

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 5. SZÁM ÁRA: 179 Ft.



DARK SUN VARÁZSLATOK

ÚJ BOSZORKÁNYVARÁZSLATOK

PHILIP K. DICK SZEREPIJÁTÉK ÖTLETEK

YNEVI EREKLYÉK

X-SZÁRNYÚ VADÁSZ TECHNIKAI LEÍRÁSA

BESTIÁRIUM

ELŐBESZÉL

Öröm és bánat.

Úgy tűnik, ez lehetne a legjobb mottója az utóbbi hónapoknak. Két hírem van – egy jó és egy rossz. Ellenkezés híján kezdem a jóval, az örömtelivel.

Az oly régóta megosztott sci-fi- és fantasy-piac, ahol a kiadók versengése nem mindig az olvasók javát szolgálta, megnyugodni látszik. Mi több, újkéltű szövetségek is kötöttek. Azt talán már mindenki tudja, hogy a Cherubion Kiadóval fennállásunk óta töretlen a kapcsolatunk: egymást segítve, egymással egyeztetve munkálkodunk. Az azonban minden bizonnyal meglepetés, hogy a „nagy öreggel”, a Móra Kiadóval (pontosabban a Galatika szerkesztőséggel) is sikerült egyezsére jutnunk. Nagy öröm ez nekünk, s minden bizonnyal hasznát látják az olvasók és rajongók is. A szövetség egyik fő pontja, hogy „összeöltjük” a Valhalla Páholy Könyvklubot és a GBK-t. Így lehetőség nyílik ezentúl, hogy a VP Klubtagok ne csak Valhallás könyveket rendeljenek, hanem Galaktika Fantasztikus Könyveket is; sőt, miután az egyezséghez csatlakozott az Ámon kiadó, így az ő kötetek is tovább bővítik a választékot. Mert ez a kulcsszó: választékbővítés, avagy, ahogyan Terry Pratchett áruházi manái neveznék: „Mindent egy helyen.”

Úgy gondolom, felesleges tovább magyaráznom, miért óriási eredmény ez a megállapodás, a tények és eredmények majd önmagukért beszélnek. A lényeg az, egyesült erővel többet és talán jobbat tudunk majd az érdeklődők elé tárni.

Tovább fejledezik könyvesboltálózatunk is. Nem titkolt célunk, hogy minden nagyvárosban legyen egy Valhalla Bolt, ahol a teljes SF és fantasy választékhoz hozzájuthat bárki, függetlenül attól, hogy a kiadványok eljutottak-e az utcára vagy sem. Legközelebb Érden nyílik új Valhalla Bolt, de megállapodás született már Sopronnal, és folynak a tárgyalások Veszprémmel is. Aki tehát afféle terveket forgat fejében, hogy bárhol az országban szerepjátékoltot óhajt nyitni, nyugodtan keressen meg minket – ajánlatunk legalábbis meghallgatásra érdemes.

S a jó után jöjjön a rossz. Talán sokan érezték, hogy városukból, településükről eltűntek az utcai könyvárusok, vagy igencsak megfogyatkoztak. Nehezebb hozzájutni a könyvekhez, sok minden elkerülheti az olvasók figyelmét. Az ok igen egyszerű: sokhelyütt betiltották, vagy rettenetesen megnehezítették az utcai árusítást. Állítólag a könyvesboltok érdekében. E döntés azonban könnyen a teljes könyves szakma halálához vezethet. A példányszámok a negyedükre csökkentek, ezért árat emel mindenki, a papírgyárak, a nyomdák és a kiadók is. Ez persze, Kedves Olvasó, a te zsebedre megy. A könyvesboltok nem hajlandóak lektúrt, „szemét irodalmat” (pl.: SF-t, és fantasy-t) rendelni, a kultúra védelmében, s, mert az efféle könyveket úgyis az utcán vásárolják az emberek. Persze, csak amíg van hol. Az „igényes, magas irodalom” azonban felsőbb rendeletre sem tudja eltartani a könyvszakmát, ezért az áremelkedés – s ha így folytatódik, csak a csillagos ég a határ.

Sok kiadó, könyvtérjesztő és híres író (pl.: Vayyan Fable, Leslie L. Lawrence, csak hogy a legismertebbeket említsem) felemelte szavát az értelmetlen döntés ellen, ám szükség van az olvasók támogatására is. Kérek hát mindenkit: segítsen; ne hagyjuk, hogy az értetlenség, a sznobizmus lehetetlenné tegye kedvenc könyveink megjelenését, vagy olyan árakat diktáljon, amelyek már nem megfizethetők! Aki teheti, gyűjtsön aláírásokat az utcai könyvárusítás betiltása ellen. Tiltakozó leveleket is szívesen látunk a szerkesztőségben, ám az aláírások még többet segíthetnek. A gyűjtésnek igen egyszerű a módja:

Egy papírlapra géppel, vagy jól olvashatóan rá kell írni, hogy:

Tiltakozunk az utcai könyvárusítás lehetetlenné tétele, megtiltása ellen! Kérjük, hogy újra engedélyezzék!

E szöveg alá jöhetnek az aláírások, egy sorban az olvashatóan odaírt névvel és címmel.

Hát ennyi lenne. Köszönöm mindenkinek, aki segíteni tud. És ígérem, hogy a jövőben sem politizálunk – arra vannak más, egészen kiváló lapok. Csak éppen most mindannyiunk bőréről van szó...

Novák Csanád



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Főszerkesztő-helyettes:

Nyulási Zsolt (Nyúl)

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Boros Zoltán, Marjai Csaba,

Patkó Péter (Champdor),

Szikszaí Gábor, Zsilvölgyi Csaba (Max)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kövi)

Papp Cseperke (Csepi)

Stark Zoltán

Korrekter:

Tóth Endre (Xorn)

Grafikusok:

Boros Zoltán

Buttinger Gergely (Kismészáros)

Német Péter (Net), Tóth Péter (Germo)

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatársak:

dr. Máyer Júlia

Kadinger András (Bandi-T)

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

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. Levilágítás Borent Média Bt.

A nyomdai munkálatokat az Alföldi Nyomda Rt. végzte.

Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 5057.66-22

1994 július.

Ára: 179 Ft.

Előfizethető a szerkesztőség címén, vagy a laphoz csomagolt megrendelőkarttyán. Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Sárkányfészek, a Silverland és a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben. Terjeszti a HIRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel

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 Rodney Matthews festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kadal-pap	2
Tetoválások	4
Ynev földrajza	6
Ynevi ereklyék	10
Bestiárium – Ocsány, Patkánybáró, Tamari	12
Menden Loandar – harcművész NJK	17
Fegyverek – Az Ynev fegyverei, vértjei sorozatból	20
Klánok, rendek – Talavra csodaművesei	24

AD&D

Szörnyek – Pokolkígyó és erdei csontváz	27
Dark Sun – Új elementalista papvarázslatok	28
Sötét elfek	38

NOVELLÁK

Wayne Chapman: Jutalomjáték – 2. rész	44
Raoul Renier: A szertartás	54

STAR WARS

Acélszárny alakulat	60
Szállítóhajók	62
A SYNORGAN tolmácgép	63
Fénykardok	64
George Lucas szörnyei és teremtményei	65
Az X-szárnyú vadász technikai leírása	66

ÉS MÉG...

Nick Phillips: A nevek művészete	34
VP Könyvklub III. negyedévi ajánlata	36
Világleírás – Gwynned királyság	40
A halott mester – Andy Lane Phillip K. Dick-ről	58
Magia Negra Praktika	70
Ecsetkoptató	72
Rúnák – a Tiwaz, és a Ingwaz	74
Kis Mészáros – A KM egy napja (folyt.)	75
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Levelezés	78
Külföld hírei	79



KADAL-PAP

Az előzőekben már szó esett a törpék népének isteneiről, de a papok képzettségei, különleges képességei továbbra sem láttak napvilágot. Az olvasók érdeklődő kérdéseire válaszul következzen hát Kadal papjainak leírása.

A drágakövek és ércek ura rendelkezik a legtöbb hívóvel és a legtöbb pappal Tarin hegyláncai közt. A papok közül többen is kalandozni indulnak – zömmel nem azért, hogy Kadal hatalmát megmutassák az embereknek, inkább tapasztalatot kívánnak szerezni távoli birodalmak barlangjairól, esetleges drágakő lelőhelyeiről. Semmi sem csigázza fel őket annyira, mint a lehetőség, hogy ritka kövek – különösen vörös rubin – birtokába jussanak. Örült küldetések tucatjait vállalták már, ha arról szereztek tudomást, hogy az út végén különleges drágakőre lelhetnek. Ezen szenvedélyüket sokan, sokféleképpen kihasználták már, de a törpék eddig elég makacsnak bizonyultak ahhoz, hogy ne változzanak meg. Megfontolják az ismeretlenek – többnyire emberek – ígéreteit, majd felméri a család illetve nyereség esélyét, és döntenek – legtöbbször a megbízó kedve szerint. A papok és barlangok viszonyát egyébiránt jól jellemzi a tény, hogy az új tárnák, folyó-sórendszerek megállása is Kadal papjainak feladata.

Persze, a papok nem mindig oly heves véretek, mint amikor ritka drágakövekről esik szó – mi több, ők képviselik a törvényt, rendet és igazságot Tarin tárnáiban. Mint már Kadal leírásánál említésre került, ők

alkotják a törvényhozó papok csoportját, hasonlóan Dreina híveihez.

Kadal papjainak építész tudását is legendák övezik. Az Északi Szövetség birodalmaiban – különösen Gianag hercegségében – gyakran bízzák meg őket kastélyok, várak, paloták tervezésével. A törpék legtöbbször boldogan vállalják a feladatot, megpróbálnak megfelelni az emberek ízlésének és saját népük építészeti kultúrájának egyaránt. Ez olyan kihívást jelent, melynek sikeres teljesítésekor valóban híven szolgálják istenüket. Képzettségeik 1. szinten:

Képzettség	Fok/%
3 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
Pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af 5.4.
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret (saját vallás)	Mf
Történelem ismeret (törpe)	Mf
Történelem ismeret (emberi)	Af
Pajzshasználat	Af
Térképészet	Mf
Legenda ismeret (törpe)	Af
Építész	Mf
Értékbecslés	Mf

Képzettségek a további szinteken:



Szint	Képzettség	Fok/%
2.	Vakharc	Af
3.	Legendaismeret (törpe)	Mf
5.	Pajzshasználat	Mf

A Kadal-pap fegyvertára

Kadal papjai nem kedvelik a nehéz páncélokat, a nagy, kétkeszes fegyvereket, mivel ezek nehezítenék a mozgást a kiépítetlen barlangok keskeny folyosóin. Sokkal szívesebben forgatnak egykezes csatabárdot, csatacsákányt, s előszeretettel használnak mellettük kicsi vagy közepes méretű, kerek pajzsot. Ezeket, ha nincs szükség rájuk, legtöbbször hátukra szíjazva hordozzák. A páncélok választásakor is a könnyebben kezelhető, de nemes vérteteket szeretik, a lánc- és sodronyíngeket. Megeshet, hogy pikkelyvértet öltenek, de ez meglehetősen ritka. Dobófegyverük legtöbbször hajítóbárd, ám a török használata is elterjedt. Sokan értenek közülük a könnyű nyílpuska használatához, az íjakat ellenben nem sokra becsülik.

Különleges képességeik

Kadal meglehetősen komoly hatalommal ruházta fel követőit. A papok elsődleges képessége a papmágia használata. Mana-

pontjaik száma azonban nem 6+k3 szintenként, mint mások esetében, hanem minden körülmények közt 8 Mp. Kadal a Természet és Élet szférákban rendelkezik befolyással, papjai ezek varázslatait használják.

Különleges képességeik közül az első 3. Tapasztalati szinten képesek alkalmazni először. Befolyást nyernek a törpék drágakőmágiájába, annak is azon területébe, mely a rubinokkal foglalkozik. Egy hónapban egyszer megáldhatnak egy követ – Szertartás varázslat segítségével –, s ezt fegyverbe foglalhatnak. A kő áldásakor meg kell jelölniük egy ellenfelet – egy személyt vagy szörnyeteget –, akinek elpusztítására a fegyver megszenteltetik. A kiválasztott célpontnak mindenképpen vallásuk – vagy a vallás által képviselt értékek, az Élet és a Rend – ellenségének kell lennie. Amennyiben ez nem igaz, a mágia hatástalan lesz. A követ befoglaló fegyver, kijelölt áldozata ellen, a következő módosítókkal rendelkezik (alapértékein kívül): KÉ: +10 TÉ: +25 VÉ: +15. Sebzését a mágia a kétszeresére növeli. A mágikus fegyver képességei addig maradnak fenn, míg a kijelölt ellenfél életben van. A halál bekövetkeztéig a pap sem teheti semmissé a mágiát, hogy a rubint esetleg másra használhassa.

5. szinten a rubinnal kapcsolatos második különleges képességük birtokába jutnak. Ez részben hasonlatos a fentihez: ugyanúgy havonta egy alkalommal használható – az eredmény azonban nem rombolás, hanem építés. A megáldott kő felhasználója – amennyiben vallása nem ellentétes Kadal szféráival – gyógyítani képes segítségével, naponta legfeljebb háromszor. A kő egy alkalommal vagy 4 Ép-t vagy 15 Fp-t gyógyít használóján. A rubint mindössze 13 alkalommal lehet igénybe venni, azután hatalma elvész. „Kimerülése” után természetesen ismét felhasználható lesz, akár erre, akár fegyverbe foglalásra.

A harmadik képesség birtokába 9. szinten jutnak Kadal papjai. Ez nem más, mint a barlangok szikláinak formázása. A pap naponta egyszer használhatja a képességet, melynek segítségével két dolgot tehet. Első lehetősége, hogy Tapasztalati szint-8 köbméter követ formázzon tetszése szerint. Hatalmát másként felhasználva, egyetlen intésével folyosót nyithat egy sziklafalba, legfeljebb azonban 3 méter hosszban. A járat magassága törpékhez méretezett, így emberek csak meggörnyedve juthatnak keresztül rajta. 12 körig marad nyitva a sziklában, azután a fal eredeti állapotába zárul vissza.

Kovi



A legtöbb ynevi boszorkánymester testét mágikus tetoválások, rajzolatok, rúnák borítják, melyek különös dolgokkal ruházzák fel viselőjüket. Ez nem más, mint a varázslói jelmágia boszorkánymesterek által alkalmazott változata, a tetoválás-mágia. Itt a rajzolatot (jelet, rúnát) minden esetben a boszorkánymester élő testére tetoválják, de az egyszerűbbek (látás-, halláserősítés, macskaszem, őrzőszem) mások testére is rákerülhetnek. (Bár ilyenkor többnyire gondot okoz, hol találunk boszorkánymestert, aki a későbbiekben feltölti a bélyegeket.) Ezek a jelek általában ezüstérme nagyságúak, de például az, melynek segítségével a boszorkánymester hatékonyabban forgatja fegyverét, akár egész karját is beboríthatja. A tetoválások – eltérően a boszorkánymesteri varázslatoktól – nem annyira a pusztítást, mint inkább a boszorkánymester védelmét szolgálják. Találhatunk átoktól védő rúnát, anyagtalanná tevő rajzolatot, vagy akár olyat, amitől viselője láthatatlanná válik. Azonban – igaz, csak kis számban – akadnak támadó jellegű tetoválások is. Némelyek félelmet sugároznak a támadó felé, mások egyszerűen csak felerősítik a boszorkánymester mentális befolyását. Jelen cikkben csak néhány példa kerül bemutatásra, a jövőben további tetoválásokról is beszámolunk majd. A jeleket felhasználóik előre betanulják, a hozzájuk tartozó mágikus tulajdonságokkal együtt. Maguktól nem képesek tetoválást kreálni. A legtöbb rajzolatot Ein Endorel: Aritum tevrel (Mágikus rajzolatok) c. könyvében találhatjuk. Az igazsághoz tartozik, hogy kevés boszorkánymester juthat birtokába e ritka és drága műnek. A kötet példányaira szüntelen vadásznak az Aranykőr lovagrend tagjai és más, a boszorkánymesterek hatalmának megtöréséért küzdő erők. A mű szerzője, Ein Endorel abasziszi születésű, de kétes hírű iskoláit már Toron fővárosának falai közt végezte. Toroni jeles boszorkánymesterei rehezen fogadták tagjaik közé a külhoni ifjút, ám Ein Endorel tehetsége és mágiaelméleti téren mutatott tudása lassan legyőzte a származásából adódó ellenérzéseket. Az abasziszi boszorkánymester sokat értekezett varázslókkal, mivel nem csak a hatalomhoz vezető út, a varázslatokat mozgató erők rejtelmei is érdekelték. Rögtön felkeltette érdeklődését a

varázslók jelmágiája, s a maga szerény lehetőségeivel és a boszorkánymesteri tudás segítségével kutatásba fogott. Az első rajzok meglehetősen esetlenek voltak, ám nem ez jelentette a fő problémát. A tetoválások nem tudták megőrizni a beléjük foglalandó manát. Az egyre újabb sikertelen kísérletek eredményeképp Endorel arra gondolt, a rajzok megalkotásakor is Mana-pontokat kell felhasználnia. A következők helyesnek bizonyult, az így elkészített ábrák már alkalmasak voltak a varázslatok energiáinak befogadására. Ezek után már csupán ötletek és idő kellett az új mágiaforma tökéletesítéséhez. Az ismeretek kötetbe foglalása majd egy évet vett igénybe. A mű eredetijét azóta is Shurulban őrzik, másolatai azonban eljutottak Ynev számos pontjára. Endorel munkáját sokan komoly veszélynek tartják, véleményük szerint a könyvben leírtak tág teret nyithatnak a további kutatásoknak, melyeknek következményeképp a boszorkánymesterek megsokszorozhatják eddigi hatalmukat. A fóliáns létét több évtizeden át sikerült titokban tartani, de egy, az Északi Szövetség megbízásából tevékenykedő kalandozó csapat nyomára jutott a toroni boszorkánymesterek féltve őrzött kincsének. A hírrel három nap ámokfutáshoz hasonlatos menekülés után sikerült elérni Tiadlan biztonságos területét. Doran varázslói azonnal felismerték a kötet jelentette veszélyt, s értesítették Krad és Dreina lovagjait is. Az inkvizíció roppant gépezete lassan, de határozottan lépett működésbe. Ennek hatására az Yneven keringő példányok száma megcsappant, de tájékozott boszorkánymesterek tudják, hogyan, honnan juthatnak hozzá. Így a tudás nem veszett el, birtokában a boszorkánymesterek valóban félelmetes dolgokra képesek. Lássuk, hogyan írja le Ein Endorel a tetoválás elkészítésének módját:

.....A rajzoló két napig böjtöl, s a harmadik nap megkezdi szerszámainak megtisztítását. Füstölő párájába helyezi a tűt, és kikeveri a festéket. Ez tartalmazzon csontörleményt, hamut, tintát, s néhány cseppet a rajzoló véréből. A jel felrajzolását éjfélnél kezdje meg, s a tetoválás művelete alatt egyfolytában kántálja a jelhez tartozó mágikus litániát. Így módon plántálhat Manát a jelbe, amely majdan életben tartja s őrzi a bélyeg mágikus hatását. A tetoválás elkészültevel a viselő immár birtokába jutott a csodának, de még

nem képes felhasználni. Ehhez újabb Manát igényel a rajzolat, csak eztán kezdi meg működését. A hatás addig tart, míg fel nem őrlődik a jelnek másodjára adományozott Mana. Ha ez elfogyott, megszűnik a varázslat hatása, s csak a litániával bekerült Mana őrzi emlékét, egészen újabb feltöltésig...

Most nézzük, mit is jelent ez:

Minden rajzolathoz tartozik egy litánia, mely minden esetben 7 Mp-t helyez el a tetoválásban. Ez lényegében egyfajta kötőelem, amely az egyes használatok közt őrzi a jel mágikus erejét. Ahhoz, hogy a jelbe plántált varázslat létrejöjjön, újabb Mana-pontokat kell áldozni. Ezek fogják táplálni a rajzolatot a hatásidő alatt. A Mana elfogytával – a hatásidő lejártával – a varázslat megszűnik. Ezután már csak 7 Mp-ot tartalmaz, amely az újabb használatig őrzi a jel hatását. A tetoválásoknak azonban megvannak a veszélyei is. Ha a rajzolat megsérül, nem csak a mágikus hatás szűnik meg, de a felszabaduló Mana akár el is pusztíthatja a jel viselőjét. (Számszerűen kifejezve: 1 Mp x k6/3 Fp veszteség). Annak esélye, hogy harcban a rajzolat megsérül, a méretektől függően 5-20% lehet.

Néhány gyakoribb, elterjedtebb tetoválás:

Látójel

Mp: 7

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc (6 kör)

Időtartam: 6 óra

Ezt a jelet viselője bal szeme alá szokás tetoválni. A rajzolat képessé teszi a boszorkánymestert, hogy látása kétszerte élesebb legyen az addiginál.

Hallójel

Mp: 7

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

A jelet rendszerint valamelyik fül mögé, a fejbőrrre rajzolják. A tetoválás hatására a hallás kétszerte élesebb lesz, s a felhasználó képes zajban is kiszűrni a számára fontos hangokat.

Macskaszem

Mp: 7

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

A jelet a jobb szem alá tetoválják. Hatására a boszorkánymester az ultralátás képességére tesz szert (20 m távolságig), és képessé válik a 2E láthatatlanság érzékelésére is.

Őrző szem

Mp: 10

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

Ez a mágikus rajzolat a boszorkánymester homlokát ékeleníti. Este, elalvás előtt szokás aktiválni, ugyanis alvás alatt a szem ébren őrökdi. Ahhoz, hogy a boszorkánymestert ilyenkor meglephessék, -40%-kal kell a lopakodási esélyt dobni (esetleg láthatatlanná kell válni), ellenkező esetben a „szem” felébreszti tulajdonosát. A pszi Emlékfelidézés diszciplínával felidézhetők azok az események, melyek a „szem” működése alatt a helyszínen történtek.

Szellemtest

Mp: 20/35

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

A mágikus rajzolat a mellkas közepén helyezkedik el. Feltöltve a boszorkánymester teste (csak a teste, ruházata és eszközei nem) I. vagy II. fokon légiessé válik. Képes rá, hogy átmenjen kőfalakon, II. fokon áthaladnak testén a fémfegyverek, mágikus tárgyak azonban útját állják, s varázserővel felruházott fegyverek sebezni is képesek. (Lásd: varázslói mozaikmágia, természeti anyagok mozaikmágiája, légiesség...)

Hatalom bélyege

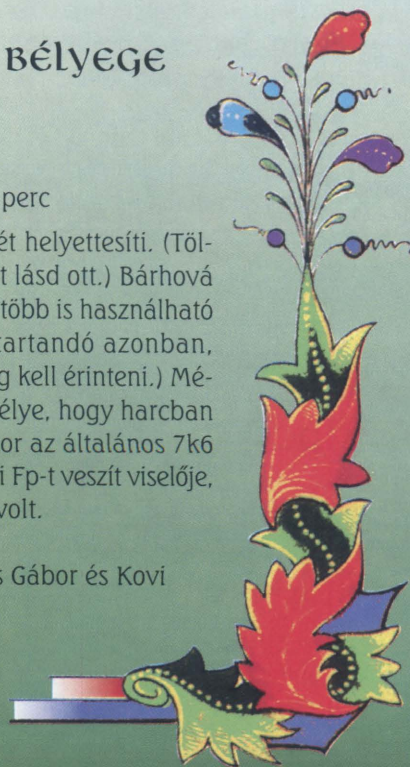
Mp: leírásban

A varázslás

(feltöltés) ideje: 5 perc

A hatalom amulettjét helyettesíti. (Töltési, kinyerési módot lásd ott.) Bárhová elhelyezhető, s akár több is használható belőle, szem előtt tartandó azonban, hogy a töltéshez meg kell érinteni.) Mérete miatt 15% az esélye, hogy harcban eltalálhatják. Ilyenkor az általános 7k6 Fp-n kívül még annyi Fp-t veszít viselője, ahány Mp a jelben volt.

Csigás Gábor és Kovi





Ynev földrajza

ŐSÖREG ÓRIÁS

A M.A.G.U.S. kalandozó által bejárható kontinens nem csupán ősi, hatalmas is: az északfoki Beriquel szigetétől a Déli Jégmezők pereméig jó 35 000 mérföld hosszúságban nyújtózik, területe 200 000 000 négyzetmérföld – valóságos óriás a szárazföldek között. A geográfusok egyöntetű véleménye szerint a legnagyobb földfelület a csillagok alatt, mérete a bolygó más szárazulatainak együttes méretét is meghaladja.

A Keleti- és Nyugati-óceán határolta roppant hát-ságot két beltenger (a Quiron- és a Gályák tengere), két óriási öböl (Ravanói, Shadoni) és egy égbe nyúló vízvázlat (a Sheral-hegység) tagolja; ezek a tényezők befolyásolják az egyes tájegységek éghajlatát, településtípusait, sőt, kultúráját. Az alábbiakban főként a földrajzi vonatkozásokkal foglalkozunk; a teljes kép kialakításához a Geoframia készülő átirata nyújt majd segítséget.

Ynev szárazföldi területét északról dél felé haladva hagyományosan hét zónára osztják. E hét terület nem jelent hét különböző éghajlati övet: a keleti és nyugati partvidékek, a hegyvidékek klímája még azonos zónákon belül is oly különböző lehet, hogy a tudós elmék ilyen osztályozásukat meg sem kísérelték.

Lássuk most sorjában a hét zónát, s tekintsük át sajátosságait!

Ynev tájai

I. BERIQUEL ÉS A DARAY-HÁTSÁG

Az északfoki szigetet övező tenger, akár a tőle délre húzódó szárazulat, egy valaha élt térképészről, Igrain Reval hű társáról kapta nevét. Niles Daray mestere kíséretében egy emberöltőn át vándorolt szerte a kontinensen, munkásságának oroszánrészét azonban itt, az akkor Fehérnek (a kyrek nyelvén Myer) nevezett

tenger partján végezte. Testét is a Nel'Myer habjai nyelték el – ahol hajója a hullámsírba veszett. Észak mágusai, a törpék papjai messze tündöklő szirtet emeltek; a Nel'Myer is ekkor nyerte új nevét: Mer'Daraynek, azaz Daray Fehér Tengerének mondja a nép.

Beriquelt hideg, sarki eredetű áramlatok környékezik; a sziget éghajlata zord, a partvidék kövecses talajában csak igénytelen, széltűrő növények tenyésznek. Belső területeiről már kevesebbet tud az ynevi tudomány – ám sokan feltételezik, hogy a Reriquena vonulatán túl – hőforrásoknak, a föld mélyéből sugárzó forróságnak köszönhetően – sokkal elviselhetőbb viszonyok uralkodnak. (A kontinens legészakibb partjára áttelepült törpék legendáriumában erre közvetett bizonyítékokat találni.)

A Marvinella-öböl és a Quiron-tenger közt húzódó terület – főként a Quiron szabad, melegebb vízfelületének köszönhetően – enyhébb és barátságosabb. A több apró hegységtömbbé széttagolódott, ősi sziklavonulatok ormain örök hó fehérlik, az uralkodó szélirány északkeleti, mely idáig hozza a Keleti-óceán meleg áramlatának lehetét. Ezek az áramlatok korok óta hömpölyögnek délnek Ynev partjai mentén; a Sinemos-szorosban délkeletnek fordulnak, s a félszigetet megkerülve folytatják útjukat a Duaron-tengerig, ahol beleolvadnak az egyenlítői víztömegekbe.

A Nyugati-óceán hasonló áramlatai a túloldalról ölelik a kontinenst. Ezek hozták létre Himano sivatagát, teszik kellemessé a hosszan elnyúló Riegoy-öböl éghajlatát télen-nyáron egyaránt. A Fendor-tenger és Anublien vidéke csikorgóan hideg telet, forró nyarat nem, csupán aranyló őszt és balzsamos tavaszt ismer – a hegység-szigetek gleccserei azonban messzire szikrázó jégujjakként hirdetik itt is a természet hatalmát.

II. VINISILA ÉS A LIOROK

A Quiron-tengertől délre található, Anuria és Kwyn Lior határolta vidékről azt tartják, hogy valaha rég, a Teremtés hajnalán sokkalta magasabban feküdt – meglehet, egyetlen hatalmas fennsíkot alkotott K'Har-kaddal, Onporral és a Tinolokkal. Utóbb – ki tudja mi-féle erők hatására – széttöredezett; egyes részei meg-süllyedtek, mások lombhullató erdők földte tábla- és tanúhegyekként komorlanak. E táj földje termékeny föld, televényén az enyhe időnek hála kétszer arathatnak Abaszisz munkára serény lakói.

Az Onialon túl, ott, ahol a Sheral és a Keleti-óceán légáramai találkoznak, gyakorta tombolnak vad viha-rok – a dzsádok ősi hite szerint itt születik az összes felhő, innét szállítja a négy égtáj felé „Dzsah könny-cseppjeit”. A Liorok táblahegyek tagolta síkját keleti barbárok nomád törzsei lakják; a J'Hapinla lejtőiről aláúduló folyók partján legeltetik, a Nament-sivatag peremén teletetik állataikat.

Megjegyzésre érdemes, hogy a hegyek, síkságok és folyamok elnevezései szinte kivétel nélkül az eredeti kyr hangalakot őrzik – még azon népek ajkán is, ame-lyek egyébiránt nem ápolják a múlt hagyományait.

III. GODORA ÉS AZ ÉSZAKI LEJTŐK

A Nyugati-óceán meleg áramlatai Vinisilától a Sheral vonulatáig egyre erőteljesebben éreztetik hatásukat. Párát hordozó északnyugati és száraz déli szelek ütköz-nek meg a magasban, örvényükből bőven hull az eső a Tinolok körül burjánzó gonosz rengetegre, melyet a közös nyelv Elátkozott Vidéknek nevez. Kijut a csapa-dékból a Godorai alföldnek s a Kalandozók Városának, Erionnak is; nyáridőben csak a Godorai-tengernek cím-zett hatalmas öböl, no meg a Nagy Vízválasztó hűvö-sebb fuvallatai hoznak enyhülést. A Sheral északi lej-tőinek lombhullató erdeiben, s feljebb, a fenyvesek végláthatatlan birodalmában farkasfoga van a télnek; mondják, az éjjelente utazók közül csak a legerősebbek állhatják a csillagok dermesztő tekintetét. Eborá ta-vának vize jéghideg, mélyén temérdek drágakövet sejt a néphit.

A kontinenst felező hegység-lánc, az óceán és a krá-ni Gyűrű szelei az északnak rohanó folyamok ívét követve kerülnek a Sheral csúcsait, s El Ibara levegőjét csontszárazzá aszalva suhannak tovább a Ravanói-öböl felé.

Beszélik, a női lélek sem lehet szeszélyesebb a go-dorai időjárásnál, s bizony nem túloznak: a nap bár-mely szakában háromszor-négyszer, olykor többször is változik – zivatarok jönnek, jégeső hull, ám alig pár órán belül ismét kitisztul az ég.

Ynev Egyenlítője – amennyiben ilyesmiről egyál-talán beszélni érdemes – a Godorai-tengert a Duaron-

tengerrel összekötő képzeletbeli egyenesen, délnyugat-északeleti irányban húzódik.

IV. SHERALAN ÉS A DÉLI LEJTŐK

Az Egyenlítő vonalában húzódó monumentális hegy-ség hava bízvást kitöltene a Quiron-tenger meden-céjét, s elegendő volna ahhoz is, hogy jeges-fehér szemfödélként borítsa be Taba El Ibarát – a Sheral ha-vát és jegét azonban korokkal ezelőtt vasmarokra kapta a fagy, s el sem ereszti, míg világ a világ.

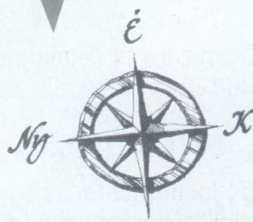
Az üvegrezgésű csend és a gleccsersordulások birodalmában állandó vendégnek számítanak a viharok; a tél hosszú és kíméletlen, a tavasz hideg, a nyár kurta és hűvös még a Nagy Vízválasztó déli lejtőin is, melyek El Qusarma erdősegein, a Shibara forrás-vidékén túl Ynev leghatalmasabb sivatagának aranyló homokjába olvadnak.

V. IBARA ÉS RAVANO

Taba El Ibara – dacolva a felette süvöltő szelekkel és a közhiedelemmel – nem oly száraz, nem oly terméket-len, amilyennek az első pillantás után gondolnánk. Abban, hogy kebelén kultúrák (sőt, magaskultúrák) fejlődhetek ki az évezredek során, a legfontosabb szerepet természetesen a Shibara játszotta – a Szent Folyam, melyet a dzsád néphit szerint egy Dzsah által halálra sújtott jégóriás olvadozó teste táplál. A Shibara szűk völgyében növénytermesztés, állattenyésztés folytatható, oázisok távolabb nem, csak itt maradhat-nak fenn; a vádikat, kitaposott utakat időről időre elsöprik, a dűnéket újraformálják a könnyörtelen viha-rok. Ibara fedetlen kebelén ékköveknek rémlenek még a legcsúfabb porfészek is – hiszen élet, s ami még fontosabb, víz található falaik közt.

A Ravanói-öböl nyugati, északnyugati és északi partvidékén félelmet, lehetetlent nem ismerő kalmárok dacolnak aszályal és zivatarral, hőséggel és korai faggal: a számukra megadatott négy évszak közül kettő, a tavasz és az őszi oly rövid, hogy szinte észre sem veszik.

Az öböl túloldalán, ősoleg röghegyek dűledékein lombos erdők zöldellnek. A Gályák messzi tengeréig húzódik Gorvik, a sátánimádó shadoni szakadárak birodalma. Televényén fekete szőlő és fekete szemű, kéjre kész asszony terem; szántásra-vetésre alkalmas földterületet csak mutatóba találni – aligha véletlen, hogy e táj népe igényei kielégítésének módját a szüntelen viszálykodásban, rablóhadjáratokban találta meg. Errefelé már ritkák az igazán kemény szelek, a hosszan tartó viharok, csupán a Kráni-hegység érezteti olykor-olykor jeges leheletét...



I.

II.

III.

IV.

V.

VI.

VII.

NYUGATI ÓCEÁN

KELETI ÓCEÁN



Ynev
földrajza

2600 ynevi mérföld

G á r k á n y a n k



SZEREPIÁTÉK 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 MÁΣ

SZEREPIÁTÉKOK,

KOCKÁK,

KOCKATARTÓK,

KARAKTERLAPOK,

POSZTEREK,

MŰVÉSZETI ALBUMOK,

ÓLOMFIGURÁK,

NAPTÁRAK,

MAGAZINOK,

MAGYAR, ÉS ANGOL

NYELVŰ SZEREPIÁTÉKOK

SZÉLES VÁLASZTÉKBAN

VÁRJÁK A SZEREPIÁTÉK

RAJONGÓIT.

1052 BUDAPEST

V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3.

TEL.: 1178-500

YNEVI EREKLYÉK

**Az ostobák mindent megadnának érte,
a bölcsek semmit**

- Egy ereklyét?! Nem! Szó sem lehet róla! Van fogalmad arról, hogy micsoda hatalmak őrzik? De még ha meg is szerezzük... Ezeknek az átkozott holmiknak saját lelke van! Ha az őrzőkkel elbánunk is, az a dolog tesz majd róla, hogy ne legyen benne köszönet...

- Hát persze. Hatalmat ad, nagy hatalmat. De soha nem szabadulunk meg tőle. Én nem akarok egy francos tárgy szolgája lenni, bármekkora hatalmat jelent is. Különben is csak egy valakié lehet. Csak nem fogunk tíz év után összeveszni egy mocskos koronán!

- Még hogy nekünk rendeltetett?! Te megvesztél! Menj egyedül, én maradok. Érzed a közelségét? Szólit? Akkor eredj!

- Micsoda? Hogy az átruházási szertartáshoz egy félelfre van szükség? Keríts magadnak más bolondot! Menjünk vissza Erionba, ha ez a vágyad. Azalatt a két hónap alatt talán megjön a józan eszed...

- Tessék? Ezt nem modtad komolyan?! Hogy a szertartáshoz elég egy félelf feje...? Az ilyen ocsmány tréfákat nem tűröm...! Ah...arghhh...aaaa...

- P.sz. 3694. Ediomad

Nem könnyű ereklyékkel ellátott csapatnak mesélni, így érdemes több alapszabályt is figyelembe venni. A leírt ereklyén kívül persze bárki kitalálhat újakat, ám az ilyesfajta tárgyakat mindig nagy gondossággal kell „megálmodni”. Az ereklyék igen nagy hatalmú varázstárgyak, amiket magas szintű varázslók, papok készítettek valamely külső létsík egyik teremtményének segítségével. Ez igen fontos megkötés, mert legyen bármekkora hatalmú egy varázstárgy, ha elkészítésében nem működött közre nem evilági lény, akkor nem minősül ereklyének. Minden ereklyéből csak egyetlen darab létezik, hacsak a leírás másképp nem rendelkezik. Olyankor, ha több példány is készült a tárgyból, valószínű, hogy a teljes hatalmát csak a tárgyak együttes elhelyezésekor lehet használni.

Az ereklyéket igen nehéz, olykor lehetetlen megsemmisíteni az Elsődleges Anyagi Síkon, elpusztításukra ott van legnagyobb esély, ahonnan a készítésénél közreműködő lény származik.

Minden ereklyére egyformán vonatkoznak az alábbi szabályok:

- Mágikus ellenállásuk 100%, ami azt jelenti, hogy semmiféle mágia nem fejti ki rájuk hatását Yneven.
- Egoval rendelkeznek, melynek értéke 50 és 100 Ego pont (EP) között váltokozik.
- Jellemmel rendelkeznek.

- Háromféle kommunikációs forma közül legalább az egyikkel bírnak. A három kommunikációs forma:

1. Emocionális – érzelmeket sugároznak hordozóiknak, némelyik igen finoman árnyalva.

2. Telepatikus – gondolati úton történő közlés, általában a hordozó fejében megszólaló hang formájában, ritkábban a hordozó agyában olyan gondolatok fogannak meg, amiket az ereklye sugall, ám a hordozó úgy gondol rá, mintha saját ötlete volna.

3. Beszéd – az ereklyék a legkülönbözőbb nyelveken tudhatnak beszélni, ez leginkább azon múlik, hogy készítője milyen nyelvet beszélt, illetve, ha lelket zártak az ereklyébe, az eredetileg milyen nyelveket ismert.



Önnyen előfordulhat, hogy az ereklye és hordozója közt nézeteltérés alakul ki, ilyenkor az Ego dönt el, hogy mi történik. A hordozó (karakter) Egoját a következőképpen számolhatjuk ki:

$Ego = Akaraterő \times 2 + Intelligencia + Asztrál$

Amennyiben a hordozó Egoja legalább 10-zel nagyobb, úgy az ereklye mindenben követi hordozója parancsait és segít neki. Ám ez nem jelenti azt, hogy minden tettel feltétlenül egyetért vele. Amennyiben jellemük ellentétes, az ereklye törekedni fog rá, hogy megszabaduljon hordozójától, az elveszítse őt, vagy ellopják tőle – lehetőleg olyan valaki, akinek kisebb az Egoja, így a tárgy uralni tudja. Persze egy ereklye lehet hűséges is hordozójához, ám ez csak abban az esetben valószínű, ha jellemük megegyezik, s a hordozó ténylegesen intelligens lényként bánt vele: kikéri és meghallgatja véleményét, ad tanácsaira, figyelembe veszi szempontjait, s nem használja ki állandóan Egojából következő uralmát.

Ha az ereklye Egoja nagyobb, akárcsak 1 ponttal is, úgy a helyzet fordított. Az ereklye mindenben uralja hordozóját, az azt teszi, amit az ereklye sugall vagy parancsol neki, az ereklyétől nem képes megszabadulni akarattal. A hordozó tudatában lesz szolgai helyzetének, s minden cselekedetének – ez persze irtózatossá lelki teher, különösen, ha tárgy olyan cselekedetekre kényszeríti, ami ellentétes jellemével. Az összefonódás az ereklye és hordozója között egyre mélyül, s minden őt, együtt töltött év elteltével 10%-al nő az esélye, hogy ha az ereklye elkerül a hordozótól, úgy az ebbe belepusztul. Az ereklyét a hordozójával mindig egy különleges mentál-fonál köti össze, amely csak Mentál Szem diszciplínával érzékelhető. Ez a mentál-fonál automatikusan kialakul, ha egy ereklye hordozóra lel, azaz, ha egy élőlény megérint egy ereklyét. A kezdetekkor csak úgy lehetséges a mentál-fonál megtapadása ellen védekezni, ha a karakter tisztában van, hogy ereklyével van dolga, koncentráll arra, hogy nem akar a hordozó lenni, és sikeres Akaraterő próbát

hajt végre. Ilyenkor annyi mínusszal kell számolni, amennyi a két Ego közti különbség. Ha az Akaraterő próbát a karakter elvétette, még mindig esélye van, ha megfelelő nagyságú Mentális Mágiaellenállással rendelkezik. Az ereklye ugyanis az Egoja plusz 2k10 erősségű mentálmágiával próbálja a mentál-fonalat odakötni jövőendő hordozójához. Ha az első próbálkozása sikertelen, tovább nem próbálkozik, ám ekkor a karakternek soha többé nem lehet esélye, hogy az ereklye hordozójává váljon. A későbbiekben a mentál-fonál (a közönséges mentál-fonállal ellentétben) csak egyféleképpen szakítható el: egy olyan akaratközpont írással, melynek erősítése több, mint duplája az ereklye EP értékének. Ilyen esetben természetesen fennáll a fentebb említett veszély, azaz, hogy a hordozó nem éli túl a mentál-fonál elszakadását (az ereklye elvesztését).

Abban az esetben, ha a hordozó Egoja kevesebb, mint 10-zel nagyobb, állandó mentális küzdelem alakulhat ki. Ha az ereklye és hordozója jelleme megegyezik, úgy esély lehet, hogy egy-egy ügy kapcsán megegyezzenek, s az ereklye azt tegye, amit hordozója kíván. Persze ez esetben is számít, hogy a hordozó miképp viselkedik az ereklyével (lásd feljebb). Ha azonban jellemük ellentétes, minden esetben mentális párbajban dől el, hogy melyikük akarata érvényesül. Ez úgy történik, hogy a hordozó (karakter) dob k10-zel. Ha a dobás eredménye kisebb, mint a két Ego közti különbség, úgy a hordozó akarata érvényesül, ha nagyobb, akkor az ereklye uralja időlegesen a hordozót. Ez az uralom azonban mindig csak egy-egy jól meghatározható cselekedetre terjed ki, a következő cselekedetnél újra hasonló módon döntik el, hogy ki érvényesüljön.

Ez azonban egy kard esetében nem jelenti azt, hogy minden csapásnál el kell döntení, hogy hajlandó-e harcolni az ereklye vagy sem – általában hajlandó, hacsak hordozója nem haragította magára valamivel, vagy nem olyan valaki ellen akarják használni, aki bármily okból fontos az ereklyének. Ráadásul nem mindig a hordozó kezdeményezi az ereklye használatát – sűrűn előfordul, hogy az ereklye szándékozik valamit csinálni, vagy csináltatni hordozója segítségével. Természetesen ilyenkor is fenti szabályok érvényesülnek.

Kalandmester!
Ha ereklyéket szósz a történetedbe, mindig ügyelj arra, hogy egy csapatban egy ereklyénél ne legyen több. Miután minden tárgyból csak egy létezik (kevés kivételtől eltekintve), pontosan vezesd, hogy az ereklye éppen kinél van, még véletlenül se találhassa meg más. Ha kalandodba olyan valaki szándékozik beállni, akinek más KM-nél szerzett ereklyéje van, gondosan mérlegeld, hogy a te Yneveden az a tárgy nincs-e ismert személynél, vagy helyen – ha igen, úgy a jövővényt ne engedd az ereklyével beállni a játékba, vagy találd ki a te univerzumodban is hihető módon, hogy hogyan került hozzá.

Mielőtt bárkinek megengednéd, hogy ereklyéje legyen, gondosan mérlegeld a következményeket – az ereklye egyszerre áldás és átok. Egy karakter egész életét meghatározza, ha ereklyéhez jut – olyan hatalommal ruházhatja fel, amire Ynev minden táján felfigyelnek, s lesznek olyanok, akik nem örülnek egy ereklye előkerülésének, egy új Hatalom felbukkanásának. Így azután sokan fognak vadászni a karakterre, ha az nem kellőképp óvatos, és ostobán dicsekszik szerzeményével. Különösen veszedelmes ez, ha alacsony szintű karaktert juttatsz

efféle tárgyhoz – ezt nagyon nem tanácsolnám. Ilyesmit csak nagyon-nagyon indokolt esetben tehetsz, s akkor sem szerencsés. Egy karakter valahol 11 és 15 TSZ között érett meg egy ereklyére, előbb nem nagyon. Az pedig, hogy egy karakternek több ereklyéje is legyen, szinte kizárt. Ha mégis efféle történne, ügyelj, hogy az ereklyék csak azonos jelleműek lehetnek, különben a lehető leghamarabb elpusztítják hordozójukat.



neven közel nyolcezer ereklyét tartanak számon a bölcsek, s kit tudja, hány lehet még, melyeket senki sem ismer. A leghíresebbeknek gyakran a története és hatalmuk mibenléte is köztudott, megint másoknak a feltalálási helye sem titok, és jónéhányak ismert a gazdája is. De legszámosabbban mégiscsak az ismeretlenek vannak, s ezek a legveszedelmesebbek is. Ereklyével kapcsolatban a nemtudás sokszor a halállal egyenlő, vagy valami még rosszabbal...

Az alant következő ereklye híresnek híres ugyan, de tulajdonságai, lelőhelye, esetleges gazdája mibenlétét, hollétét és kilétét sűrű homály fedi.



adwini korona

A Káosz évezreidei alatt került Ynevre, valószínűleg egy másik síkról. Csillogó lila színű fémből készült egyszerű fejpánt, melynek homlok felőli részén öklömnyi rubin foglal helyet. Híre sokfelé eljutott, mert a Dawa Birodalom virágzása alatt több hordozója is akadt, s a róluk szóló legendák legtöbbször fennmaradt. Hatalma óriási, ám használata igencsak veszedelmes. Hordozójának minden pszicháját megkétszerezi, s az asztrális mágiával szemben (legyen annak bármekkora az erőssége) immunitást ad. Naponta háromszor képes 100 E erősségű örületet kelteni, és naponta egyszer képes a Lélekrablásra. A Lélekrablás képes bármely élőlény lelkét kiszippantani testéből (70 E erősítésű mentálmágiának minősül), és a rubinba zárni. Ezek a lelkek a korona rajbai lesznek, s bármikor szolgálatába állnak. A lelkek több formában is megjelenhetnek. Hogy éppen mely formát öltik fel, kockadobással döntendő el, az alábbi táblázat alapján:

01-60	Halott Lélek
61-81	Kóbor Lélek
82-88	Árny
89-96	Fantom
97-00	Ragályhalál

Ego: 93

Jellem: Káosz, Halál

Kommunikáció: Emocionális és Telepatikus

A korona állandóan éhes lelkekre, célja, hogy minél több, minél hatalmasabb lelket magába ragadhasson. Egyszerű pórok, tudatlan harcosok, közemberek lelkét semmire sem becsüli, épp ezért hordozóját mindig arra ösztönzi, hogy megfelelő áldozatokat szerezzen neki.

Szóbeszéd járja, hogy legutóbbi hordozója Ediomadban veszett oda, ám ezt senki sem veszi komolyan. Az ismeretlen helyen rejtőző ereklyék döntő többségét előszeretettel kötik Ediomadhoz...

Lord Critai



BESTIÁRIUM

Ocsány, Patkánybáró, Tamari

Ocsány

Előfordulás:	Ritka
Megjelenők száma:	1-3
Termet:	N (3,5 m)
Sebesség:	60
TÉ:	55
VÉ:	80
KÉ:	20
CÉ:	-
Sebzés:	2k6+6
Támadás/kör:	1
Ép:	25
Fp:	55
Asztrál ME:	immunis
Mentál ME:	immunis
Méregellenállás:	9
Pszi:	-
Intelligencia:	-
Max. Mp:	-
Jellem:	Semleges
Tapasztalati pontok:	5



Ha Ynev bestiái közt megrendeznének egy nem hivatalos szépségversenyt, az Ocsány minden bizonnyal az utolsók közt végezne. Azon kevesek, akik elmondhatják magukról, hogy találkoztak a világ ezen förtelmes teremtményével, semmiképp sem vacsorájuk folyamán emlékeznek meg erről. Az Ocsány valóban rendkívül visszataszító, akár látványáról, akár bűzéről kell véleményt mondanunk. A szörnyetegen Ynev meleg mocsaraiban töltik teljességgel felesleges napjait, táplálkozással, utódnemzéssel, az arra járó utazók vagy állatok megtámadásával. Ez utóbbi tevékenységük összefügg a táplálékszerzéssel, az Ocsányok ugyanis megpróbálnak minden közelükbe kerülő dolgot, tárgyat, lényt, személyt felfalni. Szerencsére e szerzetek meglehetősen kényesek az éghajlatra, s kizárólag olyan helyen találhatóak meg – már ha valaki oly botorságra vetemedne, hogy keresi őket – ahol a telek enyhék, a nyarak pedig nem túl forrók.

Az Ocsányok 3-4 méter magasak, szélességük sem marad el ettől. Testük nem is igen emelkedik a föld fölé, haladásuk inkább a csúszásnak és a test idétlen vonszolásának keveréke – ennek tudható be lassú tempójuk. Mivel intelligenciájuk még azt a mércét sem üti meg, mely ahhoz szükséges, hogy állatoknak tartsuk őket, meglehetősen nehéz leírni gondolkodásukat, viselkedésüket. Leginkább akkor járunk közel az igazsághoz, ha úgy tekintünk rájuk, mintha intellektus szintjén amóbák vagy hasonló alsóbbrendű lények lennének. Reakcióikat csak és kizárólag a környezet közvetlen ingerei irányítják, nem gondolnak jövőre, nem rendelkeznek múlttal. Életük csupán egyetlen pillanatra korlátozódik, melyben éppen léteznek. Ha fájdalom éri őket, megkeresik ugyan forrását, de csak kétféleképpen válaszolhatnak. Először mindenképpen hatalmas, csápszerű nyúlványukkal kezdik ütlelni a fájdalom okozóját. Ez sokszor eredménytelen, hiszen

egy hegyes cserjecsonk vagy a futótűz nem futamodik meg a csapásoktól. Amennyiben a fájdalom továbbra is fennmarad, az Ocsány kénytelen helyet változtatni. Ha ez utóbbi sem segít, a folyamat kezdődik előlről a céltalan csapkodással. Szaporodásukhoz ugyanúgy két nem és két egyed szükséges, mint más lények esetében, ám az Ocsányok hermafroditák, így nem kell túl sokat vesződniük a keresgéléssel. Bárki megteszi, aki azonos fajba tartozik. Az Ocsányok egyébiránt meglepően szaporák: a faj csak így maradhat fenn, hisz a környezet rengeteg változásához a lények képtelenek alkalmazkodni. A túlélést segíti hatalmas termetük is, és viszonylag nagy ellenállásuk a fájdalommal szemben. Természetes ellenségeik nem igazán vannak: vastag, erősen savas nedvekkel ájtart bőrük nem kínál kedvező körülményeket az élősködőknek, testi erejük pedig elriaszt minden ragadozót.

Az Ocsány, ha mégis harcolnia kell, hatalmas, csápszerű nyulványát használja erre. Ostorhoz hasonlatosan többször megforgatja a levegőben, majd kellő lendületvétel után le-sújt. A csapás valóban elképesztő erővel zuhan alá, a mocsár egyszerű állatait egyetlen sikeres találat is halálra zúzza. A védekezésre kevesebb figyelmet fordít, mivel nem képes felmérni a támadások és a fájdalom közti, számunkra teljesen nyilvánvaló összefüggést. Igyekszik ugyan kitérni a felé száguldó fegyver elől, de a VÉ jelentős részét mégis inkább a támadások előtt és között ide-oda lengetett csáp adja, amely nem engedi közel az Ocsány testéhez az ellenfeleket. Az Ocsány szeme – csak egyetlen darabbal rendelkezik – viszonylag védett helyen látható, a test tetején elhelyezkedő csontos gödörben ül. Ezen, a durva tapintáson és egy primitív hallószerven kívül a lények semmiféle külső érzékelővel nem rendelkeznek, így szagok és ízek nem jutnak el tudatukig. Ennek köszönhetően szinte minden táplálékot válogatás nélkül elfogyasztanak. Mivel így könnyen mérgezés áldozatául eshetnének, szervezetük ellenállása az ártalmas idegen anyagokkal szemben egyenesen bámulatos – ezért hát a magas Méregellenállás. Az Ocsányok testfelépítése meglehetősen egyszerűnek mondható. A test két alsó nyulványa – mivel a mozgást szolgálják, nevezzük őket lábnak – alig egy arasznyi hosszúságú, cölöpszerű. A fogásra és harcra használatos csáp meglehetősen hosszú, a 1,5-2 métert is elérheti. A szemről már szóltunk. A bőr különleges vastagsága folytán 2-es SFÉ-t ad gazdájának. Emellett a hámban savas testnedvvel teli csövecskék futnak, melyek, ha a bőr komolyan megsérül, kiáramlanak a seb felszínére. A sav nem okoz kárt az Ocsány sűrű, mézyszerű nyákkal borított testében, ám a szétfroccsenő folyadék könnyen elérheti a támadókat. Minden olyan sebzésnél, melynél az Ocsány Ép-t is veszít, a 3 méter sugárban körülötte állóknak Ügyességpróbát kell tenniük. Amennyiben ez sikertelen, k10 Sp sebzést szenvednek el a savtól. A fentiekből látható, a szörnyeteg meglehetősen ütőképes a harcban, viszont semmiféle értékkel nem rendelkezik – ez utóbbi alól csak savas testnedve jelenthet kivételt. Mivel a lény rendkívül lassú, könnyű elmenekülni előle, így csak azok kísérlék meg lekasabolását, akik éppen

egy kis izommunkára vagy 1-2 liter tiszta savra vágnak. Ez utóbbi kinyerése meglehetősen időt és kitartást igényel, emellett elég nagy veszteséggel jár – ráadásul nem is veszélytelen. Ha valaki megfelelően védi magát a sav ellen – vastag bőrkésztyűvel például – bő fél óra alatt k3 liter közepes erősségű savat sajtolhat ki a lény teteméből. A sav deciliterenként k6 Sp-t sebez.

