

RÚna

FANTASY & SF SZERZŐI JÁTÉK MAGAZIN

IV. FOLYAMAT 3. SZÁMA

ÁRA: 298 Ft

M.A.G.U.S. - Kyr időszámítás

M.A.G.U.S. - Szemet, szemért

M.A.G.U.S. - Predoc és Edorl

Legend of the Five Rings

Codex kalandmodul

AD&D - Hanyadik már a pohár?

ELŐBESZÉD

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

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

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

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

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

A'frad

Novák Csanád





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Galántai János, Kornya Zsolt

Laptervezők:

Dacher Richárd (Ricco)

Zölley Imre (Emerico)

Földes László (RedFord)

Munkatársak:

dr. Máyer Júlia

Gáspár Péter

Borbás István

Korrektor:

Halmi Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Sziike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Tikos Péter

Lapmanager:

Sajtós Gyöngyi

Internet cím:

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

e-mail: valhalla@valhalla.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin

megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélágitás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Mike Ferenc

1998. Június

Ára: 298 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.

Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és

a Valhalla Páholy* szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HIRKE és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 351 6685

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

Investment Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D,

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

Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR

WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing

Game a West End Games bejegyzett védjegye. A

Legend of the Five Rings a Five Rings Publishing

Group Inc. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020

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

the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White

Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A MITOSZ az

IMPERIUM kiadó, az Armageddon a Biborhold

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

Pendragon a RuneQuest a CHAOSIUM Inc. bejegyzett

védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és

illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve

bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a

kiadó írásos engedélyével lehetséges!

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

A címlapon

Josh Kirby

festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

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

CODEX MELLÉKLET

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

TROLL MELLÉKLET

Blood Bowl	42
A káosz birodalma	47

BEHOLDER MELLÉKLET

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

NOVELLÁK

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

EGYEBEK

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

*iam proximus ardet...**

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

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

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

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

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

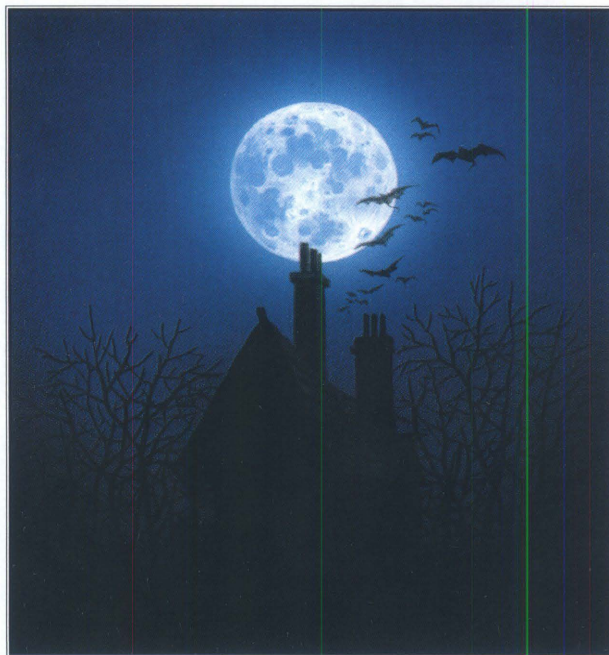
1988-at írtunk. Valótlanság azt állítani, hogy a nyolcvanas évek közepén-végén ismeretlen lett volna Magyarországon a szerepjáték, ám azon kevesek, akik az időtöltésnek ezt a sajátos módját választották, egymástól elszigetelt, szűk baráti társaságokat alkottak. A helyzetet nehezítette, hogy a szabálykönyvekhez,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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

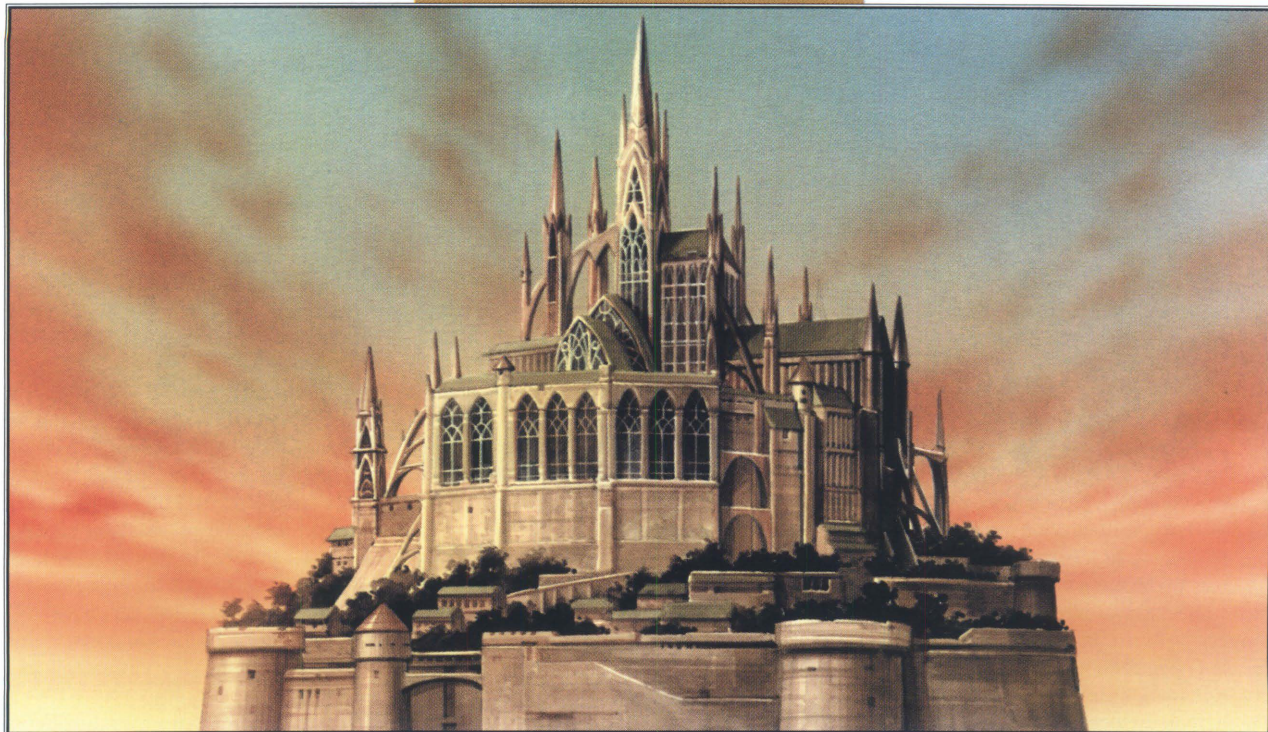
Az új generáció pedig, jobb híján, ezeken az ócskaságokon nő fel. Akik ezeket a „gépeléseket“ készítik, általában maguk is szerepjátékosok, ez pedig visszatükröződik írásaikban is. Egy játék közbeni aranyköpés vagy groteszk szituáció okot adhat jókora röhögésre, amit még esetleg hetekkel később is emlegetünk,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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Déli Városállamok

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

Történelem

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

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

Először a városállamok délkeleti területeiről essék szó:

Első régió

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

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

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

Lewgenau - Isturna

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

Történelem

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

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

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

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



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

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

Földrajz, gazdaság

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

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

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

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

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

Vallás

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

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

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

Hatalom és politika

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

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

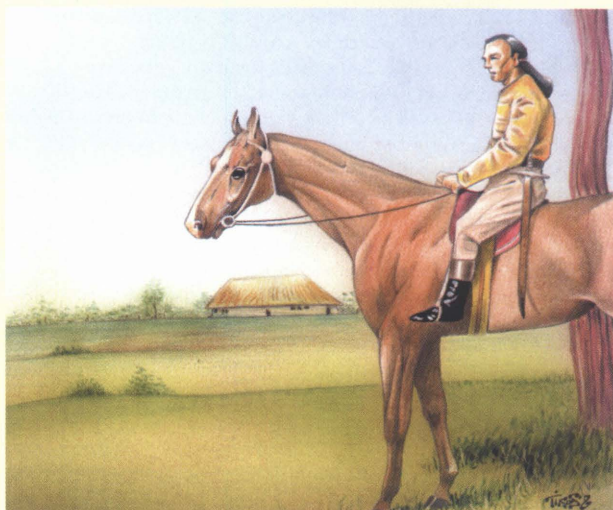
A pyarronita egyház mindkét államban fontos hatalmi tényező, ám konkrét politikai befolyással nem rendelkezik.

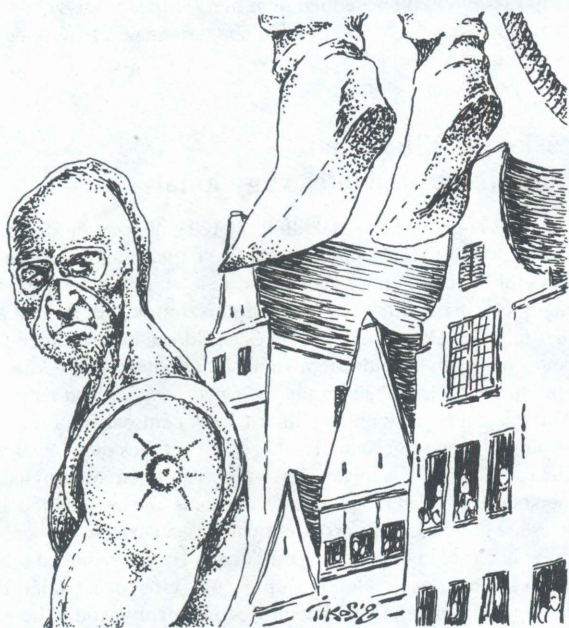
Az utóbbi időszakra jellemző bizonyos fokú polgárosodás is, elsősorban a kiváló munkát végző mesterembereknek, illetve a partmenti, kereskedelemmel foglalkozó városoknak köszönhetően.

Megjegyzés

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

Pisti





Erkölcsök és törvénykezés Yllinorban

*Szemet szemért,
fogat fogért...*

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

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

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

YLLINOR

HÚSZMILLIÓNYI NEMES HAZÁJA

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

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

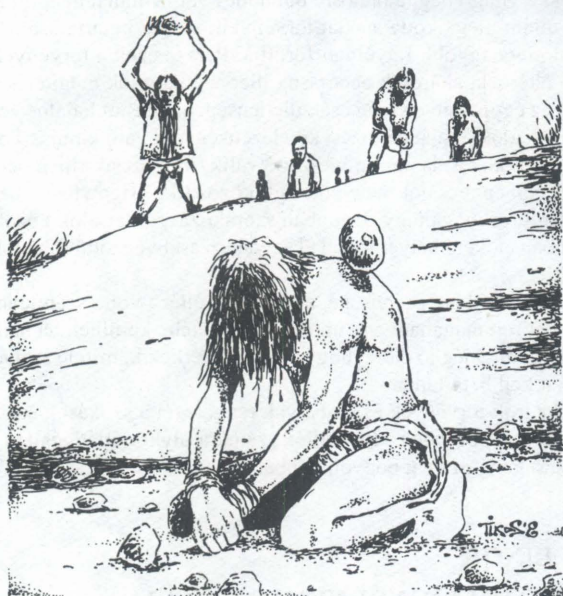
A szolgaság intézményét nem ismerik, ahogyan egy tősgyökeres yllinori nem csak a röghözkötöttség fogalmát nem értené, de a szólásszabadságát sem, hisz *akinek szava van*, annak nem csak lehetősége a szabad véleménynyilvánítás, de kötelessége is.

Nagycsaládok és nemzetségek

Bátorság és becsület mindenek felett

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

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



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

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

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

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

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

Bíráskodás Yllinorban A büntetés száműzetés vagy halál

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Ra'kayhassi

A szent vérboszzú

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Novák Csanád



Predoc és Edorl

Történelem

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

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



A kezdetek

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kitűnő politikai húzás volt pyarron diplomatái részéről, hogy

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

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

A Békészázadok és az Ezüst ló kaganátus

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

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

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

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

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

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

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

A közelmúlt

A nomádokkal folytatott folytonos csatározások megedzették a hercegségeket. A közvetlen fenyegetés elmúltával sikerült mindkét államban megszilárdítani a hatalmát egy-egy Udvarnak. Ennek megfelelően Predocban a Ermeni família tartja kezében a hatalmat, s elérték, hogy a hercegi cím örökletes legyen, míg Edorl trónján a Ravissorok ülnek, s az uralkodó halála esetén a főnemesség választ magának új herceget az Első Zászló alá tartozó Udvarokból.

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

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

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



Földrajz és gazdaság

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hatalmi csoportosulások

Zászlók és Udvarok

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



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

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

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

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

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

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

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

Antoh egyháza

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

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



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

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

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

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

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

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

A Céhek

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

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

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



Gazsi

A KYR NAPTÁR

Ynevi kultúrtörténet

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

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

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

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

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

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

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

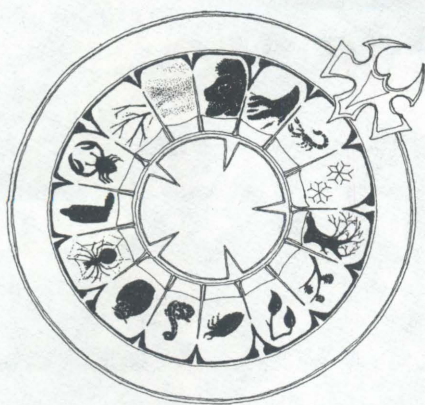
A naptári év fordulópontján ötnapos ünnep során vezetik át a mai napig is a toroniak az egyik évet a másikba. Ez a hét ünnepi hét, nem tartozik egyetlen évszakhoz, vagy hónaphoz sem, ám mindig a Hideg és a Langy évszakok fordulópontjára esik. A kyr újév ugyanis a természet újjáéledésétől, a hideg idők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

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

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

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

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



Ünnepi hét (khyn-ontor)

Langy évszak - Igere hónapjai

Fák hava
Rügyek hava
Levelek hava

Meleg évszak - Sogron hónapjai

Bogarak hava
Kígyók hava
Baglyok hava

Hűs évszak - Morgena hónapjai

Pókok hava
Árnyak hava
Rákok hava

Nyirkos évszak - Tharr hónapjai

Gallyak hava
Ködök hava
Varjak hava

Hideg évszak - Weila hónapjai

Gyökerek hava
Skorpiók hava
Jéggyémánt hava

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

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

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

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



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

Jan van den Boomen

SIRÁLYDAL

1.

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

- Rajta mán! Eriggyetek!

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

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

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

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

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

- Hogy? Bocsnat, elméláztam - mosolygott a kér-

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

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

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

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

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

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

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

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

- Mégis, mit akarnak? - firtatta Darun.

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

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

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

- Böreváltók? - ámult Reitha.

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

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

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

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

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

- Milyen állat volt? - kérdezte a lány.

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

Az ifjú kacagott.

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

Az idős férfi lapos pillantást vetett rá.

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

- Dehogy, bátyámuram, dehogy...

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

2.

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

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

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

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

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

- Esik már - mondta halkan a lány.

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

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

- Átmegyek a mágiszterhez. Maradj itt és próbálj aludni!

Reitha sóhajtott.

- Néha utálok ezt az egészet, Darun.

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

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

- Néha téged is utállak, Darun.

- Nem baj. Próbálj aludni!

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

3.

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

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

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

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

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

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

- Üdvözöllek, Shab - mondta a közelgő alaknak.

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

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

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

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

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

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

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

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

- *A csillagra figyeljete. A csillagotokra!*

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

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

Azután meglódult a világ.

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

Reitha balra hajolt és elhajította törét.

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

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

A sikátorban csend fogadta és sötét.

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

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

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

4.

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

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

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

A mágiszter felsóhajtott. Öregnek és végtelenül törődöttnek érezte magát.

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

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

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

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

- És?

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

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

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

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

Karmok.

Megfordult.

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

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

- Hagyd, fiam. Miatta jöttünk ide.

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

- *Har di nak rattha.*

Reitha megszorította a dobótőrt, szeme sarkából a mágisztert figyelte.

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

5.

- És most? - kérdezte Reitha.

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

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

- Egy bőreváltót szolgálunk?

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

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

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

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

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

- Alig hiszem - nézett a mágiszterre a fakó hajú.

Reitha az útiköpeny zsebébe nyúlt.

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

- Mi ez? - kérdezte homlokráncolva Darun.

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

- Nekem? Miért?

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

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

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

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

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

- Meg sem nézed, mit ütöttek bele?

A fakó hajú gyanakodva forgatta az ezüstdarabot.

- Miért, mi az?

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

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



N o v á k C s a n á d

A Kóborlók Rendje

E L S Ő R É S Z

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

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

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

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

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

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

Mosolygott. Gyönyörű volt és halálos.

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

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

* * *

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

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

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

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

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

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

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

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

(folytatása következik)

Egy levelezős szerepjáték a fantasy rajongóinak

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

mindenféle trükk nélkül,

pusztán testi erejükre ha-
gyatkozva is képesek

lennének szinte

bárkit szétzúzó-

ni, de

mindent

felülmú-

ló fegy-

ver-szak-

értelmük

az, ami

igazán le-

győzhetet-

lenné teszi

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

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

világban sokan lenézik

őket. Talán ennek

eredményeképpen,

hogy a világban va-

lő helyüket igazol-

ják, a gnómok iga-

zi mestereivé

váltak a mági-

ának. Ezen kí-

vül ők a leg-

jobbak a talál-

mányok, ere-

deti dolgok ki-

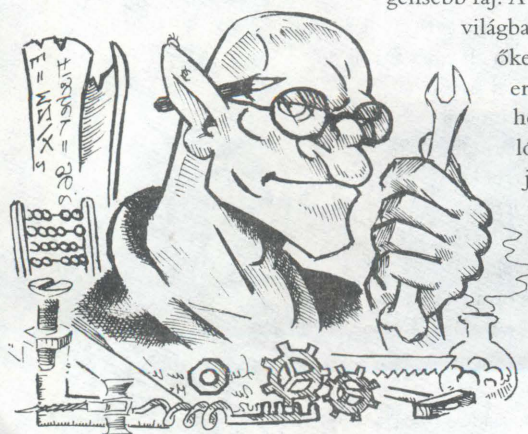
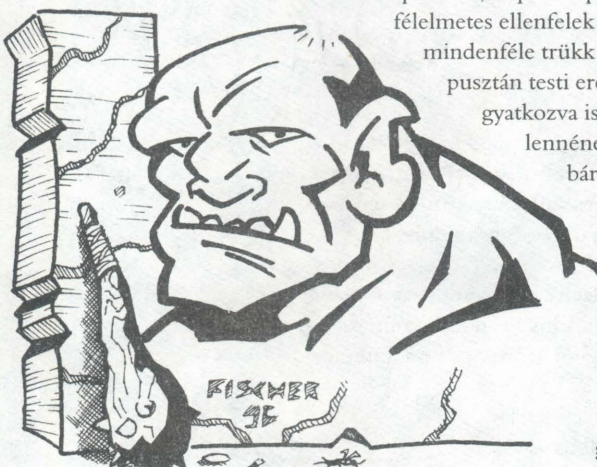
találásában.

