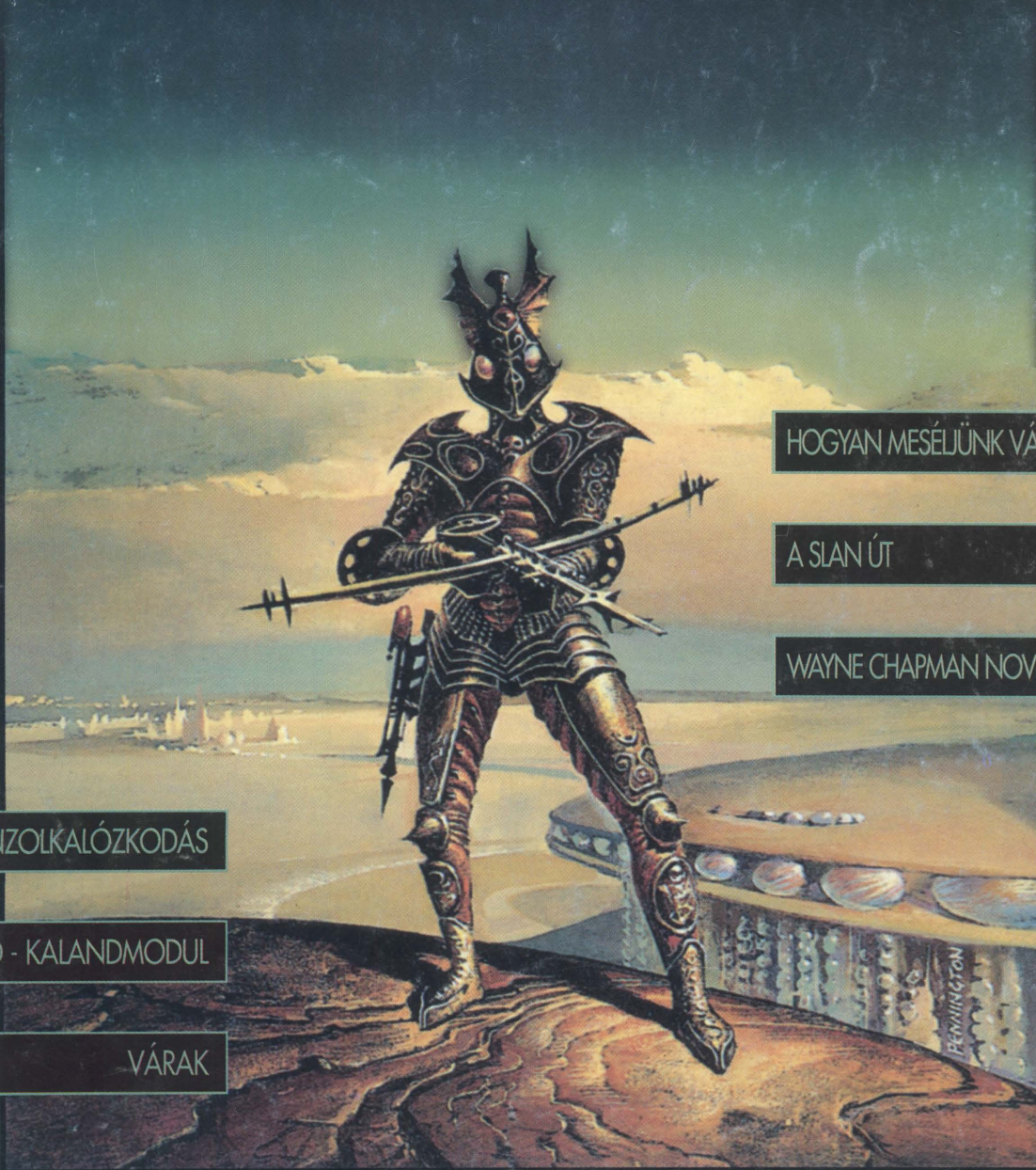


RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 4. SZÁM ÁRA: 179 Ft.



HOGYAN MESÉLJÜNK VÁMPIRT?

A SLAN ÚT

WAYNE CHAPMAN NOVELLA

KONZOLKALÓZKODÁS

AD&D - KALANDMODUL

VÁRAK

ELŐBESZÉL

Sok öröm ért az utóbbi időben, ám némi üröm is vegyült közé. Nagy örömömre szolgált – s az igazat megvallva meg is lepett –, hogy mindezidáig csak kedves, elismerő leveleket kaptunk. A visszajelzések biztatnak és erővel töltenek el minket, hogy érdemes csinálnunk amit teszünk, hogy jó amit csinálunk, és sokaknak tetszik. Az eddig érkezett közel 700 levél erről tesz tanúbizonyságot. A kritikák építő jellegűek és végtelen hasznosak, mindazok a hibák és hiányosságok, amiket olvasóink felfedeznek, tovább jobbítják a M.A.G.U.S.-t, és útmutatást nyújtanak a továbblépéshez. Mi tagadás, ezt kissé furcsállottam, hisz fel voltam készülve rá, hogy nem arat osztatlan sikert a ténykedésünk, s vártam, hogy szidalmazó levelek is érkeznek majd. A támadás mégis onnan érkezett, ahonnet a legkevésbé számítottam rá. Két héttel ezelőtt telefaxot kaptam a TSR jogi igazgatójától (akivel egyébként igen jóban vagyok), s kérte, írjam meg véleményemet egy levélre, ami hozzájuk érkezett. Csak a megnyugtató végett, írta, elvégre a TSR vezetésében sem ismer mindenki bennünket, s jobb szeretné, ha az én szavaimat állíthatná szembe a vádaskodással. Elküldte tehát a levelet is, amit egy kedves magyar játékos írt nekik (rossz angolsággal) – erre kellett válaszolnom. A levél szokványos kuncsgörgással kezdődik: hogy írja mekkora híve a TSR-nak, s hogy megvásárol minden AD&D kiadványt, ám nagy szüksége van egy 1994-es naptárra, ugyan küldenék el neki. Eddig minden rendben is volna. A továbbiakban azonban fröcsög a rosszindulat. Tudomása van e a TSR-nak arról, hogy a Valhalla megjelentette a M.A.G.U.S.-t (hát persze, magam jeleztem nekik tavaly októberben), s hogy a M.A.G.U.S. nem más, mint az AD&D másolata, egyszerű plágium, mellyel minden bizonnyal óriási jogsértést követünk el. Mindez számomra arról árulkodik, hogy a „csak mérsékelted kedves” levélírónk nem ismeri sem az AD&D-t, sem a M.A.G.U.S.-t. A levélíró kifejti, hogy én, Novák Csanád, mekkora ellensége vagyok a TSR-nak, mindent megteszek, hogy megakadályozzam a TSR termékek népszerűsítését, s az AD&D esetleges magyar kiadását. Nem sejtette szerencsétlen, hogy évek óta húzódik jogkérsünk az AD&D hazai kiadására, s hogy levelével, (meg a válaszzal) elérte, végre megtört a jég, s hamarosan kezünkben lesz a szerződés. Köszönetet illene tehát mondanom neki, s hogy mégsem teszem, leginkább mélységes megvetésem az oka. Elvégre alakulhatott volna másképp is, s akkor nemcsak minket, de az egész magyar szerepjátékos társadalmat károsította volna meg. Üzenem tehát: mielőtt legközelebb bárki lejárataiba fog, tájékozódjon, tanuljon meg angolul, s végül, hogy az alaptalan vádaskodások a világ civilizált felében nem érik el céljukat. Szerencsére.

Még egy szomorú kötelességemnek kell eleget tennem. Miután a TSR (s némely más szerepjáték cég) jogainak őrzése a mi vállunkat nyomja, kérek mindenkit, ne tegyen olyat, ami ellen hivatalosan is fel kell lépünk. Pontosabban: addig nincs baj, amíg valaki otthoni használatra, a maga kedvére lefordítja ezt vagy azt a játékot. A gond és a törvénysértés akkor kezdődik, mikor a fordítást fénymásolja, s a példányokat pénzzé teszi. Az efféle tettekért börtönbüntetést lehet kapni, s azt veszélyezteti, hogy a megkárosított cég többé nem áll szóba egyetlen magyar kiadóval sem. S hogy kiderül a tett, nem lehet kétséges, elvégre mindig akadnak afféle „jóakarók”, akik nem késlekednek a feljelentéssel, egy naptár vagy mit tudom én miccsoda reményében. Kérem – s akiknek ez szól, tudják mindannyian – ne hozzatok minket olyan helyzetbe, hogy kénytelenek legyünk rendőrségi, azután bírósági eljárást kezdeményezni ilyesmi miatt. Nem éri meg nektek, s esetleg a lehetőséget is elveszítjük (mindannyian), hogy kedvenc játékokot megjelenjen magyarul. Akiben ekkora alkotó kedv él, inkább írjon cikkeket, vagy fordítson, de küldje el hozzánk, vagy más kiadóhoz, aki megszerzi a közlés jogát, s így nem lehet baj. Mondtuk már eleget, de megismétlem: mindenféle anyagot várunk, s ha megüti a mércét, rögvest megjelentetjük. Szükségünk van külsős cikkírókra, fordítókra, grafikusokra – ne késlekedjete hát, csatlakozzatok a RÚNA stábjához, hogy együtt formálhassuk a hazai szerepjáték világát.

Novák Csanád
főszerkesztő



**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Főszerkesztő-helyettes:

Nyulászi Zsolt (Nyúl)

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár András (Dada)

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Boros Zoltán, Marjai Csaba,

Patkó Péter (Champdor),

Szikszai Gábor, Zsilvölgyi Csaba (Max)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kovi)

Papp Cseperke (Csepi)

Stark Zoltán

Korrektor:

Tóth Endre (Xorn)

Grafikusok:

Boros Zoltán

Buttinger Gergely (Kismészáros)

Német Péter (Net)

Tóth Péter (Germo)

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatársak:

Kadinger András (Bandi-T)

dr. Máyer Júlia

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik havonta.

A szerkesztőség címe: 1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.

Kiadja a Valhalla Páholy Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla Páholy DTP rendszerén
készül. Levélábrítás Borent Média Bt.

A nyomdai munkálatokat

az Alföldi Nyomda Rt. végzte.

Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 5057.66-22

1994 március.

Ára: 179 Ft.

Előfizethető a szerkesztőség címén, vagy a laphoz
csomagolt megrendelőkérdőívvel. Kapható a hírlapáru-
soknál, valamint a Sárkányfészek, a Silverland és
a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

Hirdetéstérfelvétel**VDG Reklám****Tel/fax: 182-0430**

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla
Páholy Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D,

a Dragonlance, a Forgotten Realms, 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 Alien és
az Aliens a Twentieth Century Fox Film Corporation

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 Bruce Pennington munkája

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Hogyan meséljünk? – A vámpír	2
Elfek – Elfendelről és a Kitaszítottakról	4
Képzettségek	9
Ynev tájai – Erion (folytatás)	14
Slan – Legendák és valóság	17
Boszorkánymesterek és a gyógyítás	22
Térkapuk – 2. rész	26

AD&D

Törpék	28
Kalandmodul – Meriad hercegnője	30

NOVELLÁK

Wayne Chapman: Jutalomjáték	40
Raoul Renier: A bosszú	45
Jeffrey Stone: Ghouzm gyöngyei	52

STAR WARS

Űrhajók a Galaxisban	62
Csillagok háborúja eszköztára – Csatavért	64
George Lucas szörnyei és teremtményei	65

ÉS MEG...

Világleírás – David Gemmel világa	36
Konzolkalózkodás a való világban	56
Középkori várakról – dióhéjban	66
Magia Negra Praktika	70
Ecsetkoptató	72
Rúnák – a Dagaz, és a Laguz	74
Kis Mészáros	75
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Levelezés	78

HOGYAN MESÉLJÜNK?

A vámpír

Új rovatunk célja egyes szörnyek, tárgyak, ynevi tájak részletes leírása. Bővebben szeretnénk szólni róluk, mint a M.A.G.U.S.-ban, hiszen ott helyszűke miatt nem növelhettük a leírásokat a végtelenségig. A Rúna hasábjai többek között éppen arra szolgálnak, hogy aprólékosabban, kimerítőbben foglalkozhassunk Ynev világával. Az első alkalommal a vámpírról közlünk olyan érdekes adalékokat, amelyek ugyan lényegesen nem befolyásolják a játék menetét, de színesebbé, élvezetesebbé teszik azt.

Számtalan legenda és mese kering Ynev-szerte a vámpírokról, ezekről a félelmetes, misztikus élőholtakról. Erentől Niaréig, Shadontól Kránig minden nép ismeri és féli őket. Kevés ember akad, aki így vagy úgy ne hallott volna róluk, ám igaz valójukat nem sokan ismerik.

Valóban minden tájon fellelhető ez a vérivó élőholt, ám tulajdonságai függetlenek attól, honnan származik.

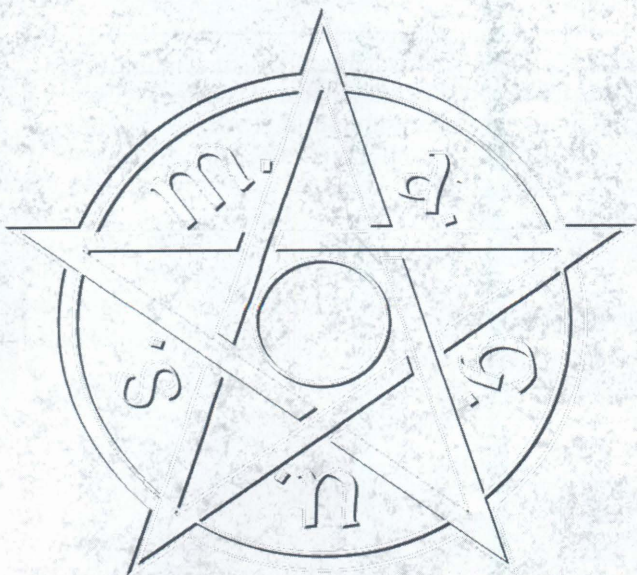
Vámpír alapvetően kétféleképpen válhat a halandókból. Leggyakoribb eset az, amikor egy ember vámpír áldozataként leli halálát – ekkor maga is kikel sírjából, és vámpírként létezik tovább. A másik esetben az illető lény már életében megkóstolta az embervért – különböző, vérmágiához fűződő szertartásokon. Ekkor – bizonyos együttállások esetén – halála után vámpírként fog tovább szomjazni az életet hordozó testnedvre.

Az utóbbi módon átváltozott embert nevezik vámpírúnak vagy királyvámpírnak, akik pedig áldozataként váltak élőholtá, azokat közönséges vámpíroknak. A vámpírúnak minden esetben hatalma van áldozatai fölött, azok csak akkor cselekedhetnek szabadon, ha uruk elpusztul. A Bestiáriumban a megfelelő címszó alatt leírt bestia is ilyen felszabadult közönséges vámpír; a vámpírúr képességei messze meghaladják az ott felsoroltakat. (Ezek előfordulása azonban igen ritka, ezredévenként alig néhány ember válik vámpírúrrá.)

A vámpírok veszedelmességét elsősorban magas intelligenciájuk és az élőkéhez nagyon hasonlatos megjelenésük adja. A vámpír szinte minden esetben abban a hitben tartja áldozatát, hogy élő személy. Fogytékosságait (nem vet árnyékot, nincs tükörképe stb.) gondosan titkolja. Megjelenése, viselkedése mindig hűvös, tiszteletet parancsoló.

Rengeteg különböző nézet alakult ki a vámpírok pontos képességeit és gyengeségeit tekintve. Ezek nagy része közel áll az igazsághoz, ám, hogy pontosan mire is képesek ezek az élőholtak, csak nagyon kevesen ismerik.

Sokan tudják és a vámpírvadászok ki is használják, hogy a vámpír a nappalt holtan tölti, mivel nem bírja a Nap fényét el-



viselni. Valójában azonban a vámpír napkelte és napnyugta között is tevékenykedhet, ekkor viszont nincs hatalmában különleges képességeinek: nem tud átváltozni, parancsolni az állatoknak, ereje elhagyja és akaratát sem kényszerítheti másokra. Mágikus tekintete, közönséges fegyverrel szembeni sérthetlensége, valamint lopakodás képessége megmarad. Ugyanígy változatlanok gyengéi is. Ha a körülmények nagyon megszorítják, még a szabad ég alá is kimerészkedik, de csak borús időben, amikor a Nap fénye elől biztosan rejtve marad. Ha a vámpír nem tölti sírjában a nappalt, átváltozni csak délben, éjfélkor, napkeltekor valamint napszálltakor képes (mindaddig így van ez, amíg egy teljes napot nem pihen). Ezen kívül hatalma többi része az éj beköszöntével visszatér.

A vámpír nem képes keresztezni semmiféle természetes vizet, legyen az bár a legkisebb patak vagy maga az óceán. Ezek fölött még denevér alakjában sem repülhet el, a rajtuk átívelő hídra sem léphet. Bármilyen víz túlszárnyalja csak úgy kerülhet, ha valaki vagy valami átviszi. Ez alól is van kivétel: az apály és a dagály tetőzésekor szabad akaratából is ráléphet a hídra, azonban ezt csak a legvégső esetben teszi meg. Természetesen, ha valaki a vámpírra vagy nyugvóhelye földjére közönséges vizet önt, annak semmiféle hatása nincs a lényre.

A vámpír nem léphet be olyan házba, ahová nem hívták meg. Nem vonatkozik azonban ez olyan épületekre, amelyek mindenki előtt nyitva állnak (pl. fogadó). A vámpír a meghívást legkönnyebben a szolgák akaratának irányításával érheti el. Sokszor előfordul, hogy bár a lakók nem hívták, a vámpír mégis belép, mivel évtizedekkel – esetleg századokkal – azelőtt már járt ott. Ahhoz, hogy a vámpír számára újból akadály legyen a belépés, egy teljes éjszakára a ház összes ajtaját és ablakát fokhagymavirág avagy csipkerózsa koszorúkkal kell feldíszíteni. Ugyanígy távol tartja az élőholtat, ha egy pap áldást mond az ajtókra és ablakokra.

Bár akaratát minden további nélkül rákényszerítheti a házigazdára, a vámpír ha teheti, mégis inkább úgy nyer bebocsátást, hogy áldozata szabad akaratából hívja meg.

Fokhagyma vagy fokhagymavirág fűzérrel, tűkörrel és szent dolgokkal ugyan ő maga távol tartható, ám az akarata alá vont állatok, emberek nem. Éppen ezért, ha ilyesféle ellenállásba ütközik, a vámpír szívesen folyamodik szolgái segítségéhez. Mindamellett a fentiek csak a vámpír testét tartják távol, akaratot befolyásoló hatalmát nem.

Ritkán teszi ugyan, de e lény képes légiessé válni. Ezért nem ejt rajta sebet közönséges fegyver. Ilyen formában bármilyen falon áthaladhat, ám így sem léphet be hívatlanul sehová. Légies állapotban képes a hold fényén is utazni. Bárhonnan bárhová eljuthat, mintha csak teleportálna, de csak akkor, ha valamelyik hold fénye az adott időben mindkét helyre süt. Erre



az utazási formára azonban minden éjjel csupán egyszer képes; általában mértékelten használja, hiszen sohasem tudhatja, süt-e a hold ott, ahová igyekszik.

A vámpír nappal a sírjában fekszik, a környező földből merít erőt. Ha sírja földjét képes valamilyen úton-módon elszállítani, akkor az új helyen is nyugalmat lelhet. Ez a kötöttség gyakorlatilag bilincsbe veri, hiszen az erőt adó földtől nem távolodhat el túlságosan messzire.

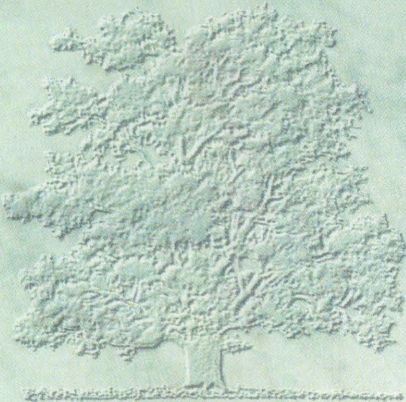
Ha a vámpír sírját és földjét megszentelik (papi Áldás vagy Szertartás varázslattal), a vámpír többé nem lelhet benne nyugalmat, nem meríthet belőle erőt. Nem kelhet ki továbbá olyan sírból vagy koporsóból, amire csipkerózsa virágából font koszorút helyeztek. Ez azonban nem mindig elégséges módszer, hiszen amint valaki elmozdítja a koszorút, a vámpír szabadon járhat – s nem szabad elfelednünk, mekkora hatalommal bír ember és állat fölött egyaránt.

Gyakran gondot okozhat e lény sírjának fellelése. Minden népnek megvan a maga, tévedhetetlennek ítélt módszere, alább szeretnénk közülük egyet ismertetni.

„Egy hajadon leányzó, aki még ártatlan és férfiembertől érintetlen, ruhátlanul ültessék fel egy fiatal csődörre, amellik még sohasem hágott meg kancát. A csődörnek szurokfeketének kell lennie, ezenkívül olyannak, amellik még nem botlott meg soha. A mén a leánnyal a hátán a temetőbe vezetessék, ott pedig körbe a sírok között. Az a sír, amin a ló a bőségesen mért ötlegek ellenére sem hajlandó átugrani, bizonyosan vámpírt rejt.”

Végezetül néhány szót a királyvámpírról. A vámpírirak a kór terjesztői, akik megannyi közönséges vámpírnak parancsolnak. Hatalmuk messze meghaladja egyszerű szolgálkét. Mind fizikai, mind szellemi erejük jóval nagyobb. Erejük 25-ösnek felel meg, mágikus tekintet képességük egy 15. TSz-ű Pszi használóénak. Az összes mentál és asztrál mozaikot képesek alkalmazni 80E erősítéssel. Korlátlanul vehetnek fel légies alakot, és pusztá tekintetükkel képesek szétzúzni a távol tartásukra felemelt tükröt. Nem csak az állatoknak, de a természetnek is parancsolnak, egy mérföldes körzetben képesek szinte bármilyen időjárást létrehozni. Harcértékeik 50-nel magasabbak közönséges társaikénál. Kezdeményező Értékük 60, s 50 Ép-vel rendelkeznek. A fentiek kívül igazán veszélyessé kimagasló intelligenciájuk, valamint életükben üzött foglalkozásuk megtartása teszi őket. Mivel a vámpírúr életében vérrel kapcsolatos mágákat űzött, ez azt jelenti, hogy halála után is képes lesz eredeti TSz-ének megfelelő szinten papi, boszorkánymesteri vagy varázslói varázslatok alkalmazására (attól függően, melyik kasztba tartozott).

Az emberiség szerencséjére azonban az ilyen vámpírúr nagyon ritka. Ezért, no és persze hihetetlen hatalma miatt, nem javasoljuk, hogy ilyen vámpírról mesélj játékosaid kalandjaiban. Éppen elég gondot jelentenek a közönséges vérivók is!



ELFEK

Szemelvények Elfendel lakóiról, s a Kiszakádtakról

Már jóval az ember megjelenése előtt lenyűgöző kultúrával rendelkező, csodálatos, letisztult nép az övék. Minden igaz ember csak csodálni tudja őket, minden tökéletességre törekvő gondolkodó megérteni igyekszik lelküket. Csakhogy nincs bennük elég erőszak, hogy fennmaradhassanak ebben a világban, a fiatal fajok között.

(Igrain Reval)

„Volt valahol réges-régen egy város, Tysson. Ott gyűjtöttünk össze mindent, amit a szépségről el tudtunk képzelni. Oly légies formák kavalkádjá volt ez a hely, amelyek kőből elvileg megalkot-hatatlanok. A fehér márvány és a kristály csodája tündökölt a fényben – még maga a Nap is kedvtelve időzött itt.

De Tysson múlttá lett, emlék csupán ma már; elveszett az enyészet esőfü-gönye mögött. Népem, az igazi Nép, elűzetett falai közül. Szétszóródtunk Yneven. Lassan mi is eltűnünk, akárcsak Tysson.

Miért hagytuk, hogy úrrá legyen felettünk a tehetetlenség? Nem tudnám megmondani. Ma már talán túl késő harcba szállni, hiszen eddig sem tettük. Időnk talán valóban lejárt. Új korok, új fajok születtek – jobbak lennének? Aligha hihetem.

Mi lett belőlünk? Hová lett a hajdani Nép? Gyermkeink egy része hátat fordított nekünk, s elveszett az emberek világában. Akik itt maradtak, lenézik, megvetik őket ezért – ám ezeket az érzéseket mi magunk is az emberektől tanultuk! Lassanként elmorzsolódik a népünk, sehol nincs helye a világban immár. Elfek. Mit jelent ma ez a szó? Mi, akik azt hisszük, hűek maradtunk eleinkhez – visszahúzódó, hajdanvolt nagyságon merengő, önnön fájalmuk kódébe burkolózó alakok; köztük néhány kemény, nemes lélek, az ébredő

új erő. És ők, akik elhagytak minket – emberi vonásokkal fertőzött, nem ritkán kegyetlen, fennhéjázó társaink; helyü- ket tán még nálunk is nehezebben ta- lálók, miránk irigy daccal tekintők. És azok... azok, akik elárulták az ősi iste- neket, akik megtagadták, beszennyez- ték a fényt – Krán gyilkos bestiái és Tys- son elfajzott fiai. Kik hát az elfek ma?

Öreg vagyok már; nem a testem, a lelkem vénült meg. Én még láttam Tys- son Lar fáit, az ezüst oszlopokat. Most Elfendel az otthonom. Érzem a hiányt, az elmúlt világ hiányát, és az üresség végtelenül boldogtalanná tesz. Tudom, már sohasem lehet minden a régi. Hús patakokkal szelt, égig érő rengeteg vesz körül. Nem vágyom társaságra. Szép volt az életem, jól esik visszaemlékezni rá; köszönet érte az isteneknek. Az élet – mások élete, hiszen a sajátommal el- számoltam már – számomra mindennél fontosabb. Pedig harcoltam egykor én is, és öltem – hisz' kénytelen voltam. Biztosabb kézzel forgattam a kardot, feszítettem íjamat, mint bárki más.

Szerettem is. Alëna... Lágú dallam számomra e név, olyan, mint viselője. Amikor először láttam meg a Király Vá- rosát, épp olyan érzés fogott el, mint amikor Alënáat pillantottam meg. Bele- szerettem mindkettőbe. Beleszerettem a városba, ahol az odvas fák palotákat ringatnak ölük rejtekén. Csodálatosan ékített tornyaik az ég felé törnek, mégis a földből táplálkoznak; gyökereik mélyek, akár a legvénebb tölgyeké. A fák pedig gyermekeiként óvják e mindörökkön létező csodákat; körülfon- ják ágaikkal, egygő válnak velük.

A Király Városa olyan, mintha mind- egyre ünnepre készülne. Itt mi magunk is olyanok vagyunk. Mindennapos, erdei viseletünket felváltja a csillanó, ezernyi színben játszó öltözet, melan- kóliánkat az igaz öröm.

Amikor először megláttam Alënáat, földig érő, napsárga ruhát viselt. A Ki- rály Vacsoráján történt; szépsége úgy tündökölt, akárha napsugár szökött volna be a terembe, hogy menedéket kérjen az éj elől. Mások azt mondták, borostyánszín szeme szomorúságot áraszt – én csak valami végtelen mesz- szeség ígéretét láttam benne tükrö- ződni. Gyönyörű volt keskeny, finom vonású arca; mintha istenek ihlette mű- vész festette volna egész életén át.

Énekeltünk és táncoltunk, mint sok estén azelőtt, mégis úgy tűnt, mintha először és utoljára történt volna. Azután sétáltunk és nevet adtunk a csillagok- nak. A gyűrűm kettévált a Kék Hold fényében, s én nekiadtam az egyiket. Szerettük egymást, ahogy csak szeretni lehet. Együtt maradtunk. Fiaink és leá- nyaink születtek, akikben tovább élt ez a szeretet, amikor elváltak útjaink. Né- ha látom még őket, de meglehet, már ez is álom csupán, miként minden szépség ebben a könyörtelen, megvál- tozott világban.

Ránézek gyönyörű fáimra, és elcso- dálkozom rajtuk. Mintha még ők is má- sok, idegenek lennének. Most másképp szól a madarak dala, mint akkor régen, sűrűbb az egykor oly áttetszően csillogó levegő, gyűlölet és gonoszság árad haj- dan ismerős, kedves földjeinkből. Gyak- ran ülök a Kék Hold fényében, és kere- sem a régen elnevezett csillagokat, mert ők még az enyémeink. És álmodom.

Álmodom egy földről, mely vár rám, messze túl a végtelen tengeren; ahol értem még a fák beszédét, a farkasok hold-dalát. Amikor már elég tisztán látom magam előtt, lefestem a tájat ragyogó színekkel, de ez soha még csak meg sem közelíti azt az ősi, képzelet szülte földet. Dalok ébrednek lelkem- ben, megéneklek az ottani fú sutto- gását, a vízesések robaját. És álmodom tovább.

Egyszer majd eljutok oda, abba a hajdan-volt és majdan-lesz országba. Ha elől az Idő...”

Vallás

Az elfek máshogy szeretik és tisztelik isteneiket, mint mi, emberek. Ők nem a rideg és feljebbvaló éghez imádkoznak, nem könyörögnek kegyelemért. Az ő isteneik nem csupán önmagukban, hanem a tárgyakban és az általuk uralt dolgokban is jelen vannak, miképp magukban az elfekben is. E faj együtt él isteneivel. Nincs szükségük feltétlenül papjaik közbenjárására. Az Elf akkor is isteneivel beszél, amikor nem szól egy szót sem. Nincsenek litániák, nincsenek főbb és alsóbb istenek; mindegyik egyenrangú, a maga területét uralja. Bár az elfek nem imádkoznak, szívesen írnak dalokat isteneikhez, s szentelnek nekik napokat, amiket minden évben megünnepelnek.

Sína a gyógyítás és a jóslatok isten-nője. Jelen van majd minden növényben, patakban, egyes elfek kezében, tekintetében vagy csupán hangjában, s a csillagokban, amikből a hozzáértők jóslolni tudnak.

Magon a tudomány, az ékesszólás istene, kedveli a szónokokat és a varázstudókat. Az ő ereje jelen van mindenütt; aki ért hozzá, varázslatra használhatja ezt az energiát. Ugyanez az erő árad a jó szónok hangjából, vagy a mesemondóéból, aki teljességgel lenyűgözi hallgatóit.

A szó másik mestere Eidhil, a művészetek istene. Költők, dalnokok, táncosok hódolnak neki, de őt tisztelik a harcosok is; az ő nevéhez fűződik az ősi rítus, a Haláltánc. Könnyedsége, szépsége, ragyogása ellenére valódi hatalmat birtokol, hiszen a harc is művészet.

A kézműves mesterségek, kóborok, vándordalnokok, otthontalanok istene Samildánach, a Sok Művészet Mestere. Főként a Kíszakadt Elfek tartják nagy becsben, tisztelik igazán. Egy igazi Elfnek nem sok oka adódhat az életben, hogy komolyabban törődjön vagy szót váltson az Utak Istenével.

Nematiahle a család, az otthon, a házi tűzhely úrnője. Tőle kérnek segítséget a szülő nők, ő vigyáz a gyermekekre és a család jólétére.

A szerelmesek pártfogója Rhienna úrnő. Ő szépíti a szeretkezéseket, ő olvasztja egybe az egymáshoz valók tekintetét. Ott lakik minden szerelmes mozdulatban, összemosolygásban,

simogatásban és az egymásért elsírt könnyekben.

Az elfek legkedveltebb istennője Fliadais. Ő ügyel az erdőkre. Ott lakik a fában, a bokrokban, az állatokban, még a legkisebb mohacsomóban, elszórt kövekben is. Az ő bocsánatát kéri az elfek, amikor levágnak egy ágat, megölnek egy állatot vagy növényt.

A Tűz és Nap istene Shyol. Ő nem a megszokott lángoló, dühödő tűzisten. Shyol a tűzijáték, az apró, felvillanó lángok, a kandalló tüze, az életető Nap ura.

Párja, Llys a Víz és a Kék Hold úrnője. Övé a telihold fényében csobogó gyors patak, amely vízesésbe torkollik, és övé a hajnali szivárványos harmat. A monda szerint Shyol és Llys nászából születik a vihar.

A Tenger viszont egészen más, külön, idegen Birodalom, Wyddan isten országa. Az elfek félik és tisztelik ezt a vad vizet; vágynak felé, mégis menekülnek tőle az erdők mélyére. Sok daluk

szól a tengerről, ahonnan oly sokuk nem tért vissza soha.

Ha pedig egy Elf meghal, lelke nem tűnik el a Semmiben, Moranna elé kerül. Ő a halottak, a túlvilági élet istennője, a Csarnok Úrnője. Ám ez a túlvilág az elfeknél nem az ismert ködös, nyirkos, hideg hely, hanem valami más. Valami ragyogó, túl a délkeleti égen.

Elfendel

Elfendel a déli elfek utolsó menedéke, csodálatos ország. Hatalmas, égig érő erdővel borított föld, ember nem járta rengeteg. A félsziget sziklái nyugaton és délen meredeken zuhannak a Nyugati óceán vad vizébe, olyan védfalat alkotva Elfendel körül, amely lehetlenné teszi a kikötést. Tengeri úton csak a Lasmosi-öblön keresztül lehet megközelíteni az országot, ugyanis ideérve az addig megfékeltetlenül fortyogó óceán békés, nyugodt vízzé szelídül.

A félszigetet ölelő szürke-barna sziklák magasan tornyosulnak a habzó vi-





zek fölé. Oldaluk szinte teljesen sima, semmi sem képes rajta megkapaszkodni. A hegyoldalt üregek, barlangok sokasága szövi át, amelyek mélyén különös lények tanyáznak. Viszonylag apró tereműek, vadak és szőrösök. Emberszem még nem látta őket, de az elfekkel szívesen kereskednek; ugyanis ők a drágakövek őrzői. A legkisebb értékes szilánkot sem lehet kivinni a barlangokból, hacsak ők meg nem engedik. Segítségükkel az elfek bányászat nélkül is hozzájuthatnak az értékes kövekhez.

A hegyek vonulatát egy helyütt fennsík töri meg, szinte teljesen lapos, hangával borított síkság. A hegyek mögött csodás ország rejtőzik, sűrű erdő burjánzik. Hatalmas, évezredes fák, melyek között csak elvétve vezet egy-egy rejtekösvény; aombok közül soha nem látott állatok rikoltanak. Lépten nyomon patakok, folyók, források, apró tavak, vizesékek zubognak ebből a varázslatos földből. Vízük tiszta, kék, zöld, türkiz; áttetszően csillognak a szórt fényben. Az erdő mélyén két nagy, nyílt tükür tó rejtőzik, a Sina tavak. Körülöttük számtalan kisebb tavacska. Mondják, aki ezek smaragd vizében fürdik, minden testi-lelki gondtól megszabadul, újjá-születik. A tavak partján különös fák állnak, gyökérük a föld magváig tör, csúcsuk a csillagokig nyújtózik. A vén fák széles törzsükbe faragott palotákat rejtenek. Ezeket a légies könnyedségű épületeket és tornyokat Elf kezek formázták meg. A különös házak a tavak tükreire festik önarcképüket, míg a színes ablakokon megcsillanó vízfelszín villódzó fényeket vet a szobák falaira.

Ez a Király Városa. Itt még a földből is zene szűrődik; maga a szél is dalol, amint a szépséges hölgyek karcsú alakjára simuló, csillanó selyemruhák-al játszik. E helyütt még élnek az ősi szokások, még parázsluk az Elf Nép

létének zsarátnoka. S a minden este felcsendülő dal, muzsika és tánc mellett keményebb hangok is teret kapnak; ifjú, erős hangok, melyek az Elfek jövőjéről beszélnek.

A rengetegben más város nem is létezik a Király Városán kívül. Az elfek jobban szeretnek magányosan, elszórtan élni, esetleg barátokkal, rokonokkal kisebb falvakat alkotva. Házaik nehezen felfedezhetőek, általában a sűrű lombok között bújnak meg; csak elvétve építkeznek a földre.

Kelet felé az erdőt füves lankák váltják fel, zöldellő dombok. Itt élnek a híres paripák, a kecses, erős, hosszú életű elf lovak, melyekért igen sok pénzt megadnak a többi országban.

Elfendel második és egyben utolsó városa a félsziget tövében található, a tengerparton. Ez az egyetlen igazán kiépített kikötő, s ez az utolsó hely, ahol még emberek is megfordulnak; beljebb már nemigen merészkednek.

Érdekes hely a Kereskedő Város. Három részre osztható, az első a kikötő-negyed. Itt ugyanúgy vannak kocsmák és bordélyok, mint minden más kikötőben – teljesen emberlakta rész, az elfek csak a kereskedelem érdekében tűrik meg városukban. (Örök viták témája, sokan valóságos fekélynek tartják.) Beljebb, a lankás dombok között helyezkedik el a módosabb emberek és fél-elfek, illetve elemberesedett elfek lakóhelye. Gazdag környék, csinos kőházakkal, de szépsége meg sem közelíti az erdőben rejtőző Elf város szépségét. Ott egyetlen embert vagy fél-elfet sem tűrnek meg, így a jellegzetes, fába álmódott Elf tornyok harmóniáját semmi sem töri meg. Az elfek itt is teljes elszigeteltségben élnek, az emberekkel csakis a kereskedelem miatt érintkeznek – néhányan.

Innen Elf erdőjárók viszik tovább az emberek által hozott árut a belsőbb vidékekre. Nem haszonszerzés vezeti őket, pusztán meg akarják teremteni a lehetőséget, hogy mindenki hozzájuthasson az embervilág termékeihez – ha éppen kíván.

Az elfek egészen különleges viszonyban állnak a pénzzel. Egymás közt nem használják, csakis a külső-országokkal való kereskedelemben. Erre a célra azonban tökéletesen megfelel az emberek pénze is. Így az igazi Elf pénz nagyon ritka és értékes. Leginkább ezüsből és fehéraranyból készítik érméiket. Bár ezek többnyire tartják meghatározott nemesfém tartalmukat, nincs közöttük két egyforma. Az elfek, hasonlóképpen a törpékhez, művészetnek

tekintik a pénzkészítést. Az érmék eszmei értéke ezért mindig jóval nagyobb, mint a bennük foglalt fémé. Külső-országokban igen szívesen látják őket, de szinte soha nem adják tovább.

Az erdőn túl, a félsziget északi csúcsán, sziklából faragott tornyok állnak. A Tudás Tornyait még az ősidőkben emelték, tán ugyanazok, mint Tysson kastélyait. Akárha istenek formálták volna, a szirtek maguk keskenyednek toronnyá; tán így állnak a kezdetektől fogva. Kevesen jönnek ide, így senki sem zavarja meg az ősi mágiát, mely felhőként üli meg a tájat. Itt, ezekben a tornyokban élnek és alkotnak az Elf mágusok; ide jönnek, akik birtokolni vágyják a tudást. A tornyokon túl már csak egy csöppnyi sziget dacol a dühöngő óceánnal. Különös legenda fűződik hozzá.

Mondják, valamikor régen a sziget pusztá szirtfok volt csupán. Ide menekült mérhetetlen bánatában egy Elf leány, akit hiábavaló szerelem emész-tett egy büszke ifjú után. Egyedül irányította hajóját, átvágott a vízen, hogy magányosan, háborítatlanul haljon meg. Partra szállt a szigeten és sírni kezdett. Könnyeiből patak fakadt, amely folyóvá nőtt, úgy zúdult le a sziklákra. A vizesésből ekkor szépséges nő kelt ki, maga Rhienna istennő. A lányt varázslatával magához tette hasonlatossá, hogy az minden férfi szívét meghódíthassa. Így szabadította meg bánatától a zokogót, majd eltűnt. Helyén azonban egy márványszobor maradt. Ez a szobor különös hatalmat képvisel; ha szükség van rá, átváltozik, feléled és segítséget nyújt. A szigetet azóta Rhienna szigetének nevezik, ide zarándokolnak el a boldogtalan szerelmesek, vigaszt remélve.

Miként Rhiennának, minden elf istennek van szobra. Rajtuk keresztül irányítják, formálják az elfek világát. Hatalmuk óriási, kiszámíthatatlan. A legtöbb szobor Elf alakot formáz, különös szépségűt. Egyedül Nantos válik külön, ő csak egy hatalmas, változó fényű opált küldött népének. A szobrok megelevenednek, ha az Elf nép bajban van, segítségre szorul; ám néha pusztá szeszélyből is felélednek. Legtöbbjük ilyenkor valós, élő alakot nyer – de nem mindegyikük. Magon csupán hangként jelentkezik, Eidhil pedig beleköltözik egy kiválasztott testébe. Ezt néha Moranna vagy Rhienna is megteszi, ha változékony kedve úgy tartja.

A szobrok elméletileg a király tulajdonában vannak – ám időnként nyomuk vész, eltűnnek a történelem forga-

tagában; igaz, soha nem örökre. Az Elf birodalom nagyságát és hatalmát jelképezi, hány szobrot birtokol a király.

...Nehéz évek köszöntöttek a Népre. Tysson pusztulása óta nem először. A szobrok java része elveszett, a király csak csekély hatalom birtokosa. A Tanács tagjai csak vitáznak végeláthatatlanul. Alig hihetem, hogy ezzel megmenhethetik a jövőt. De nem hiszek az új erőben sem. Arcor Lirion, az ifjú, nagy tehetségű varázsló ugyan elindult, hogy a múltban vizsgálódva fényesebbé tegye a jövőt, de nyoma veszett a világban. Azt beszélik, rabságba vetették valahol. Nélküle alig van némi esélye a megújulást, keményebb eszméket hirdetőknak...

...Arcor visszatér! A király hírt kapott róla; valóban fogságba esett, de kiszabadították. Egyre többet hallani egy Loren Dennirwen nevű Elf lányról. Északról jött, az emberek között élt. Ő mentette meg Arcor Liriont. Azt suttoják róla, nagyra hivatott. Nem tudom... én nem bízom a kiszakadtakban. De nem akarom magamra venni az elvakultság bélyegét...

...Az ifjú varázsló megérkezett. Bölcsőbb és nyugodtabb a tekintete, mint mikor eltávozott, ugyanakkor elszántabb is. Sokkal elszántabb. A csillagok változásáról suttoznak nekem. Vele van a lány is. Árad belőle az embervilág nyerssége, ugyanakkor... Talán igaza lesz a szóbeszédnek. Azt hiszem, eljött közénk valaki, akinek nevét ismerni fogják Elfendel erdei! Különös, hogy éppen a kiszakadtak közül...

...Arcor, Enderil és Loren megkísértik az isteneket. Tysson Larba indultak, Tysson holt városába. Azt hittem, Enderil, a bölcs és tapasztalt harcos megfontoltabb annál, semhogy efféle vállalkozásokba fogjon. Tévednem kellett. De, ha már menniük kell, úgy van jól, hogy Enderil kísérje őket. Aligha született különb fegyverforgató nála, amióta Tysson odaveszett. És mégis... szomorú a szívem, ha rájuk gondolok. Nem térhetnek vissza...

...Hírek... Felröppenő, elbúvó, szellő hátán sikló hírek. Senki nem tud semmiről, talán csak maga a király. Tysson Larból nem üzenhetnek a vándorok. Az enyészet köde üli azt a vidéket. Remélem, isteneink most órájuk figyelnek. Mostanában egyre gyakrabban ragad el az ostoba remény; akár ifjú koromban. Oly sötét a jövő, hogy a legkisebb szikra is fénybe boríthatja. Különös érzés: nem álmodozom, reménykedem...

...Van tehát visszatérés Tysson Larból! Loren, a messzeségből felbukkanó kiszakadt megtért az Elveszett Városból. Círdan Shen'arion kísérte, a különös kardok szótlan művésze. Csak egy félelf... de teljes szívvel harcolt értünk. Arcor és Enderil még elmaradtak... ki tudja, látjuk-e őket valaha. Loren Dennirwen azonban nem csupán megérkezett, két istenszobrot is magával hozott a romok alól. Micsoda öröm! Igaz, vannak, akik továbbra is elégedetlenkednek. A Tanács két táborra szakadt...

...Múlik az idő. Kíméletlen fogai lassan felőrlik a lelkeket. Ki tudja, megvárhatom-e az eltávozottak visszatérését? Fordul a kerék, s nem csak én látom így. Ezt suttozza a szél, erről fecseg a patak. A kiszakadt lány nem csupán szikrát, de fátylakat hozott, hogy bevilágítsa az utat. Most távol van megint...

...Sírnak az istenek. A király halott. Az Örökös túl kicsiny még, hogy átvehesse a helyét. Ki vezeti a Népet? Nincs senki más, kinek ereiben királyi vér folyna...

...Loren Dennirwen ismét megtért közénk. Ibolyaszín szeme a megélt halálról beszél, arcán letisztult nyugalom. S ereiben... igen, ereiben a királyi vér; nincs immár kétség senkiben efelől. Ő vezeti a Népet. Övé a hatalom, míg az Örökös fel nem nő...

Íme az elfek legújabbkori története, dióhéjban. Loren Dennirwen az uralkodó-régens; az Elf, aki hosszú, kalandos út után tért meg népéhez, s nem is üres kézzel. A két szobor, amit Tysson Lar egy elfeledett templomából, illetve a város elkorcsosult elf-fajzatok lakta romjai közül menekített ki, nem csekély hatalmat képvisel. A Nagy Nép pedig tetteket kedvelő vezetőt kapott...

Az istenek adománya a Haláltánc is. Különleges rítus ez, mely egy percen át egyre növeli a táncos harci képességeit. (Számokkal kifejezve: KÉ-je és sebzése minden körben +1-gyel növekszik, TÉ-je, VÉ-je az első körben +4, a másodikban +8, a harmadikban +16, a negyedikben +32, az ötödikben +64, míg a hatodikban +128). Amikor az egy perc letelik, a harcos Elf elájul, teljesen védtelenné válik. Aki a Haláltáncba belekezd, nem hagyhatja abba.

Ha egy Elf el akarja hagyni e világot, istenei ebben is segítségére vannak. Eltáncolja az Élet táncát, s megszűnik létezni, beleolvad a természetbe; meghal és mégis tovább él. Örökre eltávozik.

Az elfek világa varázslattal teli, miként ők maguk is azok. Varázslatot árasztanak a fák, a sziklák, a vizek; minden, amit az istenek teremtettek.

Mágia itatja át az Elf fjakat is, különös, embertől idegen varázs. Ősi Elf tanítások szerint az ijinak való ágat csak egy bizonyos fajta fáról lehet lemeteszeni, meghatározott időpontban. Ám mielőtt ezt megtennék, szinte személyes ismeretségbe kell kerülniük a fával, és azon keresztül magával Fliadais úrnóval. Ez persze nem megy egyik napról a másikra. Ha létrejön a kapcsolat, a fa ága nem hal meg igazán, amikor lemetszik – az íjász testének részeként él tovább. Ehhez önnön lényén túl néhány igen ősi, hatalommal bíró rítus is szükséges, amivel magához köti a fa lelkét. Az íj így szinte aktívan együtt-

(folytatás a 20. oldalon)





Szerepjáték szaküzlet

SZEREPIJÁTEK SZAKÜZLET



AD&D, ROLEMASTER,
STAR WARS,
PARANOIA, M.E.R.P.,
PALLADIUM,
SHADOWRUN, BATTLE
TECH, PENDRAGON,
CYBERPUNK 2020,
CALL OF CTHULHU,
RIFTS, G.U.R.P.S.
ÉS MÁS
SZEREPIJÁTEKOK,
KOCKÁK,
KOCKATARTÓK,
KARAKTERLAPOK,
POSZTEREK,
MŰVÉSZETI ALBUMOK,
ÓLOMFIGURÁK,
NAPTÁRAK,
MAGAZINOK,
MAGYAR, ÉS ANGOL
NYELVŰ SZEREPIJÁTEKOK
SZÉLES VÁLASZTÉKBAN
VÁRJÁK A SZEREPIJÁTEK
RAJONGÓIT.

1052 BUDAPEST

V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3.

TEL.: 1178-500

KÉPZETTSÉGEK

Mágiaismeret

Af:5 Mf:25

Különös, ám kalandozók számára mindenképpen hasznos tudományos képzettség. Aki ezt tanulja, felületesen bár, de megismerkedik a mágia bizonyos formáival. Behatóan tanulmányozza azokat, mégsem elég alaposan ahhoz, hogy maga is képes legyen az adott varázslatokat felhasználni. Felmerülhet a kérdés, akkor vajon mi végre az egész? Nem szabad azonban elfeledni, hogy a tudás Yneven is hatalom – a képzett karakter felismerheti a más által alkalmazott mágiát illetve annak természetét, s így adott esetben hatékonyabban védekezhet ellene, netán megkerülheti. Első közelítésben még ez sem tűnik különösebben hasznosnak, hiszen például az elemi tűz kitorésekor még egy félork bányász is sejti, mi volt a varázsló szándéka. Azonban, ha valamilyen összetett mentális esetleg asztrális operációt hajtott végre a varázstudó – ahol már korántsem biztos, hogy ilyen egyértelmű a hatás –, akkor bizony az áldozatnak sokszor az életet jelentheti, ha konyít valamit a mágiához. Csak egy példát ragadnék ki a lehetőségek közül. Egy boszorkánymester Rontása ellen védekezni szinte lehetetlen – ám, ha az áldozat tisztában van a hatás mibenlétével, akkor Pszivel megnövelheti Egészségét, így ellenszegülve az ártó szándékknak.

Ezen felül is sorolhatnám még a példákat olyan varázslatokra, melyek hatása nem igazán szembeötlő. Ezek nagy része ellen nagyon nehéz, ha nem lehetetlen a védekezés jelen Képzettség hiányában.

A fenti Képzettség-pont értékek egyetlen kaszt varázslataira vonatkoznak, amit természetesen a Képzettséget elsajátítani vágyó karakternek kell a tanulás megkezdése előtt meghatároznia. Így tehát 5 Kp ráfordításával megismerheti mondjuk a boszorkánymágiát, de ettől még a papi mágiával szemben ugyanolyan tanács-talanul áll, mint annak előtte. Természetesen több Képzettség-pont felhasználásával több kaszt varázslatai is megismerhetők. Alapfokon a karakter meg tudja állapítani egy adott varázslatról, hogy az milyen kaszt mágiájához tartozik (ebből alkalmasint következtethet az illető kasztjára). Ennek alapvető feltétele, hogy a Képzettséggel bíró karakter lássa és hallja a mágia használóját varázslás közben, valamint a megfigyelt varázshasználó olyan varázslatot alkalmaz, amelynek felismerésében a karakter járatos. Egyetlen kivétel ez alól a bárd dalmágiája, mivel az minden esetben leplezett formában nyilvánul meg, valamilyen dallam mögé rejtve. Az alapfokon képzett karakter egy megfigyelt varázslatról megállapíthatja, hogy az általa ismert kaszt(ok) mágiájához tartozik-e, és ha igen, akkor milyen típusú avagy szférájú, illetve hozzávetőlegesen milyen erősségű.

Varázslat E-je	nagyságrend
1-9	gyenge
10-21	mérsékelt
22-34	közepes
35-50	erős
51-	nagyon erős

Mesterfokon a megfigyelő szinte mindent képes megállapítani az adott varázslatról. Ismeri hatását, hatóidejét. Ha az illető netán varázsló kasztú, képes meghatározni az adott varázslat Erősségét és Mana-pont igényét is, ami az adott varázslat destruálásához feltétlenül szükséges. Mesterfokon ezenfelül lehetőség van a Bárd dalmágiájának felismerésére is, azonban pontos hatása rejtett marad, a megfigyelő csak annyit képes elmondani róla, amennyit a többi varázslatról alapfokon.

Azon varázslatokat, amelyeknek egyértelmű hatása van, természetesen már alapfokon is lehet azonosítani, pusztán megnyilvánulásuk alapján, ám a burkolt kialakulású varázslatokhoz már mesterfok szükséges. Látható vagy érzékelhető hatással nem rendelkező, valamint leplezett varázslatokat lehetetlen visszafejteni.

Harci Láz

Af:8 Mf:15

Különös harci képzettség, amelyet szinte minden nép és kor felfedezett magának. Így vagy úgy, de mind eljutottak arra a tapasztalatra, hogy ha a harcosok kellőképpen feltüzelik magukat és szenvedéllyel, gyűlölettel küzdenek, néha emberfeletti teljesítményre képesek, még olyan ellenféllel szemben is, aki elől a józan ész megfontolása alapján elmenekülnének. A megfigyeléseket elhátározás követte – a katonákat úgy kell nevelni, hogy erre bármikor képesek legyenek, ne csak a pillanatnyi helyzet befolyásolja őket. Ekkor jelentek meg a csatákban a dobosok, akik a harci szellemet voltak hivatva növelni. A módszer eredményesnek bizonyult, de korántsem hozta meg a várt eredményt. Sok helyütt ajzószerekkel, titkos főzetekkel próbálkoztak, s noha e szerek többnyire rombolják a szervezetet, nem ritkák ma sem. Később komoly gondolkodók is foglalkoztak a kérdéssel, és az Ősi Birodalmak felvirágzása idején több bölcs egyszerre jutott el a megoldásig. Módszerük – mely mindenki számára elsajátítható – leginkább a Pszi diszciplínáira emlékeztet, bár nem azonos velük, hiszen alkalmazójának nem kell behatóan ismernie saját elméjét.

Az eljárás lényege, hogy az alkalmazó valamilyen monoton ingerre – dobszóra, zenére vagy akár egy dallamra, attól függően, mire kondicionálta magát – koncentrálna egyre jobban eksztázisba jön, akár egy valódi fanatikus. Ezt az eksztázist használja azután

arra, hogy ösztöneit felszabadítva ellenségeit lemészárolja. A Harci láz azonban kétélű fegyver. Ha a harcos belelovalta magát, egészen a harc végéig nem képes józan ésszel mérlegelni – harcol, amíg csak mozogni képes, vagy amíg ellenfelei mind el nem hullottak, el nem menekültek. Harci lázban küzdő ember soha nem menekül és soha nem adja meg magát. Nem válogat továbbá ellenfelei között, gondolkodás nélkül azt támadja meg, aki a legközelebb áll hozzá, legyen az vezér vagy csak egyszerű fegyverhordozó (természetesen társait ebben az állapotban is felismeri). Az eksztázisba került harcos nem válogat az eszközökben – a kezében vagy keze ügyében lévő fegyverrel ront rá ellenségére. Nem gondolkodik cselekedetein, a mágia vagy Pszi használat pedig különösen távol áll tőle. Természetesen harci lázban védekező harcot folytatni nem lehet.

A játék szabályaira lefordítva ez a következőt jelenti: Ha valaki, aki ebben képzett, elhatározza, hogy eksztázisban akar küzdeni, akkor egy percen át (6 kör) a „hívóritmusra” kell koncentrálnia (csata közben is teheti!), azután körönként Asztrálpróbát tennie. Az első körben -1 levonással, a másodikban -2 módosítóval, a harmadikban -3-mal, és így tovább. Amint elvéti, megszűnik számára a külvilág, csak az ellenfél és a harc marad. Nem varázsolhat, nem használhat Pszit vagy különleges képességet, nem menekülhet és nem védekezhethet, kizárólag csak harcolhat, amíg ellenfelet talál magának. Harci lázba jönni csak olyankor tud a karakter, ha éppen harcol vagy harc előtt áll. Természetesen a koncentrációhoz nem kell nyugalom, sőt a csatazaj csak elősegíti az elérni kívánt hatást.

Mivel az eksztázisban harcoló kizárja józan esztét, gyakorlatilag elnyomja mentálját. Ilyenkor még dinamikus Pszi pajzsára sem koncentrálnhat. Természetesen, tudatalatti Mágiaellenállása és statikus pajzsa megmarad. Ezenfelül, az alkalmazó nem csak saját józan gondolkodását szorítja vissza, de mások számára is megnehezíti, hogy a gondolataiba férközzenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy mentális ME-je szempontjából statikus pajzsa kétszeresére növekszik, de legalább 10-re. Asztrális ellenállása nem változik, ám érzelmeit is nehezebb lesz befolyásolni, mivel Asztrálját minden tekintetben a heves gyűlölet jellemzi, így minden asztrális operációhoz először ezt kell megszüntetni.

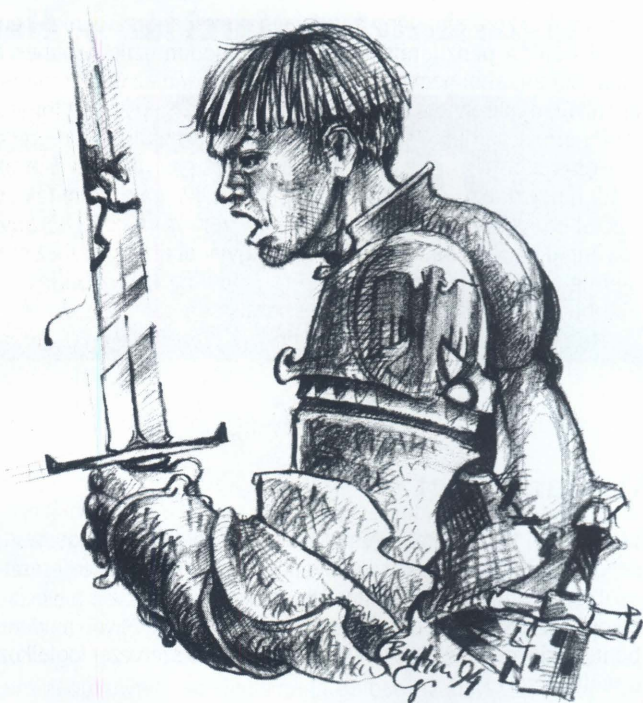
Alapfokon a harci lázban küzdőt a következő módosítók illetik meg: KÉ +3, TÉ +10, VÉ -10, CÉ –, Sebzés +1 Sp; harc közben pajzsa, illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a karakter Védőértékébe.

Mesterfokon KÉ +5, TÉ +20, VÉ -20, CÉ –, Sebzés +1 Sp, támadás 2/kör, harc közben pajzsa, illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a saját Védőértékébe. Ezenfelül a karakter harc közben olyan fokon válik érzéketlenné a külvilággal szemben, hogy szinte rá sem hederít a kapott sebekre. Ha aktuális Fp-inek száma el is éri a nullát, nem ájul el, küzd tovább. Természetesen a további sebzések az Ép-iből vonódnak le (immáron túlítás nélkül is), de addig harcol, amíg 0 Ép-n vagy az alatt meg nem hal. Kivétel ez alól, ha 0 és 4 Ép között elvéti Állóképességpróbáját, mert akkor teste fölmondja a szolgálatot, s a harci lázban küzdő elájul. (Bővebben lásd M.A.G.U.S., Életerő, 70. oldal).

Mesterfokon a karakter kettőt támadhat minden körben, külön képzettség vagy magas Ügyesség nélkül is, mivel a védekezésre egyáltalán nem fordít gondot. Ha már eleve kettőt támadott, továbbra sem támadhat többet.

