

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

IV. ÉVFOLYAM 1. SZÁM ÁRA: 298 Ft

TROLL melléklet

BEHOLDER melléklet

CODEX oldalak

GARY GYGAX

M.A.G.U.S.: Démonok

M.A.G.U.S. Kártyajáték

80
OLDAL!

ELŐBESZÉD



Újra eltelt egy év, túl vagyunk decemberen is - azon a hónapon, ami a legtöbb újdonsággal és meglepetéssel szokott szolgálni. Úgy hiszem, a tavalyi év vége sem lóg ki a sorból: se csodálkozni valóból, se friss olvasni, játszani valóból nincs hiány. Számunkra a legnagyobb fegyverténynek mindenképpen a az újonnan kötött szövetségek számításnak - megszületett a közönség által oly régóta hiányolt együttműködés a különböző kiadók között. Ennek legfényesebb bizonyítékával épp a RÚNA szolgál, hiszen most elsőízben (s minden bizonnyal nem utoljára), fellelhető egyetlen lapban minden jelentősebb hazai játéktérrendszer és kiadó egyaránt. Reményeink szerint ez az állapot stabilizálódik, s a jövőben is állandó vendégeink lesznek a Beholder, a Troll és a CODEX oldalak.

Ugyancsak régi vágyunk teljesült azzal is, hogy ismét 80 oldalon jelenhetünk meg - akár a régi szép időkben - s hogy ennek nem kellett együttjárnia áremeléssel, talán mindenki számára örömet jelent.

Ámbátor több ízben megfogadtam, hogy az Előbeszédet nem használom mentegetőzésre, ezúttal ismét meg kell tennem. Érthető módon sokaknak csalódást okozott, hogy a Számok Könyvei helyett az Első Törvénykönyv jelent meg. Úgy gondolom némi magyarázattal tartozom ez ügyben, szóval...:

A Számok Könyvei a M.A.G.U.S. új szabályrendszerével elkészült, ám a változtatások messzemenőig túlhaladták az előre megcélzott szintet, s nemcsak a terjedelem lett óriási, de a rendszer alapjai is jócskán átalakultak. A nagy munka végén - a műszaki szerkesztés elkezdésének pillanatában döbrentünk rá, hogy az időközi tesztelés kevésnek bizonyult. Ekkor döntöttünk úgy, hogy bármennyire is kínos lesz, hogy egy újabb ígéretünket nem tartottuk be, inkább tovább teszteljük és javítgatjuk az új rendszert, semhogy megint abba a hibába essünk, mint a M.A.G.U.S. első kiadása kapcsán. Szeretnénk, ha az újraalkotott rendszer a lehető legkevesebb hibával jelenne meg, hogy az lehessen, aminek szántuk: a M.A.G.U.S. felnőtt, kiforrott, érett változata.

Az anyag tehát készen van, tesztelése folyik, mégsem akarok a megjelenésének időpontjáról mást ígérni, csak annyit, hogy még az idei év első felében várható.

Ezzel búcsúzom, és egy megismételt bocsánatkéréssel, no meg azzal a reménnyel, hogy mindazok, akik oly régóta várják a Számok Könyveit, elnézik nekünk, hogy nem vállaltuk a gyors haszon reményében az elhamarkodott megjelentetést.

Novák Csanád





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Szerkesztő:

Kornya Zsolt

Massár Mátyás

Laptervezők:

Szikszai Gábor (Sziike)

Dacher Richárd (Ricco)

Földes László (RedFord)

Zölley Imre (Emerico)

Munkatársak:

Gáspár Péter

Galántai János

Galántai Zoltán

Juhász Viktor

Auffenberg Emília (Emi)

Korrektor:

Halmi Levente (Jőwüd)

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Sziike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Nemes Gábor (Titán)

Tikos Péter

Bihari Mariann

Juhos József

Internet cím:

www.valhalla.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1077 Budapest, Dohány u. 30/A.