Patkánybáró (Wsim'dsrm)

Előfordulás:	Gyakori
Megjelenők száma:	2k6
Termet:	K (1,3 m)
Sebesség:	80 (SZ)
Támadó-érték:	45
Védő-érték:	85
Kezdeményező-érték:	15
Célzó-érték:	5
Sebzés:	k6 (saját rövidkard)
Támadás/kör:	1
Életerő-pontok:	5
Fájdalomtűrés pontok:	20
Asztrál ME:	1
Mentál ME:	1
Méregellenállás:	3
Pszi:	-



Intelligencia:	Alacsony
Max. Mp:	-
Jellem:	Semleges
Tapasztalati pontok:	3

A patkánybáró gúnynévvel illetett lények, kik magukat morgáshoz hasonlatos, inkább garathangokból álló nyelvükön Wsim'dsrm-nek nevezik, nem véletlenül szolgálták rá az emberek által használt elnevezésre. Senki sem tudja, fajuk vajon nemesebb ősök elkorcsosult maradványa-e, avagy az istenek keze már kialakulásukkor ilyenné formálta őket. Egy bizonyos: nem született még ember – de törpe vagy elf sem –, aki ne érezte volna már az első találkozás alkalmával a meghatározhatatlan, különös kapcsoló erőt, mely e lényeket a földmély és a pincék patkányaihoz köti.

Már külsejükben is hasonlatosak a patkányokhoz. Bár humanoidok, tartásuk kissé görnyedt, ujjaik pedig közepes hosszúságú karmokban végződnek. Fejük meglehetősen lapos, többek szerint ék alakú. Fülük fejük oldalára lapul, csúcsa hátrafelé tekint, többnyire apró szőrszálak borítják. A szőrborítás egész testüket jellemzi, viszonylag durva, szürkés szálak fedik őket szinte mindenhol, a tenyér és a talp kivételével. Hátukon – különösen a hímek esetében – a szőr a gerinc felett hosszabb: egész testükön végig húzódó, sörényszerű tarajt képez. Farkuk is patkányszerű lehetett egykoron, csupasz, szegmentált. Jelenleg ez már erősen visszafejlődött, de egy-egy egyeden még mindig meglepően hosszú, 5-8 hüvelyknyi csontot találhatunk. A patkánybáróknak mégis leginkább az arca, a szeme különleges. Az infra tartományban is látó szemek vörösen csillognak az állatias archban, melynek szája sohasem húzódhat mosolyra – nem csak a szándék, az izmok is hiányoznak: csupán éles szemfogakat, aránytalanul hosszú metszőfogakat tárhatnak visszatartó vicssorral a megrettenteni szándékozott áldozat felé.

A patkánybárók annak idején, több ezer évvel ezelőtt közel álltak a kihaláshoz. Fajukat nem jellemezte – most sem jellemzi – a patkányokkal összekapcsolt gonosz intelligencia, tulajdonképpen még a goblinok legrosszabbjainál is ostobábbak. Hiába voltak hát viszonylag sokan, viszonylag erősek – a számukra menedéket jelentő föld alatti járatokra, barlangokra sok jelentkező akadt akkortájt. Az orkokkal semmiképp sem vehették fel a versenyt, ám még a gyengébb goblinok is kemény ellenfélnek bizonyultak – hiszen csapdákat építettek, mérgeket használtak, sámánjaik primitív mágiáját fordították ellenük. A patkánybárók élettere megcsappant hát, számuk viharos sebességgel közeledett ahhoz a kritikus határhoz, amely után egy faj számára már nincs visszaút a kipusztulás felé vezető lejtőn. Ez idő tájt figyelt fel rájuk a Tamarik néhány tagja. A patkánybárókban hatalmas lehetőségek rejtettek, de ezeket gondos munkával kellett a felszínre hozni – a Tamarik hozzá kezdtek hát a neveléshez. A földalatti faj ugyanis valóban kitartó volt, továbbá meglehetősen ostoba – tehát tökéletes rabszolga a Tamarik dekadens fajtájának. A Tamarik rájöttek, a patkánybárók

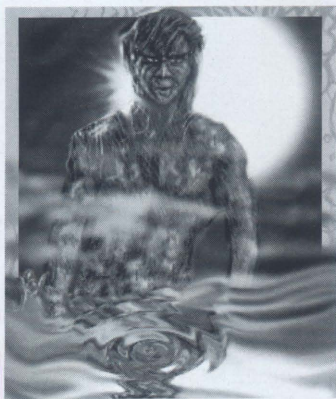
hasonlósága névrokonaikhoz nem a véletlen műve. A humanoidok néhány tagja egy kis gyakorlással és némi akarrással parancsolni tudott néhány patkánynak. Ezek között a kivételes bárók között pedig akadtak még kiemelkedőbbek: a Tamarik feljegyezték olyan esetet is, mikor a patkánybáró hívására 57 patkány jelent meg, engedelmeskedve minden parancsának. A Tamarik kihasználták ezt az adottságot is, néhány bárót vezetőnek jelöltek ki, s átvették a faj tulajdonképpeni irányítását. A patkánybárók először különös, jószándékú idegeneket láttak a Tamarikban, majd vezetőket, komoly tudású urakat, akiket boldogan fogadtak el támogatóiknak, irányítóiknak. A patkánybárók sorsa ugyanis gyors fordulatot vett. Az eddigi fejetlenséget jól szervezett munka és sötét intelligencia váltotta fel, a Tamariknak hála. A szolgaság még mindig jobb volt az állandó félelemnél, menekülésnél és vesztés csatáknál – ezek örökre véget értek. Egyre több apró összetűzés dőlt el a patkánybárók javára a goblinok ellen. Ám az orkok és goblinok számbeli fölényét semmiképp sem tudták felülmúlni, így a terjeszkedés is kisebb jelentőségű volt a másik két fajhoz képest. A Tamarik és patkánybárók közös barlangjairól a Tamarik leírásában esik szó.

A patkánybárók ritkán járnak magányosan, inkább 6-8 fős csapatokban tevékenykednek. Egyikük mindenképpen a felsőbb osztály, a Patkányidézők tagja. Ez a patkánybáró 5k10 patkányt tud megidézni, s parancsolni nekik. A parancsok persze egyszerűek, többnyire támadásra szólíthatnak fel. A Tamarik egy-egy kiemelkedő tehetségű – továbbá hűségű és intelligenciájú – idézőnek olyan medált készítenek, melynek segítségével láthat az irányított patkányok egyikének szemével. Így kiváló kémekhez jutottak a Tamarik, olyanokhoz, akiknek életéért akkor sem kár, ha leleplezik őket. A patkánybárók, ha harcolniuk kell, saját méretükhöz szabott, széles pengéjű, silány minőségű rövidkardokat használnak. Ezeket meglehetősen ügyesen forgatják, de ha enélkül kell boldogulniuk, karmokkal is keményen harcolnak – sebzésük ekkor k3, de körönként kétszer támadhatnak.

Tamari

Előfordulás:	Ritka
Megjelenők száma:	1-3
Termet:	E (2 m)
Sebesség:	130 (SZ)
Támadó-érték:	75
Védő-érték:	115
Kezdeményező-érték:	35
Célzó-érték:	25
Sebzés:	k6+2
Támadás/kör:	1
Életerő-pontok:	12
Fájdalomtűrés pontok:	55
Asztrál ME:	20

Mentál ME:	15
Méregellenállás:	5
Pszi:	-
Intelligencia:	Magas
Max. Mp:	-
Jellem:	Káosz
Tapasztalati pontok:	15



A Tamarik. Kevesen ismerik a nevet, még kevesebben magát a fajt. A Tamarik érzékenyek a Nap fényére, örök sötétben telik életük. Minden erős fényt kerülnék, barlangjaik mélyén csak a dolgozó rabszolgák, a patkánybárók miatt égnek a fáklyák. A Tamarik leginkább rovarszerű, csontsovány emberre emlékeztetnek, bőrük fakószürke vagy

fehér. Mindenük aránytalanul hosszúnak tűnhet a szemlélő számára, vékony ujjai mégis erővel szorúlnak ökölbe. Mindenben alkalmazkodtak a földalatti élethez, szemük a legkisebb megvilágításban is tökéletesen élesen lát, továbbá infra- és ultralátással is rendelkeznek. Tulajdonképpen bőrük és szemük érzékenysége miatt veszthette el fajuk több ezer éve a képességet, hogy a Nap világánál éljen, feláldozva mindent az örök sötétség tökéletes megismeréséért. A föld alatti fáklyák és mágikus fények nem zavarják szemüket, de a napfény, továbbá az annál erősebb világító források igen. Bőrükön különös érzékelők vannak, melyek a legkisebb légmozgást is észlelik, így a Tamarik rögtön tudja, ha kinyitottak valahol egy ajtót, valaki ellépett mögötte, avagy közeledik egy ismeretlen barlang kijárata. Ezért nagyon nehéz meglepni őket, még nesztelenül, láthatatlanul közlekedve is.

A Tamarik sohasem voltak sokan, s nem is tekintették céljuknak, hogy megismerje őket a világ. Sebezhetőségük a Nappal szemben meglehetősen visszahúzódná tette őket, szeretnek a háttérben maradni, inkább mással elvégeztetni a szükséges feladatokat. Tökéletes szolgákra találtak a patkánybárókban, akik nemcsak engedelmeskednek nekik, fel is néznek rájuk. Közösén építettek barlangokat, föld alatti kisvárosokat – a Tamarik terveztek, a patkánybárók végeztek. A két faj szinte konfliktusmentesen képes dolgozni és együtt élni – ez kevés más, hasonló kapcsolatról mondható el.

A Tamarik három nagy csoportra oszthatóak. A harcosok egész életüket a fegyverforgatás tökéletesítésének szentelik. A tudósok: papok, varázslók, más mágiahasználók – tudományukat sötét éjszakákon zsákmányolt könyvekből, fóliánsokból merítik. Maguk is foglalkoznak mágiakutatással, de eredményeiket eddig nem foglalták kötetbe. A harmadik csoport a patkánybárókkal való kapcsolatért felel. Ők vannak a legtöbbben: diplomaták, munkavezetők, szónokok,

tanácsadók. Erőszak alkalmazására a patkánybárókkal szemben eddig nem volt szükség, a tudás és a kifinomult diplomáciai érzék megtette a maga hatását.

A közös folyosórendszerek Ynev hegyeinek bármelyikében megtalálhatóak, meglehetősen elszigeteltek. Igyekeznek kerülni az összetűzést az orkokkal, a goblinokat ellenben – különösen, ha nyomós érdek fűződik hozzá – szívesen megleckéztetik. Nagyon sokáig alig-alig esett összezapás a Tamaripatkánybáró és az emberi civilizáció között, ám ennek a békességnek egy különös társaság tevékenysége véget vetett. A Tamarik egy csoportja ugyanis – akik békében éltek a patkánybárókkal, de nem egymással – néhány száz éve úgy döntöttek, szerencsét próbálnak a városokban. A nagyvárosok csatornarendszerei szinte készen álltak befogadásukra, igazán hatalmas folyosórendszerek is akadtak köztük. A folyosókat tovább bővítették, s a kényelmes lakóhely mellett közel kerültek a városokhoz is, a tudományok forrásához. A csatornarendszerből egy-egy éjszaka kilopózva, könnyen megszerezhettek ritka műveket, könyveket, értékes tárgyakat. Néhány nagyváros csatornarendszere tehát igazi veszélyt jelenthet az esetleges lemerészkedőre – a tolvajklánok baja például többször meggyúlt a viszonylag új lakókkal. Néhány helyen ellenben a dolgok viszonylag békésen alakultak – egymás érdekeinek tiszteletben tartása, továbbá a kölcsönös együttműködés hasznos volt mind a klánnak, mind a Tamariknak. Kalandozók véletlenül is lekényszerülhetnek az alvilágba, de az is megesett már, hogy valakinek tudomására jutott: egy ritka, értékes tárgy lenn van a csatornában, talán a tolvajok, talán valaki más kezén...

A Tamarik nemcsak a tudományok, a művészetek felé is nyitottak; gyűjtenek mindent, ami megszerezhető s akár csak minimális értéket is képvisel – igen, igen, harácsolnak. Így sokféle érték kerül a kezükbe, melynek jelentős részét pénzért adják tovább, csak az igazán különleges tárgyakat őrzik meg. A patkánybárók persze a városban is nélkülözhetetlenek. Ők végzik a piszkos munkát, ők a testőrök – a patkányok felett gyakorolt hatalommal komoly ellenfélle válhatnak. Hisz' ki ne érezné magát kényelmetlenül több tucát, izzó vörös szempár keresztűzében állva, az apró, hegyes karmok csikorgó hangját hallva a nedves köveken? A Tamarik igyekeznek elkerülni a közvetlen harcot az emberekkel, inkább patkánybáró szolgálkat küldik ellenük. Ha mégis küzdeniük kell, hosszú, keskeny pengéket használnak, melyeket gyakran mérgeznek kábító vagy bénító folyadékokkal. Akadnak mágiahasználó képviselőik is, ezek harci értékei alacsonyabbak a harcosokénál, ebbéli tudásuk leginkább az azonos Tapasztalati szintű papokénak felel meg. Mágiahasználatuk mindenben megegyezik az emberekével. Természetesen a mágiát használó Tamarikért nem 10, hanem arányosan több Tapasztalati pont adandó.

Kovi

MEGJELENIK JÚNIUSBAN!

GURU

A szórakoztató informatikai magazin

94/7

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

James P. 3
Darkmere
Mr. Nutz
Ultima 8

Image FX 2
Brilliance 2

A Guru legyen veletek !



MENDEN LOANDAR

A FÉRFI, AKI ELINDULT, HOGY KIS ÁLNOKBÓL NAGYMENŐ LEGYEN

Státusz: Játsható
Kaszt: Harcművész
Szint: 4
Faj: Ember (abasziszi)
Jellem: Rend, Élet

Életerő-pont: 10
Fájdalomtűrés-pont: 57

Pszí: Slan Pszí alkalmazó
Szint: 4.
Pszi pont: 25

Erő: 16
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 20
Ügyesség: 17
Egészség: 16
Szépség: 13
Intelligencia: 14
Akaraterő: 17
Asztrál: 13
Műveltség: 15

Fegyverei	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Pusztá kéz					
Nisen-nid-to/kéz	42	66	119	–	k6-2
— láb	43	68	114	k6-1	
Shien-ka-to/kéz	40	71	114	–	k6-1
— láb	41	71	110	–	k6
Bot, hosszú	35	65	120	–	
Bot, rövid	40	64	121	–	
Tőr*	41	66	106	–	
Egyenes kard	37	71	120	–	
Kétkezes harci bárd	31	63	110	–	
Dárda*	39	68	109	–	
Slan csillag*	40	59	104	–	
Buzogány, egykezes	38	66	116	–	
Könnyű nyílpuska	–	–	–	27	
Rövidkard*	40	67	118	–	
Másfélkezes kard	37	69	120	–	

A *-gal jelölt fegyverek dobásában képzett

Képzettségek

Fok

10 fegyver használat
4 fegyverdobás
Vakharc
Lovaglás

Af
Af
Af
Af

Úszás	Af
Írás/olvasás	Af
Pszí Slan-út	
Sebgyógyítás	Af
Futás	Af
Fegyvertörés (pusztá kézzel)	Mf
Nyelvismeret (Közös 4, Erv 3)	Af
Vallásismeret	Af
Kötéltánc	28%
Titkosajtó keresés	16%
Mászás	57%
Esés	64%
Ugrás	67%

Felszerelés:

Könnyű nyílpuska, 3 Slan csillag, 2 Dobótőr, Bot, hosszú

Menden Loandar Abaszisban született, tehetséges kereskedőcsalád második gyermekeként. Szülei mintakereskedőt szándékoztak faragni az ígéretes képességekkel megáldott fiúból, ám Menden tanulmányai mindegyre rációfoltok ezekre a reményekre. Nem mintha az ifjú esze bármilyen kivétel nélkül hagyott volna maga után – az igazi gondokat féktelen és szörnyen makacs természete okozta. Sem tanítói, sem szülei nem tudták megváltoztatni, a kereskedőnek szánt fiú pedig egyre több kellemetlen esemény részese, majd okozója lett. Kisebbség nagyobb verekedések, iskolai botrányok... mindet Menden neve fémjelezte. Az idő telt, ő is lassan felnőtt – ám semmi sem változott. Az akkortájt 16 esztendő Menden igazi hírnévre tett szert a környék lakói között. Többször összecsapott városőrökkel is, de szülei befolyásának hála, ez semmiféle komoly következménnyel nem járt. Ki tudja, meddig folyt volna így mederben a család s Menden élete, ha az apának nem kell hosszabb utazást tennie a Városállamok egyikébe. Ez az út azonban mindent megváltoztatott.

A kereskedőcsalád fejének utazásán tetemes vagyon sorsa dőntött el az Abaszisztól két heti lovaglásra elterülő városállamban, Penerogban. Az út Caedon és más államok átszelésével vezetett végig a Quíron-tenger partján. Az első másfél hét nyugodtan telt,

a családjával és 12 órrel utazó kereskedő karavánja elrejtette az áldozatokra vadászó útonállókat is. A második hét végén történt a katasztrófa. 40-50 goblin csapott le rájuk, orkok és emberek vezetésével. A meglehetősen nagy létszámú csapat három hajón érkezett Gro-Ugonból, rabszolga-beszerzés céljából. A csata rövid volt – a többszörös túlerő percek alatt legyűrte a karaván őreinek ellenállását. A rablók kifejezetten szép zsákmányt mondhattak magukénak aznap. A karaván szállította áru, no meg hét erős, szívós és négy nem túl értékes rabszolga gyarapította vagyonukat. Minden szülei elestek az összecsapásban, semmiképp nem akartak az ocsmány támadók kezére kerülni. Hallottak már történeteket a Gro és Ugon hegység mélyén tekergőző bányákról és lakóiról – a könnyebb megoldást választották hát. A fiúnak nem volt ilyen „szerencséje”. Heves természetétől vezérelve, rögtön az örök segítségére sietett – szülei hangos tiltakozása ellenére. Rövid tőrrel ritkította a goblin támadók sorait, míg egy kőbunkós alak le nem terítette. A fiú bevérzett szemmel tért magához, éppen a legjobb pillanatban, hogy lássa az arcot, melynek tulajdonosa a kezére erősítette bilincseit.

A goblinok úgy határoztak, az eddigi foglyokkal együtt elég rabszolga gyűlt össze a hazatéréshez. Hajóra szálltak hát, a raktérben százegynéhány szerencsétlen, láncra vert emberrel. A tengeren hatalmas vihar csapott le a rajra – szétszórta őket, az egyik vitorlást pedig teljesen elpusztította. Az út további része viszonylag zavaratlannak volt mondható, így sikeresen partra szálltak az ork-goblin birodalom déli részén. Itt kerültek elosztásra a rabszolgák. Minden semmit sem értett a visszataszító orkok és goblinok szörnyű nyelvén, így arra sem talált választ, miért éppen ő és hat társa került a Gro-hegység egyik kisebb, alig hat-hét szintes kőbányájába, bár a kérdésre adott válasz semmiben sem befolyásolta volna a tényeket. Kemény, túlélésért folytatott harc következett. Az első hét végére Minden csontsoványra fogyott, csak szerencséjének köszönhetette, hogy legyengült szervezetét egyetlen betegség sem támadta meg. A továbbiakban azonban a fiú akarata kerekedett fölül. Élni akarása átlendítette az első mélyponton, teste kezdett hozzáedződni a megpróbáltatásokhoz, lelke nemkülönben. Megtanult túrni és tervezni. Csak a szökés reménye tartotta életben, nem tett hát mást, mint megpróbált kikerülni a figyelem középpontjából, miközben ő maga mindent megfigyelt.

Négy hónap telt el a bánya fölledt, poros poklában, mire Minden elérkezettnek látta az időt tervei megvalósítására. Midőn épp azon gondolkodott, kiket is avasson még be tervébe – akikben megbízhat, s akik semmiképp sem hátráltatják a gyors menekülést – különös dolog történt. Szűk vájatban csákányozott társaival, amikor a két goblin ór hirtelen lehanyatlott. Az egyik hátából véres

csákány meredt elő, másikuk nyakán vékony, lilás csík éktelenkedett. Egy különös, intelligens tekintetű, szakadt öltözékű ork és egy nyurga, árnyékba vesző alak állt az áldozatok mögött. A folyosóról két további idegen – egy több sebből vérző törpe, és egy furcsa, légies mozgású lány – lépett elő. A törpe mindkét kezében goblin öröktől zsákmányolt bárdot tartott, a Mendennel egyidős lány pedig köveket szorongatott. A szétvert lábbilincsek nyomai kétséget sem hagytak afelől, hogy ők is a bánya vendégszeretét élvezték az utóbbi időben. Nem vesztegették az időt hosszú bemutatkozásra, hiszen minden perc csak szökési esélyeiket csökkentette volna. A négy ismeretlen megszabadította Mendent és társait a lábbilincsektől, majd együtt folytatták útjukat. Egyre közelebb jutottak az aknarendszer szívét jelentő lifthez, melyet rabszolgák hajtottak a bánya legfelső folyosóján. Ezenközben számuk egyre

nőtt. Az idegenek meglehetősen hatékonyan használták a csákányt, hajítóbárdot és minden más, kezük ügyébe kerülő tárgyat, mellyel bármilyen módon goblinvért lehetett ontani. Csak a vilámgyors, vékony férfi nem használt soha semmiféle fegyvert – a lanthúrhoz hasonlatos fojtóhurkon kívül, melyet a kétes éberségű goblinok nem vettek el tőle foglyul ejtésekor. A négy különös alak – egy zsineggel harcoló, néha szinte láthatatlanná váló férfi, egy köveket dobáló, alig 16 éves lány, egy dühös, baltákat lengető törpe és egy csákányt forgató udvari ork – minden foglyot kiszabadított, eszük ágában sem volt kiosonni a bányából. Minden két-három összecsapás után rájött az idegenek taktikájára. Az újonnan kiszabadított foglyok kerültek minden esetben az első sorba, így az életképesek maradtak csak meg a következő ütközetre. Kíméletlen elképzelés az ütőképes csapat előállítására, de mindenképp figyelemre méltó – gondolta Minden.

Majd egyórás gyaloglás után elérték a liftet. Itt már hemzsegték az örök; ez volt a legfontosabb csomópont a bányában, hiszen innen lehetett feljutni a felszínre. Mire a csapat ide érkezett, már 25-30 főt számlált. Minden kiemelkedően harcolt, bár csákányforgatás terén nem érhetett az udvari ork nyomába. Szinte leghátul haladt, alig hárman-négyen voltak csak mögötte – az idegeket leszámítva. Közülük hamarosan kivált a vékony alak, s a menekülőket megelőzve, a lifthez osont. Elérte, megkapaszkodott a fenekén, és az éppen felfelé igyekvő négy órrel feljutott a liftet

húzó rabszolgákhoz, az első szinte. Rövid csata – három halott goblin – után a rabszolgák visszaengedték a liftet, s kezdetét vette a harminc szökevény kirohanása. A liftet csak húszan érték el, a felső szinten pedig újabb összecsapás várta őket. A liftet csak az odarendelt rabszolgák fele húzta, iszonyú erőfeszítéssel. A többiek a fojtóhurkos alak vezetésével az örök sorait ritkították. A lifttel feljutók az utolsó pillanatban érkeztek, az örök már majdnem eljutottak



az emelőkereket forgató rabszolgákhoz. A foglyok csapata meg háromszorozódott, gyorsan felmorzsolva a goblin ellenállást. A bányafiúknak tartóköteleit elvágta, így az őrk nem juthattak fel a felszínre, értesíteni társaikat. Sajnos, ennek következményeként a további szinteken dolgozó foglyok csapdába estek, menekülési esélyük semmivé foszlott. Nos, áldozatok nélkül nincs győzelem... Menden nem is tudta, mit gondoljon a négy vezetőről. Szabadulásuk legalább tízszer annyi életet követelt, de nekik sikerült kijutniuk. Végül tizenhatan érték el a bányák kijáratát. A bányavárosban való áttöréskor újabb nyolc rabszolga veszítette életét. Nyolcan jutottak ki – a négy idegen persze hiánytalanul köztük volt.

Kezdetét vette a hosszú menekülés a Gro-hegységből. Együtt maradtak mindannyian, de a birodalomból csak öten menekülhettek el. Tízlás biztonságot jelentett, magát az életet. Több héten át vándoroltak, hol megdolgozva a pénzért, hol inkább csak meg-

szerezve azt. Mindjárt iskolát keresett, ahol képességeit, tudását fejleszthetné. A nyurga férfi egy fejdácsolásként tagja lett. Az ork és a törpe szinte testvérként kalandozott tovább, eljutva egy magányos mesterhez, aki különös harcmódorra tanította ki őket. A fiatal lány, Cybelle Arethusá végül a boszorkánytanokat választotta. Menden egy harcművész iskola fogadta be, hosszú évekre elszakítva társaitól, a világtól...

Itt kezdődött a zabolátlan abasziszi fiú igazi nevelése. Az iskola négy éven át edzette acéllá Menden testét és akaratát. Megtanulta harcművészként szemlélni a világ dolgait, de lelke mélyén megmaradt fékezhetetlennek, sok szempontból meggondolatlan. Három éve kalandozik Yneven, hol dicsőségért, hol vagyonért, hol az igazságért. S nyughatatlan lelke mindegyre űzi tovább...

Kovi

Az élet veszedelmes játék. Aki sokáig akarja játszani, annak mindig helyesen kell döntenie. S ha netán tévedne?
Nos, legalább egy örökbeccsú mondás marad utána...

Gyere már... Csupán hatodik szintűek vagyunk, biztos csak egy gázspóra.

Rendben, akkor azt hiszem, megíszom azt a szürke folyadékot, amit tegnap találtam...

Na végre, biztonságban vagyunk!

Hány hatoldalú kocka kell???

Valami oknál fogva én tényleg szeretem ezt a vámpírt.

De mi van a pajzsommal, amit nem fog a tűz? – próbálkozott a tűzgolyó közepén.

Mit mondasz? Hogy a familiárisomra céloznak?

Te mondd meg a királynak, hogy meghalt a fia!

Őr: Hé ébredj! Mágus, álmosan: Mi van? Őr: Hány szeme van a beholdernek?

A csapat újonc felderítője: Semmi baj, fiúk, ők tévesztették el, ez a sárkány nem vörös, hanem fekete. Ne aggódjatok, csak harminc méter hosszú!

Megölöm!

Micsoda? Egy hatszög és csak öt oldala van felrajzolva?

Ez a tekercs tiszta hülyeség. Azt írja, hogy hastur hastur...

Micsoda szerencse! A sárkány alszik...

Ne izgulj, ez csak egy szobor!

Végre, ezen a szinten kiirtottuk az összes szörnyet!

Mi az, hogy 18 méteres krokodil? Te csak azt mondtad, hogy egy krokodil!

Csapda? Milyen csapda?

Rendben van, ó, hatalmas Odin, ameddig nem válaszolsz az imáimra, addig azt fogom neked mondani, amit valóban gondolok rólad!

Hogy olajos lett a szakállam? Nem baj, majd lemosom miután megöltük ezt a tűzgyíkot.

Rendben, akkor leugrom... Miközben esem, aktiválom a tollhullás (feather fall) gyűrűmet... várjunk csak, ezt kölcsönadtam Jimnek?

Vándor: Mit látok?

Mesélő: Emlékszel arra a csapdára, ami megölte Indiana Jones vezetőjét az Elveszett frigláda fosztogatóiban?

Gyémántok... Arany... Drágakövek!!! Terry! Terry, gazdagok vagyunk, mesésen gazdagok...!! Terry... Terry...??

Micsoda? Ők is használják a kritikus sebzés táblát?

Tudom, hogy veszélyes, de gondold csak arra, mennyi tapasztalati pontot ér.

Meghúdom a kart.

Gyorsan! Mi van a tekercsre írva?

Ez egy rövid tengeri út. Egy heti víz és élelem elég lesz!

Hol vannak a komponenseim?

Annyit elvittünk tőle, hogy már egy orgyilkost sem fog tudni utánunk küldeni.

Te el tudod olvasni ezt a rúnát a tekercsen?

Fogadni merek, hogy ez csak egy illúzió!

A jelenlegi állapotomban elvégzek egy Beszélgetés a halottakkal varázslatot... És magamban beszélek.

Azt hittem, te fogod meggyújtani a gyertyákat a pentagrammában!

Ma nem memorizáltál véletlenül egy Visszaküldés varázslatot?

Sajnálom, Mester, de elfelejtettem etetni a familiárisát.

Akkor is megölöm, ha ez lesz az utolsó dolog az életemben...

Sosem alszom el, ha őrségben vagyok.

Kérem a jutalmamat!

Ne aggódj, még a törrel is támadok egyet!

Ébredjetek! Jönnek! Ébredjetek az isten szerelmére!!

Dehogy korhadt!

Mi az, hogy a koponya lebeg a szobában? (demilich)

Mi az, hogy nem reagál? Megütöm erősebben!

A karakterem nagyon óvatos lesz.

Ne aggódj, ez is csak egy üres szoba a sok közül.

A tündék nem hálnak meg. Ők örökké élnek.

folytatás a 27. oldalon

FEGYVEREK

Az Ynev fegyverei, vértjei sorozatból

Éj rovatot indítunk most a RÚNA hasábjain. Mint más egyébről, helyszűke miatt a fegyverekről is csak szűkszavú leírást találhat az érdeklődő a M.A.G.U.S. lapjain. Magazinunkban azonban lehetőség nyílik a részletesebb tárgyalásra, s mi örömmel élünk e lehetőséggel.

Bizonyára sokan akadnak közöttetek, akik a vázlatos leírás alapján nehezen tudták elképzelni, hogyan is fest pontosan, s mi módon használható egy-egy fegyver. Jelen sorozatunkkal részben nekik kívánunk segíteni, részben pedig színesebbé, érdekesebbé szeretnénk tenni a játékosok számára az ynevi fegyverek világát. A fegyverek ugyanis gyakran nem csupán a harc eszközei, de egyedi műalkotások is, netán a hatalom szimbólumai. Ám még ha csupán az egyszerű készségeket tekintjük is, változatosságuk, tájankénti különbözőségük akkor is lenyűgöző lehet.

Első alkalommal a szúró-vágó fegyvereket mutatjuk be. Ezek három nagy csoportra oszthatók: A szorosabb értelemben vett kardok főleg szúrásra használt, egyenes pengével bírnak. A szablyák pengéje enyhén görbült, így jobb vágófelületet adnak. (Gyakran az egyszerűség kedvéért a szablyákat is csak kardnak hívjuk.) A török rövidebbek, könnyebbek mind a kardoknál, mind a szablyáknál.

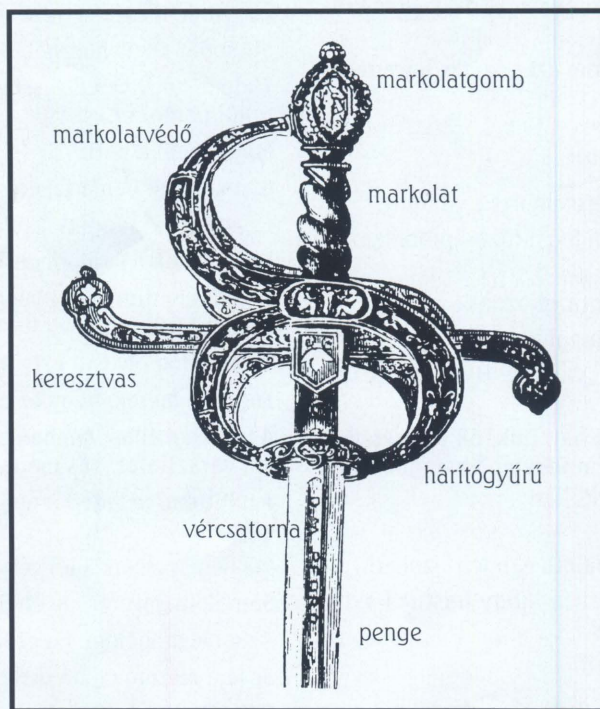
Különleges és sokat vitatott a csatabárdok és balták csoportja, mivel ezek egyszerre szúró-vágó és zúzófegyverek. Igaz ugyan, hogy a közvetlen sebzést a bárd pengéje illetve csúcsa okozza, csakhogy jelentős szereppel bír a csapás erőssége is, ráadásul kezelésük, forgatásuk közelebb áll a buzogányokéhoz, mint a kardokéhoz. Ezért most nem térünk ki rájuk, leválasztjuk a szúró-vágó eszközökről, s majd a következő alkalommal szólnunk róluk.

Minden szúró-vágó fegyver alapvető problémája a penge anyagában rejlik. Ynev-szerke igen sokféle anyagból készítenek kardokat, de a legalkalmasabbnak mindig is az acél, illetve ötvözetek bizonyultak. Hagyományos (nem mágikus) módszerekkel a vasat a vasércből csak faszén segítségével lehet kinyerni, így elkerülhetetlen, hogy a vashoz igen kis mennyiségű szén is kerüljön. Ezt az ötvözetet nevezzük acél-nak. Hogy az acél milyen tulajdonságokkal bír, azt széntartalma határozza meg. Minél több benne a szén, annál ridegebb, keményebb. A színvas gyakorlatilag lágy, rugalmas fém. A kardkovácsok ennek megfelelően örökös dilemma előtt álltak: Ha kevés szén kerül a kardba, az ugyan nehezen fog törni, rugalmas lesz, ám lágy-sága miatt nehéz kiélezni és hamar kicsorbul, netán elgörbül.

Ha viszont sok szenet tesznek bele, a penge igen éles és kemény lesz, de egy nagyobb ütés hatására ridegen eltörik. A középut megelégedése korántsem könnyű feladat; ez jelentette az igazán nagy tudású kovácsmesterek számára a kihívást.

A fenti probléma áthidalására több megoldás is született. Egyesek különböző ötvözőkkel megnövelték az acél szívósságát és keménységét – lásd abbit-

acél. Mások más anyagokat kezdtek használni, de ezek közül csak a mithril bizonyult jobbnak. Megint mások nemzedékeken át tökéletesítették a kovácsolás folyamatát, mígnem olyan fegyvert alkottak, amely szinte tökéletes. Akiknek módjukban állt, mágiával itatták át a kész kardot, ami sosem látott tulajdonságokkal ruházta fel. S akadtak olyanok is – néhány igen fejlett államban –, akik nem a kész kardra alkalmazták a mágiát, hanem maga a kovácsolás folyt varázslatok segítségével. Az összes efféle módszer célravezető, azonban közös tulajdonságuk, hogy nagyon költségesek, így nem igazán hozzáférhetőek bárki halandó számára.



A leggyakoribb kovácsolási eljárás a lapolás. Ennek lényege, hogy a nagy széntartalmú acélt kikovácsolják, majd rétegesen összehajtják és ismét kikovácsolják. Ezt számtalan alkalommal megismétlik, így több száz, esetenként több ezer rétegből álló fémlet nyerne, amely a szénrétegek következtében kemény és eltartó, a vasrétegek miatt viszont rugalmas. Továbblepésnek számított, amikor a lapolt kard közepébe lágyvasat dolgoztak bele, ami tovább növelte rugalmasságát. Az abasziszi kovácsmesterek lágyvas helyett előszeretettel alkalmaznak abbitacélt. (A különböző acélok összedolgozása nem kis feladat, amelyre csak a valódi kovácsmesterek képesek.) Végül a kard élét megedzeték, amitől az kemény és rideg lett. Ez a három különböző fémréteg igen szilárd, kemény, mégis rugalmas, szinte törhetetlen kardot eredményez. A kard minősége természetesen attól függ, milyen alapos volt a kovács. Nem ritka, hogy egyetlen kardot akár évekig is készít egy mester, annak reményében, hogy tökéleteset alkot. Így készülnek többek között a Slan kardok, amelyek hihetetlenül magas ára a hosszas és elképesztően gondos elkészítésben leli magyarázatát (egyebek közt fontos kérdés a felhasznált víz és faszén minősége, a műhely levegőjének hőmérséklete, a csillagok állása, de még a kardmíves tradicionális ruházata is). Szerre Yneven nem is hallott senki olyasmit, hogy egy Slan kard valaha is eltörtött volna!

Kedvelt eljárás a kardok elkészítésekor mágia segítségéhez is folyamodni. A vas, mint minden fém, kristályszerkezettel bír, kristályai azonban aprók, szabad szemmel alig láthatóak. Ezek a kristálydarabok önmagukban nagyon kemények és szívósak – ez adja a fémek keménységét –, azonban egymás mellett viszonylag könnyen képesek elmozdulni – ettől könnyű megmunkálni a fémeket. Mágiaival gyakran a kristályok méretét növelik meg a fémen belül, amit kovácsolással soha nem lehetne elérni. A varázslatok segítségével, hatalmas fémkristályokból felépített kardok viszonylagos vékonyságuk ellenére is törhetetlenek és kemények. Erre az egyik legjobb példa a Jann szablya, ami hasonló körülmények között készül. Készítésének titkát homály fedi, csak néhány tisztavérű jann család birtokolja a tudást.

Hagyományos módon kovácsolt, kész kard mágiaival történő felruházására több módszer is ismert (rúnamágia, drágakőmágia), ezek azonban nagy tudású varázsló vagy mágus közreműködését igénylik.

A kard felépítése

Minden kard – származzon bárhonnan is – felépítése nagyjából azonos. A túloldali ábrán láthatóak az alapvető elnevezések. Ezek közül a vércsatorna megtévesztő, mivel valójában semmi köze a vérhez. A pengén végigfutó horony mindössze a kard könnyítését szolgálja.

A penge nyaki részére kerül a markolat, aminek felerősítésére több módszer ismeretes. Az egyik legelterjedtebb, amikor az üreges markolaton átdugják a nyakat, s a végére felrakják a markolatgombot. A markolatgombnak azonban nem ez a fő funkciója. Ellensúlyozza a pengét, ezáltal az

egész kard súlypontja közelebb kerül a markolathoz, így könnyebb forgatni.

Attól függően, hogy mire használják, a kardok keresztvasa igen sokféle lehet. A vívásra és vágásra használt kardok markolatát általában jobban védik, mint a nehezebb, esetleg két kézzel használt kardokét, mivel ezek esetében – lévén lassúak – nem szükséges a kéz védelme.

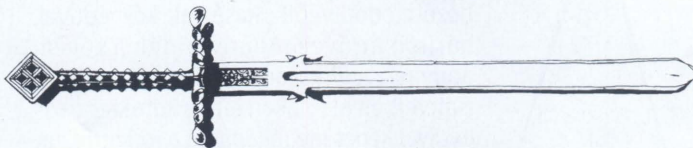
A keresztvas gyakran lehajlik a penge felé, ami esztétikai funkcióján túl az ellenfél fegyverének elfogását is segítheti.

A török és kések, ha lehet, még színesebb, változatosabb palettát mutatnak. Felépítésük hasonlít a kardokéra, arányaik azonban érthetően mások. A török a késekkel ellentétben leggyakrabban szúrásra használatosak, és szinte minden esetben rendelkeznek keresztvassal.

A M.A.G.U.S. rendszerében a pengéjük alapján osztályozzuk a szúró-vágó fegyvereket. 40 cm alatt tör, 40-60 cm-ig rövidkard, 60-80 cm-ig hosszúkard, 80-120 cm-ig másfélkezes kard, ettől fölfelé kétkezes pallos.

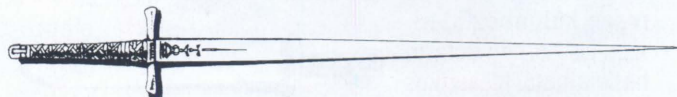
Kardok

1. Kétkezes kard. Mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. Lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik sebzésében – így jól használható nehézfegyverzet ellen. Súlya általában 7 kilogramm, de mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. 14-esnél kisebb Erővel rendelkező karakterek hosszútávon nem képesek kezelni. A kardon ugyan megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és néha háritógyűrű is, azonban könnyebb fegyverekkel szembeni védekezésre ez a fegyver szinte alkalmatlan, mivel hatalmas súlya nehezen kezelhetővé és lassúvá teszi. Forgatásához két kéz kell, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható. Körönkénti 1/2-nél többet még magas ügyesség és gyorsaság mellett

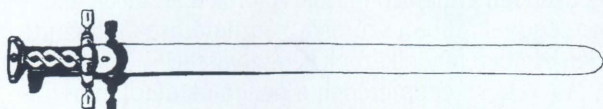


sem lehet vele támadni. Törpék egyáltalán nem használhatják. 21-es illetve 22-es Erővel rendelkező karakterek egy kézbe is vehetik, ilyenkor másik kezükkel pajzsot, másodfegyvert foghatnak, azonban a pallos sebzése így csak 3k6 lesz. Az erőn kívül követelmény még a legalább 180 cm-es testmagasság és 80 kg-os testsúly. Előnye leginkább csatákban mutatkozik meg, kalandozók – helyigénye miatt – nem igazán kedvelik.

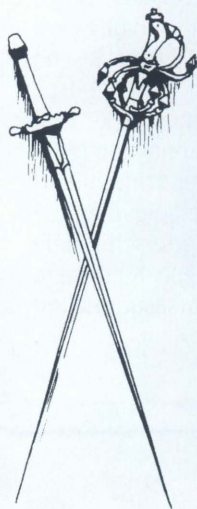
2. Másfélkezes kard. Az előző fegyverhez hasonlóan két kézzel is forgatható, így sebzése jóval nagyobb, mint egykezes testvéreie, azonban nem használható mellette



pajzs. Aki 16-os vagy ennél nagyobb Erővel rendelkezik, egy kézzel is képes forgatni, levonások nélkül. Aki alacsonyabb Erővel forgatja egy kézben, az csak minden második körben támadhat vele. (Ha másik kezében is fegyvert tart, azzal csak akkor támadhat közben, ha jártas a kétkezes harcban!). Egy kézbe fogva a fegyver sebzése is csökken, 2k6-2 lesz, de mindig legalább 1 Sp. Viszonylag könnyebb fémvértetű lovagok kedvelt fegyvere, gyalogosan és lovon egyaránt forgatják. Forgatása ugyan kisebb helyet igényel, mint a kétkezes kardé, azonban szűk helyeken ez is akadályokba ütközhet.



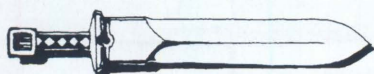
3. Lovagkard. Ez a kifejezés nem feltétlenül egy meghatározott típusú fegyvert takar. Általános formája sokban hasonlít másfélkezes társára, azonban egy kézzel forgatják, mivel nagy tömege ellenére jobb a súlyelosztása, mint a másfélkezes kardé. Hegye tompaszögű, néha lekerekített, használatában a vágáson van a hangsúly. Mivel forgatói, a lovagok pajzshasználathoz szoktak, keresztvasa kicsi, egyszerű. Ynev sok vidéken a lovagkard a hatalom, a nemesi származás jelképe, tehát nem viselheti akárki.



4. Törkard. A legkönnyebb kard valamennyi között; pengéje keskeny, vékony és általában igen hajlékony. Mindkét élét kifénik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szűrőfegyver. Főleg könnyű vértetű vagy páncél nélküli ellenféllel szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja kicsi, vagy hiányozhat is. Mivel kis súlya miatt könnyebb forgatni, esetében a védekezés jelentős szerepet kap. A markolatot különböző módon védik: kosárral, kézvédővel, háritógyűrűvel. Ahány vidék Yneven, annyiféle a törkardok díszítése. A fegyverismeretben alapfokon jártas karakter nagy eséllyel képes megállapítani a törkard származási helyét – országot és tartományt –, míg a képzettség mesterei név szerint azonosíthatnak egy-egy híresebb fegyverkészítőt. Kiegészítésül gyakran forgatnak mellette háritótört. Általában elfogadott, hogy a polgárok és közrendű szabadok fegyvere.

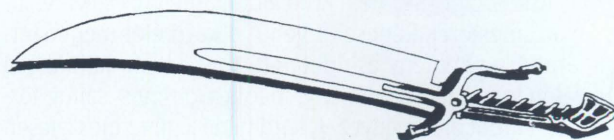
5. Hosszúkard. Nehéz erről a fegyverről általánosságban bármit is mondani, mivel ez talán a legelterjedtebb kard, és szinte minden vidéken másképp néz ki. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát általában védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben és őrségekben ez az egyik legkedveltebb fegyver.

6. Rövidkard. Használatában a hosszúkardtól gyökeresen különbözik, hiszen elsősorban dőfésre használható, klasszikus vívójelenetekbe aligha

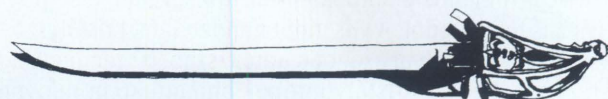


bonyolódhatunk vele. Aki először dőf, nyert. Előszeretettel alkalmazzák tolvajok, fejdázók, mivel kis mérete miatt könnyen elrejtethető. Kedvelt fegyver Abaszisban is, ahol egyes hadseregtestek fő fegyvere.

7. Sequor. Kizárólag Kránban és Yllinorban (lásd Anat-Akhan klán) használatos fejdázófegyver. Kiegészítője a jóval hosszabb Mara-Sequornak. Bár különleges kialakításának egyik fő oka, hogy a belső él hátulról támadva az áldozat torkán a lehető leghosszabb és legmélyebb vágást ejtse, külső élet gyakran használják közelharcban, szemtől-szembe.



8. Handzsár. Elsősorban a dzsadok kedvelt fegyvere, de elvétve találni más vidéken is. Pengéje széles és nehéz, forgatásában jelentős szerephez jut súlyának átütő ereje. A vágóél görbülete jól illeszkedik a harcos mozdulatának ívéhez, a kisebb találati felület pedig megkönnyíti a penge behatolását. A fokél az alulról való vágást teszi lehetővé. Egykezes fegyver, a dzsadok előszeretettel viselnek hozzá kis, kerek pajzsot. Népükre jellemző módon kardjaikat, handzsárjaikat is díszítik, gyakran túlzó mértékben.



9. Szablya. Klasszikus lovasfegyver, vértet nélküli ellenféllel szemben a legjobb vágóeszköz. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéje íveltségében a handzsárra emlékeztet. Mindezek mellett markolata közel annyira védett, mint a törkardé. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de a hegye alkalmas dőfésre is. Ennek megkönnyítésére néha a penge hátsó ívének végét is élezik (Ez a fokél).

10. Jann szablya. A jannek hagyományos fegyvere, amely mágia segítségével készül. Megvásárolni gyakorlatilag lehetetlen – nem csak magas ára miatt, hanem azért is, mert senki sem válik meg szívesen tőle, ha egyszer a birtokába került. Leginkább a törkard és a szablya keresztezésére emlékeztet keskeny, ívelt pengéje. Mágia segítségével kialakított keménysége lehetővé tette, hogy ez a vékony penge szívósságban felvegye a versenyt bármely más karddal. Keménysége miatt éltartó is, gyakorlatilag sohasem csorbul ki. Mivel könnyű, ámde borotvaéles, forgatása inkább ügyességet, semmint erőt igényel. Látszólag túl könnyű ahhoz, hogy komoly sebet ejtsen, de páratlan pengéje mélyen vágódik az áldozatba – innen magas sebzésértéke.



11. Jatagán. Azonnal felismerhető különös, kettős ívű pengéjéről. Keresztvasa csökevényes, markolata gyakorta marhalábszárcsont végéből készül, vagy nemesebb fegy-

verek esetén ezt formázza. Vágásra és szúrásra egyaránt kiváló eszköz.



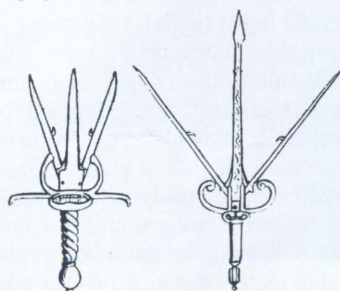
12. Fejvadász kard. Rövid, de igen sokoldalú fegyver, mely ugyan nem rendelkezik keresztvassal, de a szokásos markolaton kívül található rajta egy második, erre merőleges markolat is. Ha ennél fogva a fejvadász az alkarjához szorítja a kardot, akkor pontosan a könyökéig kell érnie a penge hegyének. Ilyenkor védekezhet vele, mint rögtönzött alkarvédővel, de gyors mozdulattal előrefordítva a következő pillanatban már döfhet is. Ugyanígy, alkarhoz szorítva kis ívben vághat is, ami szűk helyeken, belharcban igen hatásos. Természetesen lehet a szokásos markolattal is forgatni, így rövidkardra emlékeztet. A második markolatot igénybe vevő technikákat szinte kizárólag csak fejvadászok ismerik, ezért ha más a kezébe veszi, csak közönséges rövidkardként forgathatja.



13. Slan kard és tör. A Slan kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szablyára, de nem keskenyedik el, csak a legvégén, a hegyénél. Keresztvása a nyugati hagyománnyal szemben köralakú. Alapvetően vágófegyver. A Slan tör mindössze méretében különbözik a kardtól, felépítésében, arányaiban gyakorlatilag megegyezik vele.

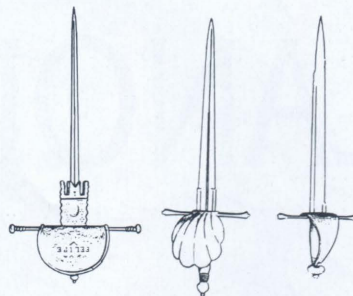
Török kések

1. Háromágú háritótör. A háritótörök különleges fajtája. Eredeti példányai Kahréban készülnek, bár több helyen próbálkoznak utánzásával. Alaphelyzetben közönséges háritótörnek tűnik, de oldva egy rejtett rugós mechanizmust, a két segédpenge kinyílik, így sokkal hatékonyabb védelmet nyújt. Kinyitva kissé különbözik a többi háritótörtől: TÉ 3, VÉ

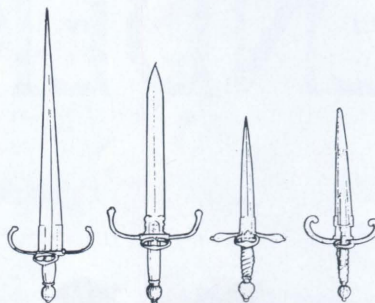


20, sebzés 1k6-1 (ára 2 arany). Védekező funkciója mellett jelentős szerepet tölt be a fegyvertörésben is. A villa segítségével törkard, szablya, de esetleg hosszúkard pengéje is eltörhető. (Természetesen ehhez jártasnak kell lenni az adott képzettségben.) A segéd-

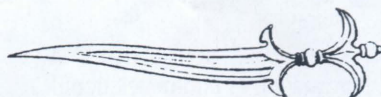
pengéket becsukva, a háritótör tulajdonságai megegyeznek a M.A.G.U.S.-ban leírtakkal.



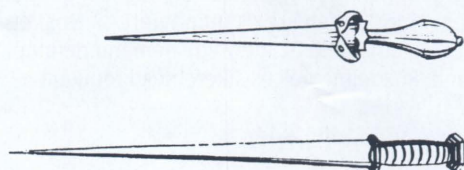
2. Kosaras háritótör. Az ellenfél fegyvere ellen fémkosár védi a kezét, amivel a támadások jól hárithatóak. Némelyikük már átcsúszik a rövidkard kategóriába.



3. Háritógyűrűs háritótör. A keresztvas mellett egy külön felerősített gyűrűvel fokozzák a védelmet. Gyakori megoldás, mivel egyszerű és olcsó. Néha kosárral együtt alkalmazzák.

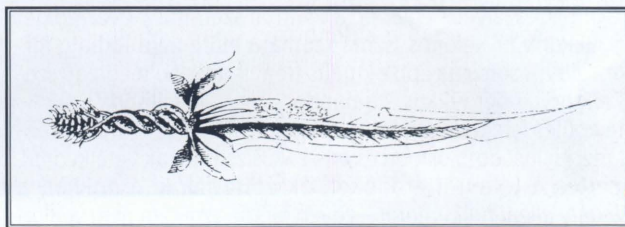


4. Elf tör. Az elfek kultúrájára olyannyira jellemző, levélre emlékeztető alakú fegyver, melynek elkészítését és forgatását egyaránt művészetnek tartják.



5. Ramiera. A gorkiki fejvadászok közkedvelt fegyvere. Néha kis keresztvassal készítik.

Jakab Zsolt



KLÁNOK RENDEK

Talavra csodaművesei

Már az elnevezés is félrevezető, és aligha véletlenül.

Nincs ebben semmi meglepő: a talavraiak Észak, sőt, talán egész Ynev legkiismerhetetlenebb szerencsevadásai. Ha tolvajoknak nevezzük őket, a szervezetet pedig, melyhez tartoznak, tolvajklánnak, keveset mondunk a valósághoz képest. E városállam lakói közt szinte minden alvilági mesterség művelői megtalálhatók, s noha papi mágiával nemigen foglalkoznak, bizvást állíthatjuk, csodákra képesek. Hogy mifélékre és mennyiért...? Nos, erre is fény derül majd összefoglalónkból, mely egy nem mindennapi társaság születésének, küzdelmeinek és sikereinek krónikája.

A múlt

Talavra apró, a térképekről következetesen lefelejtett városállam a Quiron-tenger délkeleti partvidékén. Mind a keleti barbárok lakta síkságtól, mind Abaszisztól jókora (lakói szóhasználatával élve egészséges) távolság választja el; népe halászatból és földművelésből élt a Hetedkor hajnala, Kyria bukása óta, birkatürelemmel viselve urai szeszélyét – egészen a Pyarron szerinti IV. évezred derekáig. Ekkor vett különös, senki számára előre nem látható fordulatot Talavra sorsa az épp aktuális trónviszály, no meg egy szabadúszó gorgviki bérgeylikos, Ramando Sichetti jóvoltából.

A település feletti uralomért évszázadok óta kalóz-famíliák, rablásból megtollasodott, ostoba és erőszakos zsarnokok vetélkedtek. Ők emelték a talavrai erődöket, ők építették ki a dokkot, a vihardagály elleni hullámtörőt – egyéb öröme azonban nem volt országlásukban az egyszerű lelkeknek. A kalóz-fejedelmek (akik gya-

korta havonként váltották egymást a „fellegvár” abasziszi márványból faszolt trónusán) akkor szedtek adót, amikor kedvük tartotta, könyörtelenül éltek az első – mi több, a második és harmadik – éjszaka jogával, a papok közül pedig csak az ártó mágiában jeleskedőket túrték meg; így esett, hogy míg a szirttetőkön álló Antoh-szentélyeket gaz verte fel, a dombok alatti barlangok Tharr-, Tha'usur- és Menegle-oltárain sosem száradt meg a vér... Talavra neve beszennyeződött, partjait elkerülték a jámbor utazók, kereskedők; a kultúrált vidékek kartográfusai nem jelölték munkáikon, így próbálván mindenki elfeledtetni Észak eme szégyenfoltját.

Aztán beköszöntött a P.sz. 3598. esztendő, melynek Esős Évszakában, az Esküvések havában újra fellángolt a kalózbándák harca.