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

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

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

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



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

Miután megérkeztél ide, rengeteg élmény, felfedezni való dolog vár rád. A játék egy 300 000 négyzetmérföldnyi területen játszódik, így van mit bebarangolnod, egzotikus szörnyekkel ismerkedsz meg, néha sajnos közelebbről, mint szeretnéd. Ha legyőzöd őket, akkor különböző gyanús bigyókat szedhetsz ki belőlük, ha van hozzá gusztusod, és máris elkezdheted feltalálói pályafutásodat. Több mint 500 féle tárgy vár arra, hogy felfedezd, feltaláld őket. A játék persze nem csak annyiból áll, hogy ütöd a szörnyeket, gyűjtöd a kincseket. Már a játék elején is kaphatsz küldetéseket, ha megtalálsz a megfelelő épületeket a hatalmas vadonban. Hamarosan rá fogsz bukkanni az istenek rúnaköveire is, és kiválaszthatod Ghalla hét istene közül azt, akit a legszívesebben követnél. Választhatod a vitéz és jó lelkű Raiát, a jóság és napfény istenét, a csábító, ámde csapodár Eleniost, a szerelem és szél istennőjét, az életadó és termékeny Sherant, a természet istennőjét, az erős és bátor Tharrt, a háború és föld urát, a kapzsi és trükkös Fairlightot, a mágia és pénz istenét, a hideg és háborzongató Leahot, a halál mindenható urát, vagy a gonosz és hatalmas Dornodont, az istenné vált mágust, aki a tűzviharban elpusztultak lelkének energiáit felhasználva lett a gonosz-ság és a pusztító tűz istene. A megfelelő áldozatot bemutatása után papja is lehetsz választott istenednek, aki folyamatosan küldetésekkel lát el. Ha sikeresen teljesíted ezeket a küldetéseket, egyrészt varázslatokat kapsz istenedtől, másrészt egyre feljebb juthatsz a papi ranglétrán. Természetesen nem kötelező áldozatot bemutatnod egy istennek sem. Lassan eljuthatsz az első lakott településig is, majd egyre beljebb haladva a félszigetre, rengeteg újdonságot találhatsz. A varázslótornyokban megtanulhatsz a rúnamágiát, ami teljesen különbözik a papi mágiától, de mindenki egyszerre gyakorolhatja mindkettőt. Megszerezheted a pszit, a csiszolt és gyakorlott elme képességeit.

A játék során meg fogsz ismerkedni más kalandozókkal is, harcolhatsz velük, barátkozhatsz velük, akár meg is lophatsz őket.

Ha a játékosainkkal is kapcsolatba lépsz, új barátokra, hasonló érdeklődési körű társakra tehetsz szert. Később lehetőséged lesz a hasonló beállítottságú kalandozó barátaiddal szövetség létrehozására. Az így létrejött szövetségek az úgynevezett Közös Tudatok. Jelenleg több mint ötven ilyen Közös Tudat létezik, megtalálható közöttük a mágusok rendje épp úgy, mint a harcos szövetségek, jótékony szervezetek, tolvajcéhok, sőt a maffiához hasonló társulások is.

Immár több hat éve annak, hogy az első túlélők megérkeztek a kiégett földről. A világ ez alatt az hat év alatt nagyot változott, s a régi időkre ma már szinte senki sem emlékszik.

Mikor az első kalandozók maroknyi csoportja elérte az azóta számukra otthont adó Erdauint, még szinte semmit sem tudtak. Nem voltak rúnakövek, városoknak még hírt sem hallották, s leginkább azzal voltak elfoglalva, hogyan vészeliék át az első napokat, s készítsék el kezdetleges felszerelésüket. Aztán az élelmesebbek szervezkedni kezdtek, mert együtt minden sokkal könnyebb, és a Túlélők Földjén lassan megjelentek az első kalandozók által épített dolgok: olvasztókemencék, oltárak. Szinte azonnal fellángoltak a parázs viták, hogy melyik istennek miben van igaza, no és persze melyik faj különb. S bár a szembenálló felek mérge általában hamar elpárolog, a viták során számtalan szövetség született, melyek hol támogatják egymást, hol pedig szemben állnak egymással. Némely ilyen szövetségnek sikerült magasabb szintre emelnie a tagok kapcsolatát: belőlük születtek a Közös Tudatok, melyek ma leginkább meghatározzák Erdauin arculatát. Az eltelt idők során azonban a kalandozók nem csak egymással, hanem külső hatalmakkal is gyakran kerültek szembe. Az első ilyen alkalommal egy híres varázsló és harcos, Toborzásigátló Vlagyimir fenyegette pusztulással a tűzviharok által megkímélt földdarabot. S bár Vlagyimir a mai napig is titkos tervekben munkálkodik, a Túlélők Földjének leigázásáról szőtt tervei kudarcba fulladtak. Mert bár voltak, akik melléje álltak, a kalandozók többsége felismerte a veszélyt, s egy emberként összefogva lerombolták Vlagyimir építményeit, s hosszú időkre elűzték Erdauinról. Időközben kiderült, hogy nem vagyunk egyedül e földön, mert egy apró – ám kalandozószemmel nézve igencsak hatalmas – királyság húzódik a



szom-

szedságban. S bár nem

mondható el, hogy a kalandozók és a király viszonya felhőtlen lenne, azért e kapcsolatból is érdekes dolgok születtek. A legfontosabb talán az a viadal, melyet rendszeresen rendeznek meg a királyság fővárosában, Alanorban, s ahol a túlélők rendszeresen mérhetik össze képességeiket játékos versenyeken, s a bajvívás számtalan formájában. Később varkaudarak hadserege érkezett, de ők sem jártak sikerrel. Hosszú és kemény harc során végül meghátrálásra kényszerültek. Eközben a Káosz ősi, elfelejtett istene Chara-din is megpróbált kitörni börtönéből, ahova a másik két ősi isten zárta. Mint kiderült ez éppen a túlélők félszigete alatt van. Dimenziókapukat nyitott egy idegen létsfíra, a Sötét Földre, ahonnan félelmetes lények kezdtek átözönlöni Ghallára. A bátor és kitartó kalandozók bezárták ezeket a kapukat, de a Káosz Urának visszatértét még nem sikerült teljesen megakadályozniuk. A szomszédos királyság, a Yaurr birodalom, amely eddig egy szinte átúsztatlan csatornával zárta el magát a kalandozók földjétől, szintén ki szeretné sajátítani magának Erdauint. Erdauin városaiban erődtítményeket emeltek, és a mágustornyok teleportszobáin keresztül yaurr zsoldosok serege érkezett minden városba. Hivatalosan a városok védelmére, a látszat szerint azonban a kalandozók zaklatására. Jelenleg pattanásig feszült a helyzet a kalandozók és a Yaurr királyság között, több helyen a kalandozók már a városi erődtítményeket ostromolják. Időközben a legtapasztaltabb kalandozók – szinte hihetetlen nehézségeket leküzdve – már átkeltek az alanori csatornán, és eljutottak Alanorba, a yaurr fővárosba, ahol rengeteg felfedezni való vár minden újonnan érkezettre. Végül azonban minden hatalom belátja, hogy a Túlélők Földje a kalandozóké. S hogy ez mennyire így van, a legjobb, ha saját szemekkel győződsz meg róla. Csak rajtad múlik, hogy meg akarod-e ismerni e különös világot, még különösebb lakóival – a lehetőség bárki számára nyitva áll. S ha egyszer, egy szál bottal és egy vizes-tömlővel „felfegyverkezve” megérkezel, fogadd te is megértéssel és köszönettel jó szándékkal őket.

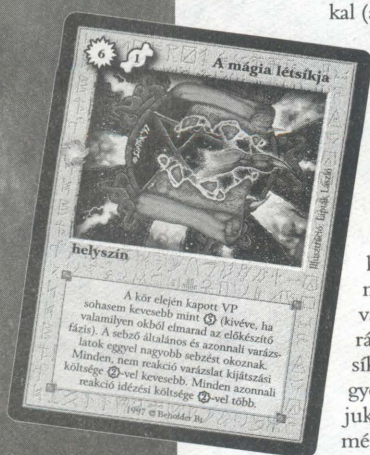
Találkozunk a Túlélők Földjén!

HOLTZINGER DÁNIEL

Lőjük le az ellenfelet!

Az előző Rúnákban megismerkedhettetek a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) alapszabályaival, és útmutatást kaptatok ahhoz, hogy elkezdjétek HKK-s pályafutásotokat. Most egy veterán, sokszoros versenygyőztes HKK-játékos, Holtzinger Dániel mutat be egy paklit, amit elsősorban haladó játékosok figyelmébe ajánlok.

- Dani Zoltán -



Bizonyára sok olyan játékos, aki nem jár aktívan HKK versenyekre, feltette a kérdést: Miért került *A mágia létsíkja* a tiltott lapok közé? Most azon paklik egyikéről szeretnék írni (és ez talán a leggyengébb ilyen koncepció), amelyek kiváltották ezt a döntést.

A mágia létsíkján már az első pillanatban látszik, hogy igazából milyen pakliban is lehet használni: varázslatok, főleg direkt sebző varázslatok, fűszerezve még több varázslattal. Ez egy igen jó koncepció, ugyanis nem kell félnünk attól, hogy lelővik a lényeinket (az ellenfél megsütheti a kezében főlhalmozódó lénypusztításokat), esetleg ha nem jön fel a kombó a pakliból, akkor csak egyszerűen „bumm a fejbe” – lelőjük.

A koncepció adott: direkt sebzésekkel kivégezni az ellenfelet. Na igen, de mi van akkor, ha ő hamarabb agyonver a lényeivel? Egyszerű a megoldás: tegyük be egy halom lénypusztítót. És ha nem játszik lényekkel (pl. Mester-pakli, tárgyas paklik)? Akkor a mi kezünkben fog feleslegesen ott ülni a lénypusztítás. Azt nem tudjuk megoldani, hogy csak sebzéseket teszünk a pakliba, ugyanis nincs elég, de az esetleg megoldható, hogy olyan „cantrip” lapok-

amik kijátszásakor húzni lehet helyettük) töltsük ki a helyet, amelyek egyrészt kevesebb, mint három VP-be kerülnek – így nem kerülünk varázsponthát-rányba, hisz a síkkal ezeket ingyen használhatjuk –, másrészt még egyéb pozitív hatásuk is van,

mint például a *Hadíserencsének*, vagy a *Bűbájszemlegesítésnek*.

Akkor most nézzük meg részletesen, hogy is néz ki az általam összerakott „lelőlek” pakli. Az első kérdés: Hány *Mágia létsíkja* használjunk? Sokan azt mondták, hogy bőven elég egy, hiszen ha kirakjuk, abban a körben meg is tudjuk nyerni a játékot. Másoknak az volt a véleménye, hogy érdemes hármat használni, mert ha behúzzuk a síkot, és nem kell ki-keresni, akkor sokkal hamarabb és könnyebben nyerhetünk. Én a középútat választottam, azaz két síkot raktam a pakliba. Így elég nagy valószínűséggel behúzom a síkot az első három körben (kb. tíz játékból kétszer-háromszor), esetleg tudom folytatni a kombót, ha egy körre megakaszt az ellenfél, azzal, hogy leszedi a síkomat, de csak egy plusz helyet foglal el a pakliból, ha már az egyik a kezemben van (igaz erre ott van megoldásnak a *Fairlight trükkje*).

Vegyük sorra a színeket: A HKK-ban kétségtelenül a *Gömbvillám* a legjobb direkt sebző lap (A *mágia létsíkja* mellett két VP-ért ötöt sebez! Hmmm!), ezért Raiát mindenképp tegyük be. Nem elhanyagolható ebből a színből a *kockázat ára*; egyrészt a sík mellett ingyen húzhatok hármat, másrészt az a hátránya, hogy a következő köröm elmarad, elhanyagolható, ha meg tudom nyerni a játékot még abban a körben, amikor kijátszom. Szintén kihagyhatatlan lap a *Múltidéző*. A *mágia létsíkja* kivéve, bármit visszavehetünk vele a gyűjtőből, és két VP-ért ez mindig megéri, hiszen a pakli szinte költség nélkül működik. A sík nagyban nehezíti az azonnali reakció lapok kijátszását ezért counterelésből nem szükséges sokat használni. A legjobb a *Manacsapda*, mert ezzel a célpont varázslat módosítatlan idézési költségéért tudunk ellen-varázsolni. Raiából tehát még be-kerül a *Manacsapda*.

Raia részleg:

- 3 *Gömbvillám*
- 3 *A kockázat ára*
- 3 *Múltidéző*
- 3 *Manacsapda*

A második isten (talán ezt kellett volna elsőként említenem, hisz a pakli alapját képezi) *Fairlight*. Remek húzó lap a *Fairlight trükkje*. Igaz, hogy négy VP-be (azaz síkkal csak kettőbe) kerül, de segítségével lecserélhetjük a kezünkben felhalmozódott felesleges lapokat. Jó cantrip lap még a már említett *Hadíserencsének*, mellyel azon kívül, hogy ingyen húzhatunk egyet, biztosan számunkra kedvező eredménnyel tudjuk kijátszani az *Energiafolyamot*. Így már az *Energiafolyamot* is be lehet rakni. (Ingyen öt sebzés!). Ha már a sebző lapoknál tartunk, érdemes *Villámsújtást* is használni – még egy olyan lap a paklinkban, amely költség nélkül sebez. A varázspont még az aránylag olcsó (többségében ingyenes) varázslatok mellett is elfogy néha, ennek kivédésére használjunk *Transzformációt*. És hogy amiatt se kelljen agódnunk, hogy esetleg elfogy az EP-nk, tegyük be a pakliba *Számmágiát* is. A varázslataink többsége két VP-be kerül, azaz ingyenes és így már gyógyulunk is értük; mondja valaki azt, hogy nem éri meg. Ki ne felejtjük *A mágia létsíkja* mellől a *Mágiavihart*, ami amellet, hogy szerepjátékos, lelassítja a lénnyhordákat, és teljesen tönkreteszi a tárgyas és az épületes paklikat (főleg azokat



amelyek még az Alkalmazkodás kitaláltása előtt működtek).

Fairlight részleg:

- 3 Fairlight trükkje
- 3 Hadiszerecsé
- 3 Energiafolyam
- 3 Villámsújtás
- 3 Transzformáció
- 2 Számmágia
- 2 Mágiavihar

Harmadik istennek Elenioszt választottam az *Elzárás* miatt. Vigyáznunk kell, hogy *A kockázat árát* után az ellenfél ne tudjon beszélni a játékunkba, mert ha ilyenkor megállít, simán ledarálnak a lények. Ennek kivédésére rakjunk be három *Elzárást*, és ha a passziánsz kezdetén a kezünkben van, ezzel indítsunk. Eleniosból cantrip lap a *Bűbájszemlegesítés*, amellyel kivédhetjük az olyan zavaró bűbájokat, mint pl. a *Visszacsatolás*, *Élő fal*, *Számmágia*. Igen jól használható húzó lap az *Elenios küldetése*, hiszen a feladatot a folyamatos húzások miatt nem nehéz teljesíteni.

Elenios részleg:

- 3 *Elzárás*
- 3 *Elenios küldetése*
- 3 *Bűbájszemlegesítés*

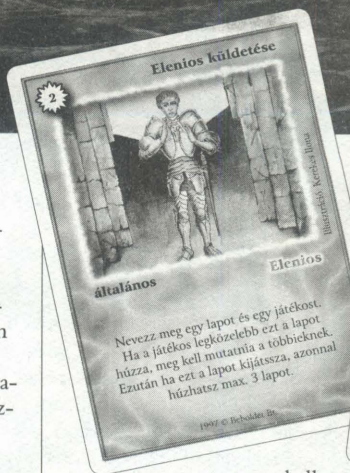
Ha összeszámoljuk, ez idáig pontosan 42 lap. Mivel versenyeken a paklinak legalább 45 lapból kell állnia, érdemes a paklit pontosan 45 laposra összeállítani, hogy könnyebben felhúzzuk a sebzéseket, tehát még három lapot tehetünk be. De melyik színből? Leahnál ott van az *Azonnali bűbáj*; nem rossz a *Számmágia* mellé. Sheranban nincs igazán jó cantrip lap, de ha *Mágiavihart* használunk, betehetjük *A ma-*

*gány fájdalma*t. Chara-dinból jó pár lapot be lehetne tenni (*Dupla vagy semmi*, *Tülerő*, *Energiakoncentráció*), de az már egy másik koncepciót igényelne. Tharban ehhez az összeállítás-hoz nincs használható lap (talán ha az elején *Transzformálunk* a *Bosszú* jó lehet). A paklit összerakók többsége Dornodont választotta a *Dornodon küldetése* miatt. Igaz, hogy a passziánsz elején még nem tudjuk használni, de ha már sikerült nyolcat sebezni az ellenfélen – ami nem igazán nagy ördögösség – bármikor ingyen húzhatunk vele három lapot.