Kiadja a Valhalla Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélátvitel Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

Komarnói Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Meszlényi István

1998. Január

Ára: 298 Ft

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

Hirdetésfelvétel:

Valhalla Holding Marketing

Tel/fax: 267 3864

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla Investment Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd, a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. Az EarthDawn, a Shadowrun a FASA Corp. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian, a RIFTS, Palladium Books Kevin Siembieda bejegyzett védjegye. A Magic the Gathering a Wizards of the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. Az Armageddon a Bitorhold Budapest Kft., a Nephilim, a Call of Cthulhu a Pendragon a RuneQuest a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges! Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem örzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon

Ken Kelly munkája látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kiválasztottak - a M.A.G.U.S. kártyajáték IV.	4
M.A.G.U.S. kártyajáték gyakorisági lista	9
Démonok	10
Alternatívák a harcművészetekre	16
Abaszisz - Ynev világleírás	20
Kasztokról bővebben - A bárdok	23
M.A.G.U.S. kártya - Gyakorta ismétlődő kérdések 70	

CODEX MELLÉKLET

Szignum - a Rúna Codex oldalai	30
--------------------------------	----

TROLL MELLÉKLET

Kaoszlovagok - Warhammer	35
Adeptus Arbites - Necromunda	39
Space Hulk - ismertető	41

BEHOLDER MELLÉKLET

Alkony - novella	44
Hatalom Kártyái - ismertető	47
Isteni szövetség - új HKK kiegészítő	50

EGYEBEK

A Coventus Egyesületről	26
Szerepjáték az Interneten - AD&D	28
Zsoldos Péter - nekrológ	34
Gary Gygax - A mester kálváriája	43
David Drake: Démoni vér (novella)	52
Legendary Adventure - szerepjáték ismertető	62
A nekromancia története 4. rész	66
Star Wars - Fejvadászok	74



4. rész

Kiválasztottak[®]

a M.A.G.U.S.[®] kártyajáték

A M.A.G.U.S.: A Kiválasztottak kártyajátékot bemutató sorozatunk utolsó részéhez érkezünk. E számban még egy összetett témakörrel foglalkozunk: az Időzítéssel. Ismét hangsúlyozzuk e sorozatnak nem célja precíz, minden részletre kiterjedő szabályleírást adni (ezt a feladatot a játék alapidobozaihoz csomagolt szabálykönyv hívatott betölteni). Itt, a Rúna hasábjain a szabályok lényegének értelmezésével foglalkozunk, valamint példákon keresztül mutatjuk be a játék legbonyolultabb részeit.

Továbbiakban a sorozat átadja helyét más, a Kiválasztottakkal foglalkozó írásoknak. Ezentúl rendszeresen megtalálhatjátok majd a Kártya Mágisztériumot, mely a játékkal kapcsolatos leggyakoribb kérdésekre válaszol majd. Ha valamely sza-

bályt vagy egy-egy kártyalapot nem értesz, írd nekünk (válaszborítékot se felejtse el küldeni), s a választ vagy levélben, vagy itt a Rúnában kapod meg. Időről időre feltűnik majd pakliismertetőnk, egy-egy komoly versenypaklit mutatva be. E rovatban olyan tippeket és trükköket is találhatsz, melyek nem csak az adott paklira alkalmazhatók, hanem akár tiédre is. A gyűjtők számára jelenthet nagy segítséget a Premier kiadás teljes laplistája, mely a lapok nevén túl gyakoriságukat is szerepelteti. Mi minden lesz még? Ez tőled is függ, írd meg nekünk tetszik-e neked a Kiválasztottak, s mit látnál hozzá szívesen...

Levélcímünk: 1077, Budapest, Dohány utca 30/A.

Időfonal, Időtartam és Hatóidő

14

Az M*K legnehezebben megérthető része az Időzítés témaköre. Az Időzítés szabályai határozzák meg, hogy az egyes lapok és képességek mikor és milyen sebességgel használhatóak, illetőleg mennyi ideig vannak játékban, képességük milyen hosszan tart.

1. Alkalmazási sebesség

Az Időtartam szabályainál elsőként az *alkalmazási sebesség* fogalmát kell tisztáznunk. A játékban a lapokat kijátszási sebességük szerint két csoportba sorolhatjuk, léteznek *normál* illetve *gyors* sebességű lapok. A játékban levő lapok képességeit ugyanezen a módon három csoportba sorolhatjuk, itt is létezik az előző két csoport (azaz vannak *normál* illetve *gyors* sebességű képességek), ez egészen ki az ún.: *feltételes* képességekkel.

