

RÚNDA

FANTASY & SF SZEREPIÁTEK MAGAZIN

III. ÉVFOLYAM 4. SZÁM ÁRA: 298 Ft

M.A.G.U.S.: Tolvajmágia

M.A.G.U.S.: Kyr Sakk

Call of Cthulhu ismertetés

Ars Magica: Új mágia forma

Nagy Ynev térkép

ELŐBESZÉD



Hosszan gondolkodtam, hogy mit lehetne Előbeszéd helyett írni - mi tagadás szinte semmi sem jutott az eszembe. A nyári uborkaszezonnak ugyan már vége, de még minden csak kialakulóban van, konkrétumok alig. (Ilyen lehetett az univerzum az ősrobbanás előtt.) Lehetne és persze kellene is a nyár eseményeiről írni, de ezt már megtettem az előző számban, a RÚNA táborról pedig külön ismertetőt adunk közre. Egyébként olykor meleg volt, de gyakrabban nem. Mármint nyáron. A tervek és tervezett megjelenések beharangozásáról már régebben le szoktam, aktuális RPG-politikai kérdés nincs. Vagy csak nem tudok róla?

A marsi szonda sikeres misszióját ki-ki a világgá kürtölte már, mi a MARS: 1910 c. kötetünkkel ünnepeljük. Állítólag már régebben konzorcium alakult a Mars kolonizálására, és észveszejtő pénzekért - értsd dollármilliókért - jókora "marsokat" lehet kapni. Tartok tőle, az eredményt még unokáink sem fogják látni, de a hírek szerint vannak olyan befektetők, akik látnak fantáziát a dologban. Elmeállapotuk megítélése persze nem az én dolgom, elvégre lehet, hogy két-háromszáz évre befektetni érdemes, noha a számtalan dolgot tudnék felsorolni, ami hasznosabb beruházásnak tűnik, még kozmikus mércével mérve is.

Törtem a fejem azon is, hogy rossz bulvárújságíró módjára valami zaftos kacsával álljak elő - ha jól tudom, téma híján az ilyesmi szinte kötelező még a magukat igényesebbnek tartó lapoknál is -, de valahogy nem vitt rá a lélek, hogy összefüggésbe hozzam a szappanoperák nézését a kollektív bárányöngyilkosságokkal, esetleg a délutáni lapok olvasásától pszichotikussá vált kutyagének lázadását az idegenek közelgő földreszállásával.

Szóval - immáron sokadszorra - nem maradt más hátra, mint jó játékot kívánva elbúcsúzni a következő megjelenésünkig.

A'frad

Novák Csanád



**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Massár Mátyás

Laptervezők:

Szikszai Gábor (SziKe)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Zölley Imre (Emerico)

Munkatársak:

Gáspár Péter

Galántai János

Galántai Zoltán

Pál Gábor (Gaba)

Korrektor:

Halmai Levente (Jówwüd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (SziKe)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Nemes Gábor (Titán)

Balla Péter

Bihari Mariann

Juhos József

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin

megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélábrítás Timp Kft.

A nyomdai munkákat

Komarnói Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Meszlényi István

1997. szeptember

Ára: 298 Ft

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

Hirdetésfelvétel:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 267 3864

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

Odegnál Róbert festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kiválasztottak - a M.A.G.U.S. kártyajáték III.	5
A Taba el-Ibara tolvajairól	12
Ynevi játékok - kyr sakk	20
Nagy Ynev-térkép	32

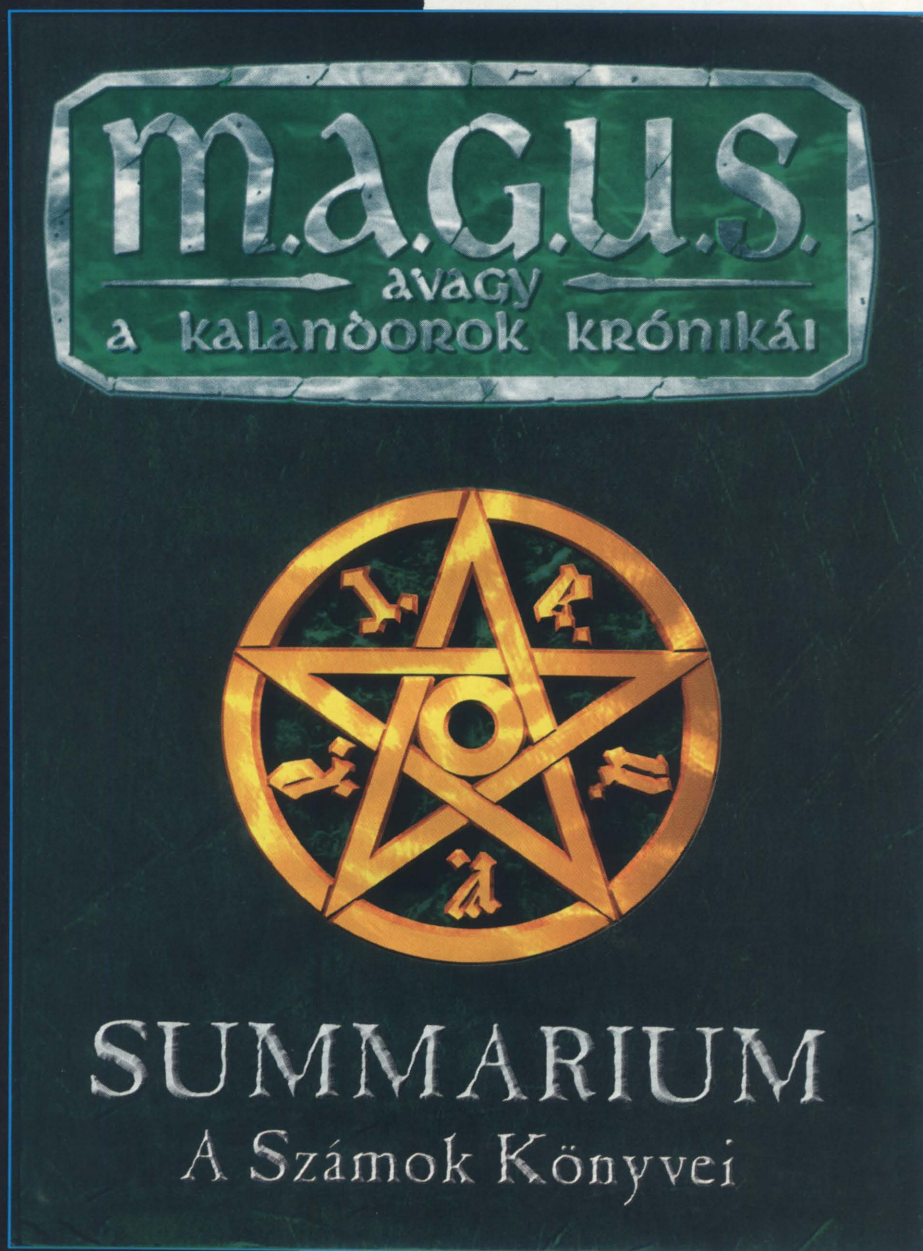
ISMERTETŐ

Call of Cthulhu	24
-----------------	----

EGYEBEK

Mars 1910 - könyvelőzetes	10
Szerepjáték az Interneten - Cyberpunk 2020	18
Rúna tábor beszámoló	22
Csókmgia az AD&D-ben	34
Ars Magica - Bőreváltók	40
Homokóra - Jan van den Boomen novellája	42
Vampire kalandmodul 2. rész	47
A nekromancia története 3. rész	50
Levelezés	54
Kiáltás farkast 2. - könyvelőzetes	57
Star Wars - Birodalmi harci személyzet	58
Filmrovat	62

Kitartás, hamarosan



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



3. rész

Kiválasztottak[®]

a M.A.C.U.S.[®] kártyajáték

Mielőtt belekezdzenék a Kiválasztottak szabályrendszerét ismertető sorozatunk harmadik részébe hadd köszönjem meg a III. Rúna tábor lakóinak az elismerő és lelkesítő szavakat, melyek igazolták elképzeléseinket és értelmet adtak az elmúlt két és fél

év fejlesztési munkáinak. Továbbá a rendszerfejlesztő csapat nevében köszönöm az ötleteket, javaslatokat, melyek közül nem egyet olyan remeknek találtunk, hogy – miért is titkolnánk – felhasználunk majd a későbbi kiegészítőkben.

Harc kalandozók között

II

Az ismertető előző részében többször is utaltunk a harcra, itt az ideje, hogy részletesen is bemutassuk szabályait. Harc két kalandozó csapat között jöhet létre, egyrészt az esetben, ha toronyszint ellen ostrom indul, illetve akkor, ha egy mágus akadályozni akarja riválisa kalandozóit valamely küldetés végrehajtásában. (Toronyszint elleni ostromról az ismertető 2. részének 7. pontjánál, küldetés akadályozásról pedig ugyanezen rész 9. pontjánál találsz bővebb információt.)

Fontos megkötés, hogy harc során csakis a két hadakozó játékos cselekedhet, s ők is csak harci manővereket használhatnak (ez alól egyedül a gyors hatások jelentenek kivételt, ezekről később még szólnunk).

A harcot a könnyebb kezelhetőség kedvéért lépésekre bontjuk, melyek a következők:

1. Felkészülés.
2. Az ostromló/kalandozó felállítja hadrendjét.
3. A védő/akadályozó felállítja hadrendjét.
4. Harci körök.
5. Harc eredménye.
6. Harc zárása.

1. Felkészülés

A felkészülés nem más, mint az a pillanat, amikor a két csapat megpillantja egymást.

A felkészülés során játszhatóak ki azok a lapok, melyek szövegezésük szerint harc előtt hozhatóak játékba. Ekkor aktivizálhatók a harc előtti képességek, illetve ilyenkor lépnek életbe a harc előtti időzítésű jelenben levő lapok.

Ezek szinte minden esetben védelmi jellegűek: ekkor fohászcodnak a papok istenükhöz harci áldásért, a boszorkánymester ekkor mormolja el villámvért varázslatát, stb.

A toronyszint vagy akadálylap hatására (esetlegesen más hatások okán) elforgatott kalandozókat ekkor vissza kell forgatni: minden kalandozó éber helyzetben kezd a harcot.

2. Az ostromló/kalandozó felállítja hadrendjét.

3. A védekező/akadályozó játékos felállítja hadrendjét.

Ostrom esetén az ostromló, küldetés megoldás esetén a küldetés megoldását kezdeményező játékos állítja fel előbb hadrendjét. Ha ő meghatározta kalandozó csapata hadrendjét, akkor ellenfelén – azaz ostrom esetén a védőn, küldetés megoldás esetén az akadályozó játékoson – a sor. A harcban minden kalandozó számára kötelező harci pozíciót kijelölni.

Mielőtt tovább mennénk értelmezzük az előző két fogalmat, a hadrendet és a harci pozíciót.

A harci pozíció megmutatja, hogy mely kalandozók bocsátkoznak kézítésába ellenfeleikkel, s mely kalandozók maradnak hátra, védett helyen, ahonnan távolbaható fegyverekkel vagy mágiával pusztíthatják az ellent, vagy éppen támogathatják társaikat.

Azaz a harc menetének e két lépésénél mindkét játékos két sorba rendezi kalandozóit. Az ellenfél felé néző sorban levő kalandozók a frontemberek, míg a hátsó sorban levők a védett kalandozók.

A frontemberek leginkább harcosok, akik fegyvereiket és harci tudásukat mérik össze ellenfeleikkel. Pontosan ezért használhatnak közelharcit, de nem használhatnak távtámadás akciólapokat (akciólapok ismertetését lásd alább). További megkötés, hogy frontember által alkalmazott varázslat akciólap a feltüntetett manőver-pont igény kétszeresébe kerül – a körülötte tomboló ütközet zavarja koncentrációját.

A védett kalandozók a frontemberek takarásában helyezkednek el, közelharcit támadásoknak nem lehetnek célpontjai. Védett pozícióba elsősorban varázslatokat vagy távtámadásokat használó kalandozókat érdemes helyezni. Természetesen védett kalandozók nem alkalmazhatnak közelharcit támadásokat.

Hadrend alatt értjük a harcoló csapat felállítását, azaz azt, hogy hány frontembere illetve hány védett kalandozója van. Hadrend többféle létezik, kiépítésének egy arany szabálya van: legalább egy frontemberrel minden harcoló csapatnak rendelkeznie kell (hiszen védett kalandozó számára szükség van védőre, azaz frontemberre). Ha a harc folyamán bármikor egy csapat elveszíti megmaradt utolsó frontemberét, akkor az összes védett kalandozója frontember lesz.

A csapatban levő kalandozók számától függően a következő hadrend kiépítések léteznek:

Csapat egy kalandozóból

Egy kalandozó bizony csak szabályrendszer szempontjából mondható csapatnak, szerencsétlen flótás kénytelen egymaga szembeszállni támadóival, s mint ilyen nincs választási lehetősége: kénytelen frontemberként harcba bocsátkozni.

Csapat két kalandozóból

Ekkor két lehetséges hadrend közül választhat a hadakozó játékos:

- a. Mindkét kalandozó frontember lesz;
- b. Egyik kalandozó frontember, a másik védett helyzetű.

Csapat három kalandozóból

Ekkor három lehetőség kínálkozik hadrend kiépítésre:

- a. Mindhárom kalandozó frontemberként harcol;
- b. Két kalandozó vállalja a frontember tisztjét, a harmadik pedig védett helyzetű lesz;
- c. Egy kalandozó lesz frontember a másik kettő védett helyzetben harcol.

Csapat háromnál több kalandozóból

Alapesetben legfeljebb három kalandozóból állhat egy csapat, az esetben azonban ha valamely lap vagy képesség plusz kalandozóhoz juttatja a csapatot, akkor elképzelhető, hogy háromnál többen harcoljanak együtt. Ez természetesen az eddigieken túli variációkat adhat hadrend kiépítésre, ekkor csak az arany szabályt kell szem előtt tartanunk: legalább egy kalandozónak frontembernek kell lennie.

4. Harci körök

A harci körök lépés több harci kör összessége, melyek során számos harci manőver közül választhatnak a hadakozó felek. Gyakorlatilag a harc e lépésénél zajlik le a két csapat közötti összecsapás.

Egy harci körben egy kalandozó legfeljebb egyszer cselekedhet. Ennek jelzésére használatos a Kiválasztottakban az elforgatás: ha egy kalandozó végrehajt egy harci manővert (alkalmazza képességét vagy akciólapot használni) el kell forgatni 90°-kal. Elforgatott kalandozó nem cselekedhet.

Egy-egy harci kör addig tart, amíg mindkét fél kalandozó elforgatott helyzetbe nem kerülnek, illetőleg az egyik, vagy mindkét hadakozó passzol (azaz a játékosok kijelentik, hogy nem kívánnak az adott harci körben semmilyen harci manővert alkalmazni.). Ekkor új harci kör kezdődik, melynek nyitányaként minden harcban résztvevő kalandozó egyszerre visszafordul, azaz ismét cselekvőképes lesz.

Az esetben, ha mindkét játékos passzol és kijelenti, hogy nem kíván újabb harci kört kezdeni, akkor a harci körök lépés véget ér.

Mielőtt a következő lépés bemutatásába fognánk térjünk ki a harci manőverekre. Az alábbiakban szereplő harci manőverek közül kell választania az éppen több manőver-ponttal rendelkező hadakozónak. A manőver végrehajtása után ismét a legtöbb MP-vel rendelkező hadakozó jön (aki lehet ugyanaz a játékos), s rendre tovább.

Páncélok, Pajzsok, Fegyverek

Az M*K-ban a fegyverek, páncélok és pajzsok az akciólapok tárgy típusához soroltak, említsük meg a rájuk vonatkozó szabályokat és érdekességeket itt, a harc rendszer ismertetésénél:

A **páncélok** alsó küszöböt – *védeltséget* – adnak viselőjüknek. Amennyiben a páncélt viselő kalandozó elleni támadás dobás értéke kisebb vagy egyenlő a páncél által biztosított védeltségnél, akkor sebzésből felfog a páncél, adott SFÉ értéke szerint. Tehát, ha egy sodronyong 4-es védeltséget ad SFÉ 1-gyel, akkor viselője elleni 4-es vagy annál alacsonyabb támadás dobások esetén a sebzés 1-gyel csökken.

Pajzsok az ellenfél találati esélyét rontják, azaz adott értékkel csökkentik a támadó kalandozó támadásának felső küszöbét.

Fegyvereknek – akár a való világban, így az M*K-ban is – számos fajtája létezik. A nehéz, súlyos fegyverek általában növelik az akciólapok által okozott sebzést (ugyanakkor csökkenthetik forgatójuk támadás küszöbét, nehezebb sikeres találatot elérni velük). A könnyű és villámgyorsan forgatható fegyverek (mint például a vívótőr) csökkentik a közelharc (vagy éppen a táv-) támadások manőver-pont igényét.

Léteznek továbbá olyan fegyverek, melyekkel kiszámíthatatlan mozgási jellemzőik miatt nehezebben védhető támadások adhatók le (például: láncos buzogány), ezek ellen nem érvényesülnek a pajzsok, vagy éppenséggel a páncélok SFÉ-je csak csökkentett szinten él. A mágiával átlényegített vagy felvértezett fegyverek a felsoroltakon túl még számos egyéb jellemzővel bírhatnak.

Ha egyszerre ugyanígy MP-vel rendelkezik a két hadakozó, akkor az cselekedhet, aki legrégebben cselekedhetett.

Harci manőverek:

1. Harc időzítésű akciólapok játékba hozása.
2. Harci kalandozó képességek alkalmazása.
3. Egyéb lapok, illetve képességek használata, melyek szövege harcra utal.
4. Passz.

Harci időzítésű akciólapok játékba hozása

Azok az akciólapok minősülnek harci akciólapoknak, melyek szövegezésének elején a „”-jel (harcjel) látható.

Harci kalandozó képességek alkalmazása

Harc folyamán csak a harcban résztvevő kalandozók használhatják képességeiket, de csak azokat, melyek harci képességek. Harci képességeket az adott képesség szövegezése előtti „”-jel mutatja.

Egyéb lapok, illetve képességek használata, melyek szövege harcra utal.

A harc e lépésénél játszhatóak ki azok a lapok, illetve használhatóak azok a képességek, melyek szövegezésük szerint harcban alkalmazhatóak.

Eseménylapok között több is van, mely kimondottan harc közben használatos, míg a tárgyak és varázstárgyak között számos harci képesség található.

Az ilyen lapok illetve képességek vagy utalnak szövegezésükben harci jellegűkre, vagy a szöveg kezdetén megtaláljuk a „” jelet.

Passz

Amennyiben a játékos nem kíván semmilyen egyéb harci manővert végrehajtani, akkor passzolni kell. Ekkor a másik hadakozó a következő manőver alkalmazásának joga.

Ha egy harci körben mindkét játékos egymás után passzolt, akkor új harci kör kezdődik, a kalandozók visszaforgatásával, kivéve...

Ha mindkét játékos kijelenti, hogy az adott harcban már nem kíván harci manővert alkalmazni akkor véget ér a harc 4. lépése és következik a harc eredménye fázis.

5. Harc eredménye

Ha az előző lépésnél mindkét játékos passzolt, akkor következik e lépés. Ekkor mindketten összeadják a harcot túlélő kalandozóik aktuális szintjét. A harcot az a fél nyerte meg, akinek az így kapott össz-szint értéke nagyobb. Amennyiben az összegzett szintek egyezők, akkor a harc eredménye döntetlen.

6. Harc lezárása

Ekkor használhatóak a harc végén időzítésű lapok és képességek, illetve ekkor járnak le a harc hatóidejű lapok és ekkor kell dobni a harc időtartamú kártyákat a jelenből. Azaz a harcban felhasznált, csak a harcra vonatkozó kártyák hatása ekkor jár le, s ezeket a kártyákat a múltba kell helyezni.

A harcot elvesztő csapat Sorába kerül vissza függetlenül attól, hogy milyen céllal vett részt az összecsapásban. Minden hazakerülő kalandozó pihenő helyzetbe kerül, kivéve a sérülteket, akik sérült helyzetbe kerülnek vissza Sorukba.

A vesztes csapat részéről a harcban elesett kalandozók tárgyai és varázstárgyai elvesznek (múlt/mélység), a győztes saját halottainak tárgyait és varázstárgyait hazamenekítheti raktárába.

A győztes csapat pedig folytathatja a manővert, attól függően, hogy próbálkozó vagy akadályozó volt-e.

Most, hogy a harc menetét és alapszabályait megismertük, lássuk a részletesebb – és szárazabb – szabályokat is.

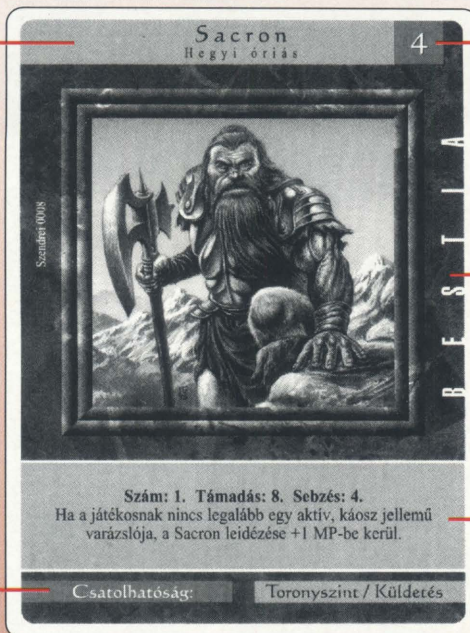
Harci előtti időzítésű lapok és képességek

Mint a fentebb szerepelt, a harc 1. lépésénél (Felkészülés) használhatóak a harc előtti időzítésű akciólapok és kalandozó képességek. Mindkettőt az adott lap szövegezése előtti „” jel jelzi.

