

Kyr Három út játék

KULTÚRA

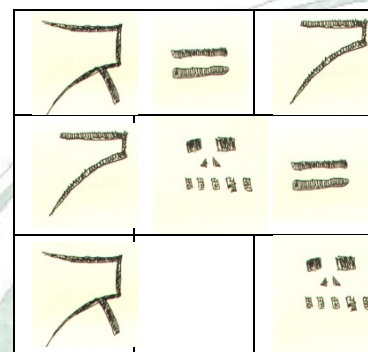
Alapvetően logikai játéksorozat, illetve egy nagyobb játék része lehetett, azonban Yneven mára csak ez a formája ismert. Az Inkvizíció három alkalommal találkozott vele főként régi romok közt. Ezeddig egyetlen egyet sikerült kinyitni, azonban annak az egynek a lelőhelye mára nem ismert.

Feltehetőleg a Kyr számmisztika egy részére épülve kilenc kockából álló négyzet rácson kell játszani, azonban ezen csak nyolc kocka van, egymásban párban. Igen ez a nyolcas és páros szám rendkívül furcsa, valószínűleg az ellenségek miatt készítették így őket, hiszen azok nem tudhatják, hogy mire gondoltak a kyrek, hiszen homlok egyenest ellent mond az eddigi számokkal kapcsolatos minden tézissel.

Minden páros jelhez tartozik egy kyr mondat, amely egyúttal fejtörő, ráadásul több jelentéssel is bírhat. Sajnos amit az ügynökök megtaláltak, bizony erős tájjellegű dialektusban íródott, emiatt csak néhány mondatot sikerült lefordítani. Nem valószínű, hogy Yneven él még olyan kyr származék, aki eme írás és szó fajtákat használná.

Ismert formák: kasza, madár, egyensúly és bűn. Mind a három esetben ugyanazzal az alapkirakással találkoztunk.

Ez a következő:



A lépések során különböző csapdák aktivizálódhatnak, ráadásul erős mágia védi őket, amelyeket kyr rúnák testesítenek meg, a zárszerkezet túlsó oldalán, így nem lehet megszakítani, őket, azonban valószínűsíthetjük, ha ez mégis bekövetkezne, bizony súlyos csapás érné a megtörő személyét.

Az eddig tapasztalt csapdák:

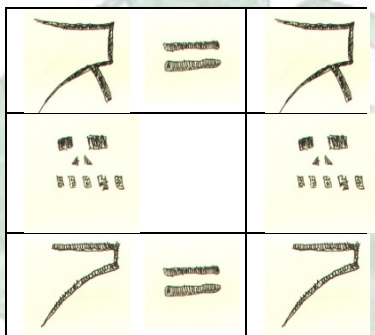
- A tető felől teljes terem szélességben leeső óriás kődarab, azaz maga a tető, amely egyik esetben sem volt kevesebb mint fél ezer kiló, s minden percben egy lábnyival lentebb ereszkedik, egészen a talajig
- a tetőből kicsapódó dárdák, amelyek ugyanolyan lassan ereszkednek lentebb mint az előzőekben leírt.
- A tetőből kicsusszanó, egyenként legalább kétszáz kilós dárdák, amelyek pont leérnek a padlóig. Egymástól negyedlábnyira helyezkednek el.



- A lépcső lapjai elfordulnak, így egyetlen síkot alkotva, megnehezíti a feljutást, valamint a folyamatosan beáramló homokot tökéletesen lejuttatja a zárszerkezethez.
- Kinyílik az egyik ajtó, azonban vagy egy labirintushoz vezet, vagy valamilyen szörny, esetleg valamilyen újabb csapda kerül elő, ezeddig, egy csont szörnyel, és egy mágikus rúnával, amely bizony porrá égette két ügynökünk
- Lezuhan a mélybe a padlózat
- A padló kövei egyenként zuhannak alá
- Lenyílik a padlózat és alul bizony dárdák vannak, egyenként legalább hat láb magasra nyúlva
- A zárszerkezet mágiát aktivál, ami vagy villám, vagy tűz alapú volt eddig.

Eleddig úgy tapasztaltuk, hogy a kirakási sorban sem érdemes bizonyos lépéseket megtenni, így valószínű, hogy – mint fentebb említettem – kötött a kirakás lépései.

Azt tudjuk, hogy egy esetben – az utolsóban – az alábbi két kirakási típus két különböző ajtót nyitott. Az első a zár melletti részen levő, míg a második a zár alatt levő ajtó zárjának bizonyult.



Az ismert mondókák, illetve szabályok, amelyek a kirakóhoz tartoznak kyr, észak Ynevi – talán Ryek előtti dialektusban, amelyet mára senki sem beszél, még a hatalmasok sem ☺ - verziójában. Ezek a következők:

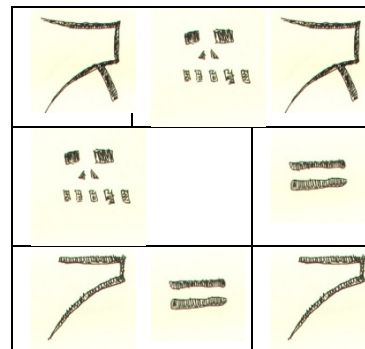
- Bűnre bűn kerül, bűnös leszel te magad is...
- Ha szembeállsz önmagaddal vigyázz az egyensúlyra...
- A madár repül a kasza vág...

Sajnos csak ennyit sikerült megfejteni az ősi kyr vésetekből, s nem állt módunkban tovább tanulmányozni ezeket az írásokat.

Ugyanakkor érdemes megvizsgálni a kyr számmissztika miatt. Bár ez ügyben mi már nem tudunk biztosat mondani, elég ha megnézzük a toroni Hatalmasokat. 13 klánjuk van, ebből azonban 3 szinte sosem tevékenykedik, ők az ősök. Így csak 10 marad ami számukra szerencsétlen számnak minősül, azonban ezt ők úgy oldották meg, hogy két részre bontották őket: 5 ifjú és 5 öreg klánra és hatalmasra.

A kirakó, vagy zárszerkezet - kinek hogy tetszik – kilenc kockából áll, ami szerencsésnek tekinthető. Azonban minden egyes kockalap négy oldalú, ráadásul csak nyolc van ténylegesen a táblán. Ezek közül ráadásul párosan szerepelnek az ábrák. Viszont az üres helyből csak egy van. Mivel ez páratlannak minősül, bizonyosan kulcsfontosságú, hogy hova kerül.

Nekünk ennyit sikerült tényként begyűjtenünk ezen szerkezetről, egy tucat északi kém és hírszerző élete árán. Csak az utolsó esetben sikerült az ügynökeinknek életben maradniuk. Bár ők maguk nem tudnak arról, hogy mi kifürkésztük azt amit látnak, bélyegeiken keresztül.



Pyarron szerint 3692, Erigow, Erigow városa.

Aretij, Mentalista, az inkvizíció egy megbízott íroka.

?09.20.

Szerző: Cyrus

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.