Dornodon részleg:

- 3 *Dornodon küldetése*

Ejtsünk néhány szót a pakli működéséről is. Ezzel a koncepcióval kilencven százalék valószínűséggel már a tíz VP-s körünkben tudunk nyerni, de ha nincs legalább egy olyan lap a kezünkben amivel hármat tudunk húzni, ne kockáztassunk. Ha nem hordával járunk az ellenfél vagy nem tud gyorsan levérni, nem probléma, ha csak a hatodik-hetedik körben kezdünk passziánszolni. A *mágia létsíkját*, ha nincs a kezünkben érdemes a harmadik körben kikeresni, és ha van *Transzformációnk* még abban a körben beindíthatjuk a kombót a kezünkben lévő lapoktól függően. Az *Elenios küldetését* minél hamarabb játsszuk ki, lehetőleg olyan két VP-s lapra, amellyel még nem találkoztunk a játék folyamán (persze az sem árt, hogy benne legyen a pakliban). Gyakran használták úgy ezt a küldetést, hogy *A mágia létsíkját* nevezték meg, és a következő körben kikeresték a pakliból (ez a megoldás természetesen csak a játék elején működik). Ne felejtsük el a kijátszott küldetésünket, és jelentsük be, ha felhúztuk a megnevezett lapot. A versenyeken számtalan vita támadt belőle, hogy valaki későn jelentette be, hogy felhúztuk a küldetés teljesítéséhez szükséges lapot, és ilyenkor csak az ellenféltől függ, hogy azt elfogadják-e (a verseny az verseny). Nagyon fontos, hogy az ellenfél ne tudjon közbeszólni, megakasztani (ez főleg *A kockázat ára* után veszélyes) például *A természet rendjével*, *Kürtszóval* vagy *A sebek befornakkal*, ezért amint tehetjük, játsszuk ki az *Elzárást*. Ha sikerült elzárni az ellenfelet, már csak amiatt



kell

izgulnunk, hogy be ne süljön a kombó, de ez szerencsére ritkán fordul elő. A *Manacsapdák* csak a legveszélyesebb lapokat akadályozzunk meg (már az előbb említettem őket), vagy védjük meg vele az *Elzárást*. Sikeres *Elzárás* után nyugodtan dobjuk el a *Fairlight trükkje*l. *Múltidézővel* általában húzó lapot érdemes visszavenni (főleg *A kockázat árát*, *Fairlight trükkjét*, *Dornodon küldetését*), kivéve ha vissza tudunk venni egy olyan sebző lapot amellyel kivégezhetjük az ellenfelet. Az *Energiafolyam* kijátszásával mindig várjunk addig, amíg egy *Hadiszerecsét* nem játszunk ki előtte. Ez alól is van egy kivétel: ha megállt a kombónk, és van a kezünkben *Dornodon küldetése*, ilyenkor hogy a küldetés teljesüljön, megkockáztathatjuk az *Energiafolyamot*. Ha az ellenfél *Destabilizátorral* játszik, érdemes azokat *Mágiaviharral* visszavetetni a kezébe, hogy nyugodtan tudjunk *Manacsapdázni* és *Elzárni*. Sokan el szokták felejtetni, hogy a *Villámsújtással* épületeket is lehet pusztítani. Ez a képesség igen hasznos akkor, ha az ellenfél kirak ránk egy *Zarknood oszlopát*, de már olyat is láttam, hogy *Villámsújtással* *Betonfalat* lőttek le.

A cserepakliról most szándékosan nem ejtek szót, mert a *A mágia létsíkját* jelenleg kiiltották a versenyekről, és különben is, azt mindenkinek a saját szája szerint kell összeraknia.

Még arról szeretnék néhány sort írni, hogyan lehetett megfogni annak idején ezt a paklit. A legeslegjobb lap a *Szerepcseré*, ha ez létrejött, általában az ellenfelet a saját sebzéseivel le lehetett lőni, de két-három feleslegesen kijátszott *A kockázat ára* (nem kötelező vele húzni) is elég hatékony volt. Elég megállította az ilyen paklikat a *Zarknood oszlopa* is, mert ha nincs



Mágiavihar vagy *Számmágia* az ellenfél belehal a sok húzásba. Hasznos még *A sebek befornak*, a *Kürtszó* és *A természet rendje* is néhány *Kockázat ára* után, de ezeket a lapokat sajnos egy sikeres *Elzárás* után már nem tudjuk kijátszani. Megöli még ezt a kombót a *Morgan kristálya* is, mivel a sok húzástól a paklija felét eldobja, valamint a viszonylag új *Szorrátor bogár*, amivel szinte korlátlanul ellenvárázsolhatunk, az ellenfél sok 0 VP-ért kijátszott varázslata miatt.

Összefoglalva, ha valakinek elég jó keze volt, hogy behúzza a szükséges lapokat, akkor az ellenfele csak nézhette, hogy lövik szét.

Mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki a paklit, ha máshogy nem, hát felírt lapokkal, de baráti játékra mindig vigyen magával másik decket is, mert az ellenfele már a második játék után ott fogja hagyni, mondván „hogy ez nem játék” – és igaza is lesz.

Mindenkinek jó játékot kívánok!

A PAKLI:

- 2 *A mágia létsíkjá*
- 3 *Gömbvillám*
- 3 *A kockázat ára*
- 3 *Múltidéző*
- 3 *Manacsapda*
- 3 *Fairlight trükkje*
- 3 *Hadiszerecsé*
- 3 *Energiafolyam*
- 3 *Villámsújtás*
- 3 *Transzformáció*
- 2 *Számmágia*
- 2 *Mágiavihar*
- 3 *Elzárás*
- 3 *Elenios küldetése*
- 3 *Bűbájszemlegesítés*
- 3 *Dornodon küldetése*



Ezüsthajnal

Június elején – egészen pontosan június 13-án, a TF és KG találkozózn – jelenik meg az új Hatalom Kártyái kiegészítő, az Ezüsthajnal. Az Ezüsthajnal kiegészítő kisebb lesz az Isteni Szövetségénél, kb. 170 fajta teljesen új lapot tartalmaz, és 27 lapos csomagokban lesz kapható. A játékosok kérésére nagyobb lesz benne a ritka lapok aránya, a Létsíkokban és az Isteni Szövetségben egy 26 lapos csomagban két ritka lap volt, itt a 27 lap között három ritka lap lesz.

Miről is szól az új kiegészítő? Az Ezüsthajnal – nevéhez illően – Ghalla régmúltjában játszódik, amikor a világ még fiatal volt, az Ezüst Mágusok Rendje pedig nem volt több kezdő mágusok kis gyülekezeténél. A történelmi háttérrel Makó Katalinnak az Alanori Krónika 29. számában megjelent novellájából részletesen megismerhetitek, most inkább a kártyákról fókuszálunk. Nincs új kiegészítő új szabály nélkül. A legérdekesebb új szabály az úgynevezett lapáldozási költség. Ez egy új erőforrás, amellyel lapokat idézhetünk: az ilyen kártyák kijátszásakor, a szokásos VP, SZK vagy építő helyett (vagy gyakran mellett) a gyűjtőbe kell dobunk asztalon levő, már ki-

játszott lapjaink illetve jelzőink közül annyit, amennyi a lap idézési költségében szerepel. Már voltak hasonló lapok (pl. *Mutánszók*, *Éjszárkány* stb.), amelyek kijátszásakor fel kellett áldozni egy-egy lapot, azonban eddig ez kijátszási feltételnek minősült, és egy lapnál többet

soha nem kellett áldozni, az Ezüsthajnalban viszont a lapáldozás az idézési költség része, és gyakran több lapot is fel kell áldozni. Még mielőtt sokan elkeserednének, hogy ezek teljesen használhatatlan lapok lesznek, megnyugtatom mindenkit: a lapáldozásnak számos előnye van a korábbi „kijátszási feltételű” lapokhoz képest. Először is a lapáldozást beleszámítottuk az idézési költségbe, azaz ezek a lapok jóval kevesebb VP-be vagy SZK-ba kerülnek. Másodszor itt nem csak egy adott típusú lapot, hanem bármilyen lapot, sőt nem lapra rakott jelzőt is feláldozhatsz. Nézzünk egy-két ilyen lapot! Valószínűleg az élőholtapaklik alapja lesz a *Zombi mester*, egy 3/3-as lény, melynek speciális képessége, hogy ha élőholtat játszol ki a kezedből, húzhatsz egy lapot. A *Zombi mester* nem kerül VP-be, kijátszási költségként két lapodat fel kell áldoznod. A vegyes idézési költségre jó példa a *Totális agymosás*, amely 1 VP-be és három áldozásba kerül, hatása pedig, hogy minden játékosnak el kell dobnia minden lapot a kezéből. Természetesen a kiegészítőből nem hiányoznak azok a lapok sem, amelyek segítik az áldozós lapok kijátszását, vagy jól kombóznak velük, ilyen a jelzőket gyártó *Haarkon darazsai*, amit a tesztelők szívesen használtak az áldozós pakliba, vagy az áldozás-költséget csökkentő *Áldozómester*.

A másik érdekes szabályt az úgynevezett szabálylapok alkotják. Ezek a játékok egy-egy apró szabályát megváltoztató lapok, amelyeket a játék elején mindenféle költség nélkül ki lehet rakni, semmilyen módon nem lehet őket leszedni, mindkét játékosra egyformán hatnak, viszont aki szabálylapot használ, az eggyel kevesebb lapot húz a játék kezdetekor. Egy-két példa a szabálylapokra: *Életenergia* (a játékosok 30 ÉP-vel kezdenek), *Teljes front* (az örposztok mérete nincs korlátozva), *Korlátozás* (minden játékosnak a köre végén maximum hat lap maradhat a kezében).

Az előbbieknél talán kisebb jelentőségű, de a kiépülő paklikat segítő, és a pusztítók hátráltató új szabály: a büntetés. Egyes asztalra rakható lapokon olyan titokzatos szövegek szerepelnek, mint például „büntetés: 3 ÉP”. Ez azt jelenti, hogy az a játékos, aki va-

rázslattal vagy hatással a gyűjtőbe küldi az adott lapot, három ÉP-t sebződik. Ha egy lényeddel harcban ölsz meg egy büntetéses lényt, vagy lényekkel rombolsz le egy büntetéses épületet, akkor nem sebzódsz a büntetés miatt, az ÉP-vesztés szigorúan csak varázslatokra és hatásokra vonatkozik. Főleg olyan lapok kaptak büntetést, amelyek egy kicsit drágák voltak az erejükhez képest, de ha egy VP-vel olcsóbbak, akkor már túl erősek, például az *Ébenvitész* vagy a *Varázslótanonc*; azok amelyek kihatással sok erőforrást emészt fel, például a *Holtak szelleme*, amelyhez négy lapot kell feláldozni, viszont jelenleg a „legnagyobb” lény a HKK-ban (7/7-es); illetve azok amelyek a pusztító és a varázslapaklik ellen készültek, például a varázslatokat drágító lény, az *Aurafaló*, vagy a varázspontpusztítás kiváló ellenszere, a *Zarknod pészéje*.

Persze az új szabályokon kívül rengeteg érdekes lap található a kiegészítőben. Van rengeteg varázslatellenes lény és lap a már említett *Aurafaló* mellett, például a *Mágiafaló* (nem lehet azonnali varázslatokat kijátszani), a *Mösze uralkodó* (beépített *Mágia-töréssel*), vagy a *Mágikus pulzans* (drágítja a varázslatokat). Van sok kis (1/1-es) lény, guszttustalan képességgel, ilyen a *Fairlight bankár* (bármikor aktivizálható *Életpajzs*), az *Udvari boldond* (kézbe lehet vele lapokat visszavetetni), vagy a szinte bármilyen lényt megölő *Katonai tanácsadó*. És hogy mik lesznek a legkedveltebb lapok? Biztos vagyok benne, hogy lesz közöttük több áldozós lap, például a már említett *Holtak szelleme*; a quargpaklik koronázatlan királya, az *Ösquwarg*; a célozhatatlan lények ura, a *Drakolder testőr*; az állandó sebzéforrás, a *Gépezet*; vagy az ötös villámokat dobáló *Viharóriás*. A nem áldozós lapok közül szinte biztos befutóra tippem az azonnali Gömbvillámot: a *Haarkon dühét*; *Molgant*, ami annyira guszttustalan a gyűjtőben, hogy megölni sem érdemes; az *Orzag bilincsel* vetekedő erejű *Orzag managömbjét*; a már a nevével sokat mondó *Pszí-őselementált*; és a fattyas pakli új remekét: a *Fattyak létrehozását*.

Remélem kellően felcsigáztam minden HKK játékos! Találkozunk a HKK versenyeken.



ÚJ HATALOM KÁRTYÁI KIEGÉSZÍTŐ

Ezüsthajnal

A Hatalom Kártyái Magyarország első és legsikeresebb gyűjtögetős kártyajátéka, amelyből az elmúlt majd három év alatt már több tízezer pakli fogyott el. Az Ezüsthajnal az 5. kiegészítő az alappaklihoz, kb. 170 teljesen új kártyalappal, amelyek a fantasztikus világ, Ghalla régmúltját mesélik el. Tanúi lehetünk az Ezüstmágusok Rendje megalapításának éppúgy, mint a Namír birodalom felemelkedésének. Az Áldozás, Büntetés és Szabálylapok új szabályai várnak arra, hogy te is felfedezd és kipróbáld őket. Gyere el te is egy versenyre, ahol a legjobb játékosok mérhetik össze tudásukat komoly díjakért! A Hatalom Kártyái mindig tartogat meglepetéseket, ezért nemcsak egy teljesen új játékforma, hanem egy megunhatatlan szórakozási lehetőség is.

A KIEGÉSZÍTŐ MEGRENDELHETŐ belföldi postautalványon a Beholder Kft. címén (1680 Budapest, Pf. 134) Ára 600 Ft. Kérjük a postautalvány hátoldalára a „Közlemények” rovatba írni fel a megrendelt áruk nevét és mennyiségét.

Megvásárolható többek között:

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

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

Csillagvég könyvesbolt, 6722 Szeged, Gogol u. 15.

és más szerepjáték boltokban, sportkártya-boltokban, a Valhalla Páholy Könyvesboltokban, valamint néhány Sooter's boltban.

*Megjelenik 1998.
június 13-án.*

II. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A verseny formátuma:

1. nap (július 17): Tiltott mágia
2. nap (július 18): hagyományos verseny.
3. nap (július 19): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük meg (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni.

170 000
forintos össz-
díjazással!

I. díj: 80 000 Ft
II. díj: 40 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V–VIII. díj: 2500 Ft
IX–XVI. díj: 1500 Ft

KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

HATODIK RÉSZ

14. NÉHÁNY NEKROMANTIKUS RECEPT

Amikor az egyiptomi nekromanciát tanulmányozzuk, igen kedvező helyzetben vagyunk. A thesszáliai és a püthagoreus gyakorlatra csak az ókori szerzők elszórt utalásából következtethetünk; ezúttal azonban rendelkezésünkre állnak elsődleges források is.

Az egyiptomiak ugyanis nem bíztak annyira a szájhagyomány erejében, mint a püthagoreusok. Ők igenis szükségét látták, hogy időről időre írásba fektessék a szertartásaikat. És - hála a sivatag száraz homokjának - ezek az úgynevezett varázspapiruszok elég nagy számban ránk maradtak. Akadnak közöttük olyanok is, amelyek nekromantikus rítusokat írnak le. Az alábbiakban ezekből fogok ismertetni három különböző típust; magukat a varázsszövegeket Kákosy László nyomán, tartalmi összefoglalásban idézem.

Lássunk először egy egyszerű, sallangoktól mentes halottidézést, a nagy párizsi varázspapiruszról!

"Meg kell szerezni egy múmia pólyájának egy darabját, majd imádságot kell mondani a Napistenhez. A Nap éjtel végighalad a halottak birodalmán, ezért arra kéri,

küldjön fel éjjelkor egy lelket, mégpedig azt, melynek múmiakötélékéből egy darab a varázsló birtokában van. A szellem majd tudtára adja a varázslónak, miben és mikor tud segítségére lenni."

Lám, máris megvan a magyarázat arra az első pillantásra meglehetősen egyszerű tényre, hogy Zatchlas a halottidéző rítus folyamán a Napistenhez fordul segítségért! A holttest itt ugyan hiányzik, de pótlására szolgál a hozzá átviteli kapcsolattal kötődő múmiapólya. Ezenkívül az is kiderül, hogy az egyiptomi lelkek viszonylag jól érzhetik magukat a túlvilágon, hiszen - ellentétben az Odüsszeia árnyaival, akik szomjasan tolonganak az áldozógödörnél - úgy kell visszaparancsolni őket.

A következő példa első pillantásra fából vaskarikának tűnik. Ugyan ki hallott már nekromantikus szerelmi varázslatról? Csakhogy ne feledjük, hogy a holtak, ha megfelelő formában megkérjük őket, képesek befolyást gyakorolni az élőkre, meglehetősen hathatós módon. A nagy párizsi varázspapirusz kétféle eljárást is ajánl; az első viszonylag egyszerű, a második azonban már igen komplex mágikus rituálé, amely a nekromancia, a viasmások mágia és a defixió (ólmotablás) rontás elemeit egyesíti magában. Ennélfogva több és egzotikusabb segédeszközhöz van szükség hozzá.