A kalandozó képességek használatához egyszerűen be kell jelenteni, hogy az adott képességet alkalmazni kívánjuk, és azt rögtön megtehetjük függetlenül a Manőver-pontok diktálta sorrendiségtől. Ugyanez igaz a harc előtti képességgel rendelkező tárgyra és varázstárgyra.

Ettől eltér a harc előtti akciólapok használatának módja. Ezeket arccal lefelé kell kijátszani. Ha mindkét hadakozó úgy dönt, hogy nem kíván

A Bestia akadálylap neve



Az akadálylap leidezése költsége

Az akadálylap típusa

A bestia képessége

Akadálylap toronyszinthez vagy küldetéshez, illetve néhány esetben - mint a Sacronnál - mindkettőhöz csatlakozható

több harc előtti akciólapot kijátszani, akkor egyszerre fel kell fedni az akciólapokat, melyek képessége egyszerre érvényesül, de csak azután, hogy a játékosok kifizetik az egyes akciólapok MP-igényét. Az összes arccal lefelé kijátszott akciólapnak harc előtti fázisának kell lennie (tehát tiltott a blöff) és mindegyikért kötelező fizetni. Ha valamilyen hatás okán a játékos képtelen kifizetni harc előtti akciólapjai közül egy vagy több MP-igényét, akkor megválaszthatja, hogy mely lapokért nem kíván fizetni, de ekkor pillanatnyi MP mennyisége automatikusan nullára esik, függetlenül attól, hogy egyébként maradna-e MP-je vagy sem.

Támadás dobás

Bizonyos akciólapoknál és egy-két kalandozó képességnél támadás dobásra van szükség annak eldöntésére, hogy az adott cselekedet mennyire sikeres, azaz talál-e a támadás vagy nem fogja-e fel a célpont védettsége a sebzést.

Támadás dobás a Kiválasztottak játékmeneténél többször is használatos próbadozás módszerével történik. Ennek lényege, hogy két kockával (2k6) egy bizonyos tartományon belüli értéket kell dobni a sikerhez. Azaz adott egy felső küszöb, melynél kisebbet (vagy egyenlőt) kell dobni illetve - nem minden esetben - adott egy alsó küszöb, melynél nagyobbat kell dobni. Azaz akkor sikeres a próba, ha a két küszöb közötti a dobott érték vagy egyenlő a felső küszöbvel.

Támadás dobás esetén a felső küszöb a kalandozó Fizikum értéke, míg az alsó küszöb a támadás célpontjának védettsége (melyet a viselt páncél, illetve mágikus védelem ad meg).

Tehát támadás akkor sebez teljes értéket, ha a két kockával dobott összeg alacsonyabb a kalandozó Fizikum értékénél illetve egyező azzal és magasabb a célpont védettségénél. Ha a dobás magasabb a Fizikum értékénél, akkor nincs találat, azaz sebzés sincs. A hagyományos próbadozással szemben az esetben, ha a dobás egyenlő az alsó küszöbvel vagy kisebb annál - azaz a célpont védettsége érvényesül - akkor még lehetséges sebzés, de a sebzést csökkenti a védelem által biztosított SFÉ (Sebzés felfogó érték).

Sebzés

A kalandozók élete távolról sem veszélytelen, kalandjaik során újra és újra beleütköznek választott életformájuk veszélyeibe. Küzdelmeik során sebeket kapnak és osztanak. Az M*K-ban a sebzés fogalma jeleníti meg ezeket az elsősorban harci, de más úton is könnyen „beszerezhető” sérüléseket.

Sebzés minden esetben a kalandozó szintjét csökkenti.

A sebzést kétféle képen jelöljük, kiélezett szituációban, azaz ostromnál és küldetés megoldásnál a sebzést kockákkal jelöljük. Míg egyéb helyzetben - azaz akkor amikor a kalandozók a Sorban tartózkodnak -

Akadálylap (bestia)

Minden akadálylapot szimbolizáló kártya ugyanolyan megjelenésű, tervezésük egységessége alapján könnyen felismerhetők. Az alapsomag 15 különféle bestia akadálylapot tartalmaz majd.

a sebzést a kártyalap lefelé forgatásával jelezzük.

Kiélezett szituációban, azaz részletes sebzés jelzés esetén minden elszenvedett sebzést levonnunk a kalandozó pillanatnyi szintjéből. Az aktuális szintet pedig a kalandozó lap szint jelzése felett tartott, megfelelő oldalára forgatott kockával jelöljük.

Az összecsapást túlélő kalandozók ha veszítenek azonnal, ha győznek akkor a manóver végrehajtása után Sorukba kerülnek vissza. Ekkor a sebzést jelző kockákat levesszük a kalandozó kártyákról, de a sérült kalandozókat 180°-kal elforgatva helyezzük vissza a Sorba.

Halál

Ha a harc folyamán a kalandozó sérülései elérik vagy meghaladják szintjét, akkor arccal lefelé kell forgatni kártyáját: a kalandozó haldoklik. Ekkor még lehetséges megmenteni gyógyító kártyákkal, ha ez nem történik meg, akkor a harc végén a kalandozó a múltba kerül (az esetben ha nevesített kalandozó volt, akkor a mélységbe).

Gyógyítás

Egyes lapok és képességek lehetőséget nyújtanak arra, hogy kalandozókat gyógyítsuk. Ostromnál és küldetés megoldásnál, azaz kiélezett esetben a lapon szereplő szintet gyógyítja a lap, azaz ennyivel növelhetjük az adott kalandozó aktuális szintjét. Sorban a gyógyító lapok vagy pihenő vagy éber helyzetbe forgatják célpontjukat (mindig az adott lap határozza meg milyen helyzetbe kerül a célpont).

Megkötés, hogy gyógyítással nem növelhető a kalandozó szintje a kártyalapon adott szintérték fölül.

Bestia és kalandozók harca

12

Bestia és kalandozók harca az előbb ismertetett harcrendszerrel eltérő módon zajlik. A legfőbb különbség, hogy bestiák ellen a kalandozók nem használnak akciólapokat.

Mielőtt a bestiák és kalandozók harcának szabályaira kitérnénk vizsgáljuk meg a bestia kártyákon található adatokat.

A bestiák az akadálylapok egyik típusaként jelentkeznek az M*K-ban. Az akadálylapokon szereplő statisztikákon felül (lásd ismertető 2. rész, 8. pont: Az akadályok) három újabb érték adott rajtuk: a szám, a támadás és a sebzés.

A szám megmutatja, hogy az adott bestia hány támadást hajt végre, azaz hány támadás dobást dobhat az akadálylap irányítója.

Védett kalandozók**

“A” csapat hadrendje



Frontemberek*

“B” csapat hadrendje



Védett kalandozók**

“B” csapat harc közben

* Frontemberek:

Közelharc támadás akciólapokat igen, de távtámadás akciólapokat nem használhatnak. Varázslat akciólapokat manőverpont igényük kétszereséért hozhatnak játékba.

** Védett kalandozók:

Távtámadás akciólapokat igen, közelharc támadás akciólapokat nem használhatnak. Varázslat akciólapokat a feltüntetett

Éber, az adott harci körben még cselekvőképes kalandozó

“A” csapat harc közben

Sérült, minden szintjét elvesztett kalandozó, cselekvőképtelen, ha nem gyógyítják az adott csatában akkor a Múltba vagy a Mélységbe kerül



Az adott körben már többet cselekedni nem képes, elforgatott kalandozók



1 szintet sérült kalandozó

A támadás megmutatja a bestia támadás dobásának felsőküszöbét, azaz sikeres találathoz az adott érték alá vagy azzal egyezőt kell dobni.

A sebzés megmutatja, hogy sikeres próbadozás esetén mennyit sebez támadása célpontján az adott bestia.

Bestia és kalandozók harcának menete

Miután a bestia akadálylapot felfedték és játékos a kifizette MP-igényét, a bestia által megtámadott játékos megnevezi, hogy csapatának mely tagjait érinti a bestia támadásai. Egy kalandozó egy támadást vállalhat fel. Az esetben, ha több támadással rendelkezik a bestia, mint a kalandozó csapat létszáma, akkor a fennmaradó – azaz a minden kalandozóra leadott egy-egy támadás utáni – támadások célpontja felől a bestiát irányító játékos próbadozásokat tesz, melynek felső küszöbe a bestia támadás értéke. Az esetben ha a célpont kalandozó védettséggel rendelkezik a támadás akciólapok ellen, az a bestia ellen is érvényesül (ilyenek a páncélok és mágikus védelmek) mint alsőküszöb. Sikeres próbadozás esetén a célpont kalandozó a bestia sebzés értékénél adott sebzést szenved el. Minden végrehajtott sikeres próbadozás után azonnal fel kell jegyezni a sebzést.

A célpontok meghatározása után a bestiát irányító játékos próbadozásokat tesz, melynek felső küszöbe a bestia támadás értéke. Az esetben ha a célpont kalandozó védettséggel rendelkezik a támadás akciólapok ellen, az a bestia ellen is érvényesül (ilyenek a páncélok és mágikus védelmek) mint alsőküszöb. Sikeres próbadozás esetén a célpont kalandozó a bestia sebzés értékénél adott sebzést szenved el. Minden végrehajtott sikeres próbadozás után azonnal fel kell jegyezni a sebzést.

Harc Példajáték

13

Következő példánk két kalandozó csapat összecsapását mutatja be. Lássuk kik állnak egymással szemben:

Példánk „A” csapatának fontosabb statisztikái:

Vigyázó rendi lovag: jellem: Rend; kaszt: lovag; 3. szint; Fizikum: 8.

Antoh pap: jellem: Élet; kaszt: pap; 3. szint; Képessége (mely végleges, azaz folyamatosan érvényben van): „...Gyógyító varázslatok (akció-lapok) használata után nem fordul el.”

Példánk „B” csapatának fontosabb statisztikái:

Dzsad hadzsi: jellem: Káosz; kaszt: harcos; 2. szint; Fizikum: 7; Képessége (mely harc előtti): „+1 szintet kap, Egy fordulóban legfeljebb +1 szintet kaphat ily módon.”

Láncbarát rabszolgavadász: jellem: Káosz; kaszt: harcos; 1. szint; Fizikum: 7; Képessége (mely harc előtti): „az a harc folyamán használhatja: „Frontból védett pozícióba kényszerít egy kalandozót.”

Romlás Virága: jellem: Káosz; kaszt: boszorkány; 1. szint; Fizikum: 3.

Az „A” csapat küldetés megoldásba kezdet, „B” csapat pedig akadályozni szándékozik. Harcra kerül sor.

„A” csapat irányítója 12 MP-vel, „B” csapat irányítója 9 MP-vel kezdi a harcot.

Felkészülés:

E pontnál a „B” csapatot irányító játékos elsőként kijelenti, hogy *dzsad hadzsi*-ja alkalmazza képességét, azaz 1 manőver-pontért 1-gyel megnöveli szintjét a harc végéig (a *dzsad hadzsi* homlokára kente az *al-bahra-kahremet*, melynek ajzó hatására veszett harcos vált belőle). (B=8MP, „B” csapat irányítójának 8 manőver-pontja maradt).

A harc felkészülés fázisában egyik játékos sem kíván más cselekedni, jöhet a következő lépés.

Az ostromló/kalandozó felállítja hadrendjét:

Mivel az „A” csapat kezdet bele a küldetés megoldásba, ezért először rajtuk a sor. Játékos dönt: a *Vigyázó rendi lovag* lesz a frontember, míg az *Antoh pap* védett helyzetből kezdi a harcot.

A védő/akadályozó felállítja hadrendjét:

Ezután a „B” csapat irányítója a sor. Ő úgy dönt, hogy a *Dzsad hadzsi* és a *Láncbarát* lesznek frontemberek, míg a *Romlás virága* védett helyzetű lesz.

Mindkét hadrenden látszik, hogy frontembernek a közelharcra alkalmas kalandozók lettek kiválasztva, míg védett helyzetbe inkább a mágiát alkalmazók kerültek.

Harci körök

A hadrendek felállítása után megkezdődik az első harci kör.

1. harci kör

„A” játékos kezd, hiszen neki van több manőver-pontja, szám szerint 12. Mivel azonban az „A” csapat össz-szintje magasabb (3+3 szemben a 3+1+1-gyel), játékosuk úgy dönt: passzol.

A „B” csapat játékosán a sor, aki rögtön bejelenti, alkalmazza a *Láncbarát* harci képességét és védett pozícióba kényszeríti a *Vigyázó rendi lovagot*. Ekkor 1-gyel csökken manőver-pontjainak száma (B=7MP), valamint el kell forgatnia a *Láncbarátot*, aki ebben a harci körben már nem cselekedhet. A képesség használatával azonban elérte célját. Mivel az „A” csapatnak egyetlen frontembere sem maradt a harcban, ezért mindannyian frontemberek lesznek, azaz az *Antoh pap* is frontember lesz! Emlékezzünk csak vissza: frontember varázslata kétszer annyi manőver-pontot igényel...

Ismét az „A” csapat játékosja jön. Mivel – érthető okból – nehezményezi a *Láncbarát* földi pályafutásának legutóbbi megnyilvánulását, tenni próbál rá, hogy ez legyen az utolsó... (ha higgadt fejével döntene, akkor egyrészt nem támadna, hiszen még mindig ő rendelkezik magasabb össz-szinttel, másrészt nem az elforgatott kalandozót támadná, aki az adott harci körben már nem tud cselekedni, hanem inkább a *Dzsad hadzsi*-t próbálná eltávolítani a játékból, aki még az adott körben is veszélyt jelenthet). „A” csapat játékosja kijátsszik egy *Taglózás* támadás akciólapot. E lap 2 manőver-pontba kerül (A=10MP), a lovagot el kell forgatni, majd támadás dobást kell tenni. A támadás dobás felső küszöbe a *Vigyázó rendi lovag* Fizikuma, pontosabban annál kettővel kevesebb, mert a *Taglózás* nehézsége miatt (a *Taglózás* szövegezésében adott, hogy 2-vel csökkenti a támadó küszöböt). Azaz a *Vigyázó rendi lovag* támadás dobásának felső küszöbe: 6. Játékos dob két kockával, a dobás összege: 3. Mivel a *Láncbarát* nem visel páncélt, így semmi sem csökkenti a támadás erejét. Mivel a *Taglózás* legalább kettőt sebez: a *Láncbarát* a földre rogy (szintje csak 1.). „B” játékos képtelen gyógyítani rajta... a *Láncbarát* szemében kihuny az élet...

Továbbra is az „A” játékosnak van több manőver-pontja, viszont e harci körben már csak az *Antoh papot* használhatná, s mivel ő frontember, kétszeres költsége lenne minden varázslatnak. Továbbá a *Láncbarát* távozásával 6-4-re módosult a szintek aránya. Passz következnek.

„B” játékos ekkor kijelenti, a *Romlás Virága* egy *Hasadékot* varázsol. Kijátssza az akciólapot, kifizeti manőver-pont igényét: 3-at (B=4MP) és elforgatja a *Romlás Virágát*. A *Hasadék* szövegezése szerint 2 szintet sebez célpontján, ha az elvét Fizikum mentődobását. Célpontnak „B” játékos az *Antoh papot* jelöli meg. Mentődobás a próbadozás elve alapján működik, ez esetben a kalandozó Fizikuma a felső küszöb, azaz a varázslat akkor jön létre, ha a felső küszöbnél nagyobb lesz a dobás. „A” játékos dob, az érték 9, azaz sikertelen a mentődobás, az *Antoh pap* 2 szintet sebződik. Irányítója egy kockát helyez az *Antoh pap* szintje fölé, úgy forgatva a kockát, hogy az 1-es számjegy legyen felül – a pap aktuális szintje.

Ezután mindkét játékos passzol, azaz új harci kör kezdődik.

2. harci kör

E kör kezdetén „A” játékosnak 10, „B” játékosnak 4 manőver-pontja van. Az aktuális össz-szintek megegyeznek: 4. Minden kalandozó visszafordul, az *Antoh papon* marad az elszennvedett sebzés után az aktuális szintet jelző kocka.

„A” játékos kezd. Mivel sokkal több manőver-pontja van, úgy dönt vállalja, hogy az *Antoh pap* varázslat akció-lapja kétszeres MP-be kerüljön. Kijelenti, hogy az *Antoh pap* varázsol egy *Villámcsapást*, melynek célpontja a *Dzsad hadzsi* lesz. A varázslat 4 manőver-pont helyett a frontemberi helyzet miatt 8-ba kerül (A=2MP), azonban a varázslat három szintet sebez a *Dzsad hadzsi*, ami azonnali halált jelent, hiszen „B” játékos továbbra sem képes gyógyítani...

„B” játékoson a sor, hiszen immáron neki van több manőver-pontja. *Romlás Virága* frontember lett (hiszen mindkét eddigi frontember meghalt), így a játékos belátja, hogy nincs tovább esélye. Passzol.

„A” játékos úgy dönt későbbre hagyja a *Romlás Virágával* a leszámolást, ő is passzol. Véget ér a harci kör és mivel a következő harci körben is mindketten passzolnak, véget ér a harci körök lépés is.

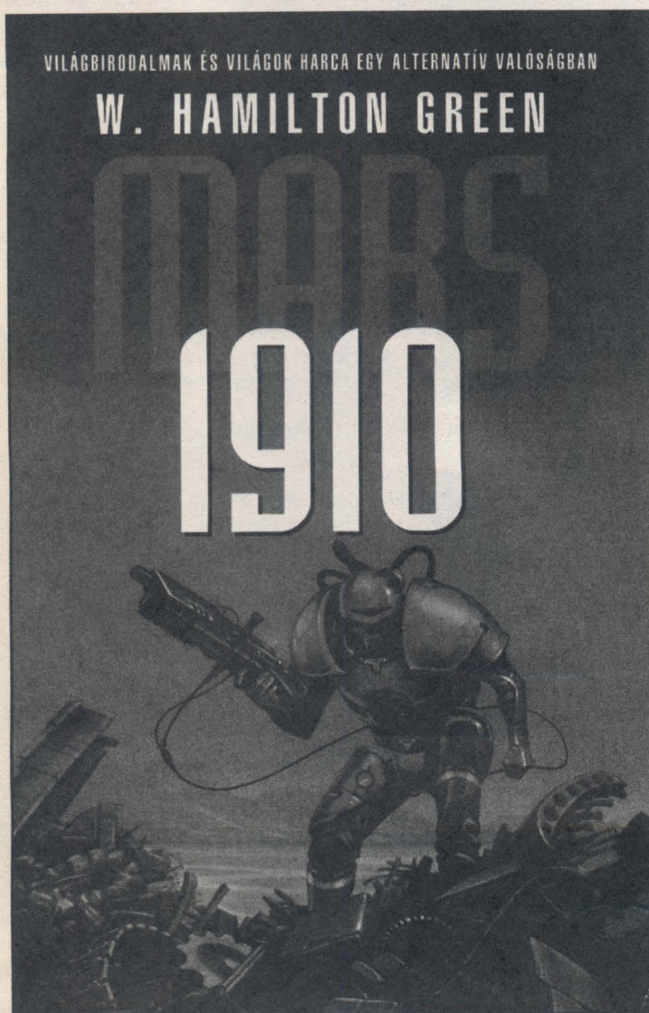
Harc eredménye

A harcot „A” játékos nyerte, hiszen aktuális össz-szintje: 4, szemben „B” játékos 1-ével.

Harc zárása

„B” játékos kalandozója (A *Romlás Virága*) elforgatva visszakerült Sorába. „A” játékos folytathatja a küldetés megoldását.

W. HAMILTON GREEN MARS 1910



W. HAMILTON GREEN VILÁGA: 1910

A színhely

A gyanútlan szemlélő első ránézésre azt gondolná, hogy W. Hamilton Green világa is ugyanolyan, mint a miénk (sőt, hogy ugyanaz), hiszen ezt is hozzánk hasonló emberek népesítik be, és ugyanúgy hívják a kontinenseket, mint nálunk, ráadásul a legtöbb, általunk ismert ország is megtalálható benne. De valahogy minden más... nem kell hozzá sok idő, hogy a kívülről érkező számára is nyilvánvalóak legyenek a különbségek. Ehhez elég kinyitni egy bostoni újságot, amiben az Amerikai Föderáció (igen, Amerikai Föderáció, nem pedig Amerikai Egyesült Államok!) területén fosztogató, szökött rabszolgákról olvashatunk, vagy alaposabban szemügyre venni egy térképet, amin Ausztrália nem Anglia, hanem Németország koronagyarmataként szerepel. Vagy ha végigsétálunk egy utcán, akkor rögtön kiderül, hogy a hasonlóságok igencsak látszólagosak.