Az összecsapások ezúttal oly hevesek voltak, hogy a felek csakhamar kifulladásra, s mivel elesett harcosait helybéliekkel hiába igyekeztek pótolni, más eszközök bevetésére határozták el magukat. Az egyik család feje Abaszisztból, a másiké (ő volt a tehetősebb) Gorgviktól fogadott bérgeylikost, hogy a vita végére egyszer s mindenkorra pontot tegyen. A „szakemberek” szinte egyidőben, Antoh Tercének Tengercsend havában érkeztek, s a helyzetet átlátva már partraszálláskor titkos egyezséget kötöttek: közösen irtják ki a kalózokat, majd halálig tartó párviadalban döntik el, kié legyen Talavra kincse. A gorgviki Sichetti – magának való, jobb körökből származó, sehová sem tartozó férfi – rövidesen szerelembe esett egy helyi céh vezetőjének lányával, s bár az mindent elkövetett, hogy elhatározását megmássa, tartotta magát az alkuhoz: az abasziszival együtt hatolt be a kalózfészkekbe, végzett a városállam volt és potenciális zsarnokaival. A győzelmet követő párviadalban minden bizonnyal alulmaradt volna, ám a talavraiak, akiket a sok szenvedés bölccsé, a szemük előtt kibontakozó románc pedig szentimentálisá tett, tömegesen avatkoztak be az oldalán. Agyonverték az abasziszt, mielőtt az törét a sebesült Sichetti szívébe dőlhette volna, azután (hisz szabadságukat legalább felerészből neki köszönheték) szép temetést rendeztek számára és imáikba foglalták kimondhatatlan nevét. Legenda vált belőle – Ramando Sichettiből pedig a nép első választott vezetője, hadvezér, férj és fejedelem.

Kétes becsületére legyen mondván, sosem engedte hogy megkoronázzák, és felgyógyulása után sem állt odébb az őrizetere bizott kincsekkel. Viszontszerette a lányt, aki szerelmével megváltotta, szívébe zárta Talavra sokat túrt népét – s úgy döntött, az életéért cserébe gondoskodik biztos megélhetésükről. Életének hátralévő negyven esztendejét annak szentelte, hogy megszervezze saját klánját – a klánt, mely párját ritkítja a kontinens hasonló céllal működő titkos társaságai közt. Fáradozása sikerrel járt: mikor a P.sz. 3639. esztendőben lehúnyta szemét, fia, a Kapitányként közismert Briar Ynev legkülönösebb, ám kétségtelenül hatékony szerencsevadász-kompániájának örököse lett.

A szervezet

Talavra minden lakója születésétől fogva tagja a Csodaművesek klánjának. Hogy mikortól, milyen módon vesz részt a közös munkában, adottságaitól, hajlandóságától, szüleitől és nevelőitől függ, ám mivel a vidéket dolgoz, az összetartozást mindennél előbbre valónak tartó nép lakja, kijelenthetjük: talavrai (ha csak rajta áll) sosem lesz dologtalan vagy renegát. A klánbéliek erkölcsiségét a gorgviki vértestvériségek hagyományaiból és a helyi céhek szabályzatából összeállított Kódex határozza meg – erre a sajátos írományra kell esküt tenniük mindazoknak, akik elérik a Jelölés (fiúgyermeknekél 10., leánygyermeknekél 8. életév) Korát. A Jelöltek a beavatottság köztes állapotában leledzenek: idősebb társaik nem tit-

kolóznak többé előttük, ám a közösség teljes jogú tagjaivá csak később, rendszerint a 15. életévet betöltve válhatnak. A Beavatás utolsó fázisaként nevük a Kódexbe kerül, s ide jegyeztetnek fel a klán szempontjából jelentős tetteik is. A Csodaművesek hierarchiájának felső rétegét az úgynevezett Minősítettek képezik. Minősítetté a külvilágból érkezett hírek, hiteles körözési levelek, széles körben ismert dalok tanúságtétele alapján válhat a talavrai – parjaikon elképzelni sem lehet nagyobb megtiszteltetést. A Minősítettek a legjobban fizetettek szakmájuk gyakorlói közül, árfolyamuk eléri, gyakorta meg is haladja a toroni, abasziszi, vagy épp gorkivi specialistákét.

A klán élén a Kapitány áll. E tisztség csak elvben öröklődő – általános vélemény szerint a helyi vérrrel keveredett Sichettidinasztia addig birtokolhatja, míg „érdemes” utódokat tud kiállítani. A M.A.G.U.S. jelenében ez az utód a húszesztendősi Lai-Felip, a klánalapító Ramando unokája, aki az utolsó narvani karneválon (P.sz. 3695) bizonyította rátermettségét, sőt, apja meglegedésére nemesenszületett párt hozott a házhoz.*

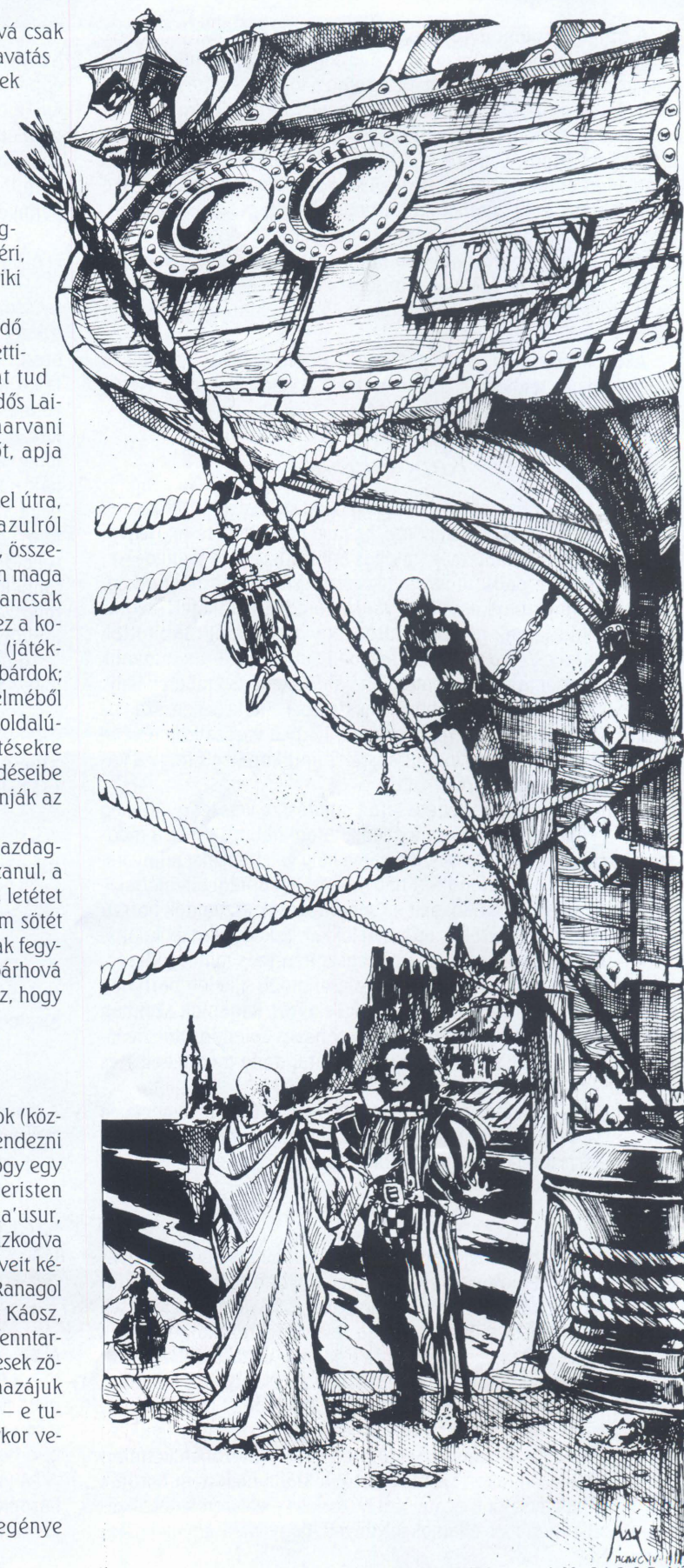
A Kapitány tárgyal a Talavrába érkező ügyfelekkel, ő kel útra, ha a megrendelőnek valami okból nem akaródzik hazulról kimozdulnia, hogy tisztázza a részleteket; feladatokat oszt, összehangolja övéi tevékenységét – s végül, de nem utolsósorban maga is felbérelhető. Hagyományosan bérgyilkos, utódját ugyancsak bérgyilkosnak neveli, ám a városállam specialistáira nem ez a komor foglalkozás a jellemző. Számos szerencsevadász-típus (játéktechnikai szempontból alkaszt) képviselői élnek itt: tolvajok, bárdok; rengeteg a különféle valláshoz tartozó pap – az égiek védelméből sosem lehet elegendő –, sőt paplovag. Első Kapitányuk sokoldalúságának hála, a Csodaművesek a legkülönbözőbb küldetésekre kaphatók, a Quiron-tenger medencéjének nagypolitikai kérdéseibe azonban sosem ártják bele magukat, nehogy magukra vonják az Északi Szövetség vagy Toron és csatlósai dühét.

Az esztendők folyamán jókora vagyonra tettek szert, gazdagságukkal azonban nem hivatkoznak. Pénzüket nagyon józanul, a klán/nép javára forgatják, fektetik be: a Kapitány számos letétet helyezett el szerte Yneven. Talavra kincsét mostanság nem sötét kalózkod, hanem tarini, dzsad, pyarroni és shadoni bankházak fegyveresei vigyázzák; a klán tagjai szívesen látott vendégek, bárhová vetődjenek a művelt világban, hisz elég kifinomultak ahhoz, hogy igazi arcukat csak szükség esetén mutassák meg.

Életszemlélet, filozófia

Noha a klánalapító Sichetti az Yneven oly ritka agnosztikusok (köznapibb formában ateisták) közé tartozott, első dolga volt rendezni városa és népe viszonyát az istenekkel. Úgy okoskodott, hogy egy tengermelléki, főként halászból élő közösségnek tengeristen dukál, ezért életlesztette Antoh kultuszát, leromboltatta Tha'usur, Menegle és más bálványok oltárait. Útmutatásához alkalmazkodva Talavra lakói a Paktum által elismert összes halhatatlan híveit készek befogadni, de megtűrik (ha nem is bátorítják) Tharr és Ranagol hozzájuk vetődő szolgálait is. Nem vallanak színt a Rend és a Káosz, az Élet és a Halál örök konfliktusában, céljuk az egyensúly fenntartása, akár személyes meggyőződésük ellenére. A Csodaművesek zöme Élet, Rend jellemű, a rendet azonban csak szűkebb hazájuk határait, saját életük keretein belül képesek értelmezni – e tulajdonságuk teszi őket különösen kiszámíthatatlanná, olykor veszedelmessé.

* A teljes történetet Wayne Chapman Karnevál című regénye beszéli el.



A tipikus Csodaműves – legyen férfi vagy nő – hányaveti, az élet és a halál dolgait bizonyos távolságtartással szemlélő alak. Választott mesterségének művelése során a tökéletességre törekszik, e tökéletesség pedig feltételezi az ynevi viszonyok ismeretét, a kapcsolódó tudományágakban, a szabad művészetekben való jártasságot éppúgy, mint a kultúrát viselkedést. A Csodaművesek hangsúlyozottan szabadok, de nem szabadosak: ehhez túlságosan élénk bennük a megpróbáltatások emléke; több évszázadnyi megaláztatást nem könnyű elfeledni. Egymás hátát a végsőig fedezik, fegyvertársnak, barátnek kívülálló számára sem utolsók, ám „kifelé” sosem maradéktalanul önzetlenek; igazi áldozatot (néhány kivételtől eltekintve) csak otthonuk, családjuk, klánjuk érdekében hoznak.

Azonosító jelüket, a tört bilincset – gorkivi szokás szerint – a hajas fejbőrre tetetváltják. Jelmondatuk („A nagyvilág nem elég”) ambíciózus természetükről árulkodik.

Kapcsolatok

A talavriaiak buzgón ápolják a viszonyt mindazokkal, akik hasznosak lehetnek számukra; egy kalandozó, ha magatehetetlen testét Talavra partjain vetik ki a hullámok, gondos ápolásra, biztos menedékre, felépülése után pedig udvarias kérésre számíthat: ne engedje, hogy jótévedőinek baja essék. (A városállam leányai kötelességtudatukkal tűnnek ki: nem egy híres fegyverforgatót csábítottak klánjuk parancsára a házasság révébe.) Suttogják, a Kapitánynak a Quiron-tenger minden jelentős flottájánál akadnak emberei; tény, hogy bár maga a város továbbra sem szerepel a térképeken, számos őrzőút vonala érinti a Talavra-fokot, hogy a városállam révébe érkező hadihajók szíves fogadtatásra számíthatnak – s hogy a kalózok kerülnek még a környéket is.

A klánnak eddigi története során mindössze kétszer gyűlt meg a baja a külvilággal. A tizennegyedik toroni háború során a megszorult (és tájékozatlan) abasziszi nagykirály vetett szemet aranyára, szárazföldi expedíciót indított hát Talavra ellen, régi ellenlábasa, Calyd Karnelian azonban, akit a Csodaművesek esztendőik hosszú sora óta segítettek értékes információkkal, szköggokat és falanx-harcosokat küldött a városállam megsegítésére, s mint rendesen, ismét fényes győzelmet aratott. Kevéssel utóbb a keleti barbárok egy hordája szemelte ki célpontjának Talavrárt, kagánjuk azonban udvarias figyelmeztetést kapott néhány neves kalandozótól: ne kísértse szerencsáját, vonuljon téli szállására, amíg még teheti – és a kagán így cselekedett...

Noha a városállamot a klán számos jóakarója (volt és reménybeli ügyfele) védelmezi, a Kapitány lankadatlanul fejleszti saját flottáját, mely abasziszi rendszerű, duplabordás, lantvitorlás

Latinvitorlás

szköggokból és nagy befogadóképességű barkokból áll. A fellegrvár és a partmenti erődtámaszok védelmét helyben született, de különben nevelkedett, harci tapasztalatokban bővelkedő fegyveresek látják el, félezer fős csoportjuk alkotja Talavra szárazföldi seregének gerincét. (A klán tudatosan törekszik arra, hogy minél többet tanuljon a szomszédos népektől; tagjai szívesen csapódnak kalandozókhöz kísérőnek, olykor pedig, ha a „közérdek” úgy kívánja, hosszabb-rövidebb időre maguk is kalandozásra adják fejüket.) Lobogójuk – ezüsttel kétszer vágott tengerzöld mezőben kettétört bilincs – csak a falakon belül látható; a klánbéli nem hordják maguknál, a hajók főárbócára sem húzzák fel – előszeretettel alkalmazzák ellenben más államok jelvényeit, hogy ellenségeiket megtevésszék.

A nagyvilágban nyílt titoknak számít, hogy Talavra – egyes hegyvidéki kolostorokhoz hasonlóan – a világtól elvonult, vagy épp kitalált varázstudók menedéke. Hogy pontosan mely mágikus tudományok művelői élvezik a Kapitány vendégszeretetét, nem ennyire nyilvánvaló. Beszélnek, együttes hatalmuk elegendő volna akár egy Kapu működtetéséhez is – a klán azonban még nem látja elérkezettnek az időt, hogy székhelyét bárki számára könnyen elérhetővé tegye.

Tények és adatok – a KM figyelmébe

A Csodaművesek létszáma (másként Talavra lélekszáma) mintegy tízezer főre tehető. A bevetésre alkalmas klántagok tábora négy-ötezer főt számlál – ezek egy része természetesen a világot járja, így a Kapitány esetenként „mindössze” három-négyezer speciális táborával számolhat. Akadnak köztük fegyverforgatók és muzsikosok, táncosok és akrobaták – fő céljuk azonban, bármerre vetődjenek is, a vagyonszerzés. Kicsiben, nagyban egyaránt dolgoznak, a legnagyobb örömet az okozza számukra, ha gazdagon térnek haza. Lopnak és rabolnak, de nem fosztogatnak, pénzért ölni csak nagyon indokolt esetben hajlandók. JK-ként és NJK-ként egyaránt sokoldalúan képzett, megnyerő modorú, stílusos figurák, a legkülönbek még a született kékvérűek közt is megállják helyüket, s rendszerint csupán egyszer okoznak csalódást – amikor meglépnek a mozdítható értékekkel.

A Csodaművesek klánjába tartozó NJK-k besorolásáról és jellemző képzettségeiről az alábbiak tudósítanak:

Ramando Sichetti – 16. TSZ-ű Fejvadász
Briar Sichetti – 16. TSZ-ű Fejvadász+Tolvaj
Lai-Felip Sichetti – 12. TSZ-ű Fejvadász+Tolvaj

Jelölt – max. 5. TSZ-ű Harcos v. Tolvaj v. Bárd
Beavatott – max. 10. TSZ-ű Harcos v. Tolvaj v. Bárd
Minősített – max. 15. TSZ-ű Harcos v. Tolvaj v. Bárd
Honi Gárda – max. 12. TSZ-ű Harcos v. Lovag

Az egyes kasztokkal együttjáró képzettségeken túl minden, Jelölt fázison túllépett Csodaműves rendelkezik a következő képzettségek Mesterfokával (százalékos képzettség esetén 99%):

Lefegyverzés, Vakharc, Történelemismeret, Méregkeverés/semlegesítés, Mászás, Etikett, Lopózás, Rejtőzködés, Úszás, Hajózás

A Minősített Csodaművesek ezeken felül a következő képzettségek Mesterfokával (százalékos képzettség esetében 99%) rendelkeznek: Kocsmái verekedés, Kötelékből szabadulás, Álcázás, Zárnyítás, Titkosajtó-keresés, Szexuális kultúra

Az egyes szerepek alakítására szakosodott csodaművesek (artisták, táncosok) már Jelöltként a szakmájuknak megfelelő művészi képzettségek Mesterfokával rendelkeznek.

A KM, amennyiben helyesnek ítéli, engedélyezheti játékosai számára Csodaműves karakter indítását – ám csupán akkor, ha az illető hajlandó a Jelölt fázis elején kezdeni pályafutását, s ha a KM elég erős érez magában ahhoz, hogy a sokoldalú, számos előnnyel bíró figurát (a többiek érdekében) folyamatosan kordában tartsa.

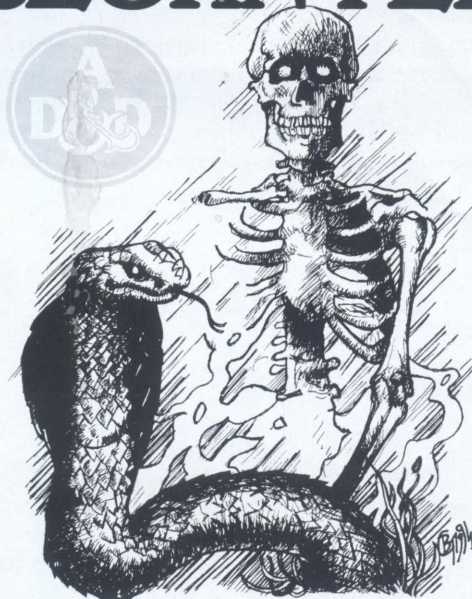
A játékosról az efféle karakter – minden más klánbéli karakterhez hasonlóan – jó adag önmérsékletet, következetességet kíván, ezért jó szívvel csak haladóknak ajánlható.

G. A.

Erdei csontváz

Klíma/terep:	erdő
Gyakoriság:	nagyon ritka
Szervezettség:	magányos
Aktivitási időszak:	mindig
Étrend:	nincs
Intelligencia:	alacsony
Kincsek:	speciális
Besorolás:	semleges (gonosz)
Előfordulási szám:	1
AC:	6
Mozgás:	13
HD:	6+2
THACO:	14
Támadások száma:	1 vagy 2
Sebzés:	lásd lent
Speciális támadás:	lásd lent
Speciális védekezés:	+1-es vagy jobb
Mágiaellenállás:	30%
Méret:	közepes
Morál:	20
Tapasztalati pont:	1200

SZÖRNYEK



Pokolkígyó

Klíma/terep:	Abyss
Gyakoriság:	ritka
Szervezettség:	magányos
Aktivitási időszak:	mindig
Étrend:	húsevő
Intelligencia:	átlagos
Kincsek:	nincs
Besorolás:	kaotikus gonosz
Előfordulási szám:	1-4
AC:	3
Mozgás:	13
HD:	5+4
THACO:	15
Támadások száma:	1
Sebzés:	1-12
Speciális támadás:	méreg
Speciális védekezés:	nincs
Mágiaellenállás:	nincs
Méret:	Nagy 8+ méter
Morál:	16
Tapasztalati pont:	700

Az erdei csontváz a közönséges csontváznak megfelelő külsővel bír, de átlátszó bőr borítja és szemei égővörösén világítanak. Csak primitív törzsek által lakott, erdős területeken fordul elő. Csatában vagy harci bunkót (1-6 sebzés), vagy rövid íjat használ (2 nyílvesztő körönként). Az íj nem mágikus, ennek ellenére +1-es a támadása, és olyan távolságra képes ellőni, mintha hosszú íj lenne. A nyílvesztők mérgezetek, aki nem dobja meg a mentődobását, az 1-3 órára elalszik. A csontváz nyílkészlete korlátlan, ám akinek sikerül "megölnie" egyet, mégis csak öt nyílvesztőt találhat nála, s az íj is csak három hétig használható, azután teljesen elkorhad.

Ha valakit találat ér, és sikertelen a méreg elleni mentődobása, 10% eséllyel 1-4 hét alatt belehalhat a kapott fertőzésbe. A csontvázal nem találkozhatunk télen (kivéve a trópusi területeken), elkergetni pedig csak wraithként lehet.

A pokolkígyót csak a pokol létsíkjain lehet megtalálni. Mindeztidáig még nem sikerült egyetlen varázstudónak sem rábukkannia a varázsigére, amivel meg lehetne idézni az anyagi létsíkra ezt a teremtményt.

A kígyó hatalmas, erős farkát használja fegyverként, amikor áldozatára támad, minden egyes csapása 1-12 pont sebet képes okozni. Az igazi veszedelmet azonban nem is ez jelenti ellenfelei számára - akit a pokolkígyó a küzdelem során farkával megsebez, az vagy sikeres mentődobást dob (méreg ellen, -2-es módosítóval), vagy a következő körben kínok között vész el, mivel a kígyó pikkelyeit borító testváladék erősen mérgező.

Külsőleg úgy festenek, akár a közönséges óriáskígyók; méretük, formájuk, testfelépítésük semmiben sem különbözik "ártalmatlan" rokonaiktól, csupán a színük különleges: csillogó mélyfeketék.

fordította Balázs Gábor

folytatás a 19. oldalról

Gyertek gyávák! Ez már századok óta halott.

Mi az a szikla a plafonon? Szerintetek szilárdan áll?

Átfutok a prizmatikus szférán, és megtámadom!

Pusztulj! (az ellenfélen egy varázslatviszafordító gyűrű volt...)

Ne lőj, csak én vagyok!

Gyerünk be mindannyian, csak nem öli meg egyszerre az egész csapatot!

Mi az, hogy én vagyok az egyetlen aki túlélte az első kört?

Ne izguljatok, ez nem valódi sárkány. Ez csak egy sárkány-csontváz.

A labirintus első szintjén sohasem történik semmi.

Ez a filmekben mindig bejön.

Ilyen nehéz megütni? Akkor ebben a körben nem védekezek.

A varázslat szerint ez egy semleges jó sötét elf.

Bárd a trollnak: Énekelek neked... kérlek, ne egyél meg!

Majd felgyógyulunk, miután odaértünk.

Milyen hülyeség. Nem hiszem, hogy egy kis gnóm fog megölni engem!

Még vérzek?

(Mesélőnek) Te ballistával lősz egy első szintű csapatra?

A felirat azt mondja: Itt járt Asmodeus. Asmodeus? Sohasem hallottam ezt a nevet. Hé, mágus, te tudod ki ez az Asmodeus?

Mi varázslatoknál is használunk balsiker táblát?

Micsoda szerencse! Egy láda csapda és zár nélkül? Kinyitom.

Játékos: Hogyhogy a dinoszaurusz meglepett minket?

Mesélő: A hegy mögött rejtőzött.

Játékos: Hány gnoll van az udvarban?

Mesélő: Kb. 200. Megállsz és megszámoled őket?

Mi az, hogy nincs mentődobás?

Hogyhogy most az ő rabszolgája vagyok?

Azt hittem, elcsendesítetted az őrt.

Felveszem a letépett lábamat, majd fejbevágom.

Hol van az az orgyilkos?



varázslatok

Hazánkban is egyre népszerűbb az AD&D-hez kapható Dark Sun világa. Különös világ ez, egyetlen másikra sem hasonlít.

Dark Sun. Egy kiszáradt, pusztuló világ. Nagy részét homok és kősvatag borítja. Különösek a rajta élő lények és különösek a játszható karakterkasztok is. Az élet a városokban, a falvakban, az oázisokban és az utolsó nagyobb erdőségben, a Forest Ridge-ben zajlik. A sivatag sem néptelen; vándorló nomádok, sosem látott szörnyek, szökött rabszolgák küzdenek az életben maradásért, a vízért.

Ezen a világon találkozhatunk a már jól ismert karakterosztályokkal, de mindegyik egy kicsit más. A tolvajok 14 képesség közül választhatják ki sajátjaikat (pl. okmányhamisítás, folyósóásás, stb). A bárdok méregkeverő orgyilkosok lettek, a varázslók vagy kisajtolók (defilerek), akik varázslásuk során elpusztítják a növényzetet, vagy megőrzők (preserverek), akik nehezebben varázsolnak, hiszen nem szívják ki a növények teljes életerejét. A papok szféráit teljesen újraértékelték; a négy elementális (föld, levegő, tűz, víz) mellett négy paraelementális (nap, eső, magma, iszap) szféra van, a többi varázslat a kozmosz szférába tartozik.

A varázslókirályok követői, a templar-ok saját városukban nagy hatalommal rendelkeznek, ők a királyi hatalom letéteményesei. A négy elementális szférán kívül a kozmoszt is tökéletesen ismerik. A druidák a kozmoszon kívül egy elementális szférát használhatnak. A papok a természet erőit, az elemeket szolgálják, így Dark Sun világán nyolcféle pap létezik. Játshatunk tehát elementalista papokkal, akik a hagyományos papok képességein túl varázslataikkal képesek az őselemeket is segítségül hívni. Ők a saját elemüket teljesen, a kozmoszt 3. szintig használhatják, így magasabb szintű varázslataik nemigen vannak.

Azok közül, akik már ismerik, netán játsszák ezt a világot, bizonyára sokan bosszankodnak a kevés magasabb szintű varázslat miatt. Ezt a hiányosságot próbáljuk meg némileg pótolni ezeken a hasábokon – következzen tehát néhány elementális varázslat, melyet minden pap ismer (természetesen a saját elemével). Mivel Dark Sun világán az elementális mágia a papok privilégiuma, varázslók nem használhatnak efféle praktikákat. Az alábbi varázslatok közül néhány talán ismerős lesz majd az AD&D-t játszó játékosok számára, ám a sivatagvilág elementális papjai számára mindenképp újak.

A varázslatok leírásában magyar kifejezéseket használunk, de megpróbáltuk a legelterjedtebb terminológiát átvenni. A mértékegységeket (yard, kör) az AD&D szabályainak megfelelően meghagytuk, aki régóta játszik, annak nem lesz szokatlan. A varázslatok komponensei sorrendben: varázsigé (V), mozdulat (M), anyagi (A).

2. szintű varázslatok

Elementálok észlelése

Hatótáv: 60 yard + 10 yard/szint

Komponensek: V,M,A

Hatóidő: 1d4 kör

Varázslási idő: 1 kör

Hatóterület: elementálok

Mentődobás: nincs

A körbeforgó pap észleli az elementálok tartózkodási helyét, méretét, fajtáját. A varázslat anyagi komponense az adott pap szférájának megfelelő elem.

4. szintű varázslatok

Elementál bájolás

Hatótáv: 80 yard

Komponensek: V,M

Hatóidő: speciális

Varázslási idő: 7 szegmens

Hatóterület: 1 elementál

Mentődobás: van

A varázslat a Bájolás (Charm person or mammal) elementálokra alkalmazható változata. Irányított (control) elementál esetén, ha sikertelen a mentődobása, az irányítás ugyan elmúlik róla, de a bájolás sem lesz hatásos. Az elementál havonta újabb mentődobásra jogosult.

Elementál elűzése

Hatótáv: 0

Komponensek: V,M,A

Hatóidő: 4 + 1d4 kör

Varázslási idő: 7 szegmens

Hatóterület: 60 yard sugarú kör

Mentődobás: van

A pap távol tudja tartani az elementálokat az adott területről. A varázslat csak egyfajta elementálra hat, ezt a varázslás előtt meg kell határozni. Azok az elementálok, akik a területen vannak, mentődobásra jogosultak, ha ez sikertelen akkor elhagyják a

területet. A varázslat középpontja a pap, a terület vele együtt mozog. Ha az elementált sikerül úgy beszorítani, hogy nem tud kimenekülni a varázslat hatóköréből (és előtte sikertelen volt a mentődobása), akkor visszatér a saját síkjára. A varázslat anyagi komponense egy darab az ellentétes elemből.

Beszéd elementális lényekkel

Hatótáv: 30 yard
Komponensek: V,M,A
Hatóidő: 2 kör/szint
Varázslási idő: 7 szegmens
Hatóterület: a pap
Mentődobás: van

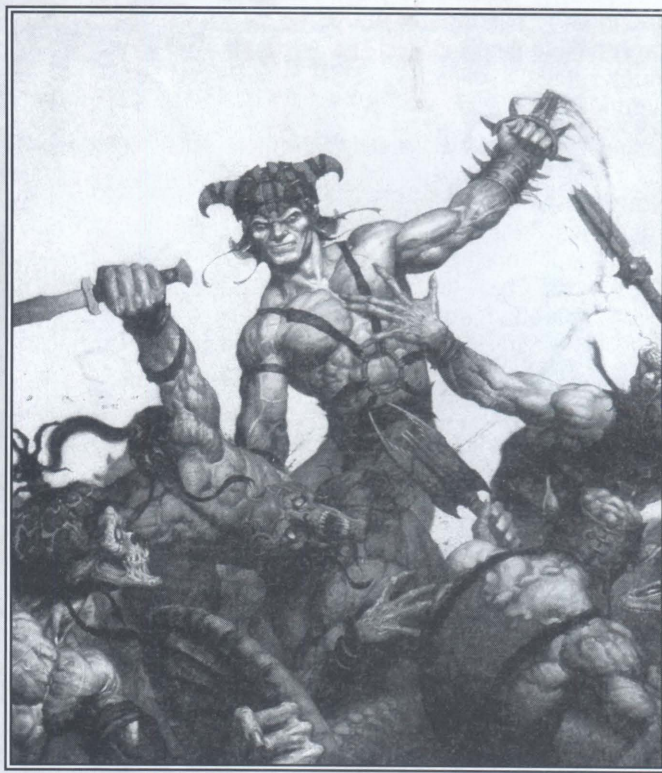
A pap képes lesz beszélni bármely – a saját szférájába tartozó – elementális lénnel. A varázslat anyagi komponense egy darab a megfelelő elemből.

5. szintű varázslatok

Elementális hatalom

Hatótáv: 10 yard/szint
Komponensek: V,M,A
Hatóidő: 1d6 kör + 1kör szintenként
Varázslási idő: 8 szegmens
Hatóterület: 1 kreatúra
Mentődobás: nincs

A varázslat segítségével a pap képes a saját szférájába tartozó elementális lényeket hatalmasabbá tenni. Ekkor az alábbi módosítókat kapják: +1 támadásra (to hit), +1 sebzés kockánként,



+1 Hp/hit dice. A varázslat anyagi komponense a tűznél egy kátrányos rongy darab, a víznél egy kevés cukor, a földnél egy darab kő, a levegőnél egy mély sóhaj.

Elementális lények felruházása varázstudománnyal

Hatótáv: érintés
Komponensek: V,M,A
Hatóidő: speciális
Varázslási idő: 10 kör
Hatóterület: a megérintett kreatúra
Mentődobás: nincs

A pap képes saját varázslataiból átadni egy elementális lénynek. Csak információs, védekező, gyógyító, vagy saját szférájába tartozó varázslatot képes átruházni. A pap annyi varázslattal kevesebbet képes tanulni, amennyit átadott, egészen addig, amíg a lény a varázslatot el nem használta. A varázslatok száma függ a befogadó lény intelligenciájától:

Félig intelligens (semi-intelligence): 1db 1. szintű,
 Alacsony intelligenciájú (low intelligence): 2db 1. szintű,
 Átlagos intelligenciájú (average intelligence): 2db 1., 1db 2. szintű,
 Nagyon intelligens (very intelligent): 2db 1., 2db 2. szintű,
 Kimagaslóan intelligens (highly intelligent): 2db 1., 2db 2., 1db 3. szintű varázslatot képes tárolni. A varázslat anyagi komponense egy kevés a megfelelő elemből.

6. szintű varázslatok

Elementál szolga

Hatótáv: 0
Komponensek: V,M,A

Hatóidő: speciális
Varázslási idő: 10 kör
Hatóterület: 1 elementál
Mentődobás: nincs

A pap egy 16. szintűnek megfelelő (hit dice) elementált idéz meg, akit megkérhet, hogy végezzen el számára egy feladatot. A feladat végrehajtására annyi nap áll az elementál rendelkezésre, amennyi a pap szintje, azután eltűnik és visszatér saját létsíkjára. A feladat nem lehet olyan, amelyet az elementál nem tud végrehajtani (pl. a tűz menjen át egy folyón) de kikovácsolhat egy vulkánban egy kardot, fölépíthet egy kőfalat, vagy megszerezhet különféle tárgyakat. A varázslat anyagi komponense egy kevés a megfelelő elemből, és egy darab papír, amire a feladatot írják.

Átváltozás őselemi alakba

Hatótáv: 0
Komponensek: V
Hatóidő: 10 kör/szint
Varázslási idő: 9 szegmens
Hatóterület: a pap
Mentődobás: nincs

A pap át tud változni a saját szférájának megfelelő, közönséges elementállá. Megtartja eredeti személyiségét, képes lesz varázsolni (anyagi komponensektől függően) és megtartja különleges képességeit (granted power) is. Megkapja az elementál védettségét (AC), közönséges és különleges támadási formáit és immunis lesz mindenre, amire az adott elementál. Megtartja azonban a saját Hp-jait, mentődobásait, támadását (THACO). Amikor a pap visszaváltozik eredeti alakjába, gyógyul 1d12 Hp-t.



7. szintű varázslatok

Elementális kapu

Hatótáv: 30
Komponensek: V,M
Hatóidő: speciális
Varázslási idő: 5 szegmens
Hatóterület: speciális
Mentődobás: nincs

Ugyanaz, mint a hagyományos kapu (Gate) varázslat, azzal a különbséggel, hogy csak a megfelelő elementális létsíkra (plane) nyitható.

Túlélés az elemi létsíkon

Hatótáv: érintés
Komponensek: V
Hatóidő: 1 óra/szint
Varázslási idő: 1 kör
Hatóterület: megérintett lény
Mentődobás: nincs

A pap csak saját eleme ellen tud védekezni. Akire a varázslat hat, 3 hüvelykes körzetben fényaura veszi körül. Ennek színe a levegőnél fehér, a földnél sötétszürke, a tűznél lángvörös, a víznél tengerkék.

Az egyes elemek elleni védelem némi különleges képességgel is felruhazza viselőjét, amint az alábbiakból kiderül.

Levegő: Immunitás minden gáz és levegő alapú támadásra, teljes védelem a levegő elemi síkján honos lények fizikai támadásaival szemben; képes lesz repülés (Fly) és ködfal (Wall of Fog) varázslat létrehozására, egy alkalommal.

Föld: Immunitás minden, nem mágikus kő és fémfegyver ellen, teljes védelem a föld elemi síkján honos lények fizikai támadásaival szemben; képes lesz lélegezni és mozogni a földben, valamint egyszer kőfal (Wall of Stone) varázslat létrehozására.

Tűz: Immunitás mindennemű mágikus és nem mágikus tűz ellen, teljes védelem a tűz elemi síkján honos lények fizikai támadásaival szemben; képes lesz lélegezni és mozogni tűzben, valamint egyszer tűzfal (Wall of Fire) varázslatot létrehozni.

Víz: Immunitás minden víz és hideg alapú támadással szemben, teljes védelem a víz elemi síkján honos lények fizikai támadásaival szemben; képes lesz lélegezni és mozogni vízben, valamint egyszer jégfal (Wall of Ice) varázslatot létrehozni.

Teleport tűzön át

Hatótáv: érintés
Komponensek: V,M,A
Hatóidő: azonnali
Varázslási idő: 1 szegmens
Hatóterület: speciális
Mentődobás: nincs

A pap képes tűzről tűzre haladni, mintha dimenziókaput (Dimension Door) használna. Belép az egyik tűzbe, és megjelenik egy másikban. Nem muszáj látni a tüzet, de több tűzforrás esetén kiválaszthatja, melyikben jelenjen meg. A távolság annyiban korlátozott, hogy csak az elsődleges anyagi síkon (Prime Material Plane), vagy saját elementális síkján jelenhet meg.

Molnár Attila és Kubány Csongor

VARÁZSTÁRGYAK

1. rész: varázsitalok és tekercsek

VARÁZSITALOK, FOLYADÉKOK

Szervetlen oldószer

Csak az alkimisták ismerik előállításának titkát. A szervetlen oldószer szétmar bármilyen szervetlen anyagot (követ, fémet, üveget, kerámiát), percenként egy köbláb sebességgel. 1-4 körig hat. Remek szolgálatot tesz, ha zárat, falakat kell megsemmisíteni. Csak szerves anyagból készült edényben tárolható – mint például fakulacs, állatbőr tömlő. Az oldószernek nincs semmiféle hatása élő szervezetekre vagy szerves anyagokra.

XP érték: 800, **arany:** 2000

Foszforeszkáló olaj

Amennyiben csak kis területen használják, közönséges olajnak tűnik, de ha az egész testet bekenik vele, akkor a beolajozott lény fényt bocsát ki, mintha lángok vennék körül. Ez a hatás permanens, csak Korlátozott kívánság, Kívánság, vagy 9. szint feletti pap által mondott Átokeltávolítás szüntetheti meg. A kibocsátott szín általában zöldessárga; a fénylő személy éjjel jól látható. Minden rejtőzési kísérlete eleve kudarcra ítéltetett, hacsak nem burkolja be magát teljesen, vagy válik láthatatlanná.

XP: –, **arany:** 100

Fázisváltás itala

Ez a varázsital – amely a Légiesség olajához (Oil of etherealness) hasonlatos – igen jól használható a harcban. Felhasználója ugyanis a fázispókhhoz hasonlóan képes két létsík között mozogni. Amikor a másik síkon tartózkodik, érzéketlen minden támadásra, kivéve azokat, amelyek az Ethereal síkon is hatnak. A Fáziskapu varázslat hét körre megszünteti a varázsital hatását. A kapu létezésekor az adott síkon tartózkodó felhasználó testét lángnyelvek veszik körül.

Az ital elfogyasztója kb. 60 kg anyagot képes magával vinni. Ha személyes felszerelése a súlyhatáron belül van, akkor egyéb, „idegen” dolgokat is magával vihet oly módon, hogy megérinti, és át akarja vinni. Élőlények ez ellen dobhatnak mentődobást (varázslat ellen, -2-vel), amennyiben akarata ellenére történik. A varázsital hatása 5d8 körig tart.

Fázispók nedveiből és ritka, föld alatti növények levéből készítik.

XP: 800, **arany:** 2000

Lycantrópia elleni varázsőfőzet.

Képes a lycantrópia gyógyítására, azonban belladonna tartalma miatt 5% az esélye annak, hogy felhasználója megmérgezi magát. Ez a mérég egy óra alatt halált okoz, hacsak meg nem gyógyítják az áldozatot.

A varázsitalt csak 12. szint feletti pap képes elkészíteni.

XP: 100, **arany:** 1250

Íránykeresés itala

E varázsital hatásideje rendkívül hosszú, 12-48 (12d4) óra. Használata lehetővé teszi, hogy a karakter pontosan emlékezzen a megtett útra, és megakadályozza, hogy eltévedjen. Ha az ital elfogyasztójára Útvessző varázslatot mondanak, annak hatása alól 2-5 szegmens alatt kikerül. Amennyiben az Útkeresés fordítottját mondják rá, akkor az ital hatása megszűnik, de a varázslat hatása nem érvényesül – a két mágia kioltja egymást.

A varázsital hatása nem azonos az Útkeresés varázslattal, nem mutatja meg a legrövidebb utat a kívánt helyre. A használó csak arra képes, hogy az ital elfogyasztásától kezdve pontosan kövesse saját útját addig a pillanatig, amíg a hatás el nem múlik. A hatás kezdete előtti, illetve elmúlt utáni útra a karakter nem emlékszik automatikusan. Az ital révén megjegyzett útvonal egy idő után elhalványul, később már csak megfelelő térképekkel követhető újra.

XP: 350, **arany:** 800

Robbanó varázsital.

A név megtévesztő, ez a folyadék nem iható. Erős, mágikus robbanóanyag, ami levegővel érintkezve és felzavarva (megrázzák, elejtik, megkavarják) felrobban. Általában szorosan lepecsételt fiolákban tárolják – a többi varázsitalhoz hasonlóan. Ezek a fiolák törékenyek, keményebb felülethez csapódva (mentődobás törés ellen) általában összetörnek. Az üvegcséket természetesen többnyire rongyokba burkolják, netán más módon óvják. Ha az egész üveg egyszerre robban fel, akkor ez 3 méteres körzetben hat, 6d6 pontot sebezve a területen tartózkodókon (felező mentődobás „lehelet” ellen). Előfordulhat, hogy egy adag hat részre szétosztva, külön üvegekben található. Ekkor egy adag 1-6 hp-t sebez, 1,5 méteres körzetben. Az edény kis súlya miatt dobáskor -2 módosítót kap a támadás, törékenysége miatt pedig -2 a törés elleni mentődobás



módosítója. Ha valakit közvetlenül talál el egy ilyen üveg, dobhat ellene felező mentődobást – de a módosító -6!

Amennyiben a dobás nem találja el a célpontot, és leeséskor sem törik össze az üveg, a fiola újra felvehető és felhasználható.

Az üvegre mentődobást kell dobni, ha 1,5 méternél magasabbról leesik. 50% a robbanás esélye, ha a folyadékot fél percnél hosszabb ideig rázzuk. Folyamatos rázkódás esetén minden fél percre érvényes ez az 50% – például, ha valaki ilyesmit tart a hátizsákjában, és futva menekül 2 percig, akkor négyszer kell ellenőrizni, vajon a varázssital felrobban-e.

Amikor valaki megpróbálja a folyadékot azonosítani, több dolog történhet. Az üveg kinyitása aktivizálja az elegyet, és 5% esély van arra, hogy a kinyitással járó rángatás miatt az egész felrobban. Ebben az esetben az üveg kinyitója nem kap lehetőséget mentődobásra. Ha valaki netán megkóstolja az italt, olyan érzése támad, mintha Gyorsaság varázssitalt ivott volna; a szíve is gyorsabban kezd verni. Ez a hatás azonban csak egyetlen percig tart, és nem jár semmiféle előnnyel. Ha valaki az egészet megissza, sokk elleni mentődobást kell dobnia. Amennyiben elvétí, úgy az ital felrobban, 6d6 pont sebet okozva, s egy másik sokk-dobás szükséges ahhoz, hogy a kíváncsiskodó elkerülje az azonnali halált. Az első dobás sikeres volta esetén a karakter 3-6 óráig képtelen lesz mozdulni, segítség nélkül járni, védekezni.

Ez a varázssital rendkívül ritka. Nagyon kevés alkimista vállalja az előállításával járó kockázatot, s még kevesebb kincstár őrzi efféle elegyet.

XP: 450/üveg 75/fiola, **arany:** 1800/üveg 300/fiola

Fagy elleni varázssital

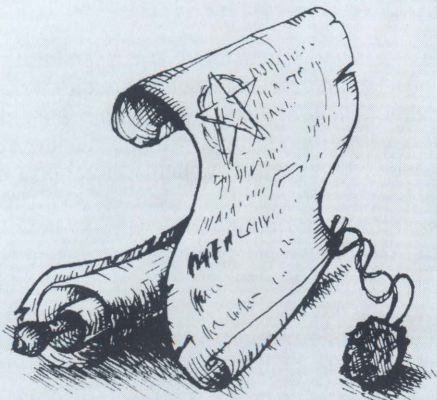
Védelmet biztosít bármilyen természetes fagy ellen, -60 fokig. Mágikus hideg ellen csak részleges a védetség – hatása alatt a hideg-varázslatok ellen +4 adódik a mentődobásokhoz, és a sebzés kockáinként két ponttal csökken (minimum 1 pont mindig marad). Ha csak a felét isszák meg, akkor a hatás is feleződik (+2 mentődobás, -1 pont sebzés). Egy teljes adag 10 percig, fél adag 5 percig hat.

A hatás megállapításakor a fehér sárkány lehelete és a télfarkas lehelete a mágikus fagy kategóriába tartozik.

XP: 250, **arany:** 400

Elmegyógyító varázssital.

Bármilyen természetes vagy mágikus elmebajt képes meggyógyítani. Amennyiben az italt olyan, pszit használó karakter issza meg, akinek védtelen elméjét támadás érte, úgy halál, támadási vagy



védekezési mód elvesztése és robot állapot kivételével minden mentális sebe begyógyul. Hatásához hozzátartozik az is, hogy a felhasználó két órán keresztül kétszeres sebességgel fogja visszanyerni a pszi-pontokat.

XP: 650, **arany:** 1300

Lövedékek elleni védelem itala

Ez a varázssital 3-18 körig hat, és részleges védelmet nyújt a Varázslövedék mágia ellen. Az ital használója minden egyes varázslövedék hatása ellen dobhat mentődobást (varázslat ellen), s ha sikeres, akkor nem kap sebet. Ha sikertelen, akkor a sebzés egy pontra csökken. Ha például valakit 5 varázslövedék talál el, akkor 5 mentődobást kell dobnia.

XP: 400, **arany:** 800

Fájdalomcsillapító ital

Ez a nem mágikus keverék valószínűleg egy barbár recept, készítésének titkát gondosan őrzik. A főzet jelentősen csökkenti a fájdalomérzetet 1-4 órán keresztül, viszont jelentősen kimeríti a felhasználó tartalékait.

Mágikus eredetű fájdalmak ellen (amikor a varázslat közvetlenül fájdalmat okoz – például Fájdalom Szimbóluma, erinysek töre) a főzet +5-öt ad a létező mentődobásokra, és a fájdalom hatásait felére csökkenti. (Kivétel ez alól a fájdalom időtartama.) Mindezen felül 2-8 pontot gyógyít elfogyasztóján, amennyiben az ilyesmire szorul (de nem növeli az életerőpontokat a maximum fölé), és képessé teszi arra, hogy erején felül teljesítsen (egy erőosztállyal erősebben: pl. 16 helyett 17, ahogy az a Játékos Kézikönyv táblázatának megfelel). Amikor a főzet hatása elmúlik, a karakter ereje visszaáll normális teljesítőképességére, ráadásul elveszti a kapott életerőpontokat, és még 1-4 pontot a kimerültségtől.

Mivel az ital a felhasználó belső tartalékait mozgósítja, több adag elfogyasztása meglehetősen kockázatos lehet. Két adag elfogyasztása esetén a hatás 2-8 óráig tart, s a felhasználó tartalékai 2-8 életerőponttal csökkennek, az erő növekedése és a fájdalom elleni bónusz viszont ugyanannyi, mintha csak egy adagot fogyasztott volna. Amennyiben három vagy több adagot hajt fel egyszerre, úgy a főzetet megivó személynek sokk-dobást kell dobnia +5% /adag módosítóval. Ha ez nem sikerül, akkor kiöklendezi a főzetet, s a hatás nem érvényesül; ellenkező esetben a hatóidő 3-12 óra, melynek végén 3-12 életerőpontot veszít a vakmerő. Azonban bármennyit is iszik meg, ereje nem növekszik több osztállyal, és soha nem gyógyul többet, mint 2-8 életerőpont.

XP: 200, **arany:** 100

A visszaállítási varázssitala

E mágikus folyadék receptjét az ősi időkben fedezték fel. Minden adagja megszünteti az alábbi varázslatok vagy egyéb, nem mágikus hatások befolyását, és visszaállítja a felhasználót az eredeti állapotába: Szörnyek elbájolása, Személyek elbájolása, Tetszhalál, Felejtés, Barátság, Gyorsítás, Dermesztés (Hold Person), Átváltoztatás más alakba (Polymorph other), Butító sugár (Ray of enfeeblement), Sepia kígyójele, Altatás, Lassítás, Kőbőr, Erő, Tasha ellenállhatatlan nevetése.

A főzettől visszaalakuló lénynek nem kell sokk-dobást dobnia. Gyógyítja a vakságot, a süketiséget, és visszaváltoztatja a megkristályosodott teremtményeket is. A varázssital lenyelhető, vagy rá-

önthető a rászorulóra. Egyetlen adagja alkalmas több hatás megszüntetésére is. Például, ha valaki Tasha ellenállhatatlan nevének hatása alatt áll, és Gyorsítás varázslatot mondanak rá, akkor az ital használatával mindkét varázslat megszűnik.

XP: 300, **arany:** 2000

Keményység varázsitala

Elfogyasztásakor nyomban 2-18 (d12+d6) életerőpontot biztosít a karakternek, akkor is, ha ezzel az életerőpontok száma meghaladja az eredeti maximumot. Ha a karaktert megsebzik, akkor a sebzést először ezekből a pontokból kell levonni.

A hatóidő 70-120 perc; a hatás elmúltával csak a maximum feletti pontok vesznek el. A varázsitalból egyszerre mindössze egy adag fogyasztható; aki még egyet megiszik, mielőtt az első hatása elmúlna, sokk-dobást szükséges dobnia – amennyiben nem jár sikerrel, az biztos halált jelent.

XP: 300, **arany:** 600

Sav

A maró folyadék minden alkimistánál megtalálható, élőlényeken 2-12 életerőpont sebzést okoz, és roncsolja az egyéb anyagokat (sav elleni mentődobás), az üveg és a porcelánok kivételével. Csak üveg- vagy porcelánedényben tárolható.

XP: 40, **arany:** 100

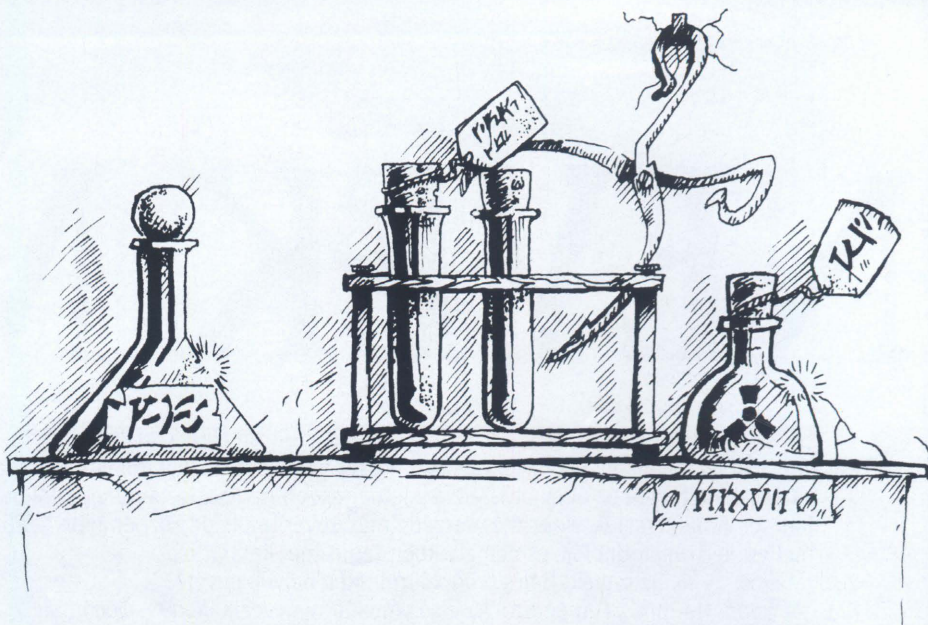
TEKERCSÉK, VARÁZSKÖNYVEK

Az Uralkodás tekercse

Hatalmas mágikus erővel rendelkezik – erős bájolás varázslatot tartalmaz, amely mindazokra alkalmazható, akikre a Személy Elbájolása varázslat hatni képes. A tekercs megértéséhez szükséges a Varázslat olvasása varázslat, ezért általában csak mágusok tudják felhasználni (bár egy tolvaj például előtte felolvashatja a Varázslat olvasását tekercsről, így képes lehet alkalmazni). A tekercs felolvasása során a rajta levő írás ugyanúgy eltűnik, mint más mágikus tekercsek esetében.

A célpontnak a felolvasó 20 méteres körzetében kell tartózkodnia, amikor a tekercs energiáját felszabadítják. Az áldozat dobhat varázslat elleni mentődobást, -2 módosítóval (bölcsség bónuszok számítanak); ha ez sikertelen, akkor a bájolás létrejön, s a célpont engedelmeskedik a felolvasó szóbeli parancsainak. Ha beszélnek legalább egy közös nyelvet, akkor a mágus mentális parancsait is végrehajtja. Ez a hatás éppen olyan, mint a vámpírok bájolása. Az áldozat nem tesz kárt saját magában, a bájolás hatása azonban nem szűnik meg ilyen parancsok kiadásakor sem.

A tekercs hatása csak Mágia megszüntetése, vagy Átokeltávolítás varázslat segítségével függeszthető fel, ha legalább 12. szintű karakter mondja el sikeresen; egyéb esetben a Korlátozott kívánság varázslat segítségével kell folyamodni. A tekercs hatása viszonylag rövid idejű, csak 4-16 óráig tart. Korábban is elmúlik,



ha a célpont 20 méternél távolabbra kerül a tekercs felolvasójától (az áldozat ezt nem fogja „szabad” akaratából megtenni), vagy ha mágikus védőkört létesítenek a mágus és az áldozata között.

XP: 1500, **arany:** 4500

Sugalmazás tekercse

Ez a tekercs épp úgy néz ki, mint bármely hivatalos dokumentum, közlemény vagy irat, és bárhol, bármilyen kincsek között megtalálható. Olvasásához nem szükséges a Varázslat olvasása.

A tekercs egy mágikus átkot tartalmaz: aki elolvassa, arra az iratba foglalt sugallat vagy javaslat úgy hat, miként a Sugalmazás varázslat. Az áldozat dobhat mentődobást, hogy elkerülje a sugallat végrehajtását, de csak a következő módosítókkal: -2 valamely igen veszélyes tennél, -4 egy köznapinak mondható kérésnél, ami csak kis veszéllyel jár, és -6 egy olyan kérésnél, ami logikusan indokolható, és nem jár semmiféle kockázattal. Az áldozat semmilyen körülmények között nem hajt végre öngyilkosságot, vagy ezzel egyenértékű feladatot – éppen úgy, mint a Sugalmazás varázslatnál. Ilyen sugallat hallatán, vagy sikeres mentődobás esetén a tekercsbe foglalt átok megtörik.

Mivel ezek a tekercsek újra felhasználhatóak, ezért nagyon népszerűek királyi és nemesi udvarokban. Nem ritkán megesik, hogy az iratokat hordozó hírvivőket csapdába csalják, ezért efféle tekercsek gyakran megjelennek szörnyek kincsei között.