TARTALOM

00. Előszó
01. Bevezetés
02. Nekromancia a Bibliában
03. Odüsszeusz árnyakat idéz
04. Aeneas alászáll az alvilágba
05. Médeia megfiatalítja apósát
06. A halottidézés módok
07. A kikoszarzott boszorkány
08. A nekromanták sötét fejedeleme
09. A thesszáliai boszorkányok
10. A püthagoreus beavatottak
11. Szellemidézés Apollón nevében
12. Halotti árnyak a Nílus mentén
13. Az egyiptomi papok titkos tudománya
14. **Néhány nekromantikus recept**
15. **Rontó és vérivó szellemek Mezopotámiában**
16. A perzsa mágusok
17. Az anyagilkos Nero
18. Halottidéző római császárok
19. A szellem és a démon egybemosódik
20. Az idézőmesterség műhelytitkai
21. A szinkretista varázslók
22. A pogány nekromancia hatyúdala

"A nagy párizsi mágikus papiruszon a varázsló halott hősök vagy gladiátorok és más, erőszakos úton meghalt lelkeket vár segítséget a szerelmi hódításhoz. Abból a kenyérből, amelyet evett, meghagy egy darabkát, ezt hét részre töri, és bedobja oda, ahol a halottak fekszenek. Innen hulladékot kell felszednie és bedobni a lányhoz, akinek birtoklására vágyik. A kenyérdarabkák felett imádságot is mond istenségekhez - többek között a régen kihalt sumérok alvilág-istennőjéhez, Ereskigalhoz - és a halottak segítségét kéri, hogy a leánytól rabolják el álmát, szomorúsággal és epeztő vággyal sújtsák egészen addig, míg a varázsló kívánságait nem teljesíti.

Ezt három napon át kellett ismételnie, és ha mégsem volt fogantatja, újra kezdte az egészet, megtoldva az eljárást füstöléssel is. Így, egyebek közt, fekete tehén ürülékét kellett égetnie, még hatásosabb varázsigék mormolása közben."

Kákosy az egyiptomi varázslással foglalkozó könyvében nem közli ezeket a "még hatásosabb varázsigék"-et, de Fónagy Iván nagy mágiatörténetében - igaz, erőteljesen dramatizált átirásban - megtaláljuk őket. Ízelítőként - no meg a teljesség kedvéért - az alábbiakban közreadjuk a teljes szöveget.

"Alvilági Hermes és alvilági Hekaté és alvilági Acheron és alvilági nyershúsfalók és alvilági isten és alvilági heroszok és alvilági Amphiaros és alvilági szolgák és alvilági szellemek és alvilági bűnök és alvilági álmok és alvilági fogadalmak és alvilági Ariste és alvilági Tartaros és alvilági

gi irigység és alvilági Charon és alvilági vezetők és ti, halottak, démonok és mindenféle lelkek: jertek... jertek és küldjétek a halottak szellemét N. N.-hez, hogy végrehajt-sák, amit kértem..."

Így is elég ijesztő, de képzeljük el, milyen impozánsan hangozhatott görög eredetiben! Most pedig folytassuk tallózásunkat a bonyolultabb recepttel:

"Egy másik előírás szerint a nő meghódításához két viasz-szobrocskát kell formálni: egy férfit, a görög hadisten, Arész alakjában s egy nőt, hátrakötött kezekkel, térdreerogyva. A nő szobrára varázsszavakat írtak, és 13 fémtűt szúrtak bele. A két szoborra ezután varázsigével ellátott ólomtáblát kötöttek, mégpedig 365 csomóval ellátott fonallal. A szobrokat napnyugtakor egy fiatalon vagy erőszakos halállal haltakn sírjára tették. Az alvilági istenek és a halotti szellem segítségül hívása után a tábla oldalára szívet és hosszú varázsszavakat véstek, melyek előlről és visszafelé olvasva ugyanúgy hangzanak."

Az egyiptomi nekromanták ismerték a varázslásnak egy rendkívül sajátos módját is, amely sohasem terjedt el az ország határain kívül, mivel szimbolikája annyira mélyen gyökerezett a helyi hitvilágban, hogy a külföldiek számára teljességgel érthetetlen lett volna. Pedig rendkívül nagy hatalmú rítusról van szó: a mágus saját védőszellemet teremthetett vele magának. Az eljárás központi eleme valamelyik isten szent állatának a rituális meggyilkolása volt. A nekromanták úgy okoskodtak, hogy az állat lelke ezáltal egyfajta alsóbbrendű istenné vagy démonná válik, s mivel le lesz kötelezve irántuk, a továbbiakban örökdió a sorsuk fölött.

Erre a fajta nekromanciára nem terjedt ki az egyiptomi közfelfogás liberalizmusa. Egy görög vagy egy római valószínűleg semmi kivetnivalót nem látott volna például egy kóbor macska agyoncsapásában; az egyiptomiak számára azonban ez nem tartozott a bocsánatos vétkek közé, s a tettes büntetése azonnali halál volt.

Példánkát ezúttal a P 5025 jelzetű berlini varázspapiruszból vettük.

"Egy sólymot fekete tehén tejében kell megisteníteni, vagyis belé kell fojtani. A tejhez attikai mézet kever a varázsló, majd a sólymot, mintegy múmiapólyaként, ronggyal köti össze. Ehhez mellékelnie kell még két ujjáról való körmet, összes haját, mi több, egy papiruszt is hozzá kell tennie, melyre a görög ábécé magánhangzóit írta fel két háromszög formájában. Az egyik háromszög csúcsával lefelé, a másik felfelé áll.

Ezután következett a tej hajnali megivása. A madarat fából készült szentélybe kellett állítania, lakomát tenni eléje és imádságot intézni hozzá."

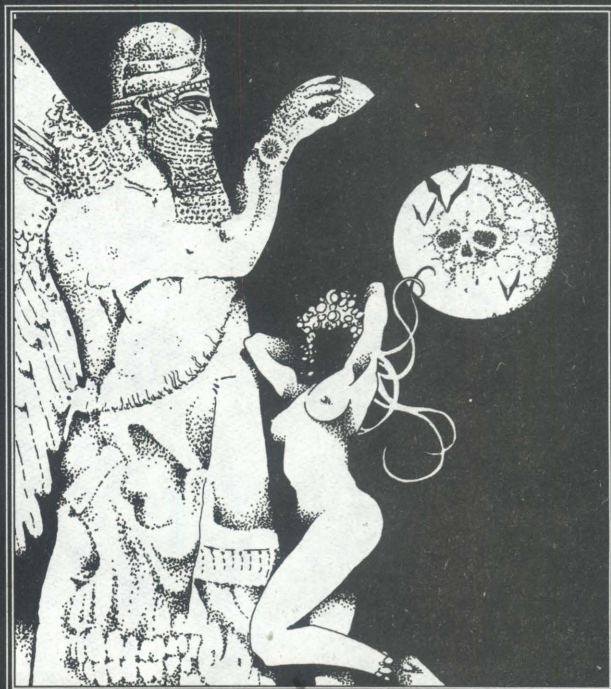
Utójára hagytam a holtak segítségül hívásának talán legborzalmasabb módozatát.

Tudnivaló, hogy a kísértetek egyik kedvenc foglalatossága a kincskeresés. Kézenfekvő tehát, hogy az elhaltak árnyai pontos felvilágosításokat tudnak adni az elásott kincsek rejtekhelyére nézve. A logikai okfejtés kissé dőcög ugyan, de hát szellemidézéssel nemcsak okos emberek foglalkoznak. A világtörténelem folyamán jónéhány nekromanta akarta titkos kincsekhez kalauzoltatni magát a felidézett halottakkal.

A pogány egyiptomiak az antikvitás alkonyán állítólag keresztény gyermekek lelkét használták erre a célra.

Ők maguk így vallottak erről:

"És így megöltük őket, vérüket az oltárra folytattuk, és kivettük beleiket, hűrként citeráinkra feszítettük, és éne-



keltünk rajtuk isteneinknek. A test pedig tűzbe szokott kerülni, azt hamuvá változtatjuk. S veszünk egy csomót a hamuból, és rászórjuk mindama helyre, melyről tudjuk, hogy kincsek vannak ott elásva, és énekelünk citeráinkon, melyeken a kisgyermekbelei a húrok, és nyomban megjelennek a kincsek."

(Kákossy László fordítása)

Sietve szeretném leszögezni, hogy a valóságban ilyen esetek valószínűleg soha nem fordultak elő. Azok a szövegek, amelyekre eddig hivatkoztunk, egyiptomi varázspapiruszokról valók; kétség sem férhet hozzá, hogy az általuk leírt rítusokat alkalomadtán ténylegesen is bemutatták. Ez az utóbbi vallomás azonban - bár hiteles ókori forrásból való - a kánpadon született, Dioszkorosz pátriárka csikarta ki a bevádolt egyiptomiakból, akit bizvást állíthatunk egy sorba a leghírhedtebb spányol inkvizítorokkal. Hátréret a késő antikvitás pogány-keresztény küzdelmei szolgálatját, amikor az egykoron elnyomott hitből már a birodalom hivatalos államvallása lett, és minden eszközzel vetélytársai elpusztítására tört. Ha úgytek is nekromanciát a kánpadra hurcolt szerencsétlenek, kisgyermek rituális legyilkolására aligha vetemedtek, a fentieket a korbács és a tüzes vas mondotta velük. Legfeljebb anynyi igazságmag húzódnak meg a vallomásuk mélyén, hogy a kincskereséshez - ehhez az ősi Egyiptomban igen elterjedt és rendkívül gyümölcsöző tevékenységhez - esetleg valóban hívtak holtakat segítségül, de jóval ártatlanabb módszerekkel.

Ez a perirat - amelynek következménye egyébként egy régi pogány szentély lerombolása lett - egyúttal híven dokumentálja az egyiptomi nekromancia alkonyát. A kereszténység rohamos térhódításával vége lett a görög-római világra oly jellemző toleranciának. Az új vallás hívei szent buzgalommal irtottak mindent, ami ellentétben állt a saját tanaikkal - márpedig a Biblia szerint a halottidézés, mint láttuk, már Saul kora óta a tilalmas dolgok közé tartozott...

15. RONTÓ ÉS VÉRIVÓ SZELLEMEK MEZOPOTÁMIÁBAN

A nekromancia történetét kutatva két olyan területet hagyományanyagát is bevontuk a vizsgálódásba, ahol az euró-

pai kultúra ősforrásai fakadnak: az antik Hellaszét és Egyiptomét. Hátravan még a harmadik: Mezopotámia.

Az ősi Mezopotámiában az emberek egészen elképesztő módon rettegetek az elhunytak szellemétől. Enimmuknak hívták őket, és nekik tulajdonítottak szinte mindenféle bajt, betegséget, balszerencsét, ami csak életük során rájuk zúdult. Különösen veszedelmesnek tartották azoknak az árnyát, akik temetetlenül maradtak, erőszakos halált haltak vagy tűzben pusztultak el. A papoknak egész serege specializálta magát arra, hogy kiengesztelje, távol tartsa vagy legrosszabb esetben elűzze ezeket a haragvó szellemeket. Cseppet sem volt könnyű dolguk, mert ha az enimmuk úgy istenigazából rászabdaltak valakire, bizony rútul elbántak vele.

"Körülveszik azt, akit istene elhagyott,
erőnek erejével földrenyomják,
beborítják lepelként,
mérgeikkel töltik színültig,
két kezét elszárítják,
két lábát megsugorítják,
hólyagot húznak tagjain,
gennyet-húgyot rákennek,
torkát turhával tömik,
bőrét lázzal pörkölik,
mellét köhögéssel fullasztják el.
Véres hab veri ki száját,
szédül és reszket; sír és nyöszörög,
mint szélben lengő árnyék, elzuhan -
és ha lefekszik, akkor sem pihenhet,
éjjel-nappal forog csak, hánykolódik,
s végtére már ebként felüvölt."

(Rákos Sándor fordítása)

Ha a pap ilyen tüneteket tapasztalt, azonnal cselekednie kellett, mert a szerencsétlen élete már csak hajszálon függött. Először is egy adag fehér lisztet pépesre kevert a saját nyálával, belerakott egy kis darab vasat, majd az egészet vászonzsákba tömte, és keresztülöfte egy nyárral. Utána kivitte a pácienszt a szabad ég alá, letérdeltette, és jó vastagon bekente az étvágygerjesztő kulimással. Közben folyamatosan imádkozott az istenekhez, és szörnyű átkokat szórt az enimmukra. A szertartás tetőpontján titkos bűvigéket olvastak a megrontott személy fejére.

"Miért őrvöngsz? Ördög mart-e meg?
Azért dülleszted ki a szemed?
Attól tajtékos az állad?
Attól véres a szakállad?"

Ördögödon hatalmam legyen!
Dülledjen inkább az én szemem!
Legyen tajtékos az állam!
Legyen véres a szakállam!"

(Rákos Sándor fordítása)

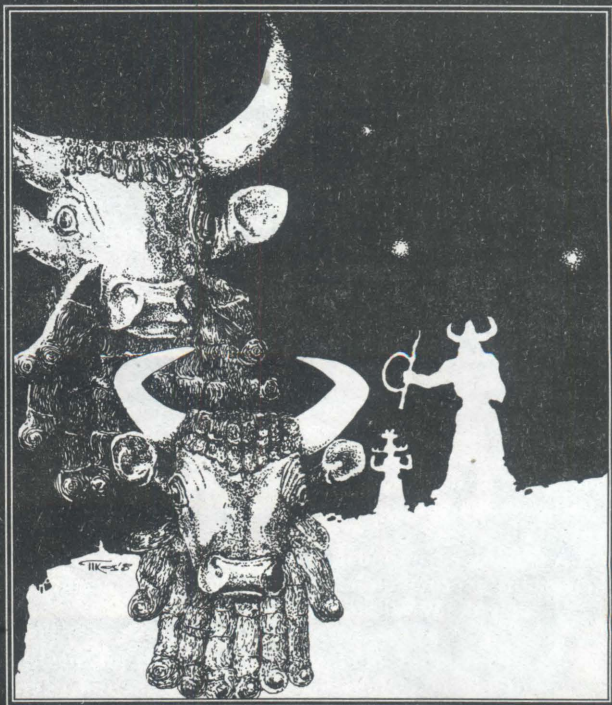
Mint láthatjuk, a pap iszonyú kockázatot vállalt magára ezzel a rituáléval. Lényegében véve nem erőszakkal űzte ki a rontó szellemet áldozatából, hanem ajánlatot tett neki: költözzön át az ő testébe! Ezt persze abban a meggyőződésben cselekedte, hogy az ő mágikus hatalma fölülmúlja a gonosz lélekét, és könnyűszerrel lebírja majd a rontást. Jaj volt azonban annak a papnak, aki tévedésből rosszul becsülte föl ellenfele erejét...

Az enimmuknak nem kellett biztatás, hogy megszálljanak valakit; az élőkről táplált veleszületett rosszindulat vezérelte őket. Ennek a rosszindulatnak elsősorban az irigység volt a forrása. A mezopotámiaiak hite ugyanis nem ismerte

a differenciált alvilágot: szerintük minden szellemre, lett legyen életében jó vagy gonosz, egyformán sanyarú sors vár. Agyagot esznek, port isznak, s vak madarakként imbolyognak az áthatolhatatlan sötétségben. Nem csoda hát, ha féltékenyek az elevevekre.

Ezt a féltékenységet igyekezett kihasználni a mezopotámiai nekromanták egy másik csoportja, akiket a szelleműző papoktól eltérően - hamisítatlan fekete mágusként jellemezhetünk. Ők azért folyamodtak az enimmukhoz, hogy a segítségükkel rontást és kórságot bűvöljenek más emberekre. Invokációjukban az alvilág sötét isteneit és hibrid alakú démonait szólítják: Nergalt, Ereskigalt, az Anunnakikat. Néhány ráolvasásuk fennmaradt a Surpu és a Maqlú címet viselő varázstábla-gyűjteményekben; ezek, érdekes módon, fejedelmi könyvtárakból kerültek elő. (ügy látszik, az újbabiloni és az asszír uralkodók nem mentek a szomszédokba egy kis rontó mágiaért, ha kellemetlenséget akartak okozni koronás vetélytársaiknak.) Gyakran űztek viaszmasos varázslást, s legtöbb szertartásuk égőáldozatokat írt elő, ami a mezopotámiai hiedelemvilág szerint valóságos istenkáromlásnak minősült.

A nekromanciának ez a fajtája két ok miatt is hallatlanul veszedelmes dolog volt. Részben azért, mert a törvények a legösibb idők óta szigorúan büntették; az uralkodók - ha éppen nem maguk folyamodtak efféle praktikákhoz - borzalmasnál borzalmasabb kivégzési módokat fenyegettek a fekete mágusokat. Nem kisebb súllyal esett latba azonban az a tényező sem, hogy a mezopotámiai enimmuk egyáltalán nem voltak olyan könnyen kezelhetők, mint helén vagy egyiptomi rokonaik. Ezek a gonosz szellemek ismételtan tanújelét adták konok önállóságuknak, és nem voltak különösebben elragadtatva attól a kilátástól, hogy mások szolgálatába kényszerítik őket. A nekromanta számára minden sikeres idézés felért egy megnyert ütközetrel. Ha viszont akár csak a legkisebb hibát vétette a varázsigék előcitolásakor, könnyen előfordulhatott, hogy az enimmuk elszabadult, s a kiszemelt áldozat helyett kínzóját szállta meg, vagy éppen az egész várost járvánnyal sújtotta dühében. Érthető tehát, hogy ezek a varázslók nem örvendtek lakóhelyükön közszeretnek.



A nekromanciának volt azonban egy harmadik, társadalmilag elfogadott formája is, amelynek gyakorlóit általános tisztelet övezte. Ezt Nergal papjai üzték, akik azzal a céllal idézték meg a holtakat, hogy tanácsokat kérjenek tőlük az élők részére. Istenük pártfogása hathatós védelmet biztosított számukra a szellemek ellen; Nergal ugyanis nem volt akárki, az égi pantheonból származott, később pedig erőszakkal foglalta el az alvilágot, s tette asszonyává az odalént őshonos Ereskigal istennőt. Papjaiban a köznép is jobban megbízott, mint azokban a magányos, sötét nekromantákban, akik az enimmukkal szűrték össze a levet.