1910-re ugyan az autók itt is kezdik kiszorítani a lovaskocsikat, de ezek gőzhajtású autók: a történelem menete errefelé máshogy alakult, mint az általunk ismert Földön, és itt nem találták fel a belsőégésű motorokat. És a repülőgépeket sem: a jövő a gigantikus léghajóké, és senki nem meri megkérdőjelezni fontosságukat. A katonai szakértők úgy gondolják, hogy a légi csatákat kizárólag ezek a monstrok fogják megvívni, mi mégsem lehetünk bizonyosak benne, hogy tényleg így lesz. Elvégre bármi megtörténhet, és a dolgok valójában nem is hasonlítanak arra, aminek látszanak.

Látszólag - ez az egyik kulcsszava 1910 világának, és végül rá kell döbbernünk, hogy olyan idegen erők szólnak bele az események menetébe, amelyek szívesen irányítják a háttérből a dolgokat. Rejtőzködnek, ameddig csak lehet, és nem akarják felfedni a lapjaikat. És egyáltalán nem biztos, hogy a földlakók javára munkálkodnak, pedig azoknak így is éppen elég nehézséggel kell megküzdeniük...

A címfszereplők: a rivális birodalmak

De a színen egyelőre csak a hegemoniára törekvő nagyhatalmak vannak jelen: a császári sasos Németország, a rabszolgatartó Amerika, valamint az új Tatár Birodalom, ami máris bekebelezte Ázsia legnagyobb részét, és most tovább fegyverkezik. Hordái előzőnlőtték a néhai Oroszországot is, és előbb vagy utóbb rátámadnak majd Németországra. Egyelőre nem lehet tudni, hogy melyikük fog felülkerekedni, és egyesek szerint a törökök is beleszólhatnak a küzdelembe: ők magashegyi laboratóriumaikban egy különleges fegyvert: primitív mesterséges élettel

KÖNYVELŐZETES - KÖNYVAJÁNLAT

rendelkező, önálló egységeket akarnak kifejleszteni, amelyeket tömegesen bevettve majd eldöntenek a háború kimenetelét.

A tatárok mellett szól a szívósság meg a kitartás, valamint az, hogy roppant mennyiségű katonát tudnak kiállítani, a németek viszont a világ legjobb, Zeppelin-típusú léghajóival rendelkeznek. Egyáltalán nem kétséges, hogy kit kell a levegőóceán urának tekinteni. Az Amerikai Föderáció nem is akar rivalizálni velük: ő a mélytengereket akarja meghódítani, mert azt reméli, hogy bázisokat hozhat létre több ezer lábbal az óceán tükre alatt, a németek vagy tatárok által ellenőrzés alatt tartott partok közelében, ahol majd olyan hatalmas tengeralattjárók is állomásozhatnak, amelyek belsejében elférnek az elfogó-vadászléghajók. Anglia már nem szólhat bele a játékba, mert német gyarmat, és német gyarmat Hollandia, Franciaország, Spanyolország is. Az Osztrák-Magyar Monarchia pedig fogatlan oroszlan...

Nem úgy a mexikóiak, illetve Dél-Amerika: velük azért feltétlenül számolni kell. A guaráni, kecsua és egyéb hegyi indiánokból kiváló harcosokat lehet faragni, és a mexikói titkosszolgálat egészen egyedülállóan eredményes. Ezért is állomásoztak a németek fallal körülvett dél-amerikai erődkolóniáikban állandóan nagyszámú fegyverest.

A háttér: a titkosügynökök

Mindegyik kisebb-nagyobb hatalom rendelkezik titkosügynökökkel, akik a legkülönbözőbb módszerekkel próbálnak eredményt elérni. A tatároknak a valóban hihetetlen fájdalomtűrés jellemző: mielőtt szolgálatba állnának, keresztül kell esniük a tatár nagybirodalom legendás, újjáépített fővárosában egy speciális kiképzésen, és eközben megtanulják rutinszerűen elviselni azokat a kínokat, amelyek bárki mást megtömrénék, és az őrlétebe vagy a halálba kergetnének.

Szóval nem véletlenül számítanak jónak... Mindent egybevetve valószínűleg mégis a német titkosügynökök a legveszélyesebbek: Jütland szigetén nem csupán a legkülönfélébb harci technikákat sajátítják el, mint amilyen mondjuk a kés- és botvívás, fegyvertelen küzdelem, városi gerillaharc, tűzfegyverek, mérgezés, robbanóanyagok, hanem sajátos "lágy módszereket" is, amelyek az adott személyben rejlő képességeket szabadítják és használják fel. A az egyik ilyen módszer lehetővé teszi a számukra, hogy vészhelyzetben abnormálisan hosszú ideig, akár fél óráig is kibírják lélegzetvétel nélkül, és élve kerüljenek ki a mindenki más számára halálos csapdából; egy másik, a "minden-vagy-semmi" nevű technika révén rövid ideig (legfeljebb néhány percig) beavatlatlanok számára elképzelhetlenül élesen érzékelik a környezetüket és szinte azonnal reagálnak a külső ingerekre (aztán viszont elveszítik az eszméletüket, tehát nagyon is kétélű fegyver ez). Mindezekon túl a német titkosügynökök egészen szélsőségesen fanatikusak, a végsőig hűségesek Vilmos császárhoz, és soha nem adják fel...

A legeredményesebbek viszont a mexikóiak, egészen pontosan: a mexikói elhárítás, és ezt egy tanulatlan indiánnak, egy bizonyos Ribera-nak köszönhetik, aki egészen rendkívüli tulajdonságokkal rendelkezik: ha feltesznek neki egy igennel vagy nemmel megválaszolható kérdést, mindig tudja a helyes választ. Nem mindegy viszont, hogy ki kérdez - ezért válogatta és képezte ki a mexikói titkosszolgálat az úgynevezett kérdezőket, akiknek az a feladata, hogy Riberát, illetve a hozzá hasonlókat faggassák. Imár az egész országban vannak olyan titkos központok, ahonnan a biztonsági szolgálat emberei megkaphatják a kívánt felvilágosítást, és ez a rendszer gyakorlatilag lehetetlenné teszi a rivális amerikaiak beszivárgását. Egy félig örült, félig lángész mexikói orvos egyébként ezekre az R-képességű (R mint Ribera) férfiakra alapozva olyan rendszert dolgozott ki, ahol az egyes emberek összekapcsolásából létrejövő háló afféle számítógépet eredményez, hogy a segítségével már nem csupán egyszerű kérdéseket lehessen megválaszolni, de új, minden addiginél nagyobb hatású fegyvereket is lehet tervezni. Vagyis lehetővé

teszi majd az egész Föld meghódítását - hacsak közbe nem jön valami. **Az eszközök: technika, tudomány, fegyverek**

Mint már szó volt róla, minden erőgép gőzzel működik. Gőz hajtja a hajókat is, a speciális sivatagi járművekben egy iridiumtűkőr fókuszálja a napfényt a zárt keringetű dugattyúhátra, a jeleket pedig elektro-mechanikus jelfogók továbbítják állomástól állomásig. Egy tüdővészben fiatalon meghalt zseni, Illich fogaskerekekből és házilag előállított, primitív elemekből épít mesterséges intelligenciát, a rablóbandák pedig (vagy azok, akik egy önmaguk előtt is ismeretlen megbízó, egy külső hatalom parancsait teljesítik) speciális harci járműveket vetnek be a megerősített mexikói udvarházak ostromakor: a kígyóvonat például a föld felszínéhez közel siklik, és alkalmas arra, hogy bejuttassa a martalócokat a védelem legkisebb részén át is. Ezek a technikák és ezek a fegyverek a mi szemünkkel nézve különösnek tűnnek, de a saját világukban mégis hatékonyan működnek - és hátra van még a meglepetés is, ami tökéletesen átformálja majd a háborúkat. A mi tudományunk által ismeretlen felfedezésről van szó: az úgynevezett Hall-féle fizika azon az elképzelésen alakul, hogy párhuzamos világok igenis léteznek. Tehát egy párhuzamos világ energiáját meg lehet csapolni, és olyan eszközöket lehet készíteni, amelyek ezzel működnek majd. Ribera is azért tud válaszolni a feltett kérdésekre, mert kapcsolatban van egy, az övétől csak nagyon kis mértékben eltérő kozmosszal, ahol az események már bekövetkeztek. Persze az is elképzelhető lenne, hogy éppen a mi valóságunkkal kerül kapcsolatba, és ennek semmi hasznát nem veszi: abban az esetben mindenki tudatlan és zavaros fejű álmodozónak tartaná. Onnét, W. Hamilton Green könyvének színhelyéről nézve minden bizonnyal a mi univerzumunk is csak a párhuzamos világok egyike.

A játék célja: a Mars

Ilyen körülmények között határozza el a leggazdagabb amerikai rab-szolgakereskedő fia, Bob Hassen, hogy úrhajót épít a Hall-féle fizika felhasználásával. El akar jutni a Marsra, mert meg van róla győződve, hogy a vörös bolygó magasabbrendű civilizáció lakhelye. Természetesen igaza van, csak éppen közben az is kiderül, hogy vannak, akik mindenáron meg akarják akadályozni célja elérésében. Mert számtalan párhuzamos világ létezik - az egyikből át lehet lépni a másikba, sőt, egész hadseregeket is át lehet küldeni, hogy onnét üssenek rajta az ellenségen. És ugyanúgy, ahogy megszámlálhatatlanul sok, a miénkhöz hasonló vagy attól eltérő univerzum van, ugyanúgy számtalan értelmes faj népesíti be az univerzumok minden szegletét, és így a Naprendszer bolygóit is.

Ezek közül pedig közelről sem mindegyik barátságos... Az emberiségnek fel kell készülnie a küzdelemre - már ha egyáltalán ideje lesz rá, mert a külső hatalmak megbízottjai már leszálltak, és megpróbálnak idejében leszámolni a földiekkel. Növeli az esélyüket, hogy ők már tökéletesen tudják, mire megy ki a játék, miközben a világ legjobb titkosügynökei is a sötétben tapogatóznak: a föderáció emberei a németekre gyanakszanak, és fordítva. És ha rájönnek is az igazságra, a harc akkor is hosszú lesz és elkeseredett, mert végül vagy a támadóknak, vagy az emberiségnek el kell pusztulnia.

A mérleg nyelvét majd azoknak a hegyvidéki indiánoknak a leszármazottjai billentik a földiek javára, akik annak idején, néhány évvel Kolumbusz partraszállása előtt már éppen elindultak volna, hogy hatalmas hajóhadukkal meghódítsák Európát, amikor a "csillagistenek" leszálltak közéjük, és vezetőiket magukkal hurcolták. Most itt az idő: akkor az idegen erők változtatták meg a történelem menetét, ez alkalommal az indiánok fogják.

Galántai Zoltán



Taba el-Ibara tolvajairól



Már az előző számban is bővebb terjedelemben foglalkoztunk a Délvidék roppant sivatagának oázisaiban, emírségeiben tevékenykedő tolvajklánokról, ám arról, hogy a játék gyakorlatában mindez miképpen működik, eddig nem esett szó. Lássuk tehát, hogy az ott leírtak miként érvényesülhetnek a játéokban!

A Klánok

Nagy fába vágja a fejszét, aki az ibarai tolvajszervezeteket akarja számba venni. Nemcsak azért, mert a viszontagságos élet, a létért való állandó küzdelem, a véres leszámolások, a *grazs* miatt a tolvajklánok száma folyamatosan változik, s csakis Doldzsah a tudója, hogy mely klánnak meddig tart ki a szerencsecsillaga, de azokból is, mert ezek legtöbbje a külvilág számára sem ismert, s csakis az azonos városban vagy emírségben tevékenykedő szervezetek ismerik a másikat. Az ő befolyási körükön kívül szorgoskodókkal csupán akkor foglalkoznak, ha azok az ő "vizeikre" tévednek, vagyis valamely olyan dologba ütik az orrukat, ami a másik klán érdekeit sérti.

Itt kell megemlítenünk azonban azt is, hogy se szeri, se száma a sivatagi városkákban az olyan alakoknak, akik ugyan kinnal-keservvel, de a tolvajlásból próbálják fenntartani magukat, még akkor is, ha ők maguk egyetlen klánhoz sem tartoznak. Előttük két lehetőség áll: vagy rövid időn belül felvételért folyamodnak valamelyik helyi tolvajklánhoz - s a nagy többség ezt is teszi - vagy az adott klán, akinek érdekeit sérti ennek a tolvajnak a működése gyorsan elteszi láb alól az okvetetlenkedőt.

Ügyesnek, óvatosnak, s nem utolsó sorban ravasznak és kitartónak kell lennie annak a tolvajnak, aki valamelyik ibarai klán szolgálatába akarja állítani a tehetségét. A próbaidős klántagok (1-3.szint) mindenben kiszolgáltatottak a klán törvényeinek és a náluk idősebb és rangban feljebb álló tolvajoknak. Végeláthatatlan vesszőfutás az életük, senki nem foglalkozik velük érdemben, saját maguknak kell fejlődniük, másoktól

trükköket, fogásokat ellesni, ha valaha is megakarnak felelni a magasabb követelményeknek. Rengeteget kell olvasniuk, gyakorolniuk és legelőször is figyelniük a náluk tapasztaltabbakat, árnyékként, őket nem zavarva követni a mestereket mindenhová, ameddig azok eltűrik a szemtelenséget, hogy a legkisebb mesterfogást is elleshessék tőlük. Ez talán lehetővé teszi, hogy amennyiben a klán Kistanácsa érdemesnek találja őket rá, részt vehessenek az első és mindent eldöntő megmérettetésen. Ez a természetes módja annak, hogy valaki egy ibarai klán teljes jogú *senkije* lehessen. Teljes jogút mondtam, noha ez még csupán arra elég, hogy részese legyen a Thelthának (lásd később), megkapja a klán-tetoválásokat, s elsajátíthatja a titkos klánnyelvet is. Ha kívülről érkezik valaki, annak ugyanígy végig kell járnia a klán ranglépcsőit, nem lehetséges az, hogy akár egy 5. szintű tolvaj azonnal a szervezet tagja lehessen. Ahhoz, hogy ő maga is a klán részévé válhasson, ugyan úgy részt kell vennie a beavatáson és meg kell felenie a Kistanács által megszabott próbatétel.

Ezek a próbatételek az esetek nagy többségében halálos veszélynek teszik ki a klán-tagságra áhítozókat, s (Tsz-től függetlenül) az esetek nagy többségében sikertelenül végződnek. Hiába, nem mindenkinek adatik meg a lehetőség, hogy egy dzsada tolvajklánt szolgálhasson.

Ezt követően már nincs szorosan meghatározott gátja annak, hogy a klánon belül a tolvaj tovább fejlődhesen, csupán cselekedetei és érdemei lesznek meghatározók abban, hogy meddig emelkedhet.

Noha nem köthető számokkal pontosan meghatározható adatokhoz, íme a rangbéli és a tapasztalati szinthez köthető megfeleltetés hozzávetőleges értékei:

1-3. szint	próbaidős
3-5. szint	senki
5-6. szint	számos
ezen klántagok a Kistanács előtt felelnek cselekedeteikért	
6-8. szint	rangos
8-10. szint	erős
10-12. szint	tudatos (belőlük alakul a Nagytanács)
12. szint -	helyettesek
15. szint -	klán- v. tolvajbáró v. gróf

Ezek az adatok csak hozzávetőlegesek, erre utalnak a címek és szintek közötti átfedések is, a KM természetesen szabad kezét kap abban az esetben, ha a saját tolvajklánját dolgozza ki. Ily módon még az is lehetséges, hogy egy klánbáró csupán 5. szintű legyen, s egy hasonló kvalitású játékos karakter szinte egy-csapásra a klán első embere lehessen, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy az ilyen gyenge klánok nem szoktak túlságosan hosszú életűek lenni a könyörtelen leszámolások és folyamatos harc világában. Hiszen amelyik klán vezetője nem képes megvédeni a sajátjait, ahhoz a szervezethez nem jelentkeznek próbaidősek, s előbb-utóbb a nyomukat is eltünteti majd a sivatagi szél.

A Theltha

A Theltha nem más, mint egyfajta misztikus kötelék, amelyhez minden beavatást nyert klántag csatlakozik, mihelyt a klán vezetője a szervezet tagjává fogadja. Egyesek szerint ez a kötelék a vezetők mágikus képességeiből kapja az erejét, ám ha figyelembe vesszük, hogy a tolvajklánok csupán jelentéktelen része

képes mágiát használni, ezt a feltevést elvet-
hetjük. Mások egy szertartásnak, megint má-
sok egy klánonként változó varázstárgynak
tulajdonítják a létét. Minden esetre tény, hogy
az összes olyan dzsád tolvajszervezet, amely
ötvennél több tagot számlál birtokába kerül
ennek a misztikus hálónak, amely a klán min-
den tagját azonos erővel köti a másikhoz.

Ebből talán arra lehetne következtetni,
hogy a Theltha nem más, mint egy testetlen
entitás, amelyet az azonos módon viselkedők
szervezett csoportjainak léte hív életre, ám az
a tény, hogy más, hasonló létszámú szerve-
zetek - legyenek akár az Ibarában is - nem
élesztenek fel hasonló dolgokat, cáfolni tűnik
mindezt.

Mindenesetre a Theltha léte tény, bármit
is tart felőle a tudomány, s oly összekovácsoló
erő a dzsád tolvajok között, hogy jótékony
hatását hiba lenne semmibe venni. Egyfajta
mentális hálóként kell elképzelnünk, melynek
minden szála azonos erővel köti a másikhoz
a tolvajokat, noha a mentálfonáltól eltérően
nem mutatható ki.

A Theltha meg nem magyarázható módon
létrejön minden olyan szervezetben, amely
legalább ötven főt számlál (patkánybárók nem
számítanak bele ebbe az összegbe), s akkor
is megmarad, amennyiben a létszám ez alá
csökken. Ha egyszer már megformálta önma-
gát, a klán léteig életben marad.

Egyetlen játéktechnikailag számszerűsít-
hető dolog írható le róla, miszerint hatásaiban
egy 60-as erejű hűségbélyegnek felel meg.
Ezt kell mágiájával felülmúlnia annak, aki a
klán ellenében szeretné magának megnyerni
az adott tolvajt, illetve Mf (4.fokú) Vallatással
kell annak bírnia, aki árulásra bírhat egy Thelt-
hával a szervezethez kötött illetőt.

A titkos nyelv

Arról, hogy az adott klán mi módon tesz szert
a titkos nyelvére, több magyarázat is létezik,
s most nem is azt kell feszegetnünk, hogy ha-
gyományosan kialakult, szántszándékkal el-

torzított dzsadról vagy más nyelvről, illetve
valamely misztikus úton hagyományozódó
közlési formáról van szó. Tény, hogy minden
klánnak megvan a maga nyelve, mely első-
sorban nem a hétköznapi társalgást szolgálja,
hiszen a szókincse nem ilyen irányultságú,
hanem a különféle harci helyzetekben,
alkukban, tárgyalásokban, egyeztetéseknél
használatos. Gyakori, hogy a nyelv nem
csupán hangok, hanem különféle látványos,
vagy épp ellenkezőleg szinte észrevehetetlen
gesztusok bonyolult szövevénye. Elsajátítására
csakis a klántagoknak van lehetősége
(szintenként 3 Kp), míg azok, akik valamely
furfanggal, anélkül akarják megtanulni, hogy
a klán tagjai lennének ez sokkal nehezebb
(megfelelő oktató, szintenként 5 Kp). Mindez
a Summarium szabályai alapján 4.fokú nyelv-
ismeretnek számít a Kultúráról függetlenül.

Faj

Mielőtt bármifajta eszement tápolás megke-
zdődne, le kell szögeznünk, hogy a dzsád tolvaj-
klánoknak kizárólag *emberi* tagjai lehetnek.
Semmi esély sincs arra, hogy dzsennek vagy
amundok a tagjaik közé férközzenek - ez utóbbi
két faj játékos karakternek különben sem
ajánlott. Törpék, félelfek és orkok csakis a
körülmények hihetetlen összejátszásaként,
rendkívüli véletlenek folytán válhatnak klán-
tagokká, ám ez a változat, hacsak egy mód
van rá kerülendő!

Van viszont több olyan lehetőség, amely
más fajúak beforakodását lehetővé teszi. Első-
sorban a tamarikról kell beszélnünk, akik jó
kapcsolatok kialakítására képesek egyes klán-
okkal, s rajtuk keresztül a patkánybárók és
a patkányok is fontos szerephez juthatnak az
adott klán életében. Ezeket a klánokat a ta-
marik elsősorban mágikus tudásukkal segítik,
amit az adott szervezet még akkor is jó néven
vesz, ha ezért cserébe megnő a tolvajklán ha-
ragosainak száma.

Szigorúan NJK-ként arra is adódhat mód,
hogy bizonyos klánoknak dzsenn vezetőik le-

gyenek, a Manifesztációs Háború kitörése óta
pedig van egy-két olyan szervezet, mely a to-
vábbélés reményében az amundoknak hódolt
be. Ez nem jelenti azt, hogy az Ősi Nép fiai
közül választanak maguknak vezetőket, csu-
pán annyit tesz, hogy tevékenységüket min-
denben alávetik az amundok akaratának, ve-
zetőik kapcsolatát tartanak a hódítókkal, s az
ő irányelveik alapján határozzák meg a tolvaj-
ok tevékenységét.