A sugallatra való fogékonyság véges ideig tart; az átok idejét úgy számítjuk ki, hogy olvasójának intelligenciáját kivonjuk 22-ből – az áldozat ennyi napig fogékony a sugallatokra. Ha ez idő alatt nem hall semmiféle javaslatot, akkor nem történik semmi. Ha hallott, és megpróbálja teljesíteni, ám közben lejár az átok időtartama, akkor a varázslat megszűnik.

A tekercs hatása észlelhető a Bájolás észlelése varázslat segítségével, és megszüntethető Mágia megszüntetése illetve Átokeltávolítás varázslattal, amennyiben megfelelő személy mondja el (minimum 11. szintű mágus, vagy minimum 9. szintű pap). A Kívánság, Korlátozott kívánság és a Valóság megváltoztatása varázslat szintén kiolthatja a hatást.

XP: 100, **arany:** 1000

folyt.köv.

NEVEK MŰVÉ

KM: „A varázsló túlharsoja pörlekedéseket: – Ezer mérföldet kell haladnotok a síkságon, és át kell kelnetek az elfek erdején. A legmagasabb hegy szívében megtaláljátok a kincset, amit kerestek. Hosszú és veszedelmes út vár rátok, de közben több település mellett kell elhaladnotok, és némelyikben segítséget kaphattok.”

Első játékos: „– Ó, az remek! Bölcs öreg, elárulnád e helyek nevét?”

KM: „– Ööö... Hmm... Hát persze. Az első várost úgy nevezik, hogy... Öööö...”

Oké, talán egy kicsit eltúloztam a szituációt, de időnként mindegyikünkkel előfordul valami hasonló. A játékos rákérdez egy hely vagy egy személy nevére, és a KM bizonytalanodik. Rettenetes! Az egyetlen megoldás, hogy a KM-nek a játék kezdete előtt fel kell készülnie minden lehetséges találkozáshoz. Ezt nagyon könnyű kimondani, sokkal nehezebb azonban végrehajtani. Ennek az cikksorozatnak éppen az a célja, hogy segítse a gyakorló és leendő kalandmestereket.

A KM-ek a legtöbbször azt a megoldást választják, amit én „játék a betűkkel megközelítésnek” nevezek. Többnyire akkor fordul elő ilyesmi, amikor a KM rákényszerül, hogy kapásból elnevezze világának valamely, addig fel nem térképezett részét. Legszokványosabb módja a kérdés elintézésének: betűket pakol egymás mögé. Uginraad, Bashkor, Paladinia – rettenetes nevek, nehéz róluk elhíten, hogy valós, létező helyeket jelölnek. Egy valódi világban a nevek nem az égből pottyannak. Mindegyiknek van valamilyen jelentése. Lehet, hogy ma már érthetetlen és homályos, de azért van. Ez a rejtett jelentés fújja a realitás éltető szelét a helységnevekre.

Példaképpen vizsgáljuk meg egy valódi, skóciai helyiség nevét, és vele párhuzamosan egy kitalált, fantázia szülte városét. Rögtön egyértelmű lesz, miért kell a nevek kitalálásánál a jelentésükre is gondolnunk.

Edinburgh városát, vagyis a helyén létezett települést nem nevezték mindig ezen a néven. Biztosat ugyan senki sem tud, de nagyon valószínű, hogy az eredeti neve Dunedin volt. A „dun” egy régi gall szó, a jelentése „erőd”, vagy „vár”. Az „edin” az „Adan” szóból ered – így hívták a környéken élő törzs főnökét. A Dunedin jelentése tehát „Adan vára”. Edinburgh másik használatos neve az „Auld Reekie”. Skótiul ez „Vén füstös”-t jelent – ezt a nevet a város valószínűleg az állandóan körülötte lebegő füst és köd miatt kapta. „Észak Athénja” a skót főváros harmadik neve – ez arra utal, hogy a valódi Athénhoz hasonlóan ez a város is hét dombra épült.

Most, hogy már tudjuk, egy hely elnevezésében milyen fontos szerepet játszik saját történelme, találjunk ki mi is egy nevet! A képzeletbeli várost hívják mondjuk így: „Rashenemol,

a Kagril Hercegek székhelye”. Nem a legjobb; és különben is, mi az, hogy Rashenemol?

Tolkien nagyon ügyesen választotta ki a neveket, M.A.R. Barker pedig a névadás művészetének mestere volt. Ha elveszed Középfölde térképét, és megvizsgálod a legfontosabb helyeket, azonnal láthatod, itt semmi sem a „játék a betűkkel módszerrel”, de nem is hasraütéssel kapott nevet. Vizsgál meg a hegyvonulatokat: Ered Luin (Kékhegység), Ered Mithrin (Szürkehegység), Ered Nimris (Fehérhegység). Nyilvánvaló, hogy Tolkien professzor megalkotott egy új és részletes lingvisztikai struktúrát, amiben két elf nyelv létezik. Az egyikben pedig az „Ered” szó hegységet jelent. Ha jobban áttanulmányozod a térképet, látni fogod, hogy az országoktól kezdve a legkisebb falucskáig, valamennyi geográfiai egység elnevezésénél ugyanezt az elvet követte.

A M.A.R. Barker professzor által létrehozott csodálatos világ, Tekumel több olvasó számára ismerős lehet. Ha eddig még nem láttál egyetlen könyvet sem, amit e kitűnő játék-környezet kialakításakor forrásműként felhasználtak, akkor ne késlekedj tovább: indulj, és kutasd fel őket! Ha egy valóság-hű világot szeretnél létrehozni, ezekben mindent megtalálsz, amire szükséged lehet.

Tekumel hangulatát leginkább azok a gazdag nyelvek adják, amiket a szerző részletesen kidolgozott (szótárak és nyelvtani táblázatok is készültek!). Tehát, ha kitarasz amellett, hogy városállamodat Rashenemolnak nevezd, nem árt, ha megtudod, mit jelent ez a szó.

Nos, a fél-törp, fél-kobold lingua franca-ban a „Rash” jelentése: „halál”, a „mol” pedig a megválasztott vallási vezetők örökletes címe. Többször előfordult, hogy a molok – vagy a Hetmolok („het” – „főnök”) – ellen merényletet követtek el, esetleg velük is végzett egy járvány, vagy egyszerűen elindultak a végső zarándokútra. Most már tudod, mi lehet a Rashenemol.

Egy név is legalább annyit elárul a hely történelméről, mint bármi más. Erre jó példa Edinburgh közepén Arthur Széke. Több elmélet is létezik, ami megmagyarázza, pontosan hogyan kapta a nevét ez a domb; az mindenesetre biztos,

SZETE

*Sal De Maer
Falkenstein
Damietta*

hogy kapcsolatban volt Arthur királlyal. Az általa kitalált neveknek nem kell ilyen egyértelműnek lenniük. A Yare folyó torkolatánál álló várost nevezheted Yarmouth-nak („a Yare szája”), de az Aberyar is jó („aber” – „száj, torok”). A „-ton” végű nevek jelölhetnek városokat (az angol „town” – „város” szóból eredeztetve), a „-ford” végűek pedig gázlókat (az angol „ford” – „gázló” szóból). Lehet, hogy túlságosan egyértelműnek tűnik a dolog, de most leírok néhány példát a hidak elnevezésére is: Vashíd (a híd és a hozzá vezető út együtt), Külső-híd (a híd és a mellette álló gát együtt), stb.

A helyek nevében él a történelem. Ha ezt nem felejtet el, valóságshívő tudod tenni a saját világodat. Az emberek és tetteik éppúgy hatással vannak egy település nevére, mint az eredete. Gondolkozz csak el, mit jelenthet Szentpétervár, Leningrád, Szent Albán, Szent Akárhól, Norton, Sutton, Aston, Weston, Konstantinápoly, Peterborough, Bath, Leamington Spa... stb. neve! Nézz csak bele az atlaszodba!

A nevek leírt formája nem mindig vezet nyomra. A dolgok megváltozhatnak. Egy fantáziavilágban Jóváros egykor valószínűleg a Kedves család és nemesi leszármazottai otthona volt, de a házasságkötések, lycantrophia, vagy más okok megváltoztathatták a képet. Ez a változás pedig a névre is hatással lehetett. Jó példa erre Konstantinápoly esete (ha véletlenül török vagy, akkor Isztambul néven ismered a várost). A törökök 1453. óta Isztambulnak nevezik, és csak a külföldiek használják a Konstantinápoly nevet. A nép Constantinus római császár után nevezte el, de hivatalosan Új Róma volt. A törököket annyira bosszantotta a dolog, hogy egy időben minden Konstantinápolyba címzett levelet visszaküldtek a feladónak. A város „eredeti” neve különben a görög „eisz ten polin” (út a városhoz) kifejezésből ered. Mellesleg, a görögök Bizáncnak nevezték Kónstantinápolyt...

Használd fel ezeket az ötleteket, tedd valóságosabbá a játékod, és kápráztasd el a játékosaidat!

Itt a lehetőség, hogy átlépj a kapun, és a képzelet világából magaddal hozd a kalandot, hogy halld az ideg pendülését, a vessző suhogását!

TEREPÍJÁSZAT



ÍJÁSZ SZAKÜZLETEK

íjak, számszeríjak
dartok és tartozékaik árusítása
szaktanácsadás, szerelés
íjászlőpálya, íjak bérbe adása

ROBIN I.
1073 ERZSÉBET KRT. 29.
TEL: 122-2011

ROBIN II.
1135 VÁCI ÚT 8.
TEL: 132-6397

Nem véletlen, hogy a Rúnák-tér is rendszeresen íjászik!

Rémségek Kicsiny Boltja

FANTASY ÉS SCI-FI SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

**Új !!! Olcsó !!! Színvonalas !!!
Bő választék !!! Hangulatos környezet !!!**



**Bp., V. Kossuth L. u. 4. (a galérián)
A Ferencziek terén, a metrótól 1 percre.**

Magyar és angol nyelvű szerepjátékok, regények, magazinok, naptárak, kalandlapok, posztterek, kockák, figurák, művészeti albumok.

+ meglepetés: Sega gépek, játékok, kiegészítők, PC-s játékok, joyok, mouse-ok és C-64-es felszerelések.

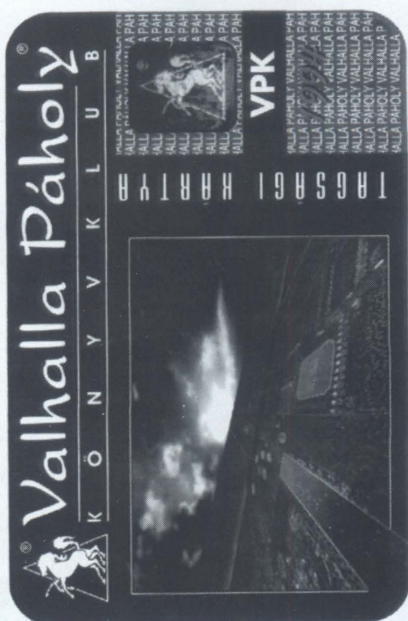
nyitási akció: extra olcsó árak!!!!

telefon: 118-58-94

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Harmadik
negyedéves
ajánlata

1994. július 1-től
1994. október 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasyvel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Amon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Jelen sorainkkal néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 III. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozva a listát, válasszon ha tetszik, és július 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – juttassa el számunkra megren-

delését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a klubtagok száma olyan óriási méreteket öltött, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azok akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell hogy újra megrendeljék ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavalyról érkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképpen teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalai egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy 10% kedvezménnyel kívánja megkapni;
- a tagsági számot pontosan beírva;
- és keresztel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget is ragaszt!

VALHALLA PÁHOLY

Brian Daley: Han Solo legendája
Tervezett megjelenés: 1994. július 6-7.
Fogyasztói ár: 459Ft

A kötetben – számos érdeklődő és gyűjtő öröme – a manapság már ritkaságnak számító klasszikus Solo-trilógia kapott helyet. Alapvető célunk a hiánypótlás, de bátran ajánljuk azoknak, akiket az alapkiadások „fésületlen” szövege zavart – Daley történetei most gondosan átdolgozott fordításban jelennek meg, s új oldalait tárják fel még a beavatott olvasók számára is!

R.A. Salvatore: Száműzetés (A sötét elf 2.)
Tervezett megjelenés: 1994. júl. 13-14.
Fogyasztói ár: 359Ft

A „rögtön sikeres” könyvek ritka fajtájába tartozó első kötet után máris itt a folytatás: az AD&D Forgotten Realms világában játszódó kalandtörténet hőse, a drow Drizzt most már a „felső világban” jár. Faja kitaszította, üldözi a sarkában lihegnek – a nap alatt azonban lassanként új társakra, megbízható szövetségeseire lel...

S ez még mindig nem a történet vége: még ebben a negyedévben várható az újabb epizód.

Raul Renier: Acél és Oroszlán (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1994. júl. 20-21.
Fogyasztói ár: 369Ft

A fantasy-elbeszéléseiről ismert szerző első Ynev-története Abasziszban, a Quiron-tenger déli partvidékén játszódik, a boszorkánymeseterek és tolvajklánok birodalmában, ahol még az aranytól is többet ér az ismert világ legkeményebb fémje, az abbit-acél. Abaszisz monopóliumára azonban szemet vetettek a külországiak, köztük Toron nagyjai. A titok megszerzéséért illetve megtartásáért ezúttal nem csupán nagyhatalmú hősök, hanem alvilági alakok, kitaszítottak, cselvetők és orgyilkosok is küzdenek...

STAR WARS szerepjáték
Tervezett megjelenés: 1994. júl. 27-28.
Fogyasztói ár: 999Ft

A Valhalla által megjelentetett, mára legendának számító regényekhez éppoly szorosan kapcsolódik ez a játék, mint a közkedvelt M.A.G.U.S.-kiadványok Wayne Chapman műveihez. Az olvasónak mostantól lehetősége nyílik arra, hogy George Lucas univerzumában „személyesen” tegye próbára képességeit – mint csempész, bűjkáló Jedi-lovag, idegen lény, vagy épp a Felkelők Szövetségének rettenthetetlen harcosa!

Kyle Sternhagen: Agyvihar
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 3-4.
Fogyasztói ár: 359Ft

A poszt-Terminátor éra krónikása, a modern sci-fi fenegyereke a számítógépekkel és kőkemény zenével stimulált hősök világába vezet. Folyamatos akció, vérlázító nyelvezet, emlékeztető vízió azok számára, akik sem a szupertechnikát, sem a felhőtlen szórakozást nem vetik meg. Igazi unikum – elkészülte után alig két hónappal jelenik meg Magyarországon!

Rob MacGregor: Indiana Jones és a Hét Fályol
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 10-11.
Fogyasztói ár: 349Ft

A rég várt új Indiana Jones-sorozat harmadik kötete, az Óriások táncának közvetlen folytatása. Indy (Henry) Jones folytatja öt kontinensen átvéló kutatását a magát Merlínnek nevező lény után, aki az óidőkben hihetetlen – talán földöntúli – hatalom letéteményese volt.

Am akadnak különös leletek, semmitől vissza nem riadó ellenfelek út közben is...

Kathy Tyers: Különbéke (A Star Wars sorozat új kötete; NEM GYERÉKKÖNYV!)
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 17-18.
Fogyasztói ár: 379Ft

A gyermekkönyv-diétán tartott Star Wars-rajongók számára kínál kellemes felüdülést az éledező Lucas-univerzum friss terméke, mely az Új Köztársaság születésének zúrzavaros idejébe, az endori ütközetet követő napokba vezet – vagyis a Timothy Zahn-trilógia előtt történeteket beszél el. Luke Skywalker és lázadó társai segélykérő üzenetet fognak egy birodalmi kolóniáról, melyet a néhai Palpatine császár hível, egy rejtélyes idegen faj képviselői ostromolnak. A TIE vadászok és az X szárnyak együtt veszik fel a harcot velük – de vajon meddig tarthat ez a különbéké...?

Frank Herbert: A Dosadi-kísérlet
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 24-25.
Fogyasztói ár: 379Ft

Egy elszigetelt bolygó lakóit könyörtelen megpróbáltatásoknak teszik ki az univerzum „felettebb”, kísérletező kedvű lakói. A sok gyötrelemtől megkérgesedett szívű őslakók azután egy alkalommal kitörnek „börtönükből”, s úgy döntenek, most ők teszik kemény próbára a világegyetemet...

Ökológiai és politikai szempontokban bővelkedő, kemény sci-fi a Dűne-ciklus alkotójától.

Vavyan Fable: Mesemáraton
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 22.
Fogyasztói ár: 319Ft

„Vigyázat: nem mesekönyv!” – tartják az íróknak egyik legsikeresebb munkájáról. Mi magunk csupán annyit fűzhetünk hozzá: mégis az, s több annál – kalandregény, paródia és moralitásjáték egyidőben. Emlékeztet hősiet aligha kell bemutatnunk az olvasóknak, hisz ilyen vagy olyan formájukban számtalanszor felbukkantak már; a Valhalla régi adósságát törleszti, amikor ezt a megszerezhetetlen és felettebb fontos kötetet új köntösben nyújtja át Fable rajongóinak.

David Gemmel: Legenda
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 1.
Fogyasztói ár: 379Ft

Drenai kapuja, az égbe nyúló Dros Delnoch erőd a végső akadály a Birodalomra törő Nadir hordák előtt. Druss, a vén Fejszés Kapitány, számtalan dal és legenda hőse várja itt az ostromot s (hisz tudja, aligha győzhet) régi ellenségét, a halált...

Gemmel trilógiájának első kötete a heroikus fantasy modern remeke – fajsúlyos és fedhetetlen olvasmány.

R.A. Salvatore: Menedék (A sötét elf 3.)
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 7-8.
Fogyasztói ár: 359 Ft

Drizzt Do'Urden, földmélyi hazájának kiteszított fia kétségbeesett küzdelmet vív múltja kísérteteivel, ugyanekkor a túlélésért is harcolnia kell, mert a felvilág nem épp könyörületes hozzá. Nem könnyű elfogadtatnia magát az itteniekkel...

Douglas C. Kenney-Henry N. Beard: Gyűrűkúra
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 14-15.
Fogyasztói ár: 289Ft

Ez a kultuszikerré előlépett kötet, mely első megjelenésekor a Valhalla Páholy „névjegye” volt, számos hű olvasó kívánságára szerepel ismét kínálatunkban. Azoknak ajánljuk, akik még nem ismerik; azoknak, akik ismerik már, de szeretnék megújult formájában birtokolni – s akik kíváncsiak rá, hanyadik oldalon végzi be most földi pályafutását Baromúr, a sztepcipős őshős...

Wayne Chapman: Két Hold
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 28.
Fogyasztói ár: 359Ft

A hazánkban elsősorban Tier Nan Gorduin-regényeiről ismert szerző legújabb kötete ugyancsak Ynev világán játszódik – főszereplője azonban nem a zoldos-dalnok, hanem egy bárd-lány, aki Shadon felvidékén különös kelepcebé esik. Hogy a „baleset” következményeitől megszabadulhasson, az egész kontinentet be kell utaznia – s eközben hasznát látja nem csupán törének, de lantjának és énekhangjának is...

Különlegesség! A regény kulcsfontosságú betétdalai (magyar nyelvű előadójuk Vincze Lilla) a kötetrel egyidőben, CD-lemezen és kazettán is megjelennek.

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

Isaac Asimov: Második Alapítvány
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298Ft

A sci-fi irodalom mindenkor remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdék kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robotkultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban léteznek...

Isaac Asimov: Robotok és Birodalom
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 448Ft

A kései, „házagpótló” kötetek leghíresebbike az emberiség válaszfűjének krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a berterjes robotkultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek”, igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik éllóvasa!

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: 1994. június
Fogyasztói ár: 488Ft

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fictionhoz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeolteni” igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

Ursula K. LeGuin: Tehanu
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298Ft

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó író nő Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt

teremt a „lány” és a „hősi” irányzatra jellemző elemek közt.

A. D. Foster: Mankóval a világűrbe
Tervezett megjelenés: 1994. augusztus
Fogyasztói ár: 348Ft

A „kemény” filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömeire alkot, rendszerint szatirikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnét figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: 1994. július
Fogyasztói ár: 298Ft

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen valamit, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

ÁMON KIADÓ

J. Robert King: Az Éjfél szíve
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260Ft

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a legsúlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

Elaine Bergstrom: Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: 1994. augusztus
Fogyasztói ár: 260Ft

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

Peter Morwood: A Ló-Úr
Tervezett megjelenés: 1994. szeptember
Fogyasztói ár: megállapítás alatt

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



SÖTÉT



A sötét elfeket, „drow elfek”-et a hivatalos AD&D világok közül az egyik legnépszerűbb világról, a „Forgotten Realms”-ról szóló kiadványokból ismerhetjük leginkább. Itt játszódik a híres sötét elf trilógia, melynek első része, az *Otthon* ma már (végre!) magyarul is kapható. Valószínűleg ez a könyvsiker buzdította a TSR stábját további, kifejezetten sötét elfekről szóló forrásmunkák kiadására: a *Drow of the Underdark* részletes leírást ad erről a különleges fajról, a *Menzoberranzan Boxed Set* pedig az említett regény helyszínéről, egy pompás drowelf városkáról, Menzoberranzanról szól.

Mindkét kiadvány rendkívül igényes, megjelenésre és tartalomra való tekintettel egyaránt. Hasznos, szép könyvek, ám nem nélkülözhetetlenek egy jó játékhoz. Tapasztaltabb mesélőknek nem jelenthet nehézséget egy-egy regény alapján megalkotni a játékhoz szükséges háttérrel, a feladat pedig lelkes kezdők számára is tanulságos és szórakoztató lehet. Akadhat olyan mesélő is, akit megfogott a sötét elfek praktikákkal, alias cselszövésekkel teli világa, de nincs kedve egy olyan helyszínre tenni a mesét, amiről játékosai már olvashattak. Ilyen problémákra egyszerű a megoldás: *Underdark*, *Mélyisötét*, a drow-elfek birodalma hatalmas, a barlangok szövedéke behálózza az egész kontinenst, a lehetőségek itt is végtelenek. Nem szükségszerű, hogy Menzoberranzantól két-háromezer kilométernyire is matriarchális törvények uralkodjanak. Elképzelhető egy Lloth-hitet megtagadó társadalom, vagy a művészetek, a tudás érzelmentes híveinek világa, esetleg egy teljesen túlvilági, pokolszerű vidék, ahol a sötét elfek elkorcsosult szenvedélyek rabjává váltak, és így tovább...

A számtalan lehetőség mellett azonban nem árt, ha figyelembe vesszük fajuk jellemzőit: az örök éjszaka elfjei nagyrészt önző, kaotikus népség – lélegzetelállító szépjérzékük, ügyességük és találmányosságuk kevély büszkeséggel és kíméletlen számítással keveredve kegyetlen egységet szül, inkább az érzékek, mintsem az érzelmek világába vezet. Tulajdonságaikra egyébként külső jegyeikből is könnyen következtethetünk: idegen szépségű, törekenyek

tűnő, finom mozgású, kecses lények, arcuk az ívek, és szögletek tökéletes harmóniája, tekintetük félelmetes, mégis csábító erejű. Jelenlétük kényelmetlen tiszteletet, irigységet vált ki a legtöbb idegen fajból. Tökéletesen uralt mozgásuk a legapróbb részletekig kifinomult, remek hallásuk, érzékeny szemük többet mutat meg számukra a világból, melyet például mi, egyszerű emberek valaha is felfoghatunk.

Sötét, majdhogynem fekete bőrük olajoktól fényes; kíváncsok, pompás idomaikkal, rugalmas izmaikkal, vadítóan érzéki öltözködésükkel még a legjelentéktlenebb drow nők is felülmúlják a felszín szépségeit. A férfiak könnyed tartása, vonzó arcéle, nemes eleganciája csaknem tökéletességet sugall. Életét valamire is tartó felszíni ember mégsem vágyott soha drow ölelésre, sötét elf csókra. Dalamos beszédük, hanghordozásuk, egész fellépésük rendkívül kifejező, expresszív, ugyanakkor félrevezető is lehet. Szépség és hatalom, tökély és uralom, kevély erények, hamis csillogás: ez az, mi hűen jellemzi Mélyisötét veszedelmes elfjeit.

Otthonuk, az örök sötétség királysága sokban hasonlít gyermekeire: csodálatos barlangrendszerekkel, föld alatti tavakkal, vízesésekkel, utánozhatatlan, idegen szépségekkel és alattomos, szörnyű veszélyekkel kecsegteti az utazót. Hatalmas, gyönyörű cseppkövek, fluoreszkáló zuzmók, mohák, színes gázfelhőket kibocsátó óriásgombák, hűvös, játékosan csordogáló barlangi patakok fogadják a felelőtlen látogatót. A több száz méter mélyen húzódó hatalmas barlangrendszer, Mélyisötét, a felszínen soha nem látott teremtmények és képződmények hazája még a legtapasztaltabb drow-k számára is komoly fenyegetés. Az egész barlangrendszer minden ehető, szerves teremtmény számára egyetlen, természetesen kialakult, gigantikus csapda; borzalmas, kitűnő érzékekkel és étvágygal rendelkező lények világa. A hatalmas, nagyrészt felderítetlen térség kialakulása geológiai torzulások, víznyelők, föld alatti lávafolyamok, törésvonalak, barlangi folyók és törpék évezredek át tartó, fáradságos munkájának köszönhető. Azt mondják, a bonyolult föld alatti rendszeren keresztül lehetséges

ELFEK



eljutni a Világ Gerincétől Calimshanig, onnan Untherig. Ilyen utazásról azonban nem szól a fáma; rendkívül veszedelemes és fáradságos út lenne, mely akár hónapokig is eltarthat. Nem egy hatalmas birodalom emelkedett itt fel, majd süllyedt a feledés homályába anélkül, hogy a felszínen lakóknak akár csak sejtelmük lett volna születésükről vagy pusztulásukról. Felszíni pusztításaik, fosztogatásaik miatt a drow-k mégis ismertté váltak, ismertebbé és rosszabb hírűvé bármilyen más, Mélysötét-béli rémségnél.

A felszíni népek, különösen rokonaik, az elfek iránt táplált szenvedélyes gyűlöletük mélyen a múltban gyökerezik. Alászállásuk előtt a Birodalmak déli részén, forró dzsungelök lakóiként éltek, sötét bőrük miatt akkoriban is „Sötét Elfek”-ként ismerték őket. Büszke, fejlett kultúrájú, harcos nép voltak, akiket más elf nemzetek bölcsei már akkor is kissé dekadensnek tartottak. Gonosz isteneik, Ghaunadaur és Lloth papjai, no és az öntelt nemesség parancsára állandó viszályban és harcban álltak a környező népekkel. Emberek, elfek és törpék közös szövetsége volt csak képes végül titáni erejű mágikus csaták eredményeképp a föld alá kényszeríteni őket, felfuvalkodott, gonosz isteneikkel együtt.

A földalatti rendszereket egyre jobban megismerő kemény, kitaró nép harci kedve az Alászállástól sem lanyhult. A nehéz körülmények s a szigorú, Mélysötét diktálta természetes szelekció tovább fejlesztette, edzette sötét lelküket; hőliátásuk aljasságaikkal, tudásukkal együtt finomult. Gyors hódító háborúk eredménye képpen elfoglalták a törpék egyik legnagyobb barlangját, Bhaerynd-et, a világ eddig ismert legnagyobb és legpompásabb föld alatti városát építve ide. A város aranykora nem tarthatott sokáig; a belső, hatalomért és rangért folytatott viszályok egyre hevesebbé váltak – kitört az eddigi legvéresebb drow polgárháború, amely hatalmas mágikus robbanások közepette Bhaerynden barlangjának összeomlásával és a sötét elfek végleges szétszóródásával végződött. A szétszóró, rivális településekből később kialakultak a mai sötét elfek városai. Ezekből csak néhánynak ismert pontos elhelyezkedése: Menzoberanzen a Birodalmak északi határvidékén (Savage Frontier), Eryndlyn és Ssamath a kontinens nyugati részén (High

Moor és Far Hills alatt) fekszik, Lhurth Dreirer pedig a Bhaerynden romjaihoz, a Nagy Szakadékhoz legközelebb eső drow város. A Nagy Szakadék (The Great Rift), a sötét elfek első föld alatti polgárháborújának „emlékműve” egyébként újra törpelakta vidék, ez lett a Mélysötét és a felszín közötti hivatalos kapu; ma többnyire törpék és a gátlástalanabb kereskedők használják.

A drow városok egyedülállóak szerte a világon. A törpék célszerű, masszív föld alatti építményeivel szemben a sötét elf települések épületei láthatólag inkább az esztétikai és stratégiai szempontok ötletes ötvözetei. A drow városok gyönyörű palotái nem túl ragyogó, drow szemnek is kellemes mágikus fényekben tündökölnék, mint megannyi szétszóró gyöngyszem egy elfeledett, sötét tenger fenekén. A Mélysötét kimeríthetetlen ásvány-, nemesfém- és drágakőforrásai mérhetetlen gazdagsággal látják el a mágikus energiákkal bányászó drow népet, s ez építészetükön is megmutatkozik.

A sötét elfek híres, rettegett mágijája a mélysötéti ércek különös sugárzásainak és a felszínen megszokott mágikus erők keverékének eredménye: jellegzetes, hatásosan alkalmazható fegyver a jóérzékű drow-k kezében. A misztikus környék és az elf örökség már születésükkor különleges képességekkel ruházza fel a mélység hódítóit, mely képességeket (levitáció, sötétség teremtése, táncoló fények) kora gyermekkorukban megtanulják hatékonyan alkalmazni a mindennapi életben. (Ez „egészséges, istenfélő” drow családokban pedig azt jelenti, hogy a tehetséges drow gyermek harcban mágikus képességeit felhasználva védi meg magát.)

Megfontolandó igazság a mondás: drow harcossal megütközni rendkívül veszélyes, drownak háttal állni egyenlő halálos ítéletünk aláírásával, de a sötét elf varázslók praktikáinál már csak papnőik hálójába keveredni végzetesebb.

Ennyit szántunk ízelítőként e sötét jellemű népségről; különleges varázslataikról, kicsavarodott, aljas hitükről és isteneikről, valamint a játék során szükséges adataikról szól majd cikkünk folytatása.

Papp Cseperke, Molnár Attila és Szabó Dezső
(Papp Cseperke)

GWYNEDD KIRÁLYSÁG

Katherine Kurtz regényei alapján



Feudális, hűbérúri rendszer; király, lovagok, jobbágyok. Egyházi és világi hatalom.

Emberek és derynik.

Talán senki nem tudja, hogy valaha régen békében éltek-e egymás mellett az emberek és a derynik. Az írott történelem titkát az egyház őrzi, és az egyház Gwyneddben a gonosz szolgáinak kiáltotta ki a deryniket. (Valójában a deryni hatalom nem szükségszerűen jó vagy gonosz. Annak lelke állhat a sötét vagy a világos oldal, a jó vagy a gonosz szolgálatában, aki a hatalmat használja. Gonosz kézben a deryni hatalom gonosszá válik.) Ha van is birtokukban olyan pergamen, amely a több száz évvel ezelőtti kor esetleges békéjére utal, mélyen hallgatnak róla. Az időszámítás kezdete előtti időkről pedig még az egyház sem tud szinte semmit.

Mit tudunk hát?

Időszámítás után 822-ben Gwynedd királyát, az emberemlékezet óta uralkodó Haldane család fejét, Ifor Haldane-t leaszitották trónjáról és kivégezték. A deryni interregnum évei következnek; egy deryni varázsló szerezte meg a hatalmat, I. Festil néven koronázták királlyá. Gwynedd deryni elnyomás alá kerül, a zsarnoki uralkodók akaratát deryni mágia kényszeríti az országra, az egyházra. Minden szempontból, minden lehetséges módon a derynik élveztek előnyt az emberekkel szemben, a világi, az egyházi méltóságok csak nekik juthattak. Az eredmény? Az ország minden, a derynik hatalmával nem rendelkező lakosa megtanulta félni és gyűlölni a mágiát, bár csak egy maroknyi deryni kereste a sötét erők támogatását. Voltak ugyan derynik, deryni családok, akik nem hódoltak be a zsarnokoknak, akik segítették az embereket, ahol tudták, de őket már mindenki elfelejtette.

846-ban Cor Culdiban megszületik Camber, Culti legendás grófja. Ő az, aki Rhys Thurinnal együtt felfedezi a 890-es évek közepén, hogy bizonyos körülmények között nem csupán a deryni származásúak képesek a mágia használatára – és az egykori uralkodóház sarját, Cinhil Haldanet beavatják a mágia használatába.

904-ben Camber vezetésével lázadás tör ki, derynik és emberek egymással szövetségben döntik meg az utolsó deryni uralkodó hatalmát, és Cinhil Haldanet királlyá koronázzák.

906-ban Camber meghal, majd a Püspökök Tanácsa szentté avatja.

917-ben kezdődik a derynik üldöztetése, a Tanács megfosztja Cambert szent címétől, kiátkozással fenyegetik mindazokat, akik mágiát mernek használni, deryni többé nem tölthet be



magas tisztséget, nem léphetnek be az egyház kötelékébe, és a király hozzájárulása nélkül nem örökölhetnek földbirtokot.

Cambert egykor az okkult tudományok patrónusaként tartották számon, az emberiség védelmezőjeként. Amikor kitagadták, neve a gonosz szimbólumává vált, valamennyi, az interregnum éveitől elkövetett gonosz cselekedetet neki tulajdonítottak.

A legenda szerint Camber állítólagos halála soha nem következett be, a szent csak elrejtőzött, és várja, hogy mikor lesz ismét lehetősége a mágiát gyakorolni. Senki nem tudja, hogy a legendának van-e valóságtartalma – de ha nincs, akkor vajon ki az a férfi, akinek az alakja néha megjelenik egy-egy, az igaz ügyért küzdő deryni látomásában, és tanácsot ad vagy figyelmezteti őket... Annyi biztos, hogy a teste eltűnt. Amikor meghalt, az emberek azt hitték, hogy mint áldott, a testével együtt mehetett a mennybe. Iratok szólnak azonban arról, hogy fia az utolsó deryni püspökkel (helyesebben évszázadokig az utolsó püspökkel) új nyughelyre szállította apja holttestét, de soha nem árulta el, hova.

Két évszázad telt el. A deryniket üldözték, pusztították, máglyán égették el. Mivel a derynik semmiben nem különböznek az emberektől, csak éppen képesek mágiát használni, sokuknak sikerült megmenekülni. Akadtak felvilágosult, vagy csak tisztességes emberek, akik menedéket adtak nekik, új életet kezdhettek ott, ahol nem ismerte őket senki, beolvadhattak az emberek közé. Sokan megmenekültek, de nagy árat fizettek érte. Az ősi tudás nagy része elveszett. Sokan, hogy megmentsék gyermekeik életét, nem árulták el, milyen származást örököznek tovább, nem tanították meg gyermekeiket, hogyan élhetnek a hatalmukkal. Mivel tilos és bűn a mágiával foglalkozni, miért is próbálnának meg vele – hogyan is derülhetne ki a titok?

És hiába voltak, akik őrizték a hagyományokat, akik továbbadták a tudást, csak annyit tudtak tanítani, amire ők maguk emlékeztek, nem maradtak már iskolák, tanítómesterek. Ami tudás még megmaradt, azt a Camberi Tanács őrzi. A tisztavérű derynik titkos szervezetét az üldöztetések után alapították, célja a még megmaradt derynik védelme és igazgatása. A tanács összetételét csak a tagjai ismerik, és ők a mágiájuk eredményeképpen, ha akarnak sem tudnák elárulni a titkot. A még élő derynik egy része laza kapcsolatban van egymással, a tanács tartatja be a törvényeiket, bíróként jár el a mágikus vitákban, kutatja a régi tudást. A mágikus párbajok az általuk meghatározottak szerint zajlanak. A Gwynedden kívüli országokban élő derynik sem szállnak szembe az ítéleteikkel. Mivel nem tudhatja senki, ki a Tanács tagja, kellemetlen meglepetés is érheti azt, aki a Tanács nevében próbál szélhámoskodni... Valószínűtlen, hogy egy püspököt a Tanács tagjává válasszanak, de a valószínűtlen nem egyenlő a lehetetlennel!

És eljön időszámítás szerint 1105. Marluk, Tolan uralkodója Gwynedd feletti hatalomra tör – és Marluk deryni mágus...

A fiatal Brion Haldane, a trónon Cinhil után a tizenkettedik állt szemben a deryni varázslóval. A király nem rendelkezik mindazzal a mágikus hatalommal, amit Camber megtanított az ősenek. Uralkodók hosszú sorának nem került deryni mágus a közelébe, így amit valaha tudtak, rég elfelejtették. A királynak semmi esélye nem lett volna, ha nincs Alaric Morgan, Corwyn

hercege, aki – bár nem részesült megfelelő oktatásban, és csak az anyja révén csörgedezik deryni vér az ereiben – lassan-lassan egyre több deryni képességet fedez fel magában. Mindenki által elfeledett kéziratokat kutat fel, amiről olvas, azt megpróbálja megvalósítani; például a Thurin koncentrációs technikát, vagy a gyógyítást. Sikerül elvégezniük a beavatási szertartást, és a király újonnan szerzett hatalmával győzni tud.

Az idő azonban még nem érett meg arra, hogy az emberek elfogadjanak egy derynit. Csak a király hatalma és tekintélye, no meg Morgan harci és mágikus képességei teszik lehetővé, hogy a deryni-gyanús herceg életben maradjon.

Brion uralkodása alatt Gwynedd és a szomszédos tizenegy királyság békében él.

Az időszámítás utáni 1120. évben Briont meggyilkolják, tizennégy éves fia, Kelson követi a trónon. Kelson anyja szenvedélyesen hiszi az egyház tanításait, a derynik vesztének okozásával szeretne vezekelni eredendő bűnéért: ő maga is deryni. A király helyzete nem könnyű: Marluk leánya, az Árnyék Asszonya, a deryni varázslónő az életére tör, a környező országok ugrásra készen várják, mikor foglalhatják el a tapasztalatlan király földjét, az egyház kiátkozza tanácsadóját, Morgant, majd magát a királyt is, és a Camberi Tanács sem áll szívesen fél-derynik mellé...

Az Árnyék Asszonya varázspárbajra hívja; hol Meara, hol Torenth seregei támadnak a határ mentén; csodatévő szent lázítja az országot a derynik ellen, és a Camberi Tanács úgy dönt, hogy a félderynik is párbajképesek, mágikus párbajban megölhetők.

A Tanács nem tudja, milyen óriásit téved a deryni – félderyni megkülönböztetéssel. A titok rég az idők homályába veszett,





talán soha nem jönnek rá: nem létezik tiszta vérű deryni és fél-vér deryni. Való igaz, hogy már a születésnél eldől, képes lesz-e valaki mágiát használni, vagy sem, de ehhez nem kell a szülőknek deryniknek lenniük.

Kétféle öröklése létezik a mágikus hajlamnak: vagy az anyai ágon öröklődik, vagy az apai.

A mágikus hajlam olyan domináns tulajdonság, amit az anya – ha rendelkezik vele – mindenképpen átörökít az utódaira. Semmi jelentőséggel nem bír, hogy az apában is megvan-e az a tulajdonság, vagy nincs. Ha megvan, és – bár nála nem domináns tulajdonság – ő is átörökíti egyik gyermekére, az nem lesz hatalmasabb, nem bír nagyobb mágikus potenciállal, mint az a testvére, aki csak egy szülőtől örökölt. A deryni hatalom nem kumulatív.

Aki anyai ágon öröklí a mágikus hajlamot, hosszú tanulás árán éri csak el mágikus képességei csúcsát. Ha nem kapott megfelelő oktatást, akkor csak meglehetősen kiszámíthatatlan hatékonysággal képes varázsolni, és csak olyan varázslatokat, melyekre ösztönösen jött rá.

Mind férfi, mind nő örökölheti ily módon a hajlamot.

A másik esetben az apán keresztül öröklődik a mágikus képesség, és csak a fiúgyermekre: ez azonban másféle jellegű, mint az előzőekben ismertetett. Ha a hajlamot megfelelő módon aktiválják, az illető férfi semmivel sem bír kevesebb hatalommal, mint aki anyai ágon örökölte. Maga az aktiválás, a mágikus hatalom befogadása bonyolult és kimerítő eljárás, számtalan pszichológiai és fiziológiai tényező befolyásolhatja az eredményt. Ha a hajlamot nem ébresztik fel – és ehhez mindenképpen egy anyai ágon mágikus hajlamot öröklött deryni kell – az illető férfi soha nem érzlelheti a képességeket magában.

Az első (és évszázadokig az utolsó) alkalom, amikor ez utóbbi jelenséget felismerték, Cinhil esetében fordult elő, akinek Camber „mágikus hatalmat adott”. Még a Camberi Tanácsnak is meggyőződése, hogy ez a lehetőség csak a királyi családra korlátozódik, és ott is egyszerre csak egy ember bírhat a hatalommal. Ezt a szabályt még Camber fektette le, és sokáig nem kérdőjelezte meg senki. (Az eredeti ok feltehetően abban rejlett, hogy elkerüljék a mágikus párbajt utódlási viták esetén.) Tiercel de Claron az első deryni a Tanácsban, aki szorgalmazni kezdte, hogy segítsenek másoknak is mágikus hatalmat szerezni; főleg



azután lángolt fel a vita, hogy Wencit, Torenth uralkodója olyan mágusokkal vette körül magát, akikről a Tanács tudta, hogy nem lehetnek deryni származásúak. Miután a Tanács leszavazta Tiercel javaslatát, ő a Tanács jóváhagyása nélkül kezd dolgozni...

A két hajlam egymástól teljesen független, azaz öröklheti valaki mindkét tulajdonságot egyszerre. Ebben az esetben sem kumulatívok a deryni képességek, nem lesz nagyobb hatalma a mindkét hajlamot öröklő embernek. Mindössze annyi előnye származhat, hogy a hajlam aktiválása esetén elkerülheti a tanulás és gyakorlás hosszú és fáradságos munkáját.

Deryni képességek

A deryni mágiát – merőben önkényes technikai besorolás szerint – két csoportba oszthatjuk.

Az egyik fajtához nincs feltétlenül szükség segédeszközökre, bár ilyesmi alkalmazásával kevesebb energia felhasználásával megoldható a varázslat.

Egy másik ember gondolatában (persze, ha nem rendelkezik mentális pajzsokkal) lehet olvasni, de könnyebb, ha megfelelő tárgyak segítségével hipnózisba ringatjuk az illetőt. Ugyanígy, ha egy deryni koncentrálni, képes megállapítani, hogy hazudik-e a beszélgetőtársa, rákényszerítheti az akaratát, elfelejtethet vele eseményeket; összefoglalva: mentális hatalommal bírhat mások felett.

Aki a mágia alkalmazását kezdi megtanulni, mentális pajzsokat épít ki magának. Az már az illető akaratától függ, hogy mindig fenntartja-e ezeket a pajzsokat, vagy nem védelmezi az agyát. Ha valaki leplezni akarja deryni mivoltát, bölcsőbb, ha pajzsok nélkül sétál... Nehezebb a varázshasználói mivolt eltitkolása, ha bármiféle hatást – akár ellenséges, akár baráti befolyást – akar gyakorolni valaki a kérdéses elmére. Automatikus védekező reflex, hogy a pajzsok azonnal megjelennek, ha nem számítunk a támadásra. Persze ha tudjuk, hogy valaki manipulálni készül az elménket, koncentrációval képesek lehetünk pajzsaink visszaszorítására. A pajzsok felhúzása egyébként nem érinti a deryniknek azt a képességét, hogy elméjükön keresztül társalogni tudjanak egymással. Ha a két személy látja egymást, nem szükséges ehhez ismerniük is a másikat. Nagyobb távolságok esetén energiafelhasználás kérdése a kapcsolatteremtés, illetve – bizonyos határon túl – már attól is függ, hogy a két ember mennyire ismeri egymást.

Ugyanebbe, a segédeszközök nélkül is alkalmazható kategóriába tartoznak az olyan, nem mentális jellegű varázslatok, mint például a gyógyítás, tárgyak mozgatása.

A varázslatok másik kategóriájához mindenképpen kellenek segédeszközök: az őrzőknek nevezett fehér és fekete kockák a védőkörök kialakításához, gyertyák az Útikapukhoz, jerraman kristály a megkötő varázslatokhoz. Sajnos, az ilyen jellegű varázslatok javarésze elveszett az évszázadok homályában. Működő kapuból csak néhány tucat ismert, és ezek többsége sem használható akárki számára. Egyes kapukat biztonsági okokból úgy alkottak meg, hogy csak néhány kiválasztott ember használhassa, másoknál biztonsági rendszert építettek ki, s így a betolakodó nem távozhat, amíg a tulajdonos hozzá nem járul. Ha még él... Az, hogy egy kapu csapda is egyben, nem feltétlenül érezhető meg előre, ez a csapdaállító és a kaput használni kívánó deryni ügyességétől és tapasztalatától függ.

Egy deryni egyetlen módon fosztható meg úgy a hatalmától, hogy életben marad, és ép elméjét is megőrzi: ha merashát itatnak vele. A merasha egy kábítószer-féle, azonban csak a derynikre hat – azaz hatása (a mágikus képességek összevarázsa) csak derynik esetében ártalmas. Amíg a hatás el nem múlik, ellenszere nincs; az egyetlen megoldás az, ha valaki megpróbálja hozzászoktatni a szervezetét. Immunissá így sem válik, de legalább kevésbé erőteljesen és rövidebb ideig hat a szer.

A varázspárbaj szabályait úgy alakították, hogy a párbajban részt nem vevőket, a nézőket minél kevesebb baleset vagy baj érhesse. Általában tilos egyszerre több ellenfelet kihívni, nagyon ritkák az olyan párbajok, ahol két-két vagy akár több ellenfél küzd egymással. A kihívás szólhat életre-halálra, vagy csak annak megállapítására, hogy melyik küzdőfél a jobb. Ez utóbbi párbajnál önvédelem esetét kivéve tilos ölni. A párbajnak mindenképpen egy, a felek által létrehozott varázskörben kell zajlania, a mágia a körön belül tartja a pusztító erőket, és biztosítja, hogy kívülről senki ne segíthesse a párbajozókat. A kört csak a győztes törheti meg. A párbaj menetét is pontosan szabályozzák: az első támadás joga a kihívotté, de ha a kihívó nő, az udvariasság úgy diktálja, hogy átadják neki az első csapás jogát. Az első varázslatok általában csak arra szolgálnak, hogy kipuhatolják az ellenfél gyenge pontjait, majd megkezdődik a valódi küzdelem: szörnyeket küldenek a másíkra, tüzek csapnak össze, energiák feszülnek egymásnak.

Egyház

Többé-kevésbé a keresztény egyházhoz hasonló mind hierarchiájában, mind a vallás külsőségeiben. A hit, a vallásosság jelen van az emberek mindennapjaiban, valódi eretneket keveset találunk. Ha az egyházban nem is, de az istenben a derynik is hisznek. Az egyházat a huszonnégy tagú „püspökök tanácsa” irányítja, ebből tízenként mindenkor vándorló püspök, akinek nincs egyházmegyéje. A tanács egyszerű szótöbbséggel dönt. A tudomány az egyház kezében van, akit a szellemi élet vonz, az az egyházat választja, és az egyház kötelekeiben kutatja a világ titkait. Mindez persze nem vonatkozik a derynikre, de ők jelenleg a saját tudásuk visszaszerzésével vannak elfoglalva, a saját hatalmuk titkait kutatják – így sok minden hosszú-hosszú évekig marad még rejtve az emberek elől.

Katherine Kurtz deryni regényei

Culdi Camber
Szent Camber
Camber, az eretnek
Deryni napkelte
Deryni sakk-matt
Győztes deryni
A püspök örököse
Királyi igazság
Küldetés Szent Camber nyomán
Deryni archívum

Májér Júlia

R A O U L R E N I E R

SZERTARTÁS

L A C É R E M O N I E

Az őszi napéjegenlőségnek éjszakáján, melyet az régiek samhainnak neveztek vala, az tanítvány egy keresztúton mestere elébe járul, ő pediglen áldását adja reá. Ennek utána az mester az veszedelmek ösvényére kél az négy őselemen által. Végezetül csókjával illeti az maumet-t, és envérével felkeni hű tanítványát.

Mersant le Sinistre megállította lovát a dombtetőn, és lassan, megfontoltan a nyeregkápára könyökölt. Tekintete körbevándorolt az erőtlen tavaszi napsütésben fürdő tájon; a lankás emelkedő magából lélegzetelállító kilátás nyílt a környező vidékre.

A termékeny folyó völgyben lustán kanyarogva kígyózott a Szajna nyugat felé, a nagy csatorna irányába. Amerre csak a szem ellátott, friss vetés sarjadt a gabonaföldeken; a domboldalakon a búza- és rozstáblákat rendezett gyümölcsösök váltották föl. A szomjas fekete föld már régen magába itta az utolsó havat, és a gyümölcsfák ágain a feslő bimbók ezüstösen csillogtak a májusi harmattól. A kelő napkorongnak még csak a felső széle bukkant elő a keleti dombvidék takarásából, ám a földeken már szorgoskezü jobbágyok sűrögtek-forogtak – a zsenge vetés kényes jószág, a nap minden órájában ügyelni kell rá. A gabonátáblák között itt-ott hatalmas uradalmi csűrök emelkedtek; vesszőfonatú falukat keményre száradt sárral tapasztották ki. Gazdag vidék volt, mégsem annyira gazdag, mint az ura szerette volna.

Nyugaton, ahol a dombhátak lankás íve meredekebbre váltott, és közelebb húzódtak a széles folyam partjához, komor árnyék vetült a Szajna aranyló vizére. A legnagyobb magaslatot zord erődítmény koronázta, mintha valami ádáz sárkányt változtatott volna ott kővé a világ hajnalkorában egy kevély varázsló. A roppant, zömök falak feketék voltak a kortól. Zsarnoki otrombaságukban nyoma sem volt az új idők szavának; Mersant egyetlen csúcsba futó boltívet, egyetlen karcsú fiatornyot sem látott rajtuk. Az öregtorony, a donjon, a vándor kőfaragómesterek lidércnyomása lehetett volna: tömzsi, ormótlan építmény, minden díszítés nélkül. Méltó székhely egy olyan kapzsi, vaskezü hűbérúrnak, mint a pallérozatlanságáról hírhedt Bertram de Bruyn apát.

Jumiéges kolostora régi volt, hihetetlenül régi; alapítása még a hajdanvolt idők homályába vesző Charlemagne uralkodását is megelőzte. Évszázadokkal ezelőtt egyike volt Franciahon leghatalmasabb, legbefolyásosabb szerzetesi közösségeinek, ám fénye azóta megkopott. A kereszténység legragyogóbb elméi manapság Vézelay-ben, Cîteaux-ban és Clairvaux-ban gyülekeztek; a jumiéges-i bencések a maguk divatjamúlt eszméivel és megcsontosodott nézeteivel beleszürkültek a háttérbe. Ám a kolostor gazdag maradt. Nagyon gazdag.

Bertram apát nagyravágyó férfiú hírében állott. Elszegényedett nemesi család sarja volt, tanulatlan ember, akinek atyja csak féktelen ambíciókat hagyott örökül. Egyedül az egyház nyújtott lehetőséget neki a kiemelkedésre, és ő mohón, két kézzel kapott az alkalmon. Pedig igencsak világi alkat volt a jó apát; a szóbeszédnek szerint nem vetette meg a dús étkeket, a nehéz borokat, a feslett nőket és az élet egyéb örömeit. Jumiéges uradalma bőséges jövedelemmel járt, ám Bertram de Bruyn kedvteléseihöz ez sem volt elég, pedig kíméletlenül zsarolta a jobbágyait. Az apát nyakig úszott az adósságban, és az is csak ideig-óráig segített rajta, hogy befolyásos barátai voltak a pápai udvarban, akik rendszeres időközökben máglyára küldték zsidó hitelezőit. Végső szorongattatásában rendhagyó mentőötlete támadt.

Bertram de Bruyn elhatározta, hogy aranyat fog csinálni.

Kohókat építtetett; alkimista felszerelést vásárolt; súlyos arannyal fizetett a dohszagú fóliánsokért, amik között még egy-két eredeti is akadt. A kolostor pincéjében berendezett műhelyben sarlatánok és lángoló tekintetű álmodozók dolgoztak; a legtöbbjük karó hegyében végezte, ha nem tudott megszökni idejében, mert az apát nem volt türelmes ember. A kor leghíresebb alkimistáit csábította a birtokára, még a nagy Arnaldus Villanovanust is megkörnyékezte, ám az undorodva utasította el ajánlatát a salamancai egyetemről. Mindennel megpróbálkozott, a paraszti ráolvasásoktól kezdve az ókori bölcsek munkáiban leírt eljárásokig. Ha felbukkant valami rosszhírű talizmán vagy pogány ereklýe, a legképtelenebb árat is megadta érte – így került hozzá a templomosoktól zsákmányolt maumet is. Néha előfordult, hogy a tulajdonos megmakacsolta magát, és nem volt hajlandó megválni féltve őrzött kincsétől; az ilyen balga halandókat hamarosan váratlan baleset érte.

Mersant lassan, hidegen elmosolyodott. Ő tudta, hogy mindez kárba veszett fáradság. A jumiéges-i apát soha nem fog aranyat csinálni.

Legalábbis nélküle.

Bertram de Bruyn testes, görvélyes öregember volt; fiatalokora óta kínzó asztma gyötörte. Hálókamrájában nyoma sem volt a Szent Benedek regulájában előírt szegénységnek és alázatosságnak; selyemdunnás ágyon aludt, és a szolgák óránként cserélték mellette az előmelegített téglákat. A szolgák azonban ma este nem jöttek, és az apát fuldokló hortyogással hánykolódott álmában a vánkосok között; elhízott teste hiányolta oldala mellől a megszokott meleget.

A nyakának szegezett kardpenge igazi remekmű volt. Fényezett lapjába a keskeny vércsatorna mellé latin betűket marattak: az itáliai kovácsok mesterjegyét, akik csaknem egy évig dolgoztak

rajta, Giacomo Barberini, a hírhedt zsoldoskapitány rendelkezése. A pengén sűrű, nyúlós vér folydogált, s egy cseppje az apát csipkés hálóingének mellére csordult.

– Ébredj, de Bruyn! – suttogta Mersant.

A szerzetes horkantva riadt fel. Pillantása a fölébe magasodó éjsötét alakról a torkának szegezett meztelen kardra tévedt. Apró szeme elkerekedett, s vastag tokája hullámozni kezdett, amint kiáltásra nyitotta száját.

– Ne tedd! – mondta Mersant halkan, szinte barátilag.

Bertram apát szája kattánva becsukódott, ajkát csak valami ijedt nyikkanás hagyta el. A selyemdudda sötétre színeződött a lágyéka körül, és a hálókamrában maró vizeletbűz kezdett terjengeni.

– A jeruzsálemi szent templom rendje küldött – válaszolt Mersant a kimondatlanul maradt kérdésre.