Normál sebességű lapokat illetve képességeket csak a forduló 5. fázisában, a Manőver fázisban alkalmazhatunk, továbbá játékba hozásuk *manővernek* minősül. Így érvényesül rájuk a szabály, egyszerre csak egy manőver lehet folyamatban. Azaz nem alkalmazhatóak Ostrom vagy Küldetés manőver folyamán, illetve kijátszásukkal/aktivizálásukkal várnunk kell, amíg az előtűnik leidezett lap vagy aktivizált képesség kifejti hatását. (Az előbbi alól kivételt képeznek a harci időzítésű lapok és képességek, melyeket harc folyamán használhatunk, függetlenül attól, hogy Ostrom vagy

Küldetés manőver zajlik-e éppen). A másik csoport – a gyors sebességű lapok és képességek, vagy röviden a *gyors hatások* – a forduló bármely fázisában bevetethetők és lehetséges már folyamatban levő manővert megszakítani velük. Különlegességük, hogy “beelőzhetik” az előtűnik kijátszott lapot vagy aktivizált képességet, ilyen esetben hatásuk **előbb** jön létre, függetlenül attól, hogy később kerültek játékba. Az egymás után, egymásra reakcióként kijátszott gyors hatások alkotják az *időfonalat*.

2. Időfonal

Az időfonal fogalmának segítségével nyílik lehetőség az egymást követő gyors hatások pontos beszabályozására. Az időfonal kezdőpontja minden esetben egy gyors hatás, illetve minden gyors hatás megnyit egy időfonalat. Az időfonal zárpontja az utolsó gyors hatás, ami az adott időfonalba bekerül, azaz az időfonal akkor zárul be, ha minden játékos kijelenti, hogy az adott időfonalba nem kíván további gyors hatást alkalmazni. Az időfonalat zárása után vissza kell fejteni. Ekkor a kijátszási időrend szerinti fordított sorrendben érvényesülnek a gyors hatások. Azaz elsőként az utoljára játékba hozott lap vagy aktivizált képesség érvényesül, utolsóként pedig az időfonalat megkezdő gyors hatás, illetve ha normál sebességű lap kijátszásra vagy normál sebességű képesség aktivizálására reakcióként alkalmazták a gyors hatást, akkor az adott normál sebességű hatás.

Az időfonalba gyors hatást nem az MP-sorrendiség szerint lehetséges “beszúrni” – mint a normál sebességű lapoknál – hanem

ülésrend szerint. Azaz az első gyors hatás után minden esetben az azt kijátszó játékosról **jobbra** ülő játékosé a gyors hatás alkalmazásának lehetősége, majdülésrend szerint a többieké. Ez érvényes a normál sebességű lapra/képességre reakcióként bevetendő gyors hatásra is.

Magától értetődik, hogy időfonalban csak gyors hatásokkal élhetünk, az egyedüli kivételt a feltételes képességek jelentik, melyek azonnal érvényesülnek, amint feltételük teljesül. Tehát amint a szövegükben rögzített feltételt megteremti egy gyors hatás, azonnal "bekapcsolódik" képességük, még az időfonalban következő gyors hatás létrejötte előtt.

Lássunk egy példát, melyben "A" és "B" játékos által bevetett gyors hatások alkotta időfonalat fejtünk vissza.

1. "A" játékos kijátszik egy *Umich támadását* (Eseménylap. Célpont ellenséges kalandozónak Fizikum mentődobást kell tennie. Ha a próbálkozás sikertelen, a kalandozó meghal.), mellyel "B" játékos *Sinil Dialaidját* (kalandozó, 4-es Fizikummal) támadja.

2. "B" játékos erre azonnal kijelenti, hogy gyors hatással kíván élni. Aktivizálja Nomád sámánja képességét, mellyel semlegesíteni akarja az eseménylapot. A képesség alkalmazásához a Nomád sámánt fel kellene áldozni, ez itt még nem történik meg, majd a visszafejtéskor.

3. "A" játékos ekkor aktivizálja Dorani nekromantája képességét, mely semlegesítheti egy élőhalott képességét. (A Nomád sámánt ugyanis "B" játékos Ranagol-papja segítségével hozta vissza játékba, így a sámán élőhalott kalandozónak minősül).

4. Válaszul "B" játékos aktivizálja Kard Testvériséghez tartozó paplovagja képességét. A paplovag átválthatja egy kalandozó társa Fizikum mentődobását. A képesség célpontja természetesen Sinil Dialaid és az Umich támadása.

Ezzel vége az időfonalnak, sem az "A" sem a "B" játékos nem kíván más gyors hatással élni.

Lássuk mit történik...