Jellem és viselkedés

Minden tolvaj jellemében szerepelnie kell va-
lamilyen formában a Rendnek (Summarium:
elsősorban Draco, Krák, Griffon, Hastin jel-
leműek), hiszen a Theltha ezt kívánja tőlük, s
csakis abban az esetben engedhetnek bármi-
lyen formában is a Káosz hatalmának, ha a
klán vezetése ezt kívánja tőlük. Ebből követ-
kezik, hogy azok a szervezetek, amelyeknél
eleddig még nem alakult ki a Theltha, sem-
miféle jellembeli megkötéssel nem bírnak,
bár meg kell jegyezni, hogy általában ezek a
legrövidebb életűek.

Viselkedésüket tekintve kétségtelen, hogy
a dzsád tolvajok igencsak magabiztos és pök-
hendi népség, s ha a klán teljes jogú tagjai,
aligha hagynak megtorlatlanul bármely sértést,
amely őket vagy a klánjukat illette. Meglehet,
hogy ez a megtorlás nem következik be azon-
nal, de tény, hogy a tolvajok ritkán felejtene-
k el bármit is, amivel az ő, avagy az általuk
szolgált szervezet becsületébe tapodtak. Ma-
gabiztosságukon és orcatlanságukon jól le-
mérhető klánjuk pillanatnyi helyzete a város-
béli rangsorban, s míg a kisebb szervezetek
inkább meghúzódnak, nem ritka, hogy a leg-
hatalmasabb tolvajok a nyílt színen illegetik
magukat, közhírré téve befolyásukat és sért-
hetetlenségüket.

A klánok és a mágia

Számos helyen megemlíti, hogy a dzsád tolvaj-
klánok mind a mágia avatott mesterei is
egyben. Ez azonban közel sem fedi a valósá-
got. A tolvajokat nemhogy mestereknek, de a
legtöbb esetben kontároknak sem neveznék a
valódi mágiahasználók. Mágiájuk nem több né-
hány ügyes trükknél, fortélynál, mely minda-
hány rendkívül hasznos és fontos, ám ettől még
egyikük sem válik varázslóvá, arról nem is be-
szélve, hogy a tolvajok legtöbbször soha életében
nem tudja használni ezeket a trükköket.

Van néhány klán, amelynek tagjai azon-
ban képesek - bizonyos feltételek mellett - al-
kalmazni néhány kicsiny mágikus fortélyt, s
annak feltétele, hogy beavatást nyerjenek ezen
titkokba, legtöbbször az, hogy élve megússzák
a Kistanács által eléjük állított próbatételeket.
Ezen klánok beavatásai általában a legnehe-
zebbek, s itt hullanak el a legtöbben, ha az
összes tolvajszervezetet nézzük. Amennyiben
ez sikerül, még korántsem biztos, hogy képe-
sek lesznek alkalmazni a trükköket - melyek



mindegyike hétpecsés titok, s fővesztés a jutalma annak, aki bármit is kikotyog belőle.

A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit jelent, hogy mindazok a tolvajok, akik olyan klánba tartoznak, amely önálló mágikus hagyományokkal is rendelkezik (az összes tolvajszervezet mintegy 2%-a), a klánbéli rangsorban eléri a rangos fokozatot, Asztrálja és Akaratereje legalább 15, míg Intelligenciája 17, képessé válhat arra, hogy Intelligenciája 15 fölötti részét a mágikus tanulmányok megkezdése utáni minden szintlépésekor (klánonként eltérő, de legalább 5. szint) mana-pontként megkaphassa. Az ebből a mennyiségből *megtanult* varázslatokat szabadon használhatja.

Fontos a hangsúly a megtanult szón. Tudniillik csakis azokat a varázslatokat alkalmazhatja, amelyeket megtanítanak neki, nem választhat szabadon az alábbi listáról, bármelyik trükkre is lenne egyébként képes. Minden varázslatot a Képzettségpontokból kell megvásárolnia, mégpedig oly módon, hogy a mágikus trükk minden Mp-jéért 3 Kp-t kell áldoznia. Az ismert varázslatokat annyiszor alkalmazhatja, ahányszor neki tetszik, csupán a Mp-i számát kell mindig szem előtt tartania. Mana-pontjai csakis nyolc óras nyugodt alvás után térnek vissza.

A Summarium szabályai alapján a mágiahasználó dzsad tolvajok, a tolvaj alkaszt egy specializációjának számítanak (később), s a Mágiahasználat képzettség szabályai szerint képesek mana felhasználására. Bár náluk is kitétel, hogy a tanulmányokat csakis a *rangosok* kezdehetik el.

Megint más lapra tartozik a mágiahasználók és a klánok viszonya. Kevés olyan szervezet létezik, amelyik fenn tudja tartani magát a folyamatos klánháborúk közepette valamirevaló varázshasználó nélkül. Hogy azután a vezetők kit választanak, az elsősorban a klán erkölcsi beállítottságától függ. Jobbára boszorkánymesterek és boszorkányok akadnak segítőtársul, de tudomásunk van egy el hameditársaságról, akik egy tűzvarázslót alkalmaznak. Az emberi segítőkön kívül gyakori a manahasználó tamarik tevékenysége is, jóllehet még ők is gyakorta használnak másfajú kiségitőket maguk mellett.

Külön kategóriába tartoznak a tolvajok által használt mágikus tárgyak is. Ezek legtöbbje természetesen valamilyen zsákmány formájában kerül a klán tulajdonába, s annak vezetése dönt arról, hogy ki és mikor használhatja fel. Hiába valaki a legügyesebb sirabló, akkor sem tarthatja meg magának a szerzeményét, ha akár a fél kezével is fizetett érte. Minden varázstárgyat be kell szolgáltatni a Nagytanácsnak, s csakis ők hozhatnak döntést annak további sorsáról. Ha tehát egy dzsad tolvaj valamilyen mágikus tárggyal rendelkezik, szinte bizonyosak lehetünk benne, hogy a klán egyik legügyesebb és legmegbecsültebb tagjával találkozunk - hacsak nem egy egyszerű áldozatról van szó, akit csaknem lehetetlen feladat végrehajtására szemeltek ki, s a tervek között szerepel az adott mágikus tárgy

esetleges elvesztése is. Az alább következő kis mágikus módszerek mindegyike megegyezik abban, hogy erőssége 8-as, nincs ellene mentődobás, valamint a végrehajtásához egy rövid mozdulatsor és egy megfelelő időben kimondott varázsigé szükséges. Némelyik mágikus módszer megköveteli bizonyos varázsjelek leírását is, ez azonban nem összevethető a különféle jelmágikus módszerekkel. Alkalmazásához nem szükséges a Rúnamágia (Summarium - Szimbólummágia) ismerete. A rajzok egyszerűek és a tolvajok a többi rítussal együtt tanulják meg őket. Vannak olyan klánok is, ahol egyszerűen nem alkalmaznak olyan trükköket, amelyekhez rúnák írása elengedhetetlen. Amennyiben a varázslathoz szükséges összetevők valamelyike nem kivetelezhető, akkor a varázstrükk nem jön létre. Az esetleges kivételekről az adott varázslatnál külön szót ejtünk.

Ezeket a mágikus formulákat kizárólag egyes rendkívüli szigorral ellenőrzött és válogatott tagokból álló klánokban oktatják az arra rátermetteknek, és megtanulásukra csakis ezeken a helyeken van mód. Olyan tolvajról, aki az összes alábbi módszert ismerte volna, nem emlékeznek meg még a legnagyobb tudású tolvajtörténészek sem, az "átlagos" tolvajklánok legnagyobb hatalmú mesterei legfeljebb 8-10-et ismernek. Ennek az oka nem az illető hiányos ismereteiben keresendő - egészen egyszerűen egyetlen klán tudorai sem ismernek minden fortélyt. A KM a klánja megalkotásánál maga válassza ki, hogy mely varázslatokat ismerhetik annak tagjai (max.10)

Talán mondani sem kell, hogy ezek a varázslatok kizárólag a kivételes képességű tolvajok számára hozzáférhetőek, más varázshasználók számára alkalmazásuk lehetetlen.



Tolvaj varázstrükkök

Bűz

Mana-pont: 1 Mp
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen kis trükk hatására az adott területen hihetetlen bűz kezd terjedni, s csupán az bírja ki az ott tartózkodást, akinek sikerül az Állóképesség-próbája. Egyedül a tolvajnak nem kell erre az értékére dobnia, ám ő is jobban teszi, ha elszel, mert a következő körben már rá is hatással lesz a fertelmes szag. A trükk hatására az adott területen minden párbeszéd, harc, formálódó mágia azonnal megszakad.

Suhi

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 1 személy

A suhi nem más, mint egy erős mágikus ütés, amelyet a tolvaj mérhet egy általa kiválasztott személyre, aki nem tartózkodhat tőle 3 lépésnél távolabb. Az ütés minden esetben talál, nem védenek ellene a páncélok és egy-egy esetben 1k6 Fp fájdalmat okozhat. Túlütést nem lehet a suhival végrehajtani.

Szomjúságot tűrő formula

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 2 óra/szint
Hatótáv: önmaga

Ezen varázslattal a tolvaj képessé teheti magát arra, hogy elnyomja a szomjúságérzését. Csupán három korty vízre van szüksége ehhez mindannyiszor, amikor meg akarja újítani a varázslatot. A három korty vizet a varázslás ideje alatt kell elfogyasztania.

Forróságot tűrő formula

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 2 óra/szint
Hatótáv: önmaga

Ez a formula felvértezi a tolvajt a sivatag őrjítő forróságával szemben. Ennek segítségével a tűző napon is folytathatja sivatagi útját, nem kell időről időre megállnia, nem őrjít meg a napsütés, nem teszi tönkre a bőrt az égető fény. A szomjúság, a kiszáradás ellenében azonban hatástalan.

A sikeres hatáshoz a tolvajnak egy bonyolult mágikus jelet kell vérell a homlokára rajzolni.

Álmosságot tűrő formula

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: fél óra/szint
Hatótáv: önmaga

Az a tolvaj, aki ezt a varázslatot magára mondja, semmilyen - természetes - körülmények között nem fog elaludni az adott időtartam alatt. Érzékei élesek maradnak, jól összpontosít, nem kalandozik el a figyelme. Különösen alkalmas őrsebben, hosszú, vontatott tárgyalások alkalmával, stb. A különféle álmokeltő varázslatok mentődobásához a formula erőssége hozzáadható.

Villanás

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

A trükk hatására mindenkit időlegesen megvakító villanás kápráztatja el a tolvaj közelében állókat. Ő magának is le kell hunynia a szemét, ha nem akar másokhoz hasonlóan lebénulni 2 körig. A villanás elmúltával szabadon cselekedhet, míg azok, akik a hatótávon belül belenéztek a fénybe, csupán kábultan tántorognak ez idő alatt. A hatósugáron belül minden harc, tárgyalás, formálódó varázslat azonnal megszakad.

Kuleslyuk

Mana-pont: 4 Mp
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: érintés

A trükk hatására bármilyen két helységet összekötő rést, repedést a tolvaj kuleslyukként használhat, azaz látja rajta keresztül a rés előtt felbukkanó alakokat, tereket, valamint kíválszerűen hallgatózhat, még akkor is, ha a rés nem több egy szikla vékony repedésénél. Fontos követelmény, hogy a kis hasadás összekösse a két teret: azt, ahol a tolvaj áll és azt amelyet kikémlenni igyekszik. A sikeres hatáshoz a kikémlendő felületre a tolvajnak krétával egy bonyolult mágikus jelet kell rajzolni.

Árnyék

Mana-pont: 1 Mp
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: önmaga

A tolvaj szempillantás alatt árnyékokat kavarhat maga köré, ha végrehajtja ezt a varázstrükköt. Azonban csakis akkor működik, ha az adott helyen már különben is voltak árnyak, s a tolvaj nem mozdul arról a pontról, ahol megidézte a varázst. A mágia 55%-ot ad a Rejtőzés képzettségének értékéhez.

Álcafelismerő formula

Mana-pont: 5 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés

Ennek a trükknek a segítségével a tolvaj átláthat egy pillanatra minden hagyományos módon készült álcán. Előzőleg azonban be kell jelentenie, hogy a hatótávolságon belül mi az, amit a varázs segítségével szeretne megvizsgálni, legyen az akár személy, akár valamely rejtett tárgy. A mágikusan szőtt lepleken nem láthat keresztül, viszont a varázslat jelzi a számára, ha valamit az adott helyen mágikus módon álcáznak.

Csapdafelismerő formula

Mana-pont: 5 Mp
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés

Ez a trükk lehetővé teszi az alkalmazó számára, hogy a megvizsgálandó területen felfigyeljen a különféle csapdákra, legyenek azok bármilyen jellegűek - a különféle beugratások, hazugságok, fegyveres lesvételek leleplezésére természetesen alkalmatlan -, feltéve, hogy a hatótávon belül vannak. Azt azonban nem mutatja meg, hogy a csapda milyen típusú, s nem ad megoldást a hatástalanításához sem. A sikeres végrehajtáshoz a tolvajnak bonyolult mágikus jelet kell krétával a feltérképezendő terület elé rajzolni.

Méregfelismerő formula

Mana-pont: 6 v. 8 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés

A tolvaj ennek a trükknek a segítségével képessé válik felismerni, ha a hatótávon belül mérget találhat, illetve a másik alkalmazás szerint, amely 8 Mp-ba kerül, ennek a pontos helyét is képes lesz meghatározni. A trükk nem ad felvilágosítást a mérget természetéről, szintjéről, stb., csakúgy az ellene való védekezést vagy az ellenmérget sem nevezi meg.

Örömteli kattanás

Mana-pont: 4 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: érintés

Amennyiben a tolvaj evvel a varázssal felvértezve nyúl egy zárhoz, az abban a pillanatban kinyílik, feltéve, hogy egyszerű, mechanikus zárról van szó és semmiféle mágia nem védi, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázs, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). A sikeres végrehajtáshoz

a tolvajnak saját vérével kell egy bonyolult mágikus jelet a zár köré rajzolni.

Besurranó formula

Mana-pont: 16 Mp
A varázslás ideje: 4 kör
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: érintés

Egyike a leghatalmasabb, tolvajok által hozzáférhető varázslatoknak. Segítségével a besurranó, egyetlen kör erejéig rést nyithat bármely természetes anyagból készült falon, feltéve, hogy az máskülönbén nincs semmiféle mágiával megerősítve, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázs, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). Attól függetlenül, hogy az egy környi idő elégséges-e az átkeléshez vagy sem, a rés a varázslat végeztével nyomtalanul eltűnik. Csakúgy, mint az előző varázslatnál, a tolvajnak ez esetben is bonyolult mágikus rajzolatot kell az adott területre rajzolni a saját vérével ahhoz, hogy a mágia sikeresen működjön.

Csendkeltő formula

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: önmaga

Amennyiben a tolvaj ezt a varázslatot alkalmazza, jótékony, bársonyos csend fogja óvni a lépteit, mozdulatait, annak lejártaig. A dolog hátulütője, hogy ezidő alatt ő maga nem beszélhet, semmiről nem fog értesülni, ami körülötte történik és a hangjával elárulná vagy felhívna magára a figyelmet.

Kötélkibontó formula

Mana-pont: 7 Mp
A varázslás ideje: 10 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: önmaga

Ez az egyetlen olyan varázs, amelyhez nem szükségesek a tolvaj mozdulatai is, csupán egy meglehetősen hosszú varázsigé, melynek végeztével a tolvajról lehullik minden, nem mágikus módszerekkel megkötött csomó és kötelék. Láncok esetében csakis akkor hatásos, ha azokat nem bilincsekkel, lakatokkal, vagy más hasonló, mechanikus módszerekkel rögzítették. Hátránya, hogy a tolvaj csakis önmagára alkalmazhatja, mást kizárólag saját kezűleg szabadíthat ki.

Éji szemek

Mana-pont: 2 Mp
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 5 lépés

Amennyiben a tolvaj alkalmazza ezt a trükköt, abban az esetben ultralátásra tesz szert, amellyel a tökéletes sötétségben is magabiztosan

tájékozódhat. A dolog egyetlen hátulütője, hogy csupán a hatótávon belül fog mindent élesen látni, mindaz, ami ezen kívül történik, rejtve marad előtte. Talán ez az oka annak, hogy a tolvaj az időtartam lejártá előtt is megszüntetheti a hatást. Ebben az esetben azonban a varázslatra szánt mana-pontjai elvesznek.

Zsebek súlya

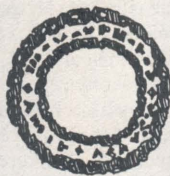
Mana-pont: 5 Mp
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: érintés

Ez a hatásaiban leginkább az asztrálmágiához hasonló varázs megmutatja a tolvajnak, hogy az áldozat tart-e magánál a varázslat pillanatában olyasmit, ami különös értékkel bír a számára. Ennek a helyéről és természetéről nem kap felvilágosítást, ily módon lehetséges, hogy olyan tárgyak elrablását fogja tervbe venni, amelyek csupán az áldozat számára bírnak kiemelt fontossággal. Csakúgy nem fogja jelezni a tolvajnak a hatalmas pénzüsségeket sem, amennyiben a varázslat alanyának a vagyon nem jelent különösebben sokat.

Varázsfürkés

Mana-pont: 3 Mp
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen varázslat segítségével a tolvaj felfedezheti mindazon mágikus kisugárzásokat, amelyek az adott időben a hatótávon belül vannak. Pontos helyüket nem, csupán hozzávetőlegesen tudhatja meg, s nem kap felvilágosítást a mágia természetéről sem. Érzékelni fogja viszont a működő varázslatokat is, hacsak azok nem éppenséggel valaminek az álcázására jöttek létre.



Mágikus csapdajelek

Azokon a helyeken, ahol meg tudják fizetni egy valamirevaló bérvarázsló szolgálatait, nem ritkán különféle varázsjelekre bukkanhat a hivatlan vendég. Ezek a mágikus rajzolatok hivatottak védelmezni egy adott helyet, riasztani annak védőit, elfogni, esetleg elpusztítani az óvatlan behatolókat.

Ezeknek a jeleknek a felrajzolása bizony nem egyszerű, valamennyi meglehetősen manaigényes. Abban az esetben, ha nem érintésre aktivizálódnak, és nem csak egy személyre fejtik ki hatásukat, hanem egy adott területre, a manaigény rögtön a duplájára nő-

vekszik. Ebben az esetben még külön kis érzékelő varázsjeleket, vagy varázsköröket is fel kell róni, hogy az adott terület megfelelően védve legyen. Az érintést nem feltétlenül a varázsjel megérintésére kell érteni, hiszen mágikus hatásuk akkor is érvényesül, ha valaki a jel körüli 1/2 láb átmérőjű körbe kerül (ezen belül érintkezik a jelet viselő felülettel).

A csapdajelek nagy előnye a hagyományos csapdákkal szemben, hogy sokkal nehezebb felfedezni őket, s az első kicsiny érintés is aktiválja őket. Arról nem is beszélve, hogy hatástalanításukhoz sok esetben nem elegendő a vonalak megtörése.

A mágikus csapdajelek általában az aktiváláskor megsemmisülnek, ám léteznek olyanok is, amelyek maguktól ismét feltöltődnek. Ehhez a jelmágusnak egy olyan rajzolatot is el kell helyeznie a csapdában, amely automatikusan feltölti és aktiválja a csapdát. Ezt később is a rajzolatba építheti, felrajzolása 30 Mp-t igényel. Segítségével a rajzolat ismét használatú lesz: minden 10 felhasznált Mp újratöltéséhez 10 percnyi idő szükséges. Ez a módszer természetesen csupán a tartós (érintésre nem megsemmisülő) jelekre alkalmazható.

Az ilyen állandó jeleket nem egyszerűen rajzolják, vagy festik, hanem jobbra a kőbe karcollják, komolyabb esetben vésik (ilyenkor a rajzolás ideje 10-zel, illetve 50-nel szorzandó). Ekkor álcázásukra három módszer lehetséges: vagy újabb mágiákkal próbálják elrejtetni létüket, vagy különféle díszítések, faragások közé rejtik, ám az is elképzelhető, hogy hamis varázsjelek tucatjait helyezik el, így álcázzák disznek a gyakorlatlan szemek előtt, vagy állítják fogós kérdések elé az avatottakat. A lényeg mindkét esetben a megtévesztés. Hagyományos módon a csapdajelek nem rejthetők festékréteg, kőpor és hasonló álcák mögé, hiszen érintkezniük kell az áldozattal, ahhoz, hogy kifejthessék a hatásukat (vagy legalább érzékeljék).

Azok az itt következő varázsjelek, amelyek ellen valamilyen mentődobással lehet védekezni, természetesen csak akkor lehetnek hatással az áldozatra, ha az erősítésük meghaladja az alany védelmét. **Alaperősítésük minden esetben 25 E, ezt 1 Mp-ért 1 E-vel lehetséges növelni.** Akkor is aktivizálódnak, ha erejük nem haladja meg a védelmet.

Az itt következő varázsjelek mindegyike alaperősségen 33 Mp-ot igényel, ehhez járulhat esetleg a csapda jellegétől függően a további manaigény, ezt az adott jelnél közöljük. Mindegyik csupán egyetlen személyre fejt ki hatását, a területre ható jelek manaigénye mindig a Mp duplája.