A Mesterfokon képzett karakter nagyobb gyakorlottsága következtében könnyebben képes elérni az eksztázis állapotát, ezért koncentrációja csak 3 körig tart, azután már az első körben -3 módosítója van Asztrálpróbájára.

Célzófegyverrel semmilyen körülmények között nem lőhet, hiszen a pontos célzáshoz nyugalom és józan megfontoltság kell.



Amint az a fentiekből is látszik, ez a képzettség valóban kétélű fegyver, ám bizonyos gladiátoriskolák és némely vallások fanatikus követői előszeretettel élnek vele. Széleskörű felhasználásra azonban még ma is sok helyütt alkalmazzák a fentiekben már említett ajzószereket. Egyik legismertebb közülük az Al Bahra-kahrem, melyet El Sobirában állítanak elő, és Krán nagy mennyiségben használja, különösen ork légióiban. Csempészete a két terület között a legendás „Fű Útján” folyik, Pyarron elszánt intézkedései ellenére.

Noha nagyságrendekkel kifinomultabb és misztikusabb, a fenti képzettség kapcsán itt kell megemlítenünk az elfek Haláltáncát. Bár a célja valahol hasonló, mégsem vonható össze a jelen képzettséggel – egyrészt mélyebb, tisztább gyökerekkel rendelkezik, másrészt az elf korántsem válik ördögő fanatikussá, mindvégig átgondoltan, méltó módon cselekszik.

Hamisítás

Af:II Mf:24

Sokak által elítélt alvilági képzettség, amely ugyan hősi kalandozók számára nem sok haszonnal kecsegtet, ám egyetlen igazi tolvaj sincs, aki alábecsülné a benne rejlő lehetőségeket. Minden államban büntetik, mégis sokan folyamodnak hozzá. Leggyakrabban olyan tolvajok tanulják, akik álcázás képzettségükkel együtt szélhámosként, mások becsapásából akarnak hasznot húzni.

A hamisításnak rengeteg formája ismert. Vannak, akik iratokat, papírokat hamisítanak. Ez főleg a fejlettebb országokban – mint Pyarron vagy az Északi Szövetség – lehet jövedelmező, ahol a kereskedelemmel és a pénzügyletekkel szorosan összefonódtak az okiratok.

Mások különböző tárgyakat hamisítanak – ékszereket, drágaköveket, művészeti alkotásokat. Csupa olyan dolgot, amit azután magas áron lehet továbbadni gazdag, gyanútlan kereskedőknek. Az értékes tárgyak, anyagok utánzása néha nagyon különleges lehet, példa erre a predoci borok hamisítása is.

Megint mások magát a pénzt hamisítják. Ez veszélyes foglalkozás, mivel a királyok, uralkodók és a pénzvérési joggal rendelkező nemesek vasszigorral büntetnek minden efféle tettet. Ott pedig,

ahol nem ekkora a törvény hatalma, nem is igazán érdemes pénzt hamisítani. A pénzhamisítást rengeteg módon űzik. Azokban az államokban, ahol nem ellenőrzik elég alaposan az érmék méretét és súlyát, gyakran lefaragják a pénz szélét, és az így nyert forgásból új érmét vernek. Természetesen egy új érmehez sok régit kell „megnyúzni”, de megéri a fáradság. Mások egyenesen ólomból verik a pénzt, azután bevonják aranyréteggel. Létezik ennek egy sokkal bonyolultabb, költségesebb változata is, mikor az aranyat sok ónnal vagy ólommal ötvözik. Így nagyjából megmarad az érme mérete és súlya, a benne foglalt arany viszont kevesebb lesz. Ez utóbbi esetben nehéz felismerni a hamis érmét.

Az alapfokon képzett karakter képes egyszerűbb iratok, papírok, netán a pénz hamisítására, ám ha valaki netán kételkedne, komoly esélye van rá, hogy felfedezze a csalást. Értékbecslésben képzett karakterek mindenképp felfedezik a hamisítást, ha élnek a gyanúval és van lehetőségük megvizsgálni a hamisítványt.

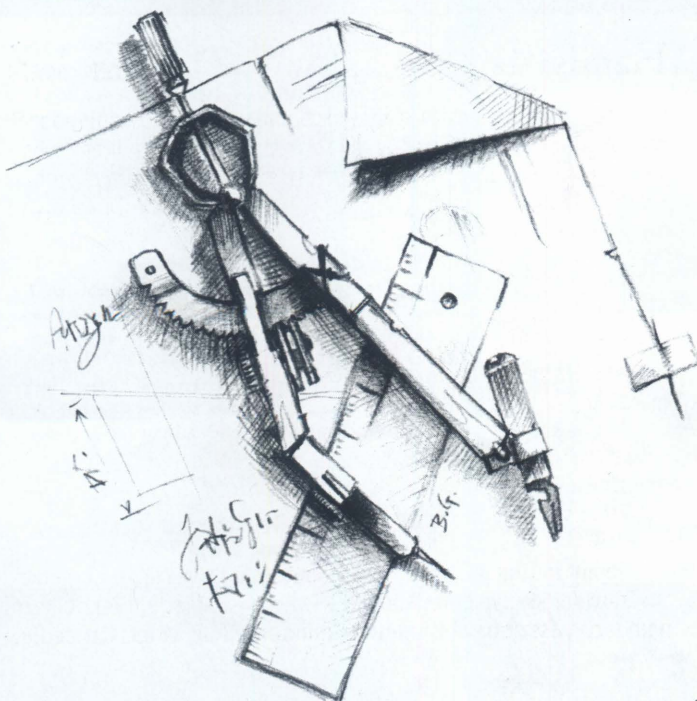
Mesterfokon képzett karakterek képesek olyan hamisítványt készíteni, ami szinte mindenkit becsap, kivéve a Mesterfokú értékbecslőket. Mesterfokon készíthet továbbá olyan érték tárgyakat, drágaköveket is, amelyek könnyen biztosíthatják megélhetését.

Természetesen a hamisítás képzettséget – bár nem nevezhető titkos képzettségnek – nem lehet bárhol elsajátítani. Mivel mindenütt büntetendő, csak néhány tolvajklán és hasonló szervezet foglalkozik a tanításával.

Mértan

Af:5 Mf:9

Tudományos képzettség, melynek leginkább a varázslók, varázshasználók veszik hasznát. Gyakorlatilag geometriai ismeretekből és felhasználásukból áll. Legfőbb előnye bizonyos varázslatok illetve különleges képességek kapcsán mutatkozik meg. Sok olyan képesség van – például, amikor a varázslók megérik a mágia vagy más varázslók jelenlétét, – amely valamely dolog jelenlétéről árulkodik ugyan, de helyéről mit sem mond. Ilyen esetekben a kalandozó nem tehet mást, mint találgat, kísérletezik. Nem így a mértanban járatos karakter. Ha van lehetősége elég hosszan egyenesen haladni és koncentrálni, a képzett karakter képes megállapítani, hol rejtőzik a keresett tárgy vagy személy.



Az eljárás alapja, hogy a varázshasználó megkeresi azt a pontot, ahol már nem érzí a jelenlétet, majd egyenes vonalban haladva újabb ilyen pontot keres. Mivel szinte minden ilyen varázslat gömb-szimmetrikus hatóterületű, az ímént kimért húr segítségével némi számítás után meghatározhatja a kör középpontját, és ezzel a keresett tárgyat vagy személyt. Nem működik az eljárás, ha a keresett személy mozog, illetve ha több, egymástól megkülönböztethetetlen forrás van jelen. Példának okáért, ha egy pap Élet érzékelése varázslatot használ, nem tudja megkülönböztetni az élőlényeket egymástól, azonban egy varázsló, aki más varázslók zónáját érzékeli, különbséget tud tenni.

Természetesen a művelet sikerét befolyásolja a mérés pontossága. Általában csak hozzávetőleges mérés végezhető; a varázsló például meghatározhatja, hány lépés távolságban van a keresett alany, de ez hozzávetőleg plusz-mínusz fél méter eltérést ad.

A képzettség ezenfelül sok mindenre használható. A képzett karakter megmérheti egy torony magasságát, ha bír egy ismert hosszúságú bottal. Feltérképezheti a tájat, jó becslést adva a távolságokra és magasságokra. Útvesztőkben egyszerű, logikus módszerekkel feltérképezheti a bejárt területeket, esetleg a térkép alapján következtethet a még ismeretlen helyekre.

Alapfokon a karakter képes háromszögekkel számolni, azaz a varázslat alanyát megkeresni, de ezek inkább csak becslések, semmint pontos számítások, ezért 10-20%-os hibával dolgozik, valamint csak síkbeli feladatokat képes megoldani.

Mesterfokon a karakter már a szükséges számtani háttérrel is rendelkezik, így számításai pontosabbak lesznek (5-10% hiba), valamint képes bonyolultabb, térbeli feladatok elvégzésére is.

Néhány egyéb Képzettség, mint például az Építészet vagy a Térképészet Mesterfokában benne foglaltatik a mértan Alapfoka, anélkül, hogy erre a karakternek külön Képzettség-pontot kellene áldoznia.

Szájról olvasás

Af:7 Mf:10

A szájról olvasás tolvajok, fejjadászok, kémek kedvelt alvilági képzettsége. Életük során gyakran lehet szükség rá, hogy olyan beszélgetéseknek is részesei legyenek, amely nem a fülük hallatára zajlik. Ha ilyenkor a beszélő látótávolságon belül van, ezenkívül az arcvonásai is tisztán kivehetők (lásd M.A.G.U.S., Fényviszonyok, 250. old., Személy), a képzettség használója képes megérteni az elhangzott szavakat, pusztán a beszélő szájmozgását figyelve. Természetesen megnehezíti a helyzetet, ha két vagy több ember beszédét kell ilyen módon kilesni, hiszen akkor valamelyik nagy valószínűséggel háttal lesz a megfigyelőnek.

Különösen jó eredményt lehet elérni, ha e képzettséget az Érzékelés Pszi diszciplínával együtt használja a karakter, mivel így a látótávolság a kétszeresére növelhető, illetve a hangfoszlányok alapján sokkal biztosabban végezhető a szájról olvasás.

Természetesen szájról olvasni mindenki csak olyan nyelven tud, amelyen ért, legalább alapfokon, 4. szinten.

Alapfokon a karakter képes megérteni az általános, gyakran használt szavakat, nem képes azonban felismerni idegen neveket, helyeket, ritkán használt vagy különleges szavakat.

Mesterfokon az alkalmazó szinte mindent megért, számára addig ismeretlen neveket is, egy-két betű eltéréssel. Ezenfelül nem csak a megfigyelt beszélő száját, de egész arcát, mimikáját is tanulmányozza, ezért a beszélő hozzáállásáról, véleményéről is fogalmat alkothat. Teheti ez utóbbit még abban az esetben is, ha számára a beszélt nyelv ismeretlen.

Kuvik

az első M.A.G.U.S.

KALANDMODUL BAJNOKSÁGOT

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

Első díj: 50 000 Ft, és a kalandmodul megjelenik a Páholy gondozásában, valamint további megbízások kalandmodulíráásra.

Második díj: 20 000 Ft, a kalandmodul (amennyiben megüti a mércét) megjelenik a Valhalla Páholy gondozásában, és további közreműködési lehetőség.

Harmadik díj: 8 000 Ft, a kalandmodul megjelenik a RÚNA magazinban és további közreműködési lehetőség.

A beküldés feltételei:

- A kalandmodulnak szigorúan a M.A.G.U.S. szabályrendszeréhez kell igazodnia, ez alól csak új varázslatok és új szörnyetegek esetén teszünk kivételt.
- A kalandmodulnak 3-8 játékos által játszhatónak kell lennie.
- A kalandmodul 60-100 gépelt oldal (vagy 90-150 Kbyte) terjedelmű kell legyen, ami tartalmazhatja a szükséges térképeket, ám kiegészítő grafikát nem.
- A pályamunkát kérjük három példányban a RÚNA magazin címére küldeni amennyiben írógéppel készült, vagy két floppy diszken, CWI szövegformátumú TXT állományban.

A beküldési határidő: 1994. július 7. Kérjük a pályamunkák borítékán jól olvashatóan feltüntetni: „Kalandmodul bajnokság”, valamint a feladó (versenyző) nevét és címét.

ACOMP

Commodore Amiga 600	34 990 Ft	Quickshot QS – 172 Raider5 IBM	1750 Ft	G. V. P. A4000-040/40/4	259 000 Ft
Commodore Amiga 1200	52 990 Ft	Quickshot QS – 189 Python5 IBM	1390 Ft	G. V. P. G-lock genlock S-VHS	259 000 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	34 990 Ft	Quickshot QS – 191 Starfighter5	1290 Ft	G. V. P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	119 900 Ft
Commodore Amiga 2000	39 990 Ft	Quickshot QS – 101 I.	550 Ft	G. V. P. A1291 SCSI Option	14 900 Ft
Commodore Amiga CD 32	49 990 Ft	Quickshot QS – 111A II. Turbo Mikrokap.	990 Ft	G. V. P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198 900 Ft
Commodore Amiga 4000/040-40MHz/6Mb	HÍVJONI!	Quickshot QS – 128 Maverick1	1490 Ft	Beyond The Mind's Eye (Computer Animáció)	3 000 Ft
Commodore Amiga 4000/040-25MHz/6Mb	309 000 Ft	Quickshot QS – 130F Python1M	1290 Ft	Sound Blaster Pro-2 Deluxe	15 900 Ft
Commodore Amiga 4000/030-25MHz/4Mb	169 000 Ft	Quickshot QS – 149 Intruder1	2690 Ft	Sound Blaster 16 ASP Deluxe	31 900 Ft
+4Mb RAM modul	27 999 Ft	Quickshot QS – 130N Python2 Nintendo	1090 Ft		
Commodore 1942 Multisync stereo monitor	59 990 Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1690 Ft		
Commodore 1084s stereo color monitor	35 990 Ft	Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft		
Commodore 1085s stereo color monitor	35 990 Ft	Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft		
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	23 990 Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1690 Ft		
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	15 990 Ft				
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	51 990 Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft		
Sega MegaCD II. + Road Avenger	41 990 Ft	BAFS 5.25" DSHD lemez	790 Ft		
Sega Game Gear + Columns	12 990 Ft	Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft		
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft	Polaroid 5.25" DSDD lemez	460 Ft		
		Swiftly Amiga Mouse	2500 Ft		
		Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft		
		MIDI Amiga Interface	3500 Ft		
		HandyScanner Amigához (fekete-fehér)	17 990 Ft		
		Sound Enhancer Amigához	3500 Ft		

Commodore CD³² játékok

Nigel Mansell's World Championship, The Labirinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar-C, Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets, Seek & Destroy, 7 Gates of Jamballa, Summer Olympix, Nicj Faldo's Golf, Chambers of Shaolin, Lotus Trilogy, Town With No Name

EGYSÉGÁRON 4990 Ft

SEGA MEGADRIVE, MEGA CD JÁTÉKOK:

2990 - 8990 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax: 251-2385

1191 Budapest, Katika utca 9. Tel.: 147- 0625, Fax: 177-9419

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák! Áraink mindenkorai változásának jogát fenntartjuk!

KÖNYVAJÁNLAT

Újabb állandó rovatot honosítottunk a Rúnában, önfejűségem egyik csodálatos példjaként. Nem kis viták előzték meg, s e viták gyökerei egész mélyre nyúlnak a múltban. Lehet-e, kell-e könyveket ajánlani az olvasóknak, s ha igen, ez kereskedelmi tevékenység legyen-e – a kiadókkal megfizetve az ismertetéseket –, vagy grátisz. Az igazat megvallva, e csatározások nagyrészt még az ősidőkben vívtam az Atlantisz és a Vénusz magazin apró irodáiban, az akkori főszerkesztőkkel. Azóta fordult a kocka, s az ellenvetések is megváltoztak némiképp: a stáb nem a kereskedelmi elvek, hanem a szükségesség ellen szót, no meg a helyet sajnálta és a színes oldalt. Én mégis hiszek egy efféle rovat létjogosultságában, szeretném hinni, hogy igenis érdekes és hasznos lehet, ha az olvasók előre értesülnek a megjelenő könyvekről, s hogy az előtt dönthessenek, mielőtt a pultokon megjelenik, s ne egy gyors végiglapozás alapján kelljen választani és dönteni. Persze, mint minden ismertetés és kritika, a mi rovatunk sem lehet mentes a szubjektívitástól, s hogy ajánlunk e valamit, vagy sem, az a saját ízlésünket tükrözi. Kérem, ezt nézzék el nekünk.

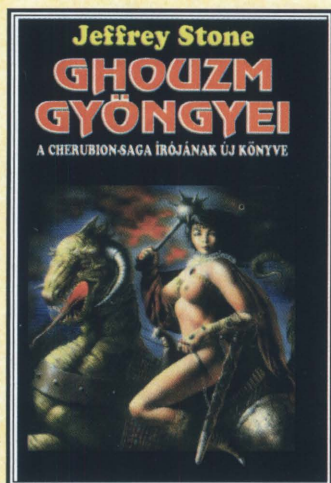
– NCS

Jeffrey Stone: Ghouzm Gyöngyei (Fantasy)
Cherubion
Ára: 198 Ft

Igen érdekes regény lát hamarosan napvilágot, Ghouzm gyöngyei címmel. Az eredeti ötletet Jeffrey Stone novellák formájában írta meg, akkor még science-fiction közegbe helyezve a történetet. (E novella-ciklus első darabjával, lapunk hasábjain találkozhatnak az érdeklődők.) A cselekmény azonban tovább burjánzott, míg nem regény méretűvé nőtte ki magát, s időközben a helyszínek és a háttér is változott: vérbeli fantasy kerekedett belőle.

Ghouzm egy fantasztikus világ vagy csak egy puszta álom, mely mégis valóságossá válik azok számára, akik hisznek benne. Ahogy a mondás tartja: Ghouzm gyöngyei az idő könnyei. Aki birtokolja e titokzatos gyöngyöket, nem öregszik, az öröklét birtokosaivá válhatnak, s csodálatos erőkre tehetnek szert. Csakhogy a gyöngyök nem mindenkin segítenek... s akadnak olyanok, akik a hatalmukat saját örületük kiélésére használják.

Lady Lilliag az örök fiatalágot keresi, ám még nem sejtí, hogy kéretlen segítőjével az örök küzdelmet találja meg...



E rövid tartalmi ismertetés hűen tükrözi, hogy az eredeti elképzelés miképpen változott a novellaciklushoz képest, s a regény igen kellemes, izgalmas élményt ígér. Stone-tól megszokott módon kissé újhullámos fantasy világ elevenedik meg a kötet lapjain, a rejtélyek azonban a szokásos módon bonyolódnak, újabb és újabb fordulatot véve. Azt hiszem senkinek sem fog csalódást okozni, ha szereti az író stílusát, s méltó párja a Cherubion-ságának.

Jeffrey Stone: A hajnal trilógiája (Fantasy)
Cherubion
Ára: 398 Ft

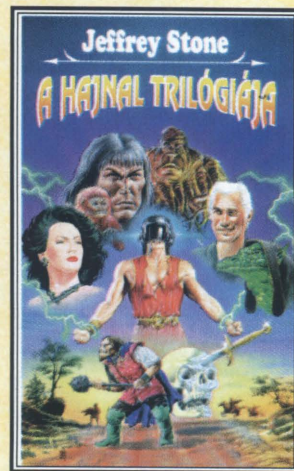
Kevés olyan fantasy regényfolyam jelent meg Magyarországon, mint a Cherubion-saga, amely ekkora sikert aratott volna, s ilyen nagy rajongótáborral rendelkezne. Jeffrey Stone neve a Harc az Éj kövéért c. alkotással egycsapásra ismertté vált, s a hazai olvasóközönség zöme izgalommal várta az újabbnál újabb folytatásokat.

A Hajnal trilógiája a saga második három kötetét (A Hajnal Lovagja, A Hajnal Királynője, A Hajnal Hadura) foglalja egy kötetbe, gyanítom, a gyűjtők nagy öröme. Azok számára, akik valahogy elmulasztották volna Cherubiont, álljon itt egy rövid tartalmi ismertetés.

Leon Silver egy unalmas svájci falucska lakója, aki kíváncsiságának engedve, egy különös természetfeletti jelenséget közelebből megvizsgálva, átkerül Cherubion világára. A saga első trilógiája azt beszéli el, miképp fedezi fel Cherubiont, s hogyan boldogul a titkok közepette a világ félisteneinek játszomájában. Az Éj Istene végén visszakerül a Földre, ám nem nyughat...

A Hajnal Lovagjában visszatér Cherubionra, csakhogy a világ, amit ő megismert, már nincs sehol. Ehelyett egy vad és ismeretlen környezet fogadja, s akit ő ismert, a marakodó félistenek, és szerelme, Chlovia elenyésztek...

Leonban hamarosan új remények élednek. Hozzájut egy varázskardhoz, a Hajnal Kardjához, és megtudja, hogy e kard birtokosa a legenda szerint a Hajnal Lovagja. S e lovag hivatása, hogy megtalálja és új életre keltse a Hajnal Királynőjét. Nem könnyű feladat, már csak azért sem, mert a múlt kódéból egymás után bukkannak fel az egykori ellenségek: Choler, a feketemágus; Melan, a technokrata; Otoak, az eemsik istene és Sang, a bajkeverő mergháni. Azonban feltűnik még valaki, akit prózai egyszerűséggel csak a Hajnal Hadura néven emlegetnek. Egy titokzatos szörnyeteg, akitől még a kegyetlen félistenek is tartanak...



Néhány jó hír a Valhalla Páholy házatájáról

Végre valahára megszületett az egyezés a Lucasfilmmel, s folytathajtuk a STAR WARS és az Indiana Jones sorozatok kiadását. A következő megjelenő kötetek a Különbéke és Indiana Jones és a hét fátyol címet viselik. További érdekesség, hogy hamarosan napvilágot lát Raoul Renier új, Yneven játszódó regénye. Tárgyalások folynak a Cherubion kiadóval, Cherubion világának M.A.G.U.S.-

ra adaptálásáról. Megegyezés esetén ősszel megjelenhet az új M.A.G.U.S. szabálykönyv, melyben a szabályokat, és a számtalan új kiegészítést Cherubionhoz igazítottuk. Elkészültek az első M.A.G.U.S. ólomfigurák prototípusai. A következő számtól rendszeresen bemutatjuk őket.

Lord Critai

ERION

A Kalandozók Városa

II. rész

A város virágzásainak és hanyatlásainak periódusa megegyezik a történelem hullámveréseinek szabályosságával – igaz, fordított arányban áll velük. Azon ritka századokban, mikor Yneven jólét és béke uralkodott, mikor a kontinens lakói inkább a kereskedelemmel és a művészetekkel foglalkoztak, semhogy háborúzzanak, a Városok Városában féltanulmányosak, mint manapság, s Erion korántsem örvendett ekkora hírnévnek. Azonban az effajta időszakok nem voltak sem túl hosszúak, sem túl gyakoriak...

Fogadónegyed

A Kapuk Terét jobbfelől körülölelő negyed a város idegenek által leglátogatottabb része. Közel 1800 fogadó, menedékház, taverna és egyéb szálláshely várja a megpihenni kívánókat – némelyik csak húsz-harminc külhonnak adhat ideiglenes otthont, mások több száz szobával dicsekedhetnek. A Kapuk Tere önmagában is nevezetesség: hatalmas és túlzó, mint maga a város; innen nyílik a kontinens legtöbb tájára átjáró. Két óriási, félkaréjban elhelyezkedő boltívsor rejtje a Kapukat, az egyik az indulás oldala, a másik az érkezésé. A téren ezen kívül csupán egyetlen karcsú torony áll, melynek legalsó szintjei – ha a mendemondáknak hinni lehet – igen mélyre nyúlnak, s összeköttetésben állnak a szövevényes csatornarendszerrel. E toronyban laknak a Kapuk őrői: azok a térmágusok, akik az átkelés biztonságára ügyelnek. Furcsa egy rend, szó se róla: tagjainak tudománya apáról fiúra száll, kívülállót nem engednek maguk közé. Mondják, nem csak a Kapuk működtetéséhez szükséges mágiahoz értenek, de egyedülálló ismerői a Káosznak, a Káosz szülötteinek is. Tornyük katakombáiban háborzongató kísérletek folytatnak:

Kapukat nyitnak a Káosz óéánján keresztül más síkokra, s olykor nem érik be azzal, hogy szolgálataikat küldjék át e síkokra: van, hogy maguk indulnak felfedező útra. Céljaik persze

gyakran túlmutatnak az „egyszerű” tudományos érdeklődésen – rebesgetik, a Hatalom Hét Megnyilvánulását keresik. Az expedíciók azonban nem mindig végződnek a kívánt eredménnyel. Előfordul néha, hogy a visszatérő mágust megfertőzi a Káosz, s ha csak a testen mutatkozik meg e fertőzés, még szerencsésnek mondhatja magát...

A Kapuk Teréről négy sugárút indul – Erion fő útvonalai – melyek a „négy égtáj tengelyén” szelik át a várost. A legdrágább és leglátogatottabb fogadók mind a Keleti Út mentén sorakoznak, itt szállnak meg a tehetősök, a zsoldosokat kereső külhoniak, no meg azok a jómódú családokból származó fiatalok, akik kalandokat keresnek. Nekik kell néhány év s néhány túlélő kaland, hogy megszerezzék azokat a létfontosságú tapasztalatokat és ismereteket, melyek birtokában inkább más-hová költöznek, ha a Városok Városába érkeznek. Mert e fogadókat látogatják leginkább a tolvajklánok tagjai; ide járnak azok, akik balekokat keresnek, s ideális vadászterületet jelentenek a rab-szolgakereskedőknek is. Ha egy efféle csillogó szállásról eltűnik valaki, a sakál sem üvölt utána: az itt megszállt zöldfülűeknek még nincsenek olyan barátai, akik kutatnak utánuk, ha egyszer a nagyvilág elnyelte őket.

A tapasztaltak inkább Torozon Tavernájában vagy Rattikani Fogadjában keresnek szállást. Rattikani drágább és kisebb, de igen sok Délről érkezett látogatója, hisz a tulajdonos maga is kiszolgált gorviki zsoldos (a rossz nyelvek szerint rablógyilkos). A legtöbb kalandozó állandó szobát bérel valamelyik szálláson, hogy kóborlásai után legyen hová „hazatérnie”. E tekintetben a leghíresebb a Fogadó Godorához. Noha háromezernél is több szobája van az épületnek, néhány tíznél több sosem szabad, az állandó vendégek miatt. Az itt lakók igencsak becsülik, és a közel kétszeres árat sem sajnálják a tulajdonostól: biztosak lehetnek benne, ha előre ki-

fizették a bért, akár évek múltán is ugyanúgy találják szobájukat, ahogyan elhagyták. Mulatni és munkát keresni azonban mindenki Torozonhoz jár.

A Fogadónegyedet választotta központjává a Kobrák klánja is, székhelyük a Shamiti Kóház, amit az értők csak Kobratanyaként emlegetnek. Látszólag egyszerű karavánszeráj, ám őrei belépni csak a titkos jelszót ismerőket engedik.

A térképre pillantva tüstént kitűnik, hogy a Fogadónegyed északkeleti részén nemigen állnak fontosabb épületek. Az itteniek kedvetlensége a Szegénynegyed és a Nekropolisz közelségével magyarázható: az előbbi erőszakos kéregetői és koldusai az utazók biztonságát, az utóbbi élőhalottai, kóborló szellemei minden jótét lélek nyugalomát fenyegetik. Az itteni (átlagember szemével nézve igencsak nyomorúságos) zugokban néhány petáért ellakhatnak az erre hajlandók, ám a hosszabb tartózkodásra csak olyanok képesek, akiknek nem akad már veszténivalójuk – vagy akiknek annyi az ellenségük, hogy másutt, a város más részeiben sem számíthatnak külön sorsra.

Kereskedőnegyed

Erion nyugati részét uraló, önmagában véve is roppant kiterjedésű negyed, a város tán legrégebbi felszíni épületei itt találhatók. A dokkok még a Godorai Birodalom idejében épültek ki, s a kontinens leghatalmasabb tengeri járműveinek fogadására is alkalmasak, a ki- és berakodást bonyolult magio-mechanikus szerkezetek könnyítik. A védművek tervezői és építői a Hetedkor első felének legkiválóbb elméi voltak: a rossz szándékkal közeledő hajókat száz meg száz ballisza, dárda-vető és tűzköppő fenyegeti, a kikötő öble lezárható, sőt, mint mondják, fővenyének egy részét változtatható magasságú, szükség szerint akár a vízszint fölé emelhető mesterséges zátonyok alkotják. A bálák és ládák számára kialakított, mélyen fekvő hombárok a hozzájuk vezető folyosókkal együtt bármikor eláraszthatók – nem csupán az öböl, a kikötő is halálos csapda minden vakmerőnek, és alighanem sovány vigasz, hogy a kontinens gazdasági stabilitásának érdekében az...

Irdatlan mennyiségű áru, drágaság és készpénz áramlik át erre felé; aligha meglepő, hogy az egyenruhás fegyveresek, militáns varázstudók és a zsoldba lépett kalandozók sokkal gyakoribbak, mint a település más részein.

A negyed északi részében, a Palotanegyed szomszédságában a kereskedőcéhek vezetői, bankárok, kalmárok, a voltaképpeni irányítók élnek. Itt áll az Erioni Hercegi Bankház, ez az illeték- és adóaranyakból emelt gigász, Ynev egyik közismert épülete, melyben a legtávolabbi vidékek tehetősei megfordulnak, hogy értékeiket biztonságba helyezték. A negyed déli része a kiskereskedők, kézművesek, a különféle mesterségek művelőinek birodalma. Közbiztonsága az épületrengeteget nyugat-keleti irányban átszelő főúttól délre távolodva fokozatosan romlik; a hírhedt Imeko-tornyot övező tömbökben már kimondottan pocséknak minősíthető. Az Imeko-torony gazdáinak enoszukei bevándorlók, akik a maguk kétes útjain juttatnak élvezeti cikkeket a Városok Városába, és semmiféle gáztól nem riadnak vissza, hogy érdekeiket – akár a törvénytisztelő hatalmasságok ellenében – megvédelmezzék. Suttogják azonban, hogy a herceg még velük is kiegyezett, s hogy bankházának jövedelmét nem átallja az ő sötét ügyleteiből származó aranyakkal gyarapítani.

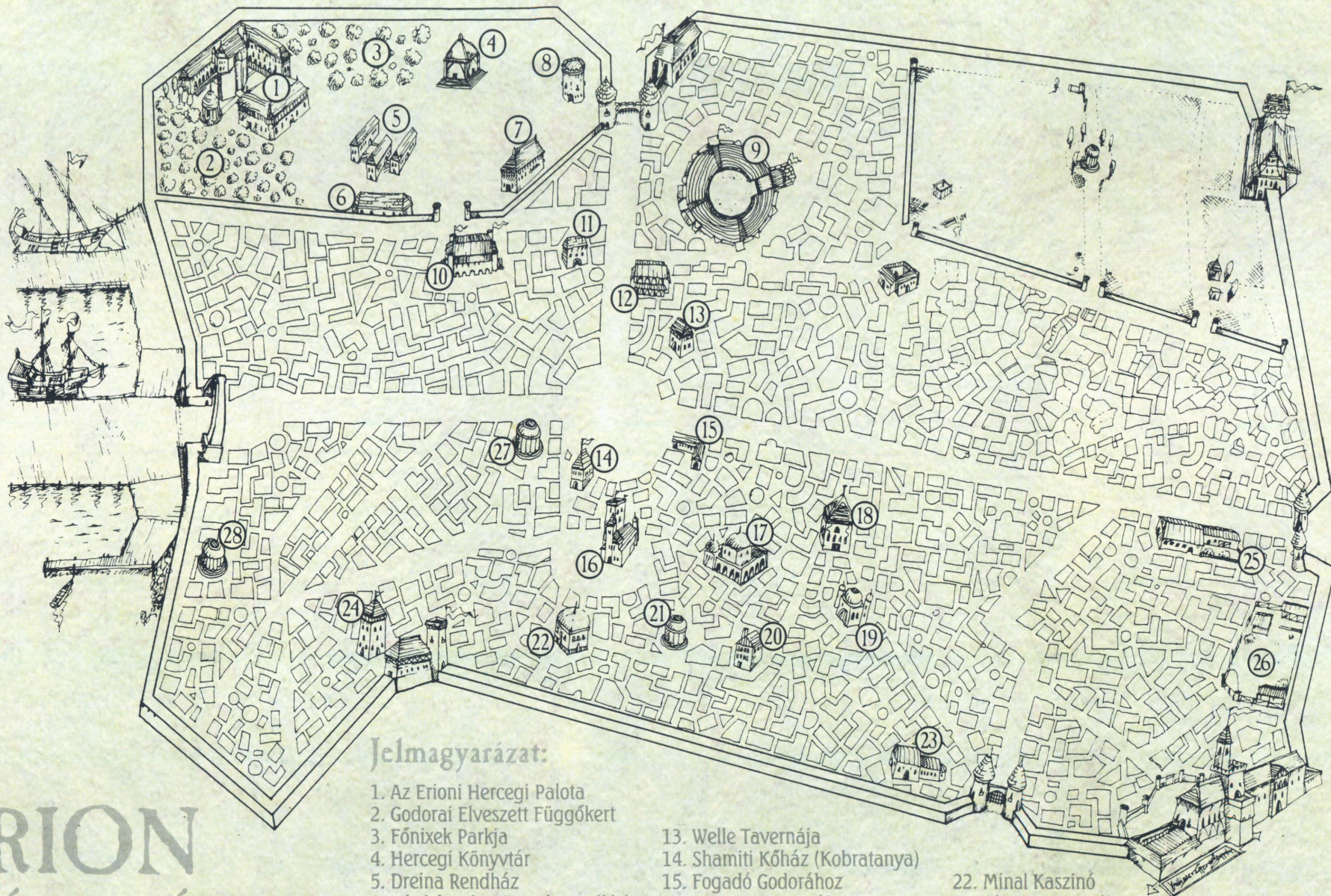
Mint minden jelentősebb ynevi településen, Erion Kereskedőnegyedében is saját kis világot hoztak létre a dzsádok, a sivatagi istenek nélküli lét szokott, dologra és nyereszkesedésre egyként serény gyermekei. Itteni kolóniájukat – talán a körülmények miatt – a szokásosnál nagyobb összetartás jellemzi, s mert érdekeik így kívánják, az általuk létrehozott klánok fegyveresei össze-összezsapnák az Imeko-torony bérénceivel. A rég dúló küzdelemben egyik fél sem képes felülkerekedni, torzsalkodásuk azonban lélegzethez juttatja mindazokat, akiket egy győztes alvilági hatalom könnyűszerrel „adófizetőjévé” tehetne, a háborúság tehát, legyen bármily véres, voltaképp kívánatos célt szolgál – így látják ezt maguk az érintettek, sőt, a negyed és Erion vezetői is.

A negyed vallási szempontból ugyancsak tarka képet mutat: a pyarroni istenscalád tagjain kívül kyr, déli és keleti halhatatlanokat tisztelnek itt, gyakoriak továbbá a bálványok és azok a véd-szentek, akiknek befolyási köre hagyományosan magába foglalja az értékforgalmat, a világi javak zavartalan áramlását. A kézművesek tömbjeiben két nagy Tharr-szentélyt tartanak számon – a Háromfejű híveinek hatalma azonban ezekben a szférákban oly nagy, hogy kifüstölésükre az egyenes úton járók mindeddig nem találtak módot.

– NCS

ERION TÉRKÉPE

P. sz. 3693-ban



Jelmagyarázat:

- | | | |
|------------------------------------|---|--|
| 1. Az Erioni Hercegi Palota | 13. Welle Tavernája | 22. Minal Kaszinó |
| 2. Godorai Elveszett Függőkert | 14. Shamiti Kőház (Kobratanya) | 23. Al Saraze Szeráj |
| 3. Főnixek Parkja | 15. Fogadó Godorához | 24. Imeko torony |
| 4. Hercegi Könyvtár | 16. Torozon Tavernája | 25. Vítadóra Utazóház és
Postakocsi Szolgálat |
| 5. Dreina Rendház | 17. Rattikani Fogadója | 26. Rabszolgapiac |
| 6. Inkvizítorok Szövetsége Székház | 18. Ereni Hercegi Lovagrend
Rendháza | 27. Tharr Szentély |
| 7. Krad Lovagrend Székház | 19. Ellana Főtemplom | 28. Tharr Szentély |
| 8. Dartonita Rendház | 20. Shidtiri Menedék | |
| 9. Rivini Aréna | 21. Tharr Szentély | |
| 10. Erioni Hercegi Bankház | | |
| 11. Kard Testvériség Rendház | | |
| 12. Fogadó a Három Sárkányfihoz | | |



SLAN

A Slan útja – legendák és valóság

„Öklödben a Halál lakik.
Testvér, mondd el nekem:
Boldog vagy?”

(Arval d'Incarra)

Harcművészek... Ynev számos titkának ismerői, az akarat, a lélek és a test tökélyre fejlesztői. Tudományukat sohasem foglalták kötetekbe, nem osztják meg arra méltatlannal. A művészetet csak ezzel foglalkozó iskolák és magányos mesterek oktatják. Ennek eredményeképp az átlagemberek semmit sem tudnak róluk, megközelíthetetlen, különös alakoknak tartják őket. A harcművészek maguk is ennek a misztikus képnek kialakulását segítik elő viselkedésükkel. Szinte sohasem látják őket harcolni, végtelen nyugalomukkal és fegyelmükkel inkább a küzdelem elkerülése a céljuk. Persze, nem járnak mindig sikerrel. Időről időre elkerülhetetlen összeecsapniuk igazi ellenségeikkel – nem nagyhangú kocsmai nehézfiúkkal, hanem valódi hatalommal bíró ellenfelekkel. Ám ezeknek a csatáknak a legtöbb esetben kevés szemtanúja akad – marad hát a végeredmény és a rejtély.

Jelentős különbséget fedezhetünk fel a nagy harcművész-iskolákban és a magányos mesternél nevelkedett tanítványok közt. Az iskolák tanítványai szinte testvéri közelségű kapcsolatba kerülnek egymással, a hosszú évek alatt acélkeménnyé kovácsolódik köztük az egység. Tudják, hogy akárhol vannak is, minden körülmények közt számíthatnak egymásra. Az iskolák vasfegyelmet követelnek meg tőlük, melyet a harcművészek életük végéig megőriznek. Sohasem kérkednek harci tudásukkal, igyekeznek kerülni a feltűnést. A tanítványok nem csupán harci képzésben részesülnek, mindenütt megismerkednek a sebgyógyítás alapjaival is. Mindamelllett, az egyes rendszerek nem csupán technikai módszereik alapján ismerhetők fel – avatott szem a személyiségjegyekből is következtethet a képzés helyére. A sokszor évezredes múltra visszatekintő, gondosan felépített rendszer szerint működő intézmények óhatatlanul azonos „nyomást” gyakorolnak minden egyes tanítványra – a kialakuló hatás persze az egyéniség szerint változik. Egyes iskolák komoly hangsúlyt fektetnek a tudományos képzésre, az innen kikerülő harcművészeknek Képzettség pontjaikból meg kell tanulniuk legalább az Írás/olvasás képzettséget – bár erre elég az 5 helyett 3 pontot áldozniuk. Ezen kívül a KM más tudományok elsajátítását is kötelezővé teheti a karakter számára, azonban mindig kedvezményt illik adnia az erre felhasználandó Kp-k mennyiségéből.

A magányos mesternél tanulók általában más típusú egyéniséggé érnek. Az igazi mesterek maguk választják ki tanítványaikat, gondosan irányítva testi és lelki fejlődésüket. Legtöbbször a tanítás idejét a civilizációtól távol töltik, hatalmas erdőszégekben, ember nem lakta hegységekben. Talán ennek a hosszú, személyes kapcsolatnak köszönhető, hogy az ilyen harcművészek az iskolákban tanultaknál zárkózottabbak, sokkal nehezebben kötnek barátságot. Nehezebben illeszkednek be a „nagyvilági” életbe, sokáig maradnak magányosak – lelkükben és elméjükben azonban sokszor hihetetlen értékeket őriznek; egy letisztult élet, a mesterük bölcsességeit. Hozzá tartozik az igazsághoz, hogy a zárkózottság ellenére létrejött barátság a legtöbb esetben nagyon szoros lesz; ha az idegen egyszer átjut a harcművész személyiségét övező falon, élete végéig tartó barátság a jutalma.

Előfordulhat persze, hogy a gondos képzés ellenére sem történik minden az elképzeléseknek megfelelően, netán (ne adják az istenek!) torz lelkű tanító kezébe kerül az ifjú – hiszen az eszme makulátlanul tiszta lehet, az emberek azonban oly ritkán foltatlanok. A nevelődő harcművész személyisége tehát nem a fentiek szerint változik meg, s a fent leírtak ellentétévé válik. Az ilyen alakok percről percre tudásukat bizonyítják, nem hagynak ki egyetlen alkalmat sem, ha küzdeni lehet. Ezt többnyire addig folytatják, míg egy náluk erősebbet nem vezérel útjukba a sors – egy csúf vereségnek komoly pedagógiai értéke lehet. Ámbár az is megtörténhet, hogy a legyőzött lelke még jobban eltorzul, csak az eljövendő bosszú élteti, a következő néhány évben csupán ennek sikeres végrehajtása foglalkoztatja. Az efféle öklödharcosokat hamar megtalálják a Sötét Út képviselői.

Rengeteg valószínűtlen mendemonda szól a harcművészek minden képzeletet felülmúló harci képességeiről. Ezeknek a mesébe illő feltételezéseknek persze ritkán van valós alapjuk, de legalábbis alaposan eltúloztak. Az egyik legelterjedtebb tévhit például, hogy a magas szintű harcművészek képesek akár 200-szor is támadni egy kör alatt. Ez sajnos egyáltalán nem igaz, maguk a harcművészek örülnének a leginkább, ha ez lenne az igazság. Valós, bár sokakat ámulatba ejtő képességük, a Chi-harc csak maximális koncentrációval alkalmazható, mialatt semmiféle más diszciplína

– akár aktív, akár passzív – nem használható, kivéve az Asztrál és Mentál pajzsok fenntartását. A fenti szabály alól egyetlen kivétel létezik, mégpedig az Aranyharang. Sok év kondicionálással sajátítják el a technikát, mely lehetővé teszi e két harci diszciplína együttes alkalmazását. Mivel a Belső idő nem használható együtt a Chi-harccal, a körönkénti korlátlan számú támadás is kivitelezhető.

Egy másik legenda arról beszél, hogy a tapasztalt harcművész képes egyfolytában 5-6 percen át is Chi-harcot folytatni. Ez valóban így van, de csak igazán magas szinten (a 11. elérése után). A Chi-harc ugyanis nem más, mint a belső erő viszonylag gyors, egy célra fókuszált kirobantása. A használat után tehát el kell telnie bizonyos időnek, míg a szervezet felkészül egy újabb rohamszerű energiakitörésre. Minél tapasztaltabb – azaz magasabb szintű – egy Slan, annál hosszabb ideig képes folyamatosan használni ezt az energiát. Ezt jelzi a Chi-harcnál szereplő táblázatban az Idő-tartam. Ez alapján tehát egy 4. szintű harcművész 1 körig harcolhat Chi-harcban, utána „pihennie” kell. Az energia visszatértenek hossza megegyezik azzal az időtartammal, mely alatt a harcművész Chi-harcban küzdött. Példánkban tehát hősünknek egy körön át közönséges harcot kell folytatnia, csak azután alkalmazhatja ismét a diszciplínát. Magasabb szinten a Chi-harcban tölthető idő egyre hosszabbá válik, míg a harcművészet igazán magas fokán már elvileg korlátlan lesz, csak a karakter Pszi-pontjai szabják meg a határát. Meghosszabbítható persze a TSZ-ből adódó idő, amit az illető Slan megszakítás nélkül Chi-harcban tölthet, ehhez azonban aránytalanul nagy mennyiségű Pszi-pontot kell felhasználnia. Az erre fordítandó Pszi-pontok mennyisége:

További kör száma	Pszi-pont
1.	4
2.	9
3.	16
4.	25
5.	36
6.	49

Eszerint az első plusz körért 4, a másodikért már 9, a harmadikért pedig 16 – összesen tehát $4+9+16=29$ – Pszi-pontot kell feláldozni. A Chi-harc időtartamának lejártával persze annyi ideig tart a kényszerpihenő („normál harc”), ahány kört a harcművész Chi-harcban töltött.

Hasonló koncentrációt igényel a Belső idő alkalmazása is. Ennek használata után is pihennie kell az alkalmazónak, hiszen teljesen valószerűtlen sebességgel merítette ki a testében felhalmozott energiát. Ez ebben az esetben teljes kimerülést jelent, a harcművész a diszciplína használata után annyi körön át próbál erőt gyűjteni, ahány kört – szegmenst – Belső idővel felgyorsított állapotban töltött. Ez a kimerülés semmiféle Pszi tevékenységet nem tesz lehetővé, a pajzsok fenntartásán kívül. A harc, vagy bármely megerőltető tevékenység csak -25-ös negatív módosítóval végezhető, mely minden, a cselekvéssel összefüggő értéket sújt – harcnál például a Kezdeményező, Támadó, Védő és Célzó értéket egyaránt.

Az Aranyharang diszciplína szintén sok túlzás tárgya. Való igaz, használata akárha emberfeletti képességekkel ruházná fel a Slant, ám nem szabad elfelejteni, hogy igen veszedelmes technika, melynek túlzásba vitele igen komoly károkat okozhat használójának. Ez annyit tesz, hogy az Aranyharangot elméletileg a pszi-pontok számától függően viszonylag sokáig lehet alkalmazni, de ha valaki túllépi a 3kör/szint határt, az annyi időre, amíg használta az Aranyharangot, elveszít annyi Állóképesség pontot, amennyivel túllépte az időhatárt. Azaz, ha egy első szintű harcművész 6 körig alkal-

mazott Aranyharangot, akkor 3 körrel lépte túl a határt, tehát a következő hat körre -3 járul az Állóképességéhez.

Másik széles körben elterjedt túlzás, hogy a harcművészek minden fegyverrel képesek elterjedt túlzás, hogy a harcművészek minden fegyverrel képesek alkalmazni a Chi-harcot. Ez sem igaz. A harcművészek (egy-egy iskola kivételével) csak puszta kézzel, a kardművészek pedig kizárólag Slan kardjukkal avagy Slan törükkel használhatják a diszciplínát. Itt újabb probléma merülhet fel a támadások számával kapcsolatban, mivel puszta kézzel minden közönséges ember kétszer kísérlelhet meg találatot elérni egy azonos körben. A Chi-harcnál felsorolt értékek a Slan karddal történő támadásra vonatkoznak. Slan törrel és puszta kézzel a támadások száma eggyel nagyobb, azaz 1. szinten 2, 3. szinten 3, 5. szinten 4, 7. szinten 5, 9. szinten 6, 11. szinten 7. A harcművész puszta kezének Támadó és Védő értéke is eltér az ökölnél leírtól, ezért használja kezét fegyverek helyett. A különböző, Yneven honos harcművészeti technikák különböző harci értékeket adnak a puszta kezes küzdelemre – egyik inkább támadás, másik védelemcentrikus. Több száz stílus ismert a kontinensen, ezekből most csak négy kerül ismertetésre. A KM maga is dolgozhat ki ilyen vagy ehhez hasonló irányzatokat. Ehhez először mindenképp meg kell találnia azt a jelenséget, anyagi formát, állatot, elvet, mely a technikák kidolgozásának alapjául szolgált. Az itt leírt, négy őselem tulajdonságain alapuló stílus elég egyszerű filozófiai alapra épült, a sokkal finomabb átmenetek éppúgy elképzelhetők, mint a vad szélsőségek. A harci stílusok közül minden harcművész egyet kap meg első szinten – iskolája vagy mestere erre oktatta több éven keresztül. Új stílus megismerésére is lehetőség van, de ehhez minden esetben keresnie kell egy mestert, aki a megtanulni kívánt technikákban járatos. Egy stílus megtanulására 8 Kp-t kell fordítania a harcművésznek, s a technika tökéletes elsajátítása még kiemelkedő képességű tanítvány esetén sem lehet rövidebb 3-4 hónapnál. Az irányzatok:

Shien-ka-to

Az egyik legősibb harci irányzat, az iskola alapítását a P.sz.-i XXII. évszázadra teszik. Leghíresebb mestere Twien Loo Ka, Niaréből származott, harmincévesen telepedett le Tiadlanban. Itt ismerkedett meg a Shien-ka-to stílussal, s hamarosan a legtehetségesebb tanítványnak számított. Ötvenéves korára ő lett az iskola nagymestere, ekkor látott hozzá a technikák megreformálásához és bővítéséhez. Az addigi stílusjegyekhez igazította Niaréből származó tudását, s majd tíz év tökéletesítés és csiszolás után létrejött az a tudásanyag, amit ma Shien-ka-to néven ismer a világ.

Szimbólumuk sárga kör alapon fekete lángnyelv, s ezt előszeretettel viselik fejkötőiken, vagy tunikájuk hátán. Fegyvereket nem szívesen használnak, ha mégis, úgy a botot részesítik előnyben. A kemény, ám könnyű drakfa husángjából csiszolják e botot, amelynek erezete vöröses színű, s igen ellenálló – egy képzett Shien-ka-to kezében méltó ellenfele bármely acélból kovácsolt fegyvernek. Eltörni, elvágni nem könnyű, sebzése, amennyiben a megfelelő technikákkal forgatják 2k6. Ez az egyetlen fegyver, amelyet egy Shien-ka-to harcos Chi-harc közepette is tud használni. Az iskola egyik legnagyobb hátránya, hogy más stílussal használni igen nehéz, így a Shien-ka-to harcosnak 16 Kp-t és legalább két évet kell áldoznia rá, ha egy másik iskola technikáit is szeretné elsajátítani.

A technikák sokkal inkább támadás-, semmint védelemcentrikusak. A cél minél gyorsabban ártalmatlanná tenni az ellenfelet, könnyed mozgással, mintha a harcművész valóban szélben lobogó lángnyelvként táncolna. Viszonylag széles, lendületes mozdulatok jellemzik, az ütések és rúgások erejét inkább gyorsaságuk és pontosságuk adja. Szeretik távol tartani ellenfeleiket, a közelharc

idegen a Shien-ka-to-tól. Kezüket és lábukat közel azonos arányban használják harc közben, állásaik magasak, s kiváló az egyensúly-érzékük. A stílus harci értékei:

Kéz – KÉ: 10, TÉ:15, VÉ: 9, Sebzés: 1k6-1

Láb – KÉ: 11, TÉ:15, VÉ: 5, Sebzés: 1k6

(A harcművész minden harci kör elején bejelentheti, hogy kezével vagy lábával kíván e támadni. E támadásokkor a megjelölt testrész értékei adódnak hozzá a Harcértékekhez, a fegyverek módosítói helyett – természetesen aktuálisan az, amelyiket használni kívánja. Ez igaz az alább következő iskola harcosaira is.)

Dart-nid-kinito

Kelet-Tiadlan legnevesebb stílusirányzata, szinte érintetlenül őrizte meg a Niaréi kolostorokból származó hagyományokat. Magányos, kevés tanítványt oktató mesterek jellemzik, akik a szellem épülésére nagyobb gondot fordítanak, mint magára a harcra. A küzdelem mintegy melléktermékként jelentkezik a szellemi út mellett, igaz e mellékterméket messze földön emlegetik kivállósága okán. A Dart-nid-kinito követői semmiféle fegyvert nem használnak, a harcot inkább megpróbálják elkerülni, ám ha ez nem lehetséges, ellenfelüket inkább legyőzni kívánják, semmint megsemmisíteni. Miután a szellemi útra összpontosítanak – vagyis a Slan-pszi alkalmazására – mindenkinél kiválóbbak e téren. Ez számszerűségeiben úgy nyilvánul meg, hogy szintenként +1 Pszi-pontot kapnak a Dart-nid-kinito követői.

Szimbólumuk a víz, s mesterektől, iskolától függően, a víz valamely stilizált ábrázolását hordják ruhájukon.

A stílusok között ez a leglágyabb. Egyetlen szögletes mozdulatot sem találhatunk benne, a kezek és lábak – mi több, maga a test – inkább körívek mentén mozog. A technika nagy hangsúlyt fektet a védelemre, az ellenfél saját támadásának lendületét próbálja elvezetni, ezt a maga javára kihasználni. A Dart-nid-kinito megtanulása meglehetősen időigényes feladat, kevés harcművész választja. Miután technikáik egyaránt használják a kezet és lábat, gyakran ugyanabban a mozdulatsorban, így nincs értelme a kéz vagy láb harcértékeit különböztetni. Testük általános harcértékei: KÉ: 7 TÉ: 10 VÉ: 19 Sebzés: 1k3+1.

Avad-ka-kinito

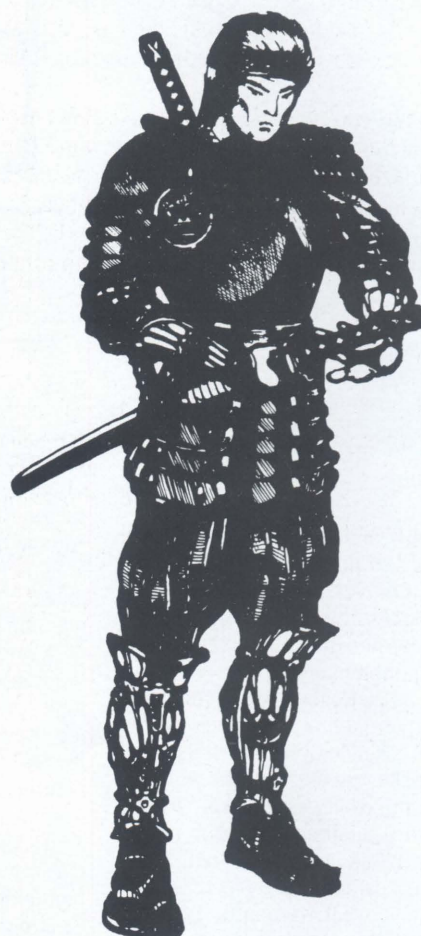
Eredeti Niaréból származó stílus, változtatás nélkül tanítja a Sárga Kolostorok technikai anyagát. Gyakran ma is Niaréból érkezett mesterek oktatják, igen magas színvonalon. A női tanítványok igen ritkák, hisz elsősorban a fizikai erőre és állóképességre épülő technikákból áll. Egyformán, és talán a legmagasabb színvonalon tanítja a kilenc alapfegyver forgatását, igaz, a fegyvereket Chi-harc közepette nem tudják használni.

Jelképük a Sidar hegy stilizált körvonala, ezt általában a tunikájukra hímezve viselik.

Meglehetősen stabil állásokat tartalmaz, romboló erejű ütésekkel. A harcművész nem csak karjának erejét, hanem szinte egész testsúlyát beleadja a jól kiszámított pillanatban leadott ütésbe. Ezért a technika sebzése nagyobb a többiénél, nem k6, hanem 2k6+1, viszont körönként csak egy támadásra nyílik lehetőség, mivel a sebzés nagysága a jó időzítésen múlik. Rugásokat csak ritkán és csak igen alacsony szekcióban – tehát derék alatt – alkalmaznak. A harcértékeik:

Kéz – KÉ: 2, TÉ: 18, VÉ: 5, Sebzés: 2k6+1

Láb – KÉ: 3, TÉ: 8, VÉ: 5, Sebzés: k6+1



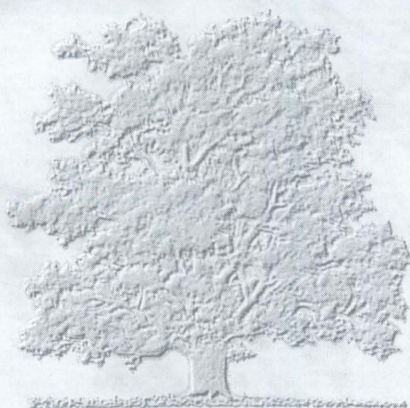
SHENARION

Nisen-nid-to

Vien wri Dara, tiadlani Dorcha által kidolgozott stílus, azóta is a Dorcha testőrségének fő irányzata. Megtanulására egyedül Par-Elyaban vagy Di'Maremben van mód. A gyengébbik nem körében talán ez a leginkább kedvelt harci metódus, ám a Nisen-nid-to iskolák jónéhány férfi hírességet is adtak Ynevnek. A legharcosabbnak tartott stílus, elegáns, látványos és igen hatékony. Oktatását némely mester egybeköti egy Niaréból származó, igen ritka és igen speciális mágiafajta tanításával, s ezért a Nisen-nid-to tanítványairól kering a legtöbb legenda.*

folytatás a 79. oldalon

* E mágjáról és stílusról bővebben a Kiegészítő Szabályok c. kötetben lehet majd olvasni.



ELFEK

... folytatás a 7. oldalról

működik használójával (ebből adód-
nak jobb harcértékei). Figyelemre méltó
e fegyverek díszítése is. Évekig, nem
ritkán évtizedekig tart, míg a művész
befejezi; a beléfaragott figurák épp csak
meg nem szólalnak. Az ősi Elf ijaknak
a monda szerint saját lelkük volt.

Az Elf művészet nem kevésbé hí-
rneves alkotásai a gyűrűk. A leghíreseb-
bek a szeretet-gyűrűk, történetük a
messzi múltba nyúlik.

Llys, a Kék Hold úrnője ajándékozta
az első gyűrűket az Elf népnek, szám
szerint tizenkettőt. Gyönyörű, ismeretlen
anyagból készült ékszerek voltak ezek,
s igen különös képességekkel bírtak.
Ha a gyűrű tulajdonosa igazán meg-
szeretett valakit, olyan mélyen, aho-
gyan csak egyszer-kétszer lehet szeretni
még a hosszú Elf életben is, gyűrűje
kettévált a Kék Hold fényében. A két
gyűrű egymásnak pontos mása volt és
különös, misztikus kapcsolatot tartott
fenn a viselők között. Bár elvileg már
sokkal több gyűrűnek kellene lennie,
mint kezdetben, az ősi Llys gyűrűkből
igen kevés maradt fenn. Ki tudja, hová
tűntek a világot elborító zűrzavarban?

Ezek mintájára készítették el a sze-
retet-gyűrűk második nemzedékét. Elf
varázslók munkái; úgyszintén igen
keves van belőlük. Az Elf mesterek
megpróbálták hűen lemásolni az ere-
deti gyűrűket: külsőre nagyon hason-
lóak, képesek kettéválni a Kék Hold
fényében, de a hordozók közti misztikus
kapcsolatot csak igen gyengén tartják
fenn (akad, amelyik egyáltalán nem
képes ilyesmire).

Majd megszülettek a közönséges
gyűrűk. Ezek semmiféle hatalommal
nem bírnak, nem képesek kettéválni
sem. Mindazonáltal igazi remekművek,
és a tiszta barátság, szeretet hordozói.
Gyűrűt ajándékozni egymásnak szoká-
sos, ám nagy jelentőséggel bíró, meg-
fontolt Elf gesztus.