Subsi-mesré-Sakkan, a kassú kor egyik magas rangú babiloni hivatalnok, saját maga számol be arról, hogy kegyvesztettsége idején a "beszélgető emberek" közvetítésével a holtakhoz fordult tanácsért. Egy későbbi irodalmi műből (Az úr és a szolgál) kiderül, hogy az idézéshez a papoknak szükségük volt a földi maradványokra is. Főleg a nagyurak fagathatták ezzel a módszerrel atyáik és nagyatyáik sírboltba helyezett csontjait, hiszen a közemberekről néhány nemzedék múlva senki sem tudta már, melyik jeltelen hant alatt porlad a testük. Forrásunk szerzője egyébként kissé szkeptikus az eljárás célravezetőségét illetően, hiszen így beszélteti az urával társalgó szolgát:

"Túrd csak fel a sírdombok pusztaságát,
kapard elő az ősök csontjait
s vallasd meg a porladó koponyákat:
gazdájuk jót vagy gonoszt tett-e vajjon?"

(Rákos Sándor fordítása)

Ha túl fogas kérdést tettek föl nekik, a papok nem elégedtek meg a pusztá halottidézéssel. Ilyenkor mágikus transzba estek, és lélekből alászálltak az alvilágba. Ezt trónörökös korában megeselekedte II. Assur-ban-apli asszír király is, aki szintén Nergal beavatottja volt. Az utazás korántsem volt veszélytelen; az alvilág ura ugyanis hajlott rá, hogy ott fogja birodalmában hűséges szolgáit. Hajsza híján ez történt az asszír herceggel is, végül azonban megmenekült, és előzékeny vendéglátói kész politikai programmal bocsátották vissza a testébe. Assur-ban-apli cserébe ünnepélyes ígéretet tett, hogy ha trónra lép, Nergal jegyében fog uralkodni, ami valószínűleg nem töltötte el túl jó érzéssel az alattvalóit.

Mivel a mágikus transzból sokakat nem sikerült felébreszteni, a papok nagyon nagy súlyt helyeztek a megfelelő felkészülésre. A szertartás előtti napokon rituális előírások tömege kötötte gúzsba a nekromantát. Ezeknek legteltesebb összefoglalását a Gilgames-eposz XII. tábláján találjuk, ami nem szerves tartozéka a teljes kompozíciónak; utólag illesztették hozzá Assur-ban-apli udvarában.

"Tiszta inget addig nem ölthetsz, mert odatúl az árnyak vaksi szemét színével elvakítja!... Jó olajjal se kenekedhetsz, mert illatától megdühödve, körédsereglenek az árnyak!... Íjjad ott földön nem nyugodhat, mert az íjjal megöltek árnya láttára mind testedre rajzik; testedre rajzik és agyon-nyom... Botot se tarthatsz majd kezeden, mert bot elől a halott lelkek reszkette elmenekülnek!... Cipőt se húzhatsz lábadra, mert a cipő zajt üt a földön s fölveri a holtak nyugalmát!... Asszonyodat, akit szerettél, utad előtt csókkal ne érintsd, asszonyodat, akit gyűlöltél, utad előtt bottal ne illesd! Gyermekedet, akit szerettél, utad előtt csókkal ne érintsd, gyermekedet, akit gyűlöltél, utad előtt bottal ne illesd! Különbön elborít egészen az alvilág nyomorúsága..."

(Rákos Sándor fordítása)

A szövegből egyértelműen kiderül, hogy az utazás célja a halottakkal való beszélgetés, különben nem esne tilalom alá

a bot (azaz a varázspálca), ami éppen hogy elriasztja őket. Ami a többi előírást illeti, azt mai nyelvre körülbelül így fogalmazhatnánk át: a varázslónak a szertartást megelőző napokon tartózkodnia kell a testi erőszaktól és a nemi élettől, metizáláb kell járnia, célszerű kerülnie az emberek társaságát, továbbá tilos mosakodnia és ruhát váltania.

A nekromancia legmagasabb köreibe a mezopotámiai felfogás szerint csak maguk az istenek nyerhetnek beavatást. A legtöbb, amire a közönséges halandó ezen a téren képes lehet, a fentebb részletezett szellemi alvilágjárás, és már ez is szörnyű veszedelmekkel terhes. Az istenek hatalma azonban messzebbre terjed. Ők, ha akarják, testi valójukban rászabadíthatják a vérre szomjazó holtakat az élők világára. Ettől persze még ők maguk is félnek egy kicsit, hiszen a hatása felérne egy második özönvízzel: az emberiség teljesen elpusztulna, és a mennyei tartományok is csúnyán megcsúnyulnának a dolgot.

Érdekes módon ezzel a drasztikus lépéssel Istár, a teremkenység és a szerelem istennője fenyegetőzik a legtöbbet. A legszuggesztívebben ezt a Gilgames-eposz VI. tábláján teszi, amikor a hős életére tör, és sikerül is úgy ráijesztenie vele isteni atyjára, Anura, hogy az beleegyezését adja fondorlatos tervéhez.

"Tiltakozol? Fejed csóválod? Nem ily véget szánsz Gilgamesnek?"

De tudd meg: ha kíméled őt, és nem bünteted vétékét halállal, lemegyek az alsó kapukhoz, melyek a holtak birodalmát rekesztik el s betöröm őket... Földre hullik a meglazult zár, csikorogva fordul a sarkán és kinyílik a kapu szárnya! S előtűdul fehér lepelben, merev karját előrenyújtva, a nyelvetlen, a néma tábor, üveges szemét rám mereszti s én vezetem: föl, föl, a fényre, a föld virágzó fölszínére! Utánam a kiéhezett had, csattog a sok elsárgult fogor: ezek fölfalnak minden élő, zabálják a friss csecsemőhúst, leharapják a duzzadt emlőt, melyből a tej állukra csordul, nem marad egy anya s egy gyermek, kinek éhségük megkegyelmez, s a férfi húst, a mámorítót, ezek dülledt szemmel zabálják, kiszívják a vitézek véré, rostjaiktól erőre kapnak, hogy a végén ez árnyék-testek, e hústalan-vértelen vázak előbbek lesznek, mint az élők..."

(Rákos Sándor fordítása)

Elég háborzongató kilátások; nem csoda, hogy Anu riadtan beadja a derekát, és hozzájárul Gilgames elveszejtéséhez.

Egyébként a mezopotámiai hagyomány szerint Istár egy ízben valóban megpróbálkozott az alvilág kapuinak bezárásával. Indítékai eléggé homályosak; egy régi sumér nyelvű mítoszvariáns szerint a holtak úrnőjén, Ereskigalon akart bosszút állni, mivel az elragadta tőle éppen aktuális kedvesét. Valahogy úgy okoskodhatott, hogy ha a halottak mind a felszínre sereglenek, Ereskigalnak nem lesz kiken uralkodnia, elképzelése azonban elég nagyfokú önzésre vall. Elvégre az egész dolognak főként az emberek itták volna meg a levét, akik viszont az égvilágon semmit sem ártottak neki.

Ereskigal istennő ez alkalommal mulhatatlanul hálára kötelezte az emberiséget, ugyanis amikor Istár fenyegetőzni kezdett birodalmának kapui előtt, ő a démonaival lefogatta, pucérra vetkőztette, elzáratta a pokol legmélyebb tömlőcébe, és halmazati büntetésként hatvanhatféle betegséget küldött rá. A többi isten aztán majd beleszakadt, mire végre nagy nehezen sikerült kiszabadítaniuk.

Amiből az is következik, hogy a szépséges Istár olyan, mint a nők általában: szeret nagy szavakkal dobálózni, de amikor a tettek mezejére kellene lépnie, elbukik az első akadályon...

RÚNA MAGAZIN

1077 BUDAPEST, DOHÁNY U. 30/a.

Egyed Dávid, Kalocsa

Meglehetősen kritikus hangot ütött meg levelében, mellyel sem tartalmában, sem stílusában nem tudunk maradéktalanul egyetérteni.

Tisztelt Szerkesztőség!

Igen nehezen írom meg ezt a kritizáló levelet, de valakinek meg kell tennie, különben azt hiszik, hogy jó úton jártok. Az tény, hogy a M.A.G.U.S. rendszere primitív, elmaradott és nem játszható vájtfülű szinten...

Hogy egy rendszer milyen szinten játszható, azt elsősorban nem a szabálymechanizmusa, hanem a vele foglalkozók érettsége, hozzáállása és játéktudásuk határozza meg. Az ismeretségi körömben rengetegen vannak, akik mind a mai napig AD&D-t is játszanak a legteljesebb megelégedésükre, márpedig erről a játékról sok mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy naprakész és korszerű lenne.

Ez nem nagy baj, mert állítólag folytatódik a Summarium kötetek megjelenése. Azt, hogy átalakítjátok az egészet, magasabb szintre emeljétek, kéne érezni az újság színvonalán. De nem lehet, a Rúna színvonalára az utóbbi évek alatt oly mélyre süllyedt, hogy jobb, ha nem mondom hozzá hasonlatot. Az újságon lehet érezni, hogy hamar összedobott cikkek tömkelege (néhány cikk kivételével pl: a játéktörténet, A nekromancia története).

Hm! Nem egészen egyezik az álláspontunk, s ezzel valószínűleg nem csak mi vagyunk így, hiszen a lap vásárlóinak száma nem csökken. A papír minőségét valóban érheti kritika, de anélkül, hogy kizárólagos reklámlappá ne válnánk, ezen nem nagyon lehet változtatni. Hogy kinek milyen cikkek tetszenek, az ugyan lehet vitatéma, ám mindenképpen csak a személyes véleményt tükrözheti.

LEVELEZÉS

Az M*K-val főlegesen sokat foglalkoztok, a helyet foglalja (igaz, mi elől?) Ha már megjelenik egy csak vele foglalkozó fanzinotok, hagyjátok már ki. Személy szerint nem szeretem, mindazt képviseli, amit ki kellene tiltani a M.A.G.U.S. rendszeréből (tápolás, harácsolás, stb.). Igaz a M.A.G.U.S. az egyik leg tápcentrikusabb játék, amivel eddig találkoztam, de azért...

Csak magamat tudom ismételni. Igaz, hogy vannak rendszerek, amelyek inkább elősegítik a tápolást, ám az leginkább mégiscsak a játékosok bűne, ha a józan ésszel szembe vágva mindent "összefaragásnak". Tápolni nem kell, mi pedig folyamatosan, minden lehetséges fórumon igyekszünk is ennek gátat vetni. Az ilyen lelkiütemű játékosok pedig még az általad "komoly"-nak titulált rendszerekben is képesek magukat hólyagosra tápolni.

Hiányolom a komoly szerepjátékokkal foglalkozó cikkeket (Storytellerek, Kult, Earthdawn, stb.).

Kíváncsi lennék, milyen elvek alapján tudod egy rendszerről eldönteni, mennyire számít komolynak. Azt viszont könnyebben fel lehet mérni, hogy melyikkel hányan játszanak. A szerkesztőségben természetesen azok a szerepjátékok élveznek előnyt, amelyeknek nagyobb a közönségük - gondolom szerintem megfelelően komolytalanok -, következésképpen a cikkeink többekhez szólhatnak.

Egyébként készülnek általad hiányolt írások is, hamarosan sorra kerülnek. Ha pedig lelkiismeretesen végignéztet volna az eddigi számokat, talán észreveszed, hogy pl.: Earthdawn ismertetőt, Ars Magica cikket már közlünk.

Az ún. Summarium előzetesek igencsak főlegesenek és illúziórömbölők. A Star Wars primitív, egyszerűen buta rendszerével szerepjátékos nem játszik, maximum kipróbálja egyszer.

Jóllehet neked valószínűleg más elképzelésed van a szerepjátékosokról, ki kell ábrándítsalak: Magyarországon nagyon sokan játszanak Star Wars-szal és más hasonló, általad lenézett játékrendszerekkel. Mi pedig lehetőség szerint mindenkinek szeretnénk a kedvében járni a Rúna cikkeivel.

Meggyőződésem, hogy egy játék élvezhetőségét nem az határozza meg, hogy hány kockával, mikor és milyen értékekre kell hajigálnia, hanem, hogy ki az, aki mesél, mit talált ki hozzá és kik a játszótársai. Középföldén akkor is brilliáns kalandokat lehet játszani, ha egyébként a szabályrendszer finoman szólva túlbonyolított. Ilyenkor pedig csak a játékosok mülködnek, mi az, amit meghagynak belőle, és mit vetnek el. A szabálykönyvek nagy része különben is hasonló szemlélő felszólítással kezdődik, más kérdés, hogy van, aki hajlamos ezt figyelmen kívül hagyni.

Egyébként, ha a Summariumba olyasmit akartok bevezetni, hogy PÓRI KÉPZETTSÉGEK, akkor hagyjátok abba, foglalkoz-

zatok a szerepjátékkal még jópár évet és utána lehet próbálkozni.

Talán a mi hibánk is, hogy az új képzettségrendszerrel még nem tudhattok sokat, de azt hiszem, mégiscsak bátorság egy olyan dologról ilyen határozott véleményt alkotni, amiről fogalmad sem lehet, hogy mi is valóban.

Arra pedig végképp kíváncsi lennék, honnan veszed a bátorságot olyan dolgok leszólására, amelyek - ha utánaolapozol - egyik-másik számára kedves játékban is szerepet kapnak.

A szerkesztőségben egyébként átlag 8-10 éve foglalkozunk szerepjátékkal, talán mégiscsak mérvadó az, hogy mit gondolunk.

Javaslatom: színvonalasabb cikkek (Ikrek mágiája, Embervadászok, gondolom, tudjátok melyikre gondolok, szerintem az elég jó, megüti a mércét)...

Nem tudom, mire gondolsz, habár egy tippem azért van. Annak idején egy szerepjátékverseny kapcsán valóban kikerülhetett néhány hasonló anyag. Átgondoltabb formában benne lesz a Summariumban. Eddig azért nem közöltük le, mert sem tartalmilag, sem formailag nem ütötte meg azt a szintet, ami alapján beférhetett volna a Rúnába.

...kevesebb önimádat és öndicsérés, grafikuselbocsátások (az I. Törvénykönyv egyszerűen szörnyű!!!)...

Ízlések és pofonok, ugye... Egyébiránt szerintem évek óta nálunk dolgoznak a legtehetségesebb grafikusok, s gyanítom, hogy elég nehéz lenne egy Bihari Mariann, Balla Péter vagy Tikos Péter formátumú illusztrátornál jobbra bukkanni.

...magasabb szintű szerepjátékokkal való több törődés (mi lett a Vampire modullal?).

Ha lesz szabad hely, folytatjuk.

Reménykedéssel eltelve:
Egyed Dávid

Mi is reméljük, hogy válaszuk kielégítő. Javaslataink: több tolerancia, szélesebb látókör, sok jó KM.

Berke Balázs, Vonyarcvashegy

Köszönjük a kitartást és a bizalmat. A honlappal kapcsolatos kérdéseidre a levelezés végén kaphatsz választ, bár csak a bennünket érintő dolgokkal kapcsolatban segíthetünk.

...Másik tervünk a szerepjáték népszerűsítése, elsősorban a fiatalabbak (14-16) és a lányok között. Eddig majdnem 4 éves kalandmesteri pályafutásom alatt összesen 2 szerep-

játszó lányt láttam, abból 1-nek (!) még sikerült mesélnem is. Felejthetetlen élmény volt! Sajnos azóta mindkettő abbahagyta a játékot. Szerintem elég siralmas helyzet ez. Pedig szerény véleményem szerint a lányok valamivel jobb szerepjátékosok, mint a fiúk. Nem a szokásos és borzalmas monster-Tp-artifact oldalról állnak hozzá a játékhöz. A népszerűsítéshez szeretnék tanácsot kérni, mert kevés ötletünk van. Ami van, azon meg összevesszünk!

Valóban gond, hogy kevés lányt érdekel komolyan ez a hobbi, hiszen velük összehasonlíthatatlanul színesebb minden egyes játékülés. Szerencsére az általam említettnél azért valamivel jobb a helyzet; elég ha elmesz egyik-másik szerepjáték találkozóra.

Célszerű az ismeretségi körben lévő lányoknak már abban a pillanatban, amikor a játék mibenlétét fejegetitek, annak olyan oldalait bemutatni, ami az ő számukra sokkal vonzóbb lehet. Kevésbé hiszem, hogy bármelyikük is különösebben rajongana a véres csatákért, az erőfitogtatásért, az eszement öldöklésért. Eddigi tapasztalataim szerint sokkal inkább kedvelik a szerepjátékokban előforduló különféle érzelmi kihívásokat, a rejtélyes cselekvést és az ármánykodást.

Ha sikerül felkelteni az érdeklődésüket, ha meglátnak valamit a játék mögött, amivel azonosulni tudnak, ha ők is felfedeznek benne olyasvalamit, ami miatt szívesen bujjanának egy kitalált figura bőrébe, érdemes őket elhívni - akár csak vendégként - egy játékra is.

A bemutató játék alkalmával sem célszerű elretteníteni őket, s bizony egy gyakorlatlanabb kalandmester számára nagy kihívást jelenthet egy olyan játék megkomponálása, ami egy kívülről álló hölgyet is lebilincsel. Tanácsos éppen ezért ezt a feladatot olyasvalakire bízni, aki valamelyest tapasztaltabb a lányok lelki világát illetően, s nem fog elveszni egy órákon át elhúzódozó csatajelenet részleteiben. Ez határtalanul untathatja a nézőket - még az "erősebb nem" képviselőit is.

Ugyanez vonatkozik azokra a kalandokra is, amelyekben szerepjátékos lányok is részt vesznek. Célszerű a játékülés előtt a KM-nek külön felkészülnie a hölgyek karaktereiből, s úgy intézni a dolgokat, hogy ne szorulhassanak háttérbe, ne unatkozzanak, és érezzék, hogy a partinak szüksége van rájuk.

Valóban rendkívüli élmény az olyan játékok, amelyben lányok is részt vesznek, éppen ezért megéri a fáradságot az apró felkészülés, hiszen éppen azt hozzák a játékba, amit mi férfiembernek ha megszabadunk sem tudunk pótolni: a nőt.