Börtön

Sebzés: -
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban
Rajzolás ideje: 3 perc
Mentődobás: Gyorsaságpróba

Ez a varázsjel különös börtönbe zárja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába

kerülnek). Az, aki elvétí a gyorsaságpróbáját pillanatok alatt egy romlott sárga fénnel vibráló burokból találja magát, amely nyúlós csápokkal tapad a környező falakhoz. Ebből a sajátos börtönből rendkívül nehéz szabadulni, hiszen sikeres erőpróba nélkül mindazt (mindazokat) magába szívja, akik megpróbálnak a bajbajutott segítségére sietni. A Börtön 3 óráig aktív, utána elengedi az áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást megakadályozni akaróknak valami módon. Ennek mikéntjét a KM hivatott eldönteni.

Bénító varázsjel

Sebzés: -
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban
Rajzolás ideje: 5 kör
Mentődobás: Mentális

Ez a varázsjel egyszerűen lebénítja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába kerülnek), és elvétí a ME-jét. Halovány barna színnel fog derengeni az illető és képtelen lesz elmozdulni arról a helyről, ahol a varázs lecsapott rá. Teste ezek után szabadon elvihető, noha ő maga akár egy szobor, mozdulatlan marad. A Bénítás 3 óráig aktív, utána elengedi az áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást megakadályozni akaróknak valami módon. Ennek mikéntjét a KM hivatott eldönteni.

Mocsárcövek

Sebzés: -
Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 kör
Mentődobás: -

Ez a csapdajel kizárólag területre hat, a mana-pont igényénél már ez az összeg van feltüntetve. Hatására a csapdajel körül 3 lépés sugarú körben a padlózat kövei iszapos mocsárrá változnak egy rövid időre, majd miután áldozataikat körülfolyták visszaváltoznak ismét kővé. Az így foglyulejtett személyekre a harc helyhez kötve szabályai vonatkoznak. A varázst kizárólag a rajzolat megtörésével lehet deaktiválni.

Vakság varázsjel

Sebzés: -
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 kör
Mentődobás: Mentális

Mindazok, akik a varázsjel megérintik (aktiválásakor 5 lépés sugarú körön belül tartózkodnak) és elvétik ME-jüket, időlegesen elvesztik a szemük világát, ily módon szabad prédájává válnak a helyre felvigyázó fegyvereseknek. A vakság annyiszor 10 percig tart, amennyivel az áldozat elvétette az ellenállását.

Dübbörgő visszhang

Sebzés: 1 Fp/1 E
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc
Mentődobás: -

Ezt a rajzolatot akkor is sikeresen alkalmazhatják, ha éppenséggel nem terjesztik ki egy adott területre, hiszen ekkor csak annak az esélyét növelik meg, hogy minél biztosabban aktiválhassák. Mindazok, akik az aktiválódáskor 10 lépés sugarú körön belül tartózkodnak annyi Fp-t fognak veszíteni, amilyen erősítésű a csapdajel volt. A veszteséget az az iszonyú hangrobbanás fogja előidézeni, amely mindazokat a zörejeket és neszeket erősíti az elviselhetetlenségig, amelyeket az adott időben a varázst előidéző okoz. (Legyen ez csoszsanás, sóhaj, bármilyen...) Ha ezáltal az illető elveszíti akt. Fp-inek negyedét, akkor 15 percig, ha a felét akkor 30 percig, ha a háromnegyedét, akkor 1 óráig, ha ennél többet, akkor maradandóan megsüketül, s csupán mágiával lesz gyógyítható. Mindazok, akik az előző kategóriákba nem esnek bele, csupán 5 percre veszítik el a hallásukat. A varázslat előnye, hogy a fentiekben túl közelítőleg meg is határozza a behatolók helyzetét.

Forró üreg

Sebzés: lásd a leírásban
Mana-pont: 66 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 15 perc
Mentődobás: -

Ez a csapdajel minden esetben egy adott területre fejt ki a hatását. Mindazok, akik az aktiválásakor 5 lépés sugarú körön belül tartózkodnak, hirtelen mintha egy forró katlanba kerültek volna, iszonyú hőség öleli körül őket egyetlen pillanat alatt. A forróság természetesen sebzést is okoz, mégpedig alaperősítésben 4k10-et, s minden újabb E-vel 2 Fp-t.

Vámpírok varázsjele

Sebzés: lásd a leírásban
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 25 perc
Mentődobás: -

Rendkívül kegyetlen ez a csapdajel, ugyanis a behatolók életerejét orozza el, ha azok szerencsétlenségükre aktiválják. Az első érintésre szinte jéggé dermed az, aki a hatása alá kerül (hatása alá kerülnek), s szinte érzi, amint a jel, s a körülötte lévő ellenséges környezet kiszippolyozza az életerejét. A jel alaperősítés esetén k6/2 Ép-t oroz el az áldozattól. Ehhez járulhat hozzá minden 15 E után egy újabb Ép.

Idéző varázsjel

Sebzés: -
Mana-pont: 33 + az idézéshez szükséges Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 15 perc
Mentődobás: -

Ennek a varázsjelnek a hatására a mágikus ábra egy, a jelmágus által kiválasztott lényt idéz a rajzolat mellé. Azt természetesen nem fogja tudni irányítani és a pillanatnyi hangulatára sem lehet befolyással. Nem célszerű azonban olyan lény megidézése, akit a behatolók legyűrése után sem tudnak a megvédeni kívánt építmény őrei elpusztítani.

Halálos szem

Sebzés: halálos
Mana-pont: 33
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 25 perc
Mentődobás: Asztrális és Mentális

Ez a kegyetlen varázsjel egyike a legritkább rajzolatoknak, még a legképzettebb jelmágusoknak sincs minden esetben a birtokában. Amennyiben a jel áldozata az aktiválást követően elvétí mind asztrális, mind mentális mentődobását, menthetetlenül meghal, ha ellenben csak az egyiket nem sikerül letennie "csupán" k6 órára görcsbe merevedik, s mozdulni sem lesz képes. Ha mindkét próbado-bása sikeres meg sem érzi a jel hatását. Azok a szerencsétlenek, akik ily módon vesznek oda *Tortor spiritusszá* változnak, s nem ritka, hogy egy ilyen csapda körül több ilyen kárhó-zott lélek is található. Állítólag vannak olyan kísértetvadászok, akik nagy összegekért vállalkoznak arra, hogy a megboldogult hozzátartozói számára az érintett lelket befogják, hogy az őt megillető végtisztességet megad-hassák neki. Mások arról beszélnek, hogy bi-zonyos praktikákkal az ilyen lelkeknek új tes-tet is lehet szerezni, s hogy a néhai ismét élő és gondolkodó lényként születhet ily módon újjá. Itt kell megjegyezni azonban, hogy az ily módon "feltámasztottak" vélhetően csakis a legszerencsésebb esetekben lesznek épel-méjük, oly súlyos nyomokat hagy bennük a hideg túlvilági lét. A többi jeltől eltérően en-nek a varázsjelnek az 1 E-vel való erősítése 2 Mp-ért történik.

A tolvajok varázstrükkjeitől eltérően ezeket a csapdajeleket nem csupán a Taba-el Ibarában alkalmazzák, bárhol találkozhat velük az óvat-lan kalandozó. Sok sikert a kijátszásukhoz és az alkalmazásukhoz! A fenti kiegészítésekkel együtt, remélem kellemes szórakozást ígér-kezik a sivatag oázisainak és emírségeinek mások számára átláthatatlan, intrikákkal, bosszúval és mágiával átszőtt világában.

CYBERPUNK

THE ROLEPLAYING GAME OF THE DARK FUTURE

<http://www.sch.bme.hu/misc/cp2020>

SZEREPJÁTÉK AZ INTERNETEN

```
>http://www.sch.bme.hu/misc/cp2020
```

```
.
```

```
>logging in.....
```

Jó néhány hónapja már annak, hogy hírt kaptam egy magyar nyelvű CP 2020 honlapról az Interneten. Igaz, akkor még egy külföldi (ergo kicsit lassúcska) szerveren kapott helyet, azonban néhány héttel később a <http://www.sch.bme.hu/misc/cp2020> címen is látható volt. E fantasztikus kis gyöngyszem elkövetője maga Tom Slayer (a hűséges RÚNA olvasók talán emlékeznek még néhány irományra tőle).

Tekintsük át egy-két mondatban, mit is talál az ide tévedő látogató.

A **Hentelj vagy felhentelnek** rovatban főleg fegyver-orientált cikkek találhatók. Megtekinthetjük a *Hónap szépét* is (igaz, a homepage leragadt a júniusi modellnél, ami a H&K SOCOM volt). Mindegyik hónap szépéről bőséges technikai, történeti és gyakorlati ismertetőt mellékeltek a képek mellé a szerző. A *forró ólom*, a *lőszer hegyek (pisztolyok)* rovatcímek magukért beszélnek. Érdemes megemlíteni *Bill bácsi boltját*, ahol a legspeciálisabb fegyver-igényeiket is kielégíthetik a szőlők vagy seftesek. Azonban néha váratlan meglepetés is akadhat a gyanútlan vásárló keze közé (néha repesz formájában az arcába is :->). A legnagyobb poén az egészben, hogy valóban létezik Bill bácsi fegyverboltja az Interneten (<http://www.billsigs.com>) ahol hitelkártya és fegyvertartási engedély birtokában karosszékéből vásárolhatnánk UZI-t, karabélyt, pisztolyokat vagy távcsöves puskákat. (Persze csak ha az Egyesült Államokban lennénk.) Itt lapulnak még *Murphy megjegyzései a harcról*. Azt hiszem, ezeket végigböngészve ki-ki elnosztalgiázhat azon, mikor is kellett új karaktert generálnia egy-egy örökérvényű igazság beteljesülésekor.

A következő menüpont a **Mindenről, ami Cyberpunk**. Itt található egy CP-al kapcsolatos filmográfia, bibliográfia valamint egy rövid ismertető magáról a CP2020-ról. A filmográfia elég jól összeszedett, azonban hiányolom a megfelelő linkeket az Internet Movie Database oldalaira. Lehet, mire megjelenik a cikk, már azokat is összegyűjtöttem és elküldtem Tom Slayernek. A bibliográfiával kapcsolatban annyi megjegyzésem lenne, hogy a pletykák

szerint létezik néhány kalóz-szkennelt verziója a felsorolt műveknek, érdemes lenne néhányat belinkelni ide.

A **Poéngyűjtemény** rovat eredeti, játék közben elhangzott poénokat, utolsó mondatokat, szövicceket tartalmaz (köszí, hogy elküldted Anges!) főleg AD&D és Cyberpunk kalandokból. A legnagyobb probléma általában az ilyen stílusú poénokkal az, hogy a "kívülállók" számára érthetetlen, csak a megrögzött szerepjáték-őrültek képesek felhőtlenül vigyorgogni rajtuk, (Pedig kategóriájában messze felülmúlják a jelenlegi magyar viccújságok poénjait.)

Saburo fekete könyvecskéje

Idézet a honlapról:

"Saboru Arasaka neve már önmagában is fogalom a Cyberpunk 2020 világában. Hát még hírhedt fekete könyvecskéje! Bekerülni sűrűn telerótt lapjai közé igazi megtiszteltetésnek számít - barátoknak, ellenségeknek egyaránt. Az előbbieket elnyeri hűségük jutalmát, az utóbbiakat pedig lassan, de biztosan eléri a veszedelmes agastyán bosszúja - rájuk nyomorúságos pusztulás vár...

Ha van merszed, kedves látogató... nos... feliratkozhat Szaburo könyvecskéjébe. Ha korábban valamelyik kalandod során már keresztbe tettél az öregnek (mint j ómagam is), ne csodálkozz, ha egy szép napon arra ébredsz, hogy a legjobb haverod, havernőd feldobott legádázabb ellenségeidnek, vagy valami elegáns ázsiai gyilkológépező csendesen (és nagyon-nagyon diszkréten) elvágta a torkodat. "

Mi is az a Cyberpunk?

Rövid áttekintés a Cyberpunk stílus kialakulásáról, történelméről és legnagyobb alakjairól. Nem is lehet igazi Cyberpunk az, aki nincs tisztában ezekkel. Ja, egy William Gibson fénykép is díszleg ám az oldalon! (A cikk már megjelent a RÚna magazin egyik korábbi számában.)

Az **LDL/linkek** rovatban nagyon hiányolom más külföldi Cyberpunk oldalak címeit. Érdeklődéssel várom a felkeresni még pld.:

- Superdan CP homepage
(<http://att2.cs.mankato.msus.edu/~superdan/cp2020/cp2020.html>)
- CyberWeb: The New Edge
(<http://www.wolfe.net/~cipher/>)
- Morninman's CP2020 Archive
(<http://users.aol.com/morninman/cybrindx.htm>)

A **Drótposta**, lev. lista oldalon megtudhatjuk Tom Slayer címét, valamint a Cyberpunk lev. lista e-mail címét. Egyébként semmi érdekes...

Röviden a szerzőről. Tom Slayer ebben a rovatban legfőbb jellemvonásait, paranoiás hajlamát és bizzar szoká-

sait :-) tárja a látogató elé. Méltó elrettentés lehet ez a kis életstílus-összefoglaló minazoknak, akik még nem tudják, hova vezet a heti min. 15-20 óra Cyberpunk 2020. Összefoglalás: Az egész Cyberpunk site tulajdonképpen nagyon jó. A képek szépek, jól illeszkednek a témakörökhöz. A szerző fegyvermániás voltát tükrözi, hogy az oldalak túlnyomó része fegyverekről szól. Becsületére legyen mondván, azok viszont igényesek, precízek és sok ötletet adhatnak a Cyberpunk Kalandmestereknek.

Érdemes tehát minden Cyberpunk rajongónak és a Cyberpunk-al csak ismerkedőknek is felkeresni Tom Slayer Cyberpunk honlapját.

BePe

```
>
>
> logging out.....
```

Hírek - Belföld

A **Beholder Bt.** októberben jelenteti meg **Raymond E. Feist: Sethanon alkonya** címmel a Midkémia sorozat utolsó, befejező regényét. Rövid ismertetése önmagáért beszél: "Gonosz szél fúj Midkégiában. Sötét seregek gyülekeznek, hogy szétzúzzák a Szigetkirályság erőit, és félelmetes mágia rabláncára fűzzék lakóit. A Rend és a Káosz erői közötti végső küzdelem Sethanon városáért folyik, Pugnak, a varázslómesternek, akit sokan Milamber néven ismernek óriási és veszedelmes utat kell bejárnia az idők hajnaláig, hogy megküzdhesen az ősi, szörnyűséges Ellenséggel több ezer világ sorsáért."

Ugyancsak októberben jelenik meg a **Shadowrun** regénysorozat újabb kötete is, **Nigel Findley** (az LX-IR szerzője): **Árnyjáték** címmel.

A Halalos örökség és a Vér szava után a **Battletech** trilógia harmadik, befejező kötete - **Michael A. Stackpole: Elveszett sors** címmel - várhatóan október végén, november elején lát napvilágot. Ízelítőül: "Jöttek, láttak, győztek. A klánbéli hódítók végcélja a Terra, az emberiség bölcsője, a Komsztár kommunikációs hálózatának központja. Semmi sem állíthatja meg őket. A Drakónis Szövetség trónörököseinek nyoma veszett. Csatamechek ezredei hevernek szerteszét, akár az összetaposott játékszerek. A Rasalhág az ellenség kezébe került. A klánok könyörtelenül özönlnek a Belső Szféra központja felé. Az emberiség egyetlen reménye nem más, mint a Belső Szféra legnagyobb hűségőze. A Komsztár a hódító klánok oldalára állt, így árulva el a Belső Szférát. Most e misztikus szek-

tának, mely minden csillagközi kommunikáció irányítója, egyedül kell szembeszállnia a klánbéli hordákkal. A Komsztár kipróbálatlan harcosai jelentik a Belső Szféra utolsó mentősvárát a teljes vereség ellen."

Az **N&N Kiadó** (Möbius könyvek) két új kötetet kényezteteti az SF szerelmeseit.

Arthur C. Clarke: 3001. Végső űrodisszeia, a világhírű sorozat befejező kötete, melyben az új életre kelt Frank Poole - egykori társai, Dave Bowman és HAL segítségével - megfejteti a monolitokat telepítő idegenek utolsó titkát.

Kim Stanley Robinson: Vörös Mars. A Mars földiesítésének és betelepítésének dokumentumszerűen hiteles, ugyanakkor roppant izgalmas története. Egy több évszázad eseményeit felölelő trilógia első kötete.

A **Valhalla Páholy** hírei: az elkészülés befejező fázisába lépett a M.A.G.U.S. legújabb alrendszere, a **Szigetvilág szerepjáték**. Az önmagában is élvezhető játérendszer első sorban az igényesebb, tapasztaltabb szerepjátékosoknak készült - most a tesztelés folyik. Részletes ismertetése a következő RÚNÁban kapott helyett.

Október végére várható **Wayne Chapman: A FEKETE DALNOK** c. kötete, melyben a Csepp és Tenger, A Halál havában és az Észak Lángjai c. regények kaptak helyett. A kötet a Valhalla Classic sorozatban, kemény kötéssel jelenik meg, igen korlátozott példányszámban. Az első ötszáz példány sorszámozott, és dedikált is egyben.

Ynevi játékok

Kyr Sakk

Az ynevi társasjátékokról méltatlanul kevés szó esik, pedig szép számmal akadnak, szerte a kontinensen: szelídebb szórakozást nyújtanak mindazoknak, akik nem vassal és mágiával mulatják az időt. Közülük nem egyről bebizonyosodott, hogy maradandóbb akár népeknél, birodalmaknál is.

A legismertebb valamennyi között a *kyr sakk*, amiről a legkülönbébb vallású és nemzetiségű bölcsek állítják egyhangúlag, hogy minden játékok királynője. Kisebb-nagyobb szabályeltérésekkel egész Yneven ismert és közkedvelt. Dóranban *gorthamnak*, Tóronban *morgéas silendumnak*, megint másutt *archeumnak* hívják; ha azonban valaki egyszerűen kyr sakként hivatkozik rá, mindenütt nyomban értik, mire gondol.

Eredetét tekintve csak találgatásokba lehet bocsátkozni; forrásaink tanúsága szerint már a régi Kyriában is nagy népszerűségnek örvendő társasjáték volt. Csupán a játékhoz kapcsolódó egyik legenda sejteti, hogy Toronból indulhatott hódító útjára.

A történet egy névtelen vándorlegényről szól, aki Gro-Ugon hegyvidéki erdőiben kóborolva egy tenyéryní tisztáson két egérszürke köntösű, mirtuszokkal ékített anyrt pillantott meg. Ügyet sem vetettek a környező renetegre, pedig ez a vadon már akkoriban, az orkok elszaporodása előtt is veszedelmes tájnak számított; minden figyelmüket az előttük heverő fakéreg lapnak szentelték. A vándor közelebb lopakodott és meglepve látta, hogy amazok a fakéregbe karcolt vonalakon fekete és vörös kavicsokat tologatnak, látszólag minden értelem nélkül. Az anyrok annyira belemerültek sajátos időtöltésükbe, hogy ha észre is vették a bokrok aljáról rájuk szegeződő szempárt, nem törődtek vele. A vándorlegény hajnalig figyelte a szótlanul zajló játékot; csak ekkor érezte úgy, hogy mindent megértett belőle. Ezután ugyanolyan csendben, ahogyan érkezett, ment tovább az útjára; a keze üres volt, ám az emlékezetébe vésve valódi kincset vitt magával.

Alig néhány holdhónap múlva már az egész toroni tartományban hire kelt a magányos vándornak, aki hóna alatt saját maga faragta táblákkal járja az utakat, s Morgena istennő kegyelméből betekintést nyert az istenek játékába. Az újfajta szórakozási forma, melyben a logika és az intuíció ötvöződött szerves egésszé, futótűzként terjedt a birodalomban, s olyannyira lázba hozta a lakosságot, hogy még a Hatalmasok is felfigyeltek rá. Egyikük magához rendelte a vándorlegényt, és alaposan kifaggatta. Miután meggyőződött róla, hogy a játék valóban isteni eredetű, és késő korok majdani háborúit jövendőli meg a jelképek leplebe burkolva, bőkezűen megjutalmazva bocsátotta el a vándort színe elől.

Mint minden legendának, ennek is több tucat változata ismert; némelyikbe a kései elbeszélők annyi a nagy nevet és isteni kinyilatkoztatást kevertek, hogy már alig hasonlít az eredeti változatra. Ám hogy a furcsa történetnek mégis van valami igazságmagja, arra nézve cáfolhatatlan bizonyíték áll rendelkezésünkre: maga a játék.