Játszhatóság

Nehéz dolog az elfeket megérteni; való-
sággal lehetetlen. Hiszen annyira má-
sok, mint mi, emberek. Még írni sem
könnyű róluk. Köteteket töltenek meg
a velük foglalkozó gondolkodók élet-
művei – jelen cikkünk tán még csepp-
nek sem számít az óceánban.

Ezért van az, hogy a M.A.G.U.S.
rendszerében igazi Elfet nem játszha-
tunk, ugyanis ez gyakorlatilag lehetet-
len. Kevés dolog van, ami egy Elfet
rávenne a kalandozásra, de ha mégis,
ki tudná megmondani, mit tenne egy
ilyen lény a különböző helyzetekben.

Természetesen a Kiszakadt Elfek
egészen mások. Ők emberi környezet-
ben, emberi befolyás alatt nőttek fel,
de legalábbis hosszú időt töltöttek kö-
zöttük. Megismerték a gondolkodás-
módjukat, elfogadták szabályaikat.
Persze, ezek az elfek sem egyformák.
Van közöttük számos, aki teljességgel
behódolt az embervilágnak, szelleme
elkorcsosult, fajtája szégyenévé vált; s
vannak olyanok, zömmel az új erő
képviselői, akik a Nép jövője érdekében
mennek az emberek közé – Elfségüket
maradéktalanul megtartva, ugyanakkor
kivéve a hajdanvolt aranykor melankó-
liájából.

Így tehát, ha Ynev tájait járod, ka-
landozó, sokféle Elffel hozhat össze a
sorsod. De bármily régen kóborolsz is,
aligha mondhatod el magadról, hogy
megismerted őket.

Néhány karakterisztikus vonást
azért a Kiszakadt Elfek is magukon vi-
selnek. Egy Elf soha nem durva, soha
nem brutális, nem kedveli a hatalmas
erejű, pusztító dolgokat. Nem ideges,
izgága, hangoskodó, ne adj' isten
fontoskodó. Neki nem számít, mások
mit gondolnak róla; nyugodt, töprengő,
a problémákon hosszasan elrágódik,

nem ismer tökéletest. Mindig az Élet
nevében cselekszik, nem kegyetlen,
intelligens, de logikája némiképp kü-
lönbözik az emberétől. És ami nagyon
fontos: egy Elf soha nem alázkodik
meg. Persze, nekik a megaláztatásról
is kicsit más elképzeléseik vannak.

Az elfek, noha természetük miatt
sok ember hajlamos őket alábecsülni –
többnyire az ostobábbja –, igazán félel-
metesek tudnak lenni. Harcosaik, íjá-
szaik, varázslóik, ha netán úgy hozza
a Sors, hihetetlenül kemény ellenfelek.
Sajnos, miként a világban egyetlen nép
sem, úgy az elfek sem maradéktalanul
tökéletesek. Beszéltünk már azokról,
akik elvegyültek az emberek között;
ezek sorsa persze szánandó, de az igazi
szégyent Krán gyilkos elfjei jelentik. Kí-
méletlenek, félelmetesek, fennhéjázóak
– a Halál szolgálóinak hideg büszkesége
ül festett arcukon. Páni rettegés övezi
alakjukat.

Elf karakter nem lehet lovag, pap-
lovag, tűzvarázsló, boszorkány, boszor-
kánymester, tolvaj vagy fejjavadász, s ál-
talanban harc- vagy kardművész sem; a
többi kasztot sem mindig hagyományo-
san játsza.

Harcosként a könnyű fegyvereket
kedvelik, legjobban az egyszerű hosszú-
kardot és az íjat. Stílusuk könnyed, ke-
cses, fürgé.

Az emberi befolyás egyik jellemző
példái az yllinori Elf gladiátor iskolák.
Nehezen lehet elképzelni idegenebb
dolgot az elfektől, mint az arénában
való küzdelem, és mégis... Az intézmé-
nyek messze földön híresek.

Elfendel és az északi Sirenar erdei-
ben természetesen élnek Elf papok, de
a karakterek szempontjából ők sem
jöhetnek számításba.

Bárdként az elfek sohasem visel-
kednek udvari bohócként, nem sétálnak
kötélen, nem zsonglőröködnék. A zene,

az ének kifinomult mesterei, balladák ismerői, igazi mesemondók. Elfendelen igen fontos szerepet töltenek be, ők viszik a híreket az egymástól elszigetelt elfek között; szeretik és megbecsülik őket.

Az elfek mágiája

Az elfek már az ősidők óta ismerik és használják a mágiát. Életükhöz ugyanúgy hozzátartozik, akár a természet maga, és bár megjelenési formáiban általánosságban megegyezik a Mindenség törvényeinek engedelmeskedő többi mágiával, alapfogdolása egészen más. Nem hasonlít sem a Kyrek módszerére, sem a godoniak magiokráciájára, sem az aquirok ősi hatalomszavaira. Az elfek nem a hatalom eszközének vagy forrásának vélik a mágiát, nem is mindennapi életük apró-cseprő ügyeinek megoldását látják benne, hanem filozófiai eszköznek tekintik, amely az egyén és a mindenség harmóniáját fejezi ki. Ugyanígy, a mágiájukhoz szükséges Pszit sem hasznos képzettségként kezelik, hanem mint a szellem csiszolásának útját. Ebben a tekintetben hasonlítanak kissé a Slan-ekre.

Az elfek Pszije – bár látszólag sok hasonlóságot mutat a kyr és a pyarroni módszerrel – alapjában különbözik az emberek által használt meditációs formuláktól. Rengeteg diszciplínájuk van, amely a legtöbb ember számára haszontalannak vagy értelmetlennek tűnik, ám az elfek ezeken keresztül érik el a lelki megtisztulást. (Nemigen van olyan ember, tán a Slan-eket kivéve, aki képes lenne például napokon át figyelni – és hallgatni! – a fű növést.)

A játérendszer nyelvére lefordítva ez a következőket jelenti: Az elfek Pszije játszhatóság szempontjából ugyan hasonló a kyr módszerre, de például az energiagyűjtés diszciplína egészen másként működik. Pszi pontjaikat felhasználva, az elfek is a természetből nyerik mágikus energiáikat, nagyjából úgy, mint az emberek a kivonással, azonban ők ezt az energiát Magonnak, a tudás istenének tulajdonítják. Ő az, aki jelen van mindenütt, az ő ereje az, amiből a varázsló részesül. Mivel az elfek nagyon kényesek a természet egyensúlyára, a kivonást mindig hihetetlen körülményekkel végzik, ezért az egy órán át tart, viszont 1 Pszi pont felhasználásával 10 Mana-pontot gyűjthetnek. Ez az eljárás kizárólag a szabad természetben, erdőben működik.

Az elfek mágiája – akárcsak Pszije – szintén különbözik az emberekétől. Az Elemi mágiát ugyan ismerik, de ritkán űzik, és nem fordítanak különösebb gondot tanulmányozására; éppen ezért minden egyes E-hez +1 Mana-pontot szükséges felhasználniuk, azaz 1E megidézendő őselem számukra 5Mp-ba kerül.

A Természeti Anyag mágiáját lényegileg úgy gyakorolják, akár az emberi varázslók.

Az Asztrális és Mentális mágiának egyedülálló ismerői, így minden ilyen jellegű varázslatok erősítéséhez hozzászámítandó az Elf Tapasztalati Szintje; azaz például egy 3. TSZ-ű Elf minden efféle varázslatára +3E módosító adandó.

A Jelmágiát ugyan nagy vonalokban ismerik, azonban gyakorlatilag szinte sohasem alkalmazzák.

Nekromanciával egyáltalán nem foglalkoznak, semmiféle kapcsolatot nem tartanak fenn sem a Démoni Síkokkal, sem a túlvilággal.

A tér-, idő- és egyéb mágiákat ismerik és űzik, akárcsak az emberek, de csak segédeszköznek tartják.

Mindezen felül rengeteg olyan varázslattal rendelkeznek, amelyek a természettel kapcsolatosak (Hasonlóként említhető az ember papok egynemely rituáléja és litániája: Természeti lények megidézése, Engedelmesség – állatok, növények, Vadak szólítása). Ezek segítségével tudnak kommunikálni az őket körülvevő erdővel és állataival. Képesek ezenkívül befolyásolni a fényt és a hangokat,

mék követői, tehát soha nem állnak kalandozónak.

Azok az Elf Játékos Karakterek, akik varázslónak tanultak – éppúgy, mint a többi Elf kalandozó – kiszakadtak az ősi Elf kultúrából, és az emberek között sajátították el a mágia ismeretét a pyarroni, dorani vagy valamely kisebb iskola tanításai alapján.

Összegezve tehát, a fent leírt módon mágiát használni csak NJK képes!

Különös és nagyszerű nép az elfeké, bár helyük a fiatalabb fajok között kétséges talán. Említettük már, hogy valódi képviselőiket játékosként megformálni lehetetlen – szeretnénk azonban felhívni a figyelmet arra, hogy Kiszakadt Elfek sem könnyű játszani. Persze, akadhatnak elfek, akik csak abban különböznek az embertől, hogy hegyes a fülük, infralátásuk van és 21-es gyorsaságuk, ám ez igen sivár lélekre vall. Kérünk mindenkit, aki vállalkozik a feladatra, hogy Elf karaktert indít, mindig emlékezzék a Nagy Nép-re, emlékezzék az ősök-re, az Óelfek-re!

Szabó Kata



akárcsak a bárd, bár varázslataik egészen más alapokon nyugszanak. Természetesen, ezek az Elf varázslatok is mozaikként illeszthetők a többihez.

A fentiek csak és kizárólag az ősi Elf mágiát alkalmazókra igazak, ők azonban természetsszerűleg az ősi esz-



BOSZORKÁNYMESTEREK ÉS A GYÓGYÍTÁS

Írta Kovács Adrián

már maga a cím is ellentmondást sugall, gondolhatják sokan. Valóban, a boszorkánymesterek, a fekete mágia hírhedt alkalmazói nem jóságuknak, emberségüknek, a gyengék védelmében elkövetett tetteiknek köszönhetik hírnevüket. Mi több, rontásokkal manipuláló mágiájuk borzalmas betegségeket szabadíthat el, egész falvakat, városrészeket fertőzve meg. A sebek gyógyításában sem arattak komoly elismerést szerzte Yneven, mivel szinte senki sem tudott olyan esetről, amikor egy boszorkánymester keze érintése nem halálos vágást, hanem annak beforrását eredményezte volna. Nos, a látszat sokszor csal, ahogy ebben az esetben is. Jelentős különbséget tehetünk ugyanis a nem akar és a nem tud között. A fekete mágia ezen ismerőinek sok varázslata használja az áldozat életerejét, a betegségek okozásának pedig minden kétséget kizárólag ők a mesterei. Márpedig ilyen hatalommal nem csak ártani lehetséges.

Az igazsághoz tartozik, hogy a boszorkánymesteri mágiának meglehetősen új fejezete a gyógyítás. Megalapozása egy toroni mesterhez, Pererrio de Garrarohoz köthető. De Garraro P.s. 3120 környékén született Shulurban, a birodalom fővárosában. Nem volt különösebben szorgalmas ifjú, nem becsülte a vak hitet, minden téren megvetette a fanatizmust, és híres volt makacsságáról is. Kivételes képességeinek hála, örökös elégedetlenkedése és határtalan cinizmusa ellenére is elismerték tehetségét: hamarosan igazi mesterek tanítványa lett, akik gondos alaposággal vezették be a hatalomra éhes de Garrarot a fekete mágia kegyetlen titkaiba. Az ifjú tanonc gyorsan tanult, de ellentétben sok társával, ő magyarázatokat is keresett. Még neki sem adatott meg, hogy a tanult mágia működését megértse, ám kísérletei sok új eredménnyel gazdagították a toroni mesterek tudományát.

De Garraro igazi áttörést ért el, amikor töprengései során eljutott a kérdéshez: vajon miért nem gyógyítanak a boszorkánymesterek? Nem tudnak tán, vagy csupán filozófiájukkal ellentétes volta miatt nem foglalkoztak komolyan a dologgal? A kérdés azért ejtette gondolkodóba, mert tisztában volt a Hatalom Itálának szervezetre gyakorolt káros hatásával. Tudta, hogy az energiákat felszabadító szer minden alkalommal megkínozza a szervezetet, mintha magából a testből facsarná ki a mágiához szükséges forrásokat. A Hatalom Itálának elfogyasztása után a szervezet sokkal gyengébb, nehezebben áll ellent a mérgeknek és betegségeknek, és megviseli a hosszú fizikai megterhelés is. De Garraro ezen kívánt változtatni. Először megpróbálta módosítani az Ital összetételét, elkészítési módját – ám sikertelenül. Azok a folyadékok, melyek ártalmatlanok voltak, nem juttatták Manához az elfogyasztót. Az ifjú boszorkánymester belátta, valóban a test kimerítése árán születhetnek csak varázslatok, így ezen nem változtathat. Ekkor tért át a gyógyítás kérdéseire. Ha a betegséget nem tudja legyőzni a szervezet, miért ne győzhetné le a mágia? A mérkeket semlegesítő formulák példá-

jára megkísérelte megalkotni a betegségeket gyógyító igéket. A több hónapos munkát végül siker koronázta. A megalkotott eljárás egyetlen hátránya – mely a Méreg semlegesítésnél is komoly hátrul-
lító – csupán a jelentős Mana-igény volt. Hiszen a papok sokkal könnyebben semlegesíthetik mind a mérkeket, mind a betegségeket. De Garraro tehát nem adta fel, tovább kutató. Újabb fordulat volt szükséges ahhoz, hogy ismét eredményes lehessen. A boszorkánymester rájött, a semlegesítés, amellett, hogy a fekete mágia keretein belül nehézkes, felesleges is. Hiszen az áldozat testében tökéletes fegyver van – vagy betegség, vagy méreg. Nincs hát más teendő, mint ezeket támadásra felhasználni. Ezzel a boszorkánymester szervezete felszabadul az adott hatás alól, más ellenben áldozattá válik.

Mikoron ezen mágikus formulák kidolgozásával is elkészült, további kutatásokat végzett magával az életerővel is. A Nekromanciának nem az élőholtakkal, hanem az élő emberekkel kapcsolatos ágában jutott jelentős felfedezésekre. Ezeket – továbbá a fent leírt betegségekkel foglalkozó varázslatokat – foglaljuk most össze. Következzenek tehát Pererrio de Garraro varázslatai:

Betegségmágia

Ebbe a csoportba azok a varázslatok tartoznak, melyek betegségek lefolyását befolyásolják, vagy azonosításukban jutnak szerephez. Tulajdonképpen a Rontások hatását is módosíthatják, így érdemes a két csoport közötti kapcsolatokra is figyelmet fordítani – esetenként még ütőképebb kombinációk létrehozására nyílik lehetőség.

Betegség gyógyítása

Típus: Betegség mágia

Mana-pont: 22

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 perc

Hatótáv: érintés

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester mindenfajta betegséget meggyógyíthat, ha annak súlyossága Nagyon súlyos vagy annál kisebb. Ennek végrehajtásához a varázslat megidézőjének rá kell helyeznie kezét a gyógyítandó testére, s két percen át koncentrálni. Ha a varázslat közben a boszorkánymestert megzavarják, a Mana-pontok elvesznek, a betegség pedig egy kategóriával rosszabbodik. Ekkor – és csak ekkor –, ha a boszorkánymester nem saját magát gyógyított és a betegség fertőző természetű, a gyógyítónak

Egészségpróbát kell dobnia. Ennek sikertelensége esetén maga is elkapja a kórt. A felhasználandó Mana-pontok száma nem függ a betegség súlyosságától, a hatás pedig már a varázslat megkezdésekor érezhető; a kór semmiféle további hatást nem vált ki a mágia első szavainak elhangzása után. A boszorkánymester meglehetősen ritkán alkalmazza ezt a varázslatot, mivel nem csekély a Mana igénye, és csak a kevésbé veszélyes állapotokban használható. Amennyiben saját magán alkalmazza, a varázslat mindenképp sikeres. Ha más élőlényre olvassa rá a gyógyítást, annak sikeres Egészségpróbát kell dobnia. A dobás annyi pozitív módosítóval történik, amennyi a varázslat Erőssége. A gyógyítás erőssége 4 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Betegség befolyásolás

Típus: Betegség mágia
Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat lehetővé teszi, hogy egy betegség lefolyását a boszorkánymester megváltoztassa. Ez mindkét irányba történhet, a varázslat alkalmazója ronthat vagy javíthat a mágia alanyának állapotán. A javítással át lehet billenteni a beteget a Kritikus – Nagyon súlyos határon, így a gyógyítás is lehetővé válik. A rontás hasznát kár lenne ecsetelni – kellő gonoszsággal és Mana-ponttal egy egyszerű meghülés is halálos kórrá válhat. A varázslat sikeres alkalmazásához a boszorkánymesternek meg kell érintenie az áldozatot. Ez közelharcban sikeres Támadó dobást igényel. Az áldozat sikeres Egészségpróbával ellenállhat a varázslat hatásának. Az Egészségpróbát az Erősségnek megfelelő negatív módosítóval kell dobnia, az Erősség pedig 5 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető.

A varázslat Mana-pont igénye attól függ, hány kategóriával kívánja a boszorkánymester megváltoztatni a betegség lefolyását. Egy kategóriányi változtatás – például Súlyosból Nagyon Súlyosba – 12 Mana-pont. A pontos számok az alábbi táblázatból olvashatóak le:

Kategória változtatás	Mana-pont
1	12
2	20
3	27
4	33
5	38
6	42
7	46
8	50

Fontos megjegyezni, hogy egy betegség súlyossága sohasem lehet magasabb az adott kór maximális súlyosságánál. Hiába áldoz fel a boszorkánymester akár 40-50 Mana-pontot is, az áldozat nem halhat bele néhány perc alatt, mondjuk, hajhullásba. Persze ahhoz, hogy a varázslat igazán hatásos legyen, nem árt, ha a boszorkánymester tudja, milyen betegségben szenved az áldozat, s hogy az mennyire hatalmasodott el a szervezetén. Mivel a kategóriák pontos határát nem ismeri, érdemes inkább nagyobb változásokat előidéznie, bízva abban, hogy az elegendő lesz – akár a gyógyítható küszöb elérésére, akár a gyors leépülés előidézésére. A kategóriák bizonytalansága csak akkor nem érvényesül, ha a boszorkánymester

saját magán változtatja meg a betegség lefolyását. Ebben az esetben mindig érezni fogja, mennyi változtatás szükséges, hogy a gyógyítható Nagyon súlyos kategóriát elérje a betegség.

Betegség azonosítása

Típus: Betegség mágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a boszorkánymesternek lehetősége nyílik minden fontos információt megtudni egy betegségről. A varázslat megidézése után ismerni fogja a lefolyás súlyosságát, a betegség pontos hatásait, terjedésének körülményeit. A gyógyítás módjáról természetesen csak akkor lesznek elképzelései, ha ismeri a betegség lehetséges ellenszereit, vagy mágiahoz folyamodik. A varázslat felismeri a boszorkánymesteri mágia eredményeként megjelent kórokat is – az azonosító tehát minden efféle esetben tudni fogja, hogy a beteg boszorkánymesteri mágianak esett áldozatul.

Ez befolyásolhatja az esetleges gyógyítási szándékot is.

Betegség átadása

Típus: Betegség mágia
Mana-pont: 18
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat segítségével a boszorkánymester két legyet üt egy csapásra. Megszabadul az őt kínzó kórságtól egy idegen kárára – s ha az történetesen valamely ellenfele, úgy megoldotta a leszámolást is. A mágia alkalmazásakor semmi egyéb nem történik, mint hogy a boszorkánymester áthelyezi a szervezetében jelenlévő betegséget. A varázslat alkalmazásához mindenképpen kell egy áldozat, aki a kór további hordozója lesz. A célpont Egészségpróbát tehet a betegség legyőzésére. Amennyiben a próba sikeres, a kór eljutott ugyan a kiszemelt áldozat szervezetébe, de ott nem tudott megtelepedni, megsemmisült. Ha az Egészségpróba nem sikerül, a betegséget semmi sem állíthatja meg. Különlegessége a varázslatnak, hogy a kapott betegség szintje nem függ attól, mennyivel rontotta el az Egészségpróbát az áldozat. Minden esetben a boszorkánymester szervezetében utoljára uralkodó súlyossággal jelentkezik az új szervezetben. Ez lehet a magyarázata annak, hogy némely igazán elvetemült boszorkánymester először saját szervezetében súlyosbítja a



betegséget, majd az azt követő körben másra testálja a kórt. Ehhez persze meg kell érinteniük az ellenfelet. Megjegyzendő, hogy a boszorkánymesternek semmi kockázata nincs (csak a Támadó dobás) – ha az áldozat sikeres Egészségpróbát tett, a betegség akkor is átadódott, de gyenge volt, így nem hatott a kiszemelt célpontra. Az Egészségpróba sikerének esélyét ebben az esetben is az Erősség növelésével csökkentheti a boszorkánymester – 1E erősítés 4 Mana-pont ráfordításával lehetséges.

Méregmágia

Ebbe a csoportba csak egy kiegészítő varázslat tartozik, mely szinte mindenben megegyezik a Betegség átadásával. Jelen esetben természetesen méreg hatásának továbbadásáról beszélünk.

Méreg átadása

Típus: Méregmágia

Mana-pont: 22

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A boszorkánymester a betegségekhez hasonlóan mérgeket is átplántálhat az áldozat szervezetébe. A méreg addigi hatásait ez természetesen nem semlegesíti, az áldozatban azonban a méreg minden tekintetben úgy fog működni, mint a boszorkánymester szervezetében. Amennyiben egy méreg hatása egyszeri volt, például azonnali Fp veszteség, a varázslatot a mérgezést követő 15 körön belül érdemes alkalmazni, utána ugyanis a szervezet semlegesíti az ártalmas anyagot. Ha a méreg hatása görcs, bénulás vagy hasonló állapot előidézése volt, a varázslat alkalmazásával a hatás a boszorkánymesteren azonnal megszűnik, az áldozat testébe pedig teljes értékű méreg kerül. Ha a boszorkánymester megmérgezésekor sikeres Egészségpróbát dobott, tehát a méreg rajta nem fejtette ki hatását, még 10 körön át elegendő mennyiségben áll rendelkezésre a szervezetben ahhoz, hogy a varázslat alkalmazható legyen. A 10. kör leteltével a méreg lebomlott, nem adható tovább. Az áldozat ellenállhat a varázslatnak, sikeres Egészségpróbával. A próba módosítójának meghatározásakor mindig a méreg szintje a mérvadó. Ezt a szintet a boszorkánymester tovább erősítheti, 6 Mana-pont felhasználása 1E-t növel.

Nekromancia

A Nekromancia varázslatait két újjal gyarapította de Garraro munkássága. Ezek mindegyike az élkben jelenlévő életerővel, s nem az élőholtak energiáival manipulál. Sajátos formái a gyógyításnak és gyógyulásnak, melyek mögött felismerhető a boszorkánymesteri mágia oly jellemző eredményesség, önzőség és hideg, számító gonoszság.

Életerő átadása

Típus: Nekromancia

Mana-pont: 16

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

Időtartam: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester fekete mágiaja eredetéből, módszereiből adódóan nem teremthet életerőt, igazi életet. Gondoskodhat azonban kedvezőbb újraelosztásáról. Ennek jó példái az Életerő szívásra épülő mágikák. Az Életerő átadása is ebbe a csoportba tartozik. A boszorkánymester érintése az Életerő szívás szabályai szerint 2k10 Sp-t csapol le az áldozattól. Ez ellen semmiféle ellenállás nincs, bár végrehajtásához sikeres Támadó dobás szükséges. Az így szerzett életerőt a boszorkánymester átadhatja bárkinek (saját magának nincs értelme, akkor egyszerűbb – és kevesebb Mana-pontból megoldható – az Életerő rablás alkalmazása). Az átadás pontosan úgy történik, mintha a boszorkánymester saját magát gyógyítaná. Az eddigiek alapján a varázslatból nem sok haszna származik magának a boszorkánymesternek. Ám most következik a lényeg. A varázslat alkalmazója a „gyógyítást” követő 48 órán belül az átadott életerőt mindenféle mágia használata nélkül visszaveheti, és saját testének építésére használhatja fel. Nem tesz hátrást, mint raktározza az energiát más szervezetében. Ha a 48 óra letelt, az energia már nem nyerhető vissza többé, 48 órán belül azonban bármikor. Meglehetősen kínos lehet ez egy csatában például, amikor az áldozat már alig áll a lábán az energia visszavételének pillanatában. A gyógyítás végrehajtása ellen nincs Ellenállás, de ehhez is meg kell érinteni a célpontot. Az energia visszanyeréséhez elég látni az eddigi raktározót; Mágiaellenállásnak sincs helye az Életerő visszavételkor. További Mana-pontok ráfordításával a sebzés nem növelhető.

Életerő raktározása

Típus: Nekromancia

Mana-pont: 22

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: érintés

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: -

Az életerő raktározása egyike azon boszorkánymesteri varázslatoknak, melyek drágakövet igényelnek végrehajtásukhoz. A drágakőnek alkalmasnak kell lennie az életerő befogadására. Erre a célra kizárólag általános hatású drágakövek, mint smaragd, rubin, avagy rózsakvarc használható. A karátok száma megmutatja a maximálisan tárolható Ép-k és Fp-k számát. Egy karát egy Ép avagy 3 Fp befogadására alkalmas. A varázslat első része mindenben megegyezik az Életerő szívással. A második rész, a nyert életerő felhasználása a különös – a boszorkánymester ugyanis az energiát az előkészített drágakőben helyezheti el. Így a 2k10 Sp-ből annyi tárolható, amennyit a karátszám lehetővé tesz. A kőből csak a boszorkánymester nyerheti vissza az életerőt, azaz kizárólag saját maga gyógyítására alkalmazhatja. A belehelyezett életerő korlátlan ideig a kőben maradhat, állandóan jelenlévő forrást jelentve veszély esetére. Az Ép-k és Fp-k kinyerése Mana-pontot nem igényel, a szükséges koncentráció is csak 2 szegmens hosszú, ám egyszerre kell felhasználni az összes tárolt energiát. Természetesen a boszorkánymester ezen az úton is csak Max.Ép-ig és Max.Fp-ig gyógyulhat, akármennyi életerő volt is a kőben.

Kovi

Pályázatot hirdetünk fanzin kiadására!

A Valhalla Páholy, a RÚNA szerkesztősége és a Magyar Fantasy Egyesület pályázatot hirdet SF és Fantasy fanzin kiadására.

A fanzin célja, hogy a hazai amatőr alkotók fórumot kapassanak, munkáikat minél többen megismerhessék, a klubmozgalom felvirágoztatása és információkkal, hírekkel ellátása. A fanzin terjedelme 32-48 oldal, A5 méretben, fekete-fehér nyomással, negyedévi megjelentetéssel.

Alapfeltétel, hogy a terjedelem 70%-a magyar anyagokból álljon, s a hivatásos közreműködőktől (írók, fordítók, grafikusok, stb) megjelentetett munkák aránya nem haladhatja meg a számonkénti 10%-ot.

Amit várunk:

- A fanzin nevének és logójának kitalálása.
- Szerkesztési elveinek meghatározása. (Mennyi SF anyag, mennyi fantasy anyag, mennyi szerepjátékanyag, ezekből mennyi irodalmi, mennyi ismertetés és mennyi kritika vagy egyéb?)
- A főszerkesztő megnevezése

- A szerkesztők felsorolása az érdeklődési terület megjelölésével.
- A fanzinban közreműködők írók, cikkírók, fordítók összehangolásának terve – azaz a szerkesztők honnan gondolnak anyagot gyűjteni?
- Az első szám teljes tervezete, a közreműködők teljes meghatározásával.
- Mindezt gépelve vagy lézerprinterrel nyomtatásban a RÚNA magazin címére elküldeni.

Amit adunk:

- Számonként 30.000 Ft támogatás a nyomdaköltségre vagy a nyomtatást.
- Számonként három napot a RÚNA szerkesztőségében, hogy gépeinkkel elkészülhessen a tördelés.
- A terjesztés megszervezését és a fanzin hirdetését.
- A közösen kikalkulált ár után járó bevétel teljes összege a fanzin szerkesztőségét illeti.

A pályázatok beküldési határideje: 1994 július 10. Kérjük, a borítékra a címen kívül írjátok rá: „Fanzin pályázat”.



Ynev



M.A.G.U.S.



NJK ismertetés



AD&D cikk



Világleírás



Figyelem!

A M.A.G.U.S. név, logó, valamint az emblémák, a játérendszer és annak kifejezései a Magyar Szerzői Jog által védett szellemi termékek, Valhalla Páholy Kft. bejegyzett védjegyei.

Bármilyen haszonszerzésre irányuló tevékenység, mely bármely formában használja a M.A.G.U.S.-t, vagy annak kifejezéseit, törvénybe ütköző, ami 5 évig terjedő szabadságvesztéssel büntethető.

A játérendszerhez kiegészítő anyagok, a játérendszer védjegyeivel ellátott tárgyak, a játérendszerhez kapcsolódó bármely kiadvány, cikk (kivételesen az egyébként játék céljára nem használható ismertető) megjelentetése, forgalmazása bűncselekmény, és a Valhalla Páholy Kft. minden esetben eljárást kezdeményez!

FELHÍVÁS!

A Valhalla Páholy Könyvklub telefonszáma:

182-0430

Felhívunk minden tisztelt érdeklődő figyelmét, hogy ügyfélfogadást csak hétköznapi 10 és 15 óra között telefonon tartunk. Egyéb időpontokban a könyvklubbal kapcsolatos kérdésekre nem tudunk válaszolni. Kérjük, hogy a kiadó munkatársainak munkája érdekében NE keressenek könyvklub ügyben személyesen, vagy a megadott időponthon kívül telefonon!

A kiadóban régebbi és újabb könyvek sem kaphatók, vásárlási igényükkel az utcai könyvárusokat, valamint a könyvesboltokat keressék fel!

Megértésüket köszönjük!



Pyarroni Térkapu Háló

A Pyarroni Térkapu Háló csak és kizárólag a Pyarroni Államközösség államait köti össze. Működésében és felépítésében is gyökeresen különbözik a Nagy Térkapu Hálótól (RÚNA 2). Alapvetően centrális elrendezésű, azaz minden térkapu Pyarronba vezet, egyik államból sem lehet közvetlenül eljutni a másikba. Használata ingyenes, ám az utazó jobb, ha számol vele, hogy átkeléskor Pyarron varázslói felületesen megvizsgálják: asztrálisan és mentálisan „átvilágítják”. Az államellenes terveket forralók, a rosszban sántikáló vagy titkolózó kalandozók válasszák inkább az utazás hagyományos, bár fárasztóbb módját.

A Pyarroni Térkapu Háló egyidős az Államközösséggel, egyik sem létezhetne a másik nélkül. A Háló biztosítja az összeköttetést a Délvidéken szétszórtnak elhelyezkedő államok között, hiszen a veszedelmektől terhes, lakatlan vidéken még az utak is ritkák. Amint egy ország felvételét az Államközösségbe, a Fehér Páholy nyomban megajándékozta egy Pyarronra nyíló térkapuval – így jött létre a Pyarroni Térkapu Háló. A déli és északi kapuhálózat egyesítésekor Pyarron inkább vállalta majd' féltucat új, a dorani elven működő térkapu elkészítését,



TÉRKAPUK

2. rész

semhogya saját rendszere önállóságát elveszítse. Így a mai napig megtartotta rendelkezési jogát a teljes Pyarroni Háló felett.

A Pyarroni Háló kapui masszív, kyr diadalívré emlékeztető épületek.

Egyetlen boltívük alatt több szekér is kényelmesen elhaladhat egymás mellett. A dorani jellegű kapukkal ellentétben nincs külön érkezési és indulási oldaluk, mindkét irányból átjárhatók; attól eltekintve, hogy két oldaluk több ezer mérföldre is eshet egymástól, egészen közönséges kapunak látszanak. Kereskedelmi forgalmat bonyolítani rajtuk keresztül egyáltalán nem tilos, sőt, a kereskedőket – míg csak tiltott áruk forgalmazásával hitelüket nem vesztik – kiemelt szívéllyességgel fogadják. A kapuk használatának szabályait csak háborúk esetén, vagy egyéb vész helyzetben szigorítják; olykor a Hálót le is zárják.

Titkos szentélyek

Ynev legszerteágazóbb térkapurendszerével kétségtelenül a Pyarroni Egyház rendelkezik. Valójában nem is állandó térkapukról, hanem esetenként aktivált térkapu- és teleport-pentagrammákról van szó. Legtöbbjük csak gyalogosan használható, de némelyik átmérője ele-

gendő lovasok befogadására is. Pyarroni templomok kazamatáiból vezetnek el dugott, ősi, apró szentélyekbe. Efféle szentélyek a világ minden táján rejtőznek, az idők során számuk több ezerre gyarapodott. Létükről titkos lajstromot vezettek, ám Ó-Pyarron pusztulásával számtalan feledésbe merült közülük.

A pentagrammák aktiválásának módját csak a papok ismerik, s mivel a szentélyek hol léte titok, ritkán nyitják meg azokat kívülállók előtt. Főként az Egyház és a pyarroni titkoszolgálat használja őket, többnyire sürgős üzenetek Pyarronba juttatására; olykor papok, ügynökök vagy más bennfentesek járnak át rajtuk. Rendkívüli kapcsolatokkal kell bírnia annak a kalandozónak, kinek rendelkezésére bocsátják az utazás eme módját.

A távoli kapuszentélyek általában nem nagyobbak egy kerti pavilonnál – melyre gyakran hasonlítanak is. Elhagyatott tájon épültek, lakatlanok, gyakran romosak – de sosem annyira, hogy lényegük, a pentagramma használhatatlanná váljék. Aki efféle épületbe botlik, soha nem tudhatja biztosan, vajon valóban térkapuszentély-e; és ha sejtí, nem ismeri a módját, miként keltse életre.



Ideiglenes térkapuk

Időlegesnek nevezzük a varázslók – vagy más mágiahasználók – által, varázslatokkal nyitott térkaput, teleportot. Technikailag időlegesnek minősül az Örökkévalóság mozaikkal nyitott térkapu is.

Bármiben felmerülhet a kérdés, mi szükség volt mágusok közreműködésére a déli és az északi térkapuhálók kialakításához, amikor térkaput nyitni már egy közönséges varázslónak sem jelent nehézséget. Nos, a kérdés jogos. A különbség nem is a működésben, hanem a biztonságban rejlik. Az időleges térkapuk nem hoznak létre megbonthatatlan falú alagutakat a tér szerkezetében, azaz nagytudású varázsló vagy mágus képes úgy mond „rájuk csatlakozni” – ezáltal eltérítheti az átkelőket, akik így egészen máshová érkeznek, mint ahová eredetileg készültek. A mágusok készítették, gyakran kökeretbe foglalt térkapukkal ellenben ilyesmi soha nem történhet meg. Ez a fő oka annak, hogy óvatos kalandozók csak vészhelyzetben közlekednek maguk nyitotta térkapun.

Ideiglenes térkapu megnyitásához gyakorta a varázsló közvetlen jelenléte sem szükséges, mivel Yneven se szeri, se száma a bárki által használható kapunyitó varázstárgyaknak.



Kráni térkapuk

Minden politikus, mágus és hadvezér egyetért abban, hogy Krán valószínűsíthetően több száz, a világ különféle tájaira nyíló térkapuval rendelkezik. Pontos helye azonban mindössze egy tucatnyinak ismert. Ezeket oly erős védőmágia óvja, hogy megszüntetésük nem éri meg a temérdek fáradságot (különben is, néhányukat már évezredek óta nem használják).

A Kráni Birodalom a határain túl főként ideiglenes térkapukat használ. Ezeket varázslók, vagy általuk készített mágikus hatalmú tárgyak nyitják meg. A legjellemzőbb efféle eszköz a füstkvarc, mely, ha megfelelő hatalommal ruházzák fel, bárki kezében alkalmas térkapu nyitására (mindössze az aktiváló varázsszót kell ismerni). Minden felhasználás előtt feltöltendő, s ekkor kerül meghatározásra az úticél is. A szürkésbarna követ álcázásként előszeretettel ágyazzák ékszerekbe – kráni fejedelmeknek és kémeknek gyakran látni efféle drágaságot.

Krán varázslói legszívesebben a Térkapu Pentagrammákat alkalmazzák, némi előrelátással kiegészítve. Az egymással szimpátia viszonyban álló iker-jel egyikét jó előre felrajzolják otthonukban, rendházukban, így a hazatéréshez elegendő csak a párját elkészíteniük.



Godoni Térkapuk

A térmágia a Godoni Birodalom elpusztítása során Krán egyik leggyakrabban alkalmazott eszköze volt. A Felföldet Kránnal összekötő kapukon eleinte orkok özönlöttek, később aquirók keltek át. A Keleti és a Nyugati Kapu irdatlan kőboltíve a mai napig áll, s az aquir varázsigé ismeretében használható is – ám mindkettő Kránba vezet.

A rossz emlékű Déli Kaput szintén a „sötét népek” nyitották, egy Káosz és Halál fertőzte Külső Síkra. A kapu sosem látott asztrál- és mentáldémon-fajzatokat okádott magából, ennek kultikus és hétköznapi megnyilvánulásai a mai napig fellelhetők a Felföld népszokásaiban, de még Shadon kultúrájában is. Szerencsére a kapu holléte a felledés homályába merült – bár egyesek állítják máig nem zárult be tökéletesen.

A hegyekben megbúvó Északi Kapu Godon mágusainak munkája, ezen keresztül menekült a birodalom népe az összeomlásra. Pontos helyét kevesen ismerik, a használatához szükséges varázsszót pedig alig tucatnyian. Különlegessége, hogy nincs túlsó oldala, bárhová eljuthat rajta keresztül az utazó, vagy bárhonnan visszatérhet a Felföldre. Nem csoda, ha a Kapu titkát a beavatottak féltékenyen őrzik.

Nyúl

TÖRPÉK



Írta Dési Zsolt

Valaha a Mindenség közepén ott világlott az Örökkön Izzó Kohó: a Teremtő elhatározta, hogy a világban lebegő anyagból kiolvasztja a fémet. Megnyitotta hát a Kohót, és belevetette a törmelékét, melyből egy idő után fakó ezüstszín folyam indult meg. Az összegyűjtött folyadékot vérével keverte a Teremtő, majd élőlényeket formázott belőle. Miután életet lehelt beléjük, lehelyezte őket a semmiben úszó planéták sokaságára.

Ám, mivel még ő sem tudott ügyelni minden planétára, néhány teremtményébe nem csupán vérét, de felmérhetetlen tudásának egy részét is belegyúrta. Ők lettek az istenek, akik alkotójukhoz hasonlóan rendelkeztek a teremtés lehetőségével és tudásával.

Feladatuk volt őrizni a Kohót, nehogy túlmelegedjék – csakhogy az istenek inkább saját lények teremtésével foglalkoztak, nem ügyeltek, ahogy rendeltetett, s a Kohót, melyben miriád nap heve lakozott, szétvetette a forráság. Többé nem lehetett élőlényeket alkotni benne, az istenek teremtményei pedig sem mozogni, sem gondolkodni nem voltak még képesek. Ezért aztán a Teremtő elsőként létrehozott lényeit alakították át a maguk kedvére. Ebben Moradin járt az élen, de lényeibe túl sok fémet kevert, így azok nehezek lettek; lábuk megrövidült, testük szélessé és erőteljessé vált. Moradin Atya törpéknek nevezte el őket.

A törpék a többi isten kreatúrái elől a föld mélyébe húzódtak vissza, mert azok megvetették és gúnyolták őket

kurta termetük miatt... Évezredek múltán többségük szívesebben követte már a gonoszság útját: nem dolgoztak, hanem mások javait lopták el. Moradin bőrukot szűrkévé változtatta, hogy meg lehessen különböztetni őket társaiktól, a Vének Tanácsa pedig kiközösítette ezeket a törpéket, s kítaszította őket a Tárnákon Túli Sötétségbe, hogy ott éljék bűnös életüket – vagy haljanak meg.

Akadtak mások, akik még mélyebbre, vagy épp a felszínre vágytak, s így hat különálló fajtára vált a hajdan egységes nép.

Mivel a törpék szerették istenüket, hatalmas templomokat emeltek tiszteltére, és óriási erődöket építettek, hogy életüket és javaikat megoltalmazhassák ellenségeiktől. A családok különböző mesterségeket sajátítottak el, és kialakult az a réteg is, amely a közös dolgok irányításával bíztak meg. Ők voltak a tisztviselők, de közülük kerültek ki a Vének Tanácsának tagjai, a hadvezérek és uralkodók. E családok szülöttei nem keveredtek, s máig sem keverednek a kétkézi munkát végző családok szülötteivel – mondják, maga Moradin akarja így...

Az azonos foglalkozású családok klánokba tömörülnek. A legősibb család rangidőse a mindenkori céhmester, az ő feladata ellenőrizni a legyártott áruk minőségét. A klánok szigorú rendjét szinte mindenki betartja, hisz csak ez biztosíthatja a család, s a tágan értelmezett nemzetség nyugalomát.

Mivel a törpék nem kimondottan szaporák, gyermekeiket féltő gonddal, s igen alaposan készítik fel a megpróbáltatásokra. Hosszú életük során két, esetleg három utódot nevelnek fel – ez az oka annak, hogy e derék fajta nem terjedt el, nem vert tanyát szerte a világban. A fiatalok 25 éves korukban tanműhelybe kerülnek, itt jó harminc esztendőn át dolgoznak családjuk szakmájában; persze mindenből kisebbet készítenek, mint a többiek. A felnőttek napi tíz órát dolgoznak, a tanoncok csak nyolcat. A tanoncidő leteltével a növendékek felszabadulnak, és a törpe társadalom teljes jogú tagjaivá válnak. Házasságra is csak ezután kaphatnak engedélyt!

A törpék házassági szokásai meglehetősen egyediek. A menyasszony házába meghívják a vőlegényjelölteket, és a család legidősebb tagja kiválasztja közülük a legmegfelelőbbet. Az indul nagyobb előnnyel, aki mögött több ledolgozott év áll. A törpe lányok nem emelnek szót a családfő döntése ellen – ha megtennék, kitagadná őket tán még nemzetségük is...

Munka után minden valamirevaló törpe hazatér, megvacsorázik, majd, ha úgy tartja kedve, elbaktat a klán közös csarnokába, ahol vérrokonaival találkozik. Ilyenkor a meleg kandalló közelébe ülnek, úgy hallgatják a bölcs, ezüsthajú törpék meséit a régmúlt időről...

Bár a kívülálló szemében minden törpe egyformának tűnik, hat különböző törpefajta létezik: Dombi (Hill), Hegyi (Mountain), Felszíni (Surface), Mélységi (Deep), Szürke (Duergar) és Mocsári (Gully).

A dombi törpék, mint nevük mutatja, az erdős, sziklás lankákon élnek. Egy öl (kb. 105 cm) magasak, súlyuk nem több 75 kilónál. Testük zömök, de nem hordószerű, bőruk sárgás, arcuk mindig pirospozsgás, szemük és hajuk barna.

Mint minden törpe, szeretik az elnyúhatetlen ruhákat, amelyek általában sötét árnyalatúak; ékszer nem viselnek. Erődjeik a dombok mélyén rejtőznek, csak a bejárat és az udvar látható belőlük.

A hegyi törpék a hegyek gyomrában élnek hatalmas városokban, melyeket óriási fémkapukkal zárnak el a kíváncsi szemek elől. Gyanakvóbbak és konokabbak társaiknál, éppen ezért (ellentétben más törpékkel) nem nagyon kereskednek az emberekkel és az elfekkel. Valamivel magasabbak a dombi törpéknél, termetük olykor másfél öles (kb. 135 cm) is lehet, súlyuk 80-85 kiló. Hajuk és bőrük egyaránt barna, bár az utóbbi néha világosvörös színű. Ők a kőfaragás igazi mesterei.

A mélységi törpék mélyen a felszín alatt élnek, így szokásaikról, testfelépítésükről keveset tudunk. Csak akkor jönnek a felszínre, ha kalandozni vágnak, vagy szörnyű katasztrófa dűl fel otthonukat, ezért ritkán látni őket. Szemük rendkívüli fényérzékenysége miatt nem is tartózkodhatnak a napon két hétnél hosszabb ideig, mert elvesztenék látásukat. A felszínen élő gonosz lények előszeretettel használják őket rabszolgának, hiszen egy vak törpe nehezen tud megszökni fogságukból... A mélységi törpék magassága egy és másfél öl (105-135 cm) között változik, súlyuk 60-65 kg, testük – nincs rá jobb szó – hordószerű. Hajuk a lángvöröstől a szalmaszőkéig bármilyen színű lehet. Más fajtáktól eltérően asszonyaik is szakállt viselnek.

A felszíni törpék valaha szintén a föld alatt éltek – feltehetőleg a hegyi törpék leszármazottai, ám, mivel testalkatuk nagyon hasonlít a dombi törpékére, mások ez utóbbiaktól származtatják őket. Amikor kiváltak a többiek közül, a mélybe költöztek, de a sorozatos földmozgások arra kényszerítették őket, hogy végül a felszínt válasszák otthonukul. Hatalmas erődöket építettek, és hogy elnyerjék a föld felett lakók rokonszenvét, kereskedni kezdtek velük. Ezért minden más törpe szemében árulókká váltak. Néhányan közülük beköltöztek az emberek városaiba, ahol külön lakónegyedeket alakítottak ki. Szokásaik egyre inkább az emberek szokásaira hasonlítanak, mint bármelyik más törpefajéra.

A szürke törpék más törpékkel ellentétben teljes anarchiában élnek. A hatalom birtokosa nem az arisztokraták, hanem a tolvajcéhek vezetői közül kerül ki. Más törpéktől elfoglalt erődökben laknak, és szívesen működnek együtt orkokkal, goblinokkal, sötét elfekkel; mindazokkal, akik az őket kidasztó törpe nép vesztére törnek. Magasságuk elérheti a két ölt (155 cm), súlyuk pedig a 80 kilót. Bőrük palaszürke, haját sem a férfiak, sem a nők nem növesztenek. Ezt a fajt minden más törpe megveti és szívből gyűlöli. Ha egy szürketörpe és egy közönséges törpe találkozik, szinte biztosra vehető, hogy egyikük holtan marad ott.

A mocsári törpék ősei egy, a hegyi törpék közül restség miatt elüldözött család túlélői voltak. Klánjuk „kitelepítette” őket a közeli vízmosáshoz, ahol aztán teljesen lerázták múltjuk béklyóit, s áldott semmittevésben tengették életüket. A vízmosás idővel mocsárrá változott, de a resteket ez sem zavarta igazán. Büdösek, ápolatlanok és ostobák maradtak továbbra is; mindenkit elriasztottak, aki a közelükbe tévedt. Egyszer egyikük talált egy kardot, rögtön neki is vágott a nagyvilágnak – családjá azóta keresi. A

mocsári törpék a szemétdombot aranybányának tartják, hiszen ott rengeteg kacat található, ami számukra mindennél többet ér... Imádnak a szemétkben turkálni, és zsebükből mindig kikandikál valami „érdekes” (száritott gyík, lerágott csont, üvercserepek, miegymás). Sokáig azt hitték, hogy a bőrük színe szürke, de mikor egy bátor vállalkozó megfürdetett egyet közülük, kiderült, hogy sáfrányszínű. Azok a mocsári törpék, akiknek akad egy kevés sütnivalójuk, bűnbándát hoznak létre, és előszeretettel vernek meg mindenkit, aki náluk gyengébb. Komoly harcban nincs náluk gyávább, sem gyorsabb futó. Ha mégis küzdelemre kényszerülnek, kiválasztják a legkisebb ellenfelet, de akkor is csak becsukott szemmel verekszenek. Ha véletlenül kinyitják, azonnal ellenfelük lábai elé borulnak kegyelemért könyörögve. Remek rabszolgák, feltéve, ha elég egyszerű a munka, és nincs szükség önálló gondolkodásra...

A fentiek segítségével, reméljük, tovább tudod csiszolni, finomítani törpe karaktered egyéniségét. Ha a leírt fajok valamelyikével akasz játszani, okvetlenül egyeztess Kalandmesterreddel – előfordulhat, hogy az ő elképzelései nem egyeznek a te elgondolásaiddal.

Akinek pedig ez a kis bemutató nem volt elég, többet tudhat meg a törpékről a Törpék Kézikönyvéből (Dwarf Handbook) avagy a Törpe Birodalomból (Dwarves Deep).





MERIAD HERCEGNŐJE

Kalandmodul 4-5. szintű karakterek számára

A kaland az 1993-as Fantasy Találkozón szerepelt először, ebben mérhették össze a csapatok szerepjátszási képességeiket. Minthogy akkor csak tíz csapat játszott a végig, úgy éreztük, kellemes szórakozást nyújt majd a Rúna olvasói számára is.

Bevezető

Az alábbiakban egy AD&D kalandot olvashattok. Természetesen itt is, mint minden kalandnál, fontos, hogy csak a mesélő ismerje, tehát, ha nem Te mesélsz, ne olvass tovább, mivel az előre ismert kaland roppant unalmas lehet (arról nem is beszélve, hogy nem kifejezetten esélyes a fair play díjra).

A kaland 4.-5. szintű, 3-5 főből álló csapat számára íródott. A helyszínt ugyan megneveztük, ám bárki, akinek kedve úgy tartja, átültetheti a kalandot saját világába. Nem árt azonban, ha előtte alaposan átolvasza és úgy helyezi el, hogy a leírt történelmi rész, valamint a legendák is beilleszthetők legyenek. A szörnyeket szintúgy javasolt áttekinteni, szükség esetén módosítani, szűkítve vagy bővítve a listát. Természetesen nem kell feltétlenül kockadobásra bízni a szörnyek megjelenését. A mesélő tudatosan is megszabhatja, milyen lényel találják szemben magukat a játékosok, attól függően, hogyan helyezte el világában a kalandot, s arrafelé milyen teremtmények honosak.

Fontos tudnivaló, hogy míg bizonyos részek szó szerint idézhetőek a játékosoknak, másokat nem szabad megtudniuk – ki kell következtetniük! A városról és Anlaquy-ról szóló részek kizárólag a mesélőnek szólnak, azzal a céllal, hogy jobban megértse a kaland hátterét és így meséje színesebb, kidolgozottabb legyen. Már csak azért is tanácsos ezeket a részeket szintén átolvasni, mert megeshet,

hogy a játékosok valami kiszámíthatatlan dolgot cselekednek, amire a kaland írásánál nem készült válasz vagy megoldás. Ilyenkor a mesélőnek kell improvizálnia, figyelembe véve a történelmi hátteret.

Történelmi háttér

Több száz évvel ezelőtt ezt a földet egy hatalmas uralkodó birtokolta. A király nem csak hatalmas volt, de gonosz is. Bármily nagy ország felett rendelkezett, féktelen hataloméhségében mindig nagyobb és nagyobb akart. Rengeteg hű embere volt, mind a parancsait lesték; köztük nem egy varázstudó. A király egy napon azonban rádöbbsent, hogy mindezek ellenére ő maga mégsem parancsol a világegyetem energiáinak.

Tudta, kihez forduljon. Udvartartásában élt egy nagyhírű nekromanta, aki saját céljai érdekében hű volt hozzá. Hihetetlen vagyont ígért ennek a varázslónak a király, ha olyan trónust készít neki, amellyel hatalmát kiterjesztheti minden előre és élettelenre. A varázsló teljesítette a kérést, elkészítette a mágikus trónust, ám a hozzá szükséges varázslatok túlfentül erősek voltak, semhogy a nekromanta féken tudta volna tartani őket. A trónus maga is gonosszá lett, és hatalmába kerített mindenkit, aki csak beleült. A király, mivel igen sokat tartózkodott benne, így még sötétebb lelkű lett, mint valaha volt. A nekromanta, akit szintén elvakított a trónus hatalma és gonoszsága, bánta már, hogy élete főművét a király kezére adta, ezért amikor



a kiszípolozott nép fellázadt, nyíltan a király ellen fordult, és egy alkalmas pillanatban leszúrta. A sors fintora, hogy nem sokkal később ő is hasonlóképpen járt, mert a feldühödött tömeg senkit sem kímélt. Mindezen sötét események után a városra átok telepedett. Egy darabig ugyan éltek még ott emberek, de a gonosz trón baljós árnyékában nem vitték semmire, ezért hát otthagyták a helyet, melyet aztán lassan benőtt az erdő...

A játék

A játékosok Meldon városába érkeztek. A város szemmel láthatóan nagy ünnepségre készül: mindenütt zászlók, díszek, lampionok. A főtéren, a templom előtt hatalmas, frissen ácsolt tribün emelkedik, szintén gazdagon feldíszítve. Egyszóval, minden ünnepi díszbe öltözött. Az emberek azonban furcsán viselkednek. Egyáltalán nem látszik rajtuk öröm vagy lelkesedés.

Ha a karakterek kérdezősködni kezdenek, bárki elmondja nekik, hogy a király fia menyegzőt tart. A leendő hercegné egy nagybirtokos lánya. A földesúr kastélya a keleti határ mentén, Samator város közelében áll. Az esküvő – mint a főúri házasságok általában – főleg politikai érdekeket szolgál. A lány apja ugyanis a tartomány legbefolyásosabb, leggazdagabb ura, hatalma arrafelé a királlyal vetekszik. Éppen ezért nem is nagyon függött a királytól, ami meglehetősen ellenségesse tette viszonyát az uralkodócsaláddal. Most azonban keletről külső ellenség fenyeget – a vándorok borzasztó szörnyetegekről és pusztító seregekről beszélnek. A király belátta, csak úgy van országának esélye a túlélésre, ha összefog tartományuraival. Ezt az összefogást hívott megpecsételni a menyegző.

A lánynak éppen előző nap kellett volna megérkeznie, de se híre, se hamva. Sem a király, sem az emberek nem tudják mire vélni a késlekedést.

Az uralkodó úgy érzi, tennie kellene valamit, ám egyetlen okos ötlete sincs. Sereget nem küldhet, a földesúr könnyen zokon veheti, ha azt hiszi, hogy katonákkal akarja kényszeríteni a király. Protokollárisan megfelelő udvaroncai nem igazán értenek a fegyverforgatáshoz, az a vidék pedig meglehetősen hírhedt a rab-

lóbandáiról – szintúgy félreérthető mennyiségű katonát kellene tehát velük elküldenie. A legjobb amit tehet, hogy kalandozókat fogad, s erre a karakterek érkeztével remek alkalom kínálkozik. Diplomataként mehetnek, és a kisebb rablóbandáktól sem kell félniük.

Amint a karakterek megérkeznek Meldonba, egy városőr nyomban felismeri a lehetőséget, s jelenti a parancsnokának, aki a Királyi Tanácsossal együtt felajánl fejenként száz aranyat a kalandozóknak. Feladatuk ellátogatni a földesúrhoz, s ha még lehet, biztonságban Meldonba kísérni a lányt. Ha a karakterek rövid Meldoni tartózkodásuk alatt esetleg valami törvénybe ütközött tettek volna (kocsmái verekedés, gyűjtogatás, miegymás), a felajánlott pénz mellett még meg is zsarolják őket. Amennyiben nem fogadják el a küldetést, a törvény rendkívüli szigorral sújt le rájuk.

Ha ezek után a játékosok úgy döntenek, vállalják a küldetést, az utazásukhoz szükséges felszerelést, élelmet és fegyvert a király biztosítja. Természetesen ezek mindegyike közönséges, nem-mágikus tárgy.

Két eseménytelen nap után a karakterek elérik Samatort, a határmenti kisvárost. (Igény szerint kisebb rablóbanda beiktatható, de csak könnyed „csuklógyakorlatként”.) Az emberek kedvesek, bár kissé komorak. A városban a szokásosnál talán valamivel több a katona, és amint a karakterek megérkeznek, azon nyomban kifaggatják őket; honnan jöttek, kicsodák, mi járatban vannak. Amint megtudják, hogy a földesúrhoz igyekeznek a lány ügyében, az egyik azonnal vezetőjükül szegődik. Néhány órai lovaglás után elérik a földesúr várát. Ha esetleg valamelyik karakternek szüksége lenne valami felszerelési tárgyra, és Meldonban nem szerezte be, Samatorban még megteheti.

A várban hatalmas az aggodalom. A lány négy napja kilovagolt a komornájával a közeli ligetekbe, és azóta sem tért vissza. Az apja fegyveresekkel keresteti egyfolytában, vajmi kevés sikerrel. Először emberrablásra gyanakodtak, de váltságdíjat még senki sem követelt. A földesúr is hallott már a keletről közelgő szörnyhordáról, ettől aggodalma csak fokozódott. Utolsó reménysugárként érkeznek meg a kalandozók, akiket természetesen

megkér, hogy segítsenek lánya felkutatásában. Megígéri, mindenben segítségükre lesz, felszerelést, élelmet, szállást ad.

Mivel a földesúr már feladta a reményt, hogy egyszerű keresgéléssel találják meg a lányt, a karaktereknek azt javasolja, keressék fel a jóst a sziklánál, hátha az tud valami használható információval szolgálni. Bár hozzáteszi, hogy az csak egy öreg bolond, tehát fenntartással fogadják, amit mond. Útbaigazítja őket, és sok szerencsét kíván.

A jós a Fehér Szikla tövében él, vénségesen vén. Ha a karakterek felkeresik, s kellő tisztelettel adják elő kérésüket, hajlandó jósolni nekik. Bemegy sziklaodújának legmélyére, és fölszítja a tüzet. Az szinte azonnal kísérteties, zöld lobbot vet, majd kesernyős-émelyítő szaggal füstölni kezd. A öreg lehunyja a szemét és a füst fölé hajol. Néhány perc leforgása alatt transzba réved, s különös hangon a következőket mondja:

Ha majd bús romok közt borong
Lelked, komor magánya kong,
S a földön ember nem akad
Fürkészni fájó titkodat...

Itt hirtelen abbahagyja, majd felriad a transzból. Ennél többet nem képes mondani.

A karakterek ekkor visszamehetnek a várba, ahol a földesúr a környék térképét nyomja a kezükbe – ha eleddig nem jutott volna eszükbe elkérni. A várban hiába kérdezősködnének, senki sem tud romokról vagy bármilyen hasonlórról.

Ha a földesurat legendákról faggatják, hívhatja az énekmondóját, aki a következő regével áll elő:

Ni! trónt épít a Halál
Egy messze, keleti vár
Fölött, hol a végtelen
Magányban jó s rossz, bűn s szerelem
Örök sírban pihen.
A sok oltár, palota és torony
(Vén torony mind, de egy sem ing!)
Mieinkkel sehogyse rokon.

Ha a faluba mennek kérdezősködni, 40% esélyük van, hogy épp egy favágóval futnak össze. A faluban a favágók közt él egy legenda az erdő mélyén rejtőző rom-

várról, ahol kísértetek és élőholtak bolyonganak, örökös kárhozatra ítélve. Nagyjából azt is ki lehet hámozni a mesékből, hogy merre található az a hely. Természetesen a keletre fekvő jókora erdő mélyén, amit kis gondolkodás után a játékosok is kikövetkeztethetnek, hiszen ha a környéken bárhol máshol lenne, azt könnyen felfedeznék és mindenki tudná róla.