1. Érvényre jut a Kard Testvériség paplovagjának képessége, ezzel átválthatja Sinil Dialaid mentődobását, melyet az Umich támadása okán, majd dobnia kell.
2. A Dorani nekromanta semlegesíti a Nomád-sámán képességét.
3. A Nomád-sámán semlegesítené az Umich támadását, de az előbb aktivizált képesség (a Dorani nekromantáé) nem hagyja ezt. A sámánt ekkor nem kell feláldozni, mivel a feláldozás a képesség része, így nem jön létre.
4. Érvényesül az Umich támadása. Ekkor kell mentődobást dobnia a Kard Testvériség paplovagjának.

Nem szoltunk még az MP kifizetésről. Gyors hatásokért az időfonal visszafejtésekor, az adott gyors hatás érvényre jutásakor kell fizetnünk, függetlenül attól, hogy az adott lap/képesség ténylegesen kifejti-e hatását. Azaz, ha az előző példánkban szereplő Nomád sámán képessége MP-t igényelne, akkor a visszafejtés 3. pontjánál bizony fizetni kellene érte, annak ellenére, hogy a képességet semlegesítették.

3. Időtartam

Az Időtartam megmutatja, hogy az adott lap milyen hosszan tartózkodik a Jelenben. A következő Időtartamok léteznek:

Végleges: ezek a lapok a játék végéig a Jelenben vannak.

Felhasználás: egészen addig a Jelenben vannak, amíg képességüket nem aktivizálja játékosuk, vagy feltételes képesség esetén létre nem jön az aktivizáló hatás.

Forduló: az ebbe a csoportba tartozó lapok az adott forduló végéig vannak a Jelenben.

Harc: az adott harc végéig tartózkodnak a Jelenben.

Pillanat: csak addig vannak a Jelenben, amíg a rájuk reakcióként alkalmazott gyors hatások időfonalát vissza nem fejtik (már ha egyáltalán reagálnak rájuk gyors hatással).

Fenntartás: egészen addig a Jelenben vannak, amíg a feltételükben szereplő fenntartás megtörténik. Legtöbb esetben MP-fizetés szükséges ehhez.

Speciális: az adott lap szövegében megtalálható, meddig van a lap a Jelenben.

A játékban bizonyos laptípusokba tartozó lapoknak közös az időtartamuk, a következők szerint:

- A kalandozók, toronyszintek és a raktározandó küldetések véglegesek,
- Az akadályok és a nem-raktározandó küldetések felhasználás időtartamúak;

Az esemény és az akciólapon minden esetben adott, hogy milyen időtartamúak.

Az időtartam a lapsemlegesítés szempontjából fontos, ugyanis csak olyan lapot lehet semlegesíteni, amely a Jelenben tartózkodik.

4. Hatóidő

A *Hatóidő* megmutatja, hogy egy lap vagy képesség hatása milyen hosszan érvényesül. Ez az esetek jelentős többségében megegyezik az adott lap időtartamával (azaz van végleges, felhasználás, forduló, harc, pillanat, fenntartás és speciális hatóidejű lap/képesség). Az ilyen lapok addig fejtik ki a hatásukat, amíg a Jelenben vannak.

Ettől eltérnek a *pusztító lapok*, melyek célpontjukat eltávolítják a Jelenből. Ezek hatása nem minősül véglegesnek, bár célpontjuk végérvényesen (nem mindig...) elhagyja a Jelenben.

MEGSZAKÍTÓ ÉS SEMLEGESÍTŐ LAPOK ÉS KÉPESSÉGEK

Az M*K-ban kétféle gyors hatás létezik, a megszakító és a semlegesítő. Az előzőt minden további megkötés nélkül alkalmazhatjuk, kijátszása/aktivizálása nem kötődik semmilyen feltételhez (kivéve, ha erre utal az adott lap illetve képesség). Ezzel szemben a semlegesítő lapok/képességek csak akkor játszhatóak ki illetve csak akkor aktivizálhatóak, ha a szövegükben meghatározott, velük semlegesíthető hatás "megjelenik". Semlegesítő képesség például a fentebb szereplő Nomád sámán képessége: "µ Feláldozásával semlegesíthető egy **eseménylap**". E képességet csak akkor aktivizálhatjuk, ha valaki játékba hoz egy eseménylapot. A megszakító illetve semlegesítő lapokat és képességeket jelők alapján különböztethetjük meg:

- ✂ – megszakító,
- ⊛ – semlegesítő.