Az apát arca halottsápadtra vált, és egész testében reszketni kezdett. Mióta Fülöp király felszámolta a templomos lovagrendet, rohamosan terjedtek a kósza híresztelések, hogy a rettegett szervezet nem pusztult el, csak rejtőzködésbe vonult, s bosszút forral. És ki tudja, mennyi igazsága van az efféle szóbeszédnek? Jacques de Molay, az utolsó templomos nagymester megátkozta máglyájáról azokat, akik a vesztét okozták; és a következő karácsonyt nem érte meg sem a király, sem az első minisztere, de még a pápa és a főinkvizítor sem.

– Nem kell félned tőlem – mosolyodott el Mersant. – Ha a véreDET akarnám, már nem élnél.

Bertram apát megnyalta a szája szélét. A nyelve csak ügyel-bajjal engedelmeskedett neki.

– M... mmm... mit akarsz tőlem? – dadogta.

– Aranyról van szó – mondta Mersant. Elvette a kardot az apát torkától, beletörölte a fehér selyemdunnába, és visszacsúsztatta a hüvelyébe.

– Nincs nekem aranyam! – tiltakozott Bertram de Bruyn rémülten. A kilátás, hogy esetleg megrövidíthetik a javaiban, egyszeriben megoldotta a nyelvét. – A tized mindenemet elviszi... Rouen városa elbitorolta tőlem a szajnai révet... A bitang parasztoknak meg nem fűlik a foguk a munkához...

– Már ötödik éve, hogy visszatartod a pápai tizedet, jobbágyaid szegénységére hivatkozva – felelte Mersant csendesesen. – És nem is hazudsz, mivel magad zsigereled ki őket. A révet pedig te bitorlod Rouen városától, nem fordítva.

Bertram apát rémülten elhallgatott. A veríték vastag patakokban csordogált gyérülő haja alól.

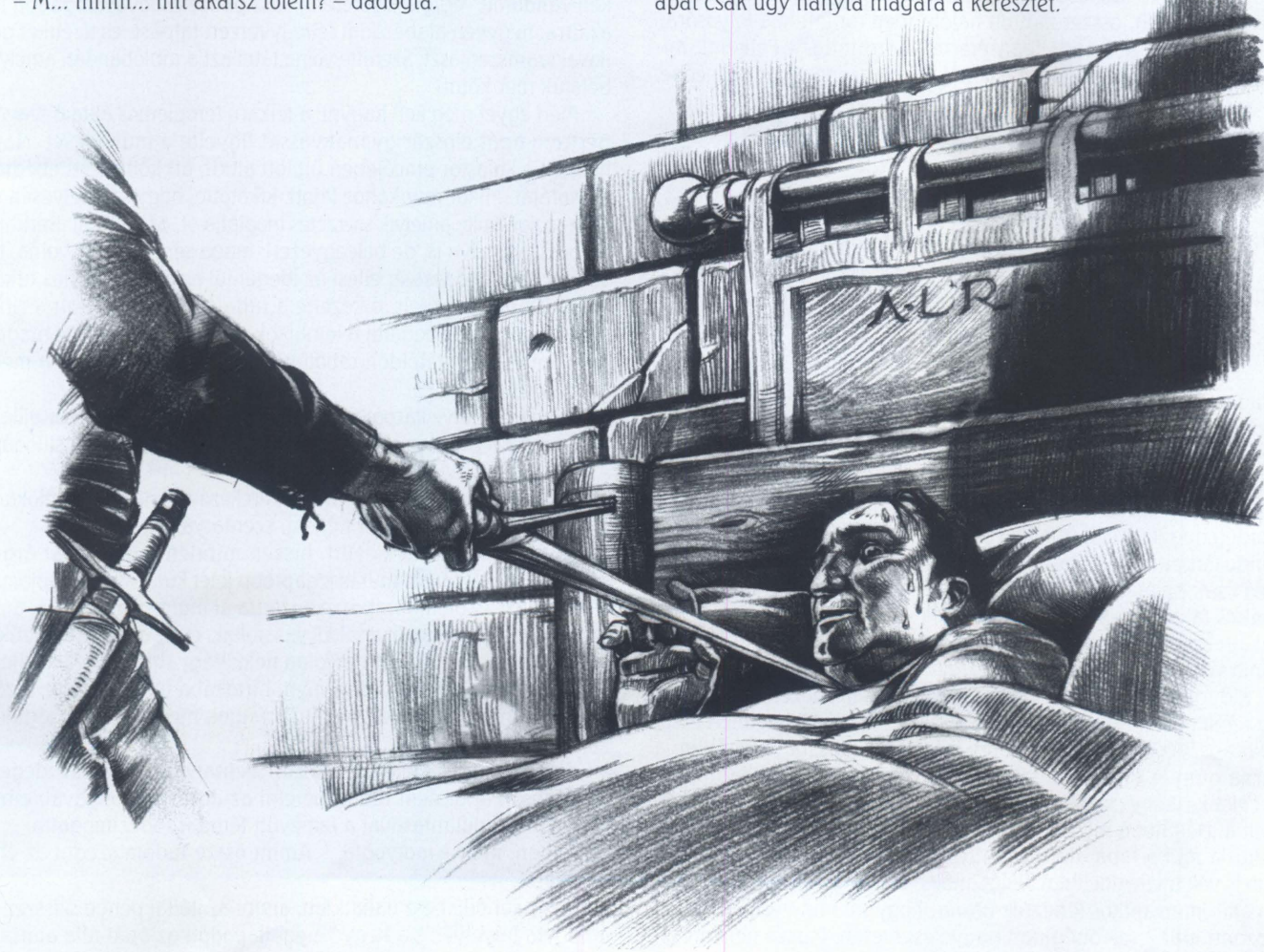
– A rendnek mindenütt ott van a szeme és a füle. Jómagam szerény eszköz vagyok csupán – Mersant közelebb húzott a fal mellől egy veretes ládát, és letelepedett rá. – Ámde az a fajta eszköz, amelyik nagyon is tisztában van vele, hogy mennyit ér. – Az iszákjába nyúlt, és egy kerek tárgyat hajított az apát takarójára. – Ismerős? Én hoztam el Croix-aux-Allier-ből.

A szerzetes kiguvadó szemmel meredt a zsugorított fejre a vérmocskos selymen. A pergamenszáraz arcról levált egy tenyérynai bőrfolt, és apró darabokra töredezett, ahogy a dunna takarásában ösztönös mozdulattal maga alá kapta a lábát.

– Akkor hát te... te...?

– Igen – bólintott Mersant. – Én öltem meg Thibault lovagot.

– In nomine patris et filii et spiritus sancti. – A holtra rémült apát csak úgy hanyta magára a keresztet.



– Üres szavak. Oktalan hadonászás – mondta a hitehagyott gróf. – Azért jöttem, hogy bosszút álljak.

– De kicsodán, a Szűzanya szerelmére? Én soha semmit nem vétettem a szent templom vigyázói ellen!

– Ha nem így lenne, föl sem ébredtél volna. Ettore Lombardi bíborosnak kell meghalnia.

– A bolognai érseknek? De hát... itt... hogyan?

Mersant egy ólompecsés pergamentekercset lökött az apát ágyára, a maumet mellé.

– A kinevezésed pápai legátussá. A kíséreteddel Bolognába vonulsz, és az apostoli szék elé idézed Lombardit. Karácsony ünnepére ott kell lennie. Barátaink az avignoni udvarban már javában munkálkodnak az érdekünkben. Ha odaér, perbe fogják majd a kánonjog szerint. Eretneknek nyilvánítják, és máglyahalál vár rá.

Bertram apát reszkető ujjakkal tépte fel a missilis kötőzsinórját. A hálófülkében nem égett fény, de a folyosóról beszűrődő világosság elég volt az olvasáshoz. Ahogy halkan motyogva végigfutott a sorokon, tekintetében lassan kiült a döbbenet.

– Valódi! – nyögte. – De a dátum... Szent János evangélista ünnepére szól!

Mersant bólintott.

– Egy hónap. Addig megtanítalak aranyat csinálni.

Az apát kezéből kihullott a pergamen. Tátott szájjal meredt a sötét idegenre.

– Valamit valamiért – vont vállat Mersant. – Krisztus testét sem őrizték ingyen.

A kapzsiság teljesen eluralkodott a vén szerzetesen. Minden óvatosságról és méltóságról megfeledkezve kiugrott az ágyból, és úgy, ahogy volt, összerondított hálóingben rontott ki a folyosóra.

– Jacques! Armand! Jean-Pierre! – ordította. – Fölkelni, mihaszna népség! Fűtsetek be a kohókba, de azonnal! Le a pincébe, mielőtt...

Ekkor könnyed érintést érzett a vállán. Finom volt és tiszteletudó, csöppet sem fenyegető; Bertram de Bruyn mégis úgy pördült hátra, mintha kígyó marta volna meg.

– Fölösleges úgy kiabálnod, szentatyám – mondta Mersant. – A donjonban egyetlen eleven lélek sincs rajtunk kívül.

Az apát értetlenül meredt rá véreres szemével. A hitehagyott gróf keze a kardja markolatát simogatta.

– Csekélyke figyelmeztetés – mosolygott. – Arra az esetre, ha netán ármányt forgatnál a fejedben.

A haldokló nap kiontott vére bíborszínűre festette a levelüket hullató fák megtépázott lombkoronáját. Csípős szél fújt. Bertram de Bruyn dideregve szorosabbra húzta magán hermelinprémes palástját. Sziklásabb terepen mindig átszállt a hordszékébe, mert abban kényelmesebb ülés esett; a díszhintót viszont nem járta át ennyire a hideg hegyi levegő, mivel a szolgák minden nyílást és hasítékot gondosan eltömtek olajba mártott szalmacsutakokkal. Ráadásul még csak az átkelés elején jártak; ha feljebb érnek majd, ahol a lombos fákat hatalmas túlévelű erdők váltják föl, és az utat kopár sziklafoltok szegélyezik, még harapósabb lesz az idő. Muszáj kitálnia valamit, különben még halálra fagy ebben a hidegben...

Kidugta a fejét a hordszék ablakán, és hátranézett. A díszesen felszerelt menet hosszan elnyúlva sorjázott az alpesi hágón. A megakart öszvérek lehelete fehéren gőzölgött a tiszta levegőben; a barna gúnyás hajcsárok szitkozódva nógatták őket. A hintó alig fért el a keskeny csapáson, féltucat markos legénynek kellett igazgatnia. Dél tájban rosszul lépett az egyik ügyetlen parasztja; megindult a föld a lába alatt, és mire elkiálthatta volna magát, már lenn is volt a szakadékban. Valószínűleg eltörte a hátát, vagy valami ilyesmi, mert mikor lenéztek utána, hogy mi van vele, nemigen mozgott már, csak óbégatott nagy keservesen. Persze nem eresz-

kedtek le érte; a nyomorult póron úgysem lehetett volna segíteni, és ugyan kinek van kedve a nyakát kockáztatni, egy szál kötélben lógva a csipkés élű sziklák között? Duarte megeresztett a legény felé pár nyílveessőt, de túl messze volt, és félig eltakarta a szakadék fala, úgyhogy nem találta el. Végül a sorsára hagyták; elgyötört kiáltozása még hosszan visszhangzott utánuk a szűk hegyi ösvényen. Bertram apátnak még az édes burgundi óbor is megkeseredett tőle a szájában.

Erről is az a félkarú sátán tehet, gondolta az apát ingerülten, miközben tekintete megpihent a mogorva alabárdosokon, akik kettős sorban meneteltek a hordszéke után. A hegyormot két út kerülte meg. Az egyik hepehupás volt ugyan, és köves talajú, de legalább széles és biztonságos. Ez viszont? Baloldalt a szédítő meredély, jobboldalt a meredek szurdokfal, odalent a mélyben meg valami hegyi patak. Duarte azt mondta, Dora Ripariának hívják, és egész nagy folyó lesz belőle; Torino mellett ömlik a Póba. Bertram apátot a legkevésbé sem érdekelt a nyavalyás patak, a templomos azonban ragaszkodott hozzá, hogy ezen a zergeösvényen menjenek. Pedig semmi értelme nem volt; a két út a hegycsúcs túloldalán újra találkozott. Mikor megkérdezte tőle, hogy mire vélje ezt az ostobaságot, a templomos ránézett, és ettől Bertram apátnak végigfutott a hátán a hideg.

– Rablók – mondta aztán. – De nincs mitől tartanod, szentatyám! Majd gondom lesz rájuk.

Ezzel fogta magát, és eltűnt az erdő sűrűjében. Azóta nem látták.

Rablók! Micsoda badarság! Bertram de Bruyn pillantása büszkén vándorolt végig a kíséretén. Húsz páncélos lovast fogadott fel az útra, negyven alabárdal felfegyverzett talpast, és tizenkét genovai számszerjászt. Szerette volna látni azt a rablóbandát, amelyik beléjük mer kötni!

Mert egyet meg kell hagyni: a félkarú templomos állta a szavát. Bertram apát először gyanakvással figyelte a működését. Nap-hosszat a kolostor pincéjében ült, ott aludt, ott költötte el ebédjét, vacsoráját. Mikor munkához látott, kikötötte, hogy személyesen az apát szolgálja ki; amelyik szerzetes meglátja őt, az meghal. Bertram, ha bosszankodva is, de beleegyezett; maga sem szeretne volna, ha valami túlbuzgó testvér ellesi az idegentől az aranycsinálás titkát. Ő hordta neki az ételt, ő kezelte a fűjtatót, ő lőtott-futott a ritka vegyszerekkel, ő adogatta a lombikokat. Lassan úgy érezte magát, mint valami szántóföldön robotoló pór, de szóltanul tűrte a megaláztatásokat.

Minden keserve kárpótlást nyert azonban, amikor először pillantotta meg a tégelyben azt az összetéveszthetetlen, drága csillogást. Arany! Arany!

– Így! – mondta a templomos, és ép kezével letörölte homlokáról a verítéket. – Híszel-é már nekem, szentatyám?

És Bertram hitt neki. Hitt, hiszen minden mozdulatát árgus szemmel vigyázta, az ámtás legapróbb jelét kutatva. A templomos valóban azt az ólomdarabot változtatta át merő színarannyá, amit a szerzetesek a roueni ötvösöktől vásároltak, és az apát saját kezűleg vizsgált meg, mielőtt átadta volna neki. Vágyálmái beteljesedtek! Ő, a jumiéges-i Bertram de Bruyn, birtokába jutott a féltve őrzött titoknak, amelyek a templomos lovagok mesés gazdagságukat köszönhették!

– Az alku másik fele következik, szentatyám – szólt az idegen.

Bertram apát nem tudott betelni az arany látványával; elbűvölten állt, s pillantásával a felhevült fémdarabot simogatta.

– Igen, igen – motyogta. – Amint össze tudom szedni az embereket...

Halk, sűrűlő nesz hallatszott, amint az itáliai penge szisszenve elhagyta hüvelyét, s a hegye megállapodott az apát álla alatt.

– Két napod van Szent János ünnepéig. Annyi elég lesz – mondta a templomos. – A flandriai háború híre sok zsoldost csalt Rouenba, még válogathatsz is. És nehogy sanyarú magány gyötörjön útközben, én is veled tartok.

– De... de... – hápogott az apát elképedve. – De hogyan?

– Mint a titkárod. – A kard szempillantás alatt visszakerült a hüvelyébe. A templomos elmosolyodott. – Ne félj, szentatyám, járatos vagyok a kánonjogban.

A hordszék billenése visszazökkentette a valóságba Bertram apátot.

– Óvatosabban azzal a rúddal, adta bitang parasztja! – rivallt rá az egyik izzadó szolgára, akinek térde egy pillanatra megbicsaklott a súly alatt. Aztán dühösen visszahúzta a fejét, és becsapta a gyaloghintó ablakát.

Mély ráncok redőzték a homlokát. A félkarú templomos kezdett fölöslegessé, sőt terhessé válni. Bertram apátnak semmi kedve nem volt viszályba bonyolódni a bolognai érsekkel. Az öreg bíboros nyakas, veszedelmes embernek ismerték egyházi körökben, és híres volt róla, hogy sohasem felejt. Az avignoni per kétélű fegyvernek látszott; Monsignore Lombardi komoly hatalmi tényezőnek számított a pápai kúrián, és hiába vannak a templomosoknak magas rangú pártfogói, ha egyszer magát a rendet kiátkozták. Jobb lenne, ha nem vonná magára a bíboros haragját. És a világ korlátlan lehetőséget tartogat egy legátusi ranggal felruházott főpap számára, akinek a vagyona gyakorlatilag határtalan. Bertram apát eljátszódott a gondolattal, hogy mi lenne, ha a félkarú templomos nem térne vissza. Talán leruccanna Rómába, megtekinteni az Urbs Aeterna csodáit. Azt beszélik, arrafelé különösen tüzes véreik a nők...

De mi lesz, ha mégis visszajön?

Hirtelen elhatározás fogamzott meg az apát agyában. Újra kinyitotta az ablakot, és kikiáltott rajta.

– Duarte!

A hegyi vezető, aki a teherhordó öszvérek terelését ellenőrizte a menet hátsó részén, felkapta a fejét. Bertram apát sürgető mozdulattal intett neki, mire oldalra fordította szürke csődörét, és tempós ügetéssel megindult a lomhán ballagó öszvérek sora mellett.



Duarte marcona képű, tagbaszakadt fickó volt, korzikai félvér; keresztény anyján szaracén kalózok tettek erőszakot. Lelenházban nevelkedett, és már kicsiny gyermekkorában elkerült a szigetről, ahol született. Burgundiában érett férfivé, és meglehetősen kétes múlt állt a háta mögött. A fél füle hiányzott; soha senkinek nem beszélt róla, ám Bertram apát gyanította, hogy hóhér csaphatta le. Kitűnő hegyi vezető volt, és folyton dicsekedett fegyverforgató tudományával. Az apát bízott benne, hogy el tud banni a templomossal. Ráadásul a félkarú idegen jelen volt, amikor a többi zsoldost felfogadták, és személyesen válogatta ki őket. Duartét ezzel szemben nem ismerte; vele Besanconban állapodtak meg, a citeaux-i cisztercita apát ajánlotta. Alkalmas embernek tűnt a feladatára.

A hegyi vezető közvetlenül a hordszék mellett állapodott meg, és közelebb hajolt az ablakához. Bűzös lehellete megcsapta az apát orrát.

– Parancsol excellenciád?

Bertram elfintorodott, de nem húzódott vissza a gyaloghíntó mélyére, hanem suttogóra fogta a hangját. Keneteljesen beszélt, minden szavát megnyerőnek szánt mosollyal kísérte.

– Legnagyobb fájdalomra komoly nézeteltérések támadtak köztem és a titkárom között. Tudod, testvérem, ez a hegyi átkelés igen veszedelmes dolog. Mindenféle baleset történhet az emberrel. Vegyük például azt a szegény fiút ma délelőtt...

– Excellenciás uram gondolkodása olyannyira fennkölt, hogy én azt a magam alantas, egyszerű eszével nem bírom követni – válaszolta Duarte. A szempillája sem rebbent.

Bertram apát belátóan bólogatva a hordszék szemközti ülése alá nyúlt. Mikor előhúzta a kezét a brokátvánkosok alól, egy erszény aranyat tartott benne.

– Az Úr az ő végtelen bölcsességében olykor a póroka is kiterjeszti kegyeit, hogy megvilágosodást nyerjenek – mondta, és Duarte kinyújtott markába nyomta az erszényt.

– Áldassék az Úr kegyelme! – vágta rá a félvér, és az erszény pillanatok alatt eltűnt bő vászonköpönyege alatt. – Értem immáron, mire gondolt excellenciád.

Bertram apát figyelmeztető mozdulattal emelte a magasba vaskos mutatóujját.

– Óva intelek az elhamarkodottságtól, testvérem! A titkárom valaha a lovagi rendet viselte.

Duarte elmosolyodott; széles, kiugró járomcsontja ilyenkor különösen ellenszenvesé tette kreol vonásait.

– A lovagok páncélhoz vannak szokva, excellenciás uram. A hegyi vezetők szegények, nincsen pénzük az ilyesmire. Meg aztán páncél nélkül mozgékonyabb az ember. Ne féljen excellenciád, nem leszek méltatlan a bizalmára.

Ezzel megrántotta a gyeplőt, és elmaradt a hordszék mögött. Bertram apát elégedetten hátradőlt, és összefonta ujjait domborodó pocakján. Most már csak várnia kell.

Esteledett. A tábortüzek fénye körbetáncolta az erdő sűrűjében megbúvó hegyi tisztást, vidáman átcikázott a kopottas ruhájú férfiak gyűrűjén a szabadon hagyott, kerek térségre, lobot vetett a középen leszúrt kardon, és megpihent a két mosolytalan arcon, amiket a földből kiálló penge választott el egymástól. Az egyik arc keskeny volt és szikár; a sápadt homlokot, a fakókék szempárt, a késpengevékony ajkat hollófeke haj keretezte, amelybe egyetlen ősz fűrt vegyült csupán halántéktájon. A másik arcot mintha sziklából faragták volna ki; szürke sörény bukott az alacsony, csapott homlokra, a sárga szemekből nyers, vadállati erő sütött, az orr vonala többszörösen megtörtött.

– Akkor hát értjük egymást, Lator – mondta Mersant kimérten.

A férfi, akinek nem volt más neve, komoran bólintott. Vaskos állkapcsán idegesen rángatózott egy izom.

– Azt mondd, ne támadjuk meg a menetet, mert vissza fog térni, még gazdagabb málhával – dörmögte mély torokhangon. – Kemény harc lenne, de akik megmaradnának a bandából, jövő tavaszig élélhetnének a zsákmányukból. Szűkösen vagyunk itt a hegyek között, ezt te is jól tudod. Mégis arra kérsz minket, hogy várjunk a napéjegyenlőség estéjéig. Azt mondd, akkor zsírosabb falat lesz a préda. Tegyük fel, hogy igazat beszélsz. Csakhogy több málhá több katonát jelent, és még keményebb harcot. És én a török császár összes kincsével sem érek semmit, ha a fűbe harapok.

– Félreéresz valamit, Lator – mondta Mersant nagyon halkán. – Én nem kérek; én megmondom, hogy mit fogtok csinálni. Ismersz jól; annak idején te meg a Kacska Martin velem voltatok, amikor felégettük a foix-i uradalmat. Azt a helyet, ahol születtem, Lator.

Tekintetük egybekapcsolódott; a sárga szempár és a kék. A levegő valósággal parázslott közöttük. Lator arcán gyorsabban kezdett rángatózni az izom; Mersant szeme résnyire szűkült. A körülöttük álló férfiak idegesen fészkelődni kezdtek. Ösztönösen széthúzódtak, hogy kitágítsák a kört.

A bandita elgyötörtén felnyögött, és elkapta pillantását.

Mersant ruganyos mozdulattal felállt, és kihúzta a kardot a földből. Azért szúrta oda, hogy megtisztítsa; a fekete talaj azóta már beitta róla a vért.

– Jól van, Lator! Helyesen döntöttél. Sajnáltam volna, ha más-ként alakul.

A kard szisszenve félkörívet írt le, és az embergyűrűre szegeződött. A rablók egymást taposva nyitottak utat előtte.

A penge egy hanyatt fekvő alakra mutatott a tisztáson: megtermett, tarka ruhás férfi volt, feje alvadó vértócsában pihent. Mindkét szeme hiányzott; az orrnyerge magasságában vízszintes vágás szelte ketté az arcát. A jobb kezén csak három ujjja volt; a szélső kettőt még siheder korában csapták el egy kocsmái verekedésben.

– Kacska Martin nagyot hibázott – mondta Mersant lassan. – Téves következtetéseket vont le a béna karomból. Ezért megneheztettem rá, ámbátor a barátom volt.

Visszafordult az új bandavezér felé, és szelíd, finom mosoly terült szét az arcán.

– Te is a barátom vagy, Lator. Erről soha nem szabad megfeledkezned!

A telihold ezüstös fénybe vonta az egymásba futó két utat, ahol a díszes menet letáborozott éjszakára. Naplementekor értek ide, de akkor is megálltak volna pihenni, ha hamarabb teszik. A páncélos zsoldosokat alaposan kifárasztotta a keskeny hegyi ösvény; két őszvér lesántult a szanaszét heverő görgetegköveken; a szolgák a szerencsétlenül járt legény miatt morgolódtak. Mindenki ingerülten tekintgetett a másik út felé, amelyik széles volt és könnyen járható. Duarte meg a hadnagyok igyekeztek ráncba szedni az elégedetlenkedőket, de csak félszívvvel tették a dolgukat, mert maguk sem értették, miért kellett a nehezebbik ösvényt választani. Az ingerült apát kérdőre is vonta Mersantot, aki egykedvűen várt rájuk a keresztútnál, hátát egy vaskos faóriásnak támasztva.

– Hibáztam, szentatyám – vont vállat a hitehagyott gróf. – Nyomat se láttam rablóknak. Azt hiszem, néha túlzásba viszem az óvatosságot.

– Osztom a véleményedet – fújta Bertram apát, és mérgelődve visszavonult fényűző sátrába, amit az út mellett vertek fel a szolgák, szélvédett helyen, két roppant szikla között. A középső tartórudat aranyozott kereszt díszítette, tizenkét bojtos kalappal az alján, ami csak egy bíborosnak járt volna ki.

A tábor csendes volt. A tüzek álmos lánggal pislácoltak a takarójukba burkolózva fekvő alakok között. A kijelölt őrszemek fáradtan, egykedvűen rótták köreiket. Mersant madártávlatból

szemlélte mindezt, az egyik sziklatömb tetejéről, amely Bertram apát sátrát védte a szélről. Ide vonult vissza; kevesebb alvással beérte, mint a legtöbb ember, és egy kis magányra vágyott. A kardját gondosan megtisztogatta, bekente fegyverolajjal, és nekításmasztotta egy kiszögellésnek pár lépéssel a háta mögött, száradni. Aztán leheveredett a szikla szélére, fejét félkönyékre támasztotta, és üres tekintettel meredt a szunnyadó táborra.

Úgy látszott, mintha aludna. Pedig nagyon is éber volt. Szavak visszhangzottak némán az agyában; különös, ódon ízű szavak.

Az őszi napéjegyenlőségnek éjszakáján, melyet az régiek samhainnak neveztek vala, az tanítvány egy keresztúton mestere elébe járul, ő pediglen áldását adja reá. Ennekutána az mester az veszedelmek ösvényére kél az négy őselemen által. Végezetül csókjával illeti az maumet-t, és envérével felkeni hű tanítványát.

Fejből tudta ezt a szöveget; miután az emlékezetébe véste, elégette a könyvet, amiből megtanulta. Nevers városában ölni kellett, hogy megszerezze, nem is egyszer; és tisztában volt vele, hogy mások is készek lennének ölni érte. Nicholas Flamel egyik naplója volt az, a hírneves alkimistáé – és a Hermész-rend beavatóttjáié. Flamel volt az első és egyetlen ember a római birodalom



bukása óta, akinek sikerült véghezvinnie a Dicső Transzmutációt: a nemtelen fémek átalakítását arannyá. A sors fintora, hogy az eljáráshoz semmiféle mágiára nem volt szükség, csak tudásra és szorgalomra. Mersant gyakran látogatta a pireneusi domínium könyvtárát; tudta, hol keresse a naplót. És azt is tudta, hogy ő egyike azon kevés beavatótnak, akik nemcsak elolvasni – megérteni is képesek Flamel misztikus, első pillantásra szófia ostobaságnak tűnő írásait.

A szertartás, amellyel a mester teljes jogú mágussá avatja tanítványát: erre volt neki szüksége. Az aranycsinálás titkát csak mellékesen tanulta meg; hasznos tudomány lehet még, ha pénzre lesz szüksége. Egyelőre azonban az foglalkoztatta, hogyan vihetné tovább az Ordo Hermeticus örökségét. Nem esett volna nehezére összegyűjteni néhány valódi grimoire-t – varázskönyvet – Európa különböző országaiból. Az egyház tűzzel-vassal üldözte a rejtőző mágusokat, ám az emberi kapzsisággal és nagyravágyással még az inkvizíció fanatizmusa sem vetekedhetett. Mindig akadt egy kéz, ami a domíniumok parázsló üszke alól kimentett egy-két vaskos főlánszt, a benne rejlő hatalomra vágyva. Balga bolondok! A mágia titkai örökre rejtve maradnak előttük; mit sem érnek félve őrzött kincsükkel veritékes munkával megszerzett tudás nélkül.

Mersant mindent tudott a mágiáról, amit csak közönséges halandó tudhatott, akit nem avattak a rejtett tudományok mesterévé. Egyvalami azonban hiányzott: a beavatási rituálé. Az ősi szertartás, amit a mágus végez el tanítványán.

Csak hogy a mágusok nemzetsége lassú haldoklás után kipusztult. Egyetlen hírmondójuk maradt az egész világon: a hitehagyott Casagrande mester, aki Ettore Lombardi néven felcsapott a názareti szolgájának, és vaskézrel irányította a szent inkvizíciót, amíg ötven év leforgása alatt valamennyi testvérét sikerült kiirtania. Mersant csakis ettől a kéztől nyerhetett beavatást; ám ez a kéz a magasba emelkedne és lesújtana, ha elébe járulna. Ördögi kör, amelyből nincsen menekvés.

Hacsak...

Az őszi napéjegyenlőségnek éjszakáján, melyet az régiek samhainnak neveztek vala, az tanítvány egy keresztúton mestere elébe járul, ő pediglen áldását adja reá. Ennekutána az mester az veszedelmek ösvényére...

Valami halkan megcsikordult a sziklaháton Mersant mögött. Mint egy apró kavics, amely kifordul egy puha talpú nemezcizma alól. A szavak hussanva eltűntek a hitehagyott gróf gondolataiból. Érzékszervei kiélesedtek; nem mozdult, ám minden izma pattanásig feszült. Nagyon jól tudta, mit jelent, ha az ember osonó lépteit hall a háta mögött az éjszakában.

Halk lélegzetvétel ütötte meg a fülét. Akárki is a gyilkos, érti a dolgát. Körültekintő óvatossággal cserkész be a zsákmányát: apró, sekély kortyokban szedi a levegőt, hogy ne üssön zajt, és van annyi esze, hogy puha talpú lábbelit húzzon, mielőtt portyára indul. Ezt Mersant a menetet kísérő egyik zsoldosról sem tételezte fel, mint ahogy a Lator útonállóról sem. Ezek szerint csak egyyalaki marad.

Duarte. A hegyi vezető.

Lássuk csak! Az iménti nesz túl közelről hallatszott. Duarte talán három lépésre lehet. Arra már kevés az idő, hogy Mersant a kardja után vesse magát; a félvér nyilván nem visel páncélt, és útközben volt alkalma megfigyelni, hogy pokoli gyors a mozgása. Nem baj.

Még egy szívverés...

Mersant hirtelen hasra fordult, és megpördült. A teste kilencven fokok ívet írt le; feje és bna keze a mélység fölött lógott, jobbával pedig megkapaszkodott a szikla szélében. Bal lába egyenesen, keményen fölfelé rúgott; ebben a testhelyzetben nem tudott elég lendületet gyűjteni, ám sarka még így is hihetetlen erővel találta ágyékon a félvért. Duarte felsikoltott, és elejtette a kezében szo-

rongatott misericordiát; az ütés erejétől előretántorodott, átbucskázott Mersant fején, és a mélybe zuhant. Az utolsó pillanatban azonban vakon a levegőbe kapott, és megragadta a hitehagyott gróf sorvadtt bal kezét.

A hirtelen túlsúlytól Mersant csúszni kezdett a szikla széle felé. A sikeres rúgás után lefelé lendülő csizmaorra beakadt egy keskeny repedésbe, és megakasztotta. Iszonyú fájdalom hasított Mersant béra karjába. Úgy lógtak Bertram apát sátra fölött, mint két játszódó kisgyerek. Duarte arcát ezernyi ráncba rántotta össze az ágyékában lángoló kín, de kétségbeesetten kapaszkodott a hitehagyott gróf nyomorék karjába. Hajsza hja volt, hogy sikerült elkarnia; közvetlenül a csukló alatt ragadta meg a kesztyűs kezét.

Mersant, aki egészen derékig a mélység fölé csúszott, egy pillantást vetett Bertram apát szálláshelyére, majd a korzikai félvér kekre nyílt, rémült szemébe. Jobb lábával hátratapogatózott, megkereste a hasadékat, amiben az egyik csizmaorra megakadt, és beékelte mellé a másikat is. Aztán ép kezével eleresztette a szikla szélét. Ujjai összezárultak a misericordia markolatán, amit a lopakodó gyilkos elejtett. Keskeny pengéjű, borotvaéles tör volt; ilyenekkel szokták megadni a lovukról lerántott páncélos lovagoknak a kegyelemdőfést.

– Vár a Sátán, Duarte! – suttogetta Mersant, aztán egy gyors mozdulattal felhasította a kesztyűsárát, és az orgyilkos kezét is, egész a csuklócsontig.

A korzikai felordított fájdalomában és rémületében, s az üres kesztyűt markolva, hanyatt-homlok bucskázott alá a mélybe, az igazak álmát alvó Bertram apát felé. Velőtrázó sikolyát hátborzongató, lucskos-hasadó zaj vágta el, amikor zuhanásának útját állta a főpapi sátor oromdísze, az aranyozott kereszt.

Mersant hátranyúlt, és fürgén visszatarnázta magát a sziklára. A tört ledobta a kőre, és gyors mozdulattal felkapta a kardját. Futó pillantást vetett a bal kezére. Csúf látvány volt, de nem ezért hordott rajta kesztyűt. Elégedetten bólintott. Az ametisztköves gyűrű az ujján maradt, Duarte nem rántotta magával a halálba. Mersant nem szokott ékszer hordani, ezzel a gyűrűvel azonban kivételt tett. Elvégre nem volt közönséges darab. Maga Casagrande mester – azaz Monsignore Lombardi – ajándékozta leghűségesebb hívének, a narbonne-i püspöknek, akitől később Mersant vette el – az ujjával, a nyelvével és a szeme világával együtt.

Mire a riadt szoldosok kidörzsölték a szemükből az álmot, és égő fáklyákkal felszerelve a sátor köré gyűltek, Mersant már lent volt a táborban. Közeledtére katonák és az öszvérhajcsárok utat nyitottak neki. A sátor bejárata előtt Bertram de Bruyn állt, s tátott szájjal, hűledezve bámulta Duartét, aki felnyársalva lógott a kereszten.

Mersant odasétált hozzá, és könnyed mozdulattal átkarolta a vállát. Az apát összeresztette, és hátranézett. Aztán egész testében reszketni kezdett, és az arcát előntötte a veríték.

– Rossz időpontot választott a szerencsétlen, hogy a hegymászó tudományát fitogtassa – jegyezte meg Mersant társalkodó hangnemben. – Hidegek már az éjszakák, biztos megcsúszott egy zúmarás sziklakövön. – Nagyot sóhajtott. – Bizony, szentatyám, olyan időket élünk, amikor könnyű rajtaveszteni az óvatlanságon. Imádkozz az Úrhoz, nehogy magad is hasonló sorsra juss!

Bertram de Bruynnek nem volt inyére a bolognai érsek viselkedése. Karvalyorrú, galambósz aggasztán volt, és gyanakvó tekintettel mérte végig, amikor elébe járult. Nem is kínálta helyet, csak lesietett a bíborosi emelvényről, és mogorván, szótlanul nyújtotta oda gyűrűs kezét az alázatosan letérdelő templomosnak. A félkarú idegen, aki ezúttal a legátus titkárának szerepét játszotta, csókot lehelt a göcsörtös ujjakra, átadta a bíborosnak a pápai missilist, majd hajlong-

va elhátrált. Monsignore Lombardi kibontotta a pergamentekercset, összevonta bozontos szemöldökét, és némán mozgó ajakkal átfutotta az iratot. Aztán felnézett Bertram apátra, és még egyszer elolvasta az üzenetet. Végül megnedvesítette az ujját, és gondosan megta-pogatta mindkét hitelesítő pecsétet: a belső viaszlenyomatot és az ólomból öntött függőpecsétet. Hallatlan! Kétkedik a missilis eredetiségében! Micsoda orcátlanság!

Míntha bizony bárki képes lenne a pápai nagypecsétet hamisítani!

A bíboros végül befejezte az irat mustrálgatását, és átadta egy odasiető kanonoknak. Kelletlenül bár, de odalépett az apáthoz, és kétfelől arcon csókolta, ahogy az egyenrangú prelátusok között szokás. A beidegződés olyan erős volt, hogy még szemmel látható viszolygása sem tudta megtörni.

– Monsignore de Bruyn – hajtott fejet hátralépve.

– Monsignore Lombardi. – Az apát viszonzta a gesztust, bár valósággal forrt benne az epe az iménti sértésektől.

A bíboros intésére négy szolga díszes karosszéket hozott be Bertram apátnak. Jumiéges ura méltóságteljes mozdulattal helyet foglalt. A templomos fattyú, ahogy az jó titkárhoz illik, szolgálatkészen megállt a támla mellett. Lombardi közben visszaballagott a saját trónusához, és ő is letelepedett.

– Különösnek vélem a szentatya eljárását – mondta érces, kemény hangon. – Excellenciás uramnak tudnia kell, hogy rendszeres kapcsolatban állok vele, postagalambok útján. Mindeddig egyetlen üzenetében sem juttatta kifejezésre óhaját, hogy személyesen szeretne találkozni velem.

Bertram apát a homlokát ráncolta. Ez a felfuvalkodott vénember a méltóságában sértette meg; most majd megmutatja, hogy egy pápai legátussal nem lehet úgy bánni, mint egy utolsó cafattal!

– Mindazonáltal a szentatyának ez a határozott kívánsága! – szögezte le kurtán.

– És ezt személyesen is tolmácsolta excellenciádnak?

Egy kis tódítás nem Isten ellen való bűn, gondolta Bertram. Az a nyavalyás templomos remélhetőleg nem kottyant közbe – elképzelhetetlen lenne egy egyszerű titkár részéről!

– Természetesen. Útban Bologna felé kerülőt tettem Avignonba, hogy személyesen is lerójam őszentsége előtt a hódolatomat.

– Hmmm. Megvallom őszintén, különösnek találom a dolgot. Tudja excellenciád, nekem igen fontos tennivalóim vannak az egyházmegyémben. Ha már a szentatya ilyen horderejű kéréssel fordul hozzám, inkább arra számítottam volna, hogy egy nagytekintélyű apáturat küld értem, talán Clunyból vagy Vézelay-ból.

Bertram de Bruynnek az arcába szökött a pír. Felháborodottan markolta meg a szék karfáját, hogy szólásra emelkedjen, Lombardi bíboros azonban egy kurta kézmozdulattal torkára forrasztotta a szót.

– Már megbocsásson a tolakodásért, excellenciás uram, de... le tudná nekem írni, hogy néz ki őszentsége?

Ez aztán mindennek a teteje! Bertram atyából fergeteges szóáradatban tört ki a düh.

– Kikérem magamnak ezt a fajta sértegetést, excellenciás uram! Először is nem tartozom excellenciádnak semmiféle magyarázattal! Másodszor pedig vegye tudomásul, hogy a szentatya magasztos óhaja nem kérés, hanem parancs! Amennyiben vonakodna teljesíteni, kénytelen leszek a pápa által rám ruházott legátusi hatalmamnál fogva egyházi átokkal sújtani Bologna városát, egész külterületét, valamint excellenciás uram valamennyi birtokát, akár egyházi, akár világi jogon bírja azokat!

Kifulladásig hanyatlott vissza székébe, de látta, hogy hirtelen ki-rohanása elevenbe vágott. Most már Lombardi nyakán kezdett lassan fölfelé terjedni a pír. Az egyházi átok nem akármilyen súlyú érv; aki ilyesmivel fenyegetőzik, annak meglehetősen biztosnak

kell lennie a dolgában. Egy imposztor aligha vetemedne efféle lépésre.

– Mivel így áll a helyzet... – kezdte torkát köszörülve a bíboros. Ezúttal Bertram apát szakította félbe őt.

– Mivel így áll a helyzet, legnagyobb sajnálatomra ragaszkodnom kell hozzá, hogy excellenciás uram két napon belül készen álljon az indulásra. Az ügy nem tűr halasztást, és öszentsége több ízben is hangsúlyozta nekem, hogy Krisztus urunk születésének ünnepére szeretné Avignonban tudni excellenciádat. Amennyiben a legcsekélyebb húzódozást tapasztalom, nem fogok habozni a rendelkezésemre álló legszigorúbb fenyítékeket alkalmazni. Ezzel legyen tisztában excellenciád!

Lombardi felállt a székéből. A szeme villámokat szórt, szája széle reszketett.

– Rendben! – mennydörögte olyan hangon, hogy az apát ültében hátrahőkölt tőle. – Excellenciás uramnak bizonyára nem lesz kifogása ellene, ha a szokásosnál nagyobb kíséretet viszek magammal egy ilyen fáradságosnak ígérkező útra. Szeretném biztosítani excellenciádat, hogy személyes védelmemről sem fogok megfeledkezni. Ezenkívül nyomtatékosan megkérem excellenciás uramat, hogy tartson velem az avignoni udvarba, ahol is mindketten öszentsége elé járulhatunk, aki majd tisztázza a közöttünk felmerülő nézeteltéréseket. Dominus vobiscum!

– Et cum spiritu tuo! – vágta rá Bertram apát. Harciasan felszegett állal állt fel a karosszékéből, és királyi mozdulattal intett a titkáranak. Lendületes, határozott léptekkel távozott az audienciateremből, mit sem sejtve róla, hogy tohonya élete az elmúlt néhány percben érte el csúcspontját.

Furcsa, gondolta, miközben pillantása a mellette lépkedő templomra tévedt. Mennyire különbözik egymástól ez az ember meg a bíboros... És mégis, valahogy mintha egy töről fakadtak volna!

A késő ősszel induló utazás fagyos hangulatban kezdődött, és később sem igen engedett föl. Az ősz bíboros, aki tüntetően kerülte Bertram apát társaságát, kétszer annyi fegyverest hozott magával, mint a másik főpap, viszont jóval kevesebb drágaságot. A két kíséret külön táborozott. A bolognaiak hamarosan zúgolódní kezdtek, mert a legátus emberei mindig kiadósabb ételt kaptak, és ha alkalom nyílt rá, a gazdájuk nem sajnálta tőlük a kényelmet. Bertram de Bruyn nem fukarkodott a pénzével; tudta, hogy Jumiéges-ben kiapadhatatlan aranybánya várja, és élvezte, hogy bőkezűségével szegénybe hozhatja a laposabb erszénnyel utazó bíborost. Mikor azonban a menetet kísérő bolognai papok a közös istentiszteleteken szibarita élvezetekről és a túlzott mohóság kárhozatos következményeiről kezdtek prédikálni, alig leplezetten célozgatva a pápai legátus személyére, az apát dührohamot kapott. Ettől fogva az ájtatosságot is külön tartották, Bertram de Bruyn pedig parancsba adta katonáinak, hogy számszerűtlőségekkel kergessenek el minden bolognait, aki a táboruk közelébe merészkedik.

Ennek ellenére meglepően gyorsan haladtak. Úgy tűnt, a bíboros szeretne mihamarabb túllenni ezen a rosszízű ügyön, és valóságos megszállottként hajszolta az embereit. Bertram apát elképzelhetőnek tartotta, hogy már Szent Miklós ünnepére Avignonban lesznek. Ekkor azonban rejtélyes, megmagyarázhatatlan balesetek kezdtek hátráltatni őket; hol az egyik hintó küllője esett ki menet közben, hol a málhás öszvérek betegedtek meg valami útmenti dudvától, hol fontos felszerelési tárgyak tűntek el, majd bukkantak föl egészen elképesztő helyeken. A bolognaiak az öklüket rázták a kényelmeskedő franciákra, akik a jelek szerint az egész telet szabad ég alatt akarják tölteni, azok pedig utálkozva emlegették a túlbuzgó itáliaikat. Bertram apát gyors számvetést készített a napok múlásáról, és szomorúan látta, hogy mindenszentek ünnepén – az őszi nap-

éjegyenlőség estéjén – még csak annál a rossz emlékezetű keresztútnál fognak tartani, ahol a Dora Riparia folyik.

A két főpap kísérete mogorva egykedvűséggel készülődött a táborveréshez. Senkinek sem volt oka különösebb vigalomra; legfeljebb a franciák élcelődtek azon, hogy most majd a bolognaiaknak hagyják a zergecsapást, nekik úgyszincs annyi málhájuk. Bertram apát félrevonta Mersantot.

– Ugye, ezúttal a jobbik úton megyünk? – kérdezte tőle szemrehányóan.

A hitehagyott gróf szótlanul bólintott, aztán lassan, ráérősen sétálgatni kezdett a táborban. Katonák és öszvérhajcsárok sűrűgtekforogtak körülötte; tűzfát aprítottak, kövekkel rakták körül a tűzhelyeket, szélvédett zugot kerestek a leheveredéshez. A szolgák már megkezdtek Bertram apát díszes sátrának felállítását. Az egyikük hirtelen leeresztette a cölöpverő kalapácsot, és gyanakodva beleszimatolt a levegőbe.

– Mi ez a szag? – kérdezte. – A bolognaiak odaát már tüzet gyújtottak volna?

A többiek is abbahagyták a munkát, és nyakukat nyújtogatva bandzsítottak a bíboros tábora felé. Még ott sem égtek tüzek.

Egy számszeríjász sietett el mellettük, nagy köteg rőzsével a hóna alatt. Mikor meglátta a bémésködő szolgákat, megtorpant.

– Mi baj?

– Nézze csak kegyelmed!

A katona hunyorogva bámult dél felé. Még nem járt olyan későre az idő, talán az utolsó napsugarak vonják vörösés pírba a látóhatárt. Na de délen...?

– Krisztus vééré! – nyögte a zsoldos, és elejtette a rőzseköteget. – Talpra, emberek! Ég az erdő!

A kiáltást egy pillanatra döbbsent csend fogadta, aztán mások is átvették. A tábor felbolydult, mint a vasvillával szurkált méhkas. Az emberek otthagyták a munkájukat, és fejvesztetten rohagáltak fel-alá; mások csak álltak mozdulatlanra dermedve, és leesett állal meredtek dél felé. A kavargás percek alatt áterjedt a bolognaiak táborára.

– A hegyorom! – kiáltotta egy szakállas burgundiai, az útjukat álló hegycsúcsra mutatva. – A hegy mögé mindenki! Az majd útját állja a tűzvésznek!

Okos tanács volt; a tomboló erdőtüzzel nem lehet szembeszállni, ha nem menekül előle az ember, menthetetlenül vége. Ráadásul a szél éppen dél felől fújt; helyben maradni egyet jelentett volna a biztos halállal.

Az emberek ordítva tódultak a szélesebbik út felé. A fürgébb lábú bolognaiak már beérték a franciákat, és velük együtt nyomultak előre. A lappangó harag, a sértések lassú mérge most elenyészett, mint a tábornőtűz parazsa, ha vizet önt rá az ember. Ebben a dulakodó tömegben mindenki ellenség volt, akit le kell taposni, ha az utadba áll.

A legelől törtetőik azonban néhány lépést tettek csupán az úton, és iszonyodva hőköltek vissza. A hátsó sorok vakon nyomták őket előre, míg el nem jutott a fülükbe a rémült kiabálás.

– Északon is tűz van! Az egész erdő lángokban áll!

– A keskenyebbik ösvényre! – harsogta az egyik pánccios zsoldos, és lova vékonyába vágta a sarkantyúját. Szitkozódva tört előre a kavargó tömegben, meztelen karddal vagdalkozva jobbra-balra. Félútig jutott, aztán lerántották. A keze egyszer még a hullámozó fejek fölé emelkedett, majd végleg eltűnt.

Monsignore Lombardi nehéz lovagi csataménen ülve csörtetett a vízmosság felé, tollas buzogánnyal a kezében; nem kímélte az útjába kerülőket. Hirtelen azonban oldalról egy félkarú eszelős vetette rá magát, vakon hadonászva kiverte a kezéből a fegyvert, és

megmarkolta a kantárszárat. A bíboros megpróbálta elrúgni magától, de az őrült úgy kapaszkodott a gyeplőbe, mint kopó a sebzett vadkanba.

– Áldj meg minket, nagy jó uram! – rikoltozta vadul. – Kérd reánk az Úr áldását szükségünk órájában!

Lombardi meglegette a kezét a fejvesztetten örvénylő sokaság fölött.

– Benedico militesque servitores! – bömbölte. – Tágulj innen, te féleszü!

Az eszelős eleresztette a kantárszárat, és belevesztett a tömegbe. A bíboros korántsem keresztényi módon szitkozódva sarkantyúzta meg a lovát; értékes másodperceket vesztett.

Az őszi napéjegyenlőségnek éjszakáján, melyet az régiek samhainnak neveztek vala, az tanítvány egy keresztúton mestere elébe járul, ő pediglen áldását adja reá...

Bertram de Bruyn kétségbeesetten kapaszkodott dízsátra középső tartócölöpébe, nehogy elsodorja az áradat.

– Segítség! Isten nevében, segítsetek! – kiabálta, de senki sem törődött vele.

Aztán mellette termett a templomos; a kezében villogó csupasz kardpengén vörös lobot vetett a vágatva közeledő tűzvész visszfénye.

– El innen, ostoba, ha nem akarsz ropogósra sülni! – sziszegte oda neki, és magával rántotta. Egyenest az őrjöngő tömeg közepébe vetette magát. Kardja jobbra vágott, balra szúrt; véres rendet vágott a menekülők között. Pokoli ösvényt nyitott az apátnak; hörgő haladók és nyomorékká csonkolt emberroncok szegélyezték az útjukat. Néhányan megpróbáltak szembeszállni vele, de hasztalan – a teste körül villódzó acélhálón egyetlen fegyver sem tudott áthatolni.

– Maradj a nyomomban! – sziszegte hátra. – Maradj a nyomomban!

És Bertram apát botladozva követte őt a gyilkolás orgiájában.

A keskeny hegyi ösvényen tombolt a kaosz. Az átkelés nem igazán volt veszedelmes, ha egy jól szervezett csapat óvatosan, rendezett sorokban vág neki. Most azonban egyszerre négyszáz kétségbeesett ember rohamozta meg a szorost, és mindegyik az életéért futott. Kapálózó testek zuhantak üvöltve a szakadékbba, hogy a fűrészelő szikláknak csattanva örökre elnémuljanak; egymásba gabalyodó párosok és csoportok pörögtek-forogtak a levegőben, mert a menekülők közül sokan magukkal rántották a pusztulásba gyilkosaikat. A szerencsés kevesek a Dora Ripariába estek, és azonnal magával ragadta őket a habzó áradat.

Lombardi bíboros viczorogva csörtetett előre csataménjén; amennyire lehetett, igyekezett a szirtfal közelében maradni. Levendulaillat lengte körül, és ibolyakék kardot forgatott a kezében, melynek pengéjét bíborlila lángok nyaldosták. Irgalmatlanul lekasabolt mindenkit, aki az útjába került. Már kijutott a tolongás sűrűjéből, amikor megindult fölőtte a hegyoldal.

Irdatlan sziklakövek gördültek alá recsegve-ropogva a szédítő meredélyen. Útközben mindegyik egyre újabbakat sodort magával, s a lavina robaja túlszárnyalta a csapdába esett emberek rémült üvöltözését. Lombardinak éppen annyi ideje maradt, hogy felpillantson, és meglássa a kőtömböknek feszülő hangyányi emberalakokat a meredek szirtfal tetején, aztán elsöpörte a sziklaomlás. A hegyi ösvényt mintha tisztára söpörték volna; nagyon kevés menekülőnek sikerült idejében túljutnia a veszélyes zónán. És a szorgos kezek odafönt újabb kövek után nyúltak.

Mersant időzítése pontos volt; éppen abban a pillanatban lépett a keskeny ösvényre, amikor csontrepesztő erővel lezúdult az első kőgörgögeteg, és mögöttük felharsant a menekülők derékhadának jajveszékelése; az emberek rájöttek, hogy kelepcébe kerültek. A hi-

tehagyott gróf tekintete egy pillanatra megállapodott egy aprócska alakon a szakadék fölött, aki lila fényt árasztott; mintha lassabban zuhant volna a többiekénél, és határozottan a folyó felé lavírozott.

– Föld – suttogta cserepes ajakkal. – Levegő. Víz – Hátranézett dél felé. A rohanó hegyi patak egyenesen a lángoló erdő irányába sodorta a halottakat és a fuldoklókat. – Tűz.

Ennekutána az mester az veszedelmek ösvényére kél az négy őselemen által...

Eltette véres kardját, és ép kezével átkarolta a dermedten álló Bertram apátot.

– Akik mögöttünk vannak, meghalnak! – förmedt rá. – Nagy levegőt!

– Csak nem...? – dadogta a szerzetes kiguvadt szemmel; ekkor azonban már zuhantak.

A levegő éles hangon sívított Mersant fülében. Ha egymaga lett volna, nem okoz neki különösebb gondot az ugrás; most azonban az apát testének ballasztjával is meg kellett birkóznia. Az utolsó pillanatban nagyot rántott rajta; esetlenül, kacsázva átfordultak a levegőben.

Alig fél méterre a parttól csapódtak be a vízbe; szerencsére a Dora Riparia medre itt nagyon hirtelen mélyült. Az ütközés így is kizorított Mersant tüdejéből minden levegőt; szerencsétlen pózban, rézsút lefelé érkezett meg. Bertram teste rándult egyet, aztán eler nyedt – valószínűleg eszméletét veszítette.

A víz hideg volt, akár a hirtelen halál. A sodrás könyörtelenül magával ragadta őket. Mersant köpködve bukkant a felszínre, és csak annyi ideje volt, hogy egy mély lélegzetet vegyen, mielőtt egy bukóhullám átsapott a fején. Béna karját az apát övébe akasztotta, és ütemesen ollózni kezdett a lábával; szabad kezével próbálta irányítani magát. A térde egy lapos szikláknak ütközött és valami megreccsent benne. Mersant előtt egy pillanatra elsötétedett a világ. Ha nyílt törés, akkor mindennek vége. De nem; nem húz vércsíkot maga után. Ezek szerint megúsztá.

Lidércnyomások percek vártak rá. A Dora Riparia tajtékozó vize kanyargós zúgókon sodorta magával, alattomos sziklazátonyok fölött. A kavargó ár teljesen kiszámíthatatlan volt; sosem tudta, hogy a következő lélegzetvételével levegőt szív a tüdejébe, vagy jéghideg vizet. Minden porcikája sajgott; a folyó nem bánt kegyesen a betolakodóval, a vesztére tört. Mikor azonban már úgy érezte, hogy minden ereje elfogyott, nincs tovább, megpillantotta maga előtt a gátat. Jól van. A Lator betartotta a szavát.

Hevenyészett gát volt, vaskos kőkoloncokból építették, de a célnak megfelelt. Egy hullám irtózatossá erővel vágta neki Mersantot; bal csuklója, amin a tehetetlen holt súly lógott, szárazon megreccsent. Eltörött. Nem mintha számítana; abban a karjában minden ideg elhalt már, alig érzett valamit. Zihálva próbált felhúzózkodni az ép kezével, de ereje cserben hagyta.