Tapasztalt játékosok vezetőt fogadnak a faluban. Némi vonakodás és legalább 20 arany felajánlása után bármelyik favágó elvállalja. Adott szavát tartja is, amíg az első komoly veszély nem mutatkozik. Amint a romváros falai közt „valami furcsa” történik, a favágónak inába

száll a bátorsága, és menti az irháját. Ezek után a karakterek elindulhatnak az erdő felé.

Az erdő szélén (hogya, hogya nem) egy szakadt ruhás, piszkos, elgyötört lányra bukkannak. Nem az úton megy, a mező közepén veszik észre. Amint odamennek hozzá, hamarosan kiderül, a lány bolond. Csak bámul maga elé, senkinek nem válaszol, mindössze egy dalocskát dúdolgat halkán. Jobban szemügyre véve a ruházatát, kiütközik rajta a jó mód, igaz, nem nemesi holmit visel – a lány ugyanis komorna volt. A kosz és a szakadások sem árulkodnak egy hétnél hosszabb nomád életről. Az örült lány semmire sem reagál, még a fájdalmat is sórtalanul tűri. Persze, ez nem jelenti azt, hogy nem ájul el szinte azonnal, ha bántódása esik. A komorna dalocskája így hangzik:

Magányod tűrd el csendesen
Hisz nem vagy itt sem elhagyott.
Kik véled éltek odafenn,
Körötted leng a sok halott –
Légy nyugton, óvó szellemük
Hatalma kísér mindenütt.

Kis fejtörés után a játékosok is rájöhetnek, az eltűnt lány komornája áll előttük, s bizonyosan az elmúlt napok viselték meg az elméjét. Kár, hogy nem mondhatja el, mi történt...

Az erdőbe érve a karakterek bosszúsan tapasztalják, hogy az túl sűrű, semhogy lóval járható lenne. A közlekedés egyedüli módját a favágóösvények jelentik. Ha fogadtak vezetőt, az három nap feszített tempójú gyaloglás után a romokhoz vezeti őket, különben egy hetükbe telik, mire a hajdani város nyomaira bukkannak. Minél mélyebbre hatolnak az erdőbe, annál nehezebben járhatók az ösvények és annál valószínűbb, hogy valamiféle szörnyvel akadnak össze... A kóbor szörny lehet valamiféle vadállat, a Monstrous Compendiumból kidobható Random Monster (temperate forest) vagy a mesélő által előre meghatározott lény. A történet szempontjából kulcsfontosságú jelentősége nincs, csak azok kedvére szolgál, akik szeretik a harcot.

Ahogy a karakterek megérkeznek a néhai város romjai közé, az első ránézésre elhagyott településen egyre-másra történnek a furcsa események. Ha eddig volt

is vezetőjük, most mindenképpen elmenekül. Eleinte a karakterek nem tudják megmondani, mi nincs rendben. A szemük sarkából mintha mozgást látnának, de mire odafordulnak, semmi sincs ott. Néhány kő furcsán áll az egyik romon, másutt mozgásba kezdenek a bokrok, holott nem fúj a szél, stb. Az egész megmagyarázhatatlan és kísérteties. Amikor már minden karakter felkészült a legrosszabbra, hirtelen egy rozsdás balta repül a csapat felé, a legváratlanabb irányból.

A romváros falai közt a néhai király kísért, aki gonoszsága miatt ítéltetett örök kárhozatra. A kísértet néhány apró kivételtől eltekintve megegyezik a Monstrous Compendiumban leírt poltergeist-tel (lásd később). A poltergeist nem túl gyakran támad a karakterekre, azt is inkább megfélemlítés, mintsem sebzés céljából. Támadásait mindig a megfelelő lélektani pillanatra időzíti. De nem ő az egyedüli ellenfél...

A karaktereknek rövid keresgélés után a néhai palota szúr szemet, mivel ez az egyetlen épület, ahol egy méteresnél magasabb falak állnak. A palota főhajója egészen az első emeletig szinte sértetlen, ami meglehetősen különös, minthogy mellette mindkét szárny romokban hever.

1. Amint a karakterek belépnek a tágas előtérbe, kísérteties fáklyák gyúlnak körben, és a bal oldali ajtó kinyílik. Az ajtón a király lép be, a karakterekre ügyet sem vetve. Határozott léptekkel indul meg a lépcső felé, nyomában a nekromantával. A terem közepére érve heves szóváltásba bonyolódnak.

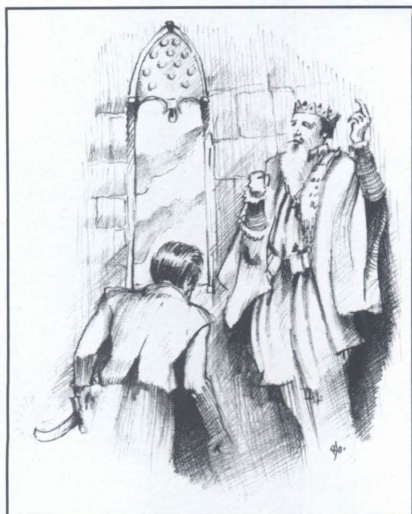
– Az én hatalmam nélkül senki sem lennél – sziszegi a varázsló.

– Csak egy kis utolsó szemfényvesztó vagy, semmi más – üvölti a király. – A lázadás is a te nyavalyás praktikáid miatt robbant ki!

– Elpusztítalak! – hörgi elvakultan a halottidéző, és markolatig nyomja törét a királyba, aki döbbent arccal leheli ki lelkét. – Most már végre enyém a trón! – kiáltja diadalmasan a nekromanta, majd a látomás eltűnik a karakterek szeme elől, a kísértetfáklyák kialszanak.

A karakterek akármilyen csinálnak, a két beszélgető ügyet sem vet rájuk, mivel az egész csak pusztán látomás. A látomást a poltergeist (a király kísértete) hozza létre,





újra meg újra végigjátszva halála történetét. Ha a látomás elmúltával átvizsgálják a termet, semmi különösöt nem találnak.

2. A karakterek valószínűleg elég zajt csaptak már ahhoz, hogy Anlaquy, a romok másik, kézzelfogható lakója figyelmét felkeltsék, ezért az észrevétlenül elébük siet és varázslatai segítségével próbálja meg elűzni a betolakodókat. Spectral Force varázslatot használva három rémséges élőhaltott illúzióját kelti, amik persze rögtön a csapatra támadnak. Természetesen az illúziók valódi sebet nem képesek okozni, de ha a karakterek elhiszik, hogy ott vannak, igen sok fejtörést okozhatnak. Más egyéb ebben a szobában sincs.

3. Ebben a szobában teljes, mágikus sötétség uralkodik (Continual Darkness x3 – azaz 3 Dispel Magic vagy Continual Light kell, hogy megszüntesse). A falakat egyfajta kellemetlen penészgomba borítja, ami a környezet hőmérsékletéből él (lásd később). A szobában tehát hideg van. Ha az elrettentő körülmények ellenére mégis átkutatják a helyiséget, némi korhadt bútoron kívül semmi használhatót nem találnak.

4. Ez a terem szolgálhatott a palota fogadócsarnokaként. A falat különböző fegyverek, pajzsok és zászlók díszítik. Valaha díszes, mára megkopott páncélok sorakoznak a fal mellett. Anlaquy, ha illúzió élőholtjaival nem ért célt, a páncélokra

mond Improved Phantasmal Force varázslatot, amittől azok megelevenednek és a betolakodókra támadnak. A teremben öt ilyen páncél található. Ezekon kívül korhadozó bútorok, poros címerpajzsok és rozsdás alabárdok láthatóak a szobában. Ha a karakterek jobban szemügyre veszik a díszeket, azt találják, hogy az egyik kard ugyan poros és koszos, de egyáltalán nem rozsdásodott meg. Ez a kard ezüst ötvözetet tartalmaz, ezért értéke és minősége jóval meghaladja a közönséges hosszúkardokét. Pengéje olyannyira jó éltartó, hogy +1-et ad forgatója támadásához és sebzéséhez, noha nem mágikus.

5. Ezt a szobát teljesen ellepik a patkányok, amik már régóta éheznek, ezért válogatás nélkül megtámadnak mindent, ami csak mozog. Ha valakinek jut ideje alaposabban szemügyre venni a termet, láthatja, hogy a plafonon hatalmas lyuk tátong. A lyukat a felső teremben egy szőnyeggel takarták le. A szobában semmi sincs – a pusztá köveken kívül mindent szétrágtak a patkányok.

6. Díszes terem, a trónterem előcsarnoka. Jobbra és balra ajtók vezetnek a romok közé. Középen koronás címermozaik és egy foszladozó vörös szőnyeg, mely a trónterem felé fut.

7. A trónterem. Itt várja leendő áldozatait Anlaquy. A terem közepén, a szőnyeg alatt óriási lyuk tátong, ami az 5-ös szobába nyílik. Mivel Anlaquy gonoszságának forrása a trónus, ha a trónus el-

pusztul, az illuzionista többé nem lesz elengedő. Természetesen Anlaquy megpróbálja megvédeni trónját. Tudja magáról, hogy szemtől szembe nem túl erős, éppen ezért cselhez folyamodik. A trónterem falai igencsak foghíjasak, több helyen leomlottak, szabad utat nyitva a romok közé. A szomszédos szobákból még megmaradt némi párkány, ami lehetővé teszi Anlaquynak, hogy a szoba falain kívülről varázsoljon a karakterekre. Természetesen a hangját így is hallják, de látni nem látják, ami igencsak zavarba ejtő lehet.

8. Trónterem mögötti kis tanácsszoba, ahol Anlaquy fogva tartja a megszeppent és gúzbakötött lányt.

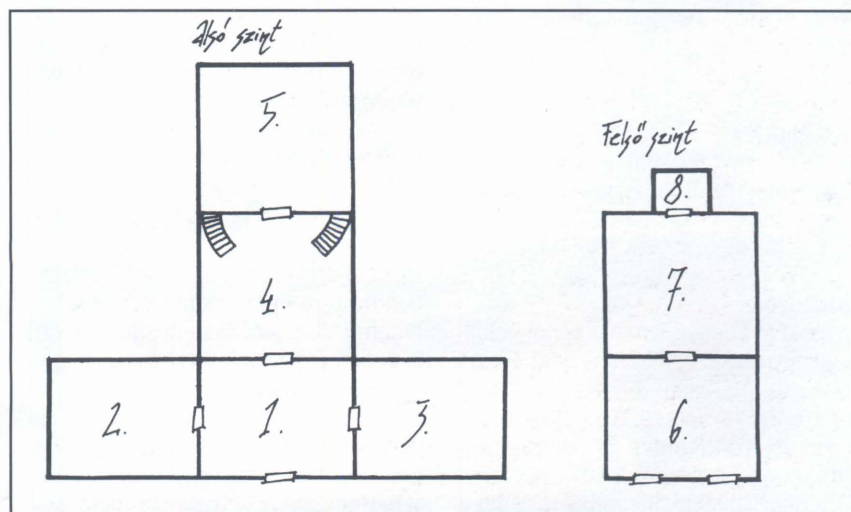
A szörnyek

Poltergeist

Tökéletesen láthatatlan, Detect Invisibility is csak egy derengő körvonalat mutat. 4 HD, 24hp, THACO 16, AC 5, sebzés 1d4, dobott, éles tárgyak. Speciális támadása: félelmet (Fear) kelt első megnyilvánulásakor. Xp 120.

Illúzió élőhaltak

Anlaquy nagy hangsúlyt helyez a látványosságra, rémei az utolsó kis részletig kidolgozottak. A papok különleges képessége, az élőholt elűzés ezekre természetesen nem hat. Három koporsóból kelnek ki. Félig áttetszőek, mint a kísértetek, de látszik rothadó húsuk és csontjaik. Valamelyest hasonlítanak a zombikhoz,



de szemükben intelligens, gonosz fény világol. Fegyverrel nehéz rajtuk sebezni, ám nem lehetetlen, mivel az őrült Anlaquy szentül meg van győződve élőholtjai valóságosságáról, tehát tudat alatt úgy irányítja az illúziót, hogy teremtményei látszólag sebesüljenek a fegyvercsapásoktól. Támadásként körönként egyszer anyagtalan kezükkel átnyúlnak áldozatukon. Az okozott sebzés természetesen nem valódi és mint ilyen, nagyban függ attól, mennyire féli őket az ellenfél. Gyakorlatilag minden karakter olyan sebet kap, amilyenre tudat alatt számít. Természetesen varázslatok egyáltalán nem hatnak a kreatúrákra, kivéve a Dispel Magic. Minden sebzésük csak illúzió, de amíg a karakterek elhiszik, addig nem gyógyul be. Hp 68, THACO 16, AC 0, Xp 60 – ha rájönnek az illúzióra, akkor 240.

Barna penész

Megegyezik a Compendiumban leírttal, ám annál gyengébb. A környezet hőenergiából táplálkozik, ezért mindig dermesztő hideg van a közelében. Aki a fal közelébe megy (kb. 1 méter távolságra), az körönként 1d4 hp-t veszít. A penész azonnal növekedni kezd, ha nagyobb hőt kap. Ha normál fáklyát használnak a közelében, megkétszereződik, ha olajjal öntik le és meggyújtják, megnégyszereződik, ha fireball kaliberű varázslatokkal támadják, megnyolcszorozódik. Növekedése 1d4 kör alatt végbemegy. Természetesen a sebzése is eképpen módosul. Desintegrate, hideg alapú varázslatok, és növényekre ható varázslatok ártanak neki, más nem. Xp 300.

Páncélok

Ha valaki egyszer eltalálja őket, visszaállnak a fal mellé. Sebzésük nem valódi, csak illúzió! THACO 14, AC 0, sebzés 1d6; buzogány.

Patkányok

Egyenként könnyű lenne elbánni velük, csak hogy ezek csapatostul támadnak. Így egy kicsit más a helyzet. HD 10, Hp 72, THACO 10, sebzés 1d10, 1d8, 1d6, 1d4 Minden 8. elvesztett hp után a patkánycsapat 1 HD-t is veszít, THACO-ja 1-gyel romlik, sebzése pedig a

HD-nak megfelelően alakul, páratlan számoknál felfelé kerekítve. Xp 180.

Anlaquy

Ember illuzionista, 7. szintű, specialista, 38 éves, átlagos megjelenésű. Erő 12, Int. 17, Bölcs. 13, Ügy. 17, Egs. 15, Kar. 14, Szgs. 10, Hp 27, AC 7, THACO 18, varázslatok 5, 4, 3, 2.

memorizált varázslatai:

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. Audible Glamer | 3. Wraithform |
| Change Self | Spectral Force x2 |
| Phantasmal Force x3 | |
| 2. Invisibility | 4. Imp. Invisibility |
| Hypnotic Pattern | Phantasmal Killer |
| Imp. Phant. Force x2 | |

Anlaquy sohasem volt jó tanítvány. Nem volt elég bölcs. Mindig vonzotta az életerő mágijája, a nekromantika, de csak az illúziókat tanulhatta ki, ami pedig meglehetősen távoli iskola. Sebj, legalább élőholtak illúzióját keltheti. Az is valami... Ahogy az idő haladt, a holtak iránti beteges vonzódás egyre jobban elhatalmasodott rajta, míg végül elméje megbomlott. Anlaquy otthagya iskoláját, otthonát és céltalanul bolyongott a világban. Vándorlásai során felfedezte a romvárost, az egyetlen valódi élőholtal: egy poltergeisttel. Tetszett neki a hely, letelepedett. Egy napon rábukkant a trónusra, és balserencsére bele is ült. Az aztán a csöndes, jószándékú bolondból egy vérszomjas fenevadat csinált, aki elhatározta, hogy teliholdkor emberáldozatot mutat be. Rögtön el is rabolta (varázslatai segítségével) az első útjába akadó embert, aki történetesen a földesúr lánya volt. A holdtölte pedig már nincs messze...

Az illúziók sebzéséről

Ha valaki az illúzió sebzések következtében 0 hp-ra kerül, elájul és hite szerint meghal. Ilyenkor system shock dobást kell tennie, sikertelenség esetén tényleg meghal. Ha a dobás sikeres, a karakter fél napig fekszik önkívületben, majd lassan magához tér és „felgyógyul”. Ez épp elég idő ahhoz, hogy a játékból kieszen. Hagyományos gyógyítás nem hasz-



nál, hisz' valós sebe nincs. Egyetlen módon lehet „feléleszteni”; fennhangon kell közölni vele: Te élsz!

A kaland befejezése

Ha a lányt visszaviszik apjához, az elhalmozza őket minden földi jóval, étellel itallal, valamint fejenként 100 arannyal. Ezek után, ha a menyasszonyt még Meldonba is visszakísérik, a herceg sem marad hálátlan, újabb 100 aranyat tesz a jutalomhoz, majd amikor megtudja, kedvesét hogyan mentették meg, még 50-nel megtoldja. Ha a karakterek úgy kívánják, elmehetnek az esküvőre és egy teljes hétig élvezhetik a királyi palota vendégszeretétét, a fejedelmi lakomákkal együtt.

Jakab Zsolt

RÚNA TÁBOR

A RÚNA MAGAZIN SZEREPJÁTÉKTÁBORT SZERVEZ
1994 JÚLIUS 15. ÉS 23. KÖZÖTT
A VELENCEI TÓ PARTJÁN.

Ekkor kerül megrendezésre az Első Országos M.A.G.U.S. bajnokság,
és itt lesz a fináléja a Kalandmodul bajnokságnak is.

PROGRAMJAINKBÓL:

- Játék mindhalálig (Non-stop M.A.G.U.S., AD&D és STAR WARS partik)
- Figurafestés tanfolyam
- Fantasy és Sci-Fi rajztanfolyam (Max és a Boros&Szikszai páros vezetésével)
- Találkozások és vitatkozások a M.A.G.U.S.-t alkotók stábjával
- Késhegyre menő viták a RÚNA szerkesztőivel (Mi jó, mi nem, mit hogyan, stb.)
- Tanácsadás Kalandmestereknek (Tippek és trükkök, miegymás)
- és persze ott lesz maga a KIS MÉSZÁROS is...

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI:

egy nap szállás

(összkomfortos barakkokban, egy főre) 500Ft/nap

egy napra sátorhely

(szintén oké, egy sátorra) 350 Ft/nap

egy napra ételmezés

(olyan-amilyen, egy főre) +400Ft/nap

lejutás: mindenki ahogy tud.

Jelentkezni lehet ezen a cetlin,
legkésőbb 1994. június 15.-ig.

A cetlit kérjük postai úton (tehát levélben) eljuttatni a
Valhalla Páholy címére – 1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)

Miután korlátozott a férőhelyek száma, aki siet az nyer
alapon válogatunk (azaz a beérkezések sorrendjében).

Aki nyert – tehát van helye –, annak a tábor pontos
címével együtt megküldjük a belépésre szolgáló le-
velet. Ez akkor érvényesedik, ha ezután mi megkap-
juk a feladott összeget, amit azon a rózsaszín csek-
ken kell befizetni, amit a levéllel együtt küldünk.

A cetlit nyomtatott nagybetűkkel kérjük kitölteni,
esetleg gépelve, ellenkező esetben nem fogadjuk el,
és még a grafológus (igen magas) költségét is ki kell
fizetni.

Ha az állítás igaz, akkor tégy X-et a kis kockába.
Ha több is igaz, akkor több X-et tegyél. Ahol nem
kocka van, oda írni kell a választ.

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE: _____

LAKÓHELYE, POSTACÍME: _____

VÁROS: _____

IRÁNYÍTÓSZÁM: _____

UTCA: _____

HÁZSZÁM: _____

AZ IGÉNYELT IDŐPONTOT (MINDAZOKAT A NAPOKAT,
AMIT OTT AKARSZ TÖLTENI) KÉRJÜK BEKARIKÁZNI:

15 16 17 18 19 20 21 22 23

☐ BARAKKBAN AKAROK LAKNI!

☐ SÁTORHELYET AKAROK!

☐ KÉREK ÉTELMEZÉST!

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEK:

☐ KALANDMESTER VAGYOK

☐ JÁTÉKOS VAGYOK

ENNYI ÉVES VAGYOK: _____

☐ M.A.G.U.S.-T JÁTSZOM

☐ AD&D-T JÁTSZOM

☐ STAR WARS-T JÁTSZOM

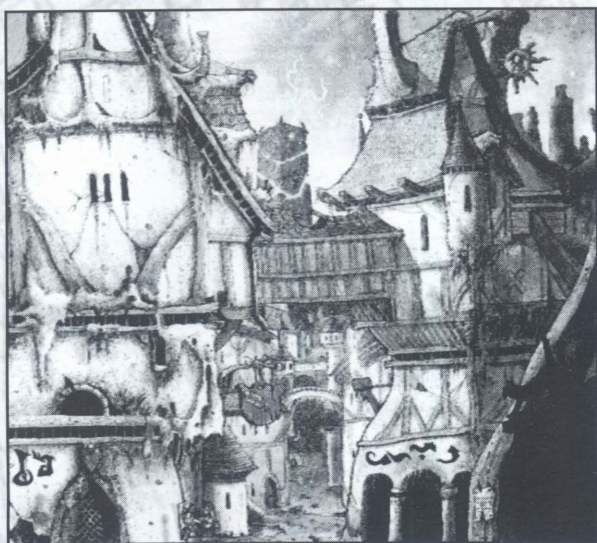
MÁS EGYEBET JÁTSZOM (SOROLD FEL): _____

☐ RÉSZT AKAROK VENNI A M.A.G.U.S. BAJNOKSÁGON!

☐ RÉSZT AKAROK VENNI A KALANDMODULBAJNOKSÁGON!

DAVID GEMMEL VILÁGA

Drenai Birodalom, Vagria, Lentria, Gulgothir, a nadír sztyeppék



Keveset tudunk a világról, hiszen lakosai is csak kevés felvilágosítással tudnak szolgálni. Még saját kontinensüket sem ismerik északtól egészen délig, kelettől nyugatig. Ha valaki távoli világok után érdeklődik, nem kell azon morfondíroznia, vajon léteznek-e más lakott világok az univerzumban, elég, ha vándorbotot fog, és útra kél, hiszen néhány ezer mérföld után olyan tájakra juthat, amelyekről soha senki nem hallott, vagy talán csak régi-régi legendákban.

A Drenai Birodalom, Vagria, Lentria, Gulgothir, a nadír sztyeppék: ez az ismerős világ. Valahol messze létezik a Középső Királyság, lakóiról kereskedők hoznak néha hírt. És hallani néha egy-egy regét távoli, aranyban gazdag vagy az örök hó honában élő népekről, de bizonyosságot senki nem tud. Aki kalandokra vágyik, megtalálja otthon is, gyakran még többet, mint szíve szerint szeretne volna. Nem múlik el emberöltő háborúk nélkül. Gulgothir Drenai ellen, Vagria Lentria ellen vagy fordítva; az országok hódítani akarnak. A nyughatatlanoknak, a kalandor-lelkűeknek, vagy azoknak, akik pusztán nem tudják tétlenül nézni az ellenség garázdálkodását, a gonoszságot vagy az igazságtalanságot, ritkán telnek tétlenül a napjaik.

Mondják, az emberek egymás elleni aprócska acsarkodásai a világban jelenlévő ellentétes erők megnyilvánulásai. Ezek az erők némelyek szerint a jó és a gonosz, mások szerint a természet és a káosz, de vannak olyanok is, akik szerint a Forrás, minden létező dolog ősforrása harcol önmaga ellen. Bármilyen is az igazság, a küzdelem valós. És ebben a harcban csak egyes csatákat lehet megnyerni, a végső győzelem elérhetetlen.

Mindenki tudja, hogy a világot valaha az Ősök, az Öregek népesítették be. Senki nem tudja azonban, mi pusztította el őket, mi okozta a Bukást – csak azt, hogy ma lakatlan pusztaságok állnak ott, ahol valaha büszke városok emelkedtek. Az óceán elnyelte földjeiket, tudásuk elveszett.

Nem értették meg megszerzett hatalmukat, vagy nem tudtak élni vele? Senki nem tudja. Léteznek emberek, az arkanisták, akik a régiek relikviáit gyűjtik. Az Ősök felismerték, hogy a Bukás közeli; sok megfajtott kulcsot hagytak a későbbi nemzedékekre. De ezek értelmezése még várat magára... Találták nyomát annak, hogy hihetetlen jótéteményekre voltak képesek, és annak is, hogy elképesztő gonoszságra. Vagy csak rosszul használják fel az utódok a tudást?

Az Ősöknek egyetlen máig álló központja ismert, Kar-Barzak erődje a Holdfény Hegyeiben. Ősi erejük ott még él, mondják, ott megtalálható a halhatatlanság titka is. Az Ősök csodákra voltak képesek, regenerálták a testeket, megfiatalították. A titkot egy kék kristályba zárták, a kristályt aranyba börtönözték – tudták, hogy csak az arany képes ezt az erőt rabságban tartani. Halandó számára elképzelhetetlen hatalmat ad a kristály annak, aki birtokolja. Talán még a legtisztábbnak hitt Forráspap is elbukna, ha megérintené...



Mondják azt is, az Ősök itt teremtették meg az első Csatlakozottakat, az élő démonokat, az emberrel egyesült szörnyeket, hogy megvívják helyettük a csatáikat. Sokan úgy hiszik, legyőzhetetlenné válnak, ha megszerzik a titkot, és Csatlakozottakat tudnak csatarendbe állítani...

Kar-Barzak erődje ma már úgy néz ki, mintha későn vették volna ki az istenek olvasztókemencéjéből – elhajlanak tornyai, kifelé befelé dőlnek falai. Körötte a völgyben esztét veszítette a természet; rothadó fák, mutáns állatok láthatók mindenütt. Minden deformálódik, olyan erős az elszabadult mágia. Sajnos, az arany túl erős kísértést jelentett. A környéken élő nadír törzsek sámánjai tisztában voltak a veszéllyel, népükből nem is lépett be senki a völgybe. Rablók azonban egy ízben igen, és összeszedték az aranyat a Krisztály Teremben. A hatalom, amit elszabadítottak, avatott kezek hiányában elpusztította őket, ez azonban kevésbé vigasztalja az aggódókat. A mágia kisértését most már sok száz mérföldről megérezni... Megvédeni, megszerezni, vagy megsemmisíteni kell a kristályt?

Drenai birodalom

Bölcs emberek, történészek szerint a drenaiak, a vagriaiak és a nadírok mintegy tíz évszázaddal ezelőtt érkeztek mai földjeikre. Az országból Drenai Birodalmat Orien király teremtett. Ővé volt eredetileg a bronzpáncél és a kard, a drenai verhetetlenség szimbóluma, hiszen Orient soha nem győzték le. Hogy mágikus-e? Ki tudja. Kezdetben biztosan nem volt az, mindössze kiváló kovácsmunka, nem több. Hogy az évszázadok folyamán azzá vált-e, nem tudni.

A király, amikor megöregedett, mivel tudta, hogy kezd megvakulni, elhatározta, hogy lemond a trónról. Egy éjszaka azonban szörnyű látomásról álmódott: hatalmas seregek támadnak a drenai népre, a hadsereg szétszóródik, talán megsemmisül, egyedül a fegyverzet ragyog az éjszakában, egyedül az ad hitet és erőt az embereknek. Orien dönt, és elviszi a páncélt és a fegyvert a Holdfény Hegyeibe, a Szent Óriás mellé. Vagy mégsem oda? A barlangba sokan elmennek, de csak a fegyver illúzióképet látnak, hiába érintik meg, a kezük a puszta levegőn hatol át. A barlang körül szörnyetegek. Folyik valahol egy forrás, ki tudja, melyik, amiből, ha terhes asszony iszik, deformált gyermeket szül. A nadírok idehozzák a gyerekeket meghalni, de nem mind pusztul el...

A fegyver csak a kiválasztott számára létezik, most is és a jövőben is. Ha szükség van rá, a kiválasztott megtalálja, használhatja, ha már nincs rá szükség, erős mágia védelme alá kerül valahol, ahol nem tud róla senki. Soha nem kerül ellenség kezébe.

És a király látomása beteljesedik; nem egyszer, nem kétszer kerül végveszélybe a népe.

„Először...”

Útonjárót, az orgyilkost, akit hívnak Káospengének, Lélektolvajnak is, felbérli Kaem, a vagriai sereg vezére, hogy ölje meg a drenai királyt. Útonjáró elve egyszerű: valaha bárány volt, de jöttek a farkasok, és ragadozózt csináltak belőle. Most ő is öl. Általában nem a bárányokat. Értük ritkán fizetnek.

A sikeres gyilkosság után a vagriai sereg támad, pusztítanak, felégetnek mindent, amerre járnak. A drenai katonaság egy része Skultik erdejébe menekül, Egel parancsnoksága alatt. A sereg másik része, hatezer ember Dros Purdolt védi, a kikötőt, ahová utánpótlás érkezhet az ellenség számára. Negyvenezren ostromolják. A helyzet kilátástalannak látszik...

Kaem azonban elkövet egy jelentéktelennek látszó hibát. Nem fizeti ki az orgyilkost, aki erre először Kaem fiának meggyilkolásával válaszol. Útonjáró helyzete sem könnyű, vadásznak rá a drenaiak, Kaem ellene küldi a Testvériséget, és ekkor kéri meg egy vak öreg-

ember, Orien, hogy hozza el a bronzpáncélt és a kardot Egelnek. Miután útnak indul, a nadírok is ellene fordulnak, hiszen tudják jól, a bronzfegyver a Nadírok Átka is.

A Harmincak vezetője, Dardalion értesíti Egelt, hova küldessen a páncélért és a fegyverért. Csak egy maroknyi ember tudja, hogyan került elő a páncél. Azt azonban már jóval többen suttogják, hogy Kaem Útonjáró kezétől pusztult el. Egel a bronzpáncélban vágat seregei élén, s felmenti Dros Purdolt.

Ha van remény, bármilyen halvány is, a fegyver előkerül. Ha nincsen, amikor a nadírok átzúdulnak az országon, a fegyver rejtőzik, várja az alkalmas pillanatot, amikor hasznát vehetik. Pedig minden lázadást a Bronz gróf állítólagos örökösei nevében vezetnek majd...

A háború után Drenában a vezető nemesi családok úgy határoznak, nem választanak királyt, helyette nemesi tanácsot hoznak létre. A tanács névleges vezetőjének Egelt kéri fel, aki visszautasítja a megtiszteltetést, de felveszi a Bronz gróf címet, és erődket épít oda, ahová szükségesnek tartja. Öt év múlva a Bronz gróftól holtan találják az ágyában.

Intézkedéseit a kortársak nem értik. Ellenzik Delnoch várának építését, amely a legnagyobb erőd a világon, a legjelentéktlenebb ellenség, a nadírok ellen. A hét fallal körülvett vár jó részét nem használják, sokak szerint soha nem is fogják használni.

Még amikor bebizonyosodik Egel előrelátása az első nadír háború kapcsán, akkor is Egel tévedésének tartják Corteswain építését, stratégiaiilag értelmetlen lépésnek. Egel szerint a Drenai Birodalom elbukik, ha nincs többé őrség Dros Corteswainnál. És egyszer eljön az idő, amikor az utolsó szakasz katonát is máshová vezénylik. Mégis marad őrség. A Dros Delnoch elleni nadír támadásnál elesett harcosok szelleme. Vagy ez csak egy örült katona lázálma?

A drenai seregek elitje a Sárkány. Az első nadír háború után hozták létre, hogy legyen, aki szembeszállhat a jövőben a nadírokkal. Eljön a második nadír háború, és a Sárkány hadosztály megtizedeli az ellenséges sereget. Koruk legjobb harcosai, egyenként és együtt egyaránt. Sokszoros túlerővel szemben sem buknak el. Ez okozza a veszítüket. Túl veszélyesek egy zsarnok számára...

Ceska Dros Delnoch-beli tanácsosként kezdte a karrierjét, hamarosan a tanács feje lett, uralkodói ambíciókkal. Első lépésként felosztatta a Sárkányt, majd amikor megerősödni érezte magát, ismét összehívta, és mind egy szálal elpusztította őket. Ekkoriban tűnnek fel az első Csatlakozottak az arénákban, az utcákon, a seregben. A szörnyetegekkel ember nem képes szembeszállni, talán csak a Sárkány egy-két véletlenül életben maradt tagja; Ananais, az Aranyharcos, a félig nadír-félig drenai Tanaka, az Árnyherceg, és Delgado, az Ezüst Gyilkos.

És kiderül, hogy a Csatlakozottak a törbe csalt Sárkány eltorzított, gondolkodni képtelen katonái...

Vallás

Drenában a Forrás kék köpenyes papjait tisztelik, akik békét, harmóniát és a tekintély tisztelét hirdetik. A Forrás tisztaság és öröm. Nem ismer gyűlöletet, gonoszságot, csalást, mohóságot. Hitük szerint mindig győz, mert ad valamit cserébe semmiért: jót a rosszért, szeretet a gonoszságért. Igaz hatalma a tényleges hatalom hiányában áll. Azt vallják, hogy azzal szemben, aki lop, öl, kell állnia valakinek, aki ad, ment. Egyetlen gonosz cselekedet kelthet olyan hullámokat maga körül, ami az egész világot elárasztja. Nekik kell ott állniuk, hogy megállítsák a hullámokat.

Ha a Forrás tehetséggel áldja meg a gyermeket, pap lehet belőle. A szülők gyakran hiszik azt, hogy a gyereket a gonosz

szállta meg. A papok azonban, akiket a gonosz kiűzésére kérnek fel, felismerik a Forrás adományát.

Olvasnak a gondolatokban és a szívekben, gyógyítanak; ha lelük kilép testükből, messzire szállhatnak, messzire láthatnak.

Harmincak

A Forráspapok egy különös szektája. A Forráspapok eredeti hitvallása szerint az élet mindennél szentebb, akkor sem árthatnak senkinek, ha a saját életük forog veszélyben.

Az egyik vagriai invázió alkalmával Útonjáró megmentette egy Forráspap, Dardalion életét, amikor halálra akarták kínozni. Útonjáró, aki nap, mint nap gyilkol, nem sok türelemmel viseltetett a pap elvei iránt, aki hitte, hogy győzelem a gonosz felett, ha inkább meghal, de nem árt ellenségeinek. Amikor éjjel, álmában a Testvériség egy sötét lovagja megtámadta a papot, Útonjáró fegyvert adott az eszméletlen Forráspap kezébe, majd amikor ez sem segített, megízleltette vele a saját vérét. Tudta, hogy a Forrás tanításai szerint pap nem ízlelhet vért, mert az tartalmazza a lelket. Akár igaz, akár nem, Dardalion szellemteste kezében ezüstkard tűnt fel, és megölte támadóját. Átgondolta korábbi elveit – ő lett az első Forráspap, aki mágikus képességeit harcra használta. Úgy érezte, a papok már nem a szeretetért gyakorolják a szeretetet, hanem azért, hogy biztosítsák jövőjüket a túlvilágon. Hol van abban az áldozat, ha üdvözlik a halált, elfogadják az ellenség ajándékát, szívük vágyát, hiszen így juthatnak a Forráshoz? Sokkal nehezebb a gonosz ellen küzdeni, a lelkek tisztaságát kockáztatni, ha hibásan döntenek. Ítéljen a Forrás a halál után!

Az egyháza nem helyeselte az eretnek tanokat, apátja úgy érezte, mindörökké elveszett a lelke a Forrás számára – de nem állították meg. Akkor sem, amikor huszonkilenc másik pap csatlakozott hozzá. Így lettek az első Harmincak.

Vannak, akik tudják, hogy az új erő sebezhetetlen és örökkévaló. Az idők végéig létezni fog. Harcos papok – ők már nem fegyvertelenek a szellemsíkon, a hitükből teremtik meg ezüst páncéljukat és ezüst kardjukat, s nem védtelenek fizikai valójukban sem. Kiváló fegyverforgatók. Ha méltónak bizonyul, aki kéri őket, vagy ha úgy érzik, a Forrás küldte hozzájuk azt, aki bajban van, vállalják, hogy elmennek egy olyan csatába, ami nem az ő csatájuk, és meghalnak az igaznak tartott ügyért. Legyen az védekezés a vagriai seregtől, segítség egy kiirtásra ítélt nadír törzsnek, vagy segítség a mindent lerohanó nadír hordák ellen. Arra mindig vigyáznak, hogy legalább egy közülük életben maradjon, és a szolgálatukért kapott pénzből létrehozza a Harmincak új templomát. Lesz idő, amikor felosztatják rendjüket, de mindig akad valaki, aki úgy érzi, hogy a világnak szüksége van rájuk, aki bejárja a világot, és összegyűjti a különleges képességű gyerekeket.

Testvériség

A *Hazugságok Hercegét*, a Káoszteremtőt szolgálják. Tíz templomuk van, mindegyikben 66 lovag. Legtöbbjük nem rendelkezik valódi misztikus képességekkel, egy különleges növény levelét fogyasztják, hogy kiszabaduljanak a testükből, és eljussanak a szellemsíkra. Bár nem képesek a jövő lehetséges útjainak alapos vizsgálatára, mint a Harmincak, néha egy-egy jövőképp megvillan előttük. A terror ad nekik hatalmat. Minden hitványságot élveznek. A Vér Napjaira várnak, amikor senki nem állíthatja meg őket. Kiváló harcosok, fekete vértjeikben, fekete kardjaikkal. Félelemmel bénítják meg az emberek szívét, azok mozdulni sem képesek ellenük.

Kedvelt párbajszabályuk szerint a vezérük küzd meg az ellenséges csapat vezérével, és a vesztes elveszíti katonái lelkét is a sajátjával együtt.

Mágia

A papok mágiján kívül az ismert varázslók mind a sötét oldalt szolgálják. A gyakorlati mágia véráldozatot követel, érthető hát, hogy kevés helyen látják szívesen gyakorlóit. Legjobb esetben megtűrik a jelenlétét, ha nem követ el semmi törvénybe ütközőt. Így elég nehéz varázsolni...

Drenanban egyetlen képviselőjük él, Hewla, az öreg boszorkány. Kevesen tudják, hogy több, mint négyszáz éves, és az addig felfedezett leghatalmasabb ősi könyvek – a Varázstűz Hat Könyve Morgan Seytől – segítették hozzá, hogy meghosszabbítsa életét. Amikor ellopják a könyveket, Hewla hatalmának nagy részét elveszti, egyre gyengül. Több száz gyermekáldozat révén talán még képes lenne hatalmas varázslatokra, de már nincs módja próbálkozni. A tolvaj, egy démonmágus nem tudja megfejtetni a könyvek titkát, és amikor megkísérli kikényszeríteni Hewlából a rejtélyt, az inkább önkezeléssel véget életének. A titok talán örökre elveszett...

A papok szellemsíknak, a lélek síkjának nevezik, mások a Nagy Ürességnek a létező és a nem létező között. A lélek helye, a bolyongás. A semmi síkjára álmában juthat csak ellenséges mágia hatására az ember, és valószínűtlen, hogy vezető nélkül valaha is hazataláljon. A hozzáértők, a papok, sámánok, varázslók, akik tudják, hogyan léphetnek ki a testükből, ismerik az utat, bár ha a túl messzi jövőt kutatják, ha ellenséggel, szörnyekkel, a túlvilág által be nem fogadott lelkekkel találkozhatnak, előfordul, hogy ők sem térnek vissza. Ha valaki harcolni szeretne ezen a síkon, a hitéből kell fegyvert kovácsolnia vagy a lelkét kell kiterjesztenie.

Vagria

Rendszeres, váltakozó sikerű háborúkat folytat Drenannal. Katonai elitje a Káosz kutyák. Egyetemei szerte a világon híresek.

Gulgothir

A nadír sztyeppék és Drenan között fekvő ország. A szomszédok ellen vívott sok-sok háború közül a legemlékezetesebb az marad mindenki számára, amikor Zhu Chao, a kihatze démonmágus lépett uralkodójuk szolgálatába, és akarta meghódítani a világot. Természetesen titkon a maga számára... Újjászervezi a Testvériséget, hatalma egyre nő, hiszen uralkodója jóváhagyásával rabszolgák ezreinek szívét helyezi a sötét isten oltárára. Az áldozatokért cserébe démonok állnak a rendelkezésére. Messziről megérzi a mágikus tehetséggel bíró gyerekeket, megkeresi, elpusztítja őket. Tisztában van vele, hogy két problémát kell mielőbb megoldania: egyrészt rohamosan öregszik, ezért keresi a hosszú élet titkát, másrészt minél több hatalomra van szüksége, mert csak hosszas felkészülés után tud varázsolni – áldozatok, rúnák, kimerítő, órákig tartó kántálás nélkül nem. Tervét ravaszul kidolgozta, minden megfelelően alakul, csak egyetlen emberrel nem számol... És belehal.

Nadírok

A nadír sztyeppék ezernyi egymással vetélkedő nomád törzse, akik gyűlölik egymást, s a győzz, vagy halj meg elvet követik. Nincsen művészetük, filozófusaik, könyveik. A mának élnek, a harcért, a dicsőségért.

A földanyát tisztelik, úgy tartják, tőle kapják az erőt, de valójában nem számít a földnek, győznek-e vagy veszítenek, így is úgy is egyek vele.

Hisznek benne, hogy egyszer eljön az Egyesítő, aki összefogja a nadír törzseket, és akkor az övék lesz a világ feletti uralom. És

minden törzs hiszi, hogy az Egyesítő csakis a ő törzséből származhat, és első dolga lesz az ellenséges törzseket kiirtani... Más népek csak legyintenek: évszázadok óta harcolnak egymással a törzsek, lehetetlen, hogy összefogjanak. Szerencsére, mert azt még a kételkedők is elismerik, hogy együtt komoly veszélyt jelentenének.

Vannak, akik tudják az igazságot. A Harmincak alapítója, aki azt tanácsolta Egelnek, hogy építse meg a valaha létező legnagyobb erődöt a Delnoch-hágónál, mert egyszer csak ez védi majd Drenant a nadíroktól, vagy a gulgothiri mágus, aki ráveszi uralkodóját, hogy irtsák ki a Farkasok-törzsét, írmagja se maradjon, mert ha eljön az Egyesítő, Gulgothirt a földdel teszik egyenlővé.

A kívülállók elismerik majd, ha eljönnek az Egyesítő napjai, hogy a nadírok kegyetlen bosszúja Gulgothir ellen némiképp érthető – a nadírok sokat szenvedtek az évszázados gothir elnyomás alatt, amikor nem rendelkeztek semmiféle joggal, szabadsággal, szabadon pusztíthatták őket.

Mert eljön az Egyesítő. Az első. Lehet, hogy ő csak a fél világot foglalja el, de jön a második Egyesítő is. És előbb vagy utóbb a környező országok napja leáldozik, s felkél a nadíroké. És ki tudja, mi következik utánuk?

A nadíroknál a sámánok a mágiahasználók. A föld erejéből és véráldozatból táplálkozik a hatalmuk, bár áldozatként egy ideje

már csak állatokat használnak. Sámánjaik olvasnak az ellenség szívében, démonokat küldhetnek, hogy öljék meg őket, s előre látják a jövő egyes szegmenseit. Ők is járják a szellem síkját, igaz, az ő útjuk a semmi felett ívelő ezüst ösvényeken vezet; aki letér az útról, meghal.

A legveszélyesebbek, amiket a nadír sámánok ellenségük ellen fordíthatnak, az alakváltók. Kiválasztják törzsük megfelelőnek ítélt tagját vagy tagjait, akik engedelmesen vállalják a feladatot, és befogják a megfelelő farkasokat. Az elkábított kiválasztottakat felfaladják a farkasokkal, s a felhasznált mágia hatására a két test és lélek egyesül. A karmok, agyarak megnőnek, a farkasok földöntúli lényekké válnak, akik nem nyugszanak, amíg el nem pusztulnak, vagy meg nem találják a kiszemelt áldozatot. Nem esznek, nem isznak, csak az áldozat vére lakatja jól őket.

Sathuli

A Delnoch hegység járhatatlan hágóin, rejtett völgyeiben élnek, elkülönülten, magányosan. Háromszáz éve érkeztek egy távoli sívatagból, ahol a hitükért üldözték őket, mert egy ősi próféta tanításait követték. Örökös harcban állnak Drenannal.

Létszámuk alig tízezer, nem jelentenek komoly fenyegetést Gulgothirnak, ezért jobban bánnak velük, mint a jóval nagyobb létszámú és veszélyesebb nadírokkal. Mire a második nadír Egyesítő eljön, már elpuhult, semmiféle kihívást nem képviselő néppé válnak.

Egyetlen veszedelmes szektájuk a Halálímádók, akik százan Joachim, az egyik legendás sathuli vezér igaz fiainak tartják magukat.

Középső királyság

Távoli, kulturált civilizáció. Lakói, a khatze-k külsőleg hasonlítanak a nadírokra, de jellemük nehezen lehetne ellentétebb. A nadírok a harcért élnek és a test örömeiért, a királyság lakói a kifinomult művészeteket tisztelik. Elméletük szerint az istenek a nadírokat teremtették meg elsőként, majd amikor rádöbbentek a szörnyű, helyrehozhatatlan hibákra, megteremtették a Királyság népét.

Tetováltak népe

Eredetük és hollétük rejtély mindenki előtt. Egyes bölcsék szerint valaha a mai Gulgothir helyén éltek, de elmenekültek a népvándorlás elől. Kaput nyitottak, és egy gazdag, távoli földre költöztek. A kapu – két kőoszlop, rajta két kőgerenda – ma is áll, bár hollétét kevesen ismerik. Néha egy-egy kék jelekkel tetovált ember visszalátogat egy időre.

Aki nem ismeri az utat, óvakodjon a kapu meggondolatlan használatától! A kőnek más színű mindkét oldala, rajta ismeretlen felirat. Hogy hova jutsz, attól függ, mikor haladsz át rajta. Talán az segíthet a megoldásban, hogy élőlénynek tartják a világot, akinek a nap az ép, a hold a vak szeme...

A Fehérary Öböl népe

Sok legenda szól róluk és ember számára elképzelhetetlen mennyiségű aranykincseikről. Az igazság az, hogy mára a bányák már kimerültek. Az Öböl népe földműveléssel, vadászattal foglalkozik. Királyaik Ventriában tanulnak.

Jól teszi mindenki, ha meggondolja, küld-e az Öbölbe zsákmányszerző csapatokat. Egyetlen ilyen esetről tudnak a dalnokok, és akkor is felkerekedett a királyuk, mondván, hogy mivel a király tartja népe szívét a kezében, neki kell megölnie az ellenséges vezért. Évekig tartott az út, de a király célhoz ért...

Máyer Júlia



WAYNE CHAPMAN

JUTALOMJÁTÉK

A PLAY FOR MORTALS

Régóta ismeretes, hogy a színház alakítja is, nem csupán tükrözi a valóságot. Ahogyan a háborúnak, a drámának sem szabad kíméletesnek lennie. A színház templom és harcmező, a játék: halálosan komoly dolog.

CHARLES BAUDELAIRE

A Szórakozónegyed peremén, egy düledező fogadóban éltek, s nem azért, mert így tartotta kedvük, hanem mert jövedelmükből csak erre futotta. Erion jobb híré tavernáiban egyetlen szobára lett volna elegendő az, amit itt egy egész emeletért fizettek, étel és ital került az asztalukra néhány elvékonyodott ezüstért – mi egyebet kívánhat egy csapat komédiás?

Haygar Brish, a szebb napokat látott délvidéki színész vezette őket. Kítűnően bánt a szavakkal és a tőrkarddal, művészetét, stílusát sokra tartották, üzleti érzékéről azonban sem itt, sem másutt nem zengtek ódákat. Csepűrágónak túl kifinomult volt, alvilági figurának túl becsületes; világéletében bizonyos távolságtartással szemlélte saját tevékenységét. Bízott abban, hogy bandáját, a Halandókat sikerül igazi szintársulattá formálnia, de tisztában volt azzal, milyen hosszú út áll még előttük.

Nem a fellépésekből éltek, ó nem: Erion műértő közönségétől akár éhen is pusztulhattak volna. Olyan feladatokat vállaltak, melyek különleges adottságokat, merészséget és diszkréciót kívántak. Nem voltak gazemberek, a szó szoros értelmében nem voltak gyilkosok sem; ha nagynéha ölni kényszerültek, szinte szégyenkezve tették, sosem mulasztottak el fohászt mormolni az elhunytak lelki üdvéért. Számos megbízójuk, számos pártfogójuk akadt a Kalandozók Városában: Haygar Brish e ténynek, s persze övéi tehetségének köszönhetette hogy versenytársai működni – s főképp létezni – hagyták.

Legígéretesebb tanítványa a Pyarron szerinti 3620-as évek végén egy fiatal bárd, bizonyos Tier Nan Gorduin volt.

Pár esztendeje járta csak a nagyvilágot; ilanorinak mondta magát, termete, fejtartása, szemének szürkébe hajló kékje toroni származásra vallott – de nem ez tette különlegessé. Nem is csekély mágikus tudománya, melyet a Halandók előadásain bárki

megcsodálhatott. A tartásában, mozgásában akadt valami megdöbbentő: úgy járt, ahogy az embervért ízelet nagyvadnak járnak, tudván tudva, hogy nincs több méltó ellenfelük az ég alatt...

– Ha így folytatod – világosította fel Brish a kezdet kezdetén –, hamar a föld alá kerülsz.

– Miért?

– Mert Erionban nem kedvelik a túlzottan magabiztos alakokat: akad belőlük a falak közt épp elég. Nem engedheted meg magadnak, hogy ilyen veszedelmes légy, legalábbis egyelőre nem; úgy kell viselkedned, mintha elfogadnád az itteni szabályokat, különben a nálad veszedelmesebbek ízekre szednek. Ha nehezedre esik megváltozni, az istenek szerelmére, színlelj legalább!

– Pocsék színész vagyok.

– Mire végzünk egymással, jó színész leszel, fiam – ígerte Brish. – Jó színész, esetleg halott; ahogy elnézlek, számodra nincs harmadik út...

Gorduin makacsabbnak bizonyult a vártnál, de életben maradt – és jó színész vált belőle, nagyon jó színész. Az első pár maszkot, személyiséget készen kapta Brishtől, de darabjaikból tüstént újakat alkotott; néhány hónap múltán már senki sem tudta biztosan, melyik az igazi arca. Senki, talán még mestere sem, akit teljesítménye növekvő ámulattal töltött el. Becsülte benne az erőt és a könnyedséget. Becsülte benne az egyenességet s becsülte korábbi tanítót, a szilaj lovas és a borissza tollforgatót is, akik az alkalmazkodás, a túlélés ritka képességével felruházták. Nehezére esett alantas munkát bízni rá. Adottságaihoz méltó bevetésekre tartogatta, és sosem kellett csalódnia benne.

Azaz...

Utolsó közös vállalkozásukra az Égi Fény 3628. esztendejének végén, a Holdak és vándorok havában került sor. Brish sokáig senkinek sem beszélt erről az akcióról. Titkát csak jóval később, a Hetedkor alkonyán osztotta meg az yllinori Anat-Akhan egy fiatal beavatottjával, akit Chei király Gorduin felkutatásával bízott meg.* Úgy tartják, segítsége nélkül Tristana sosem talált volna rá a híres kalandozóra – s bár e feltevést megerősíteni nem áll módunkban, helyénvalónak érezzük, hogy ezzel a történettel adózzunk Haygar Brish, a kivételes tehetségű művész és igaz ember emlékének.

* A kutatás történetét a szerző Holdfényember című regénye mondja el (a szerk.)

Egy álló hete zuhogott az eső: Erion hatalmasan, mocskosan és szürkén hevert a borús ég alatt, Arel Kvartjának elmúltára, csendes napsütésre, nyugati szélre várt.

Haygar Brish szobája ablakából figyelte a félkegyelműt, aki bizonytalan léptekkel, göcsörtös botjával a kövezetet kopogtatva haladt a fogadó hátsó bejárata felé. Itt a Szórakozónegyed peremén szórványosak és halványak voltak az esti fények, a távolabbiak lidércklámpásokként derengtek a zivatar függönyén túl; a Kalandozók Városa ezen a kései órán sem pihent, éjszakaijában ezredéves körtáncát járta az erény és a bűn...

A félkegyelmű láthatólag mindent elkövetett, hogy kimaradjon ebből táncból: nem torpant meg, nem pillantott az égre, köpenyébe burkolózva, csuklyáját igazgatva harcolt a nyugati szél kergette esőcseppekkel. Furcsán deformált jobb karja szárnymat és undort keltett, járása sokat szenvedett, kiszolgáltatott lényre vallott. Ez a sebezhetőség kelthette fel azoknak az alakoknak a figyelmét, akik a nyomában lopakodtak, hogy megfosszák erszényétől, botjától és minden egyébétől, sőt, talán az életétől is.

Az utca legsötétebb szakaszán úgy érezték, eljött az ő idejük. Megszaporázták lépteiket, egykettőre beérték a boldogtalant, aki, bár nyilván hallotta őket, meg sem próbált kereket oldani. Épp ellenkezőleg.

Akiknek nincs hová futniuk, ilyen pillanatokban a falnak vetik hátukat, harcolnak, vagy épp csendes megadással várják a halált, ám a legritkább esetben dermednek mozdulatlanná...

Az útonállók meghökkentek. Hatan voltak, egykettőre körülvették kiszemelt zsákmányukat, a penge, a fojtóhurok is előkerült rongyaik alól, mégsem támadtak. Valami visszatartotta őket, valami hibádozott. A félkegyelműt bámulták, aki botjára támaszkodva, kacska jobbát oldalához szorítva állt, s noha szaggatottan lélegzett, mint aki súlyos terhet cipel, már nem is látszott annyira elesettnek... Aztán (hisz nem tegnap óta űzték ezt a mesterséget) rádöbbenek, mekkorát tévedtek; tekintetük összevillant, határozottságukat mintha elfújta volna – a fegyvert azonban nem engedték le, és ez megpecsételte sorsukat.

Tier Nan Gorduin (hisz ő volt az „áldozat”) megperdült a sarkán. Göcsörtös botja balra majd hátrafelé lendült, letaglózott két útonállót és keményen mellbe taszított egy harmadikat; fém csendült nedves kövön, ahogy az oldalát fenyegető török



aláhulltak. Az ilanori megrázta fejét, mosolygott. A botot csodálatos módon kiegyenesedett jobbában tartotta most, a ballal erszényét csörgette meg.

– Fogadást kötöttem – kezdte emelt hangon, hogy mondan-dóját a földre kerültek kedvéért se kelljen elismételnie. – Egy jóakaróm szerint ebben a városban – s főként ezen a környéken – szívtelen fráterek élnek, akiket hidegen hagy mások szenvedése, akik inkább felfordulnak, semhogy a rászorulókat meg-segítsék. Érdemdús, világlátott úr az illető, az a fajta, akivel csak elvekről vitázik az ember, és nagyon alaposan kell érvelnie ahhoz, hogy meggyőzhesse. Ezért ajánlottam neki a fogadást ma reggel. Ha holnap hajnalig sikerül az utcákon húsz aranyat összegyűjtenem, elismeri, hogy élnek még Erionban önzetlen lelkek, sőt, vacsorára is meginvitál. Ha viszont kudarcot vallok...

A martalócok egyike hátralépett, kivonta kardját.

– Hullá vagy – suttogetta rekedten. – Hullá, te átkozott!

– ...ha kudarcot vallok – folytatta Gorduin –, egy hónapon át feltétlen engedelmességgel tartozom neki. Nincs kibúvó, nincs ellenkezés; kérdésből is csak tizet enged hetente. Nem engedhetem meg magamnak hogy veszítsek, belátjátok, ugye?

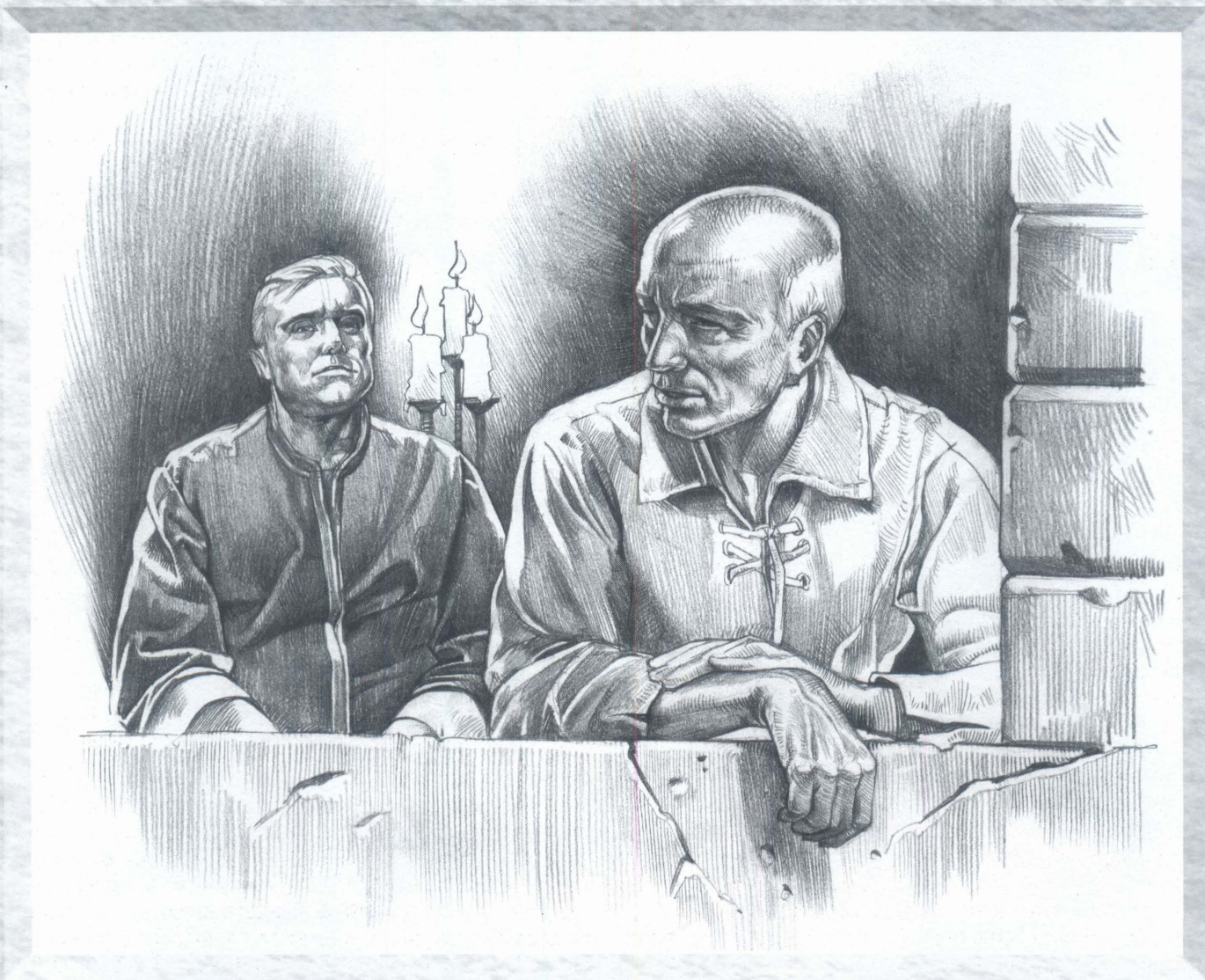
– Vonásai megkeményedtek. – Az adományokat, derék polgárok, ha kérem szabad!