Manapság, a P. Sz. XXXVII. század vége felé a kyr sakk Észak-Yneven mindenütt közsímet, a Délvidéken azonban jobbára csak Shadonban és Gorvikban játsszák. Pedig eredetileg itt is széles körben el volt terjedve: kyr menekültek hozták magukkal a Káoszkor elején, a dicsőséges godóni birodalomban pedig az uralkodó mágusok egyik kedvenc szórakozásának számított. A Hetedkorban megszerveződő pyarroni egyházak viszont gyanakodva szemlélték, mint "az üres lo-

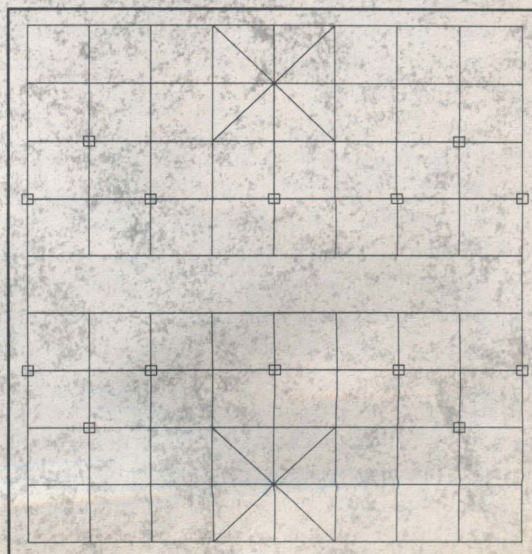
gikára épülő, az isteneket semmibe vevő" tevékenységet, majd P. Sz. 1872.-ben a tredanaki zsinaton dekrétummal sújtották. Gyakorlása, tanítása azóta főbenjáró bűnnek minősül, s akik a maguk önző mulattatására semmibe veszik a Papi Szék tilalmát, azokat az egyházból való kiátkozás, az *excommunicatio* fenyegeti. Észak-Yneven, ahol Pyarront az emberek hajlamosak könnyedebben kezelni, a rendelkezés csak az inkvizítorok vak fanatizmusáról kialakult véleményt erősítette.

A játék szabályai

Természetesen a vonatkozó elnevezések és kifejezések mindig időmulnak ahhoz a kultúrához, amelyben otthonra lennek, de az alap változatlan. A játék kellékei, kihasználva a praktikumot, megmaradtak tradicionálisnak, jóllehet az idők során nem egy felbecsülhetetlen értékű, művészi igénnyel készült tábla maradt fenn. A játék lényege két szimbolikus sereg csatája, ahol a cél a csatázó felek egyikének győzelme, az ellenfél hadurának foglyul ejtése. A játék alapja, a tábla leggyakrabban papírból vagy fából készül, a hadsereget szimbólumokkal ellátott fakorongocskák jelképezik, amik a figurák szerepét hivatottak betölteni.

A tábla

A figurákat a tábla vonalainak átlójára rakják. A játékmézőt tíz vízszintes és kilenc függőleges vonal alkotja, de ezen utóbbiakat középen megtöri a folyó. Egymással szemben a két oldalon vannak a paloták, a területük háromszor háromszor pont; átlóval áthúzva hangsúlyozzák ki jelentőségét. Szokás még, a gyalogok és a katapultok indulópozícióit kiemelni, ennek azonban gyakorlati jelentősége nincs, ezért nem minden táblán találkozhatunk vele.



A figurák

A játékban a figurákat lapos fakorongok jelképezik. A játékosok hadserege a következő darabokból áll:

2 bástya	(B)	
2 lovag		(L)
2 manase	(M)	
2 dom	(D)	
1 hadúr		(H)
2 katapult	(A)	
5 gyalog		(G)

A nyitó állás a játék kezdetén a következő:

Balról jobbra, alulról felfelé haladva a sorrend a következő: bástya, lovag, manase, dom, hadúr, dom, manase, lovag és bástya. A harmadik vonalon állnak a katapultok, a negyediken pedig a gyalogok. Az alsó térfél játékosának színe a vörös, a felsőé pedig a fekete.

Bástyák

A bástya vízszintes és függőleges irányban léphet.

Lovagok

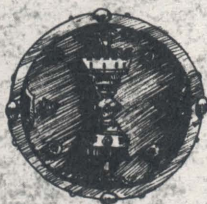
A lovag mozgása sajátos L alakban történik, négy mezőnyi távolságban, de nem ugorhat át más figurákat. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy először mozog vízszintesen vagy függőlegesen egy üres pontra, majd egy négyzetet átlósan.

Manasék

Egy manase két lépést tesz átlósan, egy üres pontra, a folyón nem tud átkelni. Ezek a megkötések így mindössze hét pont közötti manőverezésre adnak lehetőséget a manase számára. Különböző szimbólumok használatosak a vörös és a fekete manasék jelölésére, ezek azonban nem befolyásolják a mozgásukat.

Hadurak

A hadúr egy mezőt léphet vízszintesen vagy függőlegesen, és nem hagyhatja el a palotát. Akárcsak a manaséknál, a két hadurat jelölő szimbólum különböző. A két hadúr sohasem állhat takaratlanul szemben egymással ugyanazon a vonalon. Ha a vörös hadúr az e1-en áll a fekete pedig az e9-en, úgy, hogy a vonalon nem áll közöttük más figura, akkor az szabálytalan pozíció. Ha a fekete hadúr az egyetlen figura az f-vonalon, akkor a vörös hadúr az e-vonatról nem léphet az f-re.



Domok

A dom egy egységnyi léphet átlósan, és nem hagyhatja el a palotát.

Katapultok

A katapult lépése függ attól, hogy út-e más figurát vagy sem. Ha ütés nélkül lép, akkor mozgása megegyezik a bástyáéval. Ha azonban út egy figurát, akkor át kell egy másikat ugrania. Példa: egy katapult az e1-es pozíción állva ütheti az f1-en álló figurát, ha a b1, c1, ill. d1 pont valamelyikén egy másik figura áll. Az átugrott figura színe lényegtelen. A katapult csak akkor üt, amikor ugrik, és csak akkor ugrik, amikor üt! Soha nem ugorhat át egy lépésben egy figuránál többet.

Gyalogok

A gyalog a saját térfelén egy mezőt léphet előre. Ütéskor egyenesen halad tovább. Miután egy gyalog átkelt a folyón, az ellenfél térfelén léphet előre, balra vagy jobbra egy mezőt. A gyalog soha nem léphet hátrafelé, és az ellenfél vezérsorát elérve nem lép rangot, csak jobbra, illetve balra mozoghat. A különböző színű gyalogok itt is más-más szimbólummal vannak jelölve.

Egyéb szabályok

Mindig a vörös színnel játszó játékos kezd.

A játékot az nyeri, aki ellenfelét vagy "sakk-matt" helyzetbe kényszeríti, vagy olyan (patt) helyzetbe hozza, hogy az nem tud lépni.

sakk: Az ellenfél hadura ütésvonalban áll.

sakk-matt: Az ellenfél hadura olyan sakkhelyzetbe kerül, hogy abból szabályos lépéssel kikerülni nem tud.

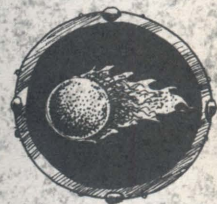
patt: Az ellenfélnek nincs szabályos lépésre lehetősége. Ilyenkor a játék eredménye nem döntetlen, hanem a patt-helyzetet a másikkra kényszerítő játékos győz.

Az örökös sakk és az ismételt kényszerített lépés tilos (perpetuális sakk).

Ha egyik fél sem tudja a másik hadurát elfogni, a játék eredménye döntetlen.

* az Ynevi terminus a sakk, matt, illetve patt elnevezésekre egyöntetűen az "A'frad" kifejezést használja, ám ezeket - a játék átláthatóbbá tétele és a játszhatóság miatt - inkább a földi megnevezésekre cseréltük. - a szerk. megj.

A földi eredetű, ősi indiai Chaturagnából a játékot Ynevire átdolgozta:



Huang Ti

RÚNA TÁBOR '97

Idén nyáron egy év kihagyás után, hála a pyarroni isteneknek, ismét rendezhettük a Rúna táborát. A szerepjátékos hagyományairól ismert Nyíregyházán adtak egymásnak találkozót az ország minden részéről ideseregülő RPG-őrültek, s ezúttal az országhatáron túlról is érkeztek vendégek. Rég várt pillanat jött el július 27-ével, mikor megnyitotta kapuit a Bólyai János kollégium a szerepjátékok elkötelezett hívei előtt. Azok, akik ott voltak, remélhetőleg nem bánták meg - eleddig egyetlen panasz sem érkezett -, míg azok számára, akik ilyen vagy olyan okból nem jöhettek el, álljon itt egy kis beszámoló arról, mivel is múltattuk jókedvünkben az időt a III. Rúna táborban, mely egyben a IV. Országos Szerepjáték találkozó is volt.

A rendezvény gerincét természetesen a M.A.G.U.S. kalandmodul adta, erre próbáltuk ráaggatni a többi programot. Azt azonban, hogy milyen szempontok alapján készíthetők el karaktereiket a játékosok, csak a második napon tudták meg, az első este ismerkedő játékot hozott, ahol reményeink szerint mindenki megtalálhatta a neki kedves játékot és a társakat.

Én magam csak irigykedni tudtam, amikor végigolvasgattam az alkalmi játékokra szóló felhívásokat, a kollégium-szerke kifüggesztett tácepaókat, melyeken a legkülönbözőbb játékokhoz kerestek partnereket, esetleg játékmestereket a többiek. A szervezőknek ugyanis nem igazán jutott ideje a játékokra.

Hétfőn azután megkezdődött a számolgatás, a burkolt avagy nyíltszíni tápolás, hiszen a csapatok megtudták, miként is kell összeállítaniuk a versenyre a partijukat. Csapatokkal kellett ugyanis nevezni, akiknek egy megadott pontszámából kellett kikalkulálniuk mindent, a létszámtól és szinttől kezdve, a kasztokon át egészen a felszerelésig. A nagy átlag 4-5 fős, 8-9. szintű csapatokat tudott kigazdálkodni, de persze akadtak olyanok is, akik inkább visszavettek az értékeikből, hogy többen és színesebben játszassanak - akadt így méregdrága hintón - a szint és a főértékek rovására - utazgató gorkiki társaság csakúgy, mint 50 felbérelt kalózzal betoppanó, nyereségcentrikus haramiabanda. A modulról csupán annyit, hogy meglehetősen magas szintű játék volt, s egy rejtélyes gyilkosság után kellett nyomozniuk a játékosoknak valahol a Riegoy városállamokban. Azért csak így dióhéjban, mert szándékaink szerint a sztori bekerülne a készülő modulgyűjteménybe. (Minden hitetlenkedő fejcsóválás ellenére)

Maga a verseny négy fordulóból állt, s az első három napon dőlt el, hogy melyik tizenöt csapat vehet végül részt a pénteki "döntőn". Különböző gonosz trükkökkel próbáltuk megrostálni a társaságot, s legnagyobb meglepetésünkre, nem hagyták magukat egykönnyen leírni a csapatok. Pedig sok mindennel kísérleteztünk:

Első megmértetésként a városi tanács mindenható tagjai előtt kellett megjelenniük, s itt eredeti színpalak között bizonyítani, hogy alkalmasak a megmértetésre. Másnap a városi vadsparkba utaztunk ki, hogy ott a játékbéli városőröktől, állatgondozóktól, a parkban szerteszórt remetéktől és igricektől szedhessenek össze minél több információt a gyilkosságról. Itt ugyan a pálya hosszát egy kicsit elszabtuk, s emiatt jelentős csúszásba is keveredtünk - ezúton ismételt elnézést kérek mindazoktól, akik emiatt le akartak kaszabolni minket. Jó érzés volt látni, hogy ezúttal a csapatok már készültek az élő szerepjátékokra, s tehetségükhöz mérten próbálták kalandozóvá varázsolni magukat. Előkerültek a fákardok és csatabárdok, a gorkiki kendők s a függönyből mókolt köpönyegek.

A kieső időben harmadművészeti bemutatót szerveztünk azoknak, akik éppen nem voltak a pályán - a mai napig nem értem, végülis miért nem vállalták a fellépést, ha már megjelentek kivenve-kifenne, teljes harci díszben -, s az előző nap szabad programjaiként megkezdett előadásokat, beszélgetéseket is folytattuk.

Harmadnap játékos vetélkedő során dőlt el az első tizenöt hely sorsa. Ezúttal általános sci-fi és fantasy műveltségükről, Ynev- és szerepjáték-ismeretükről kellett számot adjanak a játékosok. Nem csupán olyan apróbb jeleneteket kellett előadniuk, melyben dzsad szélhámosként hamis dzszen szabályt kellett rásózniuk gyanakvó idegenekre vagy dühös barbároknak elmagyarázni a démonokat bebörtönző varázskör lényegét, de nem ártott,

ha meg tudták válaszolni az olyan villámkérdéseket is, mint pl.: Mi volt a világító felirat Gründolf trikóján, avagy kifene Bruce Wayne? (gy.k. "Hajnalg csókolj baby! ill. Batman civilben.)

Pénteken azután teljes erőbedobással nekiláttak a Kiválasztottak, s délutánra el is dőlt, hogy a "Békés" Átutazók nevű jeles kompánia aratja le a babérokat - meg kell jegyezni, hogy nem mindennapi, nemes küzdelemben.

S hogy mi minden volt még ezen kívül? Először is játék rogyásig, előadások, beszélgetések, a M.A.G.U.S. kártyajáték remek visszhangú bemutatója, játéksimertetések, író-olvasó találkozó (Cherubion, Valhalla), rajztanfolyam, a Hálózat készülő rendszerének bemutatkozása, az obligát Magiszterium, AD&D verseny, élő Vampire, Blood Bowl, videó vetítések, saját fejlesztésű élő szerepjáték, egyesület bemutatkozása (Coventus), tombola, humorista, kevés alvás, János alakú rés az élőszínen, könnyes búcsú.

A nyíregyházi szervezők kitétek magukért, illő, hogy személy szerint is megemlítsük őket. Nem múló hála és köszönet Jeles Attilának, Borbás István "válságmenedzsernek", Bihon Tibornak, Jakab Zsoltnak, Sipos Józsefnek, Molnár Ákosnak, Kun Józsefnek, Facsar Csabának, Varga Róbertnek (aki Jászai-díjas remete alakításával több üveg sört is kiérdemelt), a Vihargárda szerepjáték-klubnak, a Művelődési Ház szerepjáték klubjának, a Cherubion könyvesboltnak, s a "Szarvasördög" büfében Miki óvónéninek - aki valójában persze Nikolett - és Zombinak. Ha valakit kifelejtettem, elnézést kérek, kárpótlásként lefejelhet.

Hogy ne csak a jót emlegessük fel, meg kell hagyni, voltak üresjáratok, akadt néha némi csúszás, s bizony az étek is hagyott némi kíváncsivalót maga után. Bocsássanak meg ezért mindazok, akiknek ez kellemetlen percek okozott, reméljük a kellemes órák - mert ebből azért jóval több volt - mindenkit kárpótolt érte. Csupán azért sejdítem mindezt, mert amikor mi már holtfáradtan rogytunk valami üldököltségre, másoknak még mindig akadt erejük arra, hogy valamely játékba invitáljanak, vagy szabályokról interjúvoljanak bennünket. Ez mérhetetlen rosszkedvvel lehetetlen.

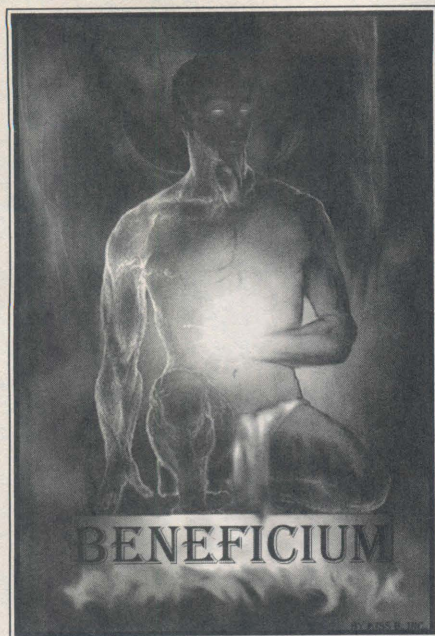
Az illem is úgy kívánja, hogy név szerint megemlítsük azokat, akik a legjobbknak bizonyultak a nemes versengésben. Álljanak itt jó példa gyanánt nem utolsósorban azok számára, akik valamely okból a mai napig nincsenek tisztában avval, mit is jelent a szerepjáték, hogy itt nem csupán arról van szó hogy ÉN jól szórakozzam, hanem a fő hangsúly a MI játékon van. Sajna erre is akadt példa - a felemás sikerű Vampire szeánsz - ám az mindenképp örömdetes, hogy nem ez a fajta hozzáállás volt a jellemző. Tehát a III. Rúna tábor M.A.G.U.S. versenyének nyertesei, a "Békés" Átutazók:

**Dicső Katalin
Kenyeres Gábor
Koska István
Oszlászky Zsolt
Potornai István**

Mindent összevetve egy kitűnően megszervezett, jó hangulatú táborban vehettünk részt, mely remélhetően mindenkiem kellemes emlékeket hagyott. A szervezőknek jó esélye van rá, hogy máskor is bizonyíthatják rátermettségüket és ötletességüket, s az emléket is eltörölhetik az esetleges hiányosságoknak. Mindenkit várunk jövőre is!

Gazsi

U.i. Jelentkezzen az a bűnös, aki lefénnyépezte az up-umbari városi tanácsot, dzsinnestül, csuklyástul, teljes hátborzongató mivoltában! Nem bánja meg!



BARÁTI SZOLGÁLAT, ÉRTETEK.

Némi vajúdás után megszületett Magyarország legnagyobb és legszervezettebb fantasy, sci-fi, számítástechnikai, szerepjáték terjesztési- és klubhálózata!

Nem ígérünk semmit. A tettek sokkalta ékebben fejezik ki mérhetetlen lelkesedésünket, hozzáértésünket és dinamikus felfogásunkat. Megteremtettük a lehetőségeit egy minden eddigénél tágabb körű összefogásnak, melynek célja, hogy szeretett hobbidhoz, munkádhoz támogatást kapj!

Minden belépő számára biztosítjuk a következőket:

- ingyenes klubtagság;
- 2 havonta, csak tagjaink számára, közel 70 oldalas, messzemenően igényes kivitelezésű, ráadásul ingyenes klubújság;
- igen kedvezményes rendelési feltételek, hiszen minden általunk terjesztett könyv, újság, kártyajáték és társasjáték árából 10 %-ot elengedünk;
- emellett a Látomás Bt. állja a postaköltséget;
- országsszerte olcsóbban vásárolhatsz számtalan szerepjáték és számítástechnikai szakboltban;
- havonta pontos, részletes információkat kapsz a csatlakozott cégek terveiről, aktualitásairól;
- színvonalas rendezvényeket szervezünk, hogy ne unatkozz a szobád magányában, melyeket évente egyszer táborral koronázunk meg;
- a télelőn indítjuk InterNetes szolgálatunkat;
- egyedülálló publikálási lehetőséget kínálunk lánglelkű tehetségek számára.

Felmerül a kérdés: Ki biztosít garanciát klubtagjaink számára?

Természetesen a Látomás Bt., amely baráti, bensőséges kapcsolatot szeretne kialakítani azokkal, akik bizakodó szívvel tekintenek ránk. A hozzánk csatlakozó cégek nevei is megfelelő biztosítékot jelenthetnek bárki számára:

Beholder Bt., Black Fire Kft., ComGame Kft. (576 KB), ENA Kiadó, Impérium Bt., Lap-Ics Kiadó, Nitor Kiadó, Operátor Hungária, PC Otherside, Valhalla Holding, X-Magazin és még többen itthonról s a nagyvilágból.

Mi az, amit kérünk tőletek?

Szerintünk nem túl sokat, csupán **750 forint** regisztrációs díjat.

Mit veszíthetsz akkor, ha nem lépsz be a Beneficium tagjai közé?

Ha nem zavar, hogy barátaid ujjal mutogatnak rád és a szemedbe kacagnak, akkor semmit sem...

De ők már tudják, hogy életed nagy lehetőségét szalasztottad el. Hogy ne kelljen sok éjszakát álmatlanul töltened, már július 30-án elindul a Beneficium és az első klubújságot augusztus 5-én postázzuk a tagjaink részére.

Várjuk érdeklődő leveleiteket, igyekszünk gyorsan reagálni rájuk.



Címünk: Látomás Bt.

1425, Budapest, Pf. 30

E-mail: LATOMAS@svr-sun.ktg.gau.hu

WWW: <http://svr-sun.ktg.gau.hu/~latomas>

A JELENTKEZÉSI LAPOT KÉRJÜK NYOMTATOTT NAGYBETŰVEL KITÖLTENI!

A regisztrációs díjat a Pf.- címünkre add fel "rózsaszín" átutalási csekken!

A jelentkezési lappal együtt küldd el a csekk eredetijét vagy egy jól kivehető fénymásolatát.

Rövidesen küldünk számodra részletes tájékoztatót, és augusztus 5-én postázzuk az első klubújságot.

Név:	
Város:	
Utca:	
Házzsám:	
Telefon:	
E-mail:	

J E L E N T K E Z É S I L A P

CALL OF CTHULHU.