Cserneký Krisztián, Budapest

En egy régi, de nem túl fanatikus M.A.G.U.S.-t kedvelő szerepjátékos va-

gyok. Olyannyira nem fanatikus, hogy körülbelül két éve nem játszottam...

Ezután a rövid bevezető után némileg meglepő a folytatás:

...egy régóta foglalkoztató kérdést, illetve témát szeretnék felvetni, még hozzá a halál istenével, Dartonnal kapcsolatban. Mivelhogy én még dantonita papról nem hallottam... Szerintem az lehetetlen, hogy egy istennek ne legyenek papjai, mivel nélkülük nem tudná érvényesíteni a hatalmát Yneven.

Megnyugtathatlak, hogy Darton egyházának - még ha nem is hallottál róla - vannak papjai. S remélhetőleg a közeljövőben mindenki megismerkedhet velük a Papok, paplovagok kiegészítő keretén belül. Ami viszont azt illeti, hogy elképzelhető-e az, hogy egy istennek nincsenek papjai, merőben akadémikus kérdés. Ugyanis az istenek kinyilatkoztatásait hirdető, azok akaratát képviselő és isteni eredetű hatalommal bíró egyeket - akikre általában szakrális feladatok is hárulnak - nyugodt szívvel nevezhetjük papoknak. Más lapra tartozik, hogy az általánosan elfogadott kép szerint a papok kielégítik a hívek spirituális szükségleteit is.

Köszönjük az ötleteket, s annyit talán elárulhatok, hogy a Darton pap - és a többiek "szegényes kellékára" számos egyedi varázslattal fog bővílni, az egyébként uralt szférák varázslatain kívül.

Addig is reméljük, újra kedvet kapsz a játékhoz.

Hangódi Sándor, Gyöngyös

Rengeteg sürgős kérdés miatt írtam nektek, melyek nem csak az én játékos körömben mutatkoznak meg.

Lássunk ezek közül néhányat, melyek többek figyelmére is számot tarthatnak!

Égető, hogy megtudjam, hogy ha egy karakternek egy képzettsége fajból vagy kasztból már az első szinten megvan vagy később megkapja, akkor jár-e érte Kp, hiszen nem kell megtanulnia?

Semmi esetre sem kap érte Kp-t, mivel ezek olyan képzettségek, amelyekre - hogy az adott kasztba tartozhasson - gyakorlatilag már felhasználott néhány pontot, még ha ez nem is jelentkezik nála számszerűen.

00-ás dobásnál a szörnyek SFÉ-je és az Elemi Erő aura sem érvényesül!

Pontosan. Hiszen ilyenkor egy kivételesen jól sikerült támadásról van szó. Ha az említett aura még ebben az esetben is védelmet nyújtana, akkor pl.: a varázslók és bajtársaik egy idő után tökéletesen sebezhetetlenek lennének.

Nagy baj az is, hogy a boszorkánymesternek mennyi élőholtja lehet? Egy élőholt-nak hány Ép-je lehet?

A boszorkánymester által teremthető élőholtak létszámának nincs felső korlátja, bár meglehetősen nehézségeket okoz, hogy mind-

egyikük csupán egyszavas parancsoknak képes engedelmeskedni. Ezek további irányítása szinte lehetetlen, hiszen újabb utasítások végrehajtására csak az értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőholtak képesek. Ezek számát is az adott boszorkánymester hatalma határozza meg. Azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy kalandozás közben meglehetősen feltűnő lehet, ha valakit több élőholt kísér. Előbb-utóbb bizonyosan felfigyelnek rá, és akkor...

Egy élőholt Ép-inek számát csakis az Életerővel felruházás nevű varázslattal lehet módosítani, az ott leírtak szerint. Fontos azonban, hogy egy élőholt-nak csupán egyszer adhat ily módon a boszorkánymester életerőt. Minden újabb próbálkozás sikertelen lesz, a meglévő Ép-khez nem járulhatnak újabbak akkor sem, ha többször alkalmazza a varázslatot. Ez vonatkozik a személyiséggel felruházott élőholtakra is.

Mágia, Zuhanás esetén véd-e a morális szabály?

Igen.

Van-e többszörös túlütés? Pl.: ha 100-zal túlütik valaki VÉ-jét, az kétszeres túlütésnek számít, és kétszeres sebzést jelent-e, 150-nél háromszoros, stb.?

Hivatalosan nem létezik ilyen szabály, de ha akarjátok, és a partiban mindenki beleegyezik, természetesen alkalmazhatjátok. Am arra figyeljétek oda, hogy ezt a NJK-k is használhassák! Különösképpen érdemes szemmel tartani azonban az íjászokat, hiszen így jelentős előnyre tehetnek szert, pedig egyikük-másikuk így sem túl gyenge...

Más:

Többen fordultak hozzánk azzal a kérdéssel, hogy miként lehet saját home page-en M.A.G.U.S. rendszeréről szóló cikkeket, írásokat leközzölni. Nos: a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatos honlapok megjelenésének egyetlen lényeges feltétele, hogy az adott honlapon fel legyen tüntetve a Valhalla Páholy jogtulajdona. Ennek legegyszerűbb módja a Valhalla Páholy hivatalos honlapján (www.valhalla.hu) található logo letöltése, s belinkelése a oldalra, ahol részletesen megtalálhatóak a copyright és trademark jogok. Ezen kívül mindenütt fel kell tüntetni, hogy a home page-en közzölt írások, szabályok, leírások, stb. nem hivatalos M.A.G.U.S. kiegészítők.

Ímhol egy új klubcím is:

Múlt és Jövő Vándorai

Művelődési Ház és Könyvtár
Vonyarcvashegy
Klubvezető: Berke Balázs, 8314
Vonyarcvashegy, Rákóczi út 47
Tel.: 06/83/346-684

Líthas!
Pisti és Gazsi



M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

Hagyományos Svájci Rendszer OKPB: Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság

Június 27. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Miskolc, Ady Endre Műv. Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: miskolci Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Június 27. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Eger, Megyei Műv. Központ

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Június 28. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 4. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Székesfehérvár

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: székesfehérvári Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 4. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K VI.

Helyszín: Budapest, Orczy Kert

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 4. Szombat

OKPB, Excalibur - Valhalla Páholy

Helyszín: Szeged, Százszorszép Gyermekház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: szegedi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 5. Vasárnap

Főnix Klub Kupa

Helyszín: Budapest, Főnix Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Camelot Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 5. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

OKPB, Legendák Klubja

Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

Pergamen Kupa

Helyszín: Budapest, Elisyum Klub

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

OKPB, Next-Door

Helyszín: Pásztó, Teleki L. Műv. Ház

Nevezés: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 11. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Pécs

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 12-18.

OKPB, Premier M*K V.

Helyszín: Nyíregyháza, Rúna-tábor

Nevezési díj: nincs

Nevezés: csak RÚNA tábor lakóknak

Regisztráció, kezdés: a RÚNA táborban

Július 25. Szombat

Pergamen Kupa

Helyszín: Budapest, Aréna Klub

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 26. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 1. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K VII.

Helyszín: Budapest, Orczy Kert

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 1. Szombat

OKPB, Next-Door

Helyszín: Pásztó, Teleki L. Műv. Ház

Nevezés: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 1. Szombat

OKPB, Excalibur-Valhalla Páholy

Helyszín: Szeged, Százszorszép Gyermekház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: szegedi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 2. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Székesfehérvár

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: székesfehérvári Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 2. Vasárnap

Főnix Klub Kupa

Helyszín: Budapest, Főnix Klub

Nevezési díj: 400 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Camelot Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 8. Szombat

OKPB, Legendák Klubja

Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: a helyszínen

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 15. Szombat

Pergamen Kupa

Helyszín: Budapest, Aréna Klub

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: a helyszínen és a Magitor Boltban

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 22. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Pécs

Nevezési díj: 500 Ft

Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Augusztus 23. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy

Helyszín: Baja

Nevezési díj: 300 Ft

Nevezés: bajai Valhalla Páholy Bolt

Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Aréna Kártya és Szerepjáték Klub

1055 Budapest, Stollár Béla u. 18.

Elisyum Kártya- és szerepjáték klub

1132 Budapest, Csanády u. 4-b

Eger - Megyei Művelődési Központ

3300 Eger, Knéicz Károly u. 8.

Főnix klub - Ferencvárosi Műv. Központ

1096 Budapest, Haller u. 27.

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház

9700 Szombathely, Simon István u. 1.

Miskolc - Ady Endre Művelődési Ház

3534 Miskolc, Árpád út 2.

Next Door

3060 Pásztó, Teleki László Művelődési Ház

Orczy Kert Főépület

1089 Budapest, Orczy út 1.

Szeged - Százszorszép Gyermekház

6721 Szeged, Kálvin tér 6.

*Ezúton szeretnénk szíves figyelmébe ajánlani cégünk
tevékenységét és szolgáltatásait.*

*A **Lemonet Kft.** e világszerte elismert amerikai cég
és ugyancsak neves gyártók (ACC, Cisco, Wellfleet,
Novell, AT&T) termékeinek felhasználásával
intelligens információs hálózatok
építőelemeit forgalmazza és telepíti.
A felhasználó igényei, elvárásai alapján megtervezük
az optimális hálózati megoldást, legyen az
lokális (LAN), vagy kiterjedt (WAN) hálózat.
A hálózathoz a legmegfelelőbb kábelezési megoldást
javasoljuk, tervezzük, és telepítjük.
Nyilván nem titok Ön előtt, hogy a nagy
megbízhatóságú elemekből épített hálózat
lehetővé teszi a gyorsabb és minden körülmények
között megbízható információáramlást,
amelynek révén a felhasználók munkája
könnyebbé, egyszerűbbé és hatékonyabbá válik.
Ez a beruházás megtérül, ezért javasoljuk, hogy*

**Vállalati információs rendszerének
tervezésével és kivitelezésével
forduljon hozzánk bizalommal!**



Newbridge & ANIXTER Partner

LEMONET Kft. 1142 Budapest, Szugló út 83-85. Tel./Fax: 222-1271, 363-3267

Miért Newbridge & ANIXTER?

- ♦ Szabványokon alapuló megoldások,
- ♦ Technológiák széles választéka (Ethernet, Token Ring, FDDI, Switched Ethernet, Fast Ethernet, ATM, stb.),
- ♦ Vezető szerep birtokosa a hálózati világban,
- ♦ Világszerte nyújtott oktatás és technikai támogatás,

Miért Lemonet?

Háttér

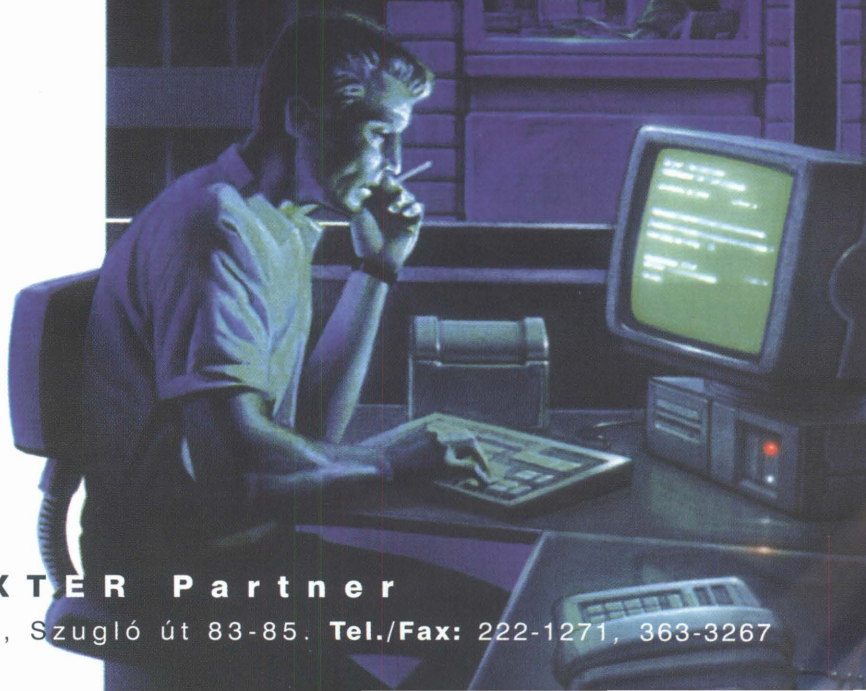
- ♦ Az információtechnológia területén jártas szakemberek,
- ♦ Problémafelderítő és megoldó eszközök,
- ♦ Az iparág vezető gyártóinak támogatása.

Szolgáltatás

- ♦ Mélyreható előkonzultációk,
- ♦ Igényekhez igazodó reagálási idő,
- ♦ Szakértői szervíz,
- ♦ Ingyenes "hot line".

Internet

- ♦ <http://www.lemonet.hu>,
- ♦ e-mail: lemonet@compuserve.com,



Italok és italozók az AD&D-ben

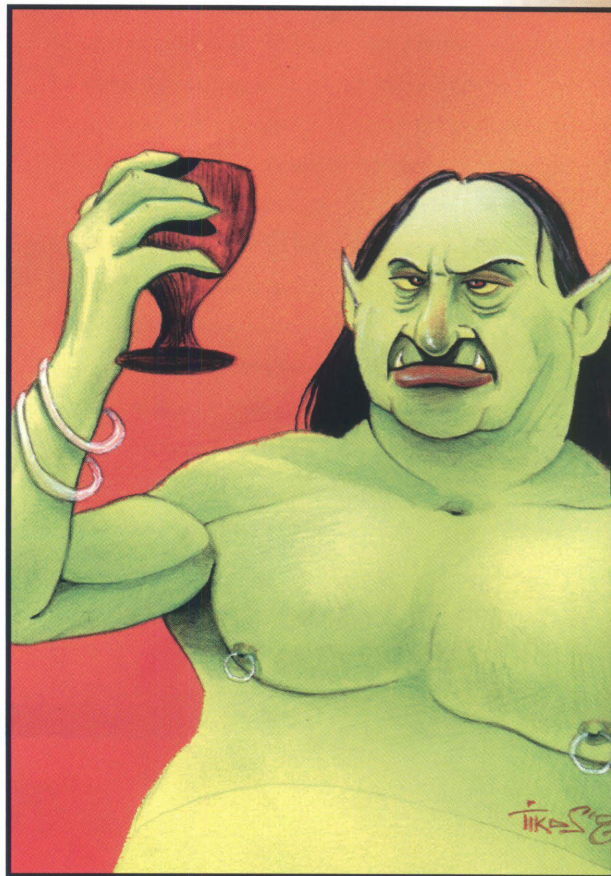
HÁNYADIK MÁR A POHÁR?

A *Rúna* egyik korábbi számában szó esett már Desmond "Bluebaugh" Reidről, az Interneten folyó szerepjátékos tevékenység egyik kiemelkedő alakjáról, aki nagy szorgalommal és minőségi színvonalon állítja össze a különféle Netbookokat az AD&D-hez, elsősorban a TSR által kényesnek vélt témakörökre koncentrálva. Akkor a *Szerepjátékos Szexkalauz*t ismertettem vázlatosan, s nyújtottam belőle rövid ízelítőt a csókmágiával foglalkozó cikkben. Reidnek azonban nem ez az egyetlen nemhivatalos AD&D-kiegészítője, s mivel meggyőződésem szerint igazi hiánypótló munkát végez, mindenképpen érdemes bemutatni a hazai közönségnek a többi is.

Ennek a cikknek az anyagát a másik olyan Internet-kiadványból állítottam össze, amellyel Reid - a *Szexkalauz* mellett - osztatlan sikert aratott a világ szerepjátékosai között. Elvégre a klasszikus hagyományok szerint az AD&D-karakterek életében a kocsmák és a csapszékégek igencsak központi szerepet játszanak: elég belelapozni bármelyik játékgénybe vagy hivatalos modulba, hogy erről meggyőződjhessünk. A TSR azonban a szerepjátékot ért ostoba és nevetséges sajtótámadások első hulláma óta kínosan igyekszik kerülni minden olyan témát, amely az ifjúság "megrontásaként" vagy "rossz útra vezetéseként" volna értelmezhető; következtésképp a kiadványaikban nemigen találunk utalásokat arra, hogy hol, mit és milyen körülmények között ihatnak a karakterek. Nos, a poharazgatás nem annyira szerves része az életnek, mint a szex, ám egy fikatív fantasy-hős pályafutásához az esetek túlnyomó részében igenis hozzátartozik. (Emlékezetem szerint még a derék Frodó is nagy élvezettel ürítgette Bríben a söröskupákat, pedig nála jámborabb főszereplőt nehéz lenne találni a fantasy-irodalomban.) Így hát semmi kivetnivalót nem látok abban, ha valaki terjedelmes RPG-kiegészítőt szentel a témának, mint Desmond Reid tette, *Szerepjátékos Szexkalauz* címmel.

Hogy érzékeltetni tudjam valamennyire a kiadvány hihetetlen adatbőségét és átfogó jellegét, ezúttal nem egyetlen szűkebb témára koncentráltam, hanem igyekeztem rövid, de érdekes részleteket összeválogatni az egyes fejezetekből; ez a módszer talán jobban tükrözi, mennyire nívós és sokoldalú munkával van dolgunk. Akárcsak előző alkalommal, most is szeretném hangsúlyozni, hogy ezt a cikket nem kihívásnak szántam Reid és munkatársai ellen, a benne foglaltakat nem tekintem saját szellemi tulajdonomnak. Írásommal elsősorban az volt a célom, hogy felhívjam a magyarországi AD&D-játékosok figyelmét a *Szerepjátékos Szexkalauzra*, az egyik leggazdagabb RPG-kincseshányára az Internet útvesztőjében. A teljes szövegben rengeteg további érdekesség található még a szeszfőzés módozatairól és az italcsempészetről, a szeszbarátok védisteneiről és papságukról, a témába vágó bűvös holmikról (Chandon varázspalackja az egyik legkülönösebb és legeredetibb AD&D varázstárgy, amivel valaha találkoztam!), iszákos szörnyekről, titkos szervezeteiről; új alkaszatok, kalandötletek, híres kocsmák bemutatása; tósztok, bordalok, bölcs szentenciák az italról... A felsorolást szinte vég nélkül folytathatnám. A remekbe sikerült kiadvány beszerzését mindenkinek javasolni tudom, hisz számtalan pozitívuma között az sem épp utolsó, hogy nem kerül egy fillérbe sem.