A kardot markoló útonálló (alighanem a vezér) úgy meredt rá, ahogy errefelé csak kriptaszökevényekre, kóborló dögökre szokás. Lefegyverzett társai kezdtek magukhoz térni: nyögtek, fojtott hangon átkozták balsorsukat mindhárman. Gorduin nem pillantott feléjük. A még harc képes ellenfelekre összpontosította minden figyelmét – akárcsak az emeleti ablakban álló Haygar Brish.

Egyszerre észlelték a rekedt hangú bandita szabad kezének mozdulatát, a rándulást, melynek eredményeképp hajítótőr simult a fickó jobb tenyerébe. Reagáltak is, igaz, nem egyazon módon. Brish visszafojtotta lélegzetét, Gorduin pedig cselekedett, úgy hajolt félre, mintha az útonálló felfelé lendülő kezének szele hajtaná; a keresztvas nélküli penge az arca előtt villant el, úgy vágódott a hatok egyikének torkába.

A sikoly felharsantakor aztán meglódultak az események.

Két fickó, két nekivadult hiéna rontott egyszerre a bárdnak. A göcsörtös bot, akárha szellemkéz forgatná, kettős hurkot rajzolt a levegőbe; itt csuklót, amott vállat ért, tompább vége egy alacsony homlokon csattant, és a szemközti házfalig röpítette



a rekedt hangú vezért. A leterített martalócok egyike a bárd felé vetődött, hogy kibillentse egyensúlyából, a bot azonban visszapenderítette őt is: kétrét görnyedve hemperedett a nedves kőre, levegő után kapkodott.

Két társa hátrált. Hátrált, és a helyzet komolyságát átlátva új fegyver után nézett. Jobbjukban kézi nyílpuskák tűntek fel – ám mielőtt a kurta acélhegyeket a vágatba illeszthették, a feszítőkart hátrahúzhatták volna, Gorduin egyetlen sima mozdulatsor végén célba vette őket egy nagyobb, sokkalta veszedelmesebbnek rémlő szerszámmal.

– Kahrei gyártmány – magyarázta. – Ismétlő rendszerű és nagyon új. Nem szívesen használnám, mert a lövedékek drágák, a hátatok mögötti fal kemény, a költségeimmel pedig vigyáznom kell. – Hallgatott egy sort, aztán szelfőden így folytatta: – Nem segítenétek inkább, hogy az igazamat bizonyítsam? Mindössze hat aranyra van szükségem, ennyi hiányzik a húsból; egyet-egyet kellene csak fejenként a nemes célra feláldoznotok. A belátás isteneknek és démonoknak tetsző erény. Miért ne osztozhatnánk meg testvériesen?

Haygar Brish felszisszent. A mozdulatlanul, holtan heverő útonálló mögött mozgást látott a homályban. Kézi számszerű húrja feszült, fény villant a bárd szívére mutató reves acélhegyen.

– Te...!

Gorduin féltérde ereszkedett, fordult, lőtt. A haramia átlukasztott törzzsel, kirobbanó vérfelhőben zuhant hátra – társai azonban éltek az alkalommal, és felajzották a maguk fegyverét. A vezér, aki a szemközti fal tövében tette ugyanezt, bántó, rekedt hangon röhögött.

– Elkaptuk! Elkaptuk végre a jöttmentet! – Vért köpött, célba vette a feketébe öltözött alakot. – Öljétek meg!

A bárd ellenfeleire nézett. Már nem mosolygott, és ez talán minden eddiginél félelmetesebb volt.

– Hat arany – szólt jól érthetően.

A vele szemben állók tétovázni látszottak. Egymásra néztek, majd a falhoz szorult vezérre – és sorsukkal számot vetve inkább rá lőtték ki tollfosztott vesszeiket. A késdobáló feje hátrabicsaklott, számszerű kifordult ujjai közül; halott volt, mire társai leeresztették a hasznavehetetlenné vált fegyvereket.

– Ostoba volt... Rühelltük de féltünk tőle; most végre... tárgyalhatunk – sietett közölni egyikük. Megbabonázva meredt a kahrei műremekre. – Igen, tárgyalnunk kell...!

Gorduin bal kezébe kapta az ördögi szerkezetet, és botját nyújtotta a vacogva lapuló harmadik túlélőnek. Felsegítette.

– Köszönöm – mondta komolyan. – Számítottam a belátásotokra.

Nézte, ahogy a sebesült martalóc néhai vezéréhez támoilog, ahogy lemetszi a jókora erszényt a tetem övéről – és elhúzta a száját a vértől mocskos aranyak, ezüstök láttán.

– Ruger... – magyarázták egymás szavába vágva a hármas – ...jókora tartalékokat halmozott fel az évek során. Inségesebb időkre tartogatja a pénzt, azt mondta. – Torkukat köszöriülték. – Vidd, uram! Örülünk, hogy segítségre lehettünk!

Az ilanori nem nyúlt az erszényért: botjával vette át, úgy méregette.

– Hat arany – ismételte. – Beérem ennyivel. Osszátok szét a többi és menjetek! Hideg az éjszaka, a hajnal pedig, mint mondják, még hidegebb lesz.

Az útonálló remegő kézzel számolták ki a pénzt, elhárítottak, és már-már eliramodtak a sötétségbe, mikor a bárd köhintett, s az elesettekre mutatott.

Nem kellett hosszasan magyaráznia. A fickók súlyos sóhajjal vetették vállukra néhai társaikat, és Gorduin mellett elővakodva indultak zárandokútjukra – Erion baljós hírű Nekropoliszra felé, melynek lakói éjjel-nappal várták, foggal-körömmel marasztalták az óvatlanokat. Hamar elnyelte őket a homály, csak az aranyak csillogtak a kövezeten; Haygar Brish ezt a csillogást látta utoljára, mielőtt vendégével, a tagbaszakadt szőke férfival együtt ellépett az ablaktól.

– Nos?

– Megjárja – mormolta a látogató. – Nyers és modoros, de határozottan ígéretes; alkalmas a feladatra, azt hiszem. – Lepillantott Brishre. A jobb tenyerén fénylő aranyak vaskosabbak, sokkal értékesebbek voltak az utca kőven heverőknél, és éppoly makulátlannak látszottak, akár a küldött öltözeke. – Nincs sok időnk. Beszéljen az emberével. Jöjjenek holnap – pontosan, ha lehetséges. Ha valóban olyan jó, amilyennek mondja, sokáig nem lesz gondjuk a megélhetésre. De ha...

A fekete árnyék mintha a semmiből bukkant volna elő mögöttük: mindketten összerezzenek, ahogy az asztalra hajította az erszényt. A falat megmászva, az ablakon át jött, s most ott állt bőrig ázva, elnehezült köpenyben, képén a győztesek mosolyával, melynek oly kevesen tudtak ellenállni, a szőke férfit azonban kemény fából faragták, ráadásul rühellte a meglepetéseket.

– Ah – szólt homlokráncolva, s tetőtől talpig végigmérte az ilanorit.

– Gorduin – biccentett a bárd. – Tier Nan Gorduin. Örvendek. Haygar említette, hogy benéz hozzánk. Hogy tetszett az előadás?

Brish mosolygott, a szőke óriás arca azonban rezzenetlen maradt. Mellőzte a bemutatkozást, a társalgástól is elzárkózott, búcsúszavait az idősebb férfhoz intézte. Ha ellenszenvet akart kelteni maga iránt, különb módszert keresve sem találhatott volna.

– Kupálja ki ezt a vadat – mondta –, és készítse fel! A megbeszélt helyen várjuk.

Gorduin dícséretes önuralommal várta, hogy becsukódjon mögötte az ajtó – csak ezután kívánta Orwella poklának legmélyebb bugyrába, remélve, hogy az idegen segítség nélkül sem téveszti el az utat.

– Ne ítélj felette túl keményen! – intette Brish, miközben ütött-kopott asztalához ült, s számlálni kezdte a pénzt. – A kevert vérűek mindegyike hajlamos a szélsőségekre, meg aztán...

– Gorduin szemébe nézett – ...pár kellemes napnak nézünk elébe a jóvoltából.

– Kétlem.

Brish megint elmosolyodott.

– Jogod van hozzá, hisz megnyerted a fogadást – de várj még! Nem csak a vacsoráról van szó. Ezek a kevert vérűek északról, Eren hercegségből jöttek. Néhány hetet töltenek a mi szép városunkban, hogy kultúrsumjukat csillapítsák. Felkeresnek minden valamire való kőszínházat, s alighanem egy-egy Ellana-templomot is: a nemesenszületetteknek sosem tudhatja az ember... – Predocinak mondott bort töltött két fakupába, az egyiket a fiatalabb férfinak nyújtotta, majd tar fejét oldalra billentve eltöprengett. – Esténként a Rotundában adnak a műélvezetnek. A baj az, hogy sokan tudnak erről – a kelletténél

eggyel biztosan többen. Elkecseregett ellenségük lehet, s úgy döntött, ideje benyújtania a számlát.

Gorduin megszabadult átázott köpenyétől, széket húzott maga alá.

– Testőrökre van szükségük?

Brish nemet intett. Lassan forgatta ujjai közt a kupát, pedig többnyire rendeltetésének megfelelően használta. Lerítt róla, nemigen tudja, hogyan folytathatná. Híres nagyvonalúsága végül felülkerekedett; ismét szembenézett a bárdal.

– Azt akarják, hogy jelen legyünk az előadásokon, meghozzá mindannyian. A Halandóknak híruk van a szakmában – talán elég baljóslatú ahhoz, hogy elriassza a próbálkozót. Ha mégsem... – Kiitta a bort. – Sejtet mi következik, ugye?

Gorduin bólintott: csakugyan volt elképzelése a dologról.

– Bárki jár az ereniek nyomában – folytatta Brish –, hivatásos, annyi szent. Eddig kettőt sikerült elintéznie közülük. Mindkét merénylet tavaly történt, számos tanú jelenlétében. A tettes lesből lőtt; hogy milyen messziről, legfeljebb találgathatjuk. Két nyílvevő a testbe: nem túl eredeti megoldás, de a vészharangokat jócskán félreverte megbízóink háza táján. Egy rakás aranyat hajlandók fizetni azért, hogy két napon át fedezzük őket – és még ötvenet neked, hogy az előadások alatt csak egyvalamire ügyelj.

– Pontosabban?

– Leshelyet foglalsz el te is. Készenlétben tartod a kahrei masinádat. Mind azon leszünk, hogy tovább ne fajuljon az ügy.

– Ötven ereni aranyért bátran tovább fajulhat – jelentette ki Gorduin. – Akinek nincs istene, nincs lelke, következőképp veszténivalója sincs.

– Kölyök vagy még – legyintett Brish, de képtelen volt neheztelni rá. – Mit tudsz te az istenekről?

– Gerum mesélt róluk ezt-azt. Példákkal igazolta milyen kevés kell hozzá, hogy valaki élet és halál ura legyen.

Brish az asztalra csapott.

– Elég ebből! A mestered költő volt. Amiről itt beszélünk, gyilkosság; a filozófiához csak annyi köze van, mint bármilyenébnek ebben a siralomvölgyben. Tartsd a szád és figyelj!

– Figyelek.

– Így már jobb – dünnyögte az idősebb férfi. – Sokkal jobb. Ez a munka fontos. Az egész társulatnak feladatot ad. A Rotundában csak a legjobbaknak jut hely; komoly áttörés, hogy megjelenhetünk. Akadnak majd nézőink, akadhatnak új megbízások is – ha ezt a mostanit tökéletesen hajtjuk végre.

Nehezére esik kimondani, állapította meg Gorduin. Nehezére esik megparancsolni, hogy lapuljak meg valami sötét zugban, fedezzem fel és löjem le a fickót, mielőtt az újra ölhetne... Kránra, hát ezt is megértük! Haygar, a nagy Haygar köntörfalazik, mint valami pap!

– Mennyi időm lesz, hogy közbelépjek? – kérdezte csendesen. Brish ezúttal nem pillantott rá.

– Néhány pillanat. Persze csak akkor, ha minden úgy történik, ahogyan eddig. Ha az első nyílvevő nem ejt halálos sebet. Ha idejében észrevevesszük, ki és honnét próbálkozik.

A bárd bólintott. Kifelé bámult a vigasztalanul zuhogó esőbe. Mióta Brish iskoláját járta, a nehézségek nem egykönnyen szegték kedvét – a mostani kilátások azonban aggasztották kissé. Milyen igazuk van azoknak, akik szerint Ranagol a részletekben bújál!

– Az első nyílvevő... – mormolta. – Nem ejt halálos sebet, azt mondd?

Brish újra töltött mindkettőjüknek.

– Így hallottam.

– És nem furcsállod?

– Nem azért fizetnek – emlékeztette az idősebb férfi. Kedvetlennek látszott, ám a bárd biztosra vette, hogy miatta az; a kardművész érezhet így, aki remekbe készült pengéjével kénytelen sajtot szeletelni. Felállt, kinyújtózott, felvillantotta hírhedetten fanyar mosolyát. – Rajta, éji vadász! Csak egy vacsorát még, mielőtt mindketten elkárhozunk...!

– Nem lesz baj – ígérte Gorduin.

Ez volt aznap az első tévedése.

(folytatása következik)

Illusztrációk: Boros Zoltán



RAOUL RENIER

BOSSZÚ

LA VENGEANCE

A fej egy idős hegyvidéki paraszté lehetett. Vastag ajka, szögletes álla, és széles járomcsontja volt, hajdan szénfekete haja erősen szürkült. Hamuszürke volt az arcbőre is; tágra nyílt szeme üvegesen meredt a semmibe. Az utolsó percek iszonyata letörölhetetlenül ráfagyott darabos vonásaira. Régóta halott lehetett már, mert minden vér kifolyt belőle; nem piszkította össze az elefántcsontberakásos asztalkát.

Yves püspök felhagyott a hátborzongató látvány tanulmányozásával, és kérdő tekintettel Barberinire nézett. Szenvtelen arcán semmiféle érzelem nem tükröződött; ujjai a nyakában lógó nehéz aranykeresztet simogatták.

– A főltáron találták ma hajnalban a szerepapok – mondta a forradásos képű genovai. Szálas termetű, szakállas férfi volt, az itáliai zsoldosok kedvelt viseletében: plundranadrágban, tarajos acélsisakban, könnyű mellvértben. – A misét nem lehetett megtartani. A templom újrászentelése folyamatban van; a híveket átirányítottuk istentiszteletre az alsóvárosba.

– Imádkozni fogok a Szűzanyához, hogy távozzon el Narbonne városáról a rontás – mondta a püspök. – Hogy került az oltárra ez a fürtelem?

Barberini vállat vont.

– Kifaggattam a főtéren alvó koldusokat. Az egyikük azt állította, hogy éjfél tájt egy szénfekete démon jelent meg a templom egyik ablakában.

– Hol az a koldus?

– Belehalt a vallatásba. De amit látott, az aligha lehetett alvilági lélek. Az ablakból valami éles szerszámmal kivágták Szent Pál apostol alakját; azon keresztül hatolt be a templomgyalázó. Pokoli ügyes munka!

– A kegytárgyak közül semmi nem hiányzik?

– Semmi. De Antoine atya szerint valaki járt a sekrestyében.

Yves püspök tűnődve simogatta az állát.

– Más gyanús dolog nem történt az éjjel?

– Az első kakasszó idején a keleti városfalon két strázsát holtan talált a váltás. Elvágták a torkukat. Megnéztem a holttesteket; annyi idejük sem volt, hogy megemeljék az alabárdot.

A püspök bólintott; ha Barberini mondja, akkor az így történt. A genovai zsoldos Észak-Itália harcmezőin tanulta ki a fegyverforgatás mesteriségét, és bár írástudatlan volt, az avatatlan szem előtt rejtve maradó nyomokban úgy olvasott, mint más a nyitott könyvben.

– Ismered a fickót? – bökött a levágott fejre.

– Hogyne ismerném. A baszk kulcsár, aki feladta nekünk a pireneusi eretnektanyát.

Hosszú, baljós csend telepedett a helyiségre. Mindketten nagyon jól tudták, mit jelenthet ez.

– Szedd össze az embereidet, és azonnal vágtsd a hegyekbe! – szólalt meg végül a püspök. – Kutasd át a romokat, amilyen alaposan csak tudod! Vallasd ki a környéken lakókat! Tudni akarom, hogy voltak-e túlélők. Én tüstént Chateaux Martelbe sietek, és amint lehet, érintkezésbe lépek a bíboros úrral is.

A genovai fegyelmezetten bólintott, ugyanakkor azonban gondterhelten ráncolta a homlokát; szokatlan viselkedés volt ez egy harcedzett zsoldostól.

– Gondolja kegyelmességed, hogy...?

– Nem! – vágott a szavába Yves püspök. – A Sátánnak csak két szolgálja volt az erődben, ezt éppen ettől a nyomorult pórtól tudjuk – mutatott a kulcsár fejére. – Márpedig azt a kettőt azóta már a pokol lángjai emésztik, erről a saját szemeddel győződhetél meg. Nincs az a fekete mágia, ami onnan vissza tudná hozni őket!

Barberini szemmel láthatóan megnyugodott. Tisztelettel tudóan kezét csókolt a püspöknek, aztán katonásan sarkon fordult, és elindult kifelé a fogadóteremből. A küszöbön azonban megtorpant, és hátranézett.

– Kegyelmes uram?

– Igen? – kérdezte a főpap kissé ingerülten.

– Emlékszik még, mit mondott ez a baszk az ispotályos perjelnek, amikor megmutatta az erődhöz vezető utat? Éppen csak megemlítette.

Yves püspök összevonta a szemöldökét, és tagadóan rázta a fejét.

– Azt, hogy ez a legalkalmasabb időpont a rajtaütésre, mert az eretnekek várnagya titkos küldetésben jár valahol Auvergne-ben.

A főpap szeme résnyire szűkült.

A tavaszi zápor úgy ömlött, mintha dézsából öntenék, ám Yves de Saint-Amand, Narbonne püspöke irgalmatlan iramot diktált a kíséretének. A lovak kimerülten vánszorogtak a térdig érő sárban, hátuk kisebesedett a nyereg alatt, az oldalukon patakozó esővizet vörösrre festette a sarkantyúk nyomán kiserkenő vér. A csatlósok, akik korgó gyomorral kínlódtak az itéletidőben, elégedetlenül morogtak, és meg-megeresztettek egy-két kacskaringós káromkodást – persze csak azok, akiknek még volt erejük hozzá, és nem lovagoltak túl közel az urukhoz.

A püspök komor tekintettel meredt maga elé a zuhogó esőben; őszbe vegyülő haja csapzottan tapadt boltozatos homlokára. Sovány, görnyedt vállú férfi volt, szikár aszkétaarccal. A csatlósai nem szerették ugyan, de szívük mélyén tisztelték, mert nem hódolt

be a prelátusok között mostanában dívó puhány szokásoknak, amit az avignoni pápai udvartól vettek át. Habozás nélkül magára vállalt minden nélkülözést, amit az embereitől megkövetelt, sőt még többet is. Mindenki tudta róla, hogy szögekkel kivert vezeklővet hord a ruhája alatt.

Yves püspök gazdag nemesi családba született; ősei csaknem száz éve települtek át Champagne-ból, miután alaposan kivették a részüket az albigens eretnekek ellen hirdetett keresztes háborúból. Akkoriban még földtelen kóbor lovagok voltak csupán, féktelen kegyetlenkedésük azonban elnyerte jutalmát; Lajos király valósággal elhalmozta őket a rebellis languedoci nemesektől elkobzott birtokokkal. Yves de Saint-Amand ifjúkorában jócskán belekóstolt a világi örömekbe; szertelen kicsapongásainak, buja tivornyáinak messze földön híre járt. A fiatalság azonban nem tart örökké; és ahogy a gőgös nemesúr évei szaporodtak, egyszer csak rádöbrent, hogy eltékozolta a fél életét.

Megtérése mindenkit váratlanul ért a környezetében. Szőrscuhát öltött, és bevonult egy domonkos kolostorba; kitagadta gyermekeit, akik hozzá hasonló léha életmódot folytattak, és minden vagyonát a szerzetesrendre testálta. Lelke mélyéről elemi erővel tört fel a vallásos vakbuzgóság. Rettegott a büntetéstől, ami a túlvilágon vár majd rá; irgalmatlanul sanyargatta magát, vezekelt, minden szabad percében bűnbocsánatért fohászkodott az Úrhoz. Mindezt azonban kevésnek érezte, és elkeseredetten kereste a módját, hogyan tehetne olyan szolgálatot Szent Péter egyházának, amellyel feloldozást nyerhet.

Aztán egy szép napon egy itáliai bíboros kereste fel a kolostort, és megvilágosította Yves de Saint-Amand elméjét. A bűnbánó nemesúr megtalálta végre hivatását; kebelére fogadta őt a szent inkvizíció.

Ó, hogy sajnálta, hogy nem dédapái korában él! Akkoriban egész Toulouse és Provence eretnekek kezén volt; bőven akadt kigyomlálni való gaz az Úr alázatos szolgálói számára. Az egyház felkent vitézei vérrel és vassal tisztították meg a tévelygő tartományokat. Yves de Saint-Amand példaképei a régi idők nagy inkvizítorai voltak. Castlenau-i Péter, a kérlelhetetlen szigoráról híres pápai legátus, akit egy eretnek lovag tett vértanúvá a toulouse-i gróf udvarában. Raynarde de Certre, a harcos-szerzetes, aki egyetlen mondatlalt küldte a halálba Montségur várának kétszáz védőjét: „Öljétek meg mind, Isten majd kiválogatja az övéit!”

Csakhogy Languedoc népe már régóta megtért az egy igaz hitre. A vezeklő nemesúrnak nem volt kivel felvennie a harcot.

Ám a bölcs itáliai bíboros nem fukarkodott a tanáccsal, felkarolta védencét. És mire a konok Yves de Saint-Amand felküzdötte magát Narbonne püspökévé, megtalálta az ellenségeit.

Meg ő.

Chateaux Martel. Pörölyvár.

A johannita lovagok rendháza rászolgált a nevére: magányos, zord erőd volt egy meredek hegyormon, gőgös és megközelíthetetlen, akár a szirti sas fészke. A masszív kőfalak magasából keskeny lőrések néztek az erőd tövében kanyargó gyalogútra, s a csipkézett barbáknak elutasítóan emelkedtek az erdő sűrűje fölé. Kevés megfáradt utazó keresett menedéket ezek mögött a kapuk mögött.

A vár belülről éppoly kevésbé volt otthonos, mint kívülről. A szűk cellákban tavasszal is fogcsikorgató hideg uralkodott; a csupasz kőfalakat kevély címerpajzsok és csatajeleneteket ábrázoló szőttek díszítették. Krisztus katonái nem hódolhatnak be a világi csábításoknak.

Yves püspök egy kárpitozatlan faszéken ült a lovagteremben, a rendház perjelével szemben. A johannita lovag széles vállú, napbarnított férfi volt, harmincas évei derekán járhatott. Dús, geszte-

nyebarna haját rövidre vágva hordta, hogy ne zavarja a sodronycuklya viselésében. Összevont szemöldökkel nézett a főpapra. Az asztalon egy kancsó bor állt érintetlenül, mellette két üres kupa.

– Abban a várban nem maradt eleven lélek, ezt kegyelmességéppolyan jól tudja, mint én – jelentette ki a perjel határozottan. – A csatlósaim háromszor is átkutatták a romokat, mikor máglyát raktak azokból az istenkáromló könyvekből. Egy egér sem bújhatott volna el előlük.

– Ezek szerint Barberininek igaza van – mondta a püspök.

A johannita elhúzta a száját.

– Sosem értettem, miért tartja kegyelmességé maga mellett azt a pénzéhes haramiát – Az ispotályos lovagok a hitükért forgatták a kardjukat; mélységesen megvetettek minden zsoldost.

– Barberini az egyik legnevesebb condottieri egész Itáliában, és maga a bíboros úr ajánlotta figyelmembe – felelte Yves püspök. – Ne feledd, Odo testvér, hogy az eretnekek elleni harcban minden eszköz megengedett!

A perjel vállat vont; továbbra sem tetszett neki a dolog, de napi-rendre tért fölötte.

– És mit mondott az a bandavezér?

– Hogy az eretnekek várnagya az ostrom idején nem tartózkodott az erődben. A gazdái északra küldték; bizonyára valami istentelenséget forraltak.

– Északra? – kapta fel a fejét a johannita. – Egész pontosan hová?

– Ha jól emlékszem, Auvergne-be.

– Biztos ez, kegyelmes uram?

– Barberini szerint igen. Miért?

– Mert tíz nappal az ostrom előtt szörnyűséges dolog történt Szent János egyik auvergne-i rendházában, Croix-aux-Allierben. Egy idegen, aki a máltai rendtartomány küldöncének álcázta magát, behatolt az erődbe, és meggyilkolta a languedoci komtúrt.

A püspök szeme elkerekedett.

– Thibault de Montdidier-t, a legnemesebb francia lovagot? Hogyan?

– Hátulról szúrta le, mérgezett törrel. És rebesgetnek... gonoszabb dolgokat is, kegyelmes uram.

– Odo testvér, fogytán a türelmem. Beszélj egyenesen!

A johannita nagyot nyelt, óvatosan körülpillantott a teremben, és közelebb hajolt Yves püspökhöz.

– Croix-aux-Allierben őriztek valamit, amit csak Thibault komtúrra mertek rábízni, hiszen az ő állhatatos hite és halálmegvető vitézsége messze földön híres volt. A jumiéges-i apát kérte meg rá...

– Az a podagrás, vén kéjenc! – horkant fel a főpap. – Én mondom neked, a Sátánnal kacérkodik! Csak a vagyona védte meg eddig a kiátkozástól. Folytasd!

– Nos, ezt a... tárgyat... a kárhuzatos emlékü templomos lovagok hagyatékában találtuk. Azt hiszem, egy zsugorított fej, vagy valami hasonló undokság. Állítólag démoni hatalommal bír...

– Horribile! – Yves püspök keresztet vetett. – Azonnal lángok közé kellett volna vetni!

Odo perjel sajnálkozva csóválta a fejét.

– Már késő. Az idegen magával vitte.

– Szóval ezért nem volt a gazdáival a hegyek között! – csapott az asztalra a főpap. – De ezért még fizetni fog az a hájas jumiéges-i vénség, aki az Úr szolgájának meri nevezni magát! Excommunicabo latronem...

– Nyugalom, kegyelmes uram, csillapodjék! – csitította a feldühödött püspököt Odo, és a boroskancsó után nyúlt. – Igyon inkább egy kis bort, az majd segít! Tavalyi fejtés, tegnap hozta szekérrel egy félkarú kalmár Lyonból... – Töltött mindkettejüknek.



Yves püspök feldúltan ült a széken, és olyan erővel szorongatta a teli boroskupát, amit a perjel a markába nyomott, hogy kifehéredtek az ujjpercei. Nem is tudatosult benne igazán, hogy mit tart a kezében.

Ez mentette meg az életét.

A johannita belekörtölte a borbá, és azon nyomban fuldokolva fordult le a székéről. Görcsös rángások futottak végig a testén, a szája szélét hab verte ki. A püspök elhajította a kupáját, mellette termett, és segítségért kiáltott; mire azonban a szolgák betódultak a terembe, Odo perjel már kiszenvedett.

A mérgezett itallal megrakott szekeret másnap találták meg, egy szakadékba borítva. A lyoni borkereskedőt – az igazit – sokkal tovább kellett keresni. Mire rábukkantak az erdő mélyén, már alig hagytak belőle valamit a farkasok.

Monsignore Lombardi nagyhatalmú, befolyásos ember volt: bíboros, bolognai érsek, magas rangú inkvizítor, az apostoli szék különleges megbízottja. Az egész kolostor felbolydult, amikor váratlanul megérkezett a kíséretével. Ékköves ujjaival galambbász szakállát simogatta, s lassú, megfontolt hangon beszélt az előtte álló Yves testvérhez, aki csillogó szemmel hallgatta.

– A keresztény hit gyökerét férgek rágják, fiam. Fondorlatos, fekete szívű férgek – mondta. – Rosszabbak a kátár eretnekeknél,

de még a balkáni bogumiloknál is; mert azok nyíltan tevékenykednek, s Krisztus buzgó szolgálói könnyen rájuk akadhatnak. Ezek a démonok viszont meglapulnak a sötétben, s eszük ágában sincs fennszóval hirdetni istenkáromló tanaikat. Mégis nagyobb veszedelem jelentenek a keresztény világ számára, mint a legmegátalkodottabb hitetlen szekta, a gaz szaracénokat leszámítva. Mert ők magának a Sátánnak a bérencei, és fekete mágiát gyakorolnak. Még a pogány időkben maradtak Európában; Hermész rendjének nevezik magukat, Ordo Hermeticus-nak, és náluknál alávalóbb söpredéket nem hordott még a hátán a föld.

A dominikánus testvér mohón itta a bíboros minden szavát; tekintetében lázas fények gyúltak.

– Nem ismerik el a Megváltó tanítását, tagadják a szentháromságot, fekete miséiken fordított keresztet alatt hódolnak a Sátánnak – folytatta Monsignore Lombardi. – Titkos, eldugott erődítményekben élnek, amiket egymás között domíniumoknak hívnak, és eretnek csatlósok seregével veszik körül magukat. Némelyek igaz lelki keresztények szerepében tetszelegnek, és szabályos hűbéri adományokat bírnak, amiket félrevezetett uralkodók ruháztak rájuk a régi időkben. Úgy beszélnek, a templomos lovagrend támogatását is élvezik; ez azonban nem tarthat soká, mert – magunk között legyen mondva – Őszentsége és a francia király már régóta készü-

lódnek, hogy lecsapjanak azokra a gőgös hitehagyottakra, akik a kereszt jegye mögé rejtik undok tévelygésüket.

– Akárcsak hajdan az átkos emlékeztető albigensek, excellenciás uram – jegyezte meg Yves testvér merészen. Monsignore Lombardi azonban a fejét ingatta.

– Tévedésben vagy, fiam. Felelj a kérdésekre: mi jelent nagyobb veszélyt a szárbá szökkenő vetésre, az erdő vadjai-é, avagy a rejtve tenyésző üszög?

– Az üszög – vágta rá habozás nélkül a szerzetes. – A vadállatok letapossák a gabonát, ám az jövőre újra kinő; ha azonban üszög fertőzi meg a termést, a földeket örökre ellepi a dudva.

– Jól beszéltél, fiam – bólintott a bíboros elégedetten. – Tudd meg hát: Szent Péter örököse engem bízott meg a feladattal, hogy kiégyessem a kereszténység testéből ezt az ocsmány fekélyt. Veszelmes vállalkozás, de nem lehetetlen. Jómagam már két domíniumot romboltam porig, egyet a Kárpátokban, a másikat pedig a pomerániai erdőségekben. Krisztus felkent vitézei, a johannita és a teuton lovagok, mindig készek fölemelni a kardjukat a hit védelmében.

Mikor Monsignore Lombardi elhagyta a kolostort, Yves testvér ott lovagolt a kíséretében. Fanatikus tűz lobogott a kebelében; úgy érezte, végre megtalálta élete értelmét.

Persze sokat kellett még tanulnia, a bolognai bíboros és inkvizítorai azonban a szárnyuk alá vették. Buzgósága nem ismert határokat. Világi neveltetése nagy hasznára vált: kiismerte magát a katonai dolgokban, és értett a hadvezetéshez is. Személyesen vett részt egy gascogne-i domínium ostromában, és az Úr hatalma megővta a démonimádók gyilkos mágiájától. Az egyházi hierarchiában is gyorsan emelkedett, minden kicsinyes gáncsoskodás ellenére; és amikor Narbonne püspökévé szentelték, Monsignore Lombardi elérkezettnek látta az időt, hogy önállóan folytassa működését.

– Nem istápolhatlak tovább, Yves fiam – mondta neki Párizsban, a Gréve téren, a lohadóban lévő máglyalángok vörhenyes fényében, miután végignézték a templomos lovagrend utolsó nagymesterének kínhalálát. – Magad is tudod már, mi a teendőd. Mielőtt azonban utadra bocsátanálak, arra kérlek, fogadd el tőlem atyai áldásomat, és ezt a búcsúajándékot.

Nehéz aranygyűrűt húzott le az ujjáról; a remekművű foglalatban egy hatalmas ametiszt csillogott.

– Az ametiszt a szűzi tisztaság köve – folytatta a bíboros. – Ha valaha végső szorongatásba kerülnél, ne vedd el a hitedet; emeld magad elé ezt a gyűrűt, és szólítsd fennhangon a gonosztévők porolyáit! A Sátán szolgálóinak mágiája nem állhat meg az Úr hatalma ellenében; nem fog bajod esni, meglásd!

Yves püspök áhitattal vette át mesterétől a szent ereklyét, majd letérdelt, és kezet csókolt a bíborosnak.

– Benedico fidelissimum episcopum Narbonensem! – mondta emelt hangon Monsignore Lombardi, és hűséges pártfogoltja homlokára helyezte ráncos kezét.

Yves de Saint-Amand teljes főpapi díszben tért vissza rezidenciájára a meggyalázott narbonne-i nagytemplom végleges újrasszenteléséről: stólában, püspöksüvegben, pásztorbottal. Barberini a fogadóteremben várta. Csapzott volt és megviselt, még le sem mosta magáról az út porát, de katonás tartásban állt a mozaikberakásos kőlapokon, tarajos sisakját az oldalához szorítva.

– Derék igyekezeted jutalmat érdemel. Aranyban utaltatom ki a püspöki kincstárból a járandóságodat – mondta a főpap, és csókra nyújtotta a kezét. – Mit végeztél, hűséges szolgám?

– Kiderítettem, hogy ki az ellenfelünk – válaszolta a genovai. – Kegyelmes uram meg fog lepődni.

Yves püspök átadta pásztorbotját és magas süvegét egy odasiető szerpapnak, majd elhelyezkedett faragott támlájú karosszékeiben.

– A türelem dicséretes keresztényi erény, jómagam azonban sajnos nem jeleskedem benne – mondta. – Beszélj!

– Az eretnekek várnagya egy hitehagyott nemesúr volt. Foix utolsó grófja.

– Az Oroszlán örököse? – vont fel szemöldökét a püspök. Gaston de Foix, akit ezzel a névvel illettek, hírneves lovag volt az apja gyermekkorában. Haditetteiről a mai napig is Franciaország-szerte énekeltek a vándor jongleur-ök. Nagy dicsőségre tett szert az angol háborúban, s szertelen gőgjében odáig vetemedett, hogy magával a királlyal is dacolni mert pireneusi sasfészekéből.

– Az unokája – bólintott Barberini. – Bár az örökségét saját maga tékozte el.

– Még egy léha nemesi sarj? – húzta el a képét a főpap.

– Nem, valami rossz emlékü családi viszályról van szó. Amennyire ki tudtam deríteni, ez a gróf – egyébként Mersant a neve – fiatalkorában igen beteges ifjú volt. Egyáltalán nem érdekelt a lovagi élet, felvette az egyházi rendet.

– Pap? – döbbsen meg Yves püspök.

– Csak laikus testvér. De nem hiszem, hogy különösebben hívő lenne. Azért állt egyházfinak, hogy tanulni mehessen. Előbb a párizsi egyetemre járt, aztán Cordóbába, az andalúziai mórakhoz. Közben az öccse elbitorolta a birtokait.

– Megérdemelte a nyomorult! – fakadt ki a püspök. – Keresztény lélek létére önszántából a hitetlenek földjére ment, hogy eretnek tanokat tanuljon! Remélem, kiátkozták.

– Pontosan ez történt, kegyelmes uram. Mikor megpróbált visszatérni Foix-ba, az öccse kegyetlenül elverette, és veszni hagyta a vadonban – Barberini bizonytalanul megvakarta a fejét. – Hogy mi történt ezután, azt nem tudtam pontosan megállapítani. Valahogy átvergődhetett a hegyeken. Aragóniában rokonai éltek, nagyanyai ágról. Mindenesetre évekig nem jött róla semmi hír.

Tétován elhallgatott. Yves püspök ellentmondást nem tűrően intett neki, hogy folytassa.

– Évek múlva aztán átkelt a Pireneusokon egy mór rablóbandával. Én mondom, kegyelmes úr, a Sátán szállhatta meg! Megrohanta a foix-i uradalmat, és porig égette. Mindenkit legyilkolt – az öccsét, a süldő porontyait, a papokat, az összes fegyvertelen pórt. Utána megint nyoma veszett; valószínűleg ekkor állhatott az eretnekek szolgálatába. Családi birtokait a király átruházta a béziers-i örögrófra.

– Apostata! – horkant fel a főpap. – Igazi ördög, a kárhozat gyermeke! Nos, a jelek szerint megtalálta a neki való társaságot.

– A környékbeli jobbágyság úgy félnek tőle, akár a tűztől – jegyezte meg Barberini. – Sötét Mersantnak hívják, és pokoli rémtörténeteket mesélnek róla. Egy gazdag paraszt tűzokádó, fekete csataménen látta lovagolni gyertyaszentelő napjának éjszakáján. Mások szerint éjszaka besurran a félreeső falvakba, és fiatal szüzek vérét szívja.

– Mersant le Sinistre. Illik hozzá a név – melázott el Yves püspök. – Mondd csak, nem félkarú véletlenül?

– Félkarú? Miért? – A genovai zsoldos szemlátomást meghökken.

Yves püspök tömören beszámolt neki a Chateaux Martelben történetekről: az állítólagos lyoni borkereskedőről és Odo perjel gyötrelmes haláláról. Hozzátette azt is, amit a megboldogult johannita mesélt a Croix-aux-Allier-i eseményekről. Barberini töprengve ráncolta a homlokát.

– Hát, nem is tudom – mondta habozva. – Ennek a Mersantnak éppenséggel mind a két karja megvolt, de Auvergne-ben könnyen

elveszthette az egyiket. Az ispotályos lovagok igencsak kemény legények. És a Foix-családon nemzedékek óta szörnyű átok ül.

– Átok? Miféle?

– Az Oroszlán ivadékainak meghígult a vére. Nem alvad meg, ha megsebesülnek. Egy rosszul sikerült vágás is könnyen nyomorékká csonkolhatja őket.

– Minden bizonnyal Isten büntetése – jelentette ki Yves püspök.

– De ha ez a comes hereticus ilyen sápkóros fajzat, hogyan válhatott belőle rettegett híru harcos?

Barberini vállat vont.

– Valószínűleg szaracén kardforgatóktól tanulta a mesterségét, uram. Azok pedig félelmetesen tudnak vívni. Magam is kóstoltam már a pengéjüket Apuliában.

A főpap bosszúsan dobolni kezdett az ujjával a széke karfáján.

– Te okos ember vagy, Barberini – szólott. – Mondd csak, neked mi a véleményed erről az egésze?

A genovai zsoldos elgondolkodva simogatta a szakállát.

– Szerintem ez a Mersant egy uomo vindicatore, kegyelmes uram – mondta végül. – Mindent elpusztítottunk, ami drága volt neki az életben. Most semmi más nem foglalkoztatja, csak a bosszú – márpedig egyszer már tanúságot tett róla, mire képes hasonló helyzetben. Meg akarja torolni kenyéradó gazdái halálát, és semmitől sem riad vissza ennek érdekében. Fortély, méreg, orgyilkos tör – mindegy neki, milyen eszközhöz nyúl, csak elérje a célját. Ez az ember valóságos vipera, püspök úr.

– És az áruló kulcsár meg az ispotályos perjel már halott – bólintott Yves de Saint-Amand. – Ezek szerint már csak én vagyok hátra.

– Igazat szólasz, kegyelmes uram. Jómagamnak nem lett volna bátorságom kimondani.

A püspök keményen a karfára csapott.

– Akkor hát csapdát állítunk neki! Magam leszek a csalétek.

– Hogy gondolja kegyelmességed? – hökkent meg a zsoldos kapitány.

– Nyilvános bejelentést teszek, hogy Szent Genovéa ünnepének éjszakáját magányos virrasztással fogom tölteni a kápolnámban, buzgó imákba merülve, hogy eltávoztassam a gonoszt Narbonne városától. Parancsba adom, hogy senki nem zavarhat. Ennek a kísértésnek képtelen lesz ellenállni!

Barberini kissé bizonytalanul látszott.

– Nem hívja ki ezzel kegyelmes uram maga ellen a sorsot?

– Szó sincs róla! – rázta meg a fejét Yves püspök. – Egyrészt te is velem leszel a kápolnában. Ha elrejtőzöl az oltáriszentség-tartó fülkéjében a himzett leplek mögött, senki nem fog észrevenni. Másrészt pedig nem vagyok olyan védtelen a sátánfajzat ellen, mint hinnéd.

És önelégült mosollyal megsimogatta az ametisztköves gyűrűt a bal mutatóujján.

Éjfélre járt az idő. A három drága viaszgyertya már félig égett az oltárlapon. Yves püspök lehajtott fővel térdelt a hideg kőpadlón; a halványsárga fénykörön kívül bizonytalan árnyékok gomolyogtak, fenyegető szörnyalakok gyanánt. A hűvös sötétség beburkolta, körülölelte a főpapot, mintha az állhatatos hit utolsó szigete lenne az örök éjszaka tengerében.

– Miatyánk, ki vagy a mennyekben...

Yves de Saint-Amand lelkét feszült várakozás töltötte el. Biztos volt benne, hogy a tervük beválik, és a hitehagyott gróf belesétál a csapdába. Szigorúan megparancsolta a csatlósainak, hogy senki ne háborgassa buzgó elmékedésében. Arra is ügyelt, nehogy ellensége gyanút fogjon; különös lett volna, ha egy magas rangú főpap minden őrizet nélkül szándékozik átvirrasztani az éjszakát. Két egyházi poroslót állított a magánkápolna ajtaja elé. Ezzel persze

halálra ítélte őket, de nem érzett lelkifurdalást. Pusztulásuk az egyetemes kereszténység javát fogja szolgálni; és mielőtt szolgálatba léptek, személyesen gyóntatta meg és oldozta föl mindkettőt. Hűséges, odaadó emberek voltak; soha nem bocsátotta volna meg magának, ha elkárhoznak.

– ...és legyen meg a te akaratod, amiképpen a mennyben, úgy a földön is...

Büszke volt rá, hogy a szent inkvizíció az ő hathatós támogatásával érte el a célját. A pireneusi domínium volt a sátánimádók utolsó tanyája; végre-valahára sikerült kiirtani ezt a mótelyt a keresztények közösségéből. A pogány mágusok korának bealkonyult. A hegyi erődben csak kettőt találtak közülük: egy reszketeg aggasztánt, aki szörnyethalt az ostromra induló johanniták láttán, meg egy leprás korcsfajzatot, akit karóba húztak. Az igaz hit visszavonhatatlanul győzedelmeskedett. Hermész rendjéből csupán egy megkeseredett, nyomorék kardforgató maradt, egy kiátkozott nemésúr, aki sarokba szorított patkány módjára szembefordult persecutor-aival. Veszett marásai okoztak ugyan némi kárt Krisztus egyházának, a sebek azonban előbb-utóbb begyógyulnak – a hitehagyott gróf lelkét pedig virradatra a pokol lángjai fogják emészteni.

– ...mert tiéd az ország, a hatalom, és a dicsőség. Mindörökké...

– Ámen.

A hang hűvös volt és magabiztos. Yves püspök imára kulcsolt kézzel fölegyenesedett, és méltóságteljesen hátrafordult, hogy szembenézzen a kárhozat gyermekével.

Mersant le Sinistre. A hegylakó jobbágyok találó nevet választottak neki.

Karcsú, magas, ruganyos mozgású férfi volt. Sápadt bőre szinte világított a kápolna sötétjében. Hollófekeete hajába a halántéka fölött egyetlen ősz fürt vegyült; fakókék szeme jeges nyugalommal csillogott. Páncélt egyáltalán nem viselt, csak fekete lovaglőcsizmát, sötét selyemujast és fókaprémme szegett útiköpenyt. Macskamódra mozgott, annyira nesztelenül, hogy a püspök észre sem vette, amikor kinyitotta a vasalt tölgyfaajtót, és belépett a kápolnába. Bal karja bénán, aszottan csüngött az oldala mellett, elfeketedett seb hely rútitotta el; a kezénél már sorvadásnak indult. Jobbjában azonban hosszú, egyenes pengéjű kardot tartott, amely a kint strázsáló poroslók véréből vöröslött.

A két ellenség tekintete egybekapcsolódott; egy hosszú percig farkasszemet néztek egymással. Egyikük sem kapta el a pillantását.

– A halálad vagyok – szólalt meg Mersant halkán. – Az Ordo Hermeticus ítélte fölötted.

Yves püspök arcára öntudatos mosoly ült ki.

– Talán inkább Ordo Hereticus-t akartál mondani, az eretnekek rendjét – felelte gögösen. – Megszentelt helyen vagy, hitehagyott; itt az Úr hozza az ítéleteket.

Brokát suhogott, acél csörrent. A páncélos Barberini félrerántotta a falifülkét takaró függönyleplett. A gyertyafény elég világosságot adott; a zsoldos célra emelte a nehéz genovai számszeriját, és habozás nélkül meghúzta a ravaszt.

Mersant kezében megremegett a hidegen csillámló kardpenge. A fegyver lapja könnyedén, olajozott mozdulattal sópörte félre a levegőből a feléje süvítő nyílvezzőt. Az ártalmatlanná tett lövedék csattanva csapódott a csúcsíves bolthajtás kövének.

Barberiniben a harcos ösztön legyőzte a meglepetést. A csörlős számszerij hasznavehetetlenné vált; percekbe telt volna újra felajzani. Gondolkodás nélkül elhajította, és az oltár felé szökött. Mire ott termett Yves püspök előtt, már az ő kezében is fegyver villogott: kosármarkolatú, borotvaéles itáliai penge. A főpap sietve nekihátrált az oltárkönek.

Az első összecsapás olyan hihetetlenül gyors volt, hogy nem is tudta nyomon követni. Háromszor csókolóztak össze csengve a



hosszú kardok, aztán mindkét vívó fürgén hátralépett. Óvatosan körözni kezdtek egymás körül, tekintetük az ellenfél szemét kereste.

– Jól forgatod a kardot – jegyezte meg Mersant nyugodtan. – Ki volt a mestered?

– A nápolyi Gianfranco Fiorelli – felelte a genovai. – És a tiéd?

– Asszad ibn Szaleh, Ceutából.

– Ne társalkodj a pogánnyal, kapitány! – mennydörgött közbe Yves püspök. – Végezz vele hamar, hadd szálljon szennyes lelke a kárhozat tűzére!

A daloló pengék halálos ezüsthálót szöttek a párbajozók köré. Barberinit sisak és mellvért védte, s a fegyvere Itália legjobb kovácsainak keze alól került ki; a hitehagyott gróf azonban úgy mozgott, akár a testet öltött Sátán, pedig béna karja is akadályozta. Kétszer háritott, majd vakmerőn ellentámadásba ment át; a genovai védekezésbe kényszerült, s a fejét kapkodva próbált kitérni a fürgé dőfések elől. Egy lendületes csapást a keresztvassal háritott, aztán oldalvást lehajolt, s szabad kezével ellenfele ujjasa felé kapott. Mersant visszalépett, és villámgyorsan körbepördült a sarkán. Pengéje csillámló körívet írt le, bukóhullámként szökkent át a védekezőn felemelt itáliai kard fölött – és a sisak állszíja alatt beleszaladt Barberini torkába.

A zsoldosvezér megtántorodott. Torka mélyéről rekedt hörgés tört elő. Mersant fegyvere vércsíkot húzott maga után a levegőben, majd suhogva körbefordult, és megpihent gazdája köpenyes vállán. Barberini kezéből kihullott a kard; fémes csattanással terült el a kövezeten. Átvágott torkából bugyogva dőlt a forró-piros vér.

Az egész küzdelem alig egy percig tartott.

Mersant megállt a genovai zsoldos görcsösen rángatózó teste fölött, és szenvtelen arccal pillantott le rá.

– Tizenkét pengeváltás. Hatvanhárom szívverés – mondta csendesen. Aztán Yves püspökre emelte a tekintetét. – A legjobb kardforgató volt, akivel életemben találkoztam.

Yves de Saint-Amandra vérvörös hullámokban tört rá a gyűlölet. Magasra emelte a karját, és kihúzta magát. Szeme villámokat szórt, szája széle reszketett az indulattól – félelmetes látványt nyújtott díszes főpapi ornátusában.

– Istentelen fajzat! – kiáltotta bőszen. – Gyalázatos bűneidet most újjal tetéztél! De ne hidd, hogy szembeszállhatsz az egy igaz hit hatalmával!

Jobb mutatóujját vádlón Mersantra szegezte; a súlyos aranygyűrűben megcsillant a hatalmas ametisztokő.

– Malleum maleficarum conjuro! – harsogta Narbonne püspöke.

Ibolyaszínű fény áradt szét a kápolnában, kísérteties ragyogásba vonva a némán bámuló szentképeket. Átható levendulaillat terjengett. A gyűrűből lila szikra pattant ki sísteregve, egyenesen a hitehagyott gróf felé; füstölő csóvát húzott maga után.

A véres kard remegve megállt a kövezet hasítékában, két mozaiklap találkozásánál. Mersant maga elé kapta ép kezének nyitott tenyerét.

– Malleum maleficarum extingo! – suttogetta.

A lila szikra szisszenve kialudt a tenyerében. A hátborzongató fény pislákolott egyet-kettőt, aztán elenyészett.

Mersant hidegen elmosolyodott.

– Ha lenne varázshatalmam, most megfosztottál volna tőle – mondta halkán. – De én nem vagyok mágus. Még nem. Nekem ez a fegyverem.

És a keze ismét ráfonódott a kardmarkolatra.

Yves püspök hűledezve hátrált. Gerince nekiütközött a kemény oltárkőnek. Az egyik gyertyatartó csattanva eldőlt; a lángok belekaptak a damaszt oltárterítőbe.

– Az arelati Szűzanyára! – zihálta. – Miféle eretnek mágia kelt a védelmedre?

Mersant a fejét ingatta.

– Tévedésben vagy, szentatyám – mondta gúnyosan. – Az imént éppen te használtad ellenem Hermész mágiját.

– Hazugság! – csattant fel Yves püspök. – Az Úr hatalmával sújtottam le rád!

– Aligha. Az ametiszt, az ibolyaszínű fény, a levendulaillat – ez a pártütő Casagrande mester kézjegye, akit ötven éve taszított ki a rend Val Negra domíniumából.

A főpap kopaszodó homloka verítékben úszott.

– Démonok szólnak a szádból – nyögte ki. – Ezt a gyűrűt Monsignore Lombarditól kaptam, a szentéletű bolognai bíborostól, aki pogány tévtanaitok esküdt ellensége!

– Szóval az egyház kebelén nyert menedéket – bólintott a hitehagyott gróf. – Pedig régóta halottnak hittük. Belátta a szerencse forgandóságát, és a győztes oldalra szegődött. És hogy senki se bolygassa a múltját, hát maga járt élen hajdani társai kiirtásában.

Yves püspök lihegve összeroskadott az oltár tövében. Reszkető kézzel markolta meg a nyakában lógó aranykeresztet, és Mersant felé tartotta.

– Távozz tőlem, Sátán! – hörögte kétségbeesetten. – Nem emelhetisz kezet az Úr felkent szolgájára! Kotródj vissza a pokol legmélyebb bugyrába, ahonnan előbújtál! Sanctimonium crucificis, defende me...

A hitehagyott gróf lassú, megfontolt léptekkel közeledett a püspök felé. Ajkát talányos félmosoly játszotta körül; ám a szeme jéghideg maradt.

– Nem állíthatsz meg – mondta szinte társalgó hangnemben. – A te kezében ez a kereszt száraz kóró csupán. Nincs mögötte erő. A te urad igralmat és megbocsátást tanít; az enyém véres bosszút és a hatalom igazát. Te elfordultál a gazdádától; én hű maradtam hozzá. Híg a hited, hamis pap, akárcsak az ereimben folyó elátkozott vér!

A kard kurta ívben meglendült, és kiverte a püspök kezéből a keresztet, amely pörögve átrepült a kápolnában, s csattanva hullott a bejárati ajtó küszöbére. Yves de Saint-Amand fuldokló zokogásban tört ki.

– Csatlósok! Poroszlók! Ide mindenki! – üvöltözte reszkető hangon. – Lator jár a szentélyben! Gyilkosok! Haramiák!

Mersant odaért hozzá, és féltérde ereszkedett mellette. Jobbjában megvillant a véres kardpenge.

– Nagy szívességet tettél nekem, szentatyám – mondta mézédés, behízelgő hangon. – Hálából úgy döntöttem, nem foglak megölni...

Narbonne püspökére másnap pirkadatkor találtak rá a templom-szolgák a kápolnában, a leégett oltár és az itáliai zsoldoskapitány gondos kézzel felravatalozott teteme mellett. Nyöszörögve fetrengett a vérmocskos kövezeten, és érthetetlen hangokat adott ki magából. Mind a tíz ujj hiányzott, kivágták a nyelvét, és megvakították egy forró gyertyacsonkkal. A szolgák babonás rémülettel hányták magukra a keresztet, és fejvesztve menekültek az elátkozott kápolnából.

Mersant le Sinistre hajnalra már messze járt Narbonne városától. Fényes szőrű lova tempósan ügetett a kelő nap irányába, az Alpok hegyláncra felé, amely mögött a Pó termékeny folyóvölgye és az észak-itáliai rónák húzódtak. A Croix-aux-Allierben zsákmányolt zsugorított fejet – a rend jövőjének zálogát – elővette az iszákjából, és a nyeregkápára akasztotta.

– A Sátánra esküdtem meg, hogy továbbviszem Hermész örökségét – mondta mosolyogva a néma fejnek, és barátságosan megveregette. – Ám a narbonne-i Yves legyilkolta a mestereimet, mielőtt kitaníthatlak volna. Szerencse, hogy az ő halálukkal nem veszett ki még a mágusok nemzetsége Európában.

Fölszegette a fejét, és tűnődve nézett a sápatag, kora tavaszi napkorongra.

– Monsignore Lombardi... ne félj, jövök már! – suttogetta. – Mire az itáliai tőkéken beérik az idei szőlő, Casagrande mester találkozni fog az utolsó tanítványával...

Illusztrálta Boros Zoltán

JEFFREY STONE

Ghouzm gyöngyei

A Gyöngyhalász formás, karcsú motor volt; tankja széles, kormányja szarv alakú, motorháza kidagadó tompor. Sacher a tankra hajolt, hogy csökkentse a szélellenállást, és sebességet váltott. A motor megugrott, és örült iramban falta a kilométereket. Egyre sűrűsödtek az út mellett a mérőkövek.

Sacher áttért a másik sávba, egy pótkocsis kamiont előzött, aztán visszalibbent még a kanyar előtt.

Ghouzm: vidék az út mentén, ifjúkori örült száguldásainak újraformálódott emléke. Megannyi ismerős település az ismerős dombok között; örökös száguldás visszafelé. Mindig visszafelé.

Most egy meggypiros országúti cirkálót látott maga előtt, egy négykeréken lebegő Bentley-t. A Gyöngyhalász felmordult, és üldözőbe vette.

Sacher kedvelte a motoros szánt. A három keskeny lécen való suhanás nem ér annyit, mint száguldani a Gyöngyhalász nyergében a szürke aszfaltúton, de itt a Helios-2-n, ezen az örökös hóval borított bolygón, nem lévén utak, a kerekas járműveknek nem sok hasznát vehette. A motoros szán volt az egyetlen eszköz, amellyel a néhol derékig érő, fagyott havon behozhatta a gyöngyöket a telepre eladni.

– Szépek a gyöngyeid – mondta neki Kathlina, a telepszéli vegyesbolt tulajdonosa. – Tízszor ennyit el tudnék adni. Jó lenne, ha többet hoznál!

Kathlina özvegy volt, középkorú, de a szörmesapka alól kilátszó, barnára aszalódott, ráncos arca megállapíthatatlanná tette korát. Sacher szemmel láthatóan jóval fiatalabb volt nála.

Kathlina, mint mindig, segített elrendezni a vásárolt holmit. Sach felnyitotta a szán csomagterét, arrébb tolta a mentőládát, helyet csinált a vásárolt javaknak. Hátra rakta be a fagyasztott húsokat tartalmazó dobozokat, mellé a kétszersültet, konzerveket, fűszereket, könyveket, mikrofilmeket, és az egésznek a tetejére az újonnan vásárolt hősugárgázót meg a két doboznyi elemet.

Ahogy lehajította a csomagtér tetejét, hideg szélroham söpört végig az Ikerdomb völgye felől, és hősziánkakat sodort a férfi arcába. Sacher felegyenesedett, és szembefordult Kathlinával. Jó felépítésű ember volt, vastag bundában, meleg prémsapkával a fején, és a szikrázó fehérségről visszaverődő bántó napsugarak elleni sötét szemüvegben. Barna arca fiatalos erőt sugárzott.

Távol élt minden településtől, kinn a hólepte erdők sűrűjében, magányába rejtőzve az emberektől, de minden hónap első szerdáján motoros szánján bejött Sui-Huitbe, hogy eladja újonnan szerzett gyöngyeit, felrússítse készleteit.

Dolga végeztével az eget vizsgálta. A dombokon túl, fenn a Karris-hegység hegyes csúcsainál túl sötét volt az ég. Havazott. Megszokta már a hóiharokat, nem félt tőlük, de utazásaihoz szívesebben választott tiszta időt.

Megnézte, jól van-e lezárva a csomagtartó, aztán közel lépett Kathlinához, szertartásos udvariassággal megölelte, és arcához érintette arcát. Elköszönt.

– Várj! – mondta a nő. – Igyál velem egy pohár meleg kirit, mielőtt elindulsz! Ne siess úgy el, mint máskor!

– Szeretném elkerülni a vihart – mondta Sacher.

– Délutánra a vihar elül. Addig meg... akár nálam is ebédelhetnél, Sach! Légy a vendégem, hisz olyan jó üzletfelem vagy.

Sacher a fejét rázta.

– Ne utasíts vissza! – kérte a boltosnő.

– Sietnem kell! Több gyöngyöt akartál, nem?

– Hát jó – mondta bosszúsán Kathlina. – Tegnap érdeklődtek utánad, Sach. Azt mondtam, ma keressenek... de csak dél körül vártalak. Erre te beállítasz korán reggel, és már menni is akarsz. Mit mondjak nekik, ha visszajönnek?

– Semmit. Ne mondj semmit.

Kathlina tovább makacsodott:

– Hárman voltak. Két férfi meg egy nő. Pontosabban egy nő meg két férfi. Merthogy a nő tűnt vezetőnek, azok ketten csak bambultak egész idő alatt. Különös szerzetek. Terraiak.

– Földiek? – Sacher megrezzent. – Itt? És engem keresnek?