KOZMIKUS HORROR A SZEREPIJÁTÉKOK VILÁGÁBAN



"A legirgalmasabb dolog a világon, azt hiszem, az, hogy az emberi elme képtelen kapcsolatot teremteni a különálló események között. A tudatlanság nyugalmas szigetén élünk a végtelenség fekete óceánjának közepén, s nem úgy rendeltetett, hogy messzire utazzunk innen. A tudományok - melyek közül mindegyik a maga irányában tör előre - mindeddig nem sokat ártottak nekünk; ám egy napon sor kerül majd a szerteágazó tudás mozaikköveinek összeillesztésére, s ez a valóságnak oly rémületes távlatait fogja megnyitni, hogy vagy eszünket veszítjük e kinyilatkoztatástól, vagy a halálos világosság elől egy új sötét kor békéjébe és biztonságába menekülünk."

Howard Phillips Lovecraft: Cthulhu hívása

A Rúná hasábjain megjelenő eddigi ismertetőimben általában olyan szerepjátékokat mutattam be, amelyek jobbára újdonságnak számítottak a hazai rajongók szemében, és nem voltak széles körökben ismereteseek. A válogatás nem esett különösebben nehezemre, hiszen a honi RPG-piac egyelőre még nem túl sokszínű; a három magyar nyelven is hozzáférhető rendszer után az AD&D következik, majd messze lemaradva a többiek. Bőven lenne tehát honnan szemezgetnem, hiszen számos olyan "egzotikus" és izgalmas RPG létezik, amit csak a "beavatottak" legszűkebb köre ismer az országban, noha joggal tarthatna számot a szélesebb közönség érdeklődésére is. Szeretnék mindenkit megnyugtatni: előbb-utóbb ezekre is sor kerül majd. Most mégis egy olyan rendszert választottam cikkem tárgyául, amely a hazai elterjedtségi sorrendben (egy nemhivatalos magánfelmérés szerint) az előkelő ötödik-hatodik helyen áll - ez azt jelenti, hogy néhány százan aktívan játsszák, és a szerepjátékosok "kemény magja" legalábbis hallott róla. úgy ítélem meg, ez a szám annyira azért nem magas, hogy ne legyen létjogosultsága egy ismertető témájú cikknek - a *Call of Cthulhu* pedig mindenképpen megérdemli, hogy a Rúná részletesebben is foglalkozzon vele.

Ez az RPG valóságos oldtimernek számít a piacon, hiszen 1981-ben jelent meg először - azóta már az ötödik, javított és átdolgozott kiadásnál tart, amely hamarosan kemény borítóval is az üzletek polcaira kerül. Annak idején sok szempontból úttörő jelentőségűnek számított, és nem túlzás azt mondani, hogy meghatározó mérföldkövet jelentett a szerepjátékok két évtizedes történetében. Először is a rendszer nem a klasszikus fantasy, hanem a horror "műfajába" tartozik. Ez önmagában még nem lett volna újdonság, hiszen a hetvenes évek végére gombamódra elszaporodtak a különféle háttérű szerepjátékok: mindenki kedvére válogathatott a szuperhősök, űrhajósok, gengszterek, Karib-tengeri kalózok, James Bond-típusú

kémek és vadnyugati cowboyok között. Az alapvető probléma csak az volt, hogy ezek az RPG-k általában - tisztelet a kivételnek - hevenyészve összedobott, átgondolatlan, siralmasan együgyű rendszerek voltak, nemegyszer a D&D meglehetősen pimasz lekoppintásai. A cégek, amelyek kiadták őket, vagy egyáltalán nem értettek a szerepjátékokhoz, és csak a gyors anyagi haszon reménye motiválta őket, vagy pedig - kisebb részben - jószándékú, de üzleti téren teljesen tapasztalatlan amatőrök eleve kudarcra ítélt vállalkozásai voltak. A *Call of Cthulhu* kiadójának, a Chaosiumnak szintén amatőr gyökerei voltak, 1981-ben azonban már két komoly teljesítményt tudhatott a háta mögött: a *White Bear & Red Moon* című táblás játékot és a *RuneQuest* fantasy-RPG-t, amelyek mindketten klasszikusnak számítanak a maguk nemében, bár napjainkban már másik cég adja közre őket.

A *Call of Cthulhu* - a sikeres szerepjátékok közül elsőként - létező irodalmi alapokra épített. Háttérét a harmincas évek legendás amerikai horrorírója, Howard Phillips Lovecraft munkái adták. Lovecraft a maga idejében egyáltalán nem volt sikeres szerző - Stephen Kinggel és Clive Barkerrel legfeljebb színvonal szempontjából lehet összemérni, termelékenysége és jövedelem terén egyáltalán nem versenyezhetett velük -, szegényen és elhagyottan halt meg 1937-ben; hűséges tanítványai fáradozásainak jóvoltából azonban életműve a világháborút követően klasszikussá vált. Ez az extrém politikai nézeteiről, korában csöppet sem divatos ateizmusáról és - különös módon - kellemes humoráról ismert New England-i remete teljesen új alapokra helyezte a populáris horror-irodalmat, amelyet akkortájt az akószámsra ömlő vér, a félelmetesnek szánt, de nevetségesre sikeredő szörnyetegleírások és a mélyebb emberi érzelmek teljes hiánya jellemeztek. Lovecraft tulajdonképpen Edgar Allan Poe és Ambrose Bierce hagyományaihoz nyúlt vissza, amikor a borzalmat láthatatlanná és megfoghatatlanná tette, szereplőit pedig nem minden sztereotípiától mentes, de valóságos és életszerű személyiséggel ruházta fel. A harmincas évek amerikai pulp-irodalmából elég kevés írás állta ki az idő próbáját; hogy Lovecraft művei közöttük vannak, az mindenképpen egyfajta minőséget jelez.

A hazai könyvkiadás meglehetősen mostohán bánt H. P. Lovecrafttal. Fontosabb novellái ugyan itt-ott elszórva megjelentek, olyan kötet azonban, amit elejétől végéig az ő írásai töltenek meg, csak a Valhalla Páholy adott ki *Cthulhu hívása* címmel. Mivel ez a könyv régóta nem kapható már, a többi novellát pedig eléggé idő- és energiaigényes lenne a különféle magazinok és antológiák lapjairól összegyűjteni, nem érzem fölöslegesnek, hogy néhány szóban összefoglaljam Lovecraft egyéni világképét az olvasóknak.

Lovecraft abból az alapfeltevésből indult ki, hogy az Univerzum

hatalmas és megismerhetetlen, mi pedig szálnalmas parányok vagyunk benne csupán, akik boldog tudatlanságban élünk, a nagy és ősrégi titkok rejtve maradnak előlünk. Időről időre azonban fel-fellebben a jótékony fátyol, és ilyenkor az ember futó pillantást vethet a felszín hamis világa alatt meghúzódó rettenetes valóságra. Azok a szerencsétlenek, akik megértik a világegyetem igazi urainak, a vak és idióta Külső Isteneknek a rejtélyét, vagy szemtől szembe találkoznak az évezredes álomban szunnyadó Nagy Öregeknek, e démoni hatalmú lényeknek egyikével, általában szörnyethalnak vagy megőrülnek, mert az emberi elme képtelen elviselni ezeket a természetfölötti igazságokat. A tiltott tudás átfogó rendszerét Lovecraft követői *Cthulhu*-mítosznak nevezték el, a novellákban szereplő egyik legnevezetesebb - bár korántsem a leg-hatalmasabb vagy legveszélyesebb - istenlénnyé után. A *Cthulhu*-mítosz legfőbb jellemzője, hogy megismerhetetlen - apró darabjai, a rejtett féligazságok már bőven elegendőek hozzá, hogy örületbe kergessék a tudásra szomjazó emberi elmét. Ezért sem Lovecraft eredeti írásaiban, sem a *Call of Cthulhu* szerepjátékban nem találjuk meg a mítosz részletes, mindenre kiterjedő ismertetését, legfeljebb néhány kiragadott és első pillantásra érthetetlennek tűnő alkotóelemet. Nyilván vannak olyan játékosok, akiknek ez csöppet sincs ingyére, változtatni rajta azonban a lovecrafti hagyományok megszűfolása lenne. Az emberek a boldog öncsalás védőburkában élnek, amin túl a külső világúr hideg iszonyata leselkedik azokra a szerencsétlenekre, akik ki akarnak törni belőle.

Első pillantásra egyértelmű, hogy a lovecrafti alapokra helyezkedő szerepjátéknak gyökeresen szakítania kellett a D&D-örökséggel. Azoknak a hagyományos vonásoknak, amelyek az AD&D-ben evidenciává váltak, egyszerűen nincs helyük a *Call of Cthulhu*-ban. Csak a példa kedvéért sorolok föl néhány ellentét-párt.

Az AD&D-ben a karakterek - legalábbis a fejlesztők szándéka szerint - hősök és a bajnokok, a közönséges emberfia áhítattal tekint fel rájuk, folyamatosan gyarapodnak hatalomban és anyagi javakban, s általában legyőzik gonosz, aljas és kegyetlen ellenfeleiket. A *Call of Cthulhu*-ban ezzel szemben a karaktereket kizárólag az különbözteti meg a közönséges emberektől, hogy betekintést nyertek a mítosz rejtelseibe. A külvilág egyáltalán nem méltányolja hősiességüket, sőt, eszelősöknek és fantasztáknak tartja őket. A gazdagodás nem céljuk, és az esetek túlnyomó részében szegényebben fejezik be a játékot, mint ahogy kezdték. Személyes fejlődésük íve lefelé mutat: a legtöbb karakter elmegyógyintézetben végzi. Annak az esélye, hogy diadalmaskodjanak a mítosszal folytatott küzdelemben, nem egyszerűen minimális, hanem nulla. Legmerészebb célkitűzésük legfeljebb az lehet, hogy néhány helyi jelentőségű diadalt arassanak a mítosz csekélyebb hatalmú entitásai fölött, azt is pirruszi áron. A *Call of Cthulhu*-ban a "szörnyek" nem gonoszok - legfeljebb az emberi fajba tartozó szolgálai azok -, hanem egyszerűen idegenek. Lelkiviláguk teljesen más, mint az

emberi psziché, intelligenciájuk pedig messze fölülmúlja az alsóbbrendű lényekét; tevékenységük és céljaik ezért földi aggyal teljesen érthetetlenek. Bolygónkat legfeljebb huszadrangú hangyabolyoknak tekintik, és pontosan így is bánnak vele.

A fentiekből következik, hogy az AD&D-ben leginkább használatos problémamegoldó módszernek - az erőszaknak - a *Call of Cthulhu*-ban vajmi kevés létjogosultsága van. A karakterek már csak azért sem közlekedhetnek állig felfegyverkezve, mert a játék nem valami képzelt fantasy-környezetben folyik, hanem a valóságos, modern világban, többnyire a XX. században. Krynneen vagy az Elfelejtett Tartományokban (*Forgotten Realms*) minden gond nélkül lehet kardokat és íjakat vásárolni, és nem kell engedély a viselésükhöz; az 1920-as évek Amerikájában a dobátaras géppisztollyal kicsit azért más a helyzet. Az AD&D-kalandokban nem példa nélkül álló jelenség, hogy az úgynevezett "hősök" nyakra-főre leöldösnek mindenkit, aki az útjukba téved. A *Call of Cthulhu*-ban ezért általában lecsukják és kivégzik az embert, mint pszichopata tömeggyilkost. Az egyéb erőszakos cselekmények rablásnak, lopásnak, magánlaksértésnek stb. minősülnek, és még egy védett nagyvad kilövése is súlyos pénzbírságot és a vadászengedély bevonását vonhatja maga után. Aki mindennek ellenére ragaszkodik az arzenáljához, azt akkor éri majd kínos meglepetés, ha szemtől szembe kerül az első mítosz-lénnyel. Egy általam vezetett játékban a karakterek páncélöklökkel, dinamitrudakkal és nehézgéppuskákkal felszerelve csaptak össze egy nem túl jelentős Nagy Öreggel. A harc egészen pontosan két körig tartott, és a hat karakterből egyetlenegy sem élte túl.

A fegyvereken kívül a másik olyan tényező, amely a hagyományos RPG-kben biztosítja a karakterek fölényét, a mágia. A mágia a *Call of Cthulhu*-ban is létezik ugyan, de teljesen más formában, mint azt a



fantasy-szerepjátékokban megszokhattuk. Szigorú fegyelmet, teljes odaadást és acélidegzetet követelő mesterség, amely egy idő után a legkeményebb vasakaratot is kikezdi; mire a közelébe jutnának az igazi hatalomnak, a reménybeli varázslók általában megőrülnek. A *Call of Cthulhu*-ban a varázslatok egyébként sem a csatátérre valók: többnyire különféle mítoszlények megidézését és a Külső Istenekkel való kapcsolatfelvételt szolgálják - egyik sem kimondottan kockázatmentes vállalkozás. Tűzsugarakat és villámcsapásokat hiába is keresnénk közöttük - a lovecrafti felfogás szerint a mágia másképpen működik. A varázslatok máskülönbösen hosszadalmas előkészületeket igényelnek, és a többségük olyannyira iszonyatos, hogy a jobbérzésű karakterek eleve visszaborzadnak tőlük - ami mellel logikus is, hiszen a mágia a mítoszlények tudománya. A varázslatok megtanulásának háromféle módja van. Először is a régi korokban írtak néhány okkult könyvet a mítosz rejtélyeiről - ilyen például a *Pnakotikus kéziratok*, von Junzt *Unaussprechlichen Kulten* című munkája, vagy mind közül a leghatalmasabb, az örült arab, Abdul Alhazred istenkáromló *Necronomiconja*. Ezeket a műveket

általában mindenütt betiltották és elégették, tehát meglehetősen kevés van belőlük; ráadásul szinte mindegyik ősi és ezoterikus nyelveken íródott, úgyhogy a karakterek többnyire el sem tudják olvasni őket. Ha mégis járatosak lennének az óegyiptomi dialektusok vagy az akkád ékírás rejtelseiben, hosszú hónapokat kell az ominózus szöveg tanulmányozásával tölteniük, és korántsem biztos, hogy mindent megértenek belőle; arra ellenben nyugodtan számíthatnak, hogy az élmény alaposan meg fogja viselni az elmeállapotukat. Persze járható út az is, ha az ember olyasvalakitől tanulja meg a varázslatot, aki már eleve ismeri. Ez a módszer sem kockázatmentes, mivel ezek az NJK mágusok általában kétes kultuszok beavatottjai, nem ritkán közveszélyes őrültek, és mindig féltékenyen őrzik a titkaikat. A harmadik - és legkevésbé csábító - lehetőség közvetlenül valamelyik mítoszlénytől kérni a varázslatot. Ennek a megoldásnak a rizikói azt hiszem, mindenki számára nyilvánvalóak.

Ezen a ponton fölmerülhet az olvasóban a kérdés, hogy ha a *Call of Cthulhu*-ban sem a fegyverekkel, sem a mágiával nem lehet boldogulni, egyáltalán milyen lehetőségei vannak a karaktereknek? Nos, ebben az RPG-ben a játékosoknak elsősorban a szürkeállományukat kell munkára fogniuk. A kaland menete sok-

ban a nyomozáshoz hasonlít, és ez kifejezésre jut a játék terminológiájában is: a karaktereket itt nyomozóknak (investigator), a mesélőt pedig - mivel ismeri a cselekmény háttérében rejlő titkokat - titoknoknak (keeper) nevezik. A kalandok struktúráját a szabálykönyv igen szellemen a hagymához hasonlítja. A cselekmény valami első pillantásra ártalmatlannak tűnő jelenséggel kezdődik; ez a hagyma külső héja. Ahogy a karakterek belemerülnek a nyomozásba, hamarosan fényt derítenek az események sokkal riasztóbb és sötétebb háttérére, azaz eljutnak a következő hagymahéjig. Ez alatt azonban egy újabb réteg húzódik - a rejtett összefüggések egyre ijesztőbbek és hátborzongatóbbak lesznek. A hagyma közép-pontja elméletileg a mítoszlények valódi indítékait és terveit jelképeznék, idáig azonban a nyomozóknak sohasem szabad eljutniuk.

A karakterek módszerei meglehetősen rendhagyónak tűnhetnek az AD&D vagy a M.A.G.U.S. rajongóinak szemében. Az első játékkülső szinte mindig azzal telnek, hogy a nyomozók könyvtárakba és múzeumokba járnak, régi újságcikket böngésznek, különféle NJK-kal beszélgetnek, és tárgyi bizonyítékokat gyűjtenek. Ahogy egyre közelebb jutnak az elszórt információszilánkok egységes képpé való összeállításához, természetesen felhívják magukra a mítoszlények figyelmét. Először még csak az emberi fajba tartozó szolgálkival kell összecsapniuk - ez az egyetlen olyan szakasza a kalandnak, ahol valami értelme van az agresszívabb jellegű képzettségeknek. Az életben maradt nyomozók aztán előbb-utóbb szembekerülnek a főellenséggel - többnyire valamelyik Külső Isten vagy Nagy Őreg természetfölötti szolgálival, de ha

nincs szerencsájük, akár magával a gazdájukkal is. Ekkor kerül sor a háttérnyomozás során szerzett információk felhasználására; ezek alapján többnyire ki lehet okoskodni valami olyan megoldást, amely kedvező esetben győzelemhez segítheti a karaktereket. Ha semmi más nem jut eszükbe az értelmetlen erőszakon kívül, a kaland - és az életük - csúfos véget ér. Persze a végső leszámolás színhelyén találhatnak olyan információkat, amelyek még mélyebb, még sötétebb összefüggésekre utalnak - ez esetben nekiláthatnak a következő hagymahéj lehántásának. (Természetesen csak az ilyenkor általában szükségessé váló kórházi és elme-gyógyintézeti kezelés után.)

Ez persze csupán erősen leegyszerűsített vázlata a *Call of Cthulhu*-kalandoknak, de többé-kevésbé hűen tükrözi legtöbbjük felépítését. Ebből a struktúrából következik, hogy a kalandok menete szinte sohasem lineáris. A játék kezdetén a karakterek többféle nyomon indulhatnak el; választásuktól függ, hogy melyik cselekményszálát követik, de az egyes helyszínek és események időbeli egymásutánja ritkán bír meghatározó fontossággal. A cselekményszálak aztán időre csomópontokban futnak össze, majd újra szétágaznak. Ezek a csomópontok olyan epizódokat jelképeznek, ahol a cselekmény új fázisba lép, például a háttér-

nyomozás szakaszából az összecsapásokba. A kaland az utolsó csomópontban tetőzik - feltevése persze, hogy a karakterek egyáltalán eljutnak odáig.

Ez a struktúra lényegesen bonyolultabb, mint a legtöbb hagyományos RPG-kaland felépítése, következésképp gyakorlott titoknokot igényel, aki alapos felkészültséggel ül le mesélni, és nem lepik meg a játékosok váratlan rögtönzéseit. Mivel a kalandok modern környezetben, a Föld jelenében vagy közelmúltjában játszódnak, nem árt, ha a mesélő tisztában van az utóbbi száz év esemény- és kultúrtörténetével, leg-

alább a mozifilmek szintjén. A legtöbb *Call of Cthulhu*-kiegészítő ugyan röviden ismerteti a kalandhelyszíneket, de ha a titoknok például megfedezkedik róla, hogy a húszas években az USA-ban szesztilalom volt, igen kínos bakiknak teheti ki magát. Nem csekély követelmény a megfelelő hangulat megteremtése és az iszonyat plasztikus érzékeltetése sem! Egy mítoszlényt sosem szabad vértől és egyéb undokságtól csöpögő szörnyetegként leírni; így nem félelmetes lesz, hanem - elnézést a szóért - röhejes. A különféle testnedvekben és frissen kiontott, gőzölgő zsigerekben való tobzódás csak a huszadrangú amerikai rémfilmekben egyenértékű a horrorral; a szerepjátékot egyrészt alpráivá és izléstelenül alacsonyítja, másfelől pedig ellentmond annak az alapvető igazságnak, hogy az ember csak attól fél igazán, amit nem ismer. Nem mondom, hogy egy klubhelyiségben vagy baráti társaságban könnyű kialakítani ezt a hangulatot, de egy megfelelő empátikus készséggel, jó színészi adottságokkal és alapos verbális kultúrával rendelkező titoknok igenis képes rá. Egy szó mint száz - a *Call of Cthulhu* hangsúlyozottan nem kezdő kalandmestereknek való.



A játékszabályok - mint minden igazán jó RPG-ben - üdítően egyszerűek, és könnyen elsajátíthatók. A hagyományosabb szerepjátékok gyakran elkövetik azt a hibát, hogy mindent és mindenkit megpróbálnak szabályok közé szorítani - igen jó példa erre a Középfölde RPG. A *Call of Cthulhu*ban nem találkozzunk olyan atavizmusokkal, mint a vándorló szörnyek táblázata, a moráldobás, a véletlen alapú kincsgenerátor vagy a jellem. (Elég furcsa is lenne, ha egy dupla nullás dobás eredményeként a Nagy Cthulhu fényes nappal megjelenne Arkham főterén!) Bátor lélekkel lemondhatunk a különféle sebességek, hatótávolságok, időszegmensek és léptékek számolásáról is; az ilyen dolgokat, már amennyire egyáltalán szükségesek, a játék a titkok belátására bízta. A *Call of Cthulhu* - például a *Warhammer*rel vagy a *MegaTraveller*rel ellentétben - nem támogatja különösebben a tereplapok és ólomfigurák használatát, bár készítenek hozzá ilyen kiegészítőket. Kimondottan jó alapot szolgáltat ezzel szemben - éppen erőszakmentessége miatt - az élő szerepjátékhoz; az egyik legötletesebb "Live-RPG"-forgatókönyv, amit valaha olvastam, a *Call of Cthulhu*hoz készült.