Kornya Zsolt



KOCSMAI ERŐPRÓBÁK

AVAGY HOGYAN ISZIK A KARAKTER?

A karakternek minden adag ital elfogyasztását követően Állóképesség-próbát kell tennie. A dobáshoz - az ital típusának megfelelően - az alábbi levonások járulnak:

Világos sör	-1
Barna sör	-2
Bor	-3
Méhsör	-4
Égetett szesz	-5

A levonások halmozódók, azaz elfogyasztott adagoként összeadódnak, egészen addig, amíg a karakter el nem éri a következő *mármorfokot*. Ekkor automatikusan visszaesnek az italtípusnak megfelelő alapértékre, és az egész procedura kezdődik előlről - persze csak abban az esetben, ha a karakter folytatja az italozást.

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

PÉLDA: Rathnak a harmadik barna söre után -6 levonással kell letennie az Állóképesség-próbáját ($-2 \times 3 = -6$). Amennyiben Rath elvétí a dobását, és eléri a *spicces* mámorfokot, akkor a barna sörért járó levonása visszaesik az alapértékre (-2). Persze ha tovább iszik, a levonás megint korsónként növekedni kezd, egészen addig, míg Rath el nem hibázza a soron következő Állóképesség-próbáját, és el nem éri a *részeg* mámorfokot; ekkor újra visszaáll -2-re.

MEGJEGYZÉS: A szövegünkben szereplő "italadag" relatív ürmérték, pontos mennyisége mindig a felszolgált ital típusától függ. A szabályok megalkotásakor abból indultunk ki, hogy égetett szeszéből fél deci, sörfélékből fél liter, borokból pedig két deci tesz ki egy adagot. Amennyiben jónak látja, a KM természetesen eltérhet ezektől a mennyiségektől; célszerű azonban ügyelnie rá, hogy ez ne vezessen irreális eredményekhez.

Ha a karakter az itala elfogyasztása után elvétí az Állóképesség-próbáját, akkor egy mámorfokkal feljebb lép (vagy lejjebb zuhan; nézőpont kérdése). Háromféle mámorfokot különböztetünk meg: a *spicces* után a *részeg*, majd a *totál* következik. A mámorfoknak a karakter testi-szellemi állapotára gyakorolt hatása-it az alábbi táblázatban foglaltuk össze.

MÁMORFOK-TÁBLÁZAT

Befolyásolt játékhérték	Mámorfok		
	Spicces	Részeg	Totál
Morálmódosító	+1	+2	+3
Intelligencia	-1	-3	-6
Bölcsesség	-1	-4	-7
Ügyesség	0	-2	-5
Karizma	0	-1	-4
Akciómódosító	0	-1	-5
Életpontok	0	+1	+3
Kudarcesély	25 %	50 %	100 %

Magyarázatok a Mámorfok-táblázathoz:

A Morálmódosító csak NJK-kra vonatkozik.

Az Intelligencia, Bölcsesség, Ügyesség és Karizma rovatokban azt tüntettük fel, hogy ideiglenesen hány ponttal csökken a vonatkozó főjellemző az alkoholos befolyásoltság miatt. A főjellemzők csökkenésének kihatásait bővebben lásd a Játékosok Kézikönyvében.

Az Akciómódosítót a Harci Kódhoz és a mentődobásokhoz egyaránt hozzá kell rendelni. Az ittas karakter által intézett mágikus támadások elleni mentődobásokhoz az ellenfelek ugyanennyi bonuszt kapnak.

Az Életpontok számának ideiglenes növekedését az alkoholos befolyásoltság okozza. Az ittas karakter kevésbé érzi a fájdalmat.

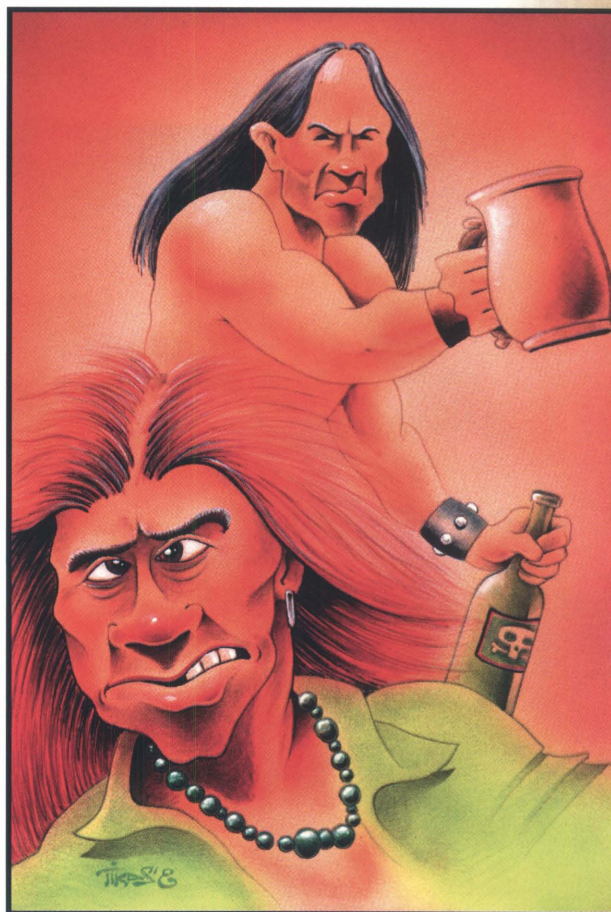
OPCIONÁLIS SZABÁLY: Az Életpontok nem fix számmal, hanem százalékarányosan növekednek: +1, illetve +3 helyett +10 %, illetve +30 %.

A Kudarcesély annak a valószínűségét fejezi ki százalékos értékben, hogy a karakter varázslatai csődöt mondanak alkalmazás közben. Az ittas papoknak és varázslóknak nehézségei támadhatnak a varázsláshoz szükséges szomatikus és verbális komponensekkel (taglejtésekkel és varázsigékkel). *Totál* mámorfokon a papok és a varázslók emlékezetkihagyást szenvednek, és

az összes elméjükben tárolt varázslatot elfelejtik; kijózanodásuk után újra kell memorizálniuk őket.

Totál mámorfokon tovább inni veszélyes mulatság. A karakternek ilyenkor nem Állóképesség-próbát, hanem mérge elleni mentődobást kell tennie, méghozzá annyi levonással, ahány adag italt *totál* állapotban már elfogyasztott. Ha elvétí a dobást, elájul. Ezenkívül a karakter minden egyes mentődobással azt kockáztatja (akár sikeres, akár sikertelen), hogy maradandó érvénnyel veszít 1 pontot az Állóképesség értékéből. Az első mentődobásnál ennek az esélye 5 %, a másodiknál 10 %, a harmadiknál 15 %, és így tovább.

PÉLDA: Rath az imént vétette el az Állóképesség-próbáját a legutóbbi korsó barna sörére, és ezzel *totál* mámorfokra került. Rendel még egy korsóval, és megissza. Leteszi a mérge elleni mentődobását -1-gyel, és dob az 5 %-os Állóképesség-csökkenésre, ami nem következik be. Megint kikér egy korsó barna sört, és ezt is felhajtja. A mérge elleni mentődobáshoz most már -2 levonás járul, az Állóképesség-csökkenésre pedig 10 % az esély; Rathnak azonban szerencséje van. A pultot verve kikövetel még egy teli korsót, és ezt is magába dönti. Ezúttal -3-mal elhibázza a mérge elleni mentődobását, és holtreszegen lefordul székéről a sank tövébe. Az Állóképesség-csökkenésre 15 % esélye van, és ez most sajnos bejön neki. Rath ájultan hever a kocsmá padlóján, és 1 ponttal alacsonyabb Állóképességgel fog felocsúdni. Íme, az alkoholizmus egy újabb áldozata!



SZÓRAKOZZUNK TARTALMASAN

AVAGY EGY JÁRTASSÁG A CSAPSZÉKEK VILÁGÁBÓL

KOCSMATRÜKKÖK

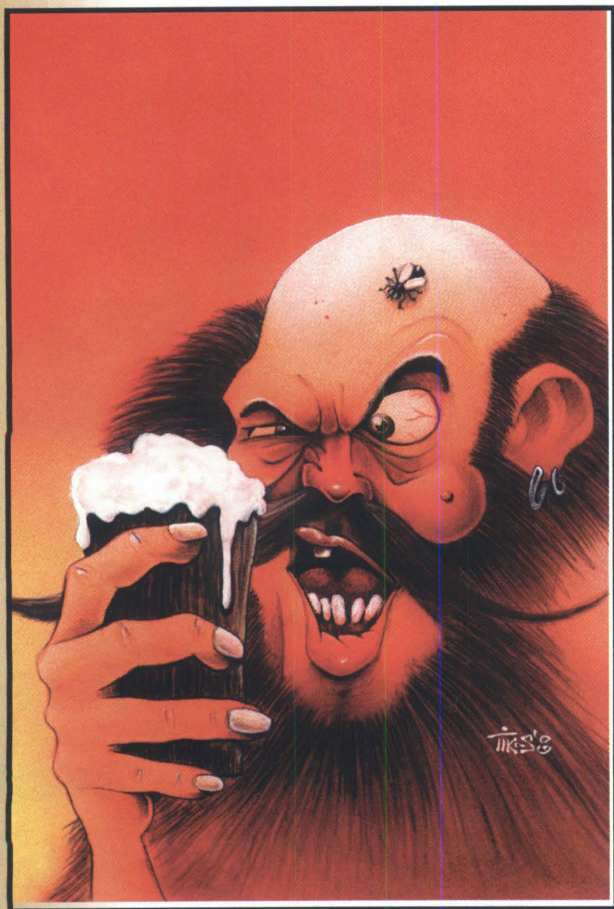
Ár (kategóriában): 1

Irányadó főjellemző: Ügyesség

Próbadobás módosító: Speciális

Ennek a jártasságnak az ismerete sokféle különleges képességgel ruhazza föl a karaktert, ámbar ezek javarészt látványos kunsztok csupán, és vidám baráti társaságban inkább hasznukat veszi, mint a vadonban kalandozva vagy rút szörnyetegek trófeáinak gyűjtögetése közben.

Ökörnyelet: A karakter döbbenetes sebességgel, egy-két másodperc alatt képes leereszteni a torkán egy teljes adag szeszesitalt. A kunszt bemutatása sörfélékkel a leglátványosabb; pálinkával nem nagy szám, mindenki így csinálja. Próbadobást csak akkor szükséges végezni, ha ketten versengenek egymással - ilyenkor viszont annyi levonással, ahány adag italt előzőleg fogyasztottak. (Akár így, akár hagyományos módon.) Ha mindketten sikeresen leteszik, akkor az a fél veszít, aki nagyobbat dobott. Ha mindketten elhibázzák, akkor nincs győztes, mert mindketten fuldokolni kezdtek vagy az asztalra köpték az italt. Ha csak az egyikük próbadobása sikeres, a másiké nem, akkor értelemszerűen az előbbié a pálma.



Tűzokádás: Ez voltaképpen nem egyéb kiadós célbaköpésnél, csak éppen szeszesitalal és nyílt lángon keresztül. A tűzforrásnak legalább egy égő gyertyával kell egyenértékűnek lennie (ha kisebb, kiálszik), a célpont pedig nem lehet messzebb 3 méternél. A karakternek próbadobást kell tennie, amelyhez a távolságtól függően levonások járulnak. Siker esetén célba talál, a célpont pedig égési sérüléseket szenved, melyek mértéke szintén a távolságtól függ. Elvétett próbadobásnál a karakter félreköpi a tüzet, hacsak nem természetes 20-as az eredmény; ez esetben a lángok visszasapnak az arcába, és 1K6 ÉP veszteségig megperzselik.

Távolság	Veszteség *	Levonás
0-1 m	2K6	-2
1-2 m	1K6	-3
2-3 m	1K4	-4

* Sikeres sárkányláng elleni mentődobás megfelel. Az Ügyesség-bónuszok érvényesek.

Vadkanmorgás: Igen hatásos kunszt, mely nem csupán figyelemfelkeltésre alkalmas, hanem általános álmélkodás kiváltására is, jóllehet izlésségét egyesek vitatják. Szeszesitalok fogyasztása közben a karakter hihetetlenül hosszan és hangosan tud bőfögni. Egy adag ital felhajtása után automatikusan bőföghet 1K10+10 körön át, s ha sikeres próbadobást tesz, ezt az időtartamot még további 1K10+10 körrel megtoldhatja.

Légyelkapás: A karakter kitanulta a módját, hogyan kapjon el a szájával különféle apró tárgyakat - magvakat, dióbelet, kukoricaszemet stb. -, amelyeket előzőleg felpöckölt a levegőbe. Próbadobást csak akkor szükséges tennie, ha legalább két méter magasra pöckölte föl a "legyet", az ennél alacsonyabbról visszahulló apróságokat automatikusan elkapja. Két méter fölötti magasságoknál a próbadobáshoz 20 cm-ként -1 levonás járul. Elvétett próbadobásnál a "légy" nem a karakter szájába pottyannak vissza, hanem pl. a szemébe, az italába, az asztaltársa italába, a szomszéd asztalnál ülő nagydarab fickó italába, a szomszéd asztalnál ülő hölgy dekoltázsába, az üvegekkel megrakott tálcával közeledő kocsmáros orra hegyére stb.

Dugópöckölés: Noha a modern világban ezt a nemes versengést söröskupakkal szokás üzni, az AD&D mágikus és heroikus hangulatához sokkalta jobban illik a borospalack szájából kipiszkált dugó. Az izgalmas kihívás abban rejlik, hogy ez a tárgy minden szempontból tökéletesen alkalmatlan lövedéknek. Effektív lőtávolsága másfél méter, ezen belül a karakter egyszerű sikeres próbadobással is célba talál vele; ezen túlmenően 20 cm-ként -1 levonás járul hozzá. A célt tévesztett dugók valószínű landolási pontjait illetően hasznos ötletek meríthetők az előző kunszt leírásából (ld. ott); a megfontolt mesélők azonban kétségkívül ki fogják használni a vízszinteshez hajló röppályából adódó plusz lehetőségeket is.

BEVEZETÉS A MINDENNAPOK HARCMŰVÉSZETÉBE

AVAGY HOGYAN VEREKEDJÜNK,
HA NEM FELTÉTLEN MUSZÁJ?

Az erős szeszesitalokat és az élénkítő testmozgást kedvelő személyek örök dilemmája, hogy kénytelenek olyan létesítményeket lá-

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

toгатni, ahol szívtelen és zsugori uszorások erős szeszecitalokat árusítanak; márpedig e létesítmények bejáratában többnyire udvariatlan emberek fogadják őket, akik könyörtelenül átvesznek tőlük megőrzésre minden fegyvernek látszó tárgyat; így hát e derék személyek hiába jutnak hozzá a vágyott erős szeszecitalokhoz, másik kedvelt időtöltésük, a vérpezsdítő testmozgás úgyszólván elháríthatatlan akadályokba ütközik. A megoldás persze pofonegyszerű: aknázzuk ki a helyszín nyújtotta lehetőségeket, fedezzük fel a rejtett értéket abban a sok-sok hétköznapi holmiban, amit általában eszünkbe sem jutna fegyverként használni, legfeljebb erős szeszecitalok befolyása alatt!

Annak karakternek - tartozzék bármilyen kasztba -, aki fölveszi jártasságnak valamelyik alább felsorolt fegyver használatát, kétségkívül a világ minden tájáról a csodájára fognak sereglenni a népek. Elvégre valóban nem mindennapi látvány az olyan harcos, aki csatára készülődvén kardforma ócskaságok helyett hű fedeles kupáját csatolja föl az oldalára. Egyes izgága varázslóféléknek tán még az is eszébe juthat, hogy mi lenne, ha egy teli pálinkásüvegbe rongyot dugnának, és a kilógó végét meggyújtánák... de ez már túlmegy értekezésünk keretein.

A fegyverekről szólva azt az apróságot hadd ajánljuk még a mesélők figyelmébe, hogy bár a kocsmák kedélyes törzsközönsége jobbára nélkülözni kénytelen őket, a pult mögül viszont szerfölött ritkán hiányozhatnak ama békebírónak becézett alkalmazosság, olykor másod-harmadmagával, amit a prózaibb lelkiületű népek számszerj néven ismernek; és ahol a törzsközönség még a szokásosnál is kedélyesebb, ott alapvető követelmény a csapostól, hogy a vendégeknél gyorsabban és pontosabban lőjön vele.

Fegyver	Súly*	Méret	Típus	SF	K-Á	N
Palack, kicsi	1f	K	Ü	4	1K4+1	1K3
Palack, nagy	2f	K	Ü	4	1K6	1K3
Palack, törött	1-2f	K	Sz	2	1K4	1K3
Olajbogyó(hajítva)	1/4f	K	Ü	-	-	-
Keverőpálca	1/4f	K	Sz	2	1K3	1K2
Fedeles kupa	1f	K	Ü	4	1K6	1K3
Hordó	4g	N	Ü	10	1K6	1K4
Hordó	5g	N	Ü	10	1K6+1	1K4+1
Hordó	6g	N	Ü	10	1K8	1K6
Hordó	8g	N	Ü	10	1K10	1K8
Hordó	16g	N	Ü	12	2K8+2	1K6+2
Hordó	24g	N	Ü	12	3K6+2	3K4+2
Hordó	32g	N	Ü	12	5K6+4	5K4+4
Asztal	30f	H	Ü	15	4K6	3K6

* Ahol az oszlopban szereplő mérőszám után "f" betű áll, ott a tárgy *súlya* van megadva *fontban* (1 font = 45.36 dkg). Ahol az oszlopban szereplő mérőszám után "g" betű áll, ott a tárgy *űrtartalma* van megadva *gallonban* (1 gallon = 4.543 liter).