Segítő karok nyúltak utána. Mersant hálásan ragadta meg őket. Bűzös lehellet csapta meg az orrát; egy bolognai alabárdos borostás képe vigyorgott rá közvetlen közélről. Csurom víz volt, és bal arcán jókora, vérző seb éktelenkedett, de élt. A mellvértjét meg a sisakját még a táborban letette, pihenőre készülve; valószínűleg ez mentette meg az életét.

A bolognai segített neki felráncigálni a gátat a magatehetetlen apátot, és elismerően fűtöttetett.

– Derekas munka, cimborá – mondta. – Isten látja lelkem, én az első percben eleresztettem volna, hogy a saját irhámát mentsem!

– Én is! – lihegte Mersant, és felmutatta elsorvad bal karját. A kézfeje furcsa szögben állt el a csuklótól. – Béna a kezem – Közben jobbra a kardmarkolatra tévedt az oldalán.

– Hadd nézzem csak, cimborá! – A bolognai fejcsóválva közelebb hajolt. – Ojjé, be randa!

– Az bizony – mondta Mersant, és megölte.

Miután a holttestet a folyóba lökte, körülnézett. A part felől emésztő forráság áradt; a tűzvész dühe ugyan már elvonult, ám a fák kérge még füstölgött, és a fekete hamu alatt alattomos parázs izzott. Beletelik egy kis időbe, míg be lehet merészkedni oda.

Bertram apát erőtlenül megmozdult, és vizet öklendezett a gát kövére. Mikor már mindent kiadott magából, zihálva felemelte a fejét, és zavaros szemmel körülnézett.

– Hol vagyunk? – nyöszörögte.

– Biztonságban – mondta Mersant.

Az apát közelebb csúszott hozzá, megragadta kesztyűs bal kezét, és csókolgatni kezdte.

– Köszönöm néked, drága fiam, köszönöm! Áldassék a neved mindörökké, az Úr kegye szálljon reád és minden ivadékaidra, kísérje lépteidet boldogság és szerencse...

– Ne köszönd, amíg nem tudod, mit! – felelte Mersant szárazon, és arrébb húzta nyomorék kezét.

Fél mérfölddel odébb egy ibolyaszínben sugárzó emberalak gázolt elő a folyóból. A vészjóslón morajló habok bosszúsan kapkodtak a lába után, ám ő meg sem tántorodott. Furamód egyáltalán nem volt vizes, viszont átható levendulaillat terjengett körülötte.

Tiszteletet parancsoló, karvalyorrú aggastyán volt, díszes bíbornoki palástban. A kalapját elhagyta valahol, és ez módfelett ingerültté tette.

– Extingantur flammae! – dörögte. Az ibolyakék fény pulzálni kezdett, és az elszenesedett erdő roncsai közt pislákoló aprócska lángnyelvek sziszegve kihunytak. Lendületes léptekkel indult el a folyóparton; csizmája talpa alatt ropogva sistergett az eleven parázs, de ő nem zavartatta magát. Pillantása módszeresen járt jobbra-balra; túlélőket keresett.

Tíz perc múlva egy hevenyészett gátféleségen akadt meg a szeme. Gyatra munka volt, a folyó sodra már alaposan kikezdte; aligha tart tovább két-három óránál. A töltésen egy vékony alak ugrándozott fel-alá, fél karját lengetve; a másik ernyedten lógott az oldala mellett. Kicsit odébb még egy ember ült a sötétben, vastag leplekbe burkolózva. Szemlátomást majd megvette az isten hidege, még a posztókámzsát is mélyen a szemébe húzta.

– Excellenciás uram! – kiáltozott a félkarú férfi. – Bíboros úr! Ide! Ide!

A vén bolond meg az ütődött titkára! Már csak ez hiányzott. Monsignore Lombardi kedvetlenül indult meg a két túlélő felé.

A titkár sántikálva elébe rohant. Szörnyen nézett ki: a csontja velejéig átázott, tele volt kék-zöld foltokkal, nyomorék kezének csuklója eltörött. Arcán azonban átszellemült öröm ült, ahogy a lábát kapkodta a vastag hamuréteg alatt sziszegő parázon.

– Excellenciás uram! Adassék hála a Szűzanyának, hogy megmenekült! Jöjjön, a legátus úr már várja!

Lombardi türelmetlen horkantással félreparancsolta az útjából, és a mozdulatlanul ülő alakhoz sietett. Mikor odaért a dideregve kuporgó apáthoz, mogorván lehajolt, és – a megszokás hatalma! – arcon csókolta.

A kámzsa lehullott. A jumiéges-i apát teste oldalra hanyatlott. A feje lebillent a nyakáról, és koppanva gördült a hevenyészett gát kövére.

Lombardi iszonyodva meredt a múmiává aszott, zsugorított fejre. A maumet teljesen teleszívta magát vízzel, és alaktalanná puffadt. A töredezett fogsor gúnyosan vigyorgott vissza rá.

Végezetül csókjával illeti a maumet-t...

A bíboros elszörnyedten pördült hátra. A titkár ott állt mögötte a füstölgő folyóparton. Még mindig mosolygott, de most valahogy

másként – hidegen, baljósan, akár a csupasz késpenge. Kezében kivont kard villogott.

– A beavatás... – hördült fel Lombardi. – Hermész szent nevére, ez az egész egy beavatási rítus volt...

Mersant bólintott.

– Hosszú utat jártál be Val Negrától idáig, Casagrande mester – szólt halkan. – A rend üdvözlétét küldi.

– Rég nem hallottam már ezt a nevet – mondta a bíboros tűnődve. – Ravasz voltál, idegen. Négy száz embert küldtél szemrebbenés nélkül a biztos halálba, hogy elvégezzem rajtad a szertartást. De az utolsó lépcsőfokon mégis elbuktál.

Mersant érdeklődve hajtotta félre a fejét.

– A rítus utolsó szakasza még hátravan – mondta Lombardi. Főlemelte a kezét; bíborlila szikrák táncolták körül. Levendulaillat úszott a levegőben. – Imádkozz a Sátánhoz!

Mersant mozdulata szinte követhetetlenül gyors volt. Az itáliai penge remegve beleállt a földbe a csizmaorra előtt. Ép kezével a nyomorékhoz kapott, és lerántotta róla a fekete bőrkesztyűt. A holdfény megcsillant a nehéz aranygyűrűbe foglalt hatalmas ametiszen.

– Malleum maleficarum conjuro! – suttogetta a hitehagyott gróf bocsánatkérő mosollyal.

Lila szikra pattant sisteregve a gyűrű kövéből Monsignore Lombardi felé. Az ibolyakék dicsfény egy pillanatra megvillant, aztán kialudt. A levendulaillatot elnyomta az elszenesedett fák orrfacsaró bűze.

A bíboros értetlen képpel állt egy pillanatig, majd bonyolult kézmozdulatot tett. Semmi sem történt. A büszke aggastyán szeme tágra nyílt. Remegés futott végig aszott kezén. Bizonytalanul hátrált egy lépést. Aztán még egyet.

– Egy püspök barátom hagyatéka – mondta Mersant csendesén, és leeresztette balját. Ép kezének ujjai ráfonódtak a kardmarkolatra. – Azt hiszem, mester, mégiscsak sort fogunk keríteni a szertartás befejezésére...

... és envérével felkeni hű tanítványát...

A rablók táborában szokatlan némaság honolt, pedig minden okuk meglett volna a vigalomra. Bőséges zsákmányt szereztek, és nem vesztek egyetlen embert sem közben. Mégis ködös félelem lapangott a szívükben; nem tudták, visszatér-e közéjük a sötét idegen, és ha igen, mi lesz a szándéka velük. A száraz rőzse komoran, barátságtalanul pattogott a lobogó lángok között.

Akadozó léptek hangzottak fel a száraz avarban, a tűz biztonságot adó fénykörén kívül. Mindenki felkapta a fejét; néhányan óvatosan hátrébb húzódtak. A Lator megnyalta vastag ajkát, és lomhán, nehézkesen felállt, mint aki a végítélet harsonájára vár.

Mersant le Sinistre bukkant elő a fák közül. Bizonytalanul, botladozva járt, és szörnyűséges látványt nyújtott. Szakadt ruhája csuromvizes volt, bal csuklója furcsa szögben lógott. Arcán és homlokán jókora foltokban száradt a vér. És mosolygott. Nem a szokásos, hideg-veszedelmes mosolyával, hanem mámoros örömmel, már-már felszabadultan. A lángok vörhenyes visszfénye démoni vonásokat kölcsönzött neki.

A Lator tétován elindult feléje, aztán meggondolta magát, és lépés közben megtorpant. Mersant hanyag mozdulattal leintette.

– Ne törődj a vérrrel! Nem a sajátom. Az nem alvadna meg – vetette oda neki. – Bort ide, Lator! Ma éjjel mulatni fogunk!

Ahogy felemelte a kezét, az ujjain lidércfények táncoltak. Fakókék szeme hirtelen éjsötétre vált. Különös, bódító pézsmailat áradt szét körülötte a levegőben.

És Mersant felkacagott.

WAYNE CHAPMAN

JUTALOMJÁTÉK

A PLAY FOR MORTALS

Tier Nan Gorduin, a Hetedkor egyik legnevesebb kalandozója egyszerű szerencsevadászként kezdi pályafutását Erionban. A P.sz. 3620-as években egy magát szintársulatnak álcázó alvilági testvériség kötelékében dolgozik, bizonyos Haygar Brish keze alatt. Első komoly feladatát itt kapja: műértő ereni nemesek csoportját kell megvédelmeznie valakitől, akiről csupán annyit tudnak, hogy nyílaival távolról öl. Gorduin kahrei gyártmányú számszeríja veszedelmes fegyver – de vajon lesz-e módja és ideje a fiatal bárdnak, hogy használja is...?

2.

A vacsora rövid volt, mint akkortájt minden vacsorájuk; Gorduin alig valamivel éjfél utánra visszaért szobájába, amelyet Syrával, a társulat kétes származású zsonglóreinek egyikével osztott meg.

A lány nyugodtnak látszott – így kellett lennie, hisz ősei közt a mendemonda szerint elfek is akadtak, szakmája pedig minden körülmények közt rezenetlen szemet, biztos kezet követelt. A bárdhoz óvakodott, jelzésszerű csókot lehelt a szája sarkára, de nem ölelte át: rég megtanulta, hogy az ilanoriakat bősztíti az ilyesmi.

– Téged választottak – suttogetta, s Gorduin meg mert volna esküdni rá, hogy hangjában büszkeség rezeg. – Ez nagy megtiszteltetés; a vándorénekesek legtöbbje egy életen át álmodozik hiába a Rotundáról. Ami pedig a társulatot illeti... – Most már nehezére esett palástolni izgalmát, hamuszőke hajfonata madárszárnyként lebbent. – Gondold csak meg! Bármilyen történések, híresek leszünk!

– Brish épp ettől tart – jegyezte meg Gorduin, foszladozó bélésű karszékebe telepedve. Magához húzta a lányt, aki a látszat kedvéért huzakodott egy sort, aztán engedett a gyengéd erőszaknak. – Kevert vérűnek nevezte a megbízóinkat, és az ilyesmi nála nem sok jót jelent. – Összevonta szemöldökét. – Ha téged kérdeznének, mit mesélnél Eren művészetiártoló nemeseiről?

Syra szép arca elsötétült.

– Bőkezű, finom emberek hírében állnak – de ha jól akarsz halani róluk, fordulj máshoz, rendben? A magunkfajta ki nem állhatja őket, mert gyűlölik bennünk azt, amit mi a legtöbbre tartunk.

– A beütésre gondolsz? – kérdezte komolykodón a bárd. Lejjebb csavarta az asztalon álló lámpás lángját, kettejük körvonalai

így épp csak sejthetőek voltak a homályban, Syra szembogara azonban különös fénnel derengett. – Látsz?

– Látlak.

– Szeretsz?

– Szeretlek...

Hosszan, mohón csókolták egymást, ahogy megismerkedésük óta mindig. Érintéseikben (bár ezt még egymásnak sem vallották be) ott lappangott a veszteség félelme, az egyedüllét iszonyata; fiatalok voltak, s csak mostanság kezdték felfogni, mekkora a világ, amelyben élnek. A lánynak, elf származék lévén, háromszorta hosszabb idő adatott a létezésre, mint a férfinak; mindketten tudták, hogy el kell válniuk, mielőtt ez a különbség éreztetni kezdi hatását. A vég bizonyossága elégikus élt adott kapcsolatuknak. Bármit tettek, kapkodva tették, mert sajnáltak minden elvesztegetett órát és percet – csak ölekezéseik maradtak ráérősen hosszadalmasak.

– Kevert vér... – mormolta most az ilanori. A súlyos, hamuszőke hajfonattal játszadozott, jobbával Syra tarkóját cirógatta. – Kevert vérűek vagyunk mind egy szálíg; ebben a grandiózus, boldog korban elképzelni sem lehet mást. Az ereniek az elfeket vetik meg, a toroniak őket. A törpék olthatatlan gyűlölettel viseltetnek az orkok iránt, azok pedig az embert nem állhatják: ilyen volt, ilyen lesz a világ. Az, akire holnaptól a Rotundában vadászunk, akár a földim is lehet; az, ahogy az íjjal bánik, legalábbis erre vall. Én pedig figyelek, és ha módom nyílik rá, megölöm – megölöm, hisz ezzel bízott meg minden kevert vérűek legkiválóbbja, Haygar Brish, és mert erre uszít saját kevert véremben a tomboló kyr démon... – Bűnbánó képet vágott. – Megértesz? Meg tudsz bocsátani?

– Ittál – állapította meg a lány. – Ittál és verekedtél; hogy milyen sorrendben, tán csak az istenek tudnák megmondani, de sebj: szeretlek, származás halandó, szeretem még a lőre ízet is a szádon. Ne változz meg soha! Belehalnék a csalódásba... – Kibontakozott az ölelésből, Gorduin hóna alá nyúlt, a fürdőbe vezette a bárdot. A sárkány felfűtve várt rájuk, gyomrában forró víz lobogott, rézfejjével bólogatva gőzt eregetett széles orrlyukain. Syra vetkőztetni kezdte türelmes játékszerét, s közben így beszélt: – Nagy árat fizetsz majd azért, ha egyszer híres kalandozó válik belőled, meglásd! A kalandozók kivétel nélkül savanyú alakok; sokat kapnak az élettől, de mert sokat is veszítettek már, képtelenek őszintén örülni ennek.

Nem ismerik az otthont, nem ismerik a biztonságot, és nem ilyen sima az irhájuk sem. – Kedvtelve nézte a bárdot. – Úgy bizony! A vérbeli kalandozó csupa heg, csupa forradás; nekivetkezve, bár embernek született, inkább ogarra emlékeztet... Felelj hát nekem, ilanori Tier: akarsz-e igazi kalandozó lenni, vagy megülsz inkább Erión városában, hogy a művészetnek élj, és holtod napjáig kedves színeit viseld?

Gorduín lassan a vízbe ereszkedett. Vonásai kisimultak – könnyű préda lett volna most egyetlen útonálló számára is.

– Mik a te színeid? – tudakolta.

– A fekete meg a fekete, szerelmem – felelt rá halvány mosollyal a lány. – Az éj, a gyász színei. Mert a vérem ősi vér, mert hasztalan próbál keveredni a tiédde – és mert végül, elkerülhetetlenül, búcsúznunk kell. – Meglegyintette a bárd arcát a tépett köpönyeg szegélyével. – Amíg feketét hordasz, rám és a Szépek Népére emlékezel, így – élj bár mindössze félszáz évet –, más is marad utánunk, nem csak az emlék. Esküdj, hogy így teszel!

– Esküszöm.

– Akkor megbocsátok. – Syra a dézsza peremére telepedett, *masszírozni* kezdte Gorduin elmarjult vállát. – És bármi történjék holnap, a tiéd maradok. Mindörökké.

3.

Az első nap.

Az ereniek minden szavukkal, minden gesztusukkal Brish aggodalmát igazolták; úgy tűnt, kíséretük tagjai közül egyvalaki hajlandó csak számolni az újabb merénylet eshetőségével: Ribaal Mook, a tagbaszakadt szőke zsoldos.

– Nem tetszel, kölyök – mondta Gorduinak. – Azért közlöm, hogy tiszta vizet öntsek a pohárba, és hogy tudd, ezúttal nem hibázhatsz. Fizetünk, te pedig célba találsz – tiszta sor. A főnököd szerint te vagy a legjobb. Most bizonyíthatod!

A bárd nem felelt; a párkányára könyökölve figyelte a mélyben hunyorgó fényeket.

Leshelye a Rotunda emeleti páholyainak egyike volt. Igazi úri búvóhely, a legrégebbiek közül való: homályában jó kétezer éve áldoztak Dellának (s persze Ellának) a kékvérű művészpártolók. Azon a vidéken, ahol Gorduin született és nevelkedett, a vezéri sírok közt is akadtak frissebbek – igaz, azokat nem jellemezte ilyen féktelen pompa. Az ötször öt lábnyi alapterületű helyiség padlatát dzsád szövésű szőnyeg, falait niarei selyemtapéta borította, az ülőhelyek bársonyát aranyfonállal hímezték ki, s valamiféle átható illatú szerrel tették gyűlöletessé a rágcsálók, a rovarok számára: mágiát az épületen belül hagyományosan csak a színpadon használtak.

– Látom, feketébe öltöztél – mormolta a szőke férfi. – Helyes. Idebent nem gyújtottunk sem lámpást, sem gyertyát, a függőnyt nem húztuk félre, csak megemeltük kicsit; mindenki azt hiszi, üres a páholy. Ha jól bekormoztad a számszeríjadat, észrevétlen maradhatsz. – Fekete kelméből készült csuklyára mutatott, mely denevérmacska nyúzott irhajaként hevert az alacsony asztalon. – Ezt egy ismerős hóhértól kölcsönöztem a kedvedért. Remélem, megfelel a méret...

Gorduín undorral vette kézbe a csuklyát, mely házi pálinkától és „rossz” verejtéktől szaglott. Nem vágott vissza, nem akarta gondjait újabbal tetézni – legalábbis egyelőre.

– Lekötelezel – mondta halkan. – Elárulnád most már, merre kell figyelnem?

Mook a függöny alatti réshez hajolt, vaskos ujjával jobbra mutatott.

– A második emeleti kék páholy az uraké, majdnem pontosan középen. Mindkét oldalon az én embereim ülnek: tőrrel, karddal egy

teremtett lélek sem férkőzhet a közelükbe. Azért választottam számukra ezt a helyet, mert mély és sötét, mint egy francos rókalyuk, kívülről még párkány se vezet hozzá... – Elhúzta a száját. – Mondtam épp elégszer, hogy ne jöjjenek ide; megmondtam én! Kértem, könyörögtem, de csak nevettek – mi mást tehettem volna?

– Pocsék helyzet – dűnnyögte a bárd.

– Nincs szükségem az együttérzésre, farkasfajzat! – csattant fel a zsoldos. – Megvan a magam munkája, és neked a tiéd. Tégy róla, hogy szemből se érje baj a nemesenszületetteket, különben búcsút mondhattok az aranyaitoknak, a hírneveteknek – ráadásul, mielőtt visszatakarodnátok a vackotokra, velem gyűlik meg a bajotok!

Gorduinnál betelt a pohár.

– A lány, akivel hálók – kezdte, külön-külön hangsúlyozva minden erv kifejezést – két perc alatt végezne veled, pedig mostanság csak zsonglőrként dolgozik, mert megrándult a válla. Van egy nővére is – tőle még ennyi időt sem kapnál, te nehézkes marha!

A tagbaszakadt férfi – a bárd legnagyobb meglepetésére – nem ugrott fel, nem próbálta torkon ragadni az arcátlant. Épp ellenkezőleg: halkan, elégedetten felnevetett.



– Végre! Sosem bíztam az olyanokban, akik tökéletesen uralják az indulataikat, kölyök – különösen akkor nem, ha a te foglalkozásodat űzik. Tudod – mondta, miközben hátrahúzódott – a gyilkolás nem csak nehéz, hálátlan mesterség is; az embernek némi távolságtartással illik szemlélnie. Hogy eszednél maradhass, időről időre ki kell engedned a gőzt: ha ezt megtanultad, épp eleget tudsz már. – Kutató pillantást vetett az ilanorira. – Jól verekszel. Jól forog a nyelved. Igazán sajnálnám, ha végül meg kéne nyuvasszalak.

Erre Gorduinnak már nem volt mit felelnie; az egyik bársonyhuzatú karszékre telepedett hát, hogy ellenőrizze fegyverét.

4.

Az ór helyet ettől fogva egy pillanatra sem hagyta el.

Az órák múlásával mind jobban alkalmazkodott közegéhez: a páholyban időről időre megjelenő Brish-nek is erőltetnie kellett a szemét, hogy megpillantsa a cintermi homályban; fekete köpenyében burkolózva, fején a nemszeretem csuklyával éppen olyan volt, akár egy igazi ítéletvégrehajtó.

A színpadon egymást váltó társulatok aligha sejtették, milyen élénk figyelemmel kíséri tevékenységüket. Túl fiatal volt ahhoz,



hogyminden előadást helyesen, a művészi érték és a moralitás alapján ítéljen meg – a szép nőket, a látványos trükköket azonban aligha értékelték bárki többre nála. Élvezte hogy lát, miközben őt magát nem láthatják. Örömmel töltötte el a bizonyosság, hogy nincs egyedül, s hogy a Halandók (akik a délelőtti folyamán mindenüvé beférkőztek) idejekorán jeleznek majd, ha bármi gyanúsat tapasztalnak.

A produkciók szüneteiben, a világítás váltakozását kihasználva igyekezett fogalmat alkotni a Rotundán belüli távolságokról. Az ódon színház atmoszférájával, méreteivel egyaránt lenyűgözte: emeletei sárkányok megkövült csontjai gyanánt heverték egymáson, kupolája alatt békén megfértek az életükben folyvást torzalkodó írók, költők szobrai. Kripta volt persze, csak épp nem a holtak, hanem az élők számára; menedék mindazoknak, akik menekülni igyekeztek a zordon valóságból, akik úgy döntöttek, hogy létük tényeit (melyekkel sosem sikerült kiegyezniük) ideiglenesen álmokkal cserélik fel. Gorduin ismerte a képzelet mágiájának erejét – gyakorta folyamodott hozzá, ha saját ereje cserben hagyta –, ezért tisztelettel szemlélte a színészeket, akik arra ítéltettek, hogy számos életet éljenek, számos halált haljanak naponta, igyekezték megelégedezni az egyetlen igaziról, mely ott liheg az ő sarkukban is.

Az ám, a halál.

A bárd a gyilkosra gondolt. Makacsul, mintha abban bízott volna, hogy pusztá eltöklésége a fagyvere elé idézheti. Ha Mook nem téved, itt bújkál a falak közt, sérelmei emlékét dédelgeti, a távolságokon töpreng, ahogyan ő tette az imént. Látnia kellett mindent amit ő látott, talán nem különböznek az övéitől érzései sem – s nyilván nem sejtí, milyen veszedelem fenyegeti...

Gorduin megnedvesítette ajkát csuklyája alatt. Gerum szerint a késelők zöme titkon retteg a késtől. Érvényes-e ez az orvlövészekre is? Ha igen, a fickó számolhat az ellenfél jelenlétével, és tehet annak érdekében, hogy megelőzze a bajt. Brish és Mook magányos gyilkosra számít. Abból indulnak ki, hogy ereni nemeseket csakis egy eszeveszett ámokfutó igyekezhet ilyen módon elpusztítani. És ha tévednek? Ha másról, többről van szó?

Meleg. Átkozott meleg! Ez ellen semmit nem tehet; nem mozdulhat, nem visszakozhat: a mérleget ideje lejárt, már csak a megoldások lényegesek. De azért...

Fújt egyet.

Ha eljön az idő, ha egyszer a saját lábára áll és nekivág a nagyvilágnak, gondosan tájékozódik majd az efféle akciók előtt. Nem bízta másra. Syrának igaza lehet abban, amit az igazi kalando-

zókról mondott: megkeseredettek, illúziók nélkül valók – de hogy átvészelnék minden megpróbáltatást, azt bizonyítja, nem ostobák.

Lepillantott a kormos závarzatú kahrei nyílpuskára, a hatos tárbán feketéllő acélhegyekre. E látvány rendszerint elegendő volt ahhoz, hogy visszaadja a bárd önbizalmát, ezúttal azonban nem boldogult a csontjait átgázó, izmokat zsibbasztó hideggel. Gorduin beleborzongott a gondolatba, hogy szemközt, a színpad feletti sötétbe burkolódzó ácsolaton akár igazi kalandozó is lapulhat, és – bár ezt nem sejtette senki – elveszítette első igazi csatáját a félelemmel. Mozdulatlanul hevert leshelyén, várta, hogy kezének remegése csillapuljon.

Meglehetősen sokáig kellett várakoznia.

5.

A gyilkos valóban odafent lapult a homályban, de nem látta a bárdot – egyelőre.

Mindazok, akik a nap folyamán (ami azt illeti, egész eddigi élete során) rápillantottak, nem is sejtették, hogy gyilkossal állnak szemben. Könnyű volt tévedniük, hiszen még ő sem gondolt magára így. Mindazt, ami volt, mindazt, amivé lett, csak cselekedetei tükrözték, a vonásai nem. Helyzete azokéra a ritka növényekére emlékeztetett, melyekről az ember hinni sem akarja, hogy mérgezőek – gyakori, rendszerint végzetes hiba.

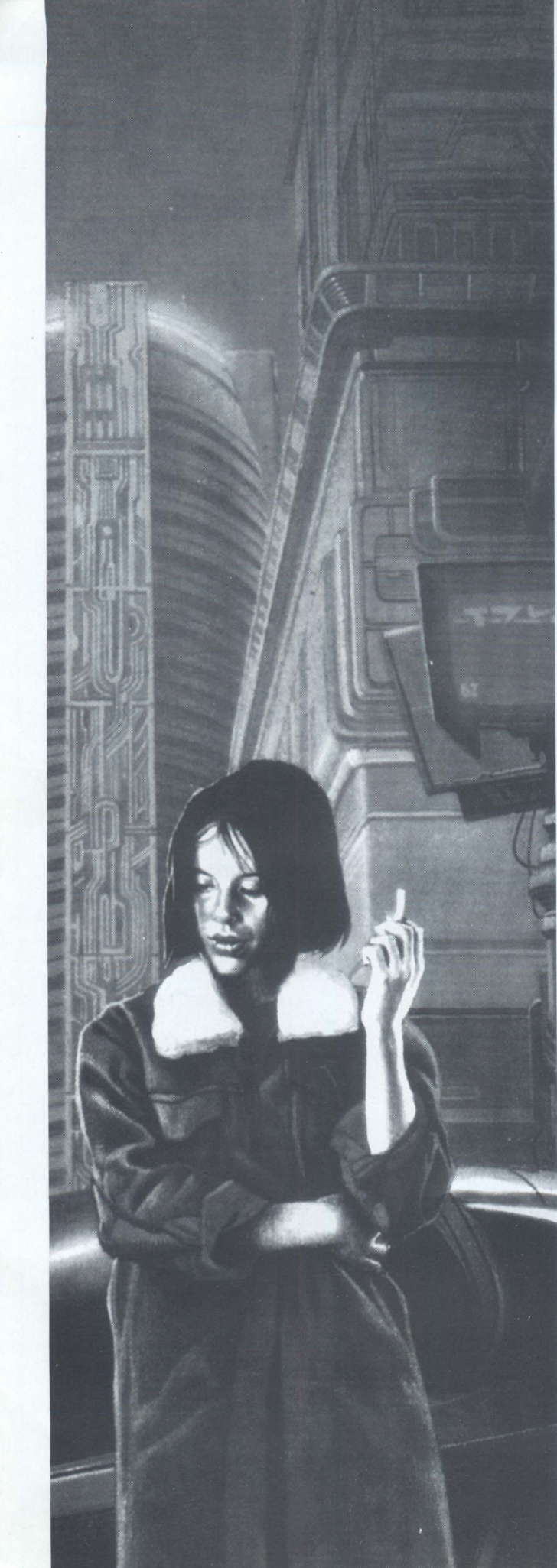
Akár Gorduin, a gyilkos is feketét viselt. Nem az alkalom kedvéért, sokkal inkább megszokásból: rég megtanulta, hogy csodákra képes: még a legvadabb indulatokat is eltompítja kissé. A bárdal ellentétben túl sokat élt ahhoz, hogy bonyolult eszmefuttatásokkal múlassa az időt. Ami azt illeti, rég túljutott már mindezen. Meghatározó érzése a bizakodás volt – a bizalom társaiban, bizalom a holnapban, az útban, mely a holnapból a holnaputánba visz. Ahogy tekintetét végighordozta a páholyok négyes során, keskeny ajkán mosoly derengett fel. Nem a gyilkosok mosolya, de nem is a veszteseké. Készen állt arra, amit meg kellett tennie. A Hangok, az Ősök akarták így.

Ültében térdére támasztotta állát, két kezét összekulcsolta, az íjjal együtt előrenyújtotta, mintha áldozati ajándékot helyezne a semmibe – aztán alig hallhatóan, vérfagyasztóan felkacagott.

Akit idézett, nem jelent meg, de ez mit sem számított: a gyilkos biztosra vette, hogy egy napon – azaz inkább egy éjszakán – erre a hívásra is válasz érkezik.

(folytatása következik)





TÖRÖTT GERINCEK

ANDY LANE

A HALOTT MESTER

A tizenkét éve halott Philip K. Dick – aki körülbelül negyven regényt és nyolcvan novellát hagyott ránk örököül – egyike volt annak a néhány írónak, akik a science fiction területén dolgoztak, mégis büszkén vallhatták, hogy irodalmi értékű műveket alkottak. Másokat talán jobban megismertek, mint őt; mások talán több pénzt kerestek, netán jobb könyveket írtak, mint ő. Ám ezek az írók mindent összevetve nem tettek mást, mint folyamatosan ellátták a tömegeket izgalommal és szórakozással. Dick viszont felfedezte az emberi esendőséget, és saját kortársai pszichéjét kutatta. Az SF írók között ő volt az egyetlen, aki közönséges emberek iránt érdeklődött, aki a műfaj eszközeit arra használta fel, hogy rávilágítson ezek meglehetősen jelentéktelen életére. Amikor az idő dagálya már rég elmosta Asimovot, Clarke-ot, Gibsont és a többieket, néhány Dick könyv még mindig a parton marad J.G. Ballard, Ursula Le Guin és Doris Lessing művei között.

Dick könyvei valós könyvek; könyveiben a karakterek gyenge emberek, és nem széles állkapcsú hősök; könyveiben a mai életről ír, és nem technokrata, futurista világokról; könyveiben a külvárosok sterilizálásáról beszél, nem megdöbbentő utópisztikus (anti-utópisztikus) csodákról; könyveiben a keresztény vallásban rejlő ellentmondásokról ír, és nem valami idegen, Cthulhoid bálvány imádatáról. Amikor Isaac Asimov egy robotot tett egy történetbe, akkor az csupán egy robot volt, semmi más. Mikor azonban Philip K. Dick szerepeltetett egyet, akkor a robot annak a kegyetlen és borzongató önelégültségnek a szimbólumává vált, amivel ő szemlélte az eljövendő világot. Mikor Arthur C. Clarke egy űrhajót tett valamelyik regényébe, az csak arra volt jó, hogy a szereplőit eljuttathassa az Aldebaranról a Betelguesére. Philip K. Dick űrhajói azonban az amerikai országutakon száguldozó, benzinzabáló Cadillac-ek jelképei voltak. Nála a Mars éppen olyan közel volt, mint bármelyik útszéli, poros kisváros – és éppen olyan unalmas is.

Dick kétségségetlenül próbálkozott, hogy bekerüljön az élvonalbeli írók közé, és sorozatos kudarcai megmérgezték az életét. A kiadók mindegyre visszautasították „direkt” regényeit, s mivel valamiből el kellett tartania magát és második, majd harmadik feleségét, rákényszerült, hogy SF-t írjon – egy olyan műfajban dolgozzon, amit lenézett. Frusztrált ambícióinak mérge itatta át SF munkáit, ehhez ráadásul még társultak a vallási igazság keresésének gyötrelmei, meg ifjúkori hallucinációja maradványai, melyben úgy látta, az emberek egy vékony kagylóhéjban élnek le az életüket. Egy olyan kagylóhéjban, aminek a falán át az igazság csak bágyadt fénnel képes bevilágítani. Ez a fixáció minden más ötletnél jobban dominált a műveiben. Az *Ömlenek a könnyeim*, mondta a rendőr (*Flow My Tears, The Policeman Said*) című regényében a főszereplő, Jason Taverner egy reggel arra ébred, hogy nem létezik – senki sem ismeri, nem szerepel a nyilvántartásokban, meg sem született. Az *Időeltolás a Marson-ban* (*Martian Time-Slip*) egy autisztikus kisfiú a saját kedve szerint átforgatja a valóságot. Az *Ubikban* a főszereplők fokozatosan ráébrednek, hogy valójában nem élnek, a testüket a halál elkerülése érdekében lefagyasztották, és elméjük telepatikus úton kreálta azt a világot, amiben tudtukon kívül léteznek. Egészen addig, amíg egy rosszindulatú gyerek közbe nem avatkozik. A *Palmer Eldritch* három

stigmája című regényben a szereplők hallucinogén drogok segítségével megalkothatnak egy olyan fantáziavilágot, amiben bármit megtehetnek. A *Kificamodott időben* (Time Out of Joint) Ragle Gumm 1959-ben megfjezi az újságok rejtvényeit, de egy sor bizarr esemény után rájön, valójában 2000-ben van, a Földön háború dúl, és a rejtvények megoldásával tulajdonképpen katonai stratégiai tervek készített. A *Mi felépítünk téged* (We Can Build You) tetőpontján a főszereplő rádöbben, hogy robot. Ez a szituáció tér vissza az *Álmodnak-e az androidok elektromos bárányról?* (Do Androids Dream Of Electric Sheep?) című regényben, és az *Imposztor* (Imposter) című novellában is. A *Hecceledőben* (The Man Who Japed) a főszereplő lázadókra vadászik, de egyszerűen csak rájön, ő is azok közé tartozik, akiket üldöz. A *Kastély lakója* (The Man In The High Castle) című regényben – ez Dick legkomolyabb munkája – a náci megnyerték a Második Világháborút, és ebben a párhuzamos univerzumban él egy író, akinek az a furcsa érzése támad, hogy létezik egy másik alternatíva is...

Semmi sem az, aminek látszik – ez Philip K. Dick üzenete.

És ez a szerepjátékok lényege is: egy világ egy másik világban, karakterek, akik azt színlelik, hogy valójában más karakterek...

A fantasy és SF szerepjáték-könyvek egyre népszerűbbekké válnak. Szerzőik Larry Niven *Gyűrűvilágától* (Ringworld) Roger Zelazny *Amberjéig*, a *Star Trek*től David Gemmellig egyre több és több író munkájából préselik ki az ötleteket. De vajon végre lehet-e hajtani ugyanezt Philip K. Dickkel?

Lehet éppen játszani egy megközelítőleg „dicki” környezetben, de nehéz jól csinálni. Ahogy felmerül a kérdés: „Miért ne találjunk ki valami eredetit?”, a potenciális játékos rákényszerül, hogy válasszon két lehetőség között.

Az első – és legkézenfekvőbb – lehetőség az, hogy a Dick egyik könyvében leírt képzeletvilágot használjuk általános környezetnek. Ebben az esetben nem feltétlenül kell külön szabályokat specifikálnunk

– bármelyik olyan kidolgozott rendszert használhatjuk, ami a karaktereket beszédre és cselekvésre, és nem lövöldözésre ösztönzi. Dick némelyik könyvét remekül felhasználhatjuk a világ kialakításakor. Például az *Álmodnak-e az androidok elektromos bárányról?* replikánsai és robot-állat státusz szimbólumai színesebbé tehetnek egy kalandot. Kitűnően alkalmazható a *Védelmeszők* (The Defenders) című novellában leírt világ, amelyben az emberiség a nukleáris háború kirobbanásakor a föld alá menekült, és maguk helyett robotokat küldtek a csatákba – csak hogy a robotok befejezték a háborút, és megtartották maguknak a felszínt.

A második választható út sokkal nehezebben járható, de mégis érdemesebb ezt választani. Találunk ki egy olyan játérendszer, amiben a szabályok is folyamatosan változnak, amiben a játékosok fokozatosan rájönnek, hogy már rég nem azt a játékot játsszák, amit elkezdtek. Meg lehet ezt valósítani? Talán igen, de csak akkor, ha olyan szabályokat dolgozunk ki, amiket a filozófusok és a nyelvészek meta-szabályoknak neveznének – magasabb fokozatú instrukciókat adunk, amelyek működtetik, és a körülményektől függően megváltoztatják a játékszabályokat. A nem túlságosan komoly *Paranoia* című kalandjáték megközelíti ezt, de ott a játékosok nem férhetnek hozzá bizonyos információkhoz, miközben lehetőséget kapnak a játékra. Ez pedig nem ugyanaz, mint a szabályok játék közben történő könyörtelen, de fokozatos megváltoztatása, amivel el lehet érni, hogy a játékosok elveszítsék a biztos talajt a lábuk alól.

A legtöbb, magát SF rajongónak nevező ember Philip K. Dick nevét csupán a *Szárnyas fejvadász* (Bladerunner), valamint az *Emlékmás* (Total Recall) című filmekből ismeri. Az előbbi alapjául az *Álmodnak-e az androidok elektromos bárányról?* szolgált, az utóbbi pedig a *Mi mindenre emlékszünk helyetted* (We Can Remember It For You Wholesale) alapján készült. Már éppen ideje lenne, ha Dick többi művét is életre keltene. A szerepjátékosok világa ideális volna a kezdeti lépésekhez.



1036 Bp., Lajos u. 40.
Tel: 250-4157

Nyitva:
H-P: 10-18-ig
Szo: 10-14

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű
fantasy regények, játékkönyvek,
AD&D, M.A.G.U.S.
és más szerepjátékok,
kalandmodulok, dobókockák,
karakterlapok, művészeti
albumok, figurák, modellek,
modellfestékek, társasjátékok,
posztterek, matricák,
ajándéktárgyak.

TROLLBARLANG

... ahol a fantázia valósággá válik...

Mindenkit szeretettel vár
az első magyarországi fantasy modellbolt.
Ólomfigurák, könyvek, festékek, kockák,
CD-k nagy választékban!
Kereskedőknek nagykereskedelmi árak!

Központi üzlet:

1067 Bp., Teréz krt. 13.
Tel: 122-6026
(Pepita City üzletház)

Trollbarlang Buda:

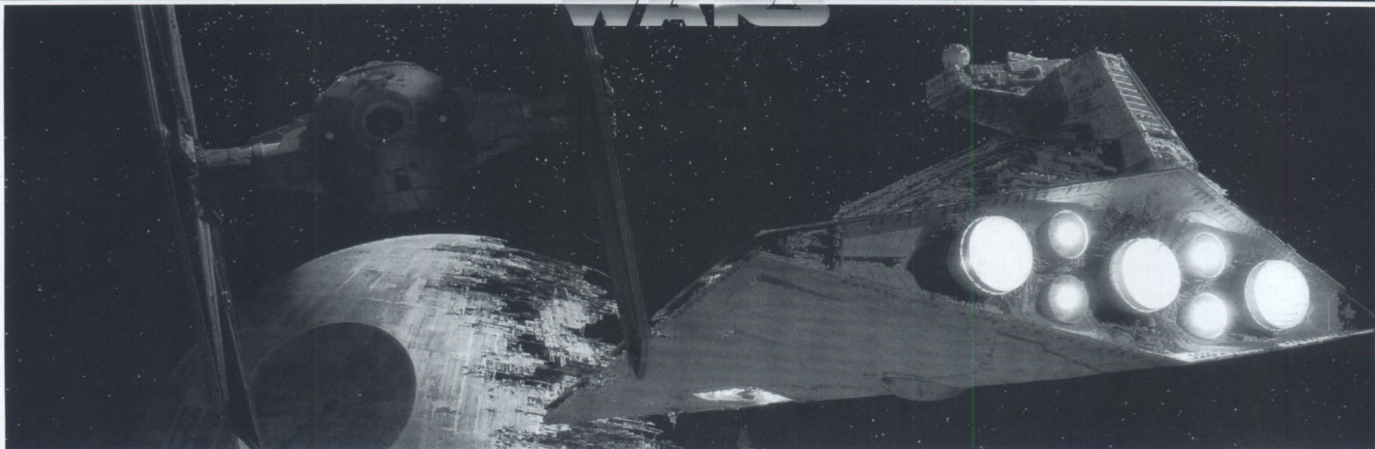
Bp. Déli pu., Uztletor
Tel: 115-2845
(Déli hanglemezbolt)

Megvételre keresem Wayne Chapman: Észak lángjai című könyvét. Címem: Pup Zoltán, 2040 Budaörs, Kossuth Lajos u. 50/3.

M.A.G.U.S. szerepjáték-klub Lentiben!
Lenti környéki játékosársak jelentkezését várom!
Ifj. Boronyák József, 8960 Lenti, Béke út 24.

Figyelem! 60-70%-os áron eladók Dragonlance: Monsters, Adventures, Tales of the Lands, Time of the Dragon. Greyhawk: Monsters, Rary the Traitor modul. Tome of Magic.
A könyvek kifogástalan állapotban vannak, további információk a 133-7839-es telefonszámon Ders-től.

Megalakult a Nyírbátori M.A.G.U.S.-ok szerepjátékos társasága
Elérhetőek Szilágyi Szabolcsnál, 4300 Nyírbátor, Krúdy Gyula u. 11. 4/12



ACÉLSZÁRNY ALAKULAT

A Csillagok háborúja világában játékosok számára nagy kedvezményeket biztosítanak a filmek ötletei, illetve a megjelent kiegészítő kiadványok, melyek segítségével folyton-folyvást meglepnek a Birodalom elől, vagy legyőzik őket. A játékmester (és a Birodalom) dolgát ez cseppet sem könnyíti meg, hiszen mindössze egyetlen könyv, az *Imperial Sourcebook* kínál lehetőséget a Birodalom megformálására. Ha egy csapat többször tör borsot Vaderék orra alá, előbb vagy utóbb komolyabb konfliktus alakulhat ki a két fél között – igen ám, de hogyan? Hogy minél színesebben, érdekesebben lehessen efféle bonyodalmat kialakítani, szükség van némi különlegességre. Elvégre hőseink alighanem betéve ismerik a Birodalmiak módszereit, és könnyedén elbántak eddigi praktikáikkal. Mi van azonban akkor, ha egy új, eddig ismeretlen ellenféllel gyűlik meg a bajuk?

A RETTEGETTEK...

A Birodalmi Haditengerészet Acélszárny alakulatáról mindössze túlélők jelentéseiből, avagy biztos távolról végzett megfigyelésekből szerezhetünk – rövid, homályos, tapogatózó – információkat. Még a legtitkosabb Birodalmi feljegyzések is csak szűkszavúan, alig-alig említik ezt a három, Imperial osztályú csillagrombolóból álló rajt. Pusztá létük az egyetlen biztos információ; eredetük, összetételük, parancsnokuk teljesen ismeretlen a Felkelő hírközlés számára – ám a fenyegetés annál kézzelfoghatóbb.

Harcmodoruk merőben eltér a Birodalomnál megszokottól: tankarékosan bánnak vadászgépeikkel és energiájukkal, kitartóak, dörzsöltek, szinte lehetetlen lerázni őket. Feladatuk – vélhetően – a veszélyes elemek kézrekerítése. Igen hatékonyak; ha felbukkanásuk várható, egy-egy akció megtervezése sokkal több elővigyázatosságot követel, a lelepleződött földalatti mozgalmak tagjainak kimenekítése pedig komoly gondokat okozhat.

AZ ACÉLSZÁRNY MEGSZÜLETÉSE

Az osztagot a Birodalom egyik legnagyobb stratégiája, Tarkin nagymoff tervei alapján valósították meg – s a gyermek túlélte teremtményét. A politikában kis szerepet vállaló, s éppen ezért gyávanak, felelősséget kerülőnek tartott moff tökéletesen átlátta a Birodalom közigazgatási és rendfenntartó rendszerének gyenge pontjait, nagyszerűen rávilágítva a lényegre, mely később az Acélszárny elve lett. Az elfoglalt rendszerek ellenőrzése ugyanis mindenkor a helytartó, illetve annak hiányában a legmagasabb rangú ügyeletes tiszt hatásköre. Utóbbi a körzetbe kirendelt csillagromboló raj parancsnoka, akinek feladatai közé tartozik a rendszer bűnözőinek kézre kerítése is. Ez azonban korántsem könnyű, hiszen ha az illetőnek sikerült egérutat nyernie és a hipertérbe távozni, máris elhagyta a körzet hatásköre. Melynek átlépése nem csak gazdaságtalan, de biztonsági szempontból egyenesen felelőtlen lett volna a csillagrombolók részéről. Nem lévén más lehetőség, ilyenkor ki kellett deríteni, hová menekülhetett a kö-

röztött személy, s az ügyet át kellett adni a területileg illetékes helyőrségnek – azaz el kellett ismerni a kudarcot, és részletes jelentést küldeni. Ez már csak azért sem volt igazán biztonságos, mert az adásokat alkalmasint valaki lefűlelhetette.

Tarkin egy idő után meglegelte, hogy a csapatoknak megalázó módon saját kudarcukról kelljen tájékoztatni a másik helyőrséget, s nekilátott a később Acélszárny néven ismertté vált alakulat létrehozásához. A nagymoff a Birodalom gyenge pontjainak megerősítésére törekedett. Hogy betömjék a réseket, egy körzethatároktól független, könnyen és gyorsan mozgatható, hatékony csapásmérő osztagot kellett létrehozni. Az egység hadművelleti kötelezettségektől mentesen, Ő Császári Fensége Különparancsával rendelkezik, s számára bármely rendszerben minden segítség megadatik. Ennek köszönhetően egyfajta elit kommandóalakulat öltött formát, melynek jóváhagyására nem kellett sokat várni. Az Uralkodó személyesen bólintott a tervre, és ültette Tarkint (a sors fintora) az első Halálcsillag parancsnoki székébe.

Valós feladatuk nem sokban tér el a feltételezettől – szűkösben lévő, a Birodalom politikai érdekeit sértő, illetve számára fenyegetést jelentő személyek kézre kerítése.

Morus Ralle ezredes

„A cél szentesíti az én eszközeimet.”

Faj: ember Magasság: 1.91 Életkor: 50-55

ÜGYESSÉG 2K

Sugárfegyver 4K

Kitérés 3K

ÉRZÉKELÉS 3K

Parancsnoklás 5K+2

Meggyőzés 4K

TUDÁS 3K

Bürokrácia 5K

Jogtudomány (Bir.) 5K

Kultúra 4K

Megfélemlítés 3K+2

MECHANIKA 3K

AT-AT lépegető 3K+2

Asztrogáció 4K

Csatahajó vezetés 4K

TECHNOLÓGIA 2K

Szg. prog./javítás 4K

Robotprogramozás 3K

ERŐ 2K

Sötét oldal pontok: 10 Erő Pontok: 1 Erő-érzékeny: igen
Külső: ötvenes évejei végén járó, markáns arcú, őszes hajú férfi, makulátlan egyenruhában

Jellem: mindig lojális az Uralkodóhoz, bár eszközei, cselekedetei gyakran eltérnek a birodalmi szabályzattól – tehetséges, hisz nincs, aki hadbírótság elé állítaná, ha végrehajtja a feladatot.

AZ ALAKULAT

Az Acélszárny három Imperial osztályú csillagrombolóból és a hozzájuk tartozó teljes személyzetből, illetve gépparkból áll. Azonosítójelük nincs nyilvántartva, ezért minden kísérlet, mellyel eredetüket akarják megállapítani, eleve kudarcra ítélt – kódjukat gyakran még a helytartók sem ismerik, érkezésüket csupán egy-egy szűkszavú üzenet előzi meg. Az egység parancsnoka a különleges kiképzést kapott, Coruscantól származó Ralle ezredes, aki – bár már az ötvenes éveiben jár – mindig képes újítani, fiatalosan gondolkodni.

Morus Ralle Tarkin egyik legjobb tanítványa, aki mindig tiszteletben tartotta a moff munkásságát, és a Birodalomhoz fűződő érdekeit – ennek következtében ritkán szalasztja el a zsákmányt, mindig elégedett a munkájával, s tudja, feljebbvalói úgyszintén. A nagymoff halála után Kenney nevű zászlóshajóját Tarkin-ra keresztelte át, ezzel is adózva tanítója tiszteletének.

Módszerei, gondolkodásmódja sok mindenben megegyezik a határvidékeken szolgálatot teljesített Thrawn-éval – de nem-emberi mivolta és intelligenciája miatt, mely egyenrangú partnereké teszi őket, Ralle gyűlöli és megveti az admirálist.

Legendásan nyugodt és józan gondolkodású parancsnok, mellyel – akárcsak Thrawn – többször meglepte már mind legénységét, mind áldozatait. Az osztag vezérhajóján, a Chaser-en tartózkodik, melynek egyben kapitánya is. A másik két romboló, az Invader és a Tarkin egy-egy megbízható embere irányítása alatt áll. A teljes parancsnoki személyzet a különleges kiképzést kapott emberek közül került ki, ezért az Acélszárny három hajója jól működő, olajozott gépezetként cselekszik.

Bár kívülről minhárom hajó egyforma – így, ha netán magányosan cserkészik prédájukat, az áldozat sosem lehet biztos benne, melyikük az éppen – belülről akadnak eltérések.

A Chaser

képviseli a legnagyobb tűzerőt, nehézlézer-ütegei hatékonyabbak egy átlagos csillagrombolóénál, löelemképző számítógépei pedig hihetetlenül pontosak. A hangárokból csak TIE Interceptorok és bombázók vároznak, a lépegetők és a többi, kisebb hajó helyett pedig – átalakított hangárban – egy zsákmányolt koréliei korvett bújik meg.

Az Invader és a Tarkin

átlagos tűzerővel, de több csapatszállító és űrcsátára használható géppel rendelkezik. A Tarkin fedélzetén egy különlegesen felszerelt elfogóráj is helyet kapott.

TÖRTÉNELEM

Mivel egy átlagos Imperial-romboló önmagában is elég egy rendszer leigázásához, a három hajó ritkán portyázik együtt. Nincs is rá szükség, ha figyelembe vesszük, hogy egy ilyen kategóriájú romboló mi mindent foglal magába. A kezelőszemélyzet 5200 fő, több mint kétezer fegyveres, 20 AT-AT, 20 AT-ST lépegető, 12 leszállóegység lépegetők és csapatok szállítására, és nyolc Lambda osztályú hajó, a hozzájuk tartozó kiszolgálószemélyzettel. Ezen felül, mivel az ilyen kategóriájú rombolók feladata nem csak megszállás, hanem űrhadviselés is, több mint hetven TIE-géppel rendelkezik, s a szükséges javítódokkal. Összegezve: egy könnyen mozgatható űrállomás, űrkikötő és javítódok, hatalmas tűzerővel, gyomrában egy néhány nap alatt felállítható helyőrséggel, amely hátrahagyása még nem meríti le a készleteit. Ezek után el lehet képzelni, mekkora erőt jelent, ha három ilyen hajó együtt kószál.

Egyik legkiemelkedőbb teljesítményük az akkor még független Mon Kalamári Ellenálló Csoport parancsnoka, Ackbar elfogása volt. A tény, hogy egy későbbi, jellemzően vakmerő Felkelő-rajtaütéssel sikerült a leendő admirálist kiszabadítani, nem csökkenti érdemeiket, hiszen a fontos fogoly biztonságos helyre szállítása már nem az ő feladatuk, így nem az ő kudarcuk volt. A Felkelés egyszerűen jó alkalmat ragadott meg, amikor a Lambda-siklókból álló kötelék egy Nebulon-B csatahajó fedélzetére szállította Ackbart.

HADVISELÉS

Ralle két legjobb embere Deshend kapitány, az Invader és Keeler kapitány, a Tarkin parancsnoka. Ralle gondos válogatás után két fiatal tehetséget ültetett hajói parancsnoki székébe, s bár heves tiltakozást váltott ki ezzel a Haditengerészet parancsnokságából, eddigi mindketten beváltak. Ralle tudta, hogy nem fog csalódni bennük – saját maga vette kézbe kiképzésük utolsó szakaszát, s miként ő tanulta egykor, tanítványait is arra oktatta, hogy első a feladat sikere, aztán a Birodalom érdekei. Ezzel sikerült elkerülnie, hogy kapitányai – döntéseit, módszereit helytelenítve – ellene forduljanak valamely kritikus pillanatban, mint ahogy az néhányszor előfordult már a történelemben. Ha kell, az is előfordulhat, hogy futni hagyja áldozatát, s ilyenkor sokat számít, mennyire tartja kézben beosztottjait.

Ralle Tarkintól örökölte azt a hivatástudatot, mellyel megtarthatta pozícióját – mind Vadernek, mind az Uralkodónak katonaként esküdött hűséget, és sokakkal ellentétben nem kocsonyaként remegve várta a parancsokat.

Egyik szokatlan újítása a parancsnoki hídon szolgálatot teljesítő mérnök-technikus, aki egyfajta technikai tanácsadóként szerepel; feladata a kapitány másodpercre pontos tájékoztatása a komolyabb próbatételeknél – ezáltal Ralle, ha szükséges, maximálisan ki tudja használni hajói képességeit.

Csak akkor veti be teljes arzenálját, ha már bezárta a kört az áldozat körül, s ekkor már nemigen van kiút. Az Invader fedélzetén két tengerészgyalogos osztag gondoskodik a felszíni bevetések hatékonyságáról, emellett természetesen bármikor kész teljes létszámú helyőrség létrehozására. Ralle sosem kockáztat – ha kell, futni hagyja áldozatát a fölösleges veszteségek elkerülése végett.

Ritkán kerül elő, de az Acélszárnyhoz tartozik egy Interdictor osztályú kisegítőhajó is, mely azon kevés birodalmi fejlesztések közül való, amit eredetileg nem háborús célokra (hanem mélyűri építkezésekhez) használtak. Ezek a fél csillagrombolónyi hajók arra hivatottak, hogy a rajtuk elhelyezett négy(!) gravitációs projektor segítségével mesterséges gravitációt hozzanak létre maguk körül, vagy bármilyen tárgyhoz hozzárendeljék azt, megkönnyítve az űrbéli építkezéseket. Segítségükkel építették például a két Halálcsillagot is – ameddig azok saját gravitációs berendezései üzemképesek nem lettek. Ennek valamivel harciasabb (és aljasabb) felhasználási formája a gravitációs csapda. A hipertérben való közlekedés első számú szabálya szerint, ha bármilyen test a hajó útjába akad, a navigációs számítógép kilép a hipertérből, hogy elkerülje az ütközést, és módosítsa a hajó pályáját. Erre, illetve a számítógépek érzékelési rendszerére támaszkodva – miszerint az idegen testnek gravitációja van, ez alapján érzékelhető – a kiszámolt pályaadatok alapján a hajó útjába irányítják az Interdictort, amely képes a tér bármely pontjára gravitációt „varázsolni”. Az így keletkezett anomáliát a számítógép érzékeli, s kilép a hipertérből – ezzel máris csapdába esett a szökevény jármű. Ezzel a módszerrel „rántották” ki Leia hercegnő hajóját a hipertérből, amikor az első Halálcsillag terveivel menekült.