A voltaképpeni játékméchanizmus a *RuneQuest* szabályrendszerének leegyszerűsített változata. A veszteség meghatározásától eltekintve gyakorlatilag minden helyzetben százalékos dobások döntenek, de a játék használ 4-, 6- és 8-lapú dobókockákat is. A karakterek főjellemzői - a legfontosabbat kivéve - 3 és 18 között mozognak, egyesek azonban a járulékos bonuszokkal 20 fölé emelhetők. A főjellemzőket próbadozásokra is lehet használni; ilyenkor beszorozzuk őket egy számmal, amely a feladat nehézségi fokától függően 1 és 5 között változik, és százalékos kockával az így kapott érték alá kell dobunk. Ez a módszer lényegesen differenciáltabb, mint a képessépróba az AD&D-ben, amely nem igazán tükrözi az eltérő nehézségű feladatok közötti különbséget.

Természetesen előfordulhat olyan eset is, amikor nem egyszerű próbadozást kell tenni, hanem két, aktívan egymás ellen ható főjellemző között kell döntenet. (Szikanderpartiban a két vetelkedő fél Ereje viszonyul így egymáshoz, egy szikla felemelésénél a karakter Ereje és a szikla Mérete, farkasszemet nézés esetén az ellenfelek Kisugárzása, *etcetera*.) Ilyenkor fel kell lapozni az alapkönyvben található egyetlen (!) aktív táblázatot, amelyből leolvashatjuk, hogy melyik félnek hány százalék esélye van a sikerre. Egyébként ha a titoknoktól nem teljesen idegen a matematika, még ezt a táblázatot sem muszáj használni, mivel a kiszámításhoz használt módszer meglehetősen egyszerű. Aki nem kimondott fejszámolóbajnok (mint például e sorok írója), annak célszerű fénymásolnia a táblázatot, hogy mindig kéznél legyen; ily módon a lapozgatás teljesen kiiktatódik a játékból.

A képzettségek - amelyek igen fontos szerephez jutnak a kaland folyamán - mind százalékos értékben vannak megadva. Induláskor a karakter életkorának, Intelligenciájának és Műveltségének függvényében meghatározott számú pontot kap, és ezeket kell szétosztania az egyes képzettségek között. (A *Call of Cthulhu* igen okos módon szétválasztja az Intelligenciát és a Műveltséget, és mindkettőt főjellemzőként kezeli.) Ez ahhoz vezet, hogy a legtöbb nyomozó nem serdülő kamaszként, hanem érett, középkorú emberként kezdi a játékot, amit igen jó megoldásnak találok. A szétosztott pontok számától függetlenül vannak olyan képzettségek, amelyekhez mindenki ért legalább alapfokon; ezek a nyomozók általános alapismereteit tükrözik. Így például a karakternek automatikusan 5 százalékos esélyük van Szélhámosásra és 40 százalék Mászásra. Én személy szerint úgy vélem, ez a rendszer túlságosan kegyes a nyomozókhoz - az okkultizmusra adott 5 % legalábbis furcsának tűnik, és például úszni meg autót vezetni sem feltétlenül tud mindenki -, mivel azonban kirívó következetlenségek nincsenek benne, a nyomozókon pedig ezek az apróbb előnyök úgysem segíthetnek, egészében véve elfogadhatónak tartom. Sokak számára problémát jelent, hogy a képzett-

ségek kevésbé függnek a főjellemzőktől. (Ez persze így nem egészen igaz, hiszen eleve a Műveltség meg az Intelligencia alapján számítjuk ki őket, és akadnak konkrét ellenpéldák is: az Anyanyelv kezdőértéke Műveltség x 5, a Kitérés pedig Ügyesség x 2.) Ez természetesen kiküszöbölhető lett volna egy pótlólagos mechanizmus beépítésével, akik azonban ezt hiányolják a játékból, egyszerűen nem értik a lényegét. A *Call of Cthulhu* fejlesztői - egyébként korukat megelőzve - arra törekedtek, hogy csökkentse a szabályok mennyiségét. A *RuneQuest*ben, amelynek alapján a *Call of Cthulhu* játékszabályait kidolgozták - bár a fönt említett kritikuskor erről úgy látszik, nem tudnak - létezik ilyen mechanizmus, csak éppen nem vették át belőle. A fejlesztők egyszerűen feltételezték a játékosokról, hogy kiforrott és reális elképzeléseik vannak leendő karakterükről, és elég intelligensek hozzá, hogy ne kövessenek el hajmeresztő ellentmondásokat. (Például egy 6-os Intelligenciájú és 9-es Műveltségű karakternek ne emeljék 85 %-ra a Csillagászat képzettségét - bár a szabályok alapján minden további nélkül megtehetné.) Persze nem minden RPG kezeli hasonlóan módon a játékosait, és teljesen érthető, hogy mondjuk a *Rolemaster* és más rokon rendszerek lelkes hívei fennakadnak ezen az általuk vélt hiányosságon.

A képzettségek listája hűen tükrözi a játék karakterét. Túlnyomó részüket változatos intellektuális tevékenységek teszik ki, például Könyvelés, Fényképezés és Könyvtári Ismeretek. (Ennek az utóbbinak a jelentőségét nem lehet túlhangsúlyozni: az a társaság, ahol valakinek nincs legalább 80 %-os értéke Könyvtári Ismeretek terén, már az indulás pillanatában halálra van ítéelve.) Az elméleti jellegű képzettségek között elég nehéz fontossági sorrendet felállítani, de egyértelműen a humán tudományágak a hasznosabbak. A különféle nyelvek alapos ismerete nemcsak az ősi titkokat rejtő könyvek elolvasása miatt elengedhetetlen (egyetlen lépést se latinul tudó karakter nélkül!), hanem azért is, mert a nyomozók gyakran hosszú utazásokra indulnak a kalandok folyamán. Célszerű járatosnak lenni a történelemben, mivel a régi korok eseményei nemegyszer fontos információkat rejtenek a Cthulhu-mítoszsal kapcsolatban. Végül pedig az sem árt, ha valaki a társaságból jó pszichoanalitikus (nem pszichológus!), ugyanis a nyomozók előbb-utóbb elkerülhetetlenül megőrülnek, és ilyenkor bizony elkél nekik egy kis segítség.

A szociális típusú képzettségeket szintén nem szabad elhanyagolni. A Szélhámosság és a Meggyőzés mindig kapóra jön, sajnos azonban szörösszívű titkoknak ragaszkodni szoktak hozzá, hogy ezeknek a képzettségeknek az alkalmazását ne lehessen egyszerű kockadobással kijátszani, hanem a játékos adja elő élőszóban, miket mond a karaktere! A leggyakrabban elhanyagolt tétel ebben a csoportban a Hitelképesség, amely részben a nyomozó anyagi háttérét, részben pedig általános társadalmi státusát jelenti. Pedig a játékosok elég rosszul teszik, ha nem szentelnek neki kellő figyelmet, ugyanis a Hitelképességgel szinte mindent el lehet érni, és még csak színészi vénára sincs szükség hozzá a játékos részéről. Gondoljunk csak bele: ha a Scotland Yard emberei egy közismerten kétes alakot találnak éjszaka az utcán, alig pár saroknyira egy brutálisan meggyilkolt áldozat tetemétől, nyilván azonnal letartóztatják; ha viszont történetesen a nemes Lord Bristelwaithe sétál arra, legfeljebb megkérdezik őkegyelmességétől, hogy nem látott-e véletlenül valami gyanúsat.

A fizikai képzettségeket szándékosan hagyam utoljára, mivel a *Call of Cthulhu*ban ezek meglehetősen hátul kullognak fontosság tekintetében. A harci képzettségeknek elég magas az alapértéke, azon az elven, hogy a ravaszt elhúzni nem túl bonyolult feladat, és túlzottan mélyenszántó ismereteket a pofozkodás sem igényel. Aki ennél többre vágyik, az horribilis pontszámokért megtanulhat bánni a különféle egzotikus fegyverekkel, vagy beavatást nyerhet a pusztakezes harcművészetek rejtelseibe; ez véleményem szerint pontpocséklás, mivel különösebben sokra nem fog menni vele.

Egyébként a fegyveres erőszak csak a mítoszlények ellen használható, közönséges emberek között nagyon is életveszélyes. Az Életpontok értéke az Erőtől és az állóképességtől függ, nem túl magas, és a kaland folyamán legfeljebb lefelé változik. Ha a *Call of Cthulhu*-ban valakit lekaszálnak egy géppisztolysorozattal, az általában belehal, és a halottakat természetesen nem lehet feltámasztani. (Illetve igen, a mítosz mágijával, de ennek az eredményről jobb nem beszélni...) Mindennek ellenére a fizikai képzettségek között is akad néhány, amely adott esetben kritikus fontosságúnak bizonyulhat, például a Fűrészés, a Rejtőzködés és a Lopakodás.

Teljesen különálló képzettség a *Cthulhu*-mítosz. Ez mindig nulláról indul, és csak a kaland folyamán növekedhet, ahogy a nyomozók egyre több félelmetes igazságra döbbennek rá. Ennek a folyamatsorozatnak viszont van egy érdekes mellékhatása: minél többet tudnak a karakterek a *Cthulhu*-mítoszlól, annál közelebb sodródnak az örülethez. A játék összefüggésében ez úgy jelenik meg, hogy a nyomozónak sohasem lehet több Lelkierő pontja (lásd alább) annál az értékénél, amit *Cthulhu*-mítosz képzettségének százból történő levonásával kap.

Ebben a szerepjátékban értelemszerűen nincsenek kasztok és fajok, mint ahogy Tapasztalat Pontok és szintek sem. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a karakterek nem fejlődnek - csak éppen teljesen más szisztéma szerint, mint a M.A.G.U.S.-ban vagy az AD&D-ben. A fizikai tűrőképességet például nem lehet javítani, és a "mentődobásokat" sem, mivel ezeknek a funkcióját a fentebb már említett százalékos táblázat veszi át, és a táblázat alapjául szolgáló főjellemzők nem változnak. Lehet ellenben növelni a képzettségeket, mégpedig a Chaosium védjegyévált "fejlesztési esélyek" egyedi rendszere alapján. Ez nagyjából annyit jelent, hogy ha a nyomozó kritikus helyzetben különösen sikeresen alkalmazta valamelyik képzettségét, akkor kap egy esélyt, hogy javíthasson rajta. Az esély csak lehetőség, nem bizonyosság; hogy változik-e a szóban forgó képzettség - és ha igen, mennyivel -, azt kockadobással kell eldönteni. Erre egy igazán egyszerű és reális alapelv vonatkozik: minél magasabb valaminek az értéke, annál nehezebb tovább növelni.

A karakter mágikus kapacitása a Kisugárzás (Power) főjellem-

zőjétől függ, amely személyes vonzerejének és az univerzum alkotóelemeivel való harmóniájának a fokmérője. Az emberi lények Kisugárzása minimális, és csak a legprimitívebb varázslatok elvégzésére elegendő. Ez az érték ennek ellenére meghatározó fontosságú, mert ebből számítjuk ki a nyomozók talán leglényegesebb főjellemzőjét, a Lelkierőt. (Angol eredetiben SANITY; ezt sokféleképpen lehet fordítani, de semmiféleképpen sem Józan Észnek! Egyébként, ha már itt tartunk, a POWER-t sem túl szerencsés Életerőnek, az EDUCATION-t Tudásnak, és az INTELLIGENCE-et Intúciónak fordítani. Tiszteletem Angus Boylannek, de igazán megtanulhatna magyarul.) A Lelkierőt úgy kapjuk meg,

ha a Kisugárzást besorozzuk öttel. Minél nagyobb a nyomozó Lelkierője, annál nagyobb eséllyel tud ellenállni az örületnek.

Ezt a szabályozás részletesebb magyarázatra szorul, mivel teljesen egyedi vonása a *Call of Cthulhu*-nak, ráadásul ez az az elem a szabálymechanizmusában, amely a leginkább elősegíti a ködös-borongós lovecrafti hangulat megteremtését. A Lelkierő értelmezésének az alapja az, hogy a mítosz szörnyű igazságait nem az embereknek szánták, és ha szembekerülnek velük, elméjük épségét kockáztatják. Minden olyan alkalommal, amikor a nyomozónak valami megrázó élményben van része, Lelkierő-próbát kell tennie. Ha elhibázza, bizonyos számú Lelkierő pontot veszít, és utána már ezt az új értéket kell használnia, tehát fogékonyabbá válik a további borzalmakra. Igazán idegtépő tapasztalatok esetében a karakter Lelkierője még akkor is csökken, ha sikeresen elvégezte a próbado-

bást, bár lényegesen kevesebbel. Ha a Lelkierő értéke eléri a nullát, a nyomozó gyógyíthatatlan örültté válik - ámokfutó mézszárlásba fog, öngyilkosságot követ el, vagy a mítoszlényeket kezdi imádni; mindenképpen kikerül a játékos irányítása alól. Ahogy a szabálykönyv írja: "Egy félkarú vagy féllábú nyomozó sikeresen elboldogulhat a *Call of Cthulhu* világában. Aki elvesztette az erkölcsi és etikai érzékét, az soha..."

A dolgok azonban nem ilyen egyszerűek. A karakterekre nemcsak akkor leselkedik az örület réme, ha elvesztik utolsó Lelkierő pontjukat is; pozitív Lelkierő értékkel sem nehéz megtévelyedni, a különbség csupán annyi, hogy ebben az esetben az állapot idővel gyógyítható. Az alapszabály ilyenkor az, hogy ha egy nyomozó

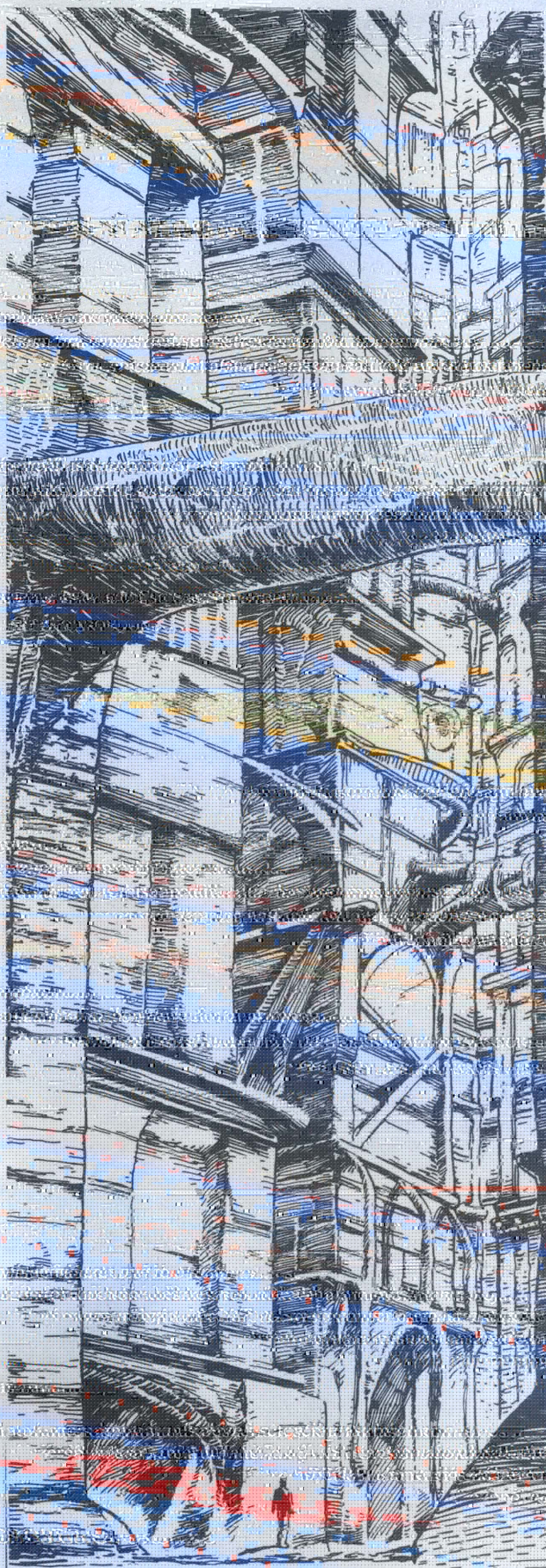


egyetlen kockadobás eredményeképpen négynél több Lelkierő pontot veszít, akkor komoly esélye van rá, hogy rövid időre megzavarodik; amennyiben pedig egy órán belül elveszíti Lelkierője egyötödét, minden további esélytalálgatás nélkül megőrül, és hosszas szanatóriumi kezelésre szorul. A gondos szabálykönyv nem feledkezik meg arról sem, hogy tartalommal töltsé meg az örület eléggé ködös fogalmát: oldalszámra sorolja az elmezavar különböző válfajait, az emlékezetkieséstől kezdve az üldözési mánián keresztül a tudathasadásig. A titkoknak kedvére válogathat, mivel keserítse meg a balszerencsés nyomozók életét.

Lelkierő-próbát a karaktereknek számos különböző okból ki-folyólag kell tenniük. A leggyakoribb eset egy brutálisan meggyilkolt áldozat vagy valami véres atrocitás látványa; az ilyenmin az erős idegzetű emberek viszonylag könnyen túlélik magukat. Ennél egy fokkal keményebb feladat a Cthulhu-mítosz titkai magja-
ősi könyvek olvasgatása, a Necronomicon eredeti, órabab változatának tanulmányozása például szinte garantálja a nyomozó meghalását. Szerencsére a legnagyobb hatalmú könyvek alig egy-két példányban léteznek, és megszerzésük szinte megoldhatatlan problémák elé állítja a nyomozókat. (Ami nem mindig öröndetes, mert többnyire ezekben található a leghasznosabb információk.) Az ódon írások persze olykor varázslatok és bűbájok, ezeknek az alkalmazása úgyszintén Lelkierővesztést eredményez, nem is kevésbé. Itt nem szabad megfeledkezni arról, hogy a varázslat eredményének látványa sokszor újabb Lelkierő-próbára ad okot minden jelenlétüknek, mint például amikor az áldozatot oltíthatatlan tűz emésztje el belülről, vagy ha a mágus kiakasztja az állkapcsát, és elevenen lenyel egy sikoltozó foglyot. A legnagyobb kockázattal azonban a mítoszlényekkel színről színre való szembeesés jár. Minden mítoszlény iszonyatos látvány, a szolgálók és a kevert véreű korcsok persze kevésbé, de a Nagy Öregek és a Külső Istenek olyannyira féltelmetesek, hogy a jelenlétükben még az is esztől veszítheti, aki sikeresen letette a Lelkierő-próbát. Ezeknek a szörnyeknek tulajdonképpen nincs is szükségük harci képességekre, hiszen általában a pusztá látványuk elegendő hozzá, hogy minden halandó megőrüljön körülötök. Szerencsére a legtöbbet csak akkor tudnak megjelenni a Földön, ha valaki megidézi őket. A Nagy Öregek túlnyomó részét a jelekből felve valami ősi átok sújtja, és mozgásszabadságuk erősen korlátozott van. Cthulhu például a Föld elsüllyedt városában alszik az óceán mélyén; Eiburr egy Föld alatti labirintusban bebörtönözve valahol Angliában; a Kinardistatban Hastur az klubban lakik; Rhan-Tegoth pedig szoborra dermedve szorítyad egy múzeumban. A lényegesen nagyobb hatalmú Külső Istenekre nem vonatkoznak ezek a megkötések, ők azonban csaknem valamennyien vakok és időtök. Csupán hírvivőük és lelkek, a rettenetes Nyarlathotep rendelkezik önálló személyiséggel; ő gyakran járja a Földet különféle álcákat öltve, s általában kulturált és szellemes társalgónak bizonyul, amíg fel nem fedi valódi enjét...

A fentebbiek ismeretében valószínűleg senkit sem ér meglepetésként, hogy a Call of Cthulhuban a nyomozók halálozási arányszámát elég magas (a hivatalos tesztek szerint 60 % körül van, de ehhez szerintem nagyon jó játékosok kellene), és a szabálykönyv azt tanácsolja, hogy egy résztvevő jobb karaktert vezessen. A kalandok túlélői mindenestre nemcsak a képzettségüket fejleszthetik: a sikeres teljesítményt a titkoknak Lelkierő pontokkal jutalmazza, és ha cselekedeteik emelték társadalmi tekintélyüket (ami eléggé valószínűtlen), néhet a Hírelképességük is. Mivel a nyomozók gyakran keverednek különféle illegális üzletembe, és a lelki egyensúlyuk sem túlságosan stabil, ennek az esetnek általában a fordítottja következik be, azaz a Hírelképességük csökken, ami idővel anyagi helyzetükre is kihat.

A Chaosium három időszakra dolgozta ki a Call of Cthulhu szabályait: az 1890-es, az 1920-as és az 1990-es évek. A játékmechanizmus az egyes korszakokra lebontva csak apróságokban



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 Színyei Merse Pál u. 1

SOPRON:

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

BAJA:

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

GYŐR:

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

DEBRECEN:

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

EGER:

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

MISKOLC:

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

SZÉKESFEHÉRVÁR

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

BUDAPEST - BELVÁROS

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

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

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