– Valami Kovanovicot kerestek. Öreg vadász, mondták, de mivel rögtön utána gyöngyökről is érdeklődtek, rögtön tudtam, hogy csak te lehetsz. Közöltem velük, hogy aki nekem a gyöngyöket szállítja, fiatal és jóképű. Akkor az apjával akarunk beszélni, mondta nekem a nő. Én nem ismerem az apját, csak Sachot, mondtam én. Pénzt adott... ötven start, hogy tartsalak itt, míg nem jönnek.

– A megszállottak, akik a Ghouzm gyöngyei után kutatnak, nem fogynak el. Sikertelenségre vannak kárhoztatva. Mondd nekik, menjenek haza, felejtsek el!

– Én megmondhatom – vont vállat Kathlina –, csakhogy az a nő nem fog elmenni. Ha látnád, micsoda bestia. Ezek a földiek, ezek nem értik a módját, hogyan neveljék tisztességre az asszonyaikat! Került volna megboldogult uralom kezébe, tudná, hogy illik emberek közt viselkedni.

Sacher csizmája orrával a szán sítalpatit babrálta, majd rövid gondolkodás után felnézett.

– Sajnálom, hogy vissza kell neki adnod a pénzt, Kathlina, de indulok. Kárpótlásul legközelebb kétszer ennyi gyöngyöt hozok.

– Ez a nő kutatni fog utánad. Ez nem adja fel.

– Nem tudnak rávenni, hogy segítsék, üzletet pedig csak rajtad keresztül kötök. Mond meg nekik, feleslegesen sodorják veszélybe magukat, ha kimennek a vadonba gyöngyre vadászni!

– Ott jönnek! Végre! – kiáltotta Kathlina, és látszott rajta, hogy kész akár a szán útjába vetni magát, csakhogy Sachert visszatartsa.

Sacher a telep felé fordult. A legszélső háztól méterekre három oda nem illő alak közeledett a hóban. Ruházatukban nem volt semmi különös, de egyetlen csoszogásuk a sílécen, elárulta róluk, hogy nem havas világban nőttek fel.

Sacher arcáról lehetetlen volt leolvasni, mire gondol, de Kathlina megnyugvására a szánnak támaszkodva bevárta a jövevényeket.

A nő ért oda legelőször; két kísérője vagy tíz méterre mögötte megállt, és csendben várakozott. Teljesen egyformának tűntek; vékonyított szemöldökük alól egyforma sötétkék szempár tekintett elő. Mindketten zöld ajakfestéket kentek fel.

A nő ugyanolyan magas lehetett, mint Sacher; úgy egy-nyolcvan, de a testét elfedő bunda alatt is sejteni lehetett, milyen vékony, nyúlánk a termete. Arca halvány ezüst volt, prémsapkája alól lila hajtincsek kunkorodtak elő, keskeny, zölddel bekent ajkai fölött éles, apró, csőrszerű orr meredt. Amikor megszólalt, szájából hegyes fémfogak villantak elő.

– Ó az? – reccsent a boltosnőre.

– Igen.

– Jó. Menj a boltodba! A pénzed megkaptad. Itt most nincs szükség rád.

Kathlina válaszolni akart, de az ezüstös arc hideg szeméből áradó hűvös felsőbbrendűséget érzékelve vállat vont, és vonakodva megindult a hóval befűjt vegyesbolt felé.

– Lady Liliag – fordult a nő Sacherhez. – Röviden: Lill. Ők, mögöttem, a szexuális partnereim és kísérőim. Név nem fontos. Tárgyra térek. Most elvezet az apjához! Beszédem van vele.

Sacher szinte nem is emlékezett már arra a különös akcentusra, amellyel a nő beszélt.

– Mit kíván az apámtól? – kérdezte.

– Vele van beszédem – mondta kegyetlen felsőbbrendűséggel a Lady –, nem magával. Induljunk! Elvezet minket.

– Miért tenném?

– Pénzért. Ötezer start ajánlok. De kérhet tizet is. Nem érdekel.

– A pénz engem sem.

– Amit ajánlok, több évi gondtalan életre elég.

– Nem szenvedek hiányt pénzben.

– Jó. Ajánlok mást. Nem kell a vadonban nyomorognia. Alkalmazom az udvartartásomban. Elkísér, bárhová megyek. Megismerheti az emberlakta bolygók mindegyikét.

– Nem vágyom rá.

– Jó. Nevezze meg maga az árat. Mit kér?

– Menjen haza! Nincs értelme apámat keresnie.

A nő hallgatott, aztán szúrósan Sacher szemébe nézett. A férfi még a fekete szemüveg alatt is érezte, hogy látják a szemét.

– Maga férfi. Mikkel tart nemi kapcsolatot? Nőekkel, férfiakkal, pótlanyagokkal, vagy...

– Senkivel és semmivel.

– Ha elvezet az apjához, szexelhet velem.

– Ennyire fontos magának?

– És ezt is megkaphatja – mondta a Lady. Egy gyufásskatulyányi autómoddellt húzott elő, egy fekete autót kicsinyített mását, amelynek apró műtűrök látszottak a motorházán. – Úgy hallottam, megőrül az ilyen játékszerekért.

Sacher kinyújtotta érte a kezét, elvette, szemüvegét a homlokára tolva vizsgálta. Könnyű fémből és műanyagból volt, de megszólalásig hasonlított a földi autókra a régmúltból...

– Magát elviszem – döntött Sacher. – De csak ha egyedül jön.

– Helyes. Induljunk! – Hanyagul odaintett a kísérőinek. Azok bólintottak, és szó nélkül elindultak vissza a telep felé.

Sacher felmászott a botkormányhoz, és a nő is felpattant mellé; lecsatolt siléceit egyszerűen otthagya a havon.

Sacher elfordította az indítókulcsot, a motor halkan berregni kezdett, a berregés felerősödött, és a szán egyre gyorsulva csúszni kezdett a havon. Gyorsan suhantak a sík terepen, majd egy domb oldalán kapaszkodtak fel, enyhe szögben, hogy annál meredekebben zúduljanak le a másik oldalra. A Ladynek szeme sem rebbejt a veszélyes kanyaroknál, amikor a szán megcsúszott a jegesebb részekben.

A köolajkutak felől dörgés hallatszott, minden más zajt elnyomott, aztán pár másodperc múltán újra csend lett, csak a kis motoros szán berregése riasztotta el a jégcsapokkal díszített fákról a nagy szürke madarakat.

A szél egyre erősödött, és bár a plexi szélvédő sokat felfogott, ha oldalba kapta őket egy-egy szélroham, rendre kis hóförgetegek vágódtak az arcukba. Sacher a szeme sarkából a némán ülő nőt nézegette. Egész vonzó volt a maga különös módján.

Lady Liliag hirtelen szembefordult vele.

– Ne nézzen! – parancsolta.

– Ne húzzuk fel a szán tetejét? – kérdezte a férfi. – Nem fázik?

– Igen.

– Akkor a lejtő aljánál megállunk felhúzni a tetőt.

– Nem, maga ostoba! Egyáltalán nem figyelt a válaszomra. Azt kérdezte, nem fázom-e? A válaszom igen volt; igen, nem fázom. Ne álljon meg! Siessen!

– Kapaszkodjon!

Gyorsított. Fantasztikus sebességgel robogtak le a lejtőn. Sacher felpillantott az égre, és reménykedett benne, hogy sikerül a keményebb hóvihart elkerülni. Nem volt sok kedve a gőgös nőt pátyolgatni. Bár, ki tudja...

– Hamarosan havazni kezd – mondta. – A hó ellepi a nyomunkat és attól kezdve teljesen rám lesz utalva. Vihar lesz. Engedelmeskednie kell majd nekem, különben sorsára hagyom, és sohasem talál ki ebből a vadonból. Remélem, döntésekor tisztában volt vele, hogy rám bízta az életét?

– Igen.

– Mégis velem jött, tehát bízik bennem.

– Nem. De tudom, nem fog ellenkezni velem. – mondta a Lady egy mosollyal kivillantva fémfogait, és egy pillanatra előhúzta jobb kezét a

vastag szörmekesztyűből. Ahogy ujjait begörbítette, a körömházakból éles acélkarmok bújtak elő, és megfeszültek. Aztán elernyedtek, szép lassan visszahúzódtak, és a kéz visszakerült a kesztyűbe.

Sacher halkan füttyörészett. A hosszú magány évei alatt, ez észrevétlenül vált szokásává. Bal kezét bundájának zsebébe mélyesztve vizsgálta az apró játékszert, amivel megvesztegették. Nem tudta megállapítani, mire szolgálhatnak azok az apró kitüremkedések a motorházon. Ilyet még nem látott; nem volt hasonló a gyűjteményében.

Sík terepen haladtak, itt-ott kisebb erdőket, bokorcsoportokat kerülve meg, s ahogy Sacher ujjai új szerzeményén matattak, kínzó vágyat érzett, hogy újra ghouzmi utakon száguldozzon gyöngyökhöz jusson. Egy villanás, egy pillanat műve volt, és máris ott ült Gyöngyhalász nyergében, s a szarkormányt szorongatva simult rá a széles tankra. Az érzékeny kétkerekű motort jobban kedvelte, mint a jóval kényelmesebb, de nehézkes kocsikat. Gyűjteményébe azonban kellett az azok is, hiszen kocsik nélkül nem létezhetne verseny, és verseny nélkül nem léteznének a gyöngyök. Egy zöld Volvót ért utol, az nem engedte előzni. Gyöngyhalász felmordult alatta, megugrott, és ügyesen elsuhant a dühösen dudáló autó mellett. Nem kellett megtapintania a zsebé, tudta, hogy a gyöngy már ott van benne. Szép kerek, enyhén áttetsző golyócska, szívárványos kavargással a közepén. Ghouzmi gyöngye.

A zöld Volvó elmaradt mögötte. Sacher még erősebben markolta a kormányt, ismét rohamra indult. Egy kanyarból hosszú egyenes szakaszra érve új versenytársat, egy kopott oldalú, régi Fordot pillantott meg. Nosza, rajta!

Ismeretlen jármű motorjának bűgását hallotta a háta mögül, és megdöbben, amikor a visszapillantó tükörben egy sötét árnyat látott. Mint egy ragadozó, mint egy sötét párdus, ami ugrásra készen lapul az útra, egy fekete kocsi suhant mögötte. A távolság fogott közöttük. Ez utána jött! Komoran, fenyegetően. Ilyen még nem fordult elő! Ez meredeken új volt! Hogy őt üldözzék! Hogy rátörjenek hátulról! Mi lesz a gyönggyel, ha ez a veszedelmes ragadozó leelőzi? Ez az alattomos jármű, különös szerkenyűvel a motorházán... Az új szerzemény! Még nem lehet...

Hirtelen vissza kellett tértie a szánra.

– Elaludt? – a Lady dühösen rázta a vállát. – Miért nem válaszol, ha beszélnek magához? Legyen már normális

– Sajnálom – mondta Sacher. – Ezt az utat egyedül szoktam megtenni. Ehhez az útszakaszhoz régi szokásaim fűződnek. Itt nincs szükség különösebb figyelemre, és elfeledkeztem róla, hogy ön is velem van.

A nő szeme villámokat szórt.

– Vigyázzon a nyelvére, fickó! Rólam nem illik csak úgy megfélekezni! – Pár szót valami ismeretlen nyelven hadart mérgében, aztán visszaváltott a furcsa akcentussal beszélt közös nyelvre. – Jegyezze meg jól, barátom, Lady Liliag jelenlétéről nem illik elfeledkezni! Nem tudom, itt mik a társasági normák, de a Terrán a legnagyobb sértésnek számít az ilyesmi. Mivel fültanúk nem voltak jelen, a körülményekre való tekintettel nem követelek elégtételt. De elvárom, hogy megmagyarázza, mit művelt az előbb! Bámult a levegőbe, mint egy átkozott el-guonó, és nem válaszolt a kérdésemmre!

Sacher meglepetten nézett a haragos nőre, aztán vállat vont.

– Egy pillanatra áttértem a másodlagos világomba.

– Nem értem.

– Ez itt – körülmutatott –, a dombok, a hó, a fák és minden, ez az elsődleges világ, a reális világ, amelyben fizikailag létezem... és ön is. De itt, belül a fejemben, van egy másik világ, mely a fantáziámban alakult ki, és önálló életre kelt. Ez a másodlagos világ. Testileg itt ültem a szánon, lelkileg viszont ott időztem.

– Wallshizmus... itt? – csodálkozott a Lady.

– Számomra mind a két világ egyformán fontos. Életem felét ott töltöm, másik felét itt.

– Kétségtelen, ez wallshista filozófiai iskola – csettintett a nő. – Kétszáz éve a halott hitek listáján, álmomban sem képzeltem, hogy itt, az isten háta mögött akad egy képzetlen, félcivilizált fickó, aki hisz benne, és gyakorolja azt. Wallsh maga is beismerte, hogy megbukott, követői át-pártoltak Ding- és Jacker iskoláiba, az eszme létjogosultságát egyetlen civilizált ember sem ismeri el. Higgyen nekem, ember, amit második létnek hisz, ugyanolyan kitaláció, mint a menny és a pokol!

– Ez létezik – mondta némi sértődöttséggel Sacher.

– Blabla. Mese... Mégis kíváncsivá tett. Mi a fétise?

– A mim?

– Fétis. Szent tárgy. A hit objektuma. A wallshizmus alapelve, hogy ezek a másodlagos, harmadlagos és sokadlagos világok a valóság valós tárgyaikra épülnek. Szilárd építőelemek tartják össze a légvárat. Nem kell

válasz! Tudom, mik a fétisei. Nyilvánvaló. A játékszerek, amiket gyűjt. Azok az autómodellek. Mihez kezd velük? Imádkozik hozzájuk?

– Sohasem szerettem, ha kigúnyolnak.

– Nincs gúny. Magam sem ismerem a hitet, nincs egzakt tudásom a fétisek szerepéről. Tudni kívánom.

Itt-ott nagyobb buckákat kerültek meg, de lényegében egyenes vonalban haladtak észak felé.

– A tárgyak ugyanolyan részei az univerzumnak, mint az ember. Léteznek a tér három dimenziójában, van múltjuk, jelenük, jövőjük, van lelkük. Ezeknek az úgynevezett játékszereknek nagyon fontos szerepük van életem szempontjából, rendkívül fontos szerepük. Ha tudná...

– Sajnálom és irigylem magát.

– A sajnálat kölcsönös.

Hallgattak, míg megkerültek egy kisebb facsoportot, aztán Sacher a zsebébe nyúlt, és előhúzta a kis autót. Most, hogy jobban megnézte, inkább alatomosságot sugárzó fegyvernek tűnt, mint játékszernek.

– Még nem lett volna szabad megjelenie a világomban – mondta a nőnek. – Még nem vontam be. Hívatlanul megjelent, beférkőzött, szokatlan önálló léte van. Mi ez? Honnan szerezte? Nekem még nem volt ehhez hasonló... darabom.

A nő futólag odapillantott, aztán újra valahová a távolba nézett.

– Eredetijét valamelyik távoli őszám használta, vagy négy-ötszáz évvel ezelőtt. Egy filmben, aminek a címe Mad Max volt. Motoros banditákat írtott vele. Családunk ezen a filmen gazdagodott meg, innen a hagyomány, hogy az a vacak szerencsét hoz. Apám halála után rám maradt. Ez is.

– Maga nagyon gazdag?

– Úgymond. És nem érdekelnek a gyermekem babonák. Amikor hallottam, hogy maga ilyesmiket gyűjt, nem gondolkoztam, hogy odaadjam-e vagy sem. Sokkal többet ér nekem, ha beszélni tudok az apjával.

– Nem fogja elárulni magának a ghouzmi gyöngyök lelőhelyét – Sacher hangja gúnyosan csengett. – A titok titok marad. Sokan kutattak már a lelőhely után, de gyöngyöt egyikük sem talált. Néhányan megfagytak, mások elpusztultak a vadonban, és azok számára, akik visszatértek, a titok még titokzatosabbá vált.

– Engem nem érdekel a lelőhely.

– Akkor mit keres itt?

– Az örök ifjúság titkát!

Sacher olyan hirtelen fékezett, hogy a szán megcsúszott, és majdnem belerohantak egy nagy jeges bokorba.

– Ne próbálja titkolni! – kiáltotta a nő. – Elárulta, hogy tud a titokról! A maga apja fantasztikus kort ért meg! Igaz? Igazam van?

– Hogy jött rá?

– Egyik ékszerüzletünk vezetője fedezte fel, hogy vevőink jelentős százaléka fantasztikus korokat ért meg. Mégpedig pontosan azok, akik ghouzmi gyöngyöket vásároltak. Volt olyan köztük, aki százhusz évesen még gyereket szült, s csak százötvenévesen halt meg. Arra nem volt nehéz rájönni, hogy hosszúéletű ügyfeleink mindegyike rendelkezik ilyen gyöngyökkel. – Előhúzott egy maréknyit a borsónyi, szivárványos közepű gyöngyökből, és megmutatta. – Tehát arra következtettünk, hogy ezek lassítják valamilyen módon az öregedést. Több laboratóriumunkban tanulmányozzák őket.

– Akkor nem értem, mit keres itt? Van elég gyöngye, hosszú életű lehet.

– Csakhogy – folytatta Lady Lillig –, nem mindenki ért meg hosszú kort a gyöngyök tulajdonosai közül. Sőt, a gyöngyöt vásárlók között arányaiban csekély azoknak a száma, akik lassan öregednek meg. Tehát nem mindegyik hat egyformán. Némelyik késlelteti az öregséget, némelyik nem. De miben különböznek ezek a gyöngyök egymástól? Honnan lehet tudni, melyik a jó hatású a sok semleges között? Mi a közös azokban a gyöngyökben, amik ilyen csodálatos hatalommal rendelkeznek? Meg kell tudnom. Én sokáig akarok élni. És csak biztosra mehetek. Tudnom kell az igazságot, amit a maga apja tud. Beszélni akarok vele. A régi nyilvántartások szerint Sacher Kovanovic több mint százhusz éve szerzi be a gyöngyöket a Helios-2-n lévő kirendeltségeink számára. Minden gyöngy keresztyülmegy a kezén. Ismernie kell őket mindenki másnál jobban.

– Visszaforulok – mondta Sacher halkan. – Visszaviszem a telepre. Sajnálom. Hiába jött. A gyöngyök egyformák. Nincs köztük semmi különbség.

A nő megragadta Sacher kormány felé nyúló kezét.

– Nem! Szó sem lehet visszafordulásról! Vigyen az apjához! Ne álljunk itt! Induljon! Tőle akarom hallani a választ!

– Van egy apróság, amit kihagyt a számításából – mélyzött el egy pillanatra Sacher. – Az, hogy apám...már rég nem él.

Nagy pelyhekben hullott a hó, de a szán csak állt egy helyben a nagy bokor mellett, két utasa egymás arcát fürkészte.

– Tehát maga vette át a szerepét. Az ő nevé...

– Nem – a férfi a fejét rázta. – Semmiféle szerepet nem vettem át. Rossz nyomon jár. Azt hittem, kitalálja magától, de most már látom, hogy a civilizáltság, amire oly nagy mértékben büszke, nem hordozza magában a logikus gondolkodást. Hát, segíték megérteni. Apám sohasem járt a Helioson. A Földön halt meg autószerencsétlenségben, mint a nagyapám. Nálunk ez a családi hagyomány. Meghalni az úton. Apám tankolni igyekezett, a kocsit megcsúszott, áttért a másik sávba, egy kamion jött szembe. Ott voltam a temetésén. Ismétlem: a Földön. Mivel anyám rég nem élt, semmi sem kötött a birtokunkhoz. Eladtam mindent, s két hónapra rá már a Koriolánus fedélzetén voltam, útban ide a Heliosra, az első telepeseikkel együtt. Ennek körülbelül háromszáz éve.

– Ez természetesen ugyanolyan kitaláció, mint a wallshista világa.

– Lehet, hogy megvan már 350 éve is. Nem tudom pontosan. Elvesztettem az idő fonalát. Számomra lényegtelené vált az idő múlása.

– Nem hiszek magának.

– Nem kértem rá.

– Miért hazudik? Mit akar eltitkolni előttem? Miért nem megyünk tovább? Látni akarom, hol él.

– A testem fiatal – mondta Sacher –, de itt belül öreg vagyok. Talán a legöregebb élőlény az emberlakta galaxisban. Nagyon rég egyedül élek, nem volt senki, akivel beszélgethettem volna, akinek elmondhattam volna az életem.

– Folytassa! – mondta a nő hűvösen. – Aztán ha befejezte, menjünk tovább!

– A Földön hirtelen magányossá váltam – emlékezett vissza Sacher.

– Ide valóssággal menekültem. De a baleset emléke itt is ugyanúgy kísértett, hiába a több száz fényévi távolság. Ezért tovább kellett menekülnöm, de nem egy még távolabbi bolygóra. Ezt, amit maga wallshizmusnak hív, egy vén csavargó ismertette meg velem. Képzetelemben felépítettem a másodlagos világom, és kétségbeesetten menekültem belé a baleset emléke elől. Azért jöttem erre a világra, mert itt nincsenek utak, talán megtörhetem a családi hagyományt, és nem fogok én is országúton elpusztulni. Mégis, valami titokzatos erő arra kényszerített, hogy a másodlagos világom egy út köré építsem. Ezen az úton azonban csak egy irányban lehet haladni: visszafelé. Nincs szembejövő forgalom, nincs baleset. Csak az út van, az úton haladnak autómmodelljeim felnőtt másaí, és ha a motoromon utolérem valamelyiket, versenyre kelek vele, és le hagyom. Én vagyok a leggyorsabb, és a Gyöngyhalász minden versenyből győztesen kerül ki. Szálguldok tovább.

– És a fiatalság? – követelte Lady Lillig. – Miért nem a gyöngyökről beszél inkább? Honnan szerzi őket?

– A gyöngyökről beszélek – mondta nagyon halkan Sacher. – Pontosan a gyöngyökről. Mert ahogy az idő telt, a telepések első generációja, akikkel együtt érkeztem, kihalt... én pedig ilyen maradtam. Egyedül. A vadonba menekülve eleinte csodálkoztam, később belenyugodva éltem tovább kettős életemet.

– De hogyan? Hogyan maradt fiatal?

– Egyszerűen – nevetett Sacher. – Csak megfelelő fantázia kellett hozzá. Itt szemben úszunk az idővel, vagyis az idő telik, és mi öregsünk. De ott, az elképzelt, és maga szerint nem létező másodlagos világomban az idővel egy irányba haladok. – Újra nevetett. – Ugyanabba az irányba, mint az idő! És Gyöngyhalász gyorsabb az időnél. Lehagyom az időt! Az autómmodellek, amiket ön fétiseknek nevezett, az idő mérföldkövei. Elszágulok az idő mérföldkövei mellett, és az idő folyását megelőzve visszafelé öregszem, vagyis fiatalodom. Amennyit öregszen itt, annyit kell fiatalodnom ott, hogy egyensúlyban maradjak. Ha ugyanannyi időt töltök mindkét világomban, az idő nem fog rajtam.

– Lehetetlen!

– Bármilyen lehetséges, ha hiszünk benne! Nézzen rám! Talán háromszáz évesnek látszom? Ó, nem, pedig jóval öregebb vagyok! Mégis, emlékszem a Földre, emlékszem a régi otthonomra. Akarja, hogy elmeséljem, hogy nézett ki szülővárosomban, Sidney-ben az operaház? Mintha hatalmas párnákat terítettek volna az öbölbe száradni, mintha egy nagy hajó bontaná ki a vitorláit.

– És ezek? – kiáltotta a nő, és Sacher arca előtt rázta kezében a gyöngyöket. – Ezeknek mi közük az egészhez? Mit beszél itt összevissza? Talán nem ezek rejtik magukban az örök ifjúság titkát? Talán nem igaz, hogy sokan százötven évet is megélték, akik ilyenekkel rendelkeztek? Talán hazugság az egész? Vagy csak kitaláció?

– Ghouzm gyöngyei – mondta Sacher –, az idő könnyei.

– Meghosszabbítják az életet! Lassítják az öregedést! Vizsgálják a laboratóriumainkban!

– Igen. A gyöngyök segíthetnek, de fiatalságot nem sugároznak, illetve nem a gyöngyök sugároznak, hanem a hit maga. Minden gyöngy egyformán alkalmas, a különbség az őket birtokló emberekben van. Akik hisznek benne, hogy a monda szerint e gyöngy rendszeres érintése meghosszabbítja az életüket, tovább élnek. Akik kételkedők, azoknak hiába minden gyöngy. Aki képtelen hinni a csodában, halott ember. A jövő azoké, akik bírják a hitet, van elég képzelőerejük és akaratuk. A többiek halottak. Nincs szükség rájuk. Az univerzum szempontjából csak átmeneti lények.

– De végül is, maga szintén a gyöngyöknek köszönheti a fiatalságát... már amennyiben igaz a meséje.

– Igen. Közvetett úton. Csakhogy ezek a gyöngyök az én termékeim. A ghouzmí gyöngyök. Mit gondol, honnan származnak? Senki sem jött még rá, pedig sokan kutatták. Nem is jöhetnek rá, mert ezek az én képzelőerőm termékei. Ghouzm a másodlagos világom neve, ahol egy végtelen hosszú úton azonos irányba száguldok az idő folyásával. Valahányszor magam mögött hagyom az idő egyik mérföldkövét, az idő elszomorodik, és könnyét hullajtja. Ezek a könnyek Ghouzm gyöngyei. Ezek a könnyek jelölik a napokat, amennyit visszafiatalodom. Ezek a gyöngyök a zsebemben maradnak, amikor visszatérek az elsődleges világomba. Ezek a gyöngyök, lévén nem evilági eredetűek, különös kettős tartalommal rendelkeznek. Aki képes felfedezni csodás voltukat, és hinni kezd a csodában, talán szintén képes lesz másodlagos világot kialakítani, és ezáltal fiatal maradhat valameddig. Hangsúlyozom, nem a gyöngyök, hanem saját hite segítségével. Akinek erős a hite és az akarata, akár százötven évet is megérhet. Talán élhetne tovább is, de gyanítom, hogy az emberi képzelőerő itt már megreked. A százötven év is csoda, és az ember el sem tudta képzelni, hogy még ezen is túlléphet. Egyszerűen nem hisz benne, hogy halhatatlan lehet... hát meghal. Az én hitem azonban erős, tudom a módját, hogy két világot váltogatva a végtelenségig élélhetek folyamatosan fiatalodva és öregedve. Én hiszek a halhatatlanságban, következésképp: örökké fogok élni.

Lady Liliag összeszorította a kezében tartott gyöngyöket, és a hóba hajította őket.

– Hazugság! – kiáltotta. – Ilyen nem létezik! Most találtad ki! Meg fogsz halni, mint bárki más! Én is meg fogok halni egyszer. De most még félek a haláltól. Minél tovább akarok élni. Olyan sok tennivalóm van még a világon!

Sacher a szétszóródó gyöngyöket nézve a fejét rázta.

– Magára nem hatnak a gyöngyök. Kételkedik és fél, képtelen elhinni, ami hihetetlennek hangzik.

– Tegyük fel, hogy hiszek. Hiszek önnek. Hiszek a halhatatlanságban. Akkor? Akkor élhetnék sokáig?

– Amíg belül kétségei vannak, addig nem. Reménytelen. Sajnálom.

– Gyerünk, oszlassa el a kétségeimet! Ember, én racionális lény vagyok, kétségeim vannak, de elfogadom, amit bizonyítottak látok. Bizonyítson! Engedje, hogy hihessek!

– Én engedjem?

– Igen. Ha most azonnal hoz a másik világból gyöngyöket, elhiszem, amit mond. Hozza ide nekem az idő legfrissebb könnyeit, és akkor hinni fogok. Akár a halhatatlanságban is. Gyerünk, ne tagadja meg a segítségét tőlem! Nem tarthatja meg ezt a kincset örökre magának! Ez az emberiség tulajdona!

– Nem hiszem...

– Nem tarthatja meg magának a titkot. Ha igaz, amit állít, új korszakot nyit az emberiség számára. Már rég ki kellett volna lépnie a nyilvánosság elé! Hogyan bújkálhat így titokban? Nincs bűntudata? Eszébe jutott, hány és hány millió ember halt meg az elmúlt évszázadban, aki a maga csodájának hitében esetleg még mindig élhetne? Ne bújkáljon tovább! Gyerünk, bizonyítson!

Sacher Ghouzmra gondolt. Most, itt a probléma a fekete kocsival, amit nem ő üldöz, hanem az száguld utána. Mi történik, ha az előzi le őt? És egyáltalán mit keres ott, amikor még meg sem történt a beavatása? Nem, a Gyöngyhalász gyorsabb lesz nála!

– Nézze! – kifordította a zsebet. – Egyetlen gyöngy van nálam. Tessék, dugja a kezét a zsebembe, és tartsa ott. Érezni fogja, amint a következő megjelenik.

Behuntya a szemét, és sóhajtott.

Száguldott az úton. A fekete kocsí éhes ragadozóként robogott utána... Könnyörtelenül közelítette meg méterről méterre. Megpróbálta kihozni a maximális sebességet Gyöngyhalászból. Egy régi Fordot ért utol. Ezen a sebességen valószínűleg elsüvített mellette. Érezte, amint az idő könnyecseppje megszilárdul és könnyé formálódik a zsebében. A fekete kocsí már közvetlenül a háta mögött bömbölt. Sacher hátrapillantott. És ebben a pillanatban irtózatosságot ütött ki alóla a motort. A férfi felsikoltott, és elrepült. Amint az aszfalthoz csapódott, a kegyetlen gépjármű már rajta volt, és összetiporta.

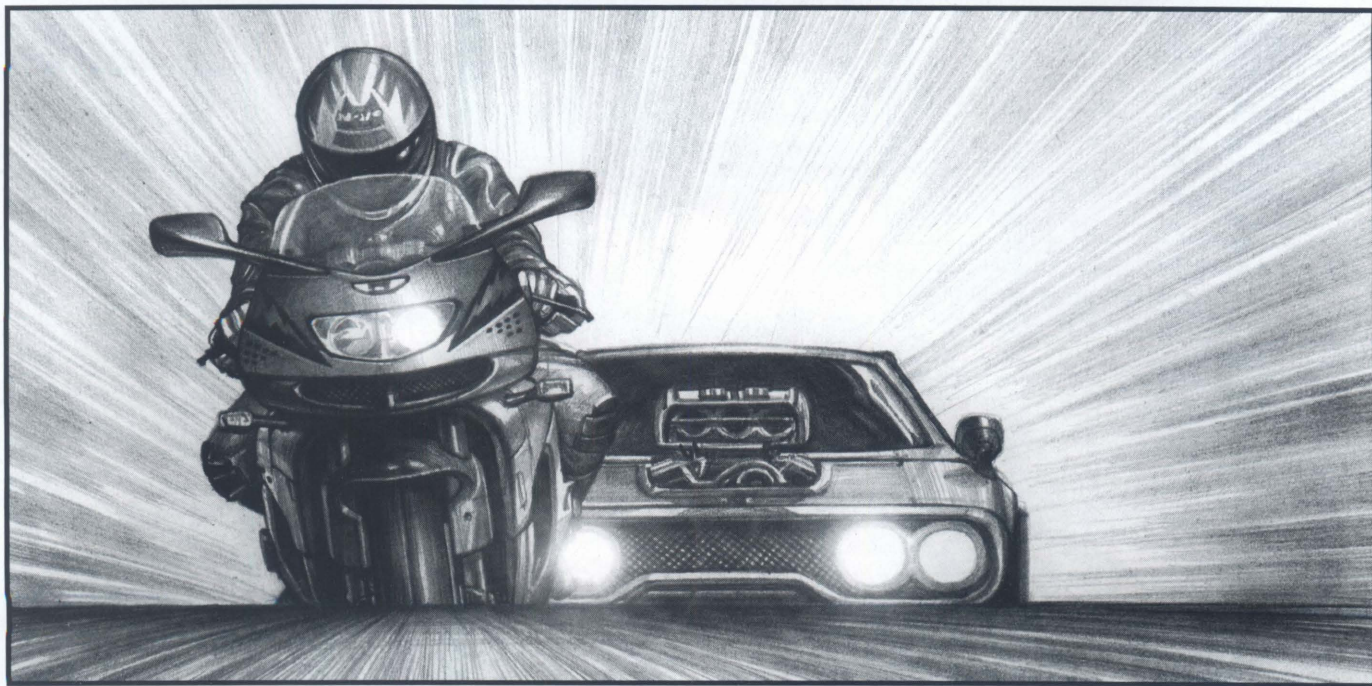
Sacher felsikoltott, teste hármat-négyet rándult, leesett a szánról. Arca eltorzult, úgy maradt.

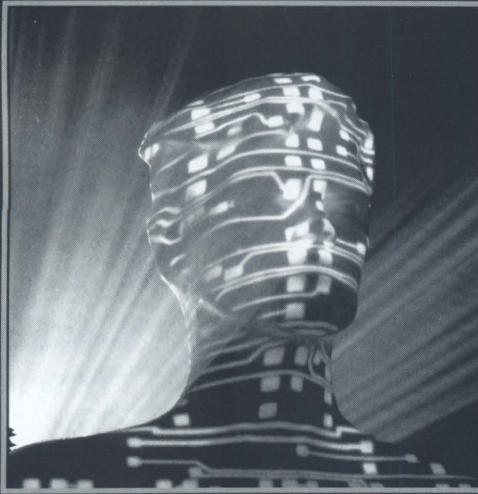
A Lady ijedt kiáltással húzódtott el, de erőt vett magán, és megvizsgálta a mozdulatlan testet. Sacher szájából vér buggyant ki, arcán különös folt kezdett kirajzolódni... egy kerék lenyomata.

Lady Liliag szótlanul térdelt fölötte. Kezében két gyöngyöt tartott, de ennek nem volt tudatában. Sokáig meredt a halottra, ám mielőtt egészen belepte volna a hó, feltápáskodott.

Ekkor tört ki igazán a hóvihár.

Illusztrálta Szikszai Gábor





KONZOLKALÓZKODÁS A VALÓ VILÁGBAN

MALCOLM CAMPBELL

A konzolcowboyok képe szerepjátékokban minden esetben a kemény, krómcsillogású cyberpunk vagányt juttatja eszünkbe, aki különös implantáinak szárnyán siklik a cybertér mátrixában...

Ám sok szerepjáték jelenszázadunk végén játszódik, s a rendszerfeltörés már ma is létező jelenség.

MI IS EZ AZ EGÉSZ?

A különböző nevekkal illetett rendszer- vagy programfeltörés nem más, mint törvénytelen behatolás egy computer állományába. Konzolcowboyokat számos ok vezérelhet ennek végrehajtására: a profi programozó biztonsági rendszerének megfúrásával járó hideg-borzongó érzés, vagy kökemény üzleti indokok a bankszámla csalástól az ipari kémkedésig. Az informatika korát éljük; bankok számítógépes hálózatokon bonyolítják le a pénzáttalálást, s így mindenkiről meg tudható, mikor és hol használta legutóbb hitelkártyáját. A computer rendszerek lassan behálózják az egész világot, létrehozva saját, adatokkal teli mikrokozmoszukat.

Mint KM, vajon mit kezdjek a konzolvirtuózokkal, ha nem is értek a számítógépekhez?

A dolog sokkal egyszerűbb, mint első látásra gondolnánk. A rendszerekbe való illegális bejutásra kidolgozott módszerek hónapról hónapra változnak, követve az újabb és újabb biztonsági technikákat. Így a behatolás tökéletes szimulációjához mind a játékosnak, mind a KM-nek járatosnak kellene lennie a programozásban, kódfejtésben, pszichológiában. Ezen körülmények ritkán vannak együtt egy átlagos társaságban, ezért célszerű a valóságtól inkább elvonatkoztatni, rábízva azt az igazi profikra. Kár lenne túl sok időt tölteni ismeretlen tények megemésztésének kísérletével. Egyszerűbb úgy gondolni a rendszerfeltörésre, mint összecsapásra a hálózat biztonsági részét tervező személy és a konzolcowboy közt. Az elkövetkezendő fejezetek remélhetőleg megfelelő segítséget nyújtanak ebben.

A BELÉPÉSI ENGEDÉLY MEGSZERZÉSE

Ahhoz, hogy hozzáférhessünk egy computer adataihoz, először el kell jutni az adott számítógépig. Ennek több módja ismeretes, leggyorsabb az, ha történetesen azonos szobában tartózkodunk vele.

Mivel ez ritkán fordul elő a játékokban – és az életben is –, bízunk kell abban, hogy valamely hálózat segítségével közel férközhessünk a keresett adatokhoz.

Hogy mi a hálózat? Leegyszerűsítve a dolgot: két vagy több számítógép olyan vezetékes összekötése, mely kommunikációt tesz lehetővé az egységek között. Ez a kapcsolat a két szomszédos számítógép összekapcsolását jelentő vezetéktől az optikai kábeleken futó, műholdak segítségével működő, kontinenseket összekötő hálózattig terjedhet.

A hálózatba való csatlakozáshoz hozzá kell férni bármely számítógéphez, mely a rendszer részét képezi. A legegyszerűbb módszer, megtudni a rendszer egyik gépének telefonszámát, és modemen keresztül kapcsolatot teremteni saját computerünk és a hálózat között. A legtöbb rendszer elérhető telefonvonalakon, ám sokszor a hálózat védelmét készítő programozók túl nagy kockázatnak tartják ezt, és folyamatosan megfigyelés alatt tartják a beérkező hívásokat. Ráadásul mindenképpen ismerni kell a célcomputer telefonszámát. Ez megkereshető úgy is, hogy a computer minden lehetséges számkombinációt megpróbál felhívni addig, míg sikerrel nem jár – persze ez tetemes telefonszámlát termelhet, csak gazdag és kellően kétségbeesett egyéneknek ajánljuk.

Egynéhány hálózat egyáltalán nincs telefonvonalakra kötve; ebben az esetben a bejutni kívánó próbálkozhat a kommunikációs kábelre való közvetlen rákapcsolódással is – ami természetesen legalább alapismereteket kíván az elektronika több fejezetében.

A CÉL

Minden behatolási kísérlet elsődleges célpontja a computer. Világunkban azonban a számítógépek komoly eltérésekkel rendelkezhetnek méret, forma, funkció és felhasználható programok terén. Ezért a feladat elkezdése előtt nem árt egynéhány dolgot tisztázni.

A HOZZÁFÉRÉSI SZINTEK

A felhasználónak többnyire csatlakoznia kell a számítógéphez, amikor is meg kell adnia nevét és azonosító kódját. A rendszerek általában három lehetőséget biztosítanak az azonosításra, azután letiltják a csatlakozni vágyót. Többségük több felhasználói szinttel rendelkezik,

a különböző rangú felhasználóknak nyújtható szolgáltatások elkülönítése céljából. E szintrendszer felépítése több módon is elképzelhető:

Nincsenek hozzáférési szintek – A felhasználóknak a legtöbb esetben nem is kell igazolniuk magukat, mindenki egyformán férhet hozzá a hálózat összes forrásához. Amennyiben egy felhasználó becsatlakozott egy ilyen rendszerbe, a hálózat minden szolgáltatását használhatja.

Felhasználók és szuper-felhasználók – Minden felhasználó csak saját adataihoz fér hozzá, továbbá azokhoz, melyeket mások közös felhasználás céljából telepítettek a rendszerbe. Néhány közülük ezzel szemben úgynevezett szuper-felhasználó, és minden rendszerben található állományt elérhet.

Biztonsági szintek – Minden programhoz és adatállományhoz tartozik egy biztonsági besorolási kód. Csak azok használhatják a kívánt forrásokat, kiknek biztonsági besorolása a kóddal megegyezik vagy annál magasabb szintű.

Hozzáférhetőségi lista – A rendszer minden forrásához külön lista tartozik, mely tartalmazza azok nevét és belépési kódját, akik az adott állomány használatára jogosultak.

A SZÁMÍTÓGÉPES RENDSZEREK TÍPUSAI

A rendszer elsődleges funkciója komoly befolyással bír annak védeltségi szintjére és a benne található információkra.

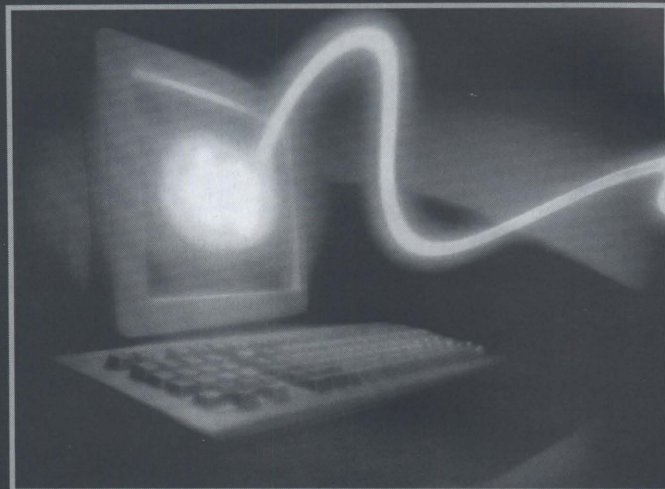
Hirdetőtábla-rendszer – Mindenki számára nyitott hálózat, melynek segítségével a felhasználók üzenetet, információkat hagyhatnak egymásnak. A legtöbb felhasználó csak üzenetet hagyhat, illetve a nevére szólókat elolvashatja, így ezzel igazán komoly információra bukkanni meglehetősen nehéz. Konzolcowboyok sokszor titkos hirdetőtábla-rendszerek segítségével kommunikálnak egymással. A legtöbb ilyen rendszer „felhasználó – szuperfelhasználó” típusú védelemmel rendelkezik.

Nyilvánosan hozzáférhető rendszerek – Hasonlóak a hirdetőtábla-rendszerekhez, de az általuk kínált szolgáltatások sokkal szélesebb körűek. Komoly hálózatok biztonsági felelősei nem látják szívesen az ilyen rendszerek kapcsolódását az általuk védettekhez, mivel meglehetősen sok felhasználó alkalmazza őket, és mindig gyenge pontjai lesznek a rendszer védelmének. Ezek a rendszerek is „felhasználó – szuperfelhasználó” típusú védelemmel bírnak.

Egyetemi hálózatok – Ahogy a névben is szerepel, ezek egyetemeiket kötik össze a világ legnagyobb adatbankjaival és egymással. A kapcsolatok száma oly nagy, hogy mindenképp vannak védelmi hiányosságok a rendszerben. Megjegyzendő azonban, hogy ezen rendszerek biztonságáért felelős programozók a legtöbb esetben vén rókák az adatvédelemben, akik több konzollos generációt láttak felnőni, esetleg maguk is a rabló-pandúr páros másik oldalán kezdték pályafutásukat. A legtöbb egyetemi hálózatot „felhasználó – szuperfelhasználó” védelemmel látják el.

Üzleti rendszerek – Ezekben a hálózatokban a védelem inkább fizikai, a biztonságért felelős programozók ugyanis kevésbé ügyesek és tapasztaltak, mint azok, akik az egyetemi rendszereket alkotják. Ezért a védelmet inkább a hálózat zártága biztosítja. Fenti szabály alól a számítástechnikával foglalkozó cégek kivételek, ezek inkább az egyetemi rendszerekre emlékeztetnek, ám még ez utóbbiaknál is jobb védelemmel, kiváló szakemberekkel rendelkeznek. Általában az üzleti hálózatok hozzáférési szintek nélkül működnek, esetleg „felhasználó – szuperfelhasználó” típusú védelemmel.

Pénzügyi rendszerek – Tökéletesen paranoid hálózatok. Ha valaki sikeresen behatol egy üzleti rendszerbe, több bizalmas információhoz



juthat, ám egy bank- vagy tőzsde-rendszer manipulálása pénzszerzést jelent. Az ilyen rendszerek minden esetben rendkívül összetettek, létrehozásukban komoly szakemberek vettek részt, kódolt szövegek, biztonsági kódok alkalmazása sem ritka. Legtöbbször „felhasználó – szuperfelhasználó” megoldás vagy „hozzáférhetőségi lista” jelenti a védelem alapját.

Katonai rendszerek – Több katonai rendszer csupán hétköznapi információkat tárol, mint élelemellátás, egyenruhák száma, stb. – ám ezek az adatok is értékesek, hiszen tájékoztatást nyújthatnak különböző csapatmozgásokról. Ezek védelme a legjobb üzleti és pénzügyi rendszerekéhez hasonló. Az igazi titkok azonban roppant, összetett rendszerek védelmében rejtőznek. A legtöbb katonai rendszer védelmi felépítésének alapja a biztonsági szintek avagy a hozzáférhetőségi listák alkalmazása.

Kormányhivatali rendszerek – Többen azt gondolják, ezek aztán valóban jól védett információkat rejtjenek. Valójában néhányuk olyan védelemmel rendelkezik, mint a legfontosabb katonai titkok, mások pedig gond nélkül feltörhetőek. Minden olyan információ, melyet a kormány nem szeretne a közvélemény tudomására hozni, valóban kemény védelemmel bír. A kormányhivatali rendszereket legegyszerűbb úgy kezelni, mintha katonai, üzleti vagy pénzügyi rendszerek lennének, a bennük tárolt információ függvényében.

A BECSATLAKOZÁSRÓL

Sok rendszer folyamatosan figyeli a biztonsági szempontból különösen fontos eseményeket, mint felhasználók becsatlakozása, magas prioritású állományok megnyitása, sikertelen behatolási kísérletek. Ezeket külön állományokban tárolják, a „tett elkövető” felhasználó nevével, belépési kódjával (amennyiben ismert). A szokatlan jelenségeket többnyire jelentik a rendszer védelméért felelős programozóknak is. Komolyabb védelmi rendszerek esetében ezek az állományok papírra is kikerülnek, megakadályozva az adatok külső manipulálását.

A VÉDELMI SZAKEMBER SZAKÉRTELME

A konzollos sikeressége leginkább a védelmet kieszelő programozó képességein múlik. Minden egyéb csak befolyásolja a tett sikerességét; a meghatározó tényező a két ember szakértelme. A védelemért felelős

programozó végiggondolhatja az összes lehetséges elérési utat, majd lezárhatja őket. A konzolcowboy feladata ekkor nem más, mint megtalálni a kiskapukat, melyekre a programozó nem gondolt. Ha a védelmet nem egy ember, hanem munkacsoport készíti el, a „több szem többet lát” elv alapján a figyelmen kívül hagyott elérési utak száma csökkenhet. Befolyásoló tényező továbbá, ha a közelmúltban netán történtek behatolási kísérletek. Ekkor ugyanis a védelmet megerősítik, több eddig rejtőző hiba is kijavításra kerül.

A FELHASZNÁLÓK TAPASZTALATA

Első látásra különösnek tűnhet ez a tényező, de kizárólag a felhasználók tehetnek egy jól szervezett biztonsági rendszert defektessé, a rendszert programozó legkiválóbb erőfeszítései ellenére is. Az a felhasználó, aki a jól csengő „Gandalf” belépési kulcsszót választja – mivel a Tolkien rajongók különösen hajlamosak erre – sokkal könnyebbé teszi a kulcsszót kitalálni szándékozó konzollovast. A felhasználók valóban sok mindent tehetnek egy jó rendszer átjárhatóságáért. A jobb szervezetségű rendszerek azonban erre legfőbb ször nem adnak lehetőséget. Tapasztalatlan felhasználók rendszerösszeomlást okozhatnak úgy is, ha folyamatosan igénybe veszik a kis létszámú, biztonságért felelős csoportot. Ekkor ez utóbbiaknak nem nagyon marad idejük a védelem aktualizálására, fejlesztésére.

KÓDFEJTÉS

A kódfejtés nem más, mint a különféle kódok írásának és olvasásának tudománya. A fejlett biztonsági rendszerek több matematikai vagy egyéb összetett kódrendszert is alkalmaznak, akár az adatok titkosítására, akár a felhasználó pontos azonosítására.

Képzeli el, hogy az azonosításhoz a gép kódolt kérdést tesz fel. Első lépésként meg kell érteni a kérdést, majd szintén kód szerint válaszolni rá. Ez külső szemlélőnek semmit sem mond a kód ismeretének hiányában, hisz sem a kérdést, sem az arra adott választ nem értheti. A kódszavak használata már lehallgatható, ezért ezt inkább gép-gép azonosításkor használják.

A sikeres konzollovast tehát egyaránt képzett programozásban és kódfejtésben – vagy legalábbis rendelkezik olyan programokkal, amelyeket jó kódfejtők írtak. Megjegyzendő, hogy a kódok megfejtése minden esetben nagy teljesítményű gépeket igényel, az igazán összetett kódok pedig csak oly sok idő felhasználásával bogozhatóak ki, mely alatt a rendszer bőven tudomást szerez a behatolási kísérletről.

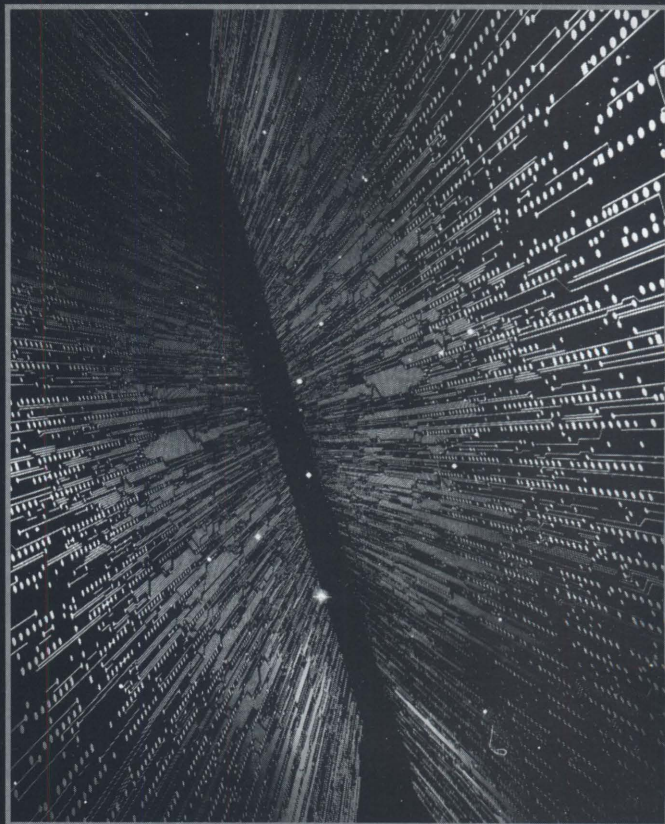
A BEHATOLÁSI KÍSÉRLET

1. Lépés – *Jussunk el a kiszemelt számítógépig*

Ahhoz, hogy sikeresen bejuthassunk egy keresett állományba, kapcsolatba kell lépünk annak számítógépével, vagy egy azonos hálózatban szereplő géppel. Ez lehet fizikai kapcsolat, vagy hálózaton keresztül létrehozott, telefon segítségével kialakított, esetleg közvetlenül a kábelre csatlakoztatott elektronika.

2. Lépés – *Lehetőségek*

A legjobb megoldás, ha a hálózat egy törvényes felhasználóján keresztül jutunk be a rendszerbe. Ez nem hangzik túl biztatón, de a leg-sikeresebb konzolcowboyok ezt használják, hatalmas rábeszélőér-zékük és emberismeretük kamatoztatásával – így érvényes kulcsszót kaphatnak a rendszerbe lépéshez. Ezen kívül a rendszerek tervezői gyakran szándékosan hagynak kiskapukat a csatlakozáshoz, hogy ók bármikor belépést nyerhessenek. Persze, ezeket a szemfüles, bizton-



ságért felelős programozók igyekeznek leleplezni, de még így is számtalanszor előfordult, hogy egy ilyen kiskapu éveken át zavartalanul létezett. Ha a konzollovast hozzájut egy efféle út kódjához, úgy tekinthetjük, mintha mágikus kulcsot kapott volna a rendszer zárjához.

Mindenekelőtt, az emberi tényező a leggyengébb pontja minden rendszernek. A felhasználók gyenge kulcsszavakat használnak, papírfecniken hagyják a belépési kódokat, esetleg a fiók mélyén vagy annak hátoldalára ragasztva – biztos, ami biztos. Előfordulhat, hogy szétszórtnak olyan nyomtatványokat, melyek alapján a kulcsszavak könnyebben megfejthetőek. Ennek köszönhető, hogy konzolcowboyokat gyakran kapnak rajta, amint hivatalok szemetesei körül sündörögnek.

Emberi tényező segítségével behatolni egy rendszerbe, igazi szociális tervezést igényel. Több tevékenység összehangolására van szükség, mint például pszichoanalitikusként kifaggatni a biztonsági rendszert tervező programozót, avagy rendszerszervezőnek álcázva bejutni a célépületbe.

Újabb lehetőség egy gyenge védelmű rendszer felhasználójának megfigyelése. Szerencsés esetben ugyanis a felhasználó ebből a hálózathálból átléphet egy magasabb biztonsági szinten lévő rendszerbe, mialatt a belépési kód megfigyelhető, leolvasható. Megoldható, hogy a használt rendszer azonosító kódjait a konzollovast maszkírozza, megváltoztassa, ezzel olyan hálózathoz álcázva a gyengén védett rendszert, amiben a célhálózat „megbízik”, azaz nem kér újabb azonosítást.

Amennyiben az információkra vadászó egyén fizikailag fér hozzá a számítógéphez, egyszerűen kiszerezheti a lemez meghajtó egységeket és elviheti a lemezeket, hogy otthon kényelmesen, üdítő és kellemes zene mellett eljátszogasson velük. Persze, ez túl egyszerű megoldás.

3. Lépés – Ha már bejutottunk...

Ha a konzollos már bejutott a gép rendszerébe, meg kell keresnie a megszerezni kívánt állományokat. Ezek a következők lehetnek:

Adatok – Bármilyen, elektronikus formában tárolt információ, bankszámláktól titkos tervrajzokon át a kínai konyhaművészet receptjeiig. A behatoló esetleg kódfejtési tudását kénytelen kamatoztatni az információ megfejtéséhez.

Programok – A programok futtathatóak a gépen, de akár el is lophatóak, későbbi felhasználás céljából. Előfordulhat, hogy az ilyen programok másolásvédettek, s csak az arra kijelölt gépen futtathatóak.

Hálózatok – Lehetséges, hogy a konzolcowboy csak arra szeretné felhasználni a gépet, hogy arról még jobban őrzött hálózatokba lépessen fel. Ez ellen is léteznek védelmek, többnyire kódszövegek.

Ha a konzollos egy jogosult felhasználót személyesít meg, a KM-nek el kell döntenie a felhasználó hozzáférési lehetőségeit a keresett állományokhoz. A legtöbb felhasználó ugyanis csak meg lehetően alacsony prioritási szinttel rendelkezik. Azok a felhasználók, akik magasabb besorolási szinttel bírnak, már óvatosabbak, így az ő kódjaikhoz a behatoló sokkal nehezebben férhet hozzá.

Ha a behatoló által megszemélyesített felhasználó prioritási foka alacsony, a konzollos megpróbálhatja ezt a hozzáférési szintet módosítani. Megjegyzendő, hogy erre sokkal jobb esélyei vannak a rendszeren belülről, mintha kívülről próbálna magas besorolással kódol belépni a hálózatba.

4. Lépés – Lelépni a zsákmánnyal

„ – Lehet, hogy csúcsosoké vagy, és bejutottál a Pentagon szuper titkos adatbankjába, lekapcsoltad a legvadabb infót, amiért egy vagy két marék ólom jár, de kérdés, hogy nem hagyta-e nyomot a kopóknak?”

Hiába ügyes a behatoló, az igazán összetett biztonsági rendszerek gondosan rögzítenek minden belépést és állományműveletet. Előfordulhat, hogy mire a konzollos hazaér, már rendőrök vagy egyéb ügynökök várják.

A tapasztalt és alapos biztonsági szakembernek feltűnhet, hogy Joe, aki 8 és 14 óra között dolgozik, éjfélkor akar belépni a hálózatba, vagy nem a munkájával összefüggő állományok elérését kérte. E nyomok alapján a profi programozó könnyen követi a behatoló minden mozdulatát, vagy megvárhatja a cowboy következő belépését, gondosan rögzítve minden mozzanatot – hogy később mindezt bizonyítékként használhassa fel. A jó konzollos ügyel a maga után hagyott nyomokra, de csak akkor döbben rá a hibára, amikor rendőrök szobroznak a küszöbénél.

Ajánlott irodalom:

Aki alaposabban el szeretne merülni a témában – és beszéli, de legalább olvassa az angol nyelvet – a következő könyvekhez fordulhat segítségért:

- Kakukktörzés, Clifford Stott, 1989, The Bodley Head
- Cyberpunk: Törvényenkívüliek és konzollosok a számítástechnika peremén, Kate Hafner and John Markoff, 1991, Fourth Estate

SZABÁLYOK

A következőkben három napjainkban (is) játszódó játékhoz közöljük a fent leírtak szabályba foglalását. Ezek alapján a számítógépes rendszerekkel kapcsolatos behatolási kísérletek minden hasonló játékba beültethetőek. A lényeg, hogy a kísérlet sikere minden esetben a konzollos és a biztonságért felelős programozó szaktudásától függ.

A leírt szabályok inkább irányadók, nem feltétlenül szükséges betű szerint követni őket – érdemes kiegészíteni saját ötletekkel, például kódfejtés dobást kérni egy fontos rendszerbe történő behatolás-kor, vagy a bejutást olyannyira megnehezíteni, hogy a karakterek inkább hatoljanak be magába az épületbe az adott számítógépért. Érdekes lehet például olyan kikapukat beépíteni egy védelmi rendszerbe, amelyért a játékosoknak meg kell keresniük a rendszerszervezőt.

A következő szabályokban az alap biztonsági szint magába foglalja a rendszer szintjét és a felhasználók óvatosságát is. Válaszd ki ezt és a biztonsági programozó tapasztalatát az elképzelt rendszer tökéletes leírásához.

A BEHATOLÁSHOZ SZÜKSÉGES IDŐ

Egyetlen behatolási dobás végrehajtása két óra intenzív, izzasztó munkát jelent a konzollos részéről. Amennyiben a konzolcowboy tényleg jó, a KM egyes feladatok elvégzésére kevesebb időt is megjelölhet.