Ralle egyik kedvenc módszere a tetraéder-alakzat, melynek egyik csúcspanában foglal helyet az Interdictor, a kilépő űrhajót pedig a rombolók fogják közre. Ahhoz, hogy valaki kitörjön ebből az ördögi csapdából, előbb az Interdictort kell megsemmisítenie, aztán pedig egérutat kell nyernie a másik három (vagy akár csak egy) csillagromboló elől. Belátható, hogy ez szinte lehetetlen feladat. A Felkelés szerencséjére, Ralle eddig csak nagyon ritkán vetette be ezt a módszert, mivel szerinte felettébb költséges és fölösleges. Ha teheti, enélkül oldja meg a feladatot.

Tarkin koncepciója így tökéletesen bevált, a három hajó külön-külön is elégségesnek bizonyult egy-egy veszedelmesebb közeg ellen, ezért a Birodalom több pontján egyszerre is be lehetett vetni őket. Tarkin úgy tervezte, hogy amint a Lázaadást elsőpörtek a galaxisból, ő maga fog az Acélszárny osztag élére állni.

A megerősített Lambda osztályú sikló azonban nélküle távozott az első Halálcsillagról – nem sokkal a végzetes robbanás előtt.

Herbie

SZÁLLÍTÓHAJÓK

A galaxis történelmében (hogy, hogy nem) mindig fontos szerephez jutottak a szállítóhajók, ezek a kis, 100-200 tonnányi áru befogadására képes űrjárművek, a kereskedelem és a csempészet fő eszközei. Leginkább gyorsaságuk miatt kedvelik őket, nem utolsósorban pedig megbízhatóságuk (vagy éppen megbízhatatlanságuk?) miatt. Az efféle teherhajók másik jellegzetes vonása egyedi tulajdonságaikban rejlik, hiszen hiába gördültek le egymás után a gyártógépek szalagjairól, rövid időn belül többnyire megszűnik minden hasonlóságuk.

Minden, magára valamit is adó hajóskapitány elvégez rajta különböző, külső vagy belső módosításokat, melyek aztán hihetetlenül át tudják alakítani a hajó teljesítményét és külalakját. Néhányan meglegszenek a külső díszítéssel, a legtöbben azonban megpiszkálják a hajtóművet, a pajzsokat, a szenzorokat... és így tovább. Utóbbiak ezáltal olyan terhet vesznek a nyakukba, melynek következményeit életük végéig nyögik, s csak a technika ördöge – no meg a játékmester – könyörületében bízhatnak.

ALKATRÉSZEK

„Első osztályú áru! Egy birodalmi szállítmányból lett leakasztva...”
(„szavahihető” kereskedő)

„Ne akard tudni, honnan származik az áru, fiam.”
(szavahihető kereskedő)

Egy hajó fejlesztéséhez szükséges alkatrészek beszerzése legális keretek között – mindennapi halandó számára – gyakorlatilag lehetetlen. Ha valakinek véletlenül akadna elég pénze arra, hogy hivatalosan megvásárolja, annak nyoma marad, s ezzel megkönnyíti az azonosítást a Birodalom számára, amennyiben „kihágást” követ el. Marad tehát a valamivel olcsóbb, ám kevésbé megbízható feketepiac, ahol szinte minden kapható – csupán összeköttetés kérdése. Józan kereskedő sem szavatosságot, sem garanciát nem vállal, hiszen gyakran maga sem tudja, honnan származik az áru.

Ennek egyenes következménye, hogy az ilyen alkatrészekkel felszerelt hajók javítási naplója követhetetlen, működésük pedig kiszámíthatatlan. Egy „igazi” hajón mindig akadhat valami, amit javítani kell.

MEGHIBÁSODÁSOK

„Mikor átnéztem, még működött...!”
(ismeretlen teherpilóta utolsó mondata, mielőtt hajója a Tatuinba csapódott)

„Ha nem találsz rajta javítani valót, csapnivaló technikus vagy!”
(felháborodott csempész a másodpilótájának)

Többféle táblázatot lehetne szerkeszteni arra vonatkozóan, mikor, mit és hogyan kell javítani, a legjobb azonban mégis az, ha nem tudjuk előre.

Legalábbis a játékosnak. Az alkatrész eredete, elhasználtsága, beszerzője és beszerelője, mind-mind megszabják az élettartamot. Persze, nem kell mindjárt a legrosszabbra gondolni; a hiperhajtómű

meghibásodása vagy a pajzsok energiaszintje nincs állandóan a szerelendő dolgok listáján (már ha egyáltalán létezik ilyen lista), legfeljebb különleges igénybevétel esetén. Épp elég az is, ha például egy kéthetes út alatt a véce mondja fel a szolgálatot, hőseink pedig kénytelenek elviselni az illatfelhőket (szadistább hajlamú játékmesterek ilyenkorra időzítik a légfrissítő berendezések meghibásodását is).

Az esélyeket teljes egészében a kalandmester adja meg – ha a meghibásodás esélye átlagos, alkalmanként egy a hathoz esélyt lehet adni, ha kicsi, öt a tizennyolchoz (3K), ha nagy, nyolc a tizenkettőhöz (2K), és így tovább. Azt pedig, hogy éppen mi romlik el, csak a Jóisten (értsd: mesélő) tudja...

JAVÍTÁSOK

„Elromlott? Eeez?! Csupán apróbb üzemzavar. Semmi vész!”
(mérnök egy szétlőtt X-szárnnyúró)

„Attól függ, mennyi pénzed van.”

(szólás)

A pilóták gyakorlatilag két fajta technikust ismernek: az egyik az összeszokott csapatban dolgozó, állandó munkát végző, szakképzett és hivatalosan elismert mérnök, a másik az alkalmi munkákat vállaló, feketén beszerzett alkatrészekből berhelő, általában bujkáló fajta, aki képes a leghetetlenebb szerszámokkal hajót javítani.

Tény, hogy a Lázadók, illetve a Birodalom technikusai mindenféle modern felszereléssel rendelkeznek, raktárkészletük pedig szinte kimeríthetetlen, de a magányos farkasok leleményesség terén fölveszik velük a versenyt.

Általában mindkét technikustípus drága és viszonylag megbízható, a „remete” mégis nagyobb népszerűségnek örvend – hiszen egy katonai pajzs például nehezen érhető el legális csatornákon, ráadásul meglehetősen drága is, nemigen lehet tehát a „céges” szerelőre bízni, aki mindent a nagykönyv szerint csinál.

Ők ketten gyűlölik is egymást, hisz’ a legálisan dolgozó a tudomány és technika megszenteltlenítőjének, barbárnak, kontárnak tartja az illegálitásba vonultat, míg amaz elkényeztetett puhánynak a másikat, aki nem képes létezni a szerelőcsarnoka nélkül.

A hajón keletkezett kisebb sérüléseket természetesen meg tudja javítani a legénység is, de egy komolyabb találat vagy meghibásodás már korántsem apróság: javításához műhelyre, szerszámokra, alkatrészekre van szükség, és persze biztos kézre. A javítás költségei még akkor is a csillagos egekig szökhetnek, ha a kapitány maga szereli a hajót, hiszen javítódokkra és megfelelő segédeszközökre van szükség.

VARIÁCIÓK SEGÉDESZKÖZÖKRE

„Meg tudom csinálni... Igen, azt hiszem menni fog...”
(ismeretlen másodpilóta)

Egy valamire való, felszerelt javítódokk bérleti díja nem olcsó mulatság, s ekkor még nincsenek cserealkatrészek. Minden űrkötőben

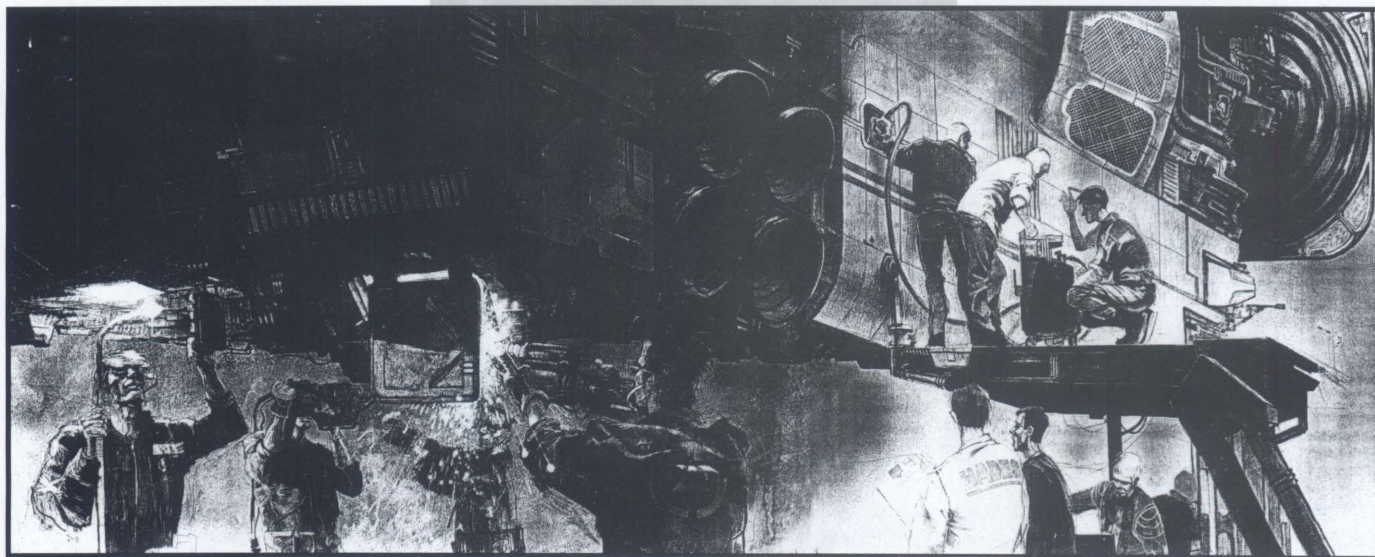
kell lennie legalább egy olyan dokknak, ahol komolyabb javításokat is lehet végezni, nem csupán burkolatot foltozni, vagy újrafesteni – ezekben megfelelő mérőműszerek, szerszámok és segédeszközök állnak rendelkezésre. Ide tartoznak a mérő és beállító műszerek, finomhangolók, emelőszerkezetek, széles skálájú kéziszerszámok, gépek, munkapad, valamint egy vagy két kisebb raktár. Az alkatrészek beszerzése a bérlő feladata, amely nem kevés kalanddal járhat, tekintve, hogy az illető többnyire nem megfelelő helyen tartózkodik, s nem megfelelő időben.

A szerelés idejét a fent említett tényezők befolyásolják, valamint a javítást végző személy képességei – és nem utolsósorban a kapitány

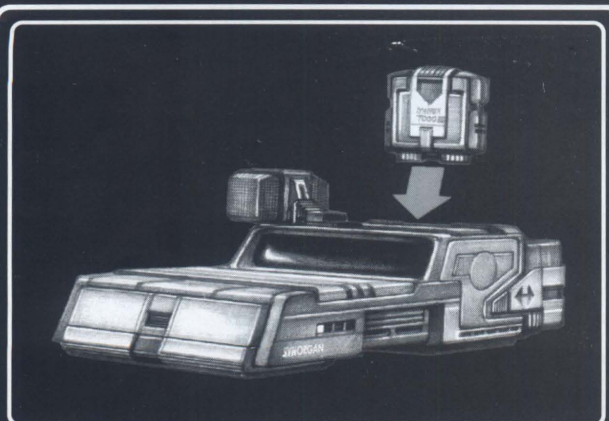
pénze. Egy efféle eseményt is ki lehet színesíteni néhány ötlettel, hogy érdemes legyen törődni a hajóval. A legváratlanabb pillanatokban csődöt mondó műszerek, láncreakciószerűen terjedő műszaki hibák sok fejtörést okozhatnak egy csempésznek. Aki lelkiismeretesen foglalkozik a hajójával, megérdemli azt a jutalmat, hogy ritkábban következzen be hiba.

Ha egy jó ismerősön keresztül valaki eljut egy feketén dolgozó szerelőhöz, már csak a szerelési díjat kell kifizetni, esetleg tenni néhány apróbb szívességet, ahogy azt Han Solo szokta... Az őrijtő meghibásodások lélegzetelállító kalandokhoz vezethetnek.

Herbie



VIRTUAL GALAXY CORP., CORUSCANT A DIGITÁLIS VILÁG® KARTELL TAGJA



SYNORGAN™

TOLMÁCSGÉP

A Birodalmi Tájékoztatási Hivatal engedélyével

A Galaxist benépesítő fajok mind más és más nyelvet használnak maguk között (hutt, vuki, hogy csak a legismertebbeket említsük). Természetesen, ahol ennyi lény él együtt, ott mindenképpen kialakul valami olyan kevert nyelv is, amelyet az egész Galaxis elfogad közös használatra.

Hosszú idővel ezelőtt valóban így is történt: megszületett az a közös nyelv, amelyet ma mindannyian használunk. Ha azonban Ön kereskedő, netán utazó, könnyen előfordulhat, hogy olyan helyre vetődik, ahol nem tud szót érteni a helybeliekkel. Ha nincs Önnel protokoldroid, bármilyen megtörténhet. Egy droid azonban drága. Ezért mi kifejlesztettük Önnek a **SYNORGAN** tolmácsgépet, amely több, mint 2,2 millió közlési formában járatos, ezen felül pedig felismer több, mint 650,000 általános beszédformulát. A készülékhez kívánság szerint bővítő elemeket is készítünk.

A berendezés kezelése könnyű, gyorsan megtanulható; használat közben akár kézben is tarthatja: alig nagyobb egy aktatáskánál.

Ajánlatunk: nem több, mint 1300 kreditért Ön megkapja az alapkiépítésű **SYNORGAN** tolmácsgépet. Egy bővítő egység ára 500 kredit: egy egység újabb 350,000 kifejezést és beszédformulát tartalmaz.

A **SYNORGAN** tolmácsgéphez megvásárolható a **SYNORGAN 70000** beszédanalizátor is, amely egy néhány perces, teljesen ismeretlen szövegből is képes igen jó hatásokkal fordítást létrehozni. A tolmács gép az elhangzott szövegek alapján bővíti saját ismeretárát, azaz fejleszt önmagát: ezt egyetlen tolmácsrobot sem mondhatja el magáról! A **SYNORGAN 70000** intelligens szöveganalizátor ára csupán 35,000 kredit.

Még ma vegye meg saját **SYNORGAN™**
készülékét – ismerkedjen meg
az ismeretlennel!

By Bozó

FÉNYKARDOK

„Ez volt a Jedi-lovagok előírásos fegyvere. Nem olyan otromba, s nem lehet úgy vaktában lövöldözni vele, mint egy sugárvetővel. A használatához több ügyességre van szükség, nem elegendő a pusztá látás. Elegáns fegyver. És persze jelkép is volt. Mert sugárvetőt vagy lángvágót akárki tud használni, de aki a fénykarddal jól tudott bánni, arról sejteni lehetett, hogy nem akárki.”

(Obi-van Kenobi)

Fénykard... Talán a legkülönlegesebb és leglátványosabb fegyver a galaxisban, amelyet ma már inkább jelképnek tartanak, semmint harci eszköznek. Ez az elegáns energiapenge több ezer esztendeig a szabadság, a törvény és a Galaktikus Rend őrzői, a Jedi-lovagok szimbóluma volt, jelezve képességeiket és hűségüket a Jedi Tanokhoz. Egy sugárvetővel összehasonlítva, avatatlan szemnek nem tűnik olyan hatékony pusztítóeszköznek, mint amilyenné szakértő kézben válhat. Az effajta fegyver rendkívül ritka, ezért több, mint valószínű, hogy használója nem holmi zöldfülű, jöttment alak – feltételezhető (ahogyan fentebb Ben is említette), hogy ért a fegyver forgatásához. Az ilyen ellenfelet alábecsülni igen nagy hiba.

Itt szükséges megemlíteni, hogy a fénykard nem véletlenül Jedi fegyver: az a dilettáns, aki tudatát nem képes a Jedi módszerek szerint kiterjeszteni, több évnyi gyakorlás után sem tudja kihasználni a fegyver nyújtotta lehetőségeket.

Elérhetetlensége, ritkasága azonban valószínűleg nem csak ezzel magyarázható: ezek a fegyverek a világ egyik legkegyetlenebb háborújában tűntek el, készítőikkel, használóikkal együtt.

A hagyomány szerint a Jedi tanítvány saját fénykardja elkészítésével bizonyítja tehetségét, képességeit. Készítésének pontos körülményeit éppen ezért homály fedi, működésének titkára csak felépítéséből következtethetünk.

Az, aki még soha nem hallott ilyen készségről, első ránézésre nehezen jöhet rá a kikapcsolt tárgy funkciójára. Egy húsz-harminc centiméteres, tagolt fémrudat lát, rajta néhány kapcsolót, esetleg díszítéseket (az effélék akár több ezer évesek is lehetnek, rendkívül ritkák, és felbecsülhetetlen értékűek). Üzembehelyezéskor kiderül, mire is képes ez a látszólag ártalmatlan alkalmatosság. A szempillantás alatt elővillanó végzetes penge lényegében pusztá energia, amely áthatol mindenben; kizárólag hozzá hasonló képes arra, hogy megállítsa. A gyengébb – lézerpisztolyból, sugárvetőből származó – sugárnyalábokat eltéríti, visszaveri. Tulajdonságai alapján érthető a tisztelet, mely övezi. A hagyományos karddal ellentétben, az energia-pengének nincs súlypontja: a hosszú gyakorlás árán elsajátított kont-

roll, és a Jedik különleges, intuitív harcművészete nélkülözhetetlen a forgatásához.

Ez a tudás pedig mesterről tanítványra szállt, s ha volna is ilyesmiről írott forrás, mit sem ér, ha a gyakorlóból hiányzik az Erő érzéke.

Alapos vizsgálódás után kiderülhet, hogy a lézerkard lelke egy, esetleg több természetes, tökéletesen csiszolt drágakő, melyek az energiaselejtekből kapott energiát gyűjtik magukba, rendezik, és sugározzák tovább egy irányba.

Mivel mindegyik fegyver egyedi darab, mindnek megvan a saját frekvenciája, amely meghatározza a penge „érzetét”, amikor belevág valamibe, illetve kapcsolatba lép egy másik szabja erőterével. Ezt a frekvenciát, csakúgy, mint az energiamező színét a drágakövek határozzák meg; egy penge sajátosságait szakértő szemlélő már színéből, árnyalatából is kikövetkeztetheti. A fénykardokba általában egy vagy három drágakövet építenek be, noha hallani legendákat öt-tíz apróbb drágakövet tartalmazó, különleges darabokról is. Azon kardokról, amelyekben csak egy drágakő található, nem módosítható a penge hossza és határfoka. A többi, egynél több drágakövet tartalmazó szabja pengéjének hossza és intenzitása a kövek helyzetének változtatásával állítható.

Maga a fénynyaláb a markolat végén, a közepén található pozitív töltésű energialelcséből távozik, majd körkörös „visszahajlik” (miként egy elképzelhetetlenül vékony szökőkút) a negatív töltésű energialelcsé körülfalába – szintúgy a markolat végén található kiszélesedés ez, kinézetre akár kör alakú keresztvas is lehetne.

Innen szupravezető vezeti vissza az elnyelt energiát az energiaselejtekből: a folyamat alatt elenyésző az energiavesztés – a penge nem sugároz érzékelhető meleget, bár fluoreszkál és zümmög. A alján elhelyezkedő energiaselejteket a takarékos köráramlás miatt csak nagyon ritkán kell újratölteni, a készítéskor elengedhetetlen precizitás miatt pedig az egyéb meghibásodás is szinte lehetetlen.

A FÉNYKARD HASZNÁLATA A JÁTÉKBAN

méret: karaktértől függ (15-45cm)

szükséges jártasság: fénykard használat

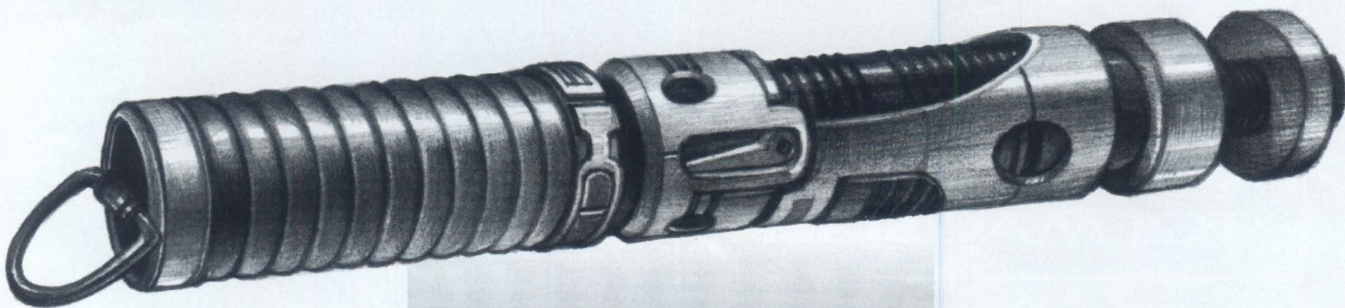
nehézségi szint: bonyolult (min. 15 pont)

sebzés: 5K

különleges tulajdonságok: az anyagon áthatol, és képes visszaverni a sugárnyalábot

Amennyiben a fegyver használója nem dobja meg a szükséges pont-értéket, és a hiba 10 pont, vagy annál nagyobb, úgy saját magát sebzí meg.

Karesz és Herbie



GEORGE LUCAS SZÖRNYEI ÉS TEREMTMÉNYEI



EGY OREQUELANDOMANIAI PRÓFÉTA MEGNYILATKOZÁSA

A TIZENKÉT STÁCIÓ

1. Elismerem, hogy nincs hatalmam semmi sem, életem az eleddig kijelölt úton már járhatatlan.
2. Hiszek a nálam magasabb rendű hatalomban, melynek neve Zoraz.
3. Akaratom és életem ezennel Zoraznak szentem.
4. Tüzetes vizsgálat alá vetem lelkem, a nagy Zoraz fényességes jelenlétében.
5. Bevallom Zoraznak, saját magamnak és nektek, dicső Orequelandomaniaknak, hibáim pontos valóját s természetét.
6. Zoraz lénye eltávolítja belőlem személyiségem összes hibáit és deformációit. (Ez igazán fáj!!)
7. Fenti minden jövedelmemre is igaz.
8. Tekercsekre rovom mindazon lények nevét, akiknek eddig kárára voltam, s megfogadom, mindnek meggyógyítom hiányzó tapadókorongjait.
9. Bocsánatot kérek minden megbántotttól, feltéve, hogy ez nem hordozza magában egyikünk cseppfolyósításának veszélyét sem.
10. Folyamatosan vizsgálom lelkem, és ha hibát követtek el, bevallom Zoraznak.
11. Megjédző litániák fókuszán és pángalaktikus jódlizás rögzös útján át keresem a tudatos kapcsolatot Zorazzal, hogy minél többet megtudjak világunkkal kapcsolatos szándékairól, és a módról, ahogyan ezek kivitelezésében segítségére lehetek.
12. Az elmélyült kommunikáció következményeképp szellemem megvilágosodik, így megpróbálom eljuttatni Zoraz üzenetét mindenkihez, miközben magam is ezen elvek szerint folytatom életem, legyen bár körkörös avagy lineáris.



X-WING

T E C H N I K A I L E Í R Á S

1. ORRKÚP – Ezek az egyszemélyes vadászgépeken az orrkúp elsődleges feladata, hogy minimalizálja az űrben keringő kisebb tárgyaktól (elsődlegesen a mikrometeoritoktól) származó sérüléseket. Emellett, mivel nagyszilárdságú és tükröződő fémek ötvözetéből készült, pajzsként funkcionál a bolygók légkörébe való be- és kilépéskor. Így védi magát a hajót, és nem utolsósorban a közvetlenül mögötte található elsődleges szenzor.
2. SENZORABLAKE – Az orrkúp folytatásában kaptak helyet az elsődleges passzív szenzorok. Hogy érzékelőik teljes mértékben analizálni tudják a befogott teret, szükségük van egy speciális „ablakra” a hajó testén. Ez az „ablak” egyedi, energia számára „átlátszó” anyagból készült, mely egyben védi is az alatta elhelyezkedő műszereket (működésükben azonban nem akadályozza őket).
3. ELSŐDLEGES SENZOROK – Az elsődleges szenzorok agya a Naomi F2-es kötegelt egység, mely összegyűjti a szenzorok adatait, a szenzorkezelő számítógépbe továbbítja azokat. Az érzékelés folyamatának elsődleges összetevője a Fabritech ANS-5d „Sávelemző” (teljes spektrum analizátor), valamint a Melihat „Multi-Képfeldolgozó” energia receptor és a Tana Ire elektro-foto receptor. Ez utóbbi teszi lehetővé a felszín felett alacsonyban mozgó objektumok követését.
4. SENZORKEZELŐ SZÁMÍTÓGÉP – Az X-szárnyuban található Fabritech ANq-3.6-os bár nem a legfejlettebb szenzorrendszer, de viszonylag gyors és megbízható. A számítógép és a navigátor droid elemzi és ellenőrzi az összes szenzor adatait, majd egy ebből kialakított virtuális képet továbbít a pilótafülké Holo Kijelzőjének. A pilóta így többféle funkció közül választhat: kereső üzemmód – radar üzemmód – fókusz üzemmód. A rendszer egyszerre akár ezer objektumot is képes kiemelni, valamint húsz lehetséges céltárgyat képes kiválasztani a legkönnyebben elérhető.
5. ÜRRÁDIO ANTENNA – Tíz kilométer hosszú, ultravékony szupravezető fémhuzal alkotja az U-alakú antennát, mely közvetlen összeköttetésben áll a pilóta sisakjába épített kommunikációs egységgel.
6. REPÜLÉSIRÁNYÍTÓ SZÁMÍTÓGÉP – A torlex monitorok teljeskörű áttekintést biztosítanak az éppen aktuális energiamegnyitáshoz, a motorok állapotáról, a rőppályáról, és egy speciális beszéd-emulátor segítségével közvetlenül juttatják a pilóta szóbeli utasításait a megfelelő egységekhez.
7. HOLO KIJELZŐ – Ez a kis készülék a fedélzeti konzol alatt helyezkedik el, és hologram formájában jeleníti meg a pilóta számára fontos adatokat. Ezek a holografikus adatok nem zavarják a pilótát a fülkéből való kilátásban.
8. KABINTETŐ – A kabintető speciális üveg-acél ötvözetből készült. Külső felületét fényérzékeny réteg borítja, mely szükség esetén automatikusan elsőtől, védve a pilótát a veszélyes fényjelenségektől.
9. CÉLKÖVETŐ SZÁMÍTÓGÉP KIJELZŐJE – E speciális kijelző feladata, hogy a célponttól pontos adatokat közvetítsen a pilótának.
10. ÉLETFENNTARTÓ RENDSZER – Az űrruhák nagyban korlátoznak a pilótát a mozgásban, ezért az X-szárnyú magában foglal egy teljes életfenntartó rendszert. Ez lényegében egy légkompresszorból, egy hőmérséklet-kiegyenlítőből és sűrített, szintetikus tápanyagok rendszeréből áll. Elsősorban emberek számára készült, de minimális beavatkozással átalakítható bármilyen más faj részére.
11. NAVIGÁTOR DROID – A navigátor droid általában egy R2-es egység, mely a hipertérbe való ugrás adatainak kiszámításában segíti a pilótát. A droid közvetlen összeköttetésben áll az autopilotával, így, ha az megsérül, átveszi az irányítást a hajó felett.
12. GENERÁTOR – Ez a létfontosságú egység fűzi és ionizációs reaktorként üzemel, így energiával látja el a fedélzeti egységeket és a pajzsokat. Ha az üzemanyagcellákból elfogy az energia, vagy bármilyen oknál fogva meghibásodnak, a generátor üzemelteti a motorokat (természetesen csökkentett teljesítménnyel).

13. PAJZSGENERÁTOR – A pajzsgenerátor termeli azt az energiát, amely létrehozza a hajó körül a védőpajzsokat. Ezek a láthatatlan energiából felépült erőkterek biztosítják a védelmet az esetleges sérülések ellen.
14. ENERGIA TRANSPORTER – Az energia transporter funkciója, hogy a pajzsokat ellássa a működésükhöz szükséges energiával.
15. SZÁRNY-DŐLÉSSZÖG KOORDINÁLO MECHANIZMUS – Erős, iker-szerpomotorok szabályozzák a szárnypárok egymáshoz viszonyított dőlésszögét (attól függően, hogy normál, avagy harci pozícióban állnak). A beállítás után fékező hidraulika tartja helyükön a szárnyakat.
16. HÁTSÓ FIGYELMEZTETŐ SENZOR – Egy Fabritech K-blaken kisméretű szenzor figyeli a vadászgép háta mögötti területet. Amint bármiféle hajó vagy tárgy kerül hatósugarába, folyamatos hangjelzéssel figyelmezteti a pilótát.
17. ELSŐDLEGES ENERGIACÉLLÁK – Cryogenikus cellák tárolják a nagymennyiségű energiát, mely a hajtóművek számára létfontosságú.
18. FELTÖLTÉSI CSATLAKOZÓ – Minden vadászgép energiaccellája feltölthető ezen a szupervezető csatlakozón keresztül.
19. RAKTÉR – A kisméretű raktér kapacitása két köbméter, és megközelítőleg száz tíz kilogrammot képes befogadni. A pilóta egyszerűen hozzáférhet, ha eltávolítja a katapultülés hátulját. Itt általában a javításhoz és a túléléshez nélkülözhetetlen eszközöket tárolják.
20. GYORSULÁS KIEGYENLÍTŐ – A kiegyenlítő zéró-g mezőt hoz létre a pilóta körül, mely megvédi a nagysebességű légköri manőverek alatt fellépő gravitációs megterhelésektől.
21. GUIDENHAUSER KATAPULT ÜLÉS – Adott helyzetben a pilóta egy speciális fogantyú megrántásával katapultálhat. Robbanótöltetek lelökik a kabin tetjét, majd az ülés alá beépített rakéták kiröptetik a pilótát a kabinból. Ha nem viselt szfakandert és az űrben katapultált, az ülés nem óvja meg a vákuumtól.

Ha viszont a katapultálás az atmoszférában történik, nagy magasságban, akkor működésbe lépnek az oxigéntartalékok, és a pilótaszék köré egy folyékony, levegővel érintkezve azonnal megszilárdul, szintetikus kerámiahéjat permetez a készülék.

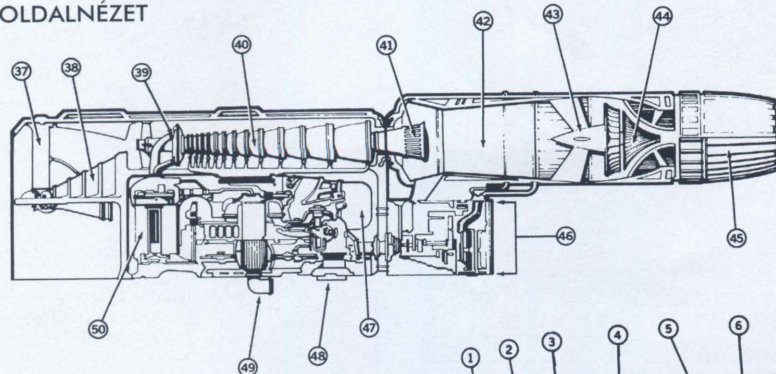
22. PROTONTORPEDÓ INDÍTÓK – Az X-szárnyú másodlagos, de romboló erejűekkel mindenképpen első helyet kivívó fegyverei a protontorpedók. E fegyverzet indítóállásai a hajó orr-részének középe táján helyezkednek el. A pilóta egyszerre két protontorpedó-vetőből tud tüzet nyitni, avagy tetszés szerinti sorrendben külön-külön, egymás után.
23. LESZÁLLÓMŰ – A megerősített, különleges leszállótálpakat igyekeztek úgy tervezni, hogy a legszélsőségesebb bolygófelszíneken is nagy biztonsággal lehessen landolni. Mivel az X-szárnyú helyből is képes felszállni, a konst-raktörök ezért döntöttek úgy, hogy kerek helyett inkább nagy teherbírási lengéscsillapítókkal megerősített talpak tartják meg a hajótestet.
24. ZAVARÓBERENDEZÉS – Az X-szárnyuban is a Galaxis-szerte elterjedt Bertia-kféle zavarókészülékek kaptak helyet, melyek a hajó orr részében találhatók. Nagyobb katonai szenzorok zavarására ugyan nem képesek, de sikeresen alkalmazhatóak célkövető rakéták, vagy TIE vadászok szenzorai ellen.
25. LÉZERENERGIA TÁROLÓ – Védett, magas feszültségű dYnOric vezetékek táplálják energiával a lézergyűkát.
26. KETTŐS ENERGIACÉLLÁK – Funkciójuk az energia kiegyenlítése és elosztása a megfelelő egységek között.
27. NAPELEMEK – Az energiaccellák kimerülése után a szárnyvégeken található napelemek biztosítják a motor működéséhez szükséges energiát.
28. LÉZERSUGÁR-GENERÁLÓ EGYSÉG – Egyszerű helix prizma található a lézergenerátorokban. A kristály, felépítéséből adódóan képes egy pontba koncentrálni a generátoregység által termelt lézersugarakat. (Átlagos élettartama 45 000 lövés.)

INCOM

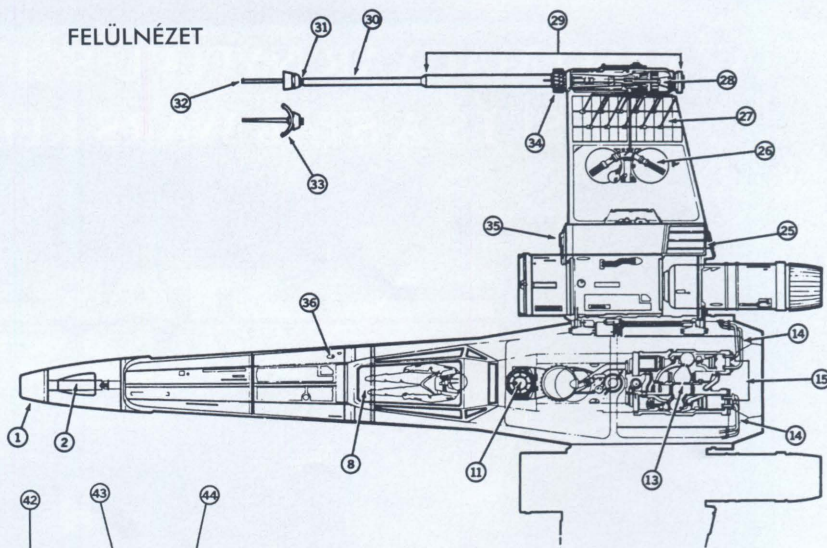
T-65C-A2 X-SZÁRNYÚ

TÖBBCÉLÚ ŰRVAĐÁSZ

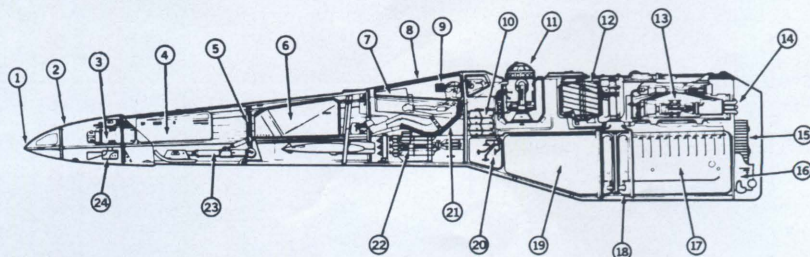
INCOM 4L4 FÚZIÓS HAJTÓMŰ OLDALNÉZET



FELÜLNÉZET



OLDALNÉZET



29. LÉZERÁGYÚ-TEST – A gép minden egyes szárnyán egy Taim & Bak KX9-es lézerágyú kapott helyet. A pilóta az összes ágyúból képes egyszerre tüzet nyitni, vagy külön-külön bármelyikből.
30. LÉZERÁGYÚ-CSŐ – Kemény és tartós fémek ötvözetéből készült. Feladata a sugár irányítása és fókuszálása.
31. LÉZERVETŐ TÖLCSÉR – A tölcsér segítségével a villanásfojtó (33.) és a lézerágyú csúcs (32.) könnyen cserélhetővé válik a földi karbantartó személyzet számára.
32. LÉZERÁGYÚ-CSÚCS – Polarizált fémből készült csúcs, mely szabályozza a lézernyalábok hosszát és erősségét.
33. VILLANÁSFOJTÓ – Sérült lézerágyú csúcsok gyakran okoznak veszélyes kisüléseket. Ezek a parabola formájú lemezek visszatükrözik a kisüléseket, megóvva ezzel a hajó épségét.
34. HÜTŐBORDÁK – A lézerfegyverek használat közben gyakran felmelegsznek. E bordák feladata a hő elvezetése.
35. TÉRÍTŐERNYŐK – A „frontvonal” védőernyők a szárnyak belső felén helyezkednek el. Speciális védőpajzsot létrehozva, védik a szárnyperemet a sérülésektől.
36. KÜLSŐ CSATLAKOZÓ A NAVIGÁCIÓS SZÁMÍTÓGÉPHEZ – A földi személyzet számára ez a csatlakozó teszi lehetővé a kapcsolatot a navigációs számítógéppel, megadva a lehetőséget az esetleges hibák, zavarok elemzésére, javítására.
37. HÜTŐTESTEK – Mikroporózus, hűtőgázzal töltött, pengeszerez lemezek vezetnek el a hajtómű termelte hőt.
38. CENTRIFUGÁLIS HULLADÉKFELFOGÓ – Ez a speciális szerkezet megakadályozza, hogy az űrben keringő kicsiny hulladékszemcsék eltömíthessék a hajtómű létfontosságú elemeit.
39. STABILIZÁTOR – A hajtóműben található szerkezet feladata, hogy stabilizálja a fűvókák adagolónyílásának nagyságát.
40. FŐ-ENERGIAÁTALAKÍTÓ – Az energiaátalakító alakítja át fokozatosan a generátorból érkező energiát erőteljes égési reakcióvá.
41. IONFŰVÓKA – Egy központi servo-ellenőrzött abszorpciós kúp, mely az ionrészek emisszióját kontrollálja.

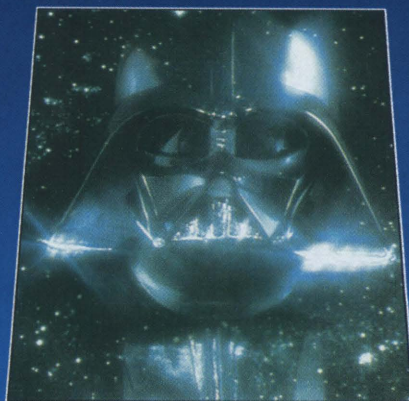
42. ÉGÉSTÉR – Rendkívül nagy hőhatással járó reakció helyszíne. Itt gyullad be a fő energiaátalakítóból hatalmas erővel kiáramló tömény energia, mely már magát a vadászgépet taszítja előre.
43. TURBO MEGHAJTÓ – Nagy hőellenállású anyagból készült szerkezet, mely biztosítja, hogy a Turbó Generátor (44.) lapátjai – legyen bármekkora erősségű az égéstérből áramló energia – mindig egyenletesen, ugyanazzal a sebességgel forogjanak.
44. TURBÓ GENERÁTOR – Ezt a generátort gyakorlatilag a fő-energiaátalakítóból (40.) kiáramló égési energia hajtja meg. A repülés közben állandóan forgó generátor elektromos energiát termel, és folyamatosan ellátja a hajtóművet.
45. HAJTÓMŰ-VÉG – Ez a szűkíthető és tágítható nyílás szabályozza, hogy a hajtóműből kiáramló energiamennyiség a sebességhez mérten mindig optimális méretű legyen.
46. ANTIGRAVITÁCIÓS MEGHAJTÁS ADAPTER – A Turbó Generátor által meghajtott AMA az Incom T-16 Skyhopper-hez hasonló antigravitációs teljesítményt biztosít.
47. ÉGÉSFOLYAMAT AKTIVÁLÓ INJEKTOR – Ez az a berendezés, mely a kívánt sebességhez mérten adagolja a Fő-energiaátalakítóba a generátorból érkező energiát.
48. FELSZÍNI ENERGIACSATLAKOZÓ – Normál méretű csatlakozó, mely lehetővé teszi az X-szárnyú meghajtórendszerének gyors feltöltését. Szükség lehet rá gyors rigdóstartoknál, harci bevetéseken.
49. KIPUFOGÓ NYÍLÁS – A nyíláson keresztül hagyják el a hajót az égéstérben (42.) lezajló reakciók során keletkezett felesleges anyagok. Ezek általában fúziós melléktermékek vagy hideg gázok.
50. HIPERHAJTÓMŰ INDÍTÓ – Más néven Hiperűr Ellenőrző Egység (HEE); egy Incom GBk-585-ös motivátor kezdeményezi a hiperűrgrást. Ezekből az egységekből minden egyes hajtóműben található egy, melyeket speciálisan összehangoltak, hogy a hiperűrgrás pillanatában egyszerre lépjenek működésbe.

K.M. & Don Corleone
(The STAR WARS Sourcebook alapján)

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ SCI-FI SZEREPJÁTÉK AZ SF ÉS A STAR WARS KEDVELŐINEK

STAR WARS

A SZEREPJÁTÉK



AZ EREDETI MÁSODIK
• KIADÁS ALAPJÁN •



A VILÁGSZERTE OLY NÉPSZERŰ STAR WARS UNIVERZUM ÚJ
DIMENZIÓIT NYITJA MEG...
HASZNÁLD AZ ERŐT, LÉPJ A FELKELŐK SZÖVETSÉGÉBE VAGY
KALÓZKODJ A BIRODALMI BOLYGÓRENDSZEREKBE!
A LEGNÉPSZERŰBB SCI-FI SZEREPJÁTÉK AUGUSZTUSTÓL
MAGYAR NYELVEN IS KAPHATÓ A
VALHALLA PÁHOLY KIADÁSÁBAN!



©,™ and © 1994 Lucasfilm Ltd. (LFL)
ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARK OF LFL USED BY
VALHALLA PÁHOLY, UNDER AUTHORIZATION.

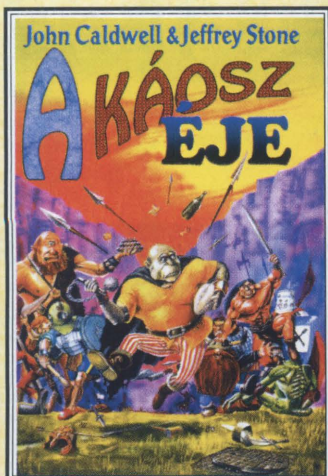


KÖNYVAJÁNLAT

A mostani ajánlatunk kissé rendhagyó, s egy cseppet másképp is alakult, mint ahogy elképzeltem. Néhány hamarosan megjelenő kötethez még nem készültek el a borítók, megint másokról kéziratos nem kapunk. Ugyanakkor ajánlunk olyan kötetet, ami már régebben megjelent – holott ez nem szerepelt terveink között. Hiszem azonban, hogy vannak jónéhányan, akiknek így is újdonság számba mennek ajánlataink.

– NCS

John Caldwell & Jeffrey Stone:
A Káosz éje (Fantasy paródia)
Cherubion
Ára: 248 Ft.



Kevés paródia jelent meg mind- eddig a hazai piacon, ám az a néhány igen nagy sikert aratott. Most újabbal rukkolt elő a Cherubion, s nagy a valószínűsége, hogy ez is learatja majd babér- jait. A Káosz Éje a hazánkban már megjelent fantasy regények paródiája – persze elsősorban Cherubionra és Skandar Graun földjére épít. Ám megtalálhatjuk benne mindazokat a hősöket, akiknek „valós” kalandjait any- nyira kedveltük – Conan, Elric, Tier Nan Gorduin, Corum. Igaz, e lapokon kissé más a nevük, és visel- kedésük sem mindig egyezik, az eddig megszokottal. Vagy mégis...?

A Káosz és a Rend utolsó nagy összecsapására Cherubionon kerül sor, egy baljós, sötét éjszakán, amely a Káosz Éje néven vonul majd be a történelembe. (A Káosz-hítűk szerint ez az éjszaka a Káosz Dia- dalának Éje lesz, míg a Rend hívei csak úgy emlegetik magukban ezt az éjszakát, mint a Káosz Legutolsó Éje.)

Az összecsapásra nagyjából az amerikai futball szabályai szerint kerül sor. Vagyis mindössze egy szabály létezik: csak azt szabad meg- ölni, akinél a labda van!

A mérkőzést komoly előkészületek előzik meg. Ide tartozik például, hogy mindkét fél szeretne összeállítani a nevezetes éjszakára egy ütő- képes csapatot.

Skandar Graun azt a feladatot kapja istenétől, hogy Leonsio és Ch'lotyóvia társaságában toborozzon mindenre elszánt, könnyen le- írható kalandorokat a környező létsíkokról. A toborzás procedúrája persze némileg viszontagságos, ám a hírhedt félork remek kis csapattal tér meg Cherubionba. A Káosznak minden reménye meglenne arra, hogy örökre eltörölje a Rend híveit a világegyetemből, hiszen a csapat legendás nevekből áll. A kapuban Ravaszdi Kugli Vanciából, a Halódó Földről, aki nemcsak minden labdát, de minden peches helyzetet is

képes kifogni. A védelem tengelyében Muszkli, a Howardus Barbarikum létsík ügyeletes bajnoka egymaga is képes lenne feltartóztatni hatszáz varázsló és nyolcszáz szúzlány együttes támadását. A középpályán a Múrkokkiának csúfolt Pepita Királyságok bajnokai sorakoznak: Ezüst- péniszű Korom, Melankóliai Elrak, Dorian Halfmock a nevezetes Ruhák Botjával és Von Betli kapitány, a Harcipincsi. A csatársor három ékje pedig nem más, mint maga Skandar Graun; egy sötét bőrű illető az Elpocsékolt Tartományokból: a Vakondok nembeli Frizsider, Marcipán városából és Törjön Kia Gorduin, Inewről.

A Káosz győzelme szinte biztos!

Csak ne lennének ezek a bajnokok oly szörnyen kaotikusak!

J. Robert King: Az Éjfél Szíve
(Fantasy)
Ámon kiadó
Ára: 260 Ft.



Olvasóink közül a régi szerepjátéko- sok, akik már az AD&D-vel is játszo- tak, bizonyosan ismerik Ravenloft világát. Minden bizonnyal vannak azonban olyanok is, akik figyelmét eddig elkerülték az eddig megjelent Ravenloft könyvek, az ő számukra szeretném ajánlani Az Éjfél szívét.

Az AD&D egyik legfelkapottabb univerzuma a Ravenloft, az élőholtak átkozott világa. Az itt játszódó regé- nyek folyamatosan TSR toplistáján szerepelnek (akárcsak a Forgotten Realms regények), s nem is vétele- nül. Az egyik legeredetibb létsík, a klasszikus gótikus horror elevenedik meg, ha elmerülünk benne. Vámpírok, farkasemberek, zombik – a Rettegés Honának teremtményei, akik egyben a sík urai is. Ravenloft az Eternal Plane-ben (Étrei Síkon) lebeg, oda csak véletlenül kerülhet kalandozó, ha balsorsa úgy hozza, ám szabadulni szinte a lehetetle- niséget súrolja. Időnként összeköttetésbe kerül más síkokkal, hogy onnan újabbnál-újabb áldozatokat szerezzen... Ha valaki nagyon szeretne valamit, kérését teljesítheti az istenek, vagy az alvilág urai is. Ez utóbbi esetben a kívánság teljesítése inkább átok, mint áldás, s a ké- relmező örökre Ravenlofton találhatja magát...

Casimir árva, anyját megölték – a tettes egy dalnok, Clieous.

Bosszú – csak ez a szó jár azóta Casimir fejében. A tíz év, amit a pisz- kos gyerekek, a patkányok és a legyek között töltött az árvaházban, elegendő volt ahhoz, hogy elkészüljön a terv, amelyben kidolgozta, hogyan torolja meg anyja ártatlan halálát.

De a bosszú könyörtelen úr. Hogy elpusztíthassa halálos ellenségét, a fiú egy sötét és hatalmas átkot hív segítségül. Mikor az beteljesül, utol- jára még szembe kell néznie legnagyobb ellenfelével... önmagával.

BELFÖLD HÍREI

Figyelem! Ezentúl könyvekhez nemcsak az utcai árusoknál, és könyvesboltokban lehet hozzájutni, hanem újságárusoknál is. Klubok alakultak:

M.A.G.U.S. KM Levelező Klub

Ifj. Micsinai György
2040 Budaörs, Szivárvány u. 6. VI/36.

A Klub célja, hogy kezdő, haladó és már professzionális KM-ek segítsék, támogassák egymást. Tapasztalatok, kalandok, modulok cseréje; vitás kérdések konzultációja. Csak Kalandmestereknek!

Isaac Asimov Olvasóköri Egyesület
Esztergomi Szabadidőközpont

2500 Esztergom, Bajcsy-ZS. u. 4.
Telefon: (33) 13-888

Az Egyesület könyvtárának nyitvatartási ideje:

Hétfő: 18-21 óra
Szombat: 09-11 óra

Lord Critai

A GONDOLAT- ÉS AKARATÁTVITEL GYAKORLATA

3. RÉSZ

MAGIA NEVEI

A TELEPATIKUS

Meglehetősen hosszúra sikeredett az elméleti rész, de meg kellett vetnünk az alapjait annak a fantasztikus utazásnak, amire most a tudomány peremvidékén készülünk. Már nagy vonalakban ismert előttünk a telepátia múltja, és ismertek az új alapelvek, melyek nyomán tovább lehet haladni a sikeres gyakorlati kommunikáció felé. Azok pedig, akik kicsit több időt szenteltek az elméleti részen való töprengésnek, már tudják is a választ, hogy a modern tudomány miért is akadt el a gondolatátvitel kutatásában, hol is jutott zsákutcába.

Az elmélet után térjünk át a gyakorlásra. Ki kell alakítanunk azokat a képességeket, amik nélkül a gondolat- és akaratátvitel csak zavaros, misztikus képzelgés formájában jelentkezik. Két dolgot kell megtanulnunk: az egyik, hogy folyamatosan tudjunk koncentrálni egy adott dologra, legyen ez akár gondolat, akár cselekvés. A másik pedig – és talán ez a nehezebb – tudatunk kiürítése. Nem gondolni semmire, pusztán csak létezni a pillanatban. Könnyűnek hangzik, de a gyakorlás során majd kiderül, hogy valójában nagyfokú állhatatosságot és kitartást igénylő gyakorlat.

A koncentráció gyakorlatát a régi indiai kultúrkincsből emeltem ki – bár ennek eredeti célja a titokzatos harmadik szem felnyitása, mi koncentráló-képességünk elmélyítése érdekében fogjuk felhasználni. A gyakorlat azonban más képességeket is felerősíthet bennünk. Elérhetjük például, hogy elménk félelmetes erejű biomagnetikus energiákat fejlesszen e módszer során. Ezek az erők, belső energiák az élet minden terén erősebbé és harmonikusabbá teszik irányítójukat – a telepátikus kommunikációban is. Megfelelő képzettséggel csodákat tehetünk velük, ahogyan tesszük is.

A gyakorlat őse a Hold-meditáció, ezt jelen munkában nem kívánom részletezni, talán túlságosan nagy ugrás lenne. Lássuk inkább a praktikumot. Helyezkedjünk el kényelmesen a padlón egy szőnyegen, guram ülésben – amit néhány helyen törökülésnek is hívnak –, tartsuk hátunkat, fejünket egyenesen. Tekintetünkkel ne keressünk semmit, hagyjuk szemeinket kényelmes, természetes helyzetben nyugodni. Ekkor – tekintetünk lejtése végett – az eredmény az lesz, hogy a padlót szemléljük, úgy körülbelül 5-6 méter távolságban. Helyezzünk el ebben a távolságban egy égő gyertyát, és ülünk vissza a padlóra az előző testtartásban. Nyugodtan, erőlködés nélkül nézzük a gyertya lángját. Nem kell különösebben koncentrálni rá – ezt majd később –, csak szemlélni. Egy idő után, ahogyan nézzük a lángot, a gyertya megkettőződni látszik. Próbáljuk meg a gyertyaláng két képét körülbelül öt gyertyányi szélességben megtartani egymástól, és a két láng közé koncentrálni. Nem lesz könnyű; eleinte a láng nem akar majd kettéválni. Ha pedig végre sikerült, akkor folyton elugrál kisebb-nagyobb távolságra, s előfordulhat, hogy az ideális távolság bizonyos idejű fenntartása után hirtelen újra eggyé válik. A keleti misztikusok

szerint, amikor így szemléljük a gyertyát, és a két láng közé nézünk, akkor a harmadik szemünk látja a gyertya fényét a maga teljességében. Mindenesetre, a gyakorlat által energiával töltődünk fel, a lángok közé nézés pedig meglehetősen nagy koncentrációt igényel. Figyelem! A gyakorlatot napjában csak egyszer végezzük, és ne tartson tovább öt, maximum tíz percnél. Kérek mindenkit, hogy ezt a figyelmeztetést vegye komolyan!

A fent leírtakat követve megtanulhatjuk a folyamatos koncentrációt, de ez még nem elég. El kell sajátítanunk a képességet, hogy tudatunkat kiüresítve, meghalljuk a benső csendet. Aki már próbálta, tudhatja, milyen nehéz is ez. A kínaiak szavait idézve: gondolataink mint megvadult, dühöngő majomcsorda száguldoznak össze-vissza. Ha ezt képesek vagyunk megszüntetni, olyan ösvényekre térhet az emberi elme, amiről álmodni sem merünk. Ez a meditáció célja is. Patanjali a Jóga Szútrákban azt írja: a Jóga az elmeközeg változásainak elnyomása. Íme egy gyakorlat, amivel bizonyos szinten úrrá lehetünk az elmeközeg változásain.

Először is, ülünk le kényelmesen egy kellemes karosszékbe, hajtjuk hátra fejünket. Lazítsunk, s képzeletben mozgassuk meg minden testrészünket, a lábujjaktól egészen a fejig. Jelen feladat alatt azt értem, hogy az agy adja ki a parancsot, de az adott izom *ne* mozduljon. Tehát nem csupán arról van szó, hogy képzeletben megrázzuk magunkat – képzeljük el nagyon intenzíven, jelenjen meg tudatunkban, hogy megmozgatjuk a kart, a lábfejet, stb... Ezután képzeljük el, hogy testünk nem más, mint egy hatalmas jégdarab, ami napon olvadozik. Egy jégszobor olvadó kezekkel, lábakkal, fejjel. Érezzük, ahogyan testrészeink elolvadnak, az arcunk elfolyik. Ebben az ellazult állapotban szintén egy ősi keleti meditációs formát hívunk segítségül. Képzeljük el, hogy egy mély, zöld tó alján üldögélünk, és szemléljük a fölfelé szálló buborékokat. Amint megjelenik egy új gondolat elménkben, képzeljük azt, hogy ez egy buborék. Nézzük, ahogyan halad felfelé, míg végül szétpukkan a felszínen. Tegyük ezt újra és újra, amint felmerül egy-egy gondolat. Végezzük a gyakorlatot naponta akár többször is. A gyakorlathoz nem feltétlenül szükséges a lazítás, ám kétségtávol sokkal hatékonyabb vele együtt. Ez a meditációs forma bármikor alkalmazható háborgó elménk lecsendesítésére.