Pakli összeállítás



Dartonita Elit Kommandó

Torony szintek (3):

- 2 Szentély
- 1 Lovagterem

Kalandozók (17):

- 2 Airun Al Marem
- 1 Alex Con Arvioni
- 3 Dartonita-paplovas
- 2 Dreina-papnő
- 2 Ellana-papnő
- 3 Pyarroni adeptus
- 3 Uwel-paplovas

Akciólapok (22):

- 1 Áldás
- 3 Kaszáló vágás
- 2 Keresztvágás
- 2 Kettős vágás
- 2 Lélekáldozat
- 1 Istenek itala
- 2 Örökkévalóság
- 1 Isteni áldás
- 3 Döfés
- 3 Szúrás
- 1 Varázskard

Események (11):

- 2 Lerohanás
- 3 Sápadt Angyal átka
- 2 Haditervek
- 2 Vadon lázadása



ték tesztje folyamán az egyik legsikeresebb pakli a DEK volt.

A pakli különlegessége, hogy paplovasokat és papokat (papnőket!) használ, szemben a rohampaklikban megszokott harcos/gladiátor/fejvadász kombinációval. Ennek előnye, hogy lehetőségünk van a papi varázslatok használatára, ezen belül is a halál, a lélek és az élet szférákból – a halál szférát a pakli kalandozóinak több, mint fele ismeri! A varázslatokkal elsősorban a kalandozók harcban fontos értékeinek javítására (Szint és Fizikum), illetve az ellenfél kulcsfontosságú kalandozóinak elegáns eltávolítására nyílik lehetőség.

A pakli másik erőssége az MP termelésben/korlátozásban van. Ez elsősorban a *bilincspaklik* sajátja, melyek elsődleges célja lekorlátozni az ellenfél cselekvési szabadságát: küldetés- vagy laphúzás letiltással vagy éppen MP-nyerés korlátozással. A DEK célja ezekkel a lapokkal az MP-főlény megszerzése – a játékos irányítása alá vonhatja a játékot, egyrészt rendszeresen ő cselekedhet előbb, másrészt megnehezítheti az ellenfél magasabb szintű kalandozóinak megjelenését, illetve a paklira veszélyt jelentő mozaikmágia bevetését.

ha feltétlenül szükséges, ne juttassuk ellenfelünket túl sok MP-hez.

Az MP-főlény megszerzésében lesz segítségünkre a Sápadt angyal átka és a Haditervek. Az előbbivel elérjük, hogy ellenfelünk következő fordulója elején, az MP-nyerés fázisban nem kap MP-t, míg az utóbbival mi tehetünk szert +3 MP-re, de csak ha egy fordulón át nem harcolunk. A Sápadt angyal átkát igazán akkor érdemes bevetni, ha ellenfelünk csak 1-2 MP-vel rendelkezik, ekkor szinte védtelen lesz ostromunk ellen, hiszen sem akciólapokra, sem akadály aktivizálásra nem futja majd neki. Ha esetleg egyszerre kettő vagy szerencsés esetben három ilyen lap van kezünkben, akkor ügyesen kijátszva őket, akár meg is nyerhetjük a játékot, folyamatosan cselekvőképtelen helyzetben tartva riválisunkat. A Haditervek több funkciót is ellát egyszerre. Elsődleges célja természetesen az MP-termelés, azonban másodlagos szerepe sem elhanyagolható. Ellenfelünk, amint meglátja a lapot, szinte bizonyos, hogy vagy küldetés megoldásba kezd, vagy ostrom alá veszi Tornyunkat, hiszen harcra akar minket kényszeríteni. Akár ostromol, akár küldetést old meg, ne akadályozzuk! Bármit tesz, fogyasztja a rendelkezésére álló MP-k számát, hiszen Küldetés megoldásnál ki kell fizetnie a küldetés MP-igényét, ostromnál pedig az ostrom indításához szükséges 2 MP-t. Küldetésnél csak akkor lépünk közbe, ha olyan raktározandó küldetést akar megoldani, mely védheti a torony szintet, melyhez csatolják (például: Kahrei szerkezet megszerzése). Torony szint ostrommal egyáltalán ne törődjünk, egészen addig, amíg legalább egy torony szintünk marad. Amennyiben van feláldozható kalandozónk, akkor védekezhetünk vele, hátha ellenfelünk akciólapokat használ ellene, pazarolva ezzel manőver-pontjait. További tréfa, hogy az alsó két szintünk egy-egy Szentély, mellyel jó eséllyel csökkenthetjük ellenfelünk Diadal-pontjainak számát, ami jelentősen hátráltathatja őt, ha küldetés megoldással akar nyerni. A torony szinteket két esetben szükséges csak védenünk: 1. Ha ellenfelünk rohampaklival játszik (könnyen felismerhető sok, harcban jeleskedő kalandozóról és küldetések teljes hiányáról), mert ez esetben lehet, hogy ha-