GURPS

Típus	Biztonsági szint	Programozó képzettsége	Belépés megfigyelése
Hirdetőtábla-rendszer	0 – -3	12–14	0
Nyilvános rendszerek	+3 – 0	12–14	0
Egyetemi hálózatok	+3 – -3	14–16	0 – +2
Üzleti rendszerek	+3 – -3	11–13	-1 – +1
Pénzügyi rendszerek	+3 – -5	14–16	+2 – +4
Katonai rendszerek	-5 – -10	15–18	+3 – +5
Kormányhivatali rendsz.	Az üzleti, pénzügyi v. katonai értékek valamelyike		

Hozzáférési ellenőrzés

Nincs	–
Felhasználó/Szuperfelhasználó	+3
Biztonsági szintek	0
Hozzáférési lista	-3

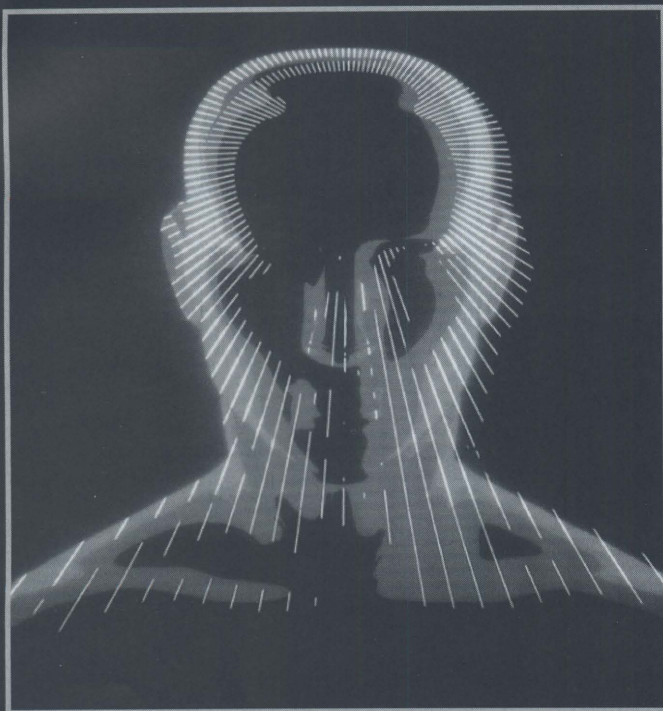
A dobás módosítója

Eljutás a gépig

Ehhez mindenképpen fizikai hozzáférésre vagy a gép telefonszámára van szükség. Ha a karakter csatlakozni kíván egy hálózathoz, dobjon -1 és -5 közötti módosítóval Elektronika (Electronics, Networking) képzettségére.

SZOCIÁLIS TERVEZÉS

A karakter felhasználhatja Rábeszélés, Színjátzás, Megfélemlítés (Fast talk, Acting, Intimidate) vagy hasonló képzettségeinek valamelyikét a rendszer egy törvényes felhasználójával való találkozás alkalmával. Ha a dobás sikeres, továbbléphet a „Sikeres bejutás után” fázishoz. Amennyiben a képzettséget csak arra használta, hogy be-



jutáshoz szükséges információkat gyűjtsön, az áldozat IQ-ja elleni képzettség-összemérésben nyert pontokat pozitív módosítóként használhatja a rendszerbe lépéshez.

BEJUTÁS A RENDSZERBE

A belépésért képzettség-összemérést kell dobni a cowboy „Rendszer behatolás” (*Computer Hacking*) és a biztonsági programozó „Computer kezelés” (*Computer Operation*) képzettsége között. A behatoló dobását a rendszer biztonsági szintje módosítja. Ha a dobás sikertelen, a sikerhez hiányzó pontok hozzáadódnak a „Rajtakapás” szakaszban leírt dobáshoz. A látványos siker mindenképpen azt jelenti, hogy a behatoló bejutott, a Rajtakapásra pedig nem kell dobnia. Látványos bukás esetén a cowboy elbukott, rajtakapták.

SIKERES BEJUTÁS ESETÉN

Ha a behatoló egy másik felhasználó hozzáférési szintjét kívánja elérni, „Besorolás emelkedés” (*Promote*) dobást dobhat. Ennek alap- esélye megegyezik a bejutásért tett dobással, de ebbe a „Hozzáférési ellenőrzés módosító” is beleszámítandó.

RAJTAKAPÁS

Minden esetben, amikor a behatoló beavatkozik a rendszerbe, a KM dob annak meghatározására, vajon a konzollos tevékenységét észrevették-e. A dobás a biztonsági programozó „Computer kezelés” (*Computer Operation*) képzettségével hajtandó végre. Ezt módosítja a behatoló és a programozó képzettség-összemérésének eredménye (lásd a „Bejutás a rendszerbe” résznél), továbbá a „Belépés megfigyelése” érték.

Ha a programozó dobása sikeres, rájön, hogy valami nem stimel. Minél sikeresebb a dobás, a rendszerfelügyelő annál több in-

formáció birtokába jut. Az a dobás, mely a szükségesnél 5-tel jobban sikerül, azt jelenti, hogy a programozó tudja, mikor, hol és hogyan lépett be a behatoló a rendszerbe.

KÉPZETTSÉGEK

Azoknak, akik nem rendelkeznek a GURPS Cyberpunk kötettel: „A Rendszer behatolás” (*Computer Hacking*) „Nehéz szellemi képzettség” (*Mental Hard skill*), és alapértéke „Computer programozás” (*Computer programming*) -4.

STORYTELLER – Vampire, Werewolf, Mage

Típus	Biztonsági szint	Programozó képzettsége*	Belépés megfigyelése
Hirdetőtábla-rendszer	6	2-3	0
Nyilvános rendszerek	4	2-3	0
Egyetemi hálózatok	6	3-4	0 – +1
Üzleti rendszerek	6	1-3	-1 – +1
Pénzügyi rendszerek	8	3-4	+1 – +2
Katonai rendszerek	9	3-5	+2 – +4
Kormányhivatali rendszer.	Az üzleti, pénzügyi vagy katonai értékek valamelyike		

Hozzáférési ellenőrzés

Nincs	–
Felhasználó/Szuperfelhasználó	+1 kocka
Biztonsági szintek	0
Hozzáférési lista	-1 kocka

A dobás módosítója

* – A biztonsági programozók intelligenciája 3 és 5 között van

ELJUTÁS A GÉPIG

Ehhez mindenképpen fizikai hozzáférésre vagy a gép telefonszáma van szükség. Ha a karakter csatlakozni kíván egy hálózathoz, dobjon Elektronika (*Electronics*) képzettségpróbát 6 és 8 közötti sikerért, a felszereléstől függően.

SZOCIÁLIS TERVEZÉS

A karakter felhasználhatja Alvilági tudás, Megfélemlítés (*Subterfuge, Intimidate*) vagy hasonló képzettségeinek valamelyikét a rendszer egy törvényes felhasználójával való találkozás alkalmával. Ha a dobás sikeres, továbbléphet a „Sikeres bejutás után” fázishoz. Amennyiben a képzettséget csak arra használta, hogy bejutáshoz szükséges információkat gyűjtsön, a sikeresség határát meghaladó pontokat az Észrevétel és Empátia (*Perception + Empathy*) elleni képzettség-összemérésben módosítóként használhatja a rendszerbe lépéshez.

BEJUTÁS A RENDSZERBE

A sikerhez képzettség-összemérést kell dobni a behatoló Computer + Intelligencia és a biztonsági programozó Computer + Intelligencia értékei között. A behatoló számára az elérendő szám (*target number*) a rendszer biztonsági szintje.

Ha a programozó dobása volt sikeres, a siker feletti többletpontok módosítóként beszámítanak a „Rajtakapás” dobáshoz. Amennyiben a behatoló dobása nagyon sikertelen, jelenléte azonnal feltűnik a rendszerben. Abban az esetben, ha a biztonsági programozó dobása látványos kudarc, a behatoló olyan védelmi hibát lelt, melyen az észrevétel legkisebb esélye nélkül ki-be mászkálhat a rendszerben.

SIKERES BEJUTÁS ESETÉN

Ha a behatoló egy másik felhasználó hozzáférési szintjét kívánja elérni, „Besorolás emelkedés” (*Promote*) dobást dobhat. Ennek alap- esélye megegyezik a bejutásért tett dobással, de a „Hozzáférési ellen- őrzés módosító” is beleszámít a dobásba.

RAJTAKAPÁS

Minden esetben, amikor a behatoló beavatkozik a rendszerbe, a KM dob annak meghatározására, vajon a konzollos tevékenységét észrevették-e. A dobás a biztonsági programozó „Computer+Ész- revétel” (*Perception*) értékével hajtandó végre. Ezt módosítja a „Be- lépés megfigyelése” érték.

Ha a programozó dobása sikeresebb, mint a behatoló adott ak- cióval kapcsolatos dobása, rájön, hogy valami nem stimmel. Minél sikeresebb a dobás, a rendszerfelügyelő annál több információ bir- tokába jut. Ha a különbség 5-nél nagyobb, az azt jelenti, hogy a programozó tudja, mikor, hol és hogyan lépett be a behatoló a rend- szerbe.

(Megjegyzés: Rendszer-pókok – Néhány farkasember megidézhet különös lényeket, a Rendszer-pókokat, melyek segítenek a behatolás sikeres végrehajtásában. A konzollos minden dobásának nehézségét a felére csökkentik. Újabbán előfordul, hogy fejlettebb biztonsági rendszerek is rendelkeznek pókszerű programokkal, melyek semle- gesítik a farkasemberek által megidézettek tevékenységét, ha szellemi összecsapásban felülkerekednek azokon (*spirit contest*). Minden biz- tonsági rendszer, melynek védettségi szintje 7 vagy magasabb, ren- delkezik ilyen biztonsági programokkal.)

DARK CONSPIRACY

Típus	Biztonsági szint	Programozó képzettsége*	Belépés megfigyelése
Hirdetőtábla-rendszer	Átlagos	5	0
Nyilvános rendszerek	Könnyű	5	0
Egyetemi hálózatok	Átlagos	7	0 – +1
Üzleti rendszerek	Átlagos	4	-1 – +1
Pénzügyi rendszerek		7	+1 – +2
Katonai rendszerek		9	+1 – +3
Kormányhivatali rendsz.	Az üzleti, pénzügyi vagy katonai értékek valamelyike		

Hozzáférési ellenőrzés

Nincs	–
Felhasználó/Szuperfelhasználó	+1 a képzettségre
Biztonsági szintek	0
Hozzáférési lista	-1 a képzettségre

ELJUTÁS A GÉPIG

Ehhez mindenképpen fizikai hozzáférésre vagy a gép telefonszámára van szükség. Ha a karakter csatlakozni kíván egy hálózathoz, dobjon Elektronika (Electronics) képzettségpróbat Közepes vagy Bonyolult szinten, a felszereléstől függően.

SZOCIÁLIS TERVEZÉS

A karakter felhasználhatja Meggyőzés (*Persuasion*) vagy hasonló képzettségeinek valamelyikét a rendszer egy törvényes felhasználójával való találkozás alkalmával. Ha a dobás sikeres, továbbléphet a „Si- keres bejutás után” fázishoz. Amennyiben a képzettséget csak arra

használta, hogy bejutáshoz szükséges információkat gyűjtsön, a rend- szerbe lépéskor eggyel alacsonyabb nehézségi szint ellen kell dobnia.

BEJUTÁS A RENDSZERBE

A belépéshez szükséges dobás a behatoló és a biztonsági programozó „Computer kezelés” (*Computer Operation*) képzettségének össze- mérése. A behatoló a biztonsági szintnél jelzett nehézségi fok ellen dob, a programozó Átlagos nehézség ellen. A szükséges pontok és a dobás értéke közti különbségeket hasonlítsuk össze a belépés sikerességének eldöntésére. Az összeg, mellyel a behatoló alul vagy felüldobta a kívánt értéket, módosítani fogja a Rajtakapásnál leírt dobást. Ha a behatoló sikere kiemelkedő, a belépés példásan ment, a lebukás veszélye nélkül. A csúf bukás azt jelzi, hogy a behatoló jelenlétét észlelték a rendszerben.

SIKERES BEJUTÁS ESETÉN

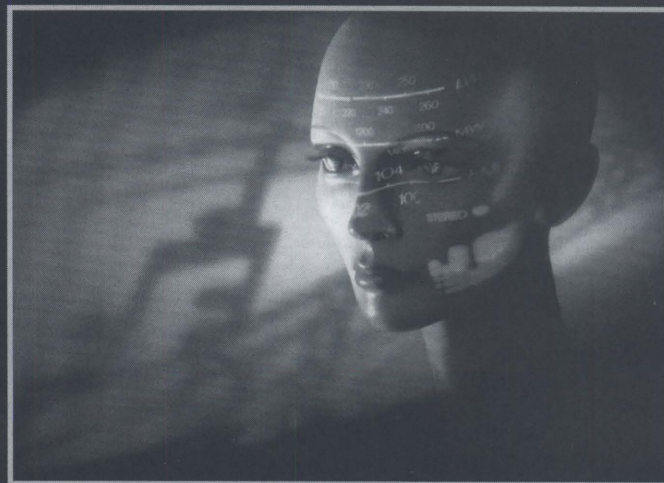
Ha a behatoló egy másik felhasználó hozzáférési szintjét kívánja elérni, „Besorolás emelkedés” (*Promote*) dobást dobhat. Ennek alap- esélye megegyezik a bejutásért tett dobással, de a „Hozzáférési ellenőrzés módosító” is beleszámít.

RAJTAKAPÁS

Minden esetben, amikor a behatoló beavatkozik a rendszerbe, a KM dob annak meghatározására, vajon a konzollos tevékenységét észrevették-e. Dobni a biztonsági programozó „Computer kezelés” képzettségére kell. Ezt módosítja a képzettségek összemérésének eredménye a „Bejutás a rendszerbe” résznél, hozzáadandó továbbá a „Belépés megfigyelése” érték.

Ha a programozó dobása sikeres, rájön, hogy valami nem stim- mel. Minél sikeresebb a dobás, a rendszerfelügyelő annál több infor- máció birtokába jut. Ha a dobás kiemelkedően sikeres, az azt jelenti, hogy a programozó tudja, mikor, hol és hogyan lépett be a behatoló a rendszerbe.

(Megjegyzés: Computer empátia – A „Computer empátia” képzettség sikeres alkalmazása Kettes Fokozaton vagy annál magasabban, eggyel csökkenti minden behatolási művelet nehézségi fokát. Lásd még a képzettség leírását a *Dark Conspiracy* alapkönyvben.) ■



ŰRHAJÓK A GALAXISBAN

A legkisebb szondától a legnagyobb csillagrombolóig, űrjárművek serege vonul fel a Csillagok Háborúja filmek kockáin, s ez a rengeteg Felkelő és Birodalmi jármű mind megtalálható a szerepjáték lapjain, részletesen kidolgozva. Sajnos azonban ezen felül csupán egyetlen módosítatlan hajótípus jellemzői szerepelnek ott, mégpedig az YT-1300 típusú, jól ismert külsejű teherhajóé (Millenium Falcon). Márpedig, ha valaki csempészt vagy hasonló jellegű karaktert akar indítani, szüksége van egy saját hajóra (nem is beszélve a kalandokban fontos szerepet betöltő űrutazásról) – a választék pedig szegényes.

Ebben a rovatban azoknak szeretnénk segíteni, akiknek más igényeik vannak a tehér- és egyéb űrhajókat tekintve, melyekkel a galaxist kívánják járni (elvégre nem furikázhat mindenki YT-1300-asban, bármennyire ezt tartják is a „legmenőbbnek”).

KIFEJEZÉSEK (AZ ŰRJÁRMŰVEK ISMÉRVEI)

Előljáróban ismertetünk néhány olyan kifejezést, melyeknek fontos szerepük van egy hajó adatainál. Természetesen egyszerre soha nincs szükség az összes tulajdonságra, de a hajók leírása csak így teljes.

Jármű: az űrhajó gyártója, elnevezése, modellszáma; típus: általános besorolása;

lépték: Vadászgép vagy Csatahajó – amennyiben más léptékű járművel keveredik harcba, változik a harci hatások (egy vadászgép léptékű hajó jóval nehezebben lő ki egy csatahajót, mint fordítva);

jártasság: a működtetéshez szükséges jártasság (skill);

legénység: a biztonságos működtetéshez szükséges létszám;

legénység jártassága: az adott feladatkört ellátó karakter tipikus értékei (egy csatahajón a személyzet jóval orientáltabb);

hipermegh. szorzó: annak mértéke, hogy milyen gyorsan halad a hajó a hiperűrben;

fedélzeti szg.: hiánya esetén a legénységnek asztrogációs robotra van szüksége a hiperugrás kiszámításához;

űr: fénysebesség alatti maximális sebesség;

légkör: ilyen gyorsan mozog az űrhajó a légkörben, vagy bolygókörzében. Az első értéket mozgásfázis/ kör, a másodikat kilométer/óránként adják meg;

hajóburok: a harcban elszenvedett károsodással szemben tanúsított ellenállás;

pajzsok: harci védőpajzs;

szenzorok: az érzékelőműszerek teljesítménye négyféle üzemmódban; **fegyverzet:** neve, tűzive (elülső, hátulsó, oldalsó vagy torony, azaz minden irányban tüzelhet), kezelőszemélyzet, jártasság, tűzvezérlés (célzás), lőtáv űrben (közel/közép/távol), légkörben, sebzés.

MON KALAMÁRI CC-1450 TEHERHAJÓ

A Mon Kalamári CC-1450-es teherhajó egyike a Szövetség által használt kisebb szállítóhajóknak, melyek a Birodalom megjelenéséig a bolygóközi fuvarozás fő eszközei voltak, azonban hamarosan kevésbé békés célokra – desszantalakulatok szállítására – kellett őket használni, s ennek megfelelően módosítani.

Az eredeti modell szívós, könnyen kezelhető hajó volt, ebből manapság már kevesebb szaladgál, köszönhetően a hosszú hadviselésnek, melybe sajnálatos módon belekeveredett. Kistestvére, a CC-11450T ellenben kisebb Lázadó akciók kedvelt járműve lett.

A rakodóteret jól védett falak veszik körül, ahová négy teherlift segítségével lehet árut pakolni. A különböző jellegű szállítmányok miatt három részre választották szét, ezekből kettőben romlandó, illetve kényes árut lehet szállítani. A hajók tulajdonosai – természetesen – egyéni kíváncsai szerint rendre átforgatják kisé. Sajnos, tekintettel a raktér elhelyezkedésére, a legtöbb módosítás lecsippent egy kicsit a helyből. A készletek a raktár pilótafülke felőli oldalában, kis kamrákban találhatók, a konyha/társalgó mellett, mely a raktérbe vezető folyosóból nyílik. A folyosó túloldalán négy ajtó vezet a kabinokba.

Mint a legtöbb Kalamári hajó, a CC-1450 is magán viseli a jellegzetes jegyeket: a szenzorokat rejtő dudorokat, a levíatászerű formát és általában a külső burkolat egyenes vonalainak hiányát; mintha csak egy MK-80-as csillagcirkáló kicsinyített mását látnánk magunk előtt. Természetesen különbségek azért akadnak. A háromüléses pilótafülke a hajó orrából emelkedik ki (a többinél egy kicsivel nagyobb púp), széles látóteret biztosítva, félköríves műszerpulttal. Két ionhajtóműve nem leghátul, hanem kétoldalt hátranyúlva emelkedik ki a törzsből.

Kereskedők, csempészek örömeire az ilyen dudorok mögé rengeteg mindent lehet beépíteni, a legváltozatosabb és leglehetőtlenebb helyekre – ezek ellenőrizhetősége a dudorok számával arányosan csökken (vámtisztviselők rémálma). Akadt már olyan hajózó, aki időnként maga sem tudta, melyik púp mögé mit szerelt be.

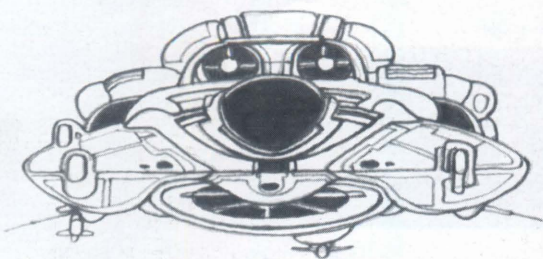
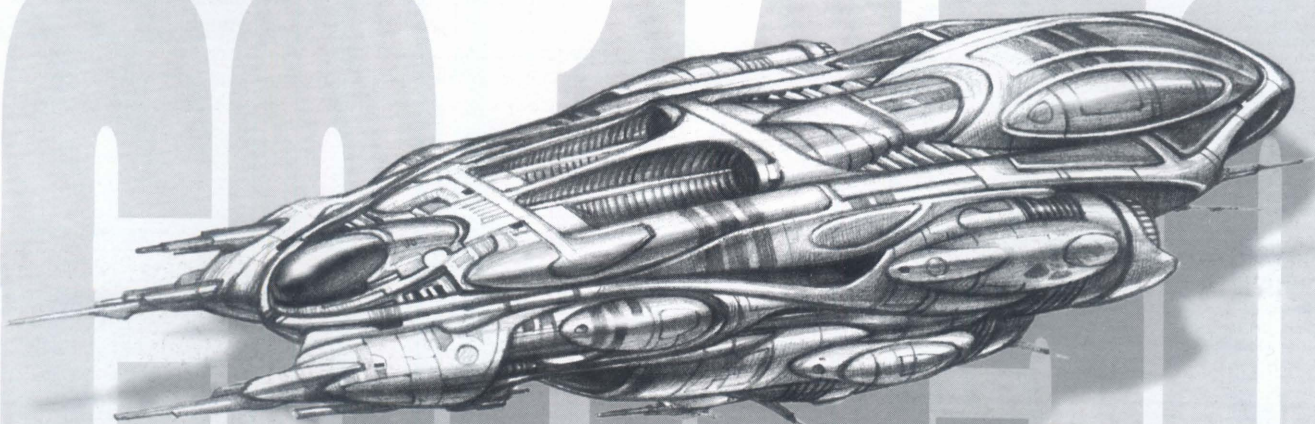
A hajótörzs szerkezete csak korlátozott módosításokat engedélyez. Nagy méretű fegyvereket és hajtóműveket nagyon bonyolult beszerelni, csak a raktér drasztikus korlátozásával lehetséges, ami már gazdaságtalanná teheti a teherfuvarozást. Hatalmas előnye, hogy a felépítés lehetővé teszi a vízre való leszállást, amennyiben két-két ballaszttartályt erősítenek az oldalára; ezáltal tengerjáróvá avanszálhat a CC-1450-es.

A Kalamárikon kívül a Szövetség világainak legtöbbször találkoznak vele az utazók; nagy részüknek már nem is ők a tulajdonosaik, hiszen a sajátjaikat katonai célokra használták föl (míg magánkereskedők csak nagy ritkán bocsátották a Felkelés rendelkezésére megbütykölt kis masináikat).

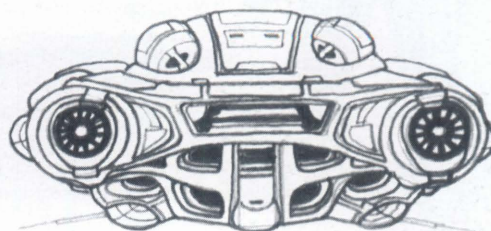
SZABVÁNY CC-1450-ES SZÁLLÍTÓHAJÓ

JÁRMŰ: MON KALAMÁRI CC-1450-ES
SZÁLLÍTÓHAJÓ
TÍPUS: SZABVÁNY KÖNNYŰ TEHERŰRHAJÓ
LÉPTÉK: VADÁSZGÉP
HOSSZ: 35.5 MÉTER
JÁRTASSÁG: SZÁLLÍTÓHAJÓK
LEGÉNYSEG: 2 VAGY 3 FŐ
LEGÉNYSEG JÁRTASSÁGA: VÁLTOZÓ
UTASLÉTSZÁM: 4 FŐ
RAKTERÜLET: 130 TONNA (MAXIMUM)
KÉSZLETEK: 3 HÓNAP
HIPERMEGHAJTÁS SZORZÓ: X2
TARTALÉK HIPERHAJTÓMŰ: X10
FEDÉLZETI SZÁMÍTÓGÉP: VAN
MANÖVEREZŐKÉPESSÉG: OK
ŰR: 4

LÉGKÖR: 400: 600 KM/H
HAJÓBÚROK: 5K
PAJZSOK: OK
SZENZOROK:
PASSZÍV: 10/1K
FÜRKÉSZ: 25/1K
KERESŐ: 40/2K
FÓKUSZ: 2/3K
FEGYVERZET: 1 LÉZERÁGYÚ
TŰZIV: TORONY
KEZELŐSZEMÉLYZET: 1 FŐ
JÁRTASSÁG: FEDÉLZETI FEGYVER
TŰZVEZÉRLÉS: 2K
LŐTÁV ŰRBEN: 1-3/12/25
LŐTÁV LÉGKÖRBEN: 100-300/1.2 KM/2.5 KM
SEBZÉS: 4K



ELŐLNÉZET



HÁTULNÉZET

MÓDOSÍTÁSOK

Miután a csempész vagy a kereskedő megszerezte hajóját, avagy a szerencsejátékos megnyerte egy szabak-partin, még hiányoznak a különböző simítások, melyektől egy hajó igazán különbözni fog a többitől. Egyedi lesz és különleges, kifejezetten a játékos számára. Nincs olyan kapitány, aki szabadidejének legalább egy részében (elhivatottabbak a jelentős részében) ne a hajóját bütykölgetné. Egy gyári változaton rengeteg tennivaló akad, a kicsomagolástól kezdve a teljes átépítésig... Az érzékenyebb szenzorok, jobb fedélzeti számítógépek, masszívabb hajótörzs, erősebb pajzsok, mind a hajó és utasai biztonságát szavatolják, főleg, ha egy fejavadáshorda vagy TIE-vadászok vannak a nyomában. Mindenki a maga módján tiszteli a hagyományokat, attól függően, hogy éppen másokra vadászik, vagy éppen rá vadásznak, esetleg egyszerre mindkettő (utóbbi esetben a legjobb, ha az illető vásárol magának egy jelképes sírhelyet).

Játéknyelvre lefordítva, azoknak, akik meggondolatlanul a nyakukba vették a hajótartással járó gondot, rengeteg teendőjük van. Először is, ott az üzemanyag kérdése, amely állandó probléma. Minden űrkikötőben feltölthetik a készleteket, ez általában már benne foglaltatik a dokkbérleti díjban, ami természetesen a szabadáras kategóriába sorolható. A karbantartás szintén fontos része a hajótartásnak, ezt mindenkinek saját magának kell végeznie. Gyakorlati haszna a technikai jártasságok fejlődése, attól függően, mennyit és hogyan foglalkozik valaki a műszerfal túlsó oldalával.

Ha egy karakter megfelelő mennyiségű időt szentel a hajójának, s még jó szerepjátékkal is párosítja tevékenységét, a játékmester ezt olyasmivel honorálhatja, hogy kínos pillanatokban nem fedez fel műszaki hibát, nem romlik el minden előzetes figyelmeztetés nélkül,

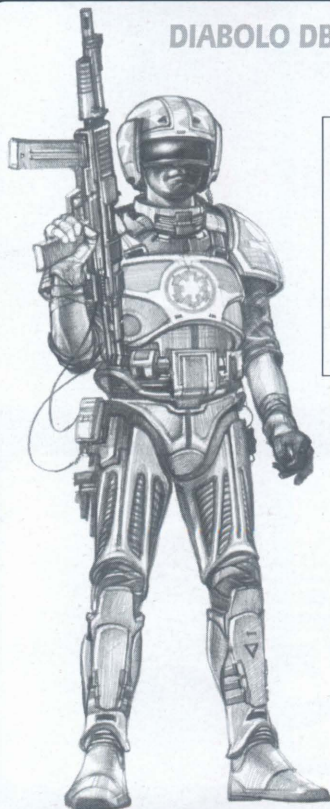
és így tovább. Ha minden a helyén van, akár olyan kötődés is létrejöhet a játékos, a karakter és a hajó közt, melytől még maguknak a játék megalkotóinak is könnyek szöknének a szemükből.

S hogy milyen eredménnyel járhat egy ilyen átalakítás, azt szemléltesse az alábbi példa (bár megjegyzendő, hogy ez egy meglehetősen militarista verzió, tekintve a CC-1450 történelmét – azért ennél sokkal békésebben is működik a dolog...):

A CC-11450T Felkelő csapatszallító apróbb változtatásokkal alakult ki elődjéből, melynek köszönhetően kívülről ugyan nem nagy a változás, ám belül mintha egy őrült elme tombolt volna. A műszerfal leginkább egy karácsonyfához hasonlít, míg a rakodótér egyik fele profi fegyverkereskedéshez, másik fele barakktelephez. A vendégek kabinjában hihetetlenül profi megfigyelő és kommunikációs szobát rendeztek be, az irányítás pedig három ember teljes energiáját igénybe veszi. Ennek köszönhetően a CC-11450T felveszi a versenyt a Cygnus Corporation Lambda osztályú siklójával, illetve a Telgarn által gyártott Delta osztályú Dx-9-es Rohamosztagos csapatszallítóval.

A csempészek egy kis változtatással akár 30 tonnányi rakodótérrel is átalakíthatnak „balésetvédelmi” célokra; nem ritka a katonai pajzs és még egy kényelmesen kezelhető lézerágyú sem. A mérnöki beállítottságuk extra fúvókákkal megnövelhetik a manőverezőképeséget, sőt, akár még egy hajtóműnek is akadhat hely, bár ez már jelentősen csökkenti a szállítható áru mennyiségét. A tapasztalatok sajnos azt mutatják, hogy a hajó energiaellátó rendszere és huzalozása nem támogatja az álcázópajzs használatát. Ahhoz, hogy valaki megpróbáljon hatásosan alkalmazni egy ilyen pajzsrendszert és generátort, a teljes hajót át kell építtetnie, amihez igazán csak egy Mon Kalamári ért.

Herbie



DIABOLO DBS-93b

■ ADAT.KERESÉS ■ PROG30489 ■ ELÉRÉS 9146//BIR.ADBS //QW
■ FORMA..D.PAD//LETÖLT ■ FORRÁS: DALE AVERY ESZKÖZTÁRA
■ NEGYEDIK RÉSZ: BIRODALMI TENGERSZGYALOGOS CSATAVÉRT
■ KIFEJTÉS..

■ Tengerszgyalogság

Kizárólag nyílttéri, felszíni bevetésekre kiképzett, kis létszámú alakulatok. A katonai rendfenntartásra és planetáris járőr feladatokra rendszeresített csillagrombolók fedélzetén kerülnek elhelyezésre. Tagjaik jártasak a „nehéz” körülmények között való mozgásban és hadviselésben, úgymint dzsungelharc, mocsári vagy sivatagi rajtaütések.

■ Jellemzők

Eszköz: birodalmi tengerszgyalogos csatavért, „Diaboló” széria

Anyaga: hiperkönnnyű, nagyszilárdságú karbon-acél
Felszereltség: infraszemüveg; félintelligens személyi löelemképző és célkövető rendszer; taktikai kivetítő; több sávú kommunikátor; autoszenzitív fényszűrő;
Hozzáférhetőség: hivatalosan kizárólag tengerszgyalogos alakulatok számára.

Feketepiaci ára: 3000-4000 kredit (beszerzés miatt sérülten)

BIRODALMI CSATAVÉRT

(PÖRÖLY CSILLAGROMBOLÓ)

■ Csatavért

A birodalmi tengerszgyalogos alakulatok számára kifejlesztett multifunkciós csatavérezet. Eredetileg acélszürke felületét bevetés előtt a terep megkívánta rejtőszínre festik. A mindössze 5 kg súlyú, szinte a teljes testfelületet takaró páncél szabadabb mozgást tesz lehetővé, mint a közismert rohamosztagos vérték, ugyanakkor tökéletesen véd a fizikai behatásoktól, a robbanólövedékektől és repeszektől, továbbá bizonyos mértékig a sugárfeverektől is. Elviseli és szigeteli a hő- és fagyhatást, az elektromosságot, valamint a sonikus kisugárzást.

A sisakba épített félintelligens számítógép szabályozza a belső fűtést vagy hűtést, s a sisaklemez fényáteresztő hatását. Az érzékelő-egység fegyvercsőre csatolása után passzívan segíti a pontos célzást, a löképelemzés és célkövetés adatait a sisaklemezre vetíti, a központi taktikai számítógéprendszer személyekre lebontott utasításával együtt. Ezen felül folyamatosan ellenőrzi a katona egészségi állapotát.

GEORGE LUCAS SZÖRNYEI ÉS TEREMTMÉNYEI



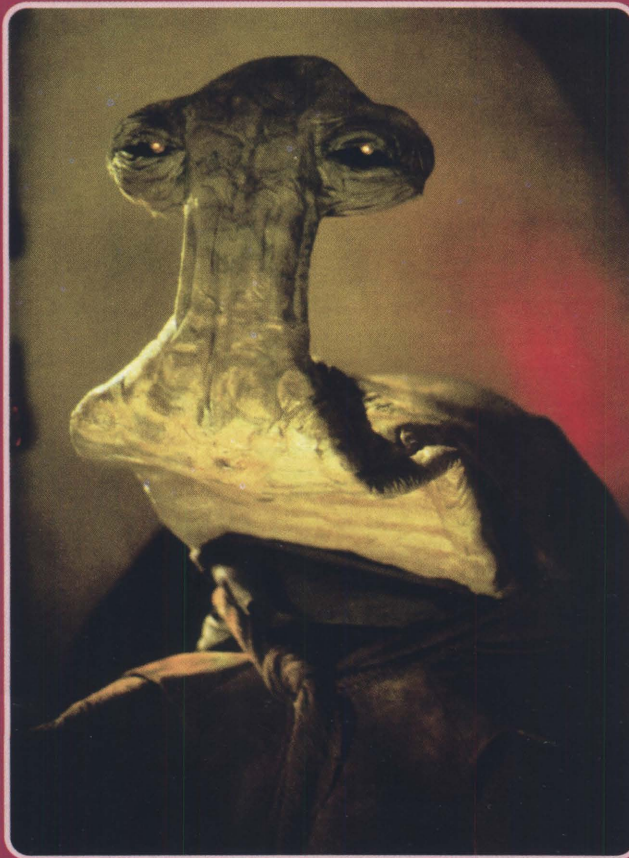
EGY ITHORIAI EMLÉKEI

Szomorú, magányos teremtmény vagyok. Lehangolt, megvetett pörsenése a természetnek. Egy ilyen tartalmas élet után – jólét, pénz, csillogás, a sok emlékezetes mitózis, azok a földöntúli gamma-sugárzások – oh, hát idáig jutottam. Csepkenként szűrcsölöm nektárszírupba fojtott bánatom.

Oly ígéretes lárvá voltam. Csillogó, üveges tekintet, sehol egy végtag. Ide-oda görgethettem minden piciny szervecském. A világ kihívást jelentő felszín volt, végtelen, csillámló láthatár, melyen csak keresztülkúsztam, hagytam átsuhanni hasam alatt, elégedetten. Ah, a fiatalság egyszerű örömei!

És akkor jött az átváltozás. A Rimboux Négyes maga volt a határtalan paradicsom, ahol mindig akadt vigaszra váró hölgy. Több ezer utódot nemzettem, a napszelek szárnyán hordozva dicsőségem üzenetét. Mindig volt mit ennem, nem is akármit – mások maradvékát. Micsoda bélbizsergető idők voltak! Mennyi meteort bejártam, mennyi üreges aszteroidot! Mindig könnybe lábad torkom, ha erre gondolok. Ezer s ezer kaland lakókocsim küszöbén!

Azután pedig a vedlés. A szörnyű, borzasztó, csúfos vedlés. Már azelőtt is hallottam róla, láttam másokon, de valahogy sohasem hittem, hogy egyszer valóban bekövetkezik. Rajtam? Soha! A legdélcegebb, legcsodálatosabb ithorai, a Kilences Szatellitáról? Nem! De mindegyikünk számára eljön az idő, legyünk nők avagy férfiak – ez az élet iszonyú leckéje. Először



csak egy fülkagyló vész el, azután elkezdődnek a meszesedések az izomtubulusokban. A végén pedig jönnek a visszatartó kelések, majd a csillapíthatatlan vágy a léghangyák után. A hangyák rátapadnak az arcodra, mint a pattanás. Mint az űr-rózsahimlő. Megvet mindenki, aki eddig szeretett, a legközelebbi barátok lassan egyedül hagyják – haszontalanul, kigúnyolva, elfeledetten. És az a legszörnyűbb, hogy mindezt halod is, hála a hirtelen születő négy repedésnek, amely minden hang számára utat nyit a koponyádba. A rengeteg rosszindulatú megjegyzés, bosszantó kijelentés szűnyogként duruzsol a fejedben, mint a közelgő pusztulás ígéretét hordozó keserű, síró sivatagi szél.

Ehhez képest az utolsó állapot már maga a megváltás. Lassan semmibe vész a lehangoltság, a reménytelenség. Megtanulod elfogadni a tettvágy hiányát. Csak kószálsz a szabadkereskedő szektorokban, azon merengve: „Mi ez az egész?“, „Mire volt jó az életem?“, „Megérte?“ Meszes

külhámod egyre zsugorodik folyton növekvő, görnyedt tested körül, de már ez sem érdekel. Már semmi sem érdekel. És lassan rádöbben, azzá lettél, mivé lenned rendeltetett – érett ithorai vagy, kinek tudása és mészheja oly félelmetes és érett, hogy még magad is nehezen tudsz együtt élni vele.

Kovi

VÁRAK

„Építtessék nekem olyan vár, melyet senki nem tud bevenni!”

Még most is lenyűgöznek minket, holott sok közülük régóta pusztá rom. A lovagvárat pedig nem azért emelték, hogy szépek, büszkék és csodálnivalóak legyenek. Fontos feladatokat láttak el, s építésük során a meseterek évtizedek tapasztalatait használták fel.

A ló a hosszú kapaszkodó után erősen fújtat, a lovag pedig – nevezzük Kunonak – fáradtan ugrik le a nyeregből. Lelkesedése azonban *töretlen*, hiszen a király megbízatását teljesíti: várat építtet ezen a helyen. Az ország biztosítani igyekszik határait e távoli végeken is.

A kijelölt hely ideális: a hegy három irányban meredek sziklafalakkal határolt, a negyedik irányban is csak keskeny út kialakítására van lehetőség, amelyet aztán egy árokkal és felvonóhíddal könnyedén le lehet zárni. Semmiféle ellenségnek nem lehet esélye bevenni a várat. Az előnyök közé tartozik a csodálatos kilátás is. Hősünket persze nem igazán a táj nyűgözi le – sokkal inkább az a tény, hogy már messziről felfedezhető az ellenséges csapat közeledte.

Mellékesen, a völgyön keresztülfutó kereskedőútvonalon sem haladhat át egyetlen szállítmány sem anélkül, hogy az eljövendő várúr figyelmét felkeltené. A folyó, amely óriási kanyarokkal kígyózik észak felé, szintén jól szemmel tartható. A közeli híd mellett létesítik majd a vámházat.

Ám a várépítés korántsem egyszerű dolog. Először is, jó építőmestert nem könnyű találni. Sok mindenhez kell értenie: a várat úgy kell megtervezni, hogy az adott természetes körülményekhez illeszkedjék; jártasnak kell lennie a statikában is, hogy ki tudja számítani a falak stabilitását. Az építkezés más szakembereket is igényel: ácsokat, kőfaragókat és talán bányászokat is, akik megpróbálnak kutat fúrni a sziklába.

Az egyszerűbb, de erőt igénylő munkákat elvégzik majd a környékbeli parasztok. Velük szállíttatják az építéshez szükséges anyagokat is. A különösen nehéz köveket talán kézi emelődaru segítségével juttatják majd fel a hegy tetejére. A legtöbbjét azonban mégis a vállukon fogják felhordani. Hiszen vannak hozzá elegendő!

A vár körül kivágják a fákat, hiszen minden irányban ki kell magasodnia a falaknak. Romantikus vár, tölgy és bükkerdőkkel koszo-

rúzza? Legfeljebb vadászkastélynak. Az erdőirtások nem csak azt a célt szolgálják, hogy a fák gyökereit távol tartsák a kőfalaktól – az ellenségnek fedezékül szolgálhatnak az ágak, sőt, a bejutást is megkönnyítik.

A várhoz vezető utat Kuno olyan keskenyre tervezi, hogy csupán egy szekér férjen el rajta. Az lenne a legjobb, ha az út többször is tornyok mellett vezetne, ahonnan könnyen rá lehet lőni a hivatlan látogatókra. (Mint például Karntenben, Hochosterwitz váránál, ahol három kanyart is tesz a vendég, mire eléri a kaput.)

Persze, a biztonsági intézkedések miatt Kunonak sem lesz egyszerű megközelítenie a várat. Ezért meglehet, irigyli majd északon élő atyafiát, akinek vára vízben áll. Nincs szükség hosszas kapaszkodóra, elég egy felhúzható híd. Az egyik oldalon maga a tó védi az erősséget, a másik oldalon pedig egy mély árok.

Most azonban Kuno úgy érzi, ő járt jobban. Rokona csak azért építette víz mellé a várat, mert azon a környéken nem adódott jobb lehetőség. A síkságon élő lovagok a szűkségből erényt kovácsoltak, és százzámra emeltek ehhez hasonló erődöket, részben ter-

mészetes vizek mellett, részben mesterséges árokokkal körülvéve. (A várkutatók becslései szerint csak Észak-Rajna-Westfalia területén több, mint ötezer kisebb-nagyobb vízivár épült.)

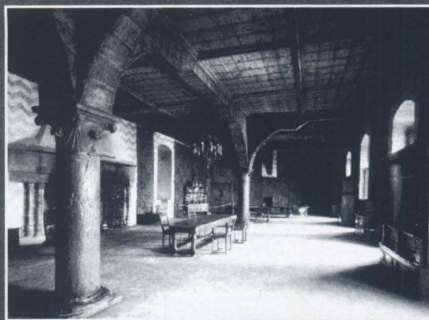
A Kuno új otthonába vezető út az óra járásával megegyező irányban fog a vár körül haladni, így az esetleges behatolóknak jobb kéz felé esik majd az épület. Mivel a katonák nagyobb részt jobbkezesek, ezért fegyverüket a jobb, pajzsukat a bal kezükben tartják. A rájuk hulló köveket és nyilakat tehát ebben az esetben nehezebben tudják kivédeni.

(Az ideálisan elhelyezett út iskolapéldája látható az Elba mellett emelkedő königsteini erdőnél. Itt a várhoz vezető út utolsó szakasza olyan meredek, hogy a szállítmányokat csak csőrő segítségével lehetett feljuttatni a várba. Még faltörő kossal sem lehet ezt az erődöt megostromolni, ezért lehetséges az, hogy hosszú fennállása alatt egyszer sem sikerült ellenségnek a falak mögé jutnia.)

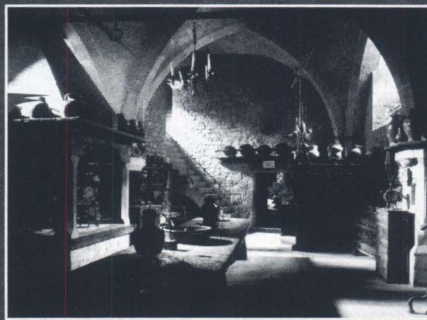
A teljes biztonság elérése érdekében Kuno akár teljesen lemondhatna az útépítésről. (Az észak-itáliai Kofel sziklavára például megközelíthetetlen magasságban fekszik egy sziklaszorosban. Az élelmiszert, fegyvereket,



A támadóknak kevés esélyük van: az elővárak és falak szövvénye biztos védelmet nyújt. (Hochosterwitz vára Karntenben)



Lovagterem: a vár legimpozánsabb helyisége. A gazdag várurak még szőnyeget is teríthettek a padlóra.



Konyha: nemcsak munkahely, hanem a társasági élet központjai is, hiszen itt még télen is meleg van.



Imaterem: a lovagok többsége hívő keresztény volt, ezért minden várban épült kápolna, rendszerint szépen díszített.

egyéb felszerelési tárgyakat, magukat az ottlakókat is kosarakban, kézi emelőszerkezet segítségével juttatják fel a magasba.) Ilyen szokatlan megoldásokhoz azonban itt nem folyamodnak. Az általános szokás szerint árkot ásnak, amelyen felvonható híd ível majd át. Ez valószínűleg elegendő védelmet nyújt. Mint csaknem minden lovag, hősünk anyagi lehetőségei is korlátozottak, ezért őrizkednie kell attól, hogy a nagyszabású építkezés anyagi csődbe taszítsa.

Kuno tervei szerint itt csak kisebb lakótornyot emelnek. A nagy lovagrendek egészen más dimenziókban gondolkodnak – „lovagi kaszárnyáikban” több százan, akár több ezren is lakhatnak egyszerre.

(A Nogat keleti partján fekvő Marienburg például ilyen hatalmas erőd volt. Ma Malborknak nevezik, és Lengyelország területén található. 1272-ben építették, 1309-ig a német lovagrendek központja volt. Megfelelő infrastruktúrát kellett biztosítani a meghívottak és személyzetük számára, akik konventek idején akadtak szép számmal – kezdve az istállóktól, a műhelyeken keresztül egészen a saját serfőzdéig, mindenre gondolni kellett. Katonai funkciója mellett külsőleg is demonst-

rálta Kelet felé a rendek hatalmát. Ezért épült a palota és a lovagterem hatalmasnak, pompásnak. A téli lovagteremnek még úgynevezett „padlófűtése” is volt.)

Amennyiben Kuno lovag csak egy szerényebb erősséget kíván építtetni, akkor sem mondhat le az elővárról. Ez semmiképpen sem nevezhető luxusnak, komoly védelmi funkciója van. (A várépítéssel extrém példája Burghausen vára, ahol a hegygerincen több, mint egy kilométeren át hat előváron kell átkelni. Minden várudvart az előzótól nehéz falak, kapuk, mély árkok, felvonóhidak és leengedhető vasrácsok határolják el.)

Kuno vasakkal megerősített várkapuja erős tölgyfából készül majd. További védelmet jelent a kapu feletti, erkélyszerű építmény. Innen lehet az ellenség nyakába zúdítani a forró szurkot, olajat vagy egyszerűen csak vizet.

Aki ennek ellenére bejut a várudvába, az egy jól megtervezett kettecbe találja magát, ahol kitűnő célpontot nyújt az orom mögött rejtőző íjászoknak. (A lőrések fajtái alapján ma is felismerhető, hogy hajdan milyen fegyvereket használtak. A keskeny, egyenes lőrések olyan íjak és kézi íjpuskák számára ké-

szültek, amelyekkel kézből lehet célózni, nincs szükség támasztékra. A lőrés kifelé szélesedik, hogy minél nagyobb területet lehessen befogni. A későbbi löfegyverek számára szélesebb réseket készítettek, ahol támasztékok is építhettek.)

Még egy nagyon szolidan megépített várat is csak rendkívül nagy fölénnyel és hatalmas veszteségekkel lehet bevenni. Ezért a középkorban minden hódító megpróbált az újonnan leigázott területeken minél előbb várakat létesíteni. A kereszties lovagok útjait például rendkívül jól lehet követni az emelt várak alapján is.

A kereszties vitézek sokat tanultak a „pogány” építészeti kultúrából a meghódított területeken. A megközelíthetetlen hegyek között masszív erődöket építettek, ahol a belső vár középen fekszik, és több védelmi vonal veszi körbe. Az egyszerű alaprajzot (például négyzet) a védelmi vonalaknak is lényegében követniük kell.

A keresztiesek várai az akkori idők leghatalmasabb és legmodernebb erődítményei voltak. A most Szíria területén fekvő Krak des Chevaliers várat a Földközi tenger közelében például kétezzer johannita rendi lovag 1188-ban egy hónapon keresztül eredményesen védelmezett az ellenséges hadsereggel szemben, amelyet Saladin szultán, a nagy arab hadvezér vezetett.

A védők legnagyobb problémája az élelmiszer tárolása volt ezen a forró éghajlaton. Gabona, fűszer, cukor, olaj és szárított gyümölcs felhalmozásával kerülték el az éhezést. Nagy gondot okozhat azonban a szomjúság is. E veszélynek Kuno is ki van téve, hiszen a hegycúcson nem találtak forrást. A fűrt nagyon mélynek kell lennie, és bizony nyáron előfordul, hogy alig van benne víz. A legtöbb vár építésénél tehát ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a kút létesítése annyiba kerül, mint maga a várépítés.

A nürnbergi vár aknája például hetven méter mély. Krak des Chevaliersben a problémát úgy oldották meg, hogy a téli esővizet óriási ciszternákban gyűjtötték össze.

Spanyolországban sok olyan vár található, amelyeken megfigyelhető Kelet és Nyugat találkozása, az arab befolyás. A várszerűen megerősített mór palotákat sokszor hajdani



Vízivár: ha közel s távol nem akad hegy, a tó is védelmet nyújt – mint Sussexben (Anglia).

várkastélyok romjait felhasználva építették, és különleges kontrasztot tárnak elénk: lenyűgöző, hatalmas, védelemre alkalmas falak az egyik részről, játékos keleti luxus a másiktól.

Az Alhambra, az andalúziai Granadában, egyike az akkori impozáns váraknak. Festői tájon áll, a háromezer méter magas Sierra Nevada hegyei közt – a belépőnek az az érzése támad, hogy az Ezer-egyéjszaka meséi közé tévedt. A sivatagi éghajlatú Dél-Spanyolországban egyszer csak csobogó szökőkutak, virágzó agavék és színes mozaikok közt találja magát az ember.

Az ország visszafoglalásakor a mór épületek sokszor szolgáltak az új várak alapjául. Ezért keverednek itt az iszlám és az európai építészet elemei.

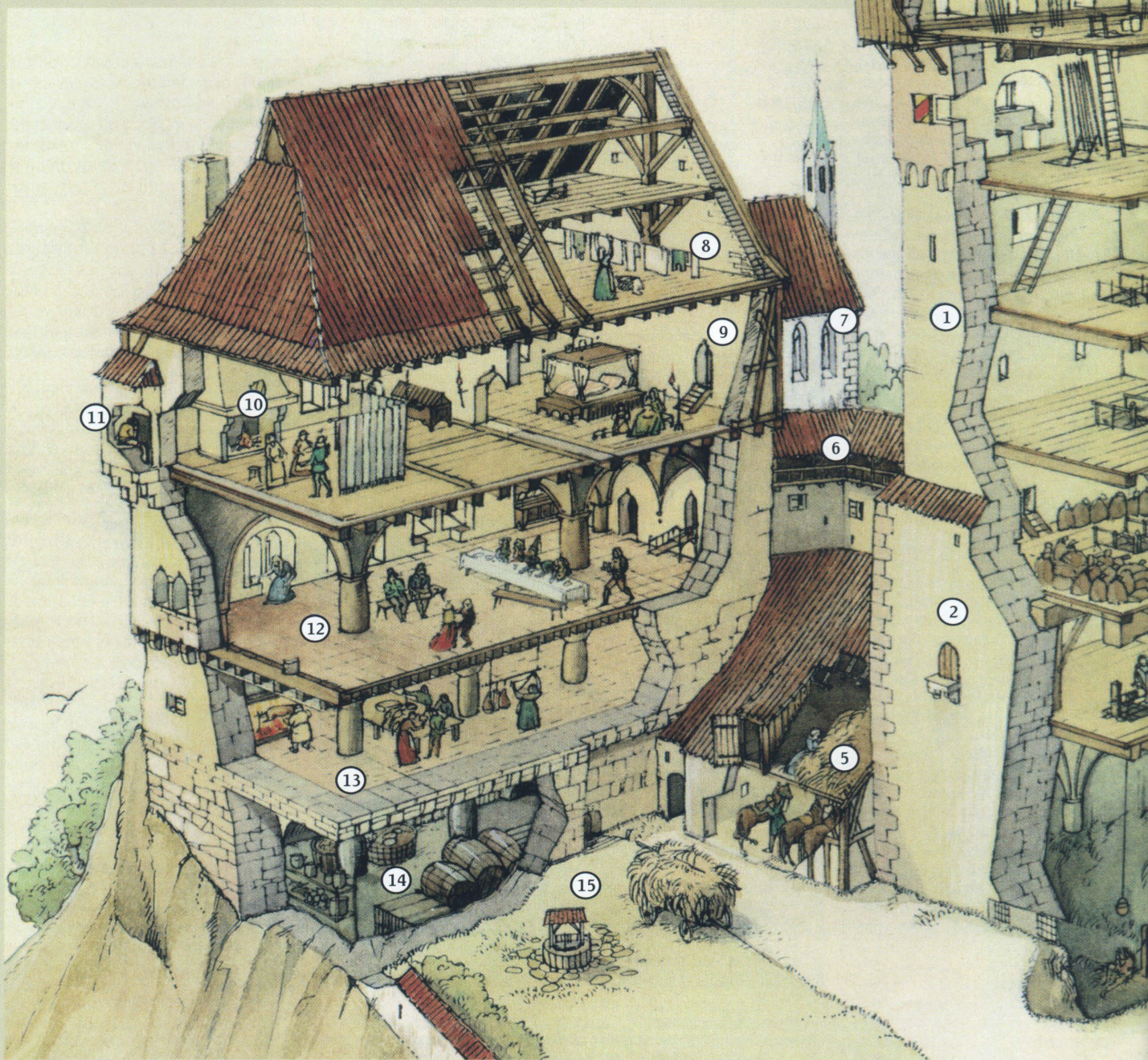
Annak ellenére, hogy a középkori várak fénykora a 11. és 13. század között volt, a vár maga nem a lovagok találmánya. Már az i.e. 8. században ír Homérosz a falakkal megerősített Trója agyafúrt

bevételéről. Heinrich Schliemann archeológus pedig a trójai ásatások során, mélyebb rétegekben, még sokkal régebbi vármaradványokra bukkant.

A bibliai Jericho legrégebbi maradványait 9000 évesre becsülik. A várost akkor valószínűleg két méter vastag és hét méter magas kőfal vette körül.

Nem tudjuk, mikor épült a történelem első „vára”. A mai Közép-Európa területén még ma is fellelhetők nagyon régi, várszerű építmények maradványai. Ezek valószínűleg egyetlen földhányásból és két árokból álltak, amelyek a korai kőkorszakban az akkori népesség számára menedékkül szolgáltak.

Még a tizedik században is léteztek olyan „dombvárnak” nevezett építmények, amelyeket természetes vagy mesterséges dombra emeltek – fából készültek, és körben erős cölöpsor védte őket. Csak Franciaországban, a viking betörések idején, ezerszámra építettek ilyen „erődöket”.



Bepillantás egy hajdani lovagvárba

1. Főtorony: Kémlelőablakain keresztül már messziről felfedezhető az mellenség, vészhelyzetben utolsó menedékül szolgál.
2. Bejárat biztos magasságban: a várudvarról csak létrával érhető el az ajtó.
3. Tömlőc: egyetlen kis nyílás vezet lefelé az alsó szintről.
4. Raktár
5. Istállók
6. Gyilkjáró
7. Kápolna
8. Szárítópadlás
9. A várúr és felesége lakosztálya
10. Asszonyi lakosztály: gyakran az egyetlen fűthető helyiség.
11. Árnyékszék
12. Lovagterem
13. Konyha: az ételeket nyílt tűzőn készítik.
14. Raktárak és borpince
15. Kút: sokszor száz méter mély az akna
16. Külső védőfalak
17. Leereszthető rács: itt a kaputornyot választja el a belső udvartól.
18. Várárok
19. Felvonóhid
20. Főkapu
21. Oldalkapu: gyalogosok számára, amikor a főkapu zárva van
22. Kapuerkély: a kapuőr innen szól a kinn állókhoz, ill. a betolakodókat öntik le forró olajjal, szurokkal vagy vízzel.

A cölöpsorokat és a deszkapalánkokat azonban lassan felváltották a kőfalak. Ezek legnagyobb előnye az volt, hogy nem lehetett őket felgyújtani. Ekkortájt vált a torony a vár jelképévé. A londoni várat ezért hívják egyszerűen csak Townernek. Kuno várában három torony lesz. A főtorony a vár legfontosabb része, utolsó menedékül szolgál, ha az ellenség a falakon belül kerülne.

Ha valaki manapság felkapaszkodik egy ilyen toronyba, mert gyönyörködni kíván a kilátásban, tapasztalni fogja, hogy a bejárat rendszerint nem a földszinten található, hanem legalább öt-hat méternyire onnan (Pforzheim várában például 19 méter magasan). Létrán, fapallón, gyilkjárón át lehetett elérni. Ezeket aztán könnyen meg lehetett szüntetni, így a bejárat megközelítése nehézkessé vált, különösen, ha fentről még kövek is potyogtak a betolakodók fejére.

A torony alatt volt a vár tömlőce, ahová felülről, kicsiny nyíláson át lehetett lejutni. Nem csak foglyokat őriztek itt, néhány helyen ez a helyiség szolgált kincseskamrául is.

Kuno lovag a börtönt egy melléktorony alá kívánja építtetni, mert a főtoronnyal egyéb céljai vannak. Tisztában van azzal, hogy ha a támadók ostrommal nem tudják bevenni a várat, akkor más taktikához folyamodnak. Egyes várakat olyan sokáig tartanak ostromzár alatt, hogy a védőket egyszerűen kiéhezetik, míg azok feladják a várat.

Ez itt nem fordulhat elő. A lovag titkos föld alatti járatot akar létesíteni, amelynek bejárata a főtorony alatt lesz. Ezen a járaton át vészhelyzetben élelmet lehet szerezni, és legrosszabb esetben el is lehet menekülni.

Míg Kuno anyagi lehetőségei erősen behatároltak, azért akadnak olyan lovagok, akiknek nem jelent problémát akár több, fényűző várat is építeni.

Például II. Friedrich von Schwaben herceg (1105-1147) a Rajna mentén építtette várait, egyiket a másik után, leigázva és kizsákmányolva a környékbeli lakosságot.

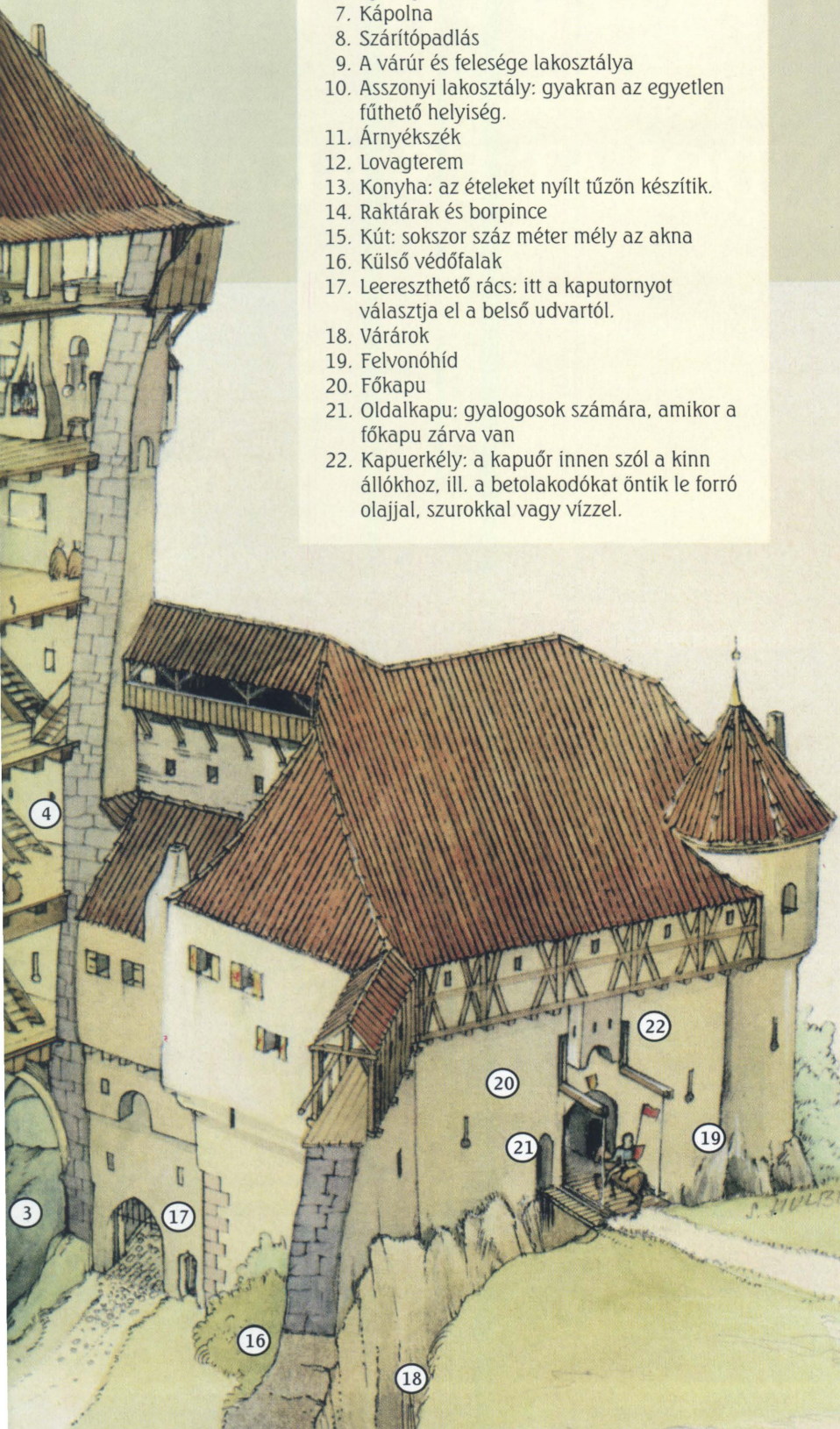
I. Friedrich császár /1152-1190/ tulajdonában is sok vár volt. Nem jelölt ki egyetlen fővárost és lakott ott állandóan, hanem, mint sok más uralkodó előtte és utána, székhelyét többször áthelyezte. Körülbelül 350 várat mondhatott magáénak.