Folyamatos gyakorlással elérhetjük, hogy képesek legyünk a tó képe nélkül is elhessegetni zavaró gondolatainkat. Kezdetben azonban sokkal könnyebb egy magunk által teremtett térben elnyomni az elmeközeg változásait, mint a semmiben lebegve.

Mindenesetre, ha a megvilágosodásig nem is jutunk el, azért ezzel a két gyakorlattal elérhetjük, hogy az elmeműködés funkciót a hatékony telepátikus kommunikáció szolgálatába állíthassuk.

Ismerjük a telepátia alapelveit, képesek vagyunk hosszabb ideig egy adott dologra koncentrálni, tudatunkat kiüríteni. Ezeknek birtok

A PRAKTIKA

JOHANNES
GALLANTAY
FELJEGYZÉSEI

KOMMUNIKÁCIÓ I.

kában nekivághatunk első kommunikációs gyakorlatainknak. De hogyan? – merül fel a kérdés. Hiszen, mivel az üzenet saját gondolatként merül fel, honnan tudható, hogy mikor üresítsük ki az elménket az érkező adás számára?

Nos, e probléma áthidalása is a fokozatosság elvében rejlik. Nem kezdhethük meg a telepatikus kommunikáció tanulását bonyolult üzenetek közvetítésével, mert képzettségünk hiányában túlságosan megnőne a hibaszázalék.

Az első lépcsőfok az úgynevezett jelkommunikáció. Ebben a stádiumban nagyon egyszerű jeleket küldünk a percipienseknek. Valójában a jelkommunikáció az „elmék összehangolásának” gyakorlata.

Célszerű minél egyszerűbb jeleket választani. Erre a célra tökéletesen alkalmasak a telepátia kutatásában gyakran alkalmazott Zener-kártyák (ezek öt, egymással össze nem keverhető ábrát tartalmaznak: csillag, négyzet, kereszt, hullám és kör). A jelkommunikáció során több lépcsőben haladunk felfelé a bonyolultabb gyakorlatokig.

Első és legfontosabb dolgunk a hívójel kialakítása. Erre a későbbiekben lesz szükségünk. Amikor az ember érzékeli a hívójelet, azonnal tudja, hogy üzenetet fog kapni, ezért kiüriti tudatát. A mi kísérleteinkben ez a hívójel egy tűzvörös színű, egyenlőszárú háromszög volt. Meglehetősen jó figyelemfelkeltő szimbólumnak bizonyult, nem könnyű eltéveszteni. Természetesen mindenki kitalálhatja magának saját hívójelet, csak az a fontos, hogy a jel figyelemfelkeltő és egyszerű legyen. Álljon itt egy kísérleti példa. A vevő a belvárosban sétál, nézelődik, nincs semmi dolga. Nem tudja, hogy üzenetet fog kapni. Az adó pedig valahol elkezd koncentrálni társára (hiszen neki szánja az üzenetet és senki másnak), valamint a hívójelre. Vevő, aki eközben egyre sétálgat, hirtelen valamiben felfedezni véli a vörös háromszöget. Lehet ez gondolati kép is, de megláthatja virág formájában, a kirakatok áruinak halmazában, bármiben. A lényeg az, hogy valamilyen felmerül benne a vörös háromszög képe, felkészülhet arra, hogy vegye az ágens adását.

Máris érthetővé válik, miért célszerű egy egyszerű és figyelemfelkeltő forma, szín a hívójel kialakításához. Ha hívójelünk egy fa vagy egy autó, ezek olyan dolgok, amikkel lépten-nyomon találkozhatunk. Emellett a hívójel révén folyamatosan dominálják tudatunkat is, a rosszul megválasztott szignál nagymértékben csökkentheti telepatikus kommunikációnk hatékonyságát.

A gyakorlathoz tehát alakítsunk ki egy néhány jelből álló jelrendszert, valamint egy hívójelet. Az első időkben még eléggé gyakoriak lehetnek a tévedések, de a hibaszázalék egy-két hét után jelentősen csökken, a későbbiekben pedig minimalizálódik. Ez az időszak – a tévedések rövid szakasza – ne vegye el kedvünket, hiszen agyunk a kíváncsiságtól és lelkesedéstől túlfűtve gyakran hozza mozgásba a fantáziát és jeleníti meg előttünk feleslegesen a hívójelet. Olyasmi ez

a telepátia gyakorlásában, mint az ember fejlődésében a gyermekbetegségek jó része. Ártalmatlan, kissé kellemetlen, és ha egyszer átestünk rajta, a továbbiakban már semmi hatással nincsen ránk.

Tehát az első lépcsőfok a jelkommunikációban a megbeszélte időpontban, nyugodt körülmények között végrehajtott üzenetváltás. *A* és *B* nyugodt körülmények között elhelyezkednek, egymástól néhány méter hatótávolságon belül – természetesen elszigetelten. (Itt kell megjegyeznünk, hogy a mi kísérleteink nem terjedtek ki a telepatikus kapcsolatteremtés hatótávolságának vizsgálatára, csak magára a kommunikációra. Kísérleteinket az alanyok izoláltan, egy körülbelül 20 kilométer átmérőjű körzeten belül, egy nagyvárosban végezték.) Nos, tehát: *A* a megjelölt időpontban erősen koncentrálni *B*-re és a hívójelre, majd elküld néhány jelet a megbeszéltekből. Ezeket *B* pontosan feljegyzi. Ezt napjában többször is megismételhetik, oda és vissza. Meglepő a kezdetben azonnal megjelenő, körülbelül 70%-os sikeres teljesítmény. Ez az eredmény rendszeres gyakorlással feljavítható 85-90%-ra.

Ha ez már gördülékenyen megy, nehezítjük a gyakorlatot úgy, hogy az üzenetadás időpontját nem pontosítjuk. Például: A megfigyelés csupán annyi, hogy *A* 16.00 és 18.00 között küldi üzenetét. *A* 17.30-kor kezd el „sugározni”; pontosan feljegyzi, mikor kezdte meg a gondolatátvitelt és miket küldött át. *B* a két megbeszélte időpont közötti időszakban várja az üzenetet. A hívójel után ő is feljegyzi a pontos időt és a kapott jeleket, a későbbi összehasonlítás érdekében. Ha az előző gyakorlatot rendszeresen végeztük és már „rutinosak” vagyunk, úgy ez utóbbi gyakorlat is körülbelül 70%-os eredménykvótával kezdődik (a mi kísérleteinkben 87-92%-ig tudtuk felemelni).

Ha már ezt a szintet is megfelelően begyakoroltuk, továbbléphetünk a harmadik fokra, mely lényegében már a gyakorlatban is használható telepatikus kommunikációs forma. Ezen a szinten előzetes megbeszélés nélkül küldünk egymásnak jeleket a nap bármely ébrenléti szakában. A kapott és adott üzeneteket újfent feljegyezzük, hogy később értékelhessük. Erre a szintre sokkal több időt szánjunk, mint az előző kettőre, ez a legfontosabb összehangoló gyakorlat.

Mint már az imént említettem, ez az első gyakorlatilag használható kommunikációs forma. Hogy miért és hogyan? A következőképpen: *A* és *B* minden jelhez megbeszélnek egy-egy jelentéstartalmat. Például a négyzet azt jelentheti, hogy nem érek rá; a kör azt, hogy este; a kereszt pedig jelentse azt, hogy találkozunk kell. Így egy jelkommunikációs üzenet a következő is lehet: hívójel, kör, négyzet. Jelentése: este nem érek rá. Vagy egy másik példa: hívójel, kör, kereszt. Jelentése: este találkozunk kell. A variációk száma csak a kapcsolatteremtők fantáziájától függ.

Gyakoroljuk ezt a kommunikációs formát minél többször partnerünkkel, vagy partnereinkkel.

Folyt.köv.

ECSETKOPTATÓ

A figurafestés alapjai

Leleményes figurafestők általában nem csak a „Painting Guide”-ok (kifestési útmutatók) tanácsai alapján festenek. Nyitott szemmel járva a nagyvilágot, borongós-nak tűnő, unalmas környezetüket figyelve, egy-egy szépnak, érdekesnek vagy izlésesnek tűnő tárgyat vizsgálva szerzik legkülönösebb, legérdekesebb tapasztalataikat. Így van ez a legalapvetőbbnek tűnő technikákkal, apróbb trükkökkel is. Mindenki számára megszokott dolog például a fény és árnyék fogalma, kezdő figurafestők számára többnyire mégis problémát jelent érzékelni, vagy érzékeltetni.

Szükségessége egyértelmű, hiszen az apró, finoman kidolgozott figurán a homogen festékréteg eltünteteti az érdekes, a figurának karaktert adó részleteket. Környezetünket tudatosan figyelve azonban könnyen rájöhetünk a dolog nyitjára. Figyeljük meg a szék hátára dobott ruhadarabot, több apró, néhány nagyobb ráncsal, begyűrődéssel.

A feladat ismerős lehet, bizonyára mindenki részt vett már olyan rajzórán, ahol egy kendőt kellett lefestenie, megrajzolni – különös tekintettel a fény-árnyék hatásokra. A rajzórán unalmasnak tűnő feladat a figura előtt ülve jóval izgalmasabb lehet: honnan kapja Strahd von Zarovich szélben lobogó mélyvörös köpenye az azt a kísértetiesen valóságos, légies hatást? És hogyan vessük meg az arcot? Érdekes ötlet megfigyelni barátaink arcát (vagy sajátunkét, tükörben) éjszaka, különböző irányokból gyertyával megvilágítva. A szemek, az orr alatti rész sötétebb, a homlok, és az áll világosabb tónusú lesz. Ezek a hatások árnyékolás nélkül



az apró figurán alig-alig észrevehetőek, pedig néhány élőhótnál például elengedhetetlenek.

Az árnyékhatások reprodukálására számtalan módszert ismerünk, ebből néhányat ebben a cikkünkben, néhányat a következőkben ismertetünk. Az egyik legegyszerűbb technika a végső színekkel lefestett figura mély- illetve magasárnyékolása: a belső, mély részeket (például a köpeny redőit) egy sötétebb színnel, a fodrokat, (külső, magasabb részeket) világosabb színnel emeljük ki. Az egyébként pusztán fény által kevésbé érzékelhető hatást tehát mesterségesen, festékekkel, színekkel egészítjük ki. Ha – maradván a fenti példánál – Zarovich vörös köpenyén a mély, homorú részeket sötétebb vörössel (a vörös alapszínhez a palettán kevés bordót, esetleg még kevesebb feketét keverve) árnyaljuk, majd ugyanekhez a vörös alapszínhez cseppnyi narancssárgát vagy sárgát keverve, a domború részeket kiemeljük, máris plasztikusabb, élőbb figurát kapunk.

A következő technika bonyolultabb figurák árnyékolására ajánlott. Valójában nagyon egyszerű, mégis némi gyakorlás és türelem szükséges elsajátításához. Miután a kívánt mély színt kikevertük, alkohollal, hígítóval vagy víz hozzáadásával hígítjuk, majd ezt a viszonylag híg festéket a mély részekre bemoszuk. A híg festék megfut – a mély részekbe, repedésekbe ülepszik. Gyakori hiba, hogy a festék vagy túl híg, és így szétszalad a figurán, vagy túl sűrű, és nem fut meg eléggé. A pontos keverési arányok kikísérletezése kerülhet némi időbe, de megéri a fáradságot, a figurán végül szép, látványos eredményt mutat.

A következő táblázat segítséget kíván nyújtani a megfelelő árnyékszínnek, az eredeti színnel keverendő színek kiválasztásában; természetesen tetszés szerint bővíthető, módosítható.

Alapszín	Magasárnyék	Mélyárnyék
fekete	szürke, sötétkék	fekete
piros	narancs, világos piros	bordó, sötétvörös
kék	kék + fehér	kék + fekete
zöld	zöld + sárga	sötétzöld
barna	barna + drapp v. fehér	barna + fekete v. vörös/bordó
sárga	sárga + fehér	narancs
arcszín (flesh)	„flesh” + fehér	világosbarna
fehér	fehér	fehér + szürke

Seregi Raymond és Papp Cseperke



CARPE DIEM

ÉLJ A MÁNAK



A SONY MUSIC BEMUTATJA A VALHALLA RECORDS PRODUKCIÓJÁT
BENDA GERGŐ - FUNNAH FANNY - ERŐS ATTILA
CARPE DIEM - ÉLJ A MÁNAK
PRODUCER MARJAI CSABA EXECUTIVE PRODUCER NOVÁK CSANÁD
MŰVÉSZETI VEZETŐ RIZ LAURA HANGMÉRŐK HORVÁTH TIBOR
MANAGEMENT VALHALLA RECORDS (1182-0430)



KAZETTÁN
& CD-N

KAPHATÓ

A MENNYDÖRGÉSBE FÚLÓ SIKOLY
A SZÁZADVÉG LÁZBETEG GYERMEKE...
CARPE DIEM
A DISCO-BA JÁRÓ KÖZÖNSÉGET MÁR
ELKÁPRÁZTATTA FERGETEGES RITMUSÁVAL,
FELEDHETETLEN HANGZÁSÁVAL...
ÉS MOST ITT AZ ALKALOM, HOGY EGY SZÜLETŐ
LEGENDA RÉSZESÉVÉ VÁLJ!
VÁRUNK A LEMEZBOLTOKBAN,
HOGY EGYÜTT ÉREZZÜK
ÁT A JÖVŐ PAUZÁN SUGALLATÁT!

Ha erre és más Sony Music újdonságokra is kíváncsi vagy, keresd többek között a következő hanglezmezboltokban:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI BT. 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • MAXI BT. 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglezmezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • MULTIMÉDIA Hanglezmezbolt 1081 Budapest, Rákóczi út 71. • BLUES BAGOLY Könyv és Zenezalón 9400 Sopron, Várkerület 49. JUHASZ Könyv és Zeneműbolt 3100 Salgótarján, Fő tér 1.

ACOMP

Commodore Amiga 600	34 990 Ft
Commodore Amiga 1200	52 990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	34 990 Ft
Commodore Amiga 2000	39 990 Ft
Commodore Amiga CD 32	49 990 Ft
Commodore Amiga 4000/040-40MHz/6Mb	HÍVJON!
Commodore Amiga 4000/040-25MHz/6Mb	309 000 Ft
Commodore Amiga 4000/030-25MHz/4Mb	169 000 Ft
+4Mb RAM modul	27 999 Ft
Commodore 1942 Multisync stereo monitor	59 990 Ft
Commodore 1084s stereo color monitor	35 990 Ft
Commodore 1085s stereo color monitor	35 990 Ft
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	23 990 Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	15 990 Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	51 990 Ft
Sega MegaCD II. + Road Avenger	41 990 Ft
Sega Game Gear + Columns	12 990 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft

Joystickok

Quickshot QS - 113 IBM	1190 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3790 Ft

Quickshot QS - 172 Raider5 IBM	1750 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo Mikrokap.	990 Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1490 Ft
Quickshot QS - 130F Python1M	1290 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	1090 Ft
Dynamics Competition Pro'5000 Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Transparent Mini	1690 Ft

Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
BAFS 5.25" DSHD lemez	790 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 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

G. V. P. A4000-040/40/4	259 000 Ft
G. V. P. G-lock genlock S-VHS	259 000 Ft
G. V. P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	119 900 Ft
G. V. P. A1291 SCSI Option	14 900 Ft
G. V. P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198 900 Ft
Beyond The Mind's Eye (Computer Animáció)	3 000 Ft
Sound Blaster Pro-2 Deluxe	15 900 Ft
Sound Blaster 16 ASP Deluxe	31 900 Ft

Commodore CD" játékok

Nigel Mansell's World Championship, The Labirynth 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 Olympics, Nicj Faldo's Golf, Chambers of Shaolin, Lotus Trilogy, Town With No Name
EGYSÉGÁRON 4990 Ft

SEGA MEGADRIVE, MEGA CD JÁTÉKOK:
2990 - 8990 Ft

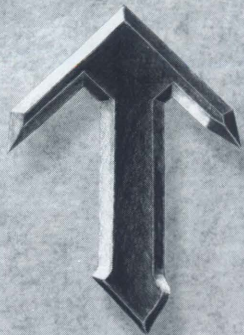
1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax: 251-2385

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 ÁFA-t tartalmazzák! Áraink mindenkorai változásának jogát fenntartjuk!



TIWAZ

A név jelentése: Ég, Isten, Dicsőség
 Alternatív formái: 1 T
 Mágikus hatás:

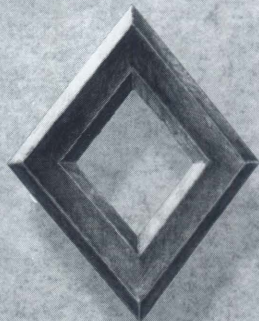
- igazságosság, rend, hatalom
- Térmágiák, a tér-idő törvényeinek felülírása
- konfliktusok feloldása
- hit, fegyelem

Az itt következő két rúna, bár nagyon összetett jelentéssel bír, bizonyos értelemben mégis egymás kiegészítői. A Tiwaz felhasználási lehetőségeit három nagy, egymáshoz szorosan kapcsolódó fogalom segítségével lehet felvázolni. Yneven Dreina erejével hozzák kapcsolatba, aki a jogért, törvényért, rendért felelős. Ezért a Tiwaz segíthet az igazságot keresőnek, a rend fenntartójának. A dolog hátulütője: a Tiwaz ereje nem válogat. Ha valaki fanatikus, hittelt, a hatalom megszállottjaként merít erejéből, akár mindent elsőprő háborúba is sodorhatja népét, követőit. A dolog persze fordítva is érvényes: a Tiwaz hatalmát szembeségezhetjük egy javában tomboló vérengzéssel. Ha figyelemmel kísérjük az események menetét, a kisebb konfliktusok korai feloldásában lehet a segítségünkre. A Tiwaz azonban nem varázsszer. Nem kínál azonnali és végleges megoldást: a rend és béke fenntartásához helyes törvényekre, és az azokat betartó emberekre is szükség van. Ha a feladat második része eleve kudarcra ítéltetett, akkor jobb más megoldást keresni, mielőtt a Tiwaz ereje még nagyobb bonyodalmakat okoz.

Ez a rúna szimbolizálja a világ tengelyét, azt az egyenest, amely láthatatlanul összeköti az egyes világokat, az eget és a földet, az embereket és az isteneket, így szinte magától értetődik, hogy felhasználják tér- és időkapuk, templomok szentelésére. Egy Tiwaz amulett a hozzáértőnek nagy segítséget nyújthat új, vagy rejtett térkapuk megtalálásában. Emiatt nagyon fontos, hogy a varázslatokkal kapcsolatban is szót ejtsünk róla. Fontos segítség lehet például a Térmágiák különféle varázslatainak sikeres végrehajtásához. Ezekon kívül érdemes néhány más varázslatot megemlíteni: a Papmágia Útmutatását, a Hazatérést, a Káosz-, Idő- és Síkkaput; a Boszorkánymágiák közül az Útkeresést; a Boszorkánymesteri Mágiák közül a Szentségtelen kaput. Mint ebből is kiderült, tévhit, hogy a Tiwaz erejét nem lehet negatív célok szolgálatába állítani.

Van a Tiwaznak egy sajátos oldala, amiről kevesen szólnak, ezért sok önjelölt mester veszti hitelét vagy csalódik nagyot, ha a Tiwazal való próbálkozásait nem koronázza siker. A Tiwaz ugyanis csak bizonyos „kiválasztottakra” pazarolja erejét, meghozza a szó nemesebbik értelmében. Ezek a kiválasztottak lehetnek királyok, főpapok, törzsfők, függően a helyi viszonyoktól, egy dologban azonban mind megegyeznek: ők a nép hivatott vezetői. Nagyon gyakran felhasználják a Tiwaz erejét arra, hogy az uralkodó méltó utódot válasszhasson maga helyett, amikor találkozik ősei szellemével. (Jó példa a Jellemérzékenység varázslat.) Az általa képviselt hit és fegyelem segíti is az uralkodói erények kialakítását, kialakulását. Ne csodálkozzunk hát, ha kísérleteink eredmény nélkül maradnak, inkább várjuk ki a megfelelő alkalmat, hiszen élete során mindenki megmérettetik, mint a közösség sorsáért felelős vezető – előbb vagy utóbb.

RÚNÁK



INGWAZ

A név jelentése: hős, férfi
 Alternatív formái: X P O □
 Mágikus hatás:

- termékenység, természetmágiák
- rejtett fejlődés
- energiagyűjtés
- az életerő irányításai

Az Univerzum egy nagyon sajátos és nagyon összetett erejét testesíti meg másik rúnánk, az Ingwaz. Ez a TERMÉSZET (így, csupa nagybetűvel) önmagát évről-évre megújító ereje, ami télen szunnyad, hogy tavasszal annál nagyobb erővel robbanjon be az élőlények világába. Hogy ez az egyszerű tény mennyi bonyodalmat rejt magában, az talán kiderül a következőkből:

Ez a teremtő erő hímnemű princípium, míg a Természet termékenysége nőnemű. Az Univerzum népeinek körében gyakoriak a különféle termékenységhozó szertartások, amelyeket az Ingwaz uralma alá rendelhetünk. Ezekhez számtalan varázslat kapcsolódik, amelyek közös jellemzője, hogy az Ingwaz hatalmával megerősítve sokkal könnyebben végre lehet őket hajtani. (Meg kell jegyezni, hogy ennek az értelmezésnek van egy másik vonatkozása is, amit csak bizonyos területeken ismernek: e nász alkalmából a hímnemű princípium elveszti nemzőképességét – kasztrálódik. Ahol a hagyomány ezt megőrizte, a folyamat kezdő- és végpontjának jelölésére a rúna két változatát használják: a a férfi nemi szervet, míg a a kasztrált férfit jelenti.) A rúna ebben a vonatkozásban kétségkívül Arellal hozható összefüggésbe, és a természetmágiák (de nem a természetes anyagok mágijai!) tartozik fennhatósága alá.

A rúna másik oldalát láthatjuk, amikor a gyermekek védőjeként tűnik fel. Ez persze már túlzott egyszerűsítés. Pontosabban a rúna jelentésköréből a téli erőgyűjtést kiemelve eljutunk a védettség, a visszavonultság, a rejtett fejlődés elveire. Ez nem korlátozódik az élő gyermekekre, hiszen mindennek van „gyerekora”, nem csak az élőlényeknek. Az Ingwaz uralma alá tartozik a hatalom megszerzésének és megszilárdulásának időszaka – amikor a szándék testet ölt – függetlenül attól, hogy anyagi, mágikus, vagy bármilyen más hatalomról van-e szó, sőt attól is, hogy az a hatalom hány emberre terjed ki. Ide tartozik az elvetett mag csírázása, valami eltervezése éppúgy, mint egy titkos szervezet működése. A hangsúly a fejlődés védettségén van.

Mágikus szempontból legnagyobb jelentősége az életerőre vonatkozó tanításnak van, ugyanis ez a rúna uralkodik minden olyan varázslaton, amelyek az energiák összegyűjtését, átruházását, megosztását célozza. Ezek a varázslatok nagyrészt a Nekromanciában, kisebb részben a Papmágia – Nagy Arkánium Rituáléi között találhatók. Természetesen ebbe a körbe tartoznak a vérrel manipuláló varázslatok, és ide tartozik a Kyr metódus „Energiagyűjtése” is.

FOLYTATÓDUNK:

A KM. EGY NAPJA




1) A K.M. ELSŐ DOLGA
AHOGY A KLUBBA ÉR,
HOGY MEGLÁTOGATJA A
BÜFÉT...

A K.M. EGYIK FŐ ELVEIHEZ
TARTOZIK AZ A GONDOLAT,
MISZERINT A SZEREPSJÁTÉK
ALATTI NASSOLÁSNA
NINCSE JOBB DOLG!!



2) A BÜFÉBEN TETT KIS
KIRÁNDULÁS UTÁN A K.M.-NEK
MAK CSAK 1 TENNIVALÓJA
AKAD: TALÁLNI KELL EGY
OLYAN CSAPOT,
AMI KÉPES
BEFOLADNI ÉS
ELVISELNI ÖT...



KB. 1 ó 1/2 ÓRA MÚLVA...

O.K., FIÚK!
BEÁLLOK EGY
HARMŰVÉSZ/BÁRD/AREL-PAP-AL!
VAN VALAKINEK
VALAMI KIFOGÁSA?

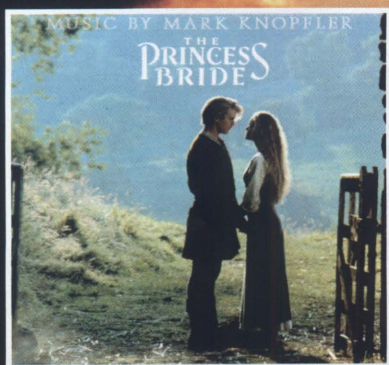


ÉS, MIVEL VALÓSZÍNŰLEG
SENKINEK SINCSEN,
MEGKEZDŐDIK
A JÁTÉK!



Folyt.
Köv.

CD-ROVAT



DAVID BOWIE – A FANTASZTIKUS LABIRINTUS (LABYRINTH)

Jim Henson filmjének mesevilága sokunk számára kellemes emlék. A szép Sarah, az inkább kacagtató, mintsem félelmetes manók, az átható tekintetű Manókirály és természetesen maga a labirintus... Legalább ennyire emlékezetes a film zenéje is, amit most már CD-n is beszerezhet a rajongó közönség. A zene David Bowie és Trevor Jones közös munkája, a dalokat Bowie adja elő.

Az album, mint minden filmzene, természetesen a történethez igazodik. Mivel a történet maga a tündérmese és a fantasy határán helyezkedik el, nem csoda, hogy zenéje kiválóan alkalmas szerepjátékok aláfestéséhez. Akár csatajelenetekhez is hallgathatjuk, bár, aki komolyan veszi a harcokat, jobb ha nem a Labirintus Goblintcsatáját választja aláfestésül.

MARK KNOPFLER – A HERCEG MENYASSZONYA

Mark Knopfler, a Dire Straits első embere ez alkalommal új oldaláról mutatkozott be. Rob Reiner filmjéhez, a *Herceg menyasszonya* című fantasy-mesefilmhez szerzett zenét. Nem ez volt az első filmzene életében, hisz' a nálunk be nem mutatott *Local Hero* és *Cal* című filmek zenéje is Knopfler alkotása. Csakhogy ezek a filmek a való világban, napjainkban játszódnak, amelyhez igen jól illik Knopfler Dire Straitsből megszokott stílusa. A *Herceg menyasszonya* azonban kihívást jelentett számára, hiszen meséről volt szó, mégpedig nem is akármilyenről.

Az album számai végigkövetik a film fontosabb epizódjait, ám önmagukban is megállják a helyüket. Minthogy eredetileg is fantasy ihletésű a zene, nem csoda hát, hogy játék aláfestésére igen alkalmas, már csak azért is, mivel – filmzene lévén – szöveg nélküli.

Kis kitérőként megemlítem, hogy késve bár, de a hazai mozik is műsorra tűzték a filmet. Sajnos, nem kapott akkora reklámot, amekkorát érdemelt volna, így csak ritkán játsszák, de ha valakinek lehetősége van megnézni, feltétlenül tegye meg, nem fog csalódnai. Mindent megtalál benne, ami egy jó filmhez szükségeltetik: szerelmet, bravúros párbajokat, humort, kalandot.

Külön érdekesség, hogy amikor Rob Reiner felkérte Mark Knopflert a zene megírására, Knopfler fura feltételhez kötötte beleegyezését: annak a kalapnak, amit Reiner a *Spinal Tap* című filmben viselt, meg kell jelennie a „Hercegben” is. Reiner természetesen teljesítette a kérést, így aki figyelmesen szemléli a kisfiú szobáját, megláthatja az ominózus kalapot.

VANGELIS – KÍNA (CHINA)

A világhírű zeneszerzőt, azt hiszem, nem kell külön bemutatnunk. Vangelis nevét mindenki hallotta már, ha máshonnan nem is, a *Tűzszekerek* vagy az 1492 című filmek zeneszerzőjeként. Ez alkalommal egy kevésbé ismert albumáról szólunk, amely azonban mindenképpen említésre méltó.

A Kína ihletésében és hangzásában erőteljesen távolkeleti, s ez a keleties hangzás Vangelis szintetizátorzenéjeként hihetetlen élményt nyújt. Mindazoknak, akik ilyen ihletésű szerepjátékot játszanak (M.A.G.U.S.-ban Niarét, avagy AD&D-ben Oriental Adventurest) bátran ajánlhatom, hiszen olyan háttérrel ad a játéknak, amelyet csak kevés más zene.

Vangelis itt is rendkívüli sokoldalúságról tett tanúbizonyságot, hiszen nemcsak szerezte a zenét, de ő is hangszerelte a számokat, és az összes hangszeren ő maga játszik (kivéve egyetlen vendéghegedűst). Ezenfelül a produceri teendőket is elvégezte, sőt mi több, a lemezborító terve is tőle származik.

Több albuma is van, amelyet a Taoizmus ihletett, ezt azonban teljes egészében áthatja. A tőle ismert módon itt is megjegyzéseket fűz a dalok címeihez. Az első szám a *Chung Kuo* (Kína) címet viseli, a több, mint háromezer éve fennálló birodalom előtti tisztelgésnek. A sárkány, a *lung* a változás szellemét és az élet alkotóerejét szimbolizálja. A szilvavirág a szexuális frissesség jelképe. A *yin* és a *yang* az örök kettősséget jelenti, a Himalája a magányosság és mozdíthatatlanság megtestesítője.

Aki olvasott már kínai verseket, érteni fogja Vangelis zenéjét.

FILMROVAT

Visszatérések, friss verziók. Az „ami” filmipar múltbá révedésének biztos, és kissé nyugtalanító jelei ezek. Mutatják, mennyire ipar az a bizonyos ipar; hogy kiszámított világban élünk, s hogy ezek a milliárdok fölött rendelkező mesteremberek többé semmit nem bíznak a véletlenre. „Tessék, hölgyek és urak, lehet folyton-folyvást...” Lássuk sorjában!

- Joe (Piranha, Életerő) Dante legújabb remake-jét, a *Múmiát* stúdiószíntzen megfűrták, pedig Christopher (a régi múmia) Lee is vállalta volna az újbóli megjelenést...

- Készül viszont a forgatókönyve annak a produkciónak, melynek eredetijét az 50-es évek végén forgatták Roy (Hosszú, forró nyár) Thines főszereplésével. A gyengébbek kedvéért: ő az a bizonyos David Vincent, aki látta az UFO-n földre szálló idegen lényeket. Hogy a kilencvenes években ki látja őket, még vita tárgyát képezi – ám legfeljebb jövő márciusig, ekkorra ígéri ugyanis az *Invaders* (Támadás egy idegen bolygóról) tévésorozat modernizált változatának indítófilmjét.

- Renny (Cliffhanger) Harlin ugyanekkor egy másik 50-es évekbeli klasszikus, a *The Day the Earth Caught Fire* (A nap, melyen a Föld tüzet fogott) remake-jét rendezi.

- Lazításképp hír egy igazi újdonságról: az MGM nyár elejéről novemberre halasztotta monstre SF-je, a *Stargate* (Csillagkapu) amerikai bemutatóját. Ezt se igen látjuk Európában karácsony előtt.

- Robert A. Heinlein csillaga emelkedőben! A legendás író műveiből mostanság egyre-másra készülnek a hollywoodi adaptációk. A *Starship Troopers* forgatásáról nemrég emlékeztünk meg, s máris itt a következő: film készül a maga idejében nagy visszhangot kiváltott *Puppet Masters* (Bábjátékosok) című regényből, mely egy Föld elleni idegen támadás krónikája, a McCarthy-korszak komcsiüldözésének görbe tükré volt. A sztori szerint az embereket testükbe hatoló űrbéli paraziták változtatják engedelmes eszközökké. „Érintetlen” voltát csak egyféleképp bizonyíthatja valaki: ha egész álló nap meztelenül jár... A főszerepben az efféle mindig kapható Donald (Casanova, Tú a szénakazalban) Sutherland, aki már-már a fantasztikus műfaj veteránjának számít, hisz az *Invasion of the Body Snatchers* (A testrablók inváziója) című 50-es évekbeli klasszikus 1979-es remake-jében is főszerepet játszott...

- Támad a számítógép: a Szuper Mario-testvérek után a vászonra teszi át működési területét a *Mortal Kombat* (Halálos küzdelem) digitalizált csapata. Sonya Blade, Rayden, Skorpió, Goro és a többiek előreláthatólag 1995-ben kezdik meg egymás véresre rugdosását a nézők milliói előtt.

- Sírón túli diadal: nagy megdöbbenéssel fogadta a világ Bruce fia Brandon Lee halálhírét – a máris népszerű fiatal színész a *Crow* (Varjú) című természetfeletti mozi forgatásán, máig tisztázatlan körülmények közt vesztette életét. Mivel a nagy költségvetésű produkciót másvalakivel

képtelenség lett volna befejezni, az alkotók a Terminátor 2 trükkstábjához folyamodtak segítségért: idéznék meg Brandon szellemét néhány kulcsjelenet erejéig. A számítógépes munka hat hónapig tartott, végére eredménye azonban a bolcsinálta nekromantákat igazolta; a néhai ifjabb Lee digitalizált mása mozog, beszél, cselekszik, éppúgy, mint egy eleven ember. A *Crow* lapzártánk hetében már a második helyet foglalta el az új bemutatók amerikai listáján. Brandon Lee megnyerte utolsó csatáját is – békében nyugodhat.

- Phil Tippett, Jabba a Hutt és számos más lény „atyja”, George Lucas közeli munkatársa kreálja egy mostanság készülő fantasy, a *Dragonheart* (Sárkányszív) wyvern-effektjeit. Gyikügyben biztosan tudja, mit csinál: a nálunk is bemutatott *Dragonslayer* (Sárkányölő) számára igazán emlékezetes undokságot alkotott...

- Richard Attenborough brit direktor, a *Jurassic Park* dinoszauruszainak filmbéli szponzora a változatosság okáért a Mikulás szerepére készül a *Miracle on 34th Street* (Csoda a 34. utcában) című alkotásban.

- És megint a TV! Az Amblin Entertainment (Spielberg cége) egy tetszhalálba dermedt brit sorozat, a *Dr. Who* feltámasztására készül. Különös fintora a sorsnak, hogy egy másik társaság mozifilmet forgat az időutazó dokiról. Micsoda tülekedés! De ne feledjük, valahogy így ment ez Robin Hood és Kolumbusz esetében is...

- Star Trek-rajongók figyelmébe: a *Next Generation* sorozat idén évadzáró, amúgy befejező epizódjában egyszerre szerepel majd az Enterprise űrhajóról sikerrel kiutált Wes Crusher, a dimenziók közt vándorló, jóságos Utazó, az özléptű Ro Laren és a bajkeverő Q.

- Még mindig Star Trek: az amerikaszerzte nagy izgalommal várt Star Trek VII új, ideiglenes alcíme *Generations* (Nemzedékek). A forgatás folyik, de hogy az új generáció hány taggal képviselteti magát a régi, Kirk-féle gárda mellett, még bizonytalan. Ami biztos: Patrick (Picard kapitány) Stewart, Jonathan (Riker) Frakes, Marina (Troi) Sirtis és Whoopi (Guinan) Goldberg érvényes szerződéssel rendelkezik.

- És egyfajta módon ez is Star Trek: Kirk kapitány és T.J. Hooker alakítója, William Shatner ugyancsak felbuzdult a *Teklords*-regényeiből készült tévésorozat sikerén. Újabb techno sci-fik piacra dobását tervezi. A galád robotok szövivője nem fűzött kommentárt a dologhoz – a rossz nyelvek szerint Shatner orvul szétserlelte.

- Ez a Trek lesz a végső! Az amerikai rajongótáborban hónapokon át keringett a kockafejű showman, Jay Leno gonosz vicce: „A Csillagflottánál egyre többen érzik úgy, hogy James T. Kirk kissé túlkoros már. Hogy miért? A múltkor hatszázezer fényévet repült az Enterprise-szal úgy, hogy nem vette vissza a baloldali irányjelzőt!”

A jövő hónapban, önökkel, ugyanitt:

G.A.

RÚNA MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Előzetes papírpocsékolás helyett – jöjjenek a levelek! Ugyis rettentő sokat káptunk. De hát ezt tudjátok...

Kovács Kornél, Vác

Köszönöm a beküldött anyagokat, némelyik egészen használhatónak tűnik. Surreált azonban változatlanul nem adaptálhatunk a M.A.G.U.S.-ba, az eredeti AD&D találmány, a Dragonlance-ból. Azon túlmenően, hogy csodálatos példája lenne a jogsértő plágiumnak, próbálunk a saját ötleteinkből gazdálkodni – meg persze a tiétekből, ha elég eredeti. Az új elemi mágia mozaikokat valószínűleg viszontláthatod egy következő számunkban, a papkasztod kapcsán azonban nem ígérhetem ugyanezt. Amíg eleinte sokan keveselték a kidolgozott papokat, mostanra már jött olyan visszajelzés is, hogy elég volt belőlük. A „harci szerzetes” érdekes ugyan, ám teljességgel ellentmond a mi elképzeléseinknek; saját verzióink már elkészült, a Kiegészítő Szabályokban találkozhatsz vele. Egyébként csak azt tudom ajánlani, hogy így tovább – íráskészséged meglepően jó.

Szabó Csaba, Budapest

Névnapi üdvözlétedet és a M.A.G.U.S.-t méltató szavaidat köszönöm, ha nem harszol, most nem ismételtem el őket. Onnan folytatom, dhonnan közérdekű.

...Amikor megjelent a Halál havában, egyből lecsaptam rá és megdöbbenéssel olvastam egészen a végéig. Ennyire jó nem lehet egy könyv!!! És a folytatása, Az Észak Lángjai, hát az is... Észvesztő!!! Izgalmas, szellemes, humoros ahol kell, érdekfeszítő; minden együtt van, ami egy jó könyvhöz kell. Remélem a folytatások is hamarosan megjelennek, és ha megkérhetném, mondjátok már meg, hogy mikor!

LEVELEZÉS

Azt mindig jó hallani, ha egy regény, különösen, ha az éppen Wayne Chapman műve, ennyire tetszik. A folytatásokról nem túl sok jó tudok elmondani. A sorozat közvetlen folytatása, a Karnevál csak késő ősszel, esetleg tél elején lát napvilágot. Am addig két Yneves regény is megjelenik. Az első Raul Renier tollából valamikor júliusban, a másik Wayne Chapman lesz ugyan, de nem Gorduinós. Ez utóbbi igazi szenzáció lesz, és Lilla új lemezével egyetemben október T-re várható.

Remélem örültök ennek a sok dicsőretnek (te is Csanád) Igen, igen, igen..., de egy probléma azért akad (hogy ne legyen teljes a boldogság). Komolyan gondoltátok ezt a 379 Ft-ot? Hát mik vagyunk mi? Milliomosok? Kinek van ennyi pénze? Most már minden Valhalla könyv ilyen drága lesz? Ha igen, akkor lemondhattok egy lelkes rajongótokról, de azt nem szeretném. Nem szeretném, de 300 Ft feletti könyveknél ez elkerülhetetlen lenne, és szerintem nem csak én mondanék le a könyvekről.

Hát, el kell hogy keserítselek. Azt, hogy mik vagytok ti, esetleg milliomosok, azt nem tudom. A választ ugyan sejtem, de hadd ne írjam le, hátha mégis tévednék. Az árákról szóló fejtegetésemet lásd az Előbeszédben. Nem jókedvünkben emeltünk árat, hanem azért, mert a Kereskedelmi Minisztériumban eldöntötték, hogy az utcai árusítás rossz dolog. Ennek az elvi részével én nem is akarok vitatkozni. Csak a következményeket mulasztották el figyelembe venni. A lektűr még amúgy is éppen csak megtűrt dolog... Szóval, a könyvkiadás amúgy sem olyan vállalkozás, amiből rövid úton palotát lehet építeni, így csak egy darabig bírtuk kompenzálni a plusz terheket. Most már muszáj volt árat emelnünk, ami egyben válasz a kérdésedre: igen, a Valhalla könyvek ezen az árszínvonalon lesznek kaphatóak ezentúl. A másik lehetőség, hogy maradunk a régi áron, és akkor októberben már egyáltalán nem lesznek Valhalla könyvek. Egyetlen dolgot tudok tanácsolni, hogy lépj be a VP Klubba. Igaz, így csak négy könyvet kapsz sokkal olcsóbban, egyet ingyen, és a többi csak tíz százalék kedvezménnyel, de hát ez is valami.

Na jó, ennyi a dorgálásból éppen elég. Tekintsünk bizakodva a jövőbe! Remélem több fantasy könyvet adtok ki a jövőben, mint eddig, mert hát, igen, szeretem a sci-fi-t, nagyon is szeretem, de a fantasyt éppen úgy, vagy még jobban. Ezért is szeretném, ha több fantasy könyv jelenne meg. Elmondom, pontosabban leírom, vágyálmaimat. Ebben az évben még legalább két Tier Nan Gorduin könyvnek kéne megjelennie, és legalább egy-egy folytatásnak a Kardok és Ördögösséghez, valamint a Melnibonéi Elrichez. Tényleg,

miért volt az, hogy sokáig fel sem tűntetek Moorcock remekét a megjelent könyvek között? Talán szégyeltétek? Pedig higgyétek el, nem kéne, sőt ez az egyik kedvenc fantasy könyvem.

A fantasyt személy szerint én is jobban szeretem, s most, hogy a műfaj rajongótáborra egyre növekszik, semmi akadálya, hogy mi is több ilyen regénnyel jelenjünk meg. A Gorduinós regényekről már szoltam – jó, ha idén meg tud jelenni a következő. Fritz Leiber és Moorcock sagái folytatódna, de folytatódna a Forgotten Realms sorozat is (még két kötet várható hamarosan), és lesz néhány egészen új, ám az előzőekhez méltó, nívós regény, pl.: David Gemmel: Legenda c. műve. Moorcock-ot egy pillanatra sem szégyeltük, csupán ki-felejtődött a felsorolásból. A felsorolást egyébként is megszüntettük, mert már túl sok könyv jelent meg, és nem férnek arra a bizonyos oldalra.

Remekül lett kiválasztva a Carpe Diem együttes az első Valhalla Records kiadvány alanyául. A zene remek, a szöveg tűrhető, csak az a nő tanulta meg énekelni! Persze azért nem rossz az anyag, feltétlenül meg fogom venni a köv. CD-t.

Hát kösz... A Carpe Diem nevében is. Igaz Fanny egy kicsit húzta a száját: szerinte (de szerintem is) egész jól tud már énekelni. Sokat járnak fellépni, a siker hatalmas. A CD valamikor júliusban lát napvilágot, a Sony Music-kal karöltve adjuk ki. A következő Valhalla Records lemez Vincze Lilláé lesz. Külön szenzációja, hogy egy Chapman regényt is feldolgoz, több szám erejéig. A lemez és a regény (címe: Két Hold) egyszerre jelennek majd meg.

Lénné egy ötletem, minden év végén ki kéne adni egy albumot az ebben az évben megjelent könyvbőrítők alapján. Lehetne szavazni a Rúnában, hogy melyik a legjobb. Aki eltalálja, hogy melyik kapta a legtöbb szavazatot, az nyer és megkapja az albumot. Nem rossz, igaz? A győztes képre már most leadom a tippem. Tuti, hogy Boros-Szikszai alkotás lenne! Szerintem ők a legjobb grafikuspáros Mo-on, de lehet, hogy az egész Földön, vagy még azon is túl. Azért nekik is vannak debil képeik, és sajnos ezek közül jó néhány bekerült az Eclectic-be.

Az ötlet tényleg nem rossz, de sajnos kivitelezhetetlen. Nem minden képre kapjuk meg az albumban való kiadás jogát, csonkán pedig nem lenne fair a verseny. Nem igaz? A Boros-Szikszai páros tényleg nem csak Magyarországon nagyhírű; bizonyára kevesen tudják, hogy Németországban és Amerikában is megjelennek borítóik. Holdi, esetleg marsi kiadásról még nincsenek híreink...

Ui.: a köv. Star Wars mikor jelenik meg?

Ui.: Júliusban. A címe: Különbéke.

A most következő levél egészen-nagyon jólesett, s noha az illem, meg az egyébként kötelező szerénység úgy diktálná, hogy az efféle szembecsisérő leveleket ne tegyem közzé, hát... Nos, mivel a kötelező szerénység szabadságon van, én meg kissé hiú vagyok... Éljen a személyi kultusz! Éljen szeretett vezérünk...!

Lapis József, Sárospatak

Ígazán tetszik a lapjuk, de még fejlődniük kell, hiszen nincsenek meg az éves tápasztalataik. Ugyanez a szerkesztőiről nem mondható el, hiszen Novák Csanád, Nyulászi Zsolt, és még sokan mások már régóta csinálják ezt, bár kimondottan szerepjáték témájú lapról önökől még nem hallottam (a Rúnán kívül).

Gáspár András kifelejtette, pedig ő még régebbi motoros a szakmában; ő pár óráig a Galaktika szerkesztője is volt. Most pedig az ELTE magyar irodalmi tanszékének science-fiction szemináriumán tananyagává vált. Vajon hogy csinálja?

Az ATLANTISZ magazin is csak novellákat közölt (általában). Itt szeretném megragadni az alkalmat, ha van még néhány példány raktáron, megvásárolnám.

Sajnos régebbi példányokkal úgy általában nem szolgálhatunk, de ha megírod, hogy pontosan melyik szám érdekelne, akkor megpróbálunk segíteni.

A Rúnát már azért is érdemes megvenni, mert ön a főszerkesztője, és szerintem ön majdnem(!) olyan nagyot alkotott a fantasyban és szerepjátékban (a

M.A.G.U.S.-t nem is számítva), mint Kuczka Péter a science-fictionban, bár szerintem neki nehezebb volt elterjesztie a sci-fit a még erre nem nagyon „kiheztet” Magyarországon.

Ebben igazad lehet. Bár volt idő, amikor nem nagyon tudtam elképzelni nehezebb dolgot.

A lapban nekem a legjobban a világ-leírás, a bestiárium, a novellák, az ecsetkoptató és a STAR WARS rész tetszik. Én, bár nem játszom Star Wars-t, de mindig elolvasom ezt a részt, mert érdekes. Örültem a John Williamsról és a George Lucas teremtményeiről szóló cikknek is. Nagyon tetszett még az első számban olvasott Visszapillantás című írás is, de mivel nem volt aláírva, szeretném megtudni, ki írta.

Stark Zoltán. Ő régebben a Galaktika boltban dolgozott, most a Valhalla Páholy Könyvesbolt vezetője, a hazai sci-fi és fantasy egyik legjobb ismerője.

Már többször szerepelt az előzetesben a Törpékről ígért rész (AD&D), remélem, áprilisban végre benne lesz.

Mint láthattad benne volt. Az áprilisi szám egyébként júniusi volt. Januárban ugyanis még nem létezett Rúna, az első szám februári, a második márciusi, a harmadik volt áprilisi, május kimaradt és a negyedik volt a júniusi. Most végre utolértük magunkat, ezen túl minden hónap 6 és 10 között megjelenik a Rúna.

Szívesen olvasnék a bestiáriumban trolokrol. Az AD&D rovatban egyébként lehetne más ismert fajokról (pl.: elf) írni, ahogyan a törpékről. A novellák között

pedig jó lenne néhány magyar írótól alkotott mű (lehet, hogy volt már, de, mint Nemes István is, álnéven jelent meg?).

Így igaz. Több magyar szerző jelent meg eddig, mint külföldi, ám nem szeretném leleplezni őket.

Örömmel láttam a VP Kft. gondozásában megjelent A halál havában c. művet. Kár, hogy ezen kiadótól megszűnt a STAR WARS sorozat. Meg lehetne próbálni már egész trilógiák exkluzív kiadást, mint például más kiadók is csinálták.

A STAR WARS sorozat nem szűnt meg, csak pihent. Most jön a java! A Valhalla Páholy aláírta a Lucasfilmmel szerződését, így 1999-ig csak a Valhalla Páholytól jelenhet meg „felöltötteknek” szánt STAR WARS regény. Ez alól csak a King kiadó most lefutott gyerekkönyvei jelentettek kivételt. Az idén még három nagy STAR WARS kötet várható: Kathy Tyers: Különbéke; Dave Wolverton: Szökevények; Kevin J. Anderson: Új Rend. (Egy vadonatúj trilógia első kötete!) Apropó, trilógiák: ez az ötleted is megvalósul, hisz az első három Han Solo regény egy kötetben, exkluzív kiadásban jelenik meg hamarosan.

Ui.: A harmadik számban lévő cikk a MERP-ről kicsit erős volt (és túlzás), a gyönyörös megjegyzésekről nem is beszélve, ami itt-ott már mulatságos hatást váltott ki.

Ui.: A mulatságosság szándékolt, egyébként a véleményünket fenntartjuk (fenntartom): a MERP igen gyengén megszerkesztett játék, ami – úgy érzem – lealázza Tolkien csodavilágát.



KÜLFÖLD HÍREI

Lucasarts

A Lucasarts nem hivatalos ígérete szerint a nyár végén megjelenik a TIE-fighter végleges verziója, a játékprogram mellett egy birodalmi újonc megpróbáltatásairól is olvashatunk majd. (Ha véletlenül sikerül megszerezni a novella közlésének jogát, talán a Rúna olvasói is találkozhatnak ezzel a csemegével.)

Phage Press

Nemcsak megjelent, végre magyarországon is kapható az Amber sze-

repjáték első kiegészítője, a Shadow Knights. Figyelem! Úgy látszik nem csak a Valhalla Páholy kiadványai jelennek meg jóval később a tervezettnél: a Phage Press valamivel több, mint egy éve tervezi a könyv kiadását. Egyébként az Amberhez hasonlóan ez is remek, érdemes volt rá várni.

Steve Jackson Games

A GURPS kiadója tervezi a Dragon magazin egyik népszerű folytatásos képregényének egykötetes megjelenítését. Yamara, a filigrán hős nő rendkívül találgató és szórakoztató, talán ebben, és sikerében hasonlíthatjuk az ifjú, és „bohó” Kis Mészároszhoz...

TSR

MYSTARA, a kiadó régóta ígérgetett új világa júliusban debütál a Dragonlord of Mystara című regénnyel, valamint a Monstrous Compendium of Mystara kötettel. Hangulati aláfestést is kínálnak a játékhöz: a Kingdom of Adventure audio CD-t. Mindezek rövidesen hazánkban is kaphatóak lesznek.

A FORGOTTEN REALMS-hez két kötet is napvilágot lát e hónapban. A City of Splendors az előzőeknél is részletesebb leírás Waterdeep városáról; A Marco Polo: Journey pedig a híres utazó barangolásairól számol be. Mindkét kötet ígéretes kiegészítő e világ kalandozóinak.

A DRAGON LANCE világához júliusban Lord Toede címmel jelenik meg a Villains regénysorozat ötödik kötete.

A DARK SUN szerelmesei sem maradnak ki a TSR júliusi dömpingjéből. A The Brazen Gambit című regény Athas krónikáinak legújabb kötete.

A RAVENLOFT világának játékosait Dr. Rudolph van Richten kutatásainak újabb keletű kivonata boldogítja, ezúttal a múmiákról és más élőholtakról. A kötet címe: Van Richten's Guide to the Ancient Dead. Vidám kis olvasmányoknak ígérkezik!

PLANE SCAPE-nek keresztelték a másik nagy júliusi újdonságot. Az AD&D legújabb világa igazi érdekesség, valójában nem is nevezhető világnak, hiszen idegen Síkokat nyit meg a játékosok előtt. Az első kötet, a The Planes of Chaos – micsoda meglepetés – a Káosz Síkjaira kalauzolja a bátrakat. Őt színes térkép teszi szemléletesebbé az utazást.

ELŐZETES



A RÚNA
6. számát
szigorúan olvasói
kivánság alapján
állítottuk össze!
A tanácsaitokat
továbbra is várjuk.

AD&D

Sötét Elfek

A jelen számban megkezdett cikk folytatása

Varázstárgyak

A cikk második részében a varázsgyűrűk kerülnek terítékre.

Korcs-sárkányok

STAR WARS

Csempészfejedelmek

George Lucas teremtményei

MÁS SZEREPJÁTÉKOK

Cthulhu kalandmodul – Anguláris álmok

3-6 karakter által játszható kaland Nagy Britanniában játszódik. Apró módosításokkal átírható Shadowrun rendszerére is.

Warhammer Fantasy ismertetés + meglepetés

NOVELLÁK

Wayne Chapman:

Jutalomjáték (folytatás)

Ian Watson:

Torz csillagok
(Warhammer 40,000)

M.A.G.U.S.

Magisztérium

A M.A.G.U.S. alkotói ezúttal hat oldalon át válaszolnak az olvasók kérdésözönére.

Tabula Magica

Új papvarázslatok és mozaikokból összerakott varázsló varázslatok.

Új kaszt – A barbár

Kell-e vajon ennél többet mondani, hiszen a kaszt már-már fogalom.

Szent Szimbólumok

A papok számára kiemelt fontossággal bír a Szent Szimbólum, hiszen ez mágikus hatalmuk fókusza. Eddig Játékos és Kalandmester egyaránt tudatlanságra volt ítélve a szimbólumok formáját, anyagát és méretét illetően. A cikkben szó esik Ynev összes istenének és vallásának szimbólumairól.

Kalandmodul – Madarak szigete

A játék a Keleti Óceán egy félreeső szigetére sodorja a Karaktereket, ahol rábukkanhatnak az évszázadokkal ezelőtt élt kalóz kincsére.



Valhalla Páholy Könyvklub



A **VP Klub** működése amerikai mintát követ – magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft – ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok a Rúna és a Guru magazinban megtalálhatják az aktuális negyedévre vonatkozó könyvismeretőket és megrendelési kártyát. (Megrendelési kártya minden Valhalla Páholy kötet végében is van.) Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi is legyen a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendeléskor az árból 10% kedvezményt adunk. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nivós 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 tagdíjai rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot, 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. Kérjük, hogy a lista alapján tett 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 kivágnia, fénymásolatát is elfogadjuk.

Várja Önt a
**Valhalla Páholy
Könyvesbolt**

egyedülálló választéka!

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

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.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok, CD-k, szerepjátékok, számítógépes játékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Valhalla Páholy Könyvesbolt
1063, Budapest, Szinyei Merse Pál u. 1.
(Telefon: 269-5038)
Nyitva: hétfőtől péntekig 9-18 óráig,
szombaton 10-13 óráig.