JELLEMZÉS

A szemügyre vesszük a *Dartonita elit kommandó* laplistáját, azonnal szemet szúr a hiány: a pakli nem tartalmaz sem küldetés, sem akadálylapokat. Ez az esetek jelentős többségében *rohampaklira* utal, olyan paklira, melynek alapstratégiája az ellenfél folyamatos ostromlása, torony szintjeinek mielőbbi elpusztítása. Tovább finomítja a képet a 2-3. szintű, alacsony MP-igényű kalandozók használata (Airun és Alex általában csak a végjátéknál jut szóhoz), mely szintén tipikus jellemzője a rohampakliknak. A sok, viszonylag alacsony szintű, de harcban remekül használható kalandozó gyorsan felőrli az ellenfél védelmét és így nincs aki utját állja az ostromlók dicsőséges seregének...

Nem csoda, ha a M.A.G.U.S. kártyájá-

HOGYAN JÁTSUNK A DEK KEL?

A rohampaklikkal könnyű játszani, a stratégia egyszerű: ROHAAAAM!!! Ehhez csak egy-két apróbb trükköt kell hozzátenni, s a győzelem biztos.

Kezdetben törekedjünk arra, hogy minél több kalandozót hozzunk játékba. Az MP-főlény megszerzésében kulcsszerep jut a Pyarroni adeptusoknak, akik elforgatva +1 MP-hez juthatnak. Amint tudjuk, rögvést hozzuk őket játékba. A Dreina-papnők hasonló célból részei a paklinak, sajnos ők elforgatásukkal nem csak nekünk, hanem ellenfelünknek is adnak +1 MP-t. Az ő képességüket csak addig használjuk, amíg nem lesz három frontembernek megfelelő kalandozónk (bármely paplovas), ezután már csak akkor alkalmazzuk képességüket,

mar rossz véget ér a játék; 2. ha az ellenfél érezhetően beáll védekezni és egymás után hozza játékba a toronyszinteket. Ekkor fennáll a veszélye egy Forgószél-alapú toronyszint pusztító paklinak. Sajnos ebben csak akkor lehetünk biztosak, ha feltűnik a Forgószél, de ha ez megtörténik, akkor azonnal meg kell kezdeni a lerohanást és nem árt fohászkodni Dartonhoz, hogy kedvezzen nekünk a kockadobásnál.

A játék kezdetén tehát hagyjuk ellenfelünket tevékenykedni, csak az esetben szólunk közbe, ha Tornyá védelmét erősíti. Először hozzuk létre MP-főlényünk megszerzéséhez szükséges feltételeket (Pyarroni adeptus, Sápadt angyal átka, Haditervek). Hozzunk játékba frontembernek alkalmas paplovagokat, majd robbantsunk! "Kapcsoljuk be" az MP-főlény bilincset, majd kezdünk bele az ostrom-hullámba.

Ha sikerült Dreina-papnőket is játékba hozni, akkor használjuk kalandozó visszaforgató képességüket ostromból hazatérő, azt sérülések nélkül megúszó paplovagjainkra. A visszaforgatott paplovagokkal pedig ismét ostromoljunk. Használjuk bátran harci akciólapjainkat, támadásainkkal elsősorban az erős kalandozókat próbáljuk meg eltávolítani. Bár éppen a Dreina-papnők alkalmazása esetén elég lehet a "lesebzés" is, hiszen ekkor az adott kalandozó két fordulón át nem védheti játékos Tornyát, míg mi visszaforgathatjuk hazatérő kalandozóinkat.