Hogy mennyi vár létezett a középkorban, erre a kérdésre ma már senki nem tudna megfelelni. Egyedül Németországban több ezer vármot fedeztek már fel.

A löfegyverek fejlődése, mindenekeelőtt az ágyúké, értelmetlenné tette a továbbiakban a várak építését – többé nem nyújtottak biztonságot. Ezzel egyidőben a nemesség igényei is megváltoztak, a díszes kastélyok sokkal kényelmesebb lakóhelynek bizonyultak.

Így a 15. századtól kezdve a várakat fokozatosan kastélyokká alakították át – Kuno lovagét is, aki valóra váltotta ugyan terveit, ennek ellenére mára a történelem egy elfeledett alakjává vált.

A Die Welt der Ritter alapján.
Fordította Madarász Mariann.



A GONDOLAT- ÉS AKARATÁTVITEL GYAKORLATA 2. RÉSZ

MAGIA NEGR

A GONDOLAT ÉS AKARAT

Lássuk hát, miként is lehetne megvalósítani a gyakorlatban a telepátiát, illetve az akaratátvitelt. Rengeteg tudós rengeteg kísérletet hajtott végre, hogy megfeleljön a gondolatátvitel alapelveire vonatkozó szabályokat, de mivel a megközelítésük alapvetően helytelen volt, így mindig téves eredményekre jutottak. Jóllehet, a kísérleteket megismételték, az eredmények igen nagy szórásokat mutattak, és bár kétségkívül bizonyították a telepátia valóság voltát, hétköznapi alkalmazására nem nyílt lehetőség.

Először is, el kell oszlatnunk egy alapvető tévhitet, ami a köztudatban kialakult. Ennek oka talán a manapság oly divatos science fiction és fantasy irodalomban is kereshető. Az ok elsősorban azonban abban a vágyban rejlik, hogy az ember szívesen olvasna embertársának gondolataiban; néha bármit képes lenne megadni, hogy pontosan tudja, a másik mire gondol. Szívesen irányítaná – irányítja – a többieket kénye-kedve szerint.

Állítsuk fel első axiómánkat – (gyakorlati tapasztalatok széles körű általánosításán alapuló tétel, amelyből valamely tudományos elmélet összes állításai levezethetők, de amelyet maga az elmélet közvetlenül nem igazol) –, ami egyben alapelv is. A telepátia nem direkt kommunikáció, nem „telefonbeszélgetés” két agy között. A pusztán agyi energiával végbevitt telepatikus kapcsolat még csak nyomokban sem hasonlítható egy szokványos beszélgetéshez, vagy annak metódusához. Sokan képzelik azt, hogy a gondolatátvitel ugyanúgy működik, mint egy normális párbeszéd, azzal a különbséggel, hogy nem szavakkal, hanem gondolatokkal, gondolati képekkel zajlik. Nem zárkozom el attól, hogy ilyen kommunikációs kapcsolat létezhet, bár én ennek semmiféle nyomát, jelét nem találtam kutatásaim során. Mellesleg, ezt a fajta kommunikációs formát kizárja elsődleges alapelvünk is.

Ez az alapelv pedig a következő: A kapott telepatikus üzenet nem üzenetként, hanem saját gondolatként, ötletként merül fel a percipiens tudatában. Ez a telepátia gyakorlatának sarkalatos pontja: a kapott üzenet, mint saját ötlet, gondolat merül fel.

Lássunk egy egyszerű példát egy hibás, nem tudatos telepatikus kapcsolatra, ami egyidejűleg folyik beosztott és főnök között. A beosztott agyában egész végig ez a motiváció: „Nincs kedvem ehhez a munkához, szeretnék szabadságra menni”. A főnök, aki pillanatnyilag nyitott, figyel, oly mértékben lesz szenzitív, hogy „vevővé” válik. Beosztottja csak kertel össze-vissza, nem mer, nem akar a tárgyra térni, ami leginkább érdekli – az idejének szabadsága. A főnök már nagyon unja a diskurzust, amikor felmerül benne a gondolat (!) „Nincs kedvem ehhez, a munkához, szabadságra akarok menni”. Innentől már teljesen lényegtelen számunkra a főnök és beosztottjának sorsa, látható, hogy az öntudatlan telepátia hogyan képes hatni mindennapi kapcsolatainkban.

Lássunk egy másik mindennapi, szinte mindenkiélelmegezett példát. **A** és **B** beszélgetnek egy számukra érdekes témáról. **A** beszél, **B** hallgat és figyel. **A** azonban gyorsabban gondolkodik, mint beszél, így, miközben mondja mondani valóját, már megalkotja következő gondolatát. **B**-nek, aki nyitott, szenzitív, a beszélgetés kapcsán hirtelen támad egy ötlete, gondolata, de megvárja, míg **A** befejezi, amit elkezdett. **A** azonban azonnal folytatja saját következő gondolatával, **B** pedig így kiált fel. – Ugyanezt akartam mondani én is!

Ez sem más, mint öntudatlan telepátia. A figyelő, érdeklődő személy „kiüresített” aggyal csak befogadója volt a másik gondolatsorának, amit saját tudata szűrőjén átbocsátva, a magáénak gondolt. Felfogta azt, ami a másik képzeletét izzásban tartotta, ám ez nem üzenetként jelentkezett, hanem saját, önálló gondolatoként.

Ennél a pontnál elviekben el lehetne merülni egy filozófiai vitában, a szabad akarat kérdéséről és a gondolat önállóságáról. Ki döntheti el, hogy gondolataink saját agyunk szüleményei, vagy mások telepatikus sugallatai. A talány megfejtését az olvasóra bízom. Részint, hogy elmélkedhessen az olvasottakon, részint, mert a gondolatátvitel képességének kifejlesztése szempontjából gyakorlatilag lényegtelen.

Folytassuk vizsgálódásainkat egy másik eseten, ami további fogódzót nyújt kutatásainkban. Legyen ez egy félre-

A PRAKTIKA

JOHANNES
GALLANTAY
FELJEGYZÉSEI

ÁTVITEL ALAPELVEI

csúszott házastársi kapcsolat. A férj túlságosan sokáig időzik el új barátnőjénél. Alapjában véve ideges, nem akarja szétrombolni a házasságát, súlyos következményekkel járhat, ha kitudódik kapcsolata egy másik nővel. A feleség érzi, hogy férje ideges, aggódik (!) – kérem jegyezze meg ezt a fél mondatot, ez ugyanis második alapelvünk kulcsa – saját gondolatai keverednek a férje által sugárzott, szinte égető telepatikus hullámokkal. Így a zagyva gondolat- és érzésrengetegből a következőt szűri ki : megtudja, megcsal, másik nő.

Mivel ezek nem üzenetként, hanem saját gondolatként bukkannak fel, teljesen összezavarodik, aztán gyanakodni kezd, fokozva ezzel saját szenzitivitását, stb, stb, stb... Ez is egy jól ismert, hétköznapiak nevezhető példa a nem tudatos gondolatátvitelre.

Folytatva azonban a megkezdett fonalat, ismételten felhívom figyelmét példánk fél mondatára. Hogy is hangzott? „A feleség érzi, hogy férje ideges, aggódik...”. Vajon miért érzi, és miért nem érzi ugyanezt egy idegennél? A válasz kézenfekvőnek tűnik. Mert házasok és együtt élnek, ismerik egymást. De vezessük tovább ezt: együtt élnek, ismerik egymást, összehangolódtak.

Két elmét a sikeres telepatikus kommunikációhoz össze kell hangolni. Ez a második sarkalatos pont. Jó barátok, házastársak, testvérek úgymond fél szavakból is megértik egymást. Vitathatatlan, hogy egy gyakorlott, erős belső energiákkal rendelkező személyiség tud adást sugározni bárkinek. De (!) a telepatikus kommunikáció, legyen ez tudatos vagy tudattalan, összehasonlíthatatlanul magasabb hatásfokkal funkcionál olyan emberek között, akiknek szellemiségük, tudatuk összehangolódtott. Tehát, elosztatva a félreértéseket és a misztikus ködöt : Mesterfok elérése előtt (ezen több éves gyakorlatot értek) nem lehet össze-vissza „telepatálgatni”, hanem összehangolt közös munkával kell kiépíteni a telepatikus hidat.

Természetesen sokkal könnyebb, ha már két, alapvetően összehangolódtott ember kezd neki e sajátos kommunikációs

híd felépítésének, és természetesen sokkal gyorsabban is érnek el sikereket. Gyakorlással, a közös célra irányított munkával két idegen is gyorsan összehangolódnak. Mint minden más dologban, itt is a legfontosabb a kitartás és a rendszeres gyakorlás. Ezt szem előtt tartva, a gyakorlók általában már két-három hét után elérik első biztató sikereiket, de nem meglepő az sem, ha ezek a kezdeti próbálkozások már pár nap után pozitív eredményt mutatnak. Egy – másfél hónapi munkával azonban már kiépül a stabil híd, melyen át korlátlanul áramolhat az információ. Szót kell ejtenem azonban még egy kritikus százalékról is. Bár ez bizonyítást még nem nyert, de hasonlóképpen a hipnózishoz, van egy minimális százaléka az embereknek – kb. 5-7 % –, akik kísérleteinkben nem voltak képesek a kapcsolat kialakítására, semminemű módon. Sajnos, ezt a jelenséget egyelőre nem tudtam alapos vizsgálat alá vetni; mégis úgy gondolom, hogy független a szervezeti, anatómiai adottságoktól. Pusztán szellemi tényező, ami megfelelő munkával kifejleszthető, nem pedig keveseknek kijáró adottság, mint azt néhányan hiszik. Ez az erő bárkiben feléleszthető, aki képes változtatni személyiségén, vagy az azt domináló tényezőkön.

Összefoglalva a fejezetet, két dolgot kell kiemelni, ami igen nagy fontossággal bír a továbbiakra nézve :

1. A kapott telepatikus üzenet saját, önálló gondolatként bukkann fel a tudatunkban.

2. A két személyt fel kell készíteni a kommunikációra, megfelelően össze kell hangolni elméjüket.

Joggal kérdezhetik tőlem, hogyan lesz ebből akaratátvitel? Nos, ez roppant egyszerű: a telepátiával nem csak gondolatokat, hanem érzelmeket is át tudunk sugározni. Erről a későbbiek során még bővebben fogok beszélni. A gyakorlás során kialakult képességünk megedzi, felerősíti belső energiáinkat. Hasonlatosan az öntudatlan telepátiához, sugározhatunk érzeteket, vágyakat, esetleg sugallhatunk ötleteket a képzetlenek felé, érvényesítve akaratunkat és óhajunkat, mindenütt a környezetünkben.

ECSETKOPTATÓ

A figurafestés alapjai

Mig eddigi számainkban a figurafestés körülményeiről, a beszerízhető figurákról, kellekekről, s egyéb tudnivalókról írtunk, most rátérünk a gyakorlati tanácsok ismertetésére. Cikkünk elsősorban kezdő figurafestők számára tartalmaz hasznos információkat, mégis reméljük, mások is érdekesnek találják majd.

A figura előkészítése az első feladatunk, mielőtt kifestéséhez kezdenénk. Mindenekelőtt modellkessel, vagy szikével lássunk hozzá az öntés során keletkezett sorjak, egyenetlenségek eltávolításához. (Itt jegyezzük meg, hogy első munkáinkhoz célszerű kevéssé bonyolult, nem túlságosan részletgazdag, tiszta területekből felépülő alakokat választani.) Ha a figura modellrácsban található, mint például a repülőgépmakettek részei, akkor oldalsípőfogóval vágjuk ki, majd egy türeszelővel a vágás nyo-

mait finoman tüntessük el. Amennyiben figuránk több részből áll, a pontos összeillesztés elengedhetetlen. Sárkányunk szárnyait próbaként illesszük hátához, a felesleges részeket, sorjakat távolítsuk el, majd pillanatragasztóval rögzítsük. Esetenként előfordulhat, hogy az illesztésnél rés marad, ezeket epoxyval tömíthetjük. Modellezők már valószínűleg jól ismerik ezt az anyagot: fogkrém állagú állapotban vásárolhatjuk meg, esetleg rágógumira emlékeztető kiszerelésben. Jellegzetessége és előnye, hogy friss állapotban tetszés szerint formálhatjuk, levegőn hagyva pedig megszilárdul. Számos hasonló anyag létezik, ezek között akad olyan is, mely két komponensből áll; összekeverés után alkalmazhatjuk, hosszabb-rövidebb idő után megkeményedik. Ha minden előkészítő munkával elkészültünk, nekifoghatunk az alapozásnak.

Szerencsés dolog, hogy ilyen egyszerű dologgal kell kezdenünk, hiszen itt még nem számít annyira a pontosság, időközben pedig könnyen hozzászokhatunk az ecset kezeléséhez. Bár egyszerű a feladat, mégis, már itt is több módszer ismeretes. (Ha lehetséges, vessük el a figura festékestégelybe lógatásának ötletét.) Mindegy, melyik technikát alkalmazzuk, de mindenképpen ügyeljünk arra, hogy a festékréteg minél vékonyabban fedje a figurát, mert így az apró részletek – pl. a láncing-szemek – nem fognak eltűnni a következő festékréteg alatt. Ha ecsettel dolgozunk, használjunk az átlagosnál hígabb festéket, de soha ne hígítsuk fel annyira, hogy megüljön a figura mély részein – egy-egy köpenyredőben, szemgödörben. Ha van rá lehetőségünk, szerezzünk be festékpisztolyt. Ezzel gyorsabban dolgozhatunk, és természetesen egyenetlesebb, vékonyabb, plasztikusabb alaprétet kapunk.

Fontos az alapozó szín megválasztása is. Általában fekete, fehér, illetve szürke festék használatos – egy-egy speciális technikánál az egyéb színek használatára majd külön felhívjuk a figyelmet. Páncélzat, szőrmék, esetleg haj festésekor ideális fekete alapozót választani, hiszen sötét tónusával kihangsúlyozza a mélyebb részeket, amivel egyfajta árnyéknátás érhető el. Egyes festők kimondottan kedvelik a fekete alapozást a figura egész felületén. Mások szívesebben használják a semleges szürkét, jó példával szolgálnak erre a Mithril által

kiadott, gyárilag szürkére alapozott, igényes kis alakok. A harmadik legnépszerűbb szín a fehér, alkalmazása a színeket világosabbá, tisztábbá varázsolja. Másik számottevő előnye, hogy az apróbb részletek sem tűnnek el, jól láthatóak maradnak. Elegendő rendelkezésre álló figura esetén érdemes kísérletezgetni a különböző alapozó színek hatásaival – látványos tanulsággal jár.

Az alapozás végeztével elkezdhetjük a festést; mielőtt azonban hozzátalánánk, nem árt eldönteni, hogy milyen színekkel fogunk dolgozni. Kerüljük a túlzottan azonos tónusú színek egymás mellett való alkalmazását. Ha egy erdőjáró nadragját barnára, az övéről lógó tarsolyt sötétbarnára, övét világosbarnára festjük, a finom részletek elveszhetnek, kevésbé különülnek el egymástól. Lehetőleg jól elütő színeket használjunk – lehetnek ezek élénkebbek is, mindenképpen látványosabbá válik így egy-egy figura. Ha például erdőjárónk nadragja zöld, öve fekete, tarsolya pedig kék, mindjárt könnyebb felfedezni rajta az apróbb részleteket. Kíváncsi azonban elkerülnünk az alapszínek túlzott használatát. A pusztán kék, piros és sárga színekre festett figurák meglehetősen furcsák, könnyen emlékeztethetnek cellőlvöldében látható műanyagbabákra; legalább az egyik alapszín helyett érdemes kevert színt alkalmazni.

Magát a festést ajánlatos először a mély részekben, barázdáknak kezdeni, s kifelé haladva, a világosabb, kiemelkedőbb motívumokkal folytatni. Fontos, hogy egy adott színű területet hagyjunk megszáradni, mielőtt másik színnel kezdenénk dolgozni mellette – így nem folyik össze a festék, s ez számos bosszúságtól kímél meg minket.

Kezdő figurafestők számára egyelőre talán ennyi elég is. Árnyékolásról, különlegesebb technikákról majd a későbbiekben szólnunk – a finomabb ecsetkezelést, a tiszta munkát már a meglévő tudással is lehet gyakorolni, mi több, kell is. Ehhez sok sikert és jó szórakozást, kevés mérgeledést kívánunk.

Érdeklődéssel várjuk a festéssel, figurákkal kapcsolatos kérdéseket, észrevételeket tartalmazó leveleiteket, akár a szerkesztőség, akár a Sárkányfészek címére.

Seregi Raymond és Papp Cseperke



Ára: 179 Ft

GURU

94/6

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

**Ravenloft
Seawolf
Genesis
ECTS**

**Real Magic
IV 24**

A Guru legyen veletek!

GURU A SZOKÁSOS TARTALOMMAL:

- JÁTEKISMERTETŐK
- JÁTEGLEÍRÁSOK (PC, AMIGA)
- C64, ATARI, SEGA ROVAT
- RÚNA SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
- MÁGIKUS LAPOK
- AMOS ÉS ASSEMBLER ROVAT
- PC KISLEXIKON
- HW BAZÁR
- KÜLVILÁG
- TOPLISTÁK

FALCON

KNIGHTMARE

POPULOUS II

R-TYPE II

TRANSARTICA

TROLLS AGA

ULTIMA V

OPERATION COMBAT



A PROGRAMOK ÁRA: 1599 FT
VÁRJUK MEGRENDELÉSEDET!
GURU 1399 BP PF 701/765

AMIGA

M

DAGAZ

A név jelentése: nap, nappal

Alternatív formái: ☼ ☾

Mágikus hatásai:

- a misztikus pillanat megragadása
- az inspiráció ajándékának elfogadása

A Dagaz rúna lényege a hajnali és alkonyi szürkület jelenségében rejlik. Noha jelentése szerint a nappal világosságát hivatott képviselni, a rúna belső lényegét nem az elválasztás, hanem az azonosság adja – eszerint nem a nappal és az éjszaka közötti különbség kihangsúlyozásáról, hanem ellenkezőleg, a kettő rokonságáról beszél annak, aki értő fülekkel hallgatja. Mindezeket keresztül pedig a pillanat egységének, a szélsőségek kiegyenlítődé-sének, az ellentétek egyetemes voltának megragadását sugallja. Ez tehát a meditáció, az elmélyedés rúnája.

Mivel Dagaz hatalma meghaladja a nyelvi kifejezés lehetőségeit, jelen leírásunkban pusztán érzékeltetni igyekszünk azt.

Dagaz legmagasabb rendű tiszteletével a harcművészek között találkozunk. Képzésük alapjai lényegében e rúna hatalmának elveire épülnek, s iskolájuk elhagyása után is nagy mértékben támogatja őket a Slan-diszciplínák alkalmazásában (különösen fontos segítséget nyújthat a Belső Idő, a Chi-harc, az Érzékelhetetlenség és a Jelentéktelenség diszciplínák elsajátításához és alkalmazásához). Számukra a pillanat egységének megragadása igen jelentős tényező; számos, esetenként misztikus értelmezési lehetőséggel számolnak. A Halál pillanatának kiemelése, a Halál megélése az egyik legjelentősebb mozzanat mind közül; az elmúlás idejének eljötté és módja, ennek megértése és elfogadása az egyik legfontosabb cél. A meditáción kívül maga a harcművészet gyakorlása is ezen az úton vezeti őket – lényegesen több tehát ez, mint ellenfelek legyőzése.

A varázslók mágikus együttállások idején fordulnak Dagaz hatalmához, mely biztosítja számukra a soha, vagy csak ritkán visszatérő pillanat tökéletes kihasználását. Tagadhatatlan, hogy okkult tartalmú és indíttatású mágikus művészetekben misztikus inspirációnak, s így Dagaznak jelentős szerep jut.

A Dagaz, mint jelkép, mindezen hihetelen mélységekbe nyúló összefüggések hatalmát hordozza.

RÚNÁK

I

LAGUZ

A név jelentése: Víz
(vagy laukaz: hagyma)

Alternatív formái: 𐌋 𐌌

Mágikus hatásai:

- beavatás
- vezetés a beavatás során
- az életerő és vitalitás koncentrációja
- gyógynövénymágia
- az elemi ősvíz megidézése (lásd akvamarin)

Mivel szintúgy szorosan kapcsolódik a harcművészethez, másodikként ezúttal a Laguzt ismertetjük. Ennek jelentése több árnyalatú, s alkalmazási területei is sokrétűbbek.

Laguz az Élet alapenergiáját és az ebből következő organikus növekedést képviseli. A gyermekek felnőtté avatását célzó szertartások, próbatételek a Laguz jegyében zajlanak, és számos helyen maguk a próbát tevők is Laguz segítségével merítenek erőt. Többször amulettre vésve viselik az eseménysorozat alatt. Az amuletteket utóbb visszaadják saját közegüknek – vízbe, ahol lehet, tengerbe vetik.

Harcművészeti vonatkozása hasonlít az előzőhöz, bár a képzés során kettős jelentéssel bír. Nem csupán a beavatás folyamatát, magát a mestert is jelenti, aki bevezeti a noviciust az élet titkaiba. Az elbocsátást megelőző Próba kiállása előtt, egy titkos szertartás keretében a mester önmaga helyett a leendő beavatottat ajánlja Laguz oltalmába – jelölve annak, hogy a tanítványnak immár önön mestereként kell tovább élnie. A jelöl-tet tehát itt is Laguz hatalma segíti a Próbán.

Bizonyos népeknél az Életből való kilépés pillanatát tartják Laguz Idejének. Azon vidékekre jellemző ez, melyek temetkezési szokásai valamilyen formában a vízhez kapcsolódnak (pl. csónakba temetés, a tetem tengerbe vetése vagy a hamvak vízbe szórása). Természetesen az alapjelentés itt is azonos az előzővel, ám míg ott az életerő megszűn-tetését, itt az elmúlását tisztelik benne.

Laguz másik fontos területe a Gyógynövénymágia. Azok a gyógyítók, akik praxisukban a gyógynövényekre támaszkodnak, szinte kivétel nélkül magukon viselik e jelet. Megfelelő szentelés esetén segít a gyógynövények felkutatásában és meghatározásában, fokozza a gyógyhatást, és bizonyos mértékig ellenállóvá tesz a növényi eredetű mérgekkel szemben. Sok függ attól is, miféle talizmán hordozza Laguz erejét. Általánosan elterjedt vélemény például, hogy a legerősebb Laguz-talizmánok akvamarinból készülnek. Ez egyúttal azt jelenti, hogy e kristállyal a mágia más területein is erősítik egymás hatását.

FOLYTATÓDÍK:

A K.M. EGY NAPJA...



...MIUTÁN A DÉLELŐT HÁTRALÉVŐ
RÉSLET ÉS A DÉLUTÁN ELEJÉT
HŐSÜNK JÓTEKONY HATÁSÚ TESTMOZGÁSSAL
TÖLTÖTTE EL A VÁROSI PARKBAN,
(BROUM, PÖF, PÖFF!)



...RAKÉSZÜL A NAP (☀️)
LEGFONTOSABB
ESEMÉNTÉRE!



BEPAKOLJA A
FŐ HANGULATEREMTŐ
ESZKÖZÖKET A

JÁTÉKHOZ!



GÁZ-SPRAY, DURRANÓ GÖLYÖK...

... VALAMINT:



HASHASTÖK,

(AZ IZGALMAK FOKOZÁSA
VÉGETT...)



BÁRD (NEM A TIER-NAN)

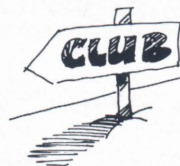
ÉS A...



LANGFÜRÉS
(CSAKIS BENZINMOTOROS!)

ITT JÖN
A
BRUMPÖFF!

VALAMINT A LÁTSZAT KEDVÉÉRT
BEPAKOL MÉG NÉMI DOBÓKOCKÁT
ÉS SZABÁLYKÖNYVET...



FOLYT. JÖN!

© 1994.....

UNOTT ARC (KÖTELEZŐEN
HOLLA'TARTOZIK
A LAZASÁGHÓZ...)

DIVATOS FRIZURA

AGYONNYÚJT
SZABÁLYKÖNYV
(LEHET, HISZEN AZ
ORIGINAL A
POLCON VAN...)

TÁSKA
(OF HOLDING)

DOBÓKOCKA-TARTÓ
SZÜTYÖ...

A PARTY
KARAKIELÉRLAJAI...
(minimum 25. szint-től)

MINDIG PAPUCS!

CD-ROVAT



RICK WAKEMAN – ARTHUR KIRÁLY ES A KERKASZTAL LOVAGJAI (THE MYTHS AND LEGENDS OF KING ARTHUR AND THE KNIGHTS OF THE ROUND TABLE)

„Az, ki eme dadot a kőből s űllőből kihúzza, arra született, hogy egész Anglia jogszerinti királya legyen.”

Van-e olyan szerepjátékos és fantasy rajongó, aki ne ismerné, vagy legalábbis ne hallott volna Arthur királyról és mondköréről? A híres Kerekasztalról és lovagjairól, akik fogadalmat tettek királyuknak, hogy csak a jó ügyet szolgálják, és akik később ezer veszélyen és megpróbáltatáson át kuttak a Szent Grál után. Aligha hinném, hogy akadna ilyen. Olyan azonban szép számmal, aki a sötét középkorbéli Angliát igazi fantasy-lovagkornak tekinti. Sokakat egyenesen ez indított el fantasy iránti érdeklődésükben.

Rick Wakeman is, akit egyébként a Yes billentyűseként ismerhetett meg a közönség, megihlette Artur Király és a nemes lelkű lovagok legendája. Az album '75-ben készült el, aktualitását az adja, hogy csak a közelmúltban jelent meg CD-n. Bár enyhe hasonlóság tapasztalható az előző év nagy sikerű lemezével (Utazás a Föld középpontjába), mégis azt kell mondjuk, Wakeman ismét kerek egészet alkotott. Itt a narrátor ugyan ritkábban szólal meg, a dalszövegekből sem áll össze teljes történet, azonban aki ismeri a legendákat, a zene hangulatában nyomon követheti Artur Király életét és uralkodását, egészen haláláig.

A zene ugyan helyenként modernebb hangvételű, és feltűnik a Wakeman-től megszokott cincogó szintetizátor hang is, de túlnyomórészt a monumentális zenekari hangzatok a mérvadóak. Kellemes szórakozást ígér magában is, hősi szerepjátékok aláfestéseként, háttérzeneként pedig leírhatatlan hangulatot kölcsönöz a játéknak. Különösen igaz ez csatajeleneteknél.

Itt kell megemlítenünk, hogy ha valaki olvasni is szeretne e mondkör hőseiről, az keresse meg T. H. White Údv néked Artur nagy király című könyvét. Nem fog csalódni.

RICK WAKEMAN – A FANTOM (PHANTOM POWER)

Az Operaház fantomjának misztikus, romantikus, édes-bús története oly sok író, zeneszerzőt meglehetett már. Nem kivétel ez alól Rick Wakeman sem, aki egy századeleji zenés előadást vett alapul albuma számára. Teljesen átdolgozta és újrhangszerelte az eredeti művet, korunk hangzásvilágának megfelelően. Az eredmény: közel egy óra megindító zene tárja elénk a Fantom legendáját.

Azoknak, akik netán nem ismernék, néhány szóban összefoglaljuk a történetet. Christine szegény családból származó leány, aki a párizsi operába kerül kóristaként. Nem csak szépségével, de csodálatos hangjával és rendkívüli tehetségével is kitűnik a többiek közül. Megismerkedik egy titokzatos idegennel, akit mindenki csak Fantomként emleget, s aki a pártfogásába veszi, énekelni tanítja. Az arcát állandóan maszk fedi, még a lány sem láthatja. Eközben feltűnik Christine gyermekkori játszópajtása, aki azóta jóképű gróffá cseperedett. S ahogy az már lenni szokott, a lány beleszeret. Szereti azonban énekmesterét is, aki viszont egyre többször kerül szembe az opera vezetőivel. Christine nem képes dönteni a két férfi között. A történet vége megoldást igen, happy endet azonban nem hoz. Ennél többet nem árulunk el, aki kíváncsi rá, sok erről szóló regényt talál.

Wakeman zenéje – bátran állíthatom – megállja a helyét Andrew Lloyd Webber egész estés operája mellett is, bár jellege egészen más – a Fantomot helyezi előtérbe, rajta keresztül mutatja be a történetet, míg Webber művének fő vonala Christine romantikus szerelme. Nem egybefüggő a zene, különálló számok alkotják; lírai hangvételű dalok váltakoznak pergő ritmusú rockzenével, ám az album így is kerek egész.

A CD-borító ajánlásával zárom saját ajánló soraimat: „Wakeman zenéje képek nélkül is filmként eleveníti meg előttünk a Fantom történetét.”

EMERSON, LAKE & PALMER – EGY KIÁLLÍTÁS KÉPEI (PICTURES AT AN EXHIBITION)

Emerson, Lake és Palmer neve sokak számára ismerősen csenghet – nem véletlenül. Az utóbbi évtizedek zenei világában mindig jelen voltak. Különös album a Kiállítás képei, hiszen a zene alapvetően nem tőlük származik; Muszorgszkij műve szolgált alapjául. Az eredeti témák jól felismerhetőek, annak ellenére is, hogy a hangszerelés igen nagy változáson ment át – elektromos gitár, szintetizátor, dob. A számok nagy részénél nem csak a hangszerelést változtatták meg, ki is egészítették újabb variációkkal, sőt, néhány teljesen új kép is készült az ELP kiállítására.

Van egy másik, magyar vonatkozású érdekessége is a lemeznek. Akik szeretik a sci-fi és nem vetik meg a magyar filmeket, talán még emlékeznek Pirx pilóta kalandjaira, a kávéfőző-skodalimpa úrhajóra és a megszokott főcímműzenre. Nos, a főcímműze erről az albumról származik, így ha valakinek ismerős lenne, ne csodálkozzék, innen is ismerheti.

A műnek mellesleg külön ízt ad a hangulat, minthogy a felvétel nem stúdióban készült, hanem az 1971-es Newcastle City Hall-béli koncerten. A trió itt sem volt hűtlen önmagához és hírnevéhez – a koncert közepén nem maradt el a megszokott „gitárnyúzás”. A végén, mint minden rendes koncerten ráadás is kapunk. Mindent egybevetve, merem állítani, hogy Ravel óta ez Muszorgszkij zenéjének legjobb feldolgozása.

Kuvik

FILMROVAT

A szörnyek '94-es évadjában az új jövevény a Virus című mozi - a rémet azonban most egy őrült mesterséges intelligencia és az általa vezérelt kiborgok helyettesítik. A filmet a Hong-Kong-i akcióspecialista, a legutóbbi Van Damme-filmet, a Hard Targetet jegyző John Woo rendezi.

A Columbia Pictures filmvállalat - jobb későn, mint soha! - két William Gibson adaptáció piacra dobását is tervezi. Az egyik, a Johnny Mnemonic (Johnny a kacattár) talán még az idén bemutatásra kerül Ice T-vel, Dolph Lundgrennel és Bridget Fondával a főbb szerepekben; a rendező Geoff (Szabad Préda) Murphy.

A másik darab a Neuromancer (Neurománc), melyen tavaly november óta dolgoznak a cybertér-specialista Brett Leonard irányítása alatt. A szereplőkről egyelőre semmit nem tudni - az USA-beli bemutató karácsonyi időpontját épp ezért nem szabad nagyon komolyan venni.

Figyelem: mindkét történet megjelent magyarul!

Stuart Gordon, a Robojox és a Fortress producere egy Joe Haldeman-regény, az Eternal War (Örök háború) megfilmesítésébe vágott bele. A sztori egy űrbéli "vietnami háború" története, melyhez a szerző saját élményei szolgáltatták az alapot.

Hallod ezt, Oliver Stone...?

Itthon állítólag májusban mutatják be a Robotzsaru harmadik részét. Peter Weller, a maratoni futóból színésszé avanzsált hős NEM bújik vissza az igazságosztó kiborg jelmezébe; a régi Robo-stábbból csak a Lewis tiszttest alakító Nancy Allen, no meg a zeneszerző Basil Poledouris maradt meg. A rendező Fred Dekker - ám a produkción a kinti nézők szerint még ez sem segít.

Érdekeség: a Robocop 3. számítógépes játékváltozata a film kinti bemutatója előtt egy évvel (!) kapható volt. Az az egyszerű tény magyarázza, hogy a film bemutatóját másfél éven át halogatták...

James Cameron a múltkor már említett True Lies-szal párhuzamosan készíti elő a Spiderman (Pókember) legfrissebb adaptációját. Míg az előbbi filmben Arnold Schwarzenegger a főjő, az utóbbiban Mr. Octopust, a főgonoszt alakítja Michael (Aliens, Terminator, Abyss) Biehn oldalán.

Paul (Total Recall, Flesh & Blood) Verhoeven vette át a rendezést Tony (Top Gun) Scott-tól a The Rune - nem reklám! - című fantasy-produkcióban. Az új rendező szerint "a Rúna a 90-es évek egyik klasszikusa lesz." A főszerepben Rutger Hauer és Marc Singer.

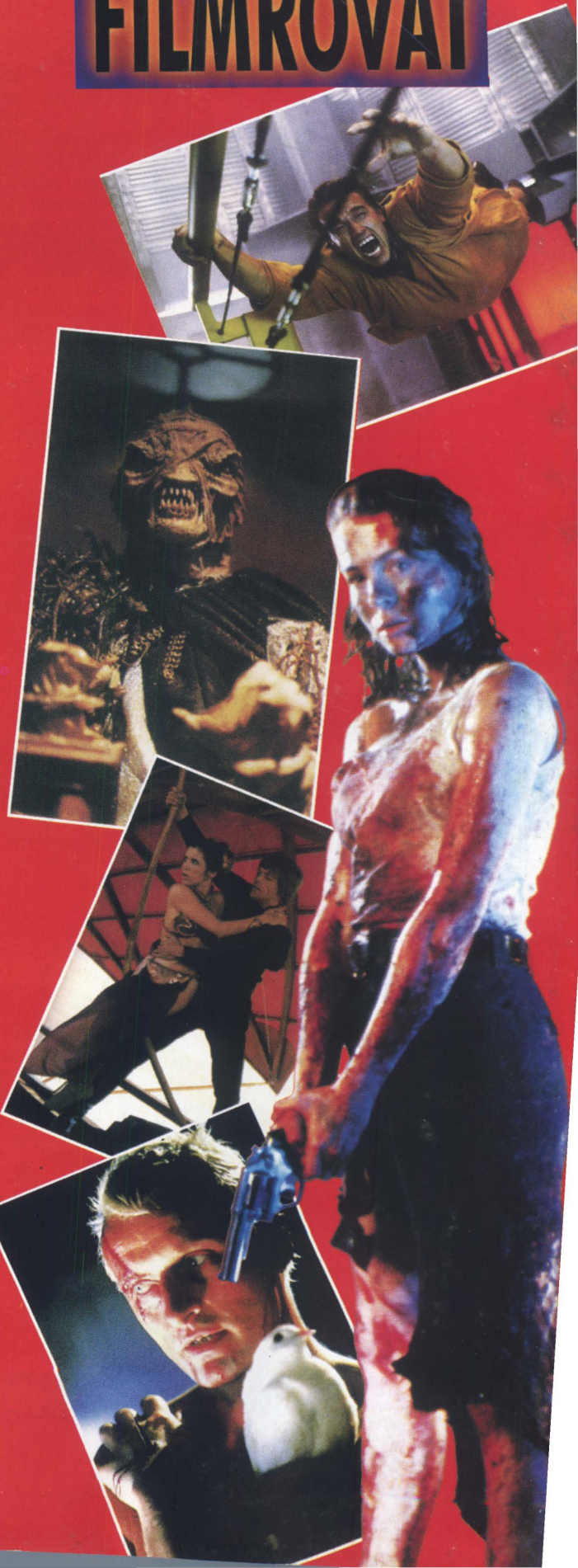
Vannak-e a jövőben zombik? - teszi fel a valamennyiünket foglalkoztató kérdést Sam (Evil Dead, Darkman) Raimi, és már forgatja is a választ Gonosz hulla 4: Sokkoló jövő címmel, kedvenc Bruce Campbelljével a főszerepben. A film ott folytatódik, ahol a harmadik rész, a Sötétség hadai véget ért; Ash a jövőben ébred, s menten meggyűlik a baja néhány enyhén rothadó helyi lakossal. A tetralógia első három része egyébként idén megjelenik a hazai videotékákban.

Halleluja!

Három fiatal filmművész Brian Yuzna irányítása mellett tévéfilmeket készített H. P. Lovecraft művei alapján Necronomicon: The Book of Damned címmel. A Cthulhu-sztorik forgatása négy nemzet fiait, amerikaiakat, briteket, franciákat és japánokat készleten szesőséges erőfeszítésekre. A Lovecraft-sztoriknak egyébként ugyanaz a sors jutott osztályrészül, mint H.G. Wells klasszikusának, a világok harcának: könyörtelenül modernizálták (ti. a századelőről mai környezetbe ültették át) valamennyit. A főbb szerepekben David (Omen, Star Trek V-VI, TNG) Warner, Richard (Invasion USA, Sword and Sorcerer) Lynch és Signy (90-60-90) Coleman látható.

A végére maradt a java: legkésőbb 1996-ra moziba kerül a Star Wars-sorozat következő nagyjelmje, mely voltaképp a mindenki által ismert történet előzményének tekinthető. A forgatókönyvön alapuló regényt (és a hozzá kapcsolódó további regényeket) itthon - micsoda véletlen! - a Valhalla Páholy jelenteti meg.

Györfi András



RÚNA MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Köszönöm a bizalmat, amellyel minden levélíró megfísztel minket, s minden RÚNA olvasó is: mostanra már fogalmat alkotunk a magazin első két számának kelendőségéről, s e hírek igencsak biztatóak. Champdor állandóan amiatt kínozik, hogy a levelezés legyen meg mihamarabb, s ne legyen túl hosszú sem, mert állandóan kifutok a helyből, ő meg kínlódik... Na mindegy. Ezt csak azért jegyeztem meg, mert szerettem volna megvárni, hogy olyan levelek is érkezzenek, amik direkte a harmadik számról reflektálnak, de a laptervező az laptervező – lássuk tehát a mostani termés néhány darabját!

Hornycsek Dániel, Budapest

Kedves Csanád! Kedves Zsolt!

Régóta olvasom a Valhalla Páholy kiadványait, és be kell vallanom, nagyon tetszenek. A GURU-t első számától kezdve veszem, és mind a 18. számig (ekkor jelent meg a M.A.G.U.S. javított kiadása). Szént Sogron! Ilyenkor mindig szégyellem magam egy kicsit. Való igaz – azt hiszem, tényleg mi vagyunk az ígéretes nehézsúlyú bajnokai. Csak az vigasztal, hogy lesz ez még jobb is, meg hogy a minap olvastam a White Wolf c. amerikai szerepjáték-magazinban egy ehhez hasonló mentegetőzést. Ők már hét éve úzik ez a sportot, s amint hallottam egész jó szinten. Izgultam és olvastam a sok infót, miszerint már várható a nagy „Mágus”. Mikor megláttam a fóliába csomagolt zöldmárvány „kötéblát”, az elejére „vésvé” M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái, a szívem egyre hevesebben vert, és a pénztárcámhoz kaptam. Ezt szépen mondtad! Leszá-moltam a csak (háromszor alá volt húzva)

LEVELEZÉS

hét kilót, (nagyon meglepett, hogy sikerült ilyen olcsón piacra dobnotok) és rohantam haza.

Úgy sikerült, hogy kivételesen erőt vettem magamon, és legyűrtem az amúgy hullámokban rámtörő kapzsiságot, amikor meg kellett állapítani az árát. Félre a tréfával, a M.A.G.U.S. nem azért jelent meg, hogy házat építsünk a bevételeiből, hanem, hogy hosszú távon biztosítsa hazánk fantasy szerepjáték ellátottságát. Tudom, hogy a fanatikus szerepjátékosok dupla vagy tripla ennyit is kifizettek volna érte, de akkor azok nem vették volna meg (vagy csak igen kis számban), akik még mit sem tudtak az RPG-kről. A célunk ezzel szemben az volt – van és lesz –, hogy minél többben részesülhessenek az áldásából, s ez a hozzánk érkezett levelek alapján megvalósulni látszik. Sokan vannak, akik ezelőtt mit sem tudtak a szerepjátékokról, most pedig fanatikus M.A.G.U.S. hívők.

Nos a M.A.G.U.S.-ról annyit csak annyit érdemes megjegyezni, hogy minden képzeletemet felülmúlta. A kasztok sokszínűsége, a mesterien kidolgozott mágia-rendszer, hatalmas fegyverarszénál, nem is beszélve a sok hasznos varázstárgyról, határijalan szabadságot nyújt mind a KM-nek, mind a JK-knak. Az első kiegészítő a Készlet Játékosoknak a lapozgatással töltött időt is a játékra fordította. A négy oldalas karakterlapok pedig jobban áttekinthetők, nagyobbak és szebbek (pedig az előző sem volt kutyá).

Azért nekem akadt némi problémám a karakterlapokkal. Részint lemaradt róluk az Asztrál és Mentál paizs helye, részint a nyomda jó akart lenni hozzánk, és műnyomóra nyomta. Emiatt némi gondok merülhetnek fel a radiózásnál... Szóval ez baromira duhított. Hogy némiképp kiköszöröljük a csorbát, hamarosan – talán már e szám megjelenésekor – piacra dobunk új karakterlapot, önköltségi áron.

Egyedül a szörnyek könyve, a Bestiárium az, amit nagyon várok, remélem a posta gyors, és hamar hozza a megrendelésemet. Azt én is remélem. Előbb azonban be kell, hogy fejezzük... Hadd ne ígérek most időpontot! Hallottam a kalandmodulok is hamarosan napvilágot látnak. Ez viszont igaz. Zsolt kalandját meséltem a minap; mindenkinek nagyon tetszett. (GURU 93/1). A RÚNA szintén nagyon tetszik. Az az ötlet, hogy kilépett a GURU hasábjai közül és önálló lapként jelent meg, szintén fantasztikus. A RÚNA-ról igen nehéz rosszat mondani, csak egy rossz van benne, az, hogy túlonultul JÓ. Kérem szépen, a levél eredetije megfekinthető a szerkesztőségben, mielőtt azzal gyanúsítanának meg minket, hogy öntömjenezés céljából írkatunk efféle. Pár kérdésem

azért felmerült a Mágussal kapcsolatban, ezek a következők:

Csak a Tolvaj és a Bárd kap szintenként 45 ill. 62% Képzettség Módosítót a százalékból mért képzettségek növelésére? Nem. Egy csomó más kaszt is kap módosítót, pl.: Fejvadász, Harcművész, Kardművész, stb. A Kasztok leírásánál megtalálod. Egyébként 1 Kp felhasználásával 3%-ot növelhetsz a Százalékos Képzettségekénél.

A képzettségeknél csak a Mágiahasználatához van odaírva, mennyi a képzés ideje és ára – a többivel mi van? Erre most csak azt tudom mondani, hogy a KM-re bízunk, tegye a szituációtól függővé. A Kiegészítő Szabályokban (figyelem ez csak munkacím, végül úgyis valami extrém címmel jelenik majd meg, mint például A-M.A.G.U.S.-ból-kimaradt-szabályok-Kramkurumka-szerint, vagy valami ilyesmi) ezt pontosan leírjuk majd.

A fajok nagyon jók, logikusak, csak kicsit kevesen vannak. Nem ártana egy-két új pl.: sáskaharcos, hobbit, esetleg surranó. Igaz, igaz – hamis. Tényleg kevesen vannak, de a fent említett új kötetben lesz néhány, igaz nem az általad javasoltak (más játékokból és regényekből nem szívesen újítanánk), hanem igazi yenevi fajzatok, mint pl.: goblin, grood, tarak.

Ha levelem válasza méltatjátok, megtehetitek levélben, de a RÚNA hasábjain is. Hát tessék..., egyébként meg csak így tovább!

Ancsin Gábor, Hódmezővásárhely

Üdv, Rúna szerkesztőség!

Bocs, hogy tégezlek titeket, de ez nálam a legfőbb tisztelet jele. Gondoltam, írogépet ragadok, és elsirom nektek a gondolataimat az újságról, a M.A.G.U.S.-ról, és mindenről, mely eszembe jut. Köszönet érte. A leveled teljesen feldobott, ezért, noha a rovat már Champdornál volt, visszakértem, és helyet csináltam neki. Hogy miattad ki maradt ki, azt nem árulom el, már csak a levélbombák miatt sem... Azért egy kicsit meg kell rövidítenem, így az előtörténetedet megtartom magunknak. Hajrá Vásárhely, szeretjük a szerepjátékos városokat!

Tehát fogtam magam, és a sok novellairás és vers között áttértem egy kis levélre is. Ne tartóztasd meg magad, küldd a novelláidat is!

A M.A.G.U.S. isteni, csodálatos, szuper játék, kenterbe veri az AD&D-t, más szerepjátékot meg nem ismerem ilyen behatóan. No comment! Jó, jó, van benne pár baki, de hát valamibe úgyis bele kell



kötni az irigyebbjének! Hmm, az efféle véleményektől igencsak hízik a májam... A mozaikmágia maga a csoda, és a kasztok is kiválóak. Ezzel nem is untatlak benneteket tovább, Nem untat... hiszen az összes betűt, képet (apropó képek: néha én is rajzolgotok ezt és azt, ezért igazán becsülöm Zsilvölgyi Csaba képeit), ötletet végig lehet dicsérni, ezt majd megteszik mások helyettem. Egyedül a szörnyeket hiányolom, mert kalandozó-társaimmal az összes Bestiáriumban szereplő lényt kiirtottuk már. Türelem, jön az új és nagy és vastag Bestiárium! Ja, és a fegyverek. Nem lehetett volna azokat a rajzokat úgy megcsinálni, hogy tudjuk is, melyik-melyik? Én nem tudtam rájönni, mit jelent az, amikor római számokat vagy betűket írtok mellé. (Na jó, a Slan kardra sikerült rádöbbenem, és még néhány másira is, de a többi teljes homály). OK. A következő számban közlünk a kedvedért egy kis táblázatot az érthetőség kedvéért.

A kiegészítő készlet is jó, bár a karakterlapról hiányolom a Pszi pajzsok vezetésére használatos rubrikákat, és a fejdázsom tizenöt fegyver használatát megjeleníteni hivatott fegyverek helyét, ahol csak tíz eszköznek van hely. Ez nem kritika, csak jótanács! Nehogy levélbombát küldjeteek válaszként! A kiegészítő készletről szóló sirámaimat lásd fent, többet most sem tudok hozzáfűzni. Ami a levélbombát illeti, egyelőre még dolgozunk rajta, s a prototípus még nem készült el. Boltban meg ugye nem kapható, így azután nincs miért izgulni. Nos, ennyit a Kalandorok Krónikájáról – most térjünk át másra.

– RÚNA lesz következő állomásunk. Hát, erre nem tudok mit mondani. A legjobb lap, ami valaha a kezemben volt. (Meg sem közelíti semmi; még a POPO magazin sem!) Dicséretes ízlésről teszel tanúbizonyságot... Tehát hibája nincs, szép a design, jó a lapminőség, és tetszik az ár is. A laptervezéséért Szikszai mestert, Max-et, Marjai Csabát és Champdort lehet dicsérni, a minőségért és az árért a nyomdát, a többiért meg a Szerkesztőség egyéb tagjait. Nekem csak a levelezés maradt... Izgik a novellák, jók a cikkek, ötletes a levelezés (ha, ha hazabeszélek) Én is... tökéletes egészet alkotnak. A Bíborhold ehéti a kezét! Ezt tulajdonképpen cenzúrázni kellett volna, mert rögvést ránk (rám) fogják, hogy megint marakodom, de hát szabad vélemény-nyilvánítás van.

Apropo, Bíborhold. Én nem értek hozzá, hogy álltok a szeretet terén e „remek” újsággal, de amikor a kezembe vettem az áprilisi számban lévő

M.A.G.U.S. leírást, majd széttéptem az újságot. Jó, van egy kritika, melyet érdemes elfogadni és megszívelni. De amit ott leírtak, az tiszta hülyeség volt, baromsággal körítve. Miért próbálják elhíttetni Velem, Veletek és Velük, hogy a M.A.G.U.S. nem jó? Aki játszott már vele, az tudja, hogy úgysem igaz, aki pedig nem, azt miért kell negatívan befolyásolni? Írjanak jobbat, ha tudnak! Szerencsére ettől nem kell félni, hiszen még az újságukat sem tudják normálisan megszerkeszteni. Ha, ha, ha Középfölde! Viccesek a fiúk!

Ez a rész igen érdekes, azt hiszem. Részint azért, mert olyan véleményt tükröz, amelynek mindenféle megnyilvánulásaival találkozám már, igaz ez a legszókimondóbb mind közül. Részint pedig azért, mert megvilágít és igazol néhány alapszabályt. Való igaz, a konkurens lapból nem a legjobb a viszonyunk, ám ennek nem kívánok bővebb nyilvánosságot adni, hisz az olvasókat ez több levélből kiderült – nem érdekli, sőt zavarja az efféle felhajtás. Úgy gondolom, mindenkor a szerkesztők feladata eldönteni, milyen kritikákat és ismertetéseket adnak közre lapjukban. Az ominózus ismertetés persze nekem (nekünk) sem esett jól, de mindenkinek joga és kötelessége is a vélemény-nyilvánítás. Az, hogy mennyire objektív és igaz, amit leírtak, egészen más kérdés: a Bíborhold szerint rossz, amit csinálunk. Ez az ő véleményük. Másoké meg más – csupán az a kérdés, melyik tábor nagyobb, ezt azonban az idő dönti majd el. Megint csak más kérdés, hogy minden kritika és ismertetés kétélű fegyver, elvégre az olvasókat nem lehet megtéveszteni. Egy lap saját szavahihetőségét rontja, ha olyan ismertetéseket ad közre, amelyek az olvasók szerint nem állják meg a helyüket – hisz további megnyilatkozásaik hitelét is megkérdőjelezi majd. Szerencsére az olvasók is véleményt nyilváníthatnak: ha egy lap hozzáállása, hangvétele, kritikái nem nyeri el tetszésüket, a továbbiakban nem veszik meg. Az efféle vélemény-nyilvánítás pedig zsebre megy, s ezt mi is jól az eszünkbe véstük. Ezért – most utoljára – leszögezem: nem kívánunk foglalkozni a Bíborhoddal, nem tesszük vélt vagy valós sérelmeinket a kirakatba, és főleg nem kritizáljuk, amit csinálnak. Akárcsak mi, ők is legjobb tudásuk szerint munkálkodnak a magyar szerepjátékosok érdekében. A szerkesztői megnyilvánulások helyett szóljanak maguk a lapok!

E stílus a kilenc alapfegyvert használókat is oktatja, a legnagyobb hangsúlyt azonban egy különlegesen kiképzett, egykezes, ún. Nisen-kard forgatásának tanítására fordítja. A Nisen-kardot a tanítványok Chi-harc közben is képesek használni.

A Nisen-nid-to jelképeül a szelet választották, ám a tanítványok nem hordanak ruházatukon jeleket, mégis, jellegzetes láb és kéztartásukról azonnal felismerhető stílusuk. A közelharc szintén nem erősségük, ám lábsőpréseik, legváratlanabb helyzetekben végrehajtott gáncsaik messze földön híresek. A lábsőprés és a gáncs használata a következőképpen működik: A harcművész a kör elején bejelenti szándékát, majd Támadó dobást tesz. Amennyiben a Támadó dobás sikeres, az ellenfél Ügyességpróbat tehet, ám ha elvétí, a földre kerül, és két körbe kerül amíg sikerül felállnia. Addig a Harc Fekve szabályai érvényesek rá. Ha a Nisen-nid-to harcos legalább 25-el túldobja ellenfele Védő Értékét, akkor annak nincs lehetősége az Ügyességpróbára – automatikusan a földre kerül és a fenti módosítók érvényesek rá.

A négy stílus közül ez kívánja a legnagyobb gyorsaságot és ügyességet, viszont nem épít túlságosan a testi erőre. Az alkalmazó harcművész széleseben mozog, villámként csap le, de a támadások gyorsasága miatt viszonylag kevés erő vihető bele egy-egy csapásba. Inkább a láb használata dominál, de a különbség nem túl nagy: 60%-40% a lábtechnikák javára. A technika rengeteg ugrást, kitérést foglal magába, így a védekezés sem szenved csorbát. A harci értékek:

Kéz – KÉ: 11, TÉ: 13, VÉ: 14, Sebzés: k6-2
Láb – KÉ: 12, TÉ: 15, VÉ: 9, Sebzés: k6-1
Nisen-kard – KÉ: 7, TÉ: 12, VÉ: 11, Sebzés: k6+1

Kovi és Lord Critai



ELŐZETES

AD&D

Varázstárgyak

A most induló cikksorozat száznál is több új varázstárggyal bővíti a Játékosok és Kalandmesterek arzenálját. Találhatsz köztük fegyvereket, páncélokat, tekercseket, bájitalokat és sok más egyebet is.

Dark Sun – új varázslatok

Az előző RÚNÁból hely híján kimaradtak az új elemmentalista papvarázslatok – ezúttal valóban megjelennek.

Sötét Elfek

Titokzatos, legendás, félelmetes a „drow” nép. A cikkben szokásaikról, életükről, képességeikről olvashatsz.

STAR WARS

A különleges osztag

A Galaktikus Birodalomban a rend és békesség – mint tudjuk – csak naív illúzió. A Különleges Birodalmi Kommandó az egyik leghatékonyabb fegyver a Galaxisban – mondják, felér egy Halálcillaggal is.

Az X-szárný

Részletes technikai leírás és tervrajz a galaxis legsikeresebb vadászgépéről.

Fénykardok

Mindenki tudja, hogy a jedi mesterek maguk készítik hagyományos fegyverüket, kevéssé közismert viszont, hogy többféle fénykard is létezik. És ekkor még nem is szóltunk a fénypengék színének titkáról...

NOVELLÁK

Raul Renier:

A Szertartás

Wayne Chapman:

Jutalomjáték (folytatás)

M.A.G.U.S.

Ynev földrajza

Leírás Ynev főbb éghajlati viszonyairól, hegyeiről – színes térkép kíséretében.

Ynevi ereklyék

Több nagy hatalmú, ősi varázstárgy részletes ismertetése.

Új kaszt – A törpék papjai

Kevesen ismernek közülük valót, mert ritkán hagyják el mélyben húzódó járataikat. Ezúttal, kalandozó, kifürkésztheted titkaikat: mire képesek, miből áll mágikus hatalmuk.

Bestiárium

Három újabb szörnyeteg, melyek ezúttal – minden Kalandmester kárörömére – alacsony Tapasztalati Szintű karakterek ellen is bevethetőek.

Boszorkányok

Új bájitalok és varázslatok a „gyengébb” nem számára.

Tetoválások

A boszorkánymesterek ősi hagyományok alapján tetováltatják bőrükbe azokat a különös, titkos jeleket és figurákat, melyek ellenállóbbá, hatalmasabbá teszik viselőjüket.

Magisztérium

– avagy kérdezz, felelünk mindenre!

Fegyverek – kardok, török

Most végre megtudhatod, mivel vágthatsz ketté, szúráshoz kerestül, fejezheted le.

Utolsó mondatok

Játékos és Nem Játékos Karakterek leges-legutolsó szavai, avagy: „Kalandod itt véget ért!”





Valhalla Páholy®

K Ö N Y V K L U B

A VP Klub működése amerikai mintát követ – magyar áron. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi is legyen a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a Valhalla Páholy Könyvklub tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépő nyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát. Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM:

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűkkel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kívágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.

SCIENCE FICTION FANTASY & SZEREPJÁTÉK

EGYEDÜLÁLLÓ VÁLASZTÉK A

Valhalla Páholy®
KÖNYVESBOLTBAN!

A VALHALLA PÁHOLY, GALAKTIKA,
CHERUBION, PHOENIX, ÉDESVÍZ, ÉS MÉG
SZÁMTALAN KIADÓ KÖTETEINEK TELJES
VÁLASZTÉKA. AZ ÚJAK HAMARABB, MINT
BÁRHOL MÁSUTT, A RÉGIEK CSAK ITT - ÉS
MINDEZ EGYÜTT, EGY HELYEN.

**HIÁNYZIK EGY KEDVENC KÖTETE?
RÉGÓTA KERESI?
ITT BIZTOSAN MEGTALÁLJA!**

ÉS EZ MÉG NEM MINDEN. ANTIKVÁR
KÖNYVEK, MAGAZINOK, CD-K, SZEREP-
JÁTÉKOK, COMPUTER JÁTÉKOK, FANZINOK
ÉS A KLUBÉLET LEGFRISSEBB HÍREI.

**HIÁNYZIK EGY KEDVENC KÖTETE?
RÉGÓTA KERESI?
ITT BIZTOSAN MEGTALÁLJA!**

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
1063, BUDAPEST, SZINYEI MERSE PÁL U. 1.

(TELEFON: 269-5038)

NYITVA: HÉTFŐTŐL PÉNTEKIG 10-18 ÓRÁIG,
SZOMBATON 10-13 ÓRÁIG.