Palack, kicsi: A palackban fél gallon folyadék fér el, de jelen esetben nem tartályként használatos.

Palack, nagy: A palackban egy gallon folyadék fér el, de jelen esetben nem tartályként használatos.

Palack, törött: Akár kicsi, akár nagy, szűrőfegyverként a törött palack ugyanúgy funkcionál. Akinél egyébként akad egy ép palack, az könnyűszerrel csinálhat belőle töröttet (bár ehhez az

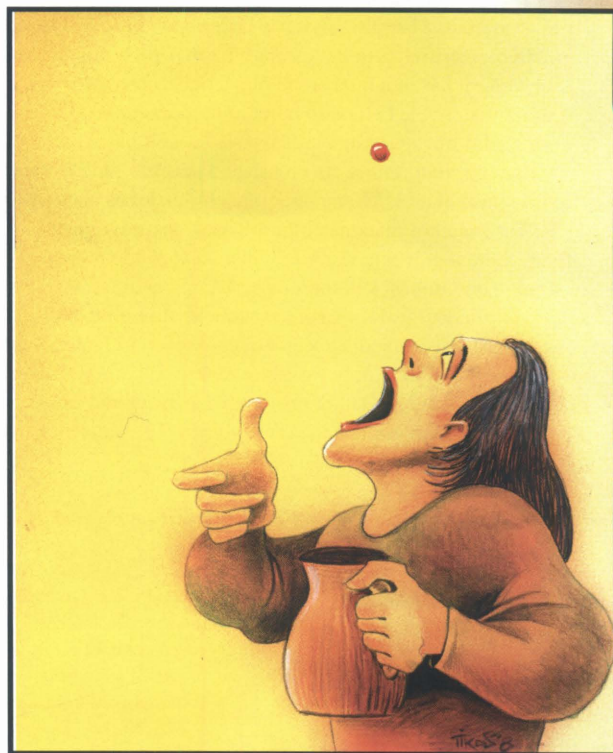
üvegnek el kell vétenie a mentődobását).

Olajbogyó (hajítva): A fegyverként használt olajbogyó nem okoz veszteséget, de ha sikeres célzott támadást intéznek vele az ellenfél szeme ellen (-4 a támadódobáshoz), akkor az ideiglenesen elvakul, és a továbbiakban -4-gyel fog harcolni.

Keverőpálca: A keverőpálca vékony szerszám, körülbelül 30 cm hosszú. Elsősorban italok keverésére használják, ám ügyes kezekben viszonylag hatékony fegyverré válhat.

Fedeles kupa: A fedeles kupa jókora ivóedény, biztos fogást kínáló füllel és csatos fedéllel, űrtartalma általában kettőtől tíz (!) literig terjed. Akik fegyverként forgatják, leginkább a mives ötvösdíszekkel körbecirkalmazott ezüst- és bronzremekeket kedvelik. Persze egy közönséges, öblös, masszív fakupa éppúgy megteszi.

Hordók: Egy kocsmában igazán nem nehéz hozzáférni a legkülönbözőbb méretű italoshordókhoz, amelyek rendkívül jól beválnak izomerő-meghajtású nehézlövedékeknek, kivált az ellenséges csoportosulásokra felé irányozva. A táblázatban szereplő adatok feltételezik, hogy a hordók a dobás pillanatában legalább félig tele vannak. Az okozott veszteséghez a hordóvető karakter Erő-b ónusza is hozzászámítandók. Az ilyen teatrális akciók előtt a mesélő mindig győződjön meg róla, hogy a karakter valóban képes-e fölemelni és elhajítani a hordót!



Asztal: Ezzel a szakkifejezéssel illetünk minden nagy, kerek, fából ácsolt bútordarabot, amelyik körülbelül négy lábon áll, és egyenletes, sík lapja van. Harci alkalmazása oly módon történik, hogy a karakter a feje fölé emeli, majd elhajítja az általa helyesnek vélt irányba. Nem mintha ez annyira könnyen menne, ami kitűnik súlyából és sebességfaktorából is. Ha a célpont legalább 19-es Erővel rendelkezik, még a levegőben darabokra bírja zúz-

ni az asztalt, mielőtt az veszteséget okozna neki; persze csak akkor, ha tudatában van a veszélynek és nem lepődött meg. Amikor az asztal becsapódik, a tompa tárgyak lepattannak a lapjáról, az élesek viszont beleakadnak. Ha támadást intéznek ellene, 2K6 "ÉP" veszteséget képes elviselni, mielőtt összetörik.

A VARÁZSLÓK IS SZERETIK AZ ITALT AVAGY SZEMELVÉNYEK A SZESZBARÁTOK NAGY GRIMÓRIUMÁBÓL

BUCCA MÁMORÍTÓ LEHELETE

(átalakító mágia)

Szint: 2.

Hatótávolság: 8 m

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: 10 perc x szint

Bevetési idő: 4

Hatáskör: 3.3 m sugarú felhő

Mentődobás: Speciális

Bucca, a varázsló, sokat és szívesen foglalkozott sörfőzéssel, és teljesen érzéketlen volt a tevékenységével járó kipárolgások iránt. Idővel aztán beleunt, hogy miután ellenőrzésképpen végigkóstolta saját főzetmintáit, a barátai folyton a szájszagára panaszkodtak. Ezt a varázslatot azért fejlesztette ki, hogy ha már rossz a lehelete, hát legalább valami hasznot húzzon belőle; amellet bízott benne, hogy elejét tudja venni vele barátai további nyűglődésének.

A varázslat bevetésekor a mágusnak fel kell hajtania legalább egy deci szeszestalt; ennek az erőssége határozza meg a varázslat hatáskörét (lásd alább). Miután megitta, előre hajol és hangosat böfönt - ekkor szájából miazmás kipárolgások gomolyognak elő, 3.3 m sugarú felhővé növekedve. A felhőben tartózkodó emberszabású lényeknek mentődobást kell tenniük sárkányláng ellen. Akiuknak sikerül, azok mindössze 1K4 ÉP-t veszítenek; akik elhibázzák, azok 2K4-et, továbbá elszenvedik a lentebb részletezett különleges effektusok egyikét. A felhőgomoly gyorsan szertefoszlik, négy szegmenssel (24 mp) a keletkezése után már semmi nem marad belőle. Egy óra múlva a varázslat minden hatása elenyészik; az áldozatokat nem fogja másnaposság gyötörni.

Italerősség	Italféleség	Mentődobás	Különleges effektus
1	vizezett sör stb.	+5	könnyezés, köhögés, 1-6 kör
2	sör, fehér bor	+1	öklendezés, 1-6 kör
3	vörös bor, koktél	0	szédülés, 1-6 kör
4	likőr, pezsgő	-1	spicces mámorfok
5	pálinka, szeszpárlat	-2	részeg mámorfok
6	mágikus italok	-4	totál mámorfok

A könnyezésnek és a köhögésnek nem sok negatív kihatása van, csupán a lőfegyveres támadódobásokhoz járul -3 levonás. Az öklendezők kezdeményeződobásához minden körben +1K6 járul. A szédülők zavartan és tehetetlenül állnak egy helyben, bár ha megtámadják őket, -1-es levonással sújtva védekeznek. A fennmaradó három különleges effektus mindenben megegyezik a cikk elején ismertetett mámorfokok hatásaival: míg a varázslat le nem gyengül (azaz egy óráig), az áldozatok részegek maradnak.

MI-GAR NÁSZITALA

(bűbájmágia)

Szint: 4.

Hatótávolság: Érintés

Komponensek: V, Sz, A

Időtartam: Speciális

Bevetési idő: 1

Hatáskör: 1 adag ital, illetve 1 emberszabású lény

Mentődobás: Nincs

Ez a bűbáj azért rendhagyó, mert nem közvetlenül bocsátják rá az áldozatra, hanem áttételesen. A mágus egy adag tetszőleges típusú szeszestalt bocsátja rá a varázslatot (ennek megkeverése vagy kitöltése a szomatikus komponens), tehát *nem* egy egész üvegre, palackra vagy hordóra. A varázslat kedvezményezettje mindig az a személy, aki odakínálja ezt az italt valaki másnak. A kedvezményezett és a varázsló általában ugyanaz, ám ennek nem feltétlenül kell így lennie: a varázslat akkor is tökéletesen működik, ha a kedvezményezett nem is tud róla. Csupán annyi szükséges hozzá, hogy a kedvezményezett megkínáljon valakit az itallal; ez az illető lesz a varázslat áldozata. Amennyiben akár egyetlen kortyot is iszik belőle, a varázslat működésbe lép. Ha magától elfogadja a kínálást, akkor *nem* jár neki mentődobás, automatikusan a bűbáj hatálya alá kerül; ha viszont kényszerítik az ital megivására (nem feltétlenül fizikai erővel: zsarolás, lelki terror ugyanígy számít), akkor a varázslat nem működik.

A bűbáj hatása alatt álló személy önként és lelkesen enged a varázslat kedvezményezettjének, ha az szerelmes módon próbál közeledni hozzá. (Követelmény azonban, hogy a szexuális beállítottsága nagy vonalakban megegyezzen a csábítóéval; olyasmire nem lehet rávenni, amit a saját szempontjából perverzióknak ítél. Ezért pl. a legtöbb elf még a varázslat hatása alatt sem hajlandó intim kapcsolatra lépni egy emberrel.) A varázslat időtartama 24 óra; ennek leteltével az áldozat természetes hajlandósága szerint fog viszonyulni a kedvezményezetthez. Az előzőleg történetekre úgy emlékszik vissza, mint ha mindent szabad akaratából cselekedett volna.

AHÁNY HÁZ, ANNYI SZOKÁS AVAGY MIT ISZNAK A NAGYVILÁGBAN?

BLOODY MARY

Típus: Égetett szesz

Minőség: Kitűnő

Fogyasztó faj: Változatos

Leírás: Igen egzotikus és kissé gonosz természetű ital, amit különös, ritka és többnyire illegális összetevőkből kevernek: tiszta paradicsomléből, csípős fűszerszószból, vodkából és szűzleányok véréből. Állítólag a vámpírok kedvenc itala. Ez nincs ugyan bebizonyítva, ám a kocsmákban a sápadtabb bőrű utazók sötétedés után ritkán szoktak Bloody Maryt rendelni, nehogy inzultusoknak és fatális félreértéseknek tegyék ki magukat.

Játéktechnikai hatások: Noha a Bloody Mary alkotóelemei külön-külön nem varázserejűek, összekeverve furcsa mágikus mellék-

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

hatással bírnak. Fogyasztója ugyanis magához vonzza a környékről a vámpírokat; ennek valószínűsége ötször annyi százalék, ahány adag Bloody Maryt ittak. Az esélyt óránként kell kidobni, míg a vámpír fel nem bukkan vagy a karakter ki nem józanodik. Nap-pal persze ilyesféle kockázat nélkül lehet Bloody Maryt inni, csak arra nem árt ügyelni, hogy az ember még alkonyat előtt kijózanodjon.

FARKASBOR

Típus: Bor

Minőség: Jó

Fogyasztó faj: Emberek

Leírás: Ezt az egzotikus borfélét nagyon ritkán árulják nyilvános csapszékékben, és akkor sem tartanak belőle sokat raktáron. Dúsgazdag, erkölcsi megfontolásoktól mentes hadvezérek fontosabb csaták előtt néha farkasbort itatnak a katonáikkal, aminek vagy elsöprő győzelem, vagy katasztrofális vereség lesz a következménye. Az egzotikus, méregdrága ital párolt farkasvért és fekete szenteltvizet tartalmaz, színe sötét bordóvörös, állaga olajosan sűrű. Stílusukra kényes vendéglőkben dombormíves ezüst-serlegben szolgálják fel, melyet a Holdra vonító farkasok képe díszít. Ára adagonként 100 és 1.000 arany között mozog, a helyszíntől függően; a legtöbb Törvényes országokban fogyasztását és forgalmazását egyaránt büntetik.

Játéktechnikai hatások: A karakter az ital elfogyasztása után először is igen élénk hallucinációkat él át: változatos jeleneteket a vadonban portyázó farkasok életéből, akiknek élén ő áll farkavezérként. A víziók 1K6 körig tartanak, ám a felocsúdó karakter rövid időre megőrzi még a farkasok félelmetes vadász- és ragadozóösztönét (+1K6 Erő, +2K6 Ügyesség, +1K4 Állóképesség, emberfőlöttien éles látás és szaglás). A hatás 2K6 körrel később elmúlik, és a karakter *totál* mámorfokra zuhan. Ez az állapot öt teljes napig tart, melynek során a karakter jószerivel magatehetetlen, és sokpróbát kell tennie. Ha elvétí, a szervezete nem bírta el a megterhelést, és némi szenvedés után elhalálozik; semmiféle gyógyító mágiával nem lehet segíteni rajta. Ha megdobja, felépül ugyan, de még két hétig egyfolytában szörnyű másnaposság fogja gyötörni.

SÁRKÁNYVÉR

Típus: Égetett szesz

Minőség: Normál

Fogyasztó faj: Törpék

Leírás: Az italnak érdekes íze van, amit folyékony tűzhöz szokás hasonlítani. A sör valamelyest csillapítja az égést, a víz csak roszzabbá teszi. A sárkányvér jó eséllyel pályázhatna a világ legerősebb italának megtisztelő címére. A legenda megemlékezik egy híres törpe kalandozóról, aki - mint mondják - azt a jutalmat kérte egy általa kiszabadított dzsinntől, hogy soha ne szálljon a fejébe a szesz, és attól fogva mást nem is ivott. A dzsinn hatalma azonban korlátozott lehetett, mert a jeles kalandozó négy kupica sárkányvér után holtreszegen fordult le székéről.

Az italból egy pohár száz aranyba kerül, egy flaska ezerbe. A pohár gyűszűnyi méretű csupán, és a flaska sem túl nagy, inkább hasas. Hagyományosan sötét, füstös üvegből készítik mindkettőt.

Játéktechnikai hatások: Egy adag sárkányvér elfogyasztása után a karakter automatikusan *totál* mámorfokra kerül. Ha tovább iszik, a méreg elleni mentődobáshoz járuló levonás adagonként nem -1, hanem -3. Az Állóképesség csökkenésének halmozódó esélye a szokásosnak kétszerese, vagyis 5 % helyett 10 %.

CRAGG-FÉLE BÉLSZAGGATÓ (HÉTKUPÁS)

Típus: Égetett szesz

Minőség: Borzalmas

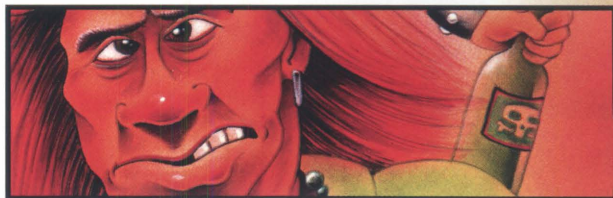
Fogyasztó faj: Ogárok

Leírás: A műértők ezt az italkeveréket tartják a sárkányvér egyik szóba jöhető vetélytársának. Feltalálója a gyümölcsöző kalandozói pályafutás után kocsmárosként visszavonuló ogár, Iszákos Cragg volt, amin barátai és ellenségei egyaránt elcsodálkoztak. Cragg ugyanis elsősorban lomha észjárásáról volt híres, s e sajnálatos tulajdonságát csak igen kevés ellensúlyozta rossz modora és rendkívüli rútsága. Kocsmái körökben a kóktél "hétkupás" néven is ismeretes, ugyanis ennél többet még soha senki nem bírt meginni belőle együltő helyében. A csúcstartó persze maga Cragg, akit jeles sportteljesítménye kis híján anyagi romlásba döntött: napokig hevert utána részeg ájulatan, vendégei pedig ezalatt elhordták a feje felől csaknem az egész kocsmát.

A Cragg-féle bélszagató receptje a következő:

- 1 cl ásványvíz
- 0.5 cl rozspálinka
- 0.5 cl faszesz
- 1 cl gyorsító varázssital
- 1 cl vodka
- 3 csepp trollvér

Játéktechnikai hatások: A karakternek egy adag Cragg-féle bélszagató elfogyasztása esetén az ilyenkor szokásos dobásokon kívül sokpróbát is kell tennie, amelyhez minden pohár után -10 % levonás járul. Ha elvétí, ájultan roskad össze 2K6 órára, és óránként 1 ÉP veszteséget szenved, míg föl nem ocsúdik vagy Méreg Semlegesítése varázslatot nem bocsátanak rá. Ha sikerül neki, akkor természetes gyógyulásának irama a következő 1-3 napra megkétszereződik. Ez az időtartam tovább nem terjeszthető ki, függetlenül attól, hogy mennyi hétkupást iszik még a karakter.



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

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

A Valhalla Páholy Könyvesbolt

hálózata az egész országban a rendelkezésére áll!

BUDAPEST:

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

MAGITOR

Valhalla Páholy könyvesbolt
és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros, 2400 Szabadság út 1/a.

BAJA:

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

DEBRECEN:

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

MISKOLC:

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

PÉCS:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11. (Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 315 654

NYÍREGYHÁZA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1. (DUFART)
Telefonszám: (06 42) 310 809

SOPRON:

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

GYŐR:

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

EGER:

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

SZÉKESFEHÉRVÁR:

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

SZEGED:

Excalibur - Valhalla Páholy Könyvesbolt
Szeged, Mikszáth K u. 22./
A Mix üzletház I. emeletén
Tel.: (62) 424 070/138 mellék



FIGYELEM! ÚJ BOLT VAGY A CÍM MEGVÁLTOZOTT!

Az ország legnagyobb *fantasztikus* könyvesbolt hálózata
egységes nyitvatartással várja az érdeklődőket.

Nyitvatartás:

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig

Szombaton: 10-13 óráig

Vasárnap: zárva

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot,
vagy a hálózat központját a 267-3864 telefonszámon.

ISSN 1217-9035



9 771217 903002