A DEK-ben két erős lapkombináció van, amit érdemes kiemelni. Mindkettő az Örökkévalóságra épít, mely véglegessé teheti egy varázslat vagy eseménylap időtartamát. Az Örökkévalóság célpontja vagy Isteni áldás vagy Vadon lázadása legyen. Az utóbbi akkor jön jól, ha képesek vagyunk több fordulón át Sápadt angyal átkával sújtani ellenfelünket, s így az ingyen ostrom erőteljesen hozzájárulhat MP-főlényünk megtartásához. Az Isteni áldás véglegesítését, amint tehetjük hozzuk össze, hiszen ekkor harcban résztvevő kalandozóink szintje és támadóértéke **minden** harcban bónuszt kap, nem beszélve arról, hogy ellenfelünk kalandozói pedig támadóérték csökkentővel kénytelenek harcolni.

Nem szoltunk még a pakli két vezérégyéniségéről, Airunról és Alexről, bár szerepük egyértelmű. Az ő erejükkel szemben ellenfelünk nem sok mindent tehet, főképp, ha képesek voltunk létrehozni az MP-főlényt. Játékba hozásuknál fontos, hogy legyen melléjük egy, de inkább két támogató kalandozó, legjobbak persze a Dartonita-paplovagok. Nem sok értelme van a játék kezdetén leidezni őket, hiszen ezzel egyrészt elfelejthetjük MP-főlényünket, másrészt könnyen áldozatul eshetnek a mozaikmágiának (lásd Veszélyek alcím). Ha azonban megjelentek, Dartonita-paplovagjaink is tápolódnak. A végjátékban könnyen elképzeltető (és a tesztelés folyamán nem

egyszer megtörtént), hogy Alex és Airun valamint két Dartonita-paplovag együtt indul ostromolni.

VESZÉLYEK

Már említettem a roham- illetve a Forgószél-paklikat, mint potenciális veszélyforrásokat. Az előzőt meg kell próbálnunk addig feltartani, amíg kibontakozhat MP-főlényünk, míg az utóbbi ellen csak a lerohanás segíthet. Veszélyt jelenthet, ha Forgószél-paklival játszó ellenfelünk leidezi Dakul kánt (aki toronyszint különbség esetén MP-t termel), ezzel garantáltan véget vetve MP-főlényünknek. Ekkor ha van a kezünkben Lélekáldozat, támadjuk vele Dakul kánt.

Veszélyt jelenthet még mozaikmágiát alkalmazó, vezérpusztító pakli. Az ilyen paklit könnyű felismerni, Őselem varázslataival megpróbálja elpusztítani kalandozóinkat. Ez ellen legjobb védelem sok kalandozó játékba hozása, hiszen minél többen vannak kalandozóink, annál több MP-re van szüksége ellenfelünknek a mozaik formázására. A mozaikmágia használata esetén jól jöhet az Uwel-paplovag képessége, mellyel tovább szoríthatjuk az MP-bilincset.

—mm—

A hónap lapja:

KRILEHOR

Történet: A Kráni Tizenhármak legszerencsétlenebbike. Hiába roppant hatalma, legendás ismerete a fekete mágia és a mérgezés tudományának "művészetében", kétszer is kénytelen volt elhagyni ynevi porhüvelyét. Első alkalommal Mogorva Chei, másodszor pedig Vaskezű Alex és társai pusztították el anyagi életét. A második "halál" állítólag a pyarroni Fehér Páholly urinak megbízásából történt.

Gyakorisága: Egyedi (Sorszám: 0056, Illusztráció: Boros-Szikszai)

Lapötletek: A legerősebb varázslók egyike, az összes mozaikformát használhatja. Magas alapképességei miatt szinte sosem véti el mentődobásait, varázsló létére sem kell féltünk például az *Umich támadásától*. Képességei közül az első csak ritkán érvényesül, a második még ritkábban (ennek csak örülhet játékos). Harmadik képessége az, ami kiemelt figyelmet érdemel. 2 MP-edt sérültbe fordíthat egy kalandozót, míg ő csak elfordul. Azaz két fordulóra "kikapcsol" egy kalandozót. Ha e képességgel az ellenfél kulcsfontosságú kalandozóit célozzuk meg, komoly előnyre tehetünk szert. Ha lehetőségünk van Krilehor visszaforgatására, akkor képességét egy fordulóban akár többször is használhatjuk, ezzel időleges szüneteltethetjük ellenfelünk védelmét, könnyen lerombolhatjuk egy (vagy akár több) toronyszintjét is. Krilehor további erőssége szintje: 6. Mindössze még egy kalandozó létezik a premier kiadásban, kinek ilyen magas alapszintje van...



A MAGUS.

Egyetlen

kötetben

minden, amire a

Játékosoknak és a

Kalandmestereknek

szüksége lehet!

ARANYKORA



A legnépszerűbb
magyar fantasy
szerepjáték a
M.A.G.U.S.
avagy a
Kalandorok
Krónikái
újra kapható!

ElsőTörvénykönyv

A Z E R E D E T I A L A P K Ö T E T

NEGYEDIK, ÚJRAALKOTOTT KIADÁSA!



Laptípusok: KAL: Kalandozó, TOR: Toronyzint, BEST: Bestia, CSAP: Csapda, ESM: Esemény, KÜL: Küldetés, AKC: Akció

Gyakoriság: GY: Gyakori, Á: Átlagos, R: Ritka, E: Egyedi

Sor-szám	Név	Típus	Gyakoriság
0001	Barbár sámán	KAL	R
0002	Antoh-pap	KAL	R
0003	Abasziszi boszorkánymester	KAL	R
0004	Vigyázó rendi lovag	KAL	R
0005	Tűzvihar	AKC	R
0006	Tudatvédő amulett	AKC	R
0007	Sikolyok csarnoka	TOR	R
0008	Sacron	BEST	R
0009	Forgószél	ESM	R
0010	Toroni gladiátorgála megnyerése	KÜL	R
0011	Haonwelli nerton	KAL	Á
0012	Tier Nan Gorduin	KAL	E
0013	Rosanna de Lamar	KAL	R
0014	Ellana-papnő	KAL	Á
0015	Doroni varázsló	KAL	Á
0016	Pyarroni Aranykör-lovag	KAL	GY
0017	Pyarroni adeptus	KAL	Á
0018	Arel-pap	KAL	GY
0019	Erigowi kóborló	KAL	GY
0020	Ilanori bárd	KAL	GY
0021	Ilanori vágató	KAL	GY
0022	Krad-paplovag	KAL	GY
0023	Liu	KAL	R
0024	Airun Al Marem	KAL	E
0025	Shien-Shi kardművész	KAL	GY
0026	Ordani tűzvarázsló	KAL	Á
0027	Di' Maren-i testőrnő	KAL	GY
0028	Dreino-papnő	KAL	GY
0029	Ereni embervadász	KAL	GY
0030	Dorani nekromanta	KAL	Á
0031	Uwel-paplovag	KAL	Á
0032	Shadoni zsoldos	KAL	GY
0033	Alex con Arvioni	KAL	R
0034	Graum Hegdok	KAL	R
0035	Alyr Arkhon	KAL	R
0036	Darton-paplovag	KAL	Á
0037	Nomád sámán	KAL	Á
0038	Arian Quann	KAL	R
0039	Láncborát rabszolgavadász	KAL	GY
0040	Romlás virága	KAL	Á
0041	Dzsad bahrada	KAL	GY
0042	Armador Dogan	KAL	R
0043	Orwella-papnő	KAL	GY
0044	Dzsad hadzi	KAL	GY
0045	Sinil Dialaid	KAL	E
0046	Tharr-pap	KAL	GY
0047	Aszisz gladiátor	KAL	GY
0048	Gorviki siedon	KAL	Á
0049	Kard Testvérség paplovagja	KAL	Á
0050	Maida Saluquas nővér	KAL	GY
0051	Átkozott dalnok	KAL	GY
0052	Nomád orlvész	KAL	GY
0053	Halál Kilencedik Nagymestere	KAL	R
0054	Ascens Morga magitor	KAL	GY
0055	Dakul kán	KAL	R
0056	Krilehor	KAL	E
0057	Toroni Ködfivér	KAL	Á
0058	Shien-Gorr mortal	KAL	Á
0059	Kráni birodalmi légiós	KAL	GY
0060	Kráni démonlovás	KAL	GY
0061	Ranagol-pap	KAL	Á
0062	Ranagol-paplovag	KAL	Á
0063	Vaynak	BEST	R
0064	Itey	BEST	GY

Sor-szám	Név	Típus	Gyakoriság
0065	Sanquora	BEST	Á
0066	Ash-Siaf	BEST	GY
0067	Zabáló	BEST	Á
0068	Áspiskigyó	BEST	GY
0069	Kőszpök	BEST	GY
0070	Vér farkas	BEST	GY
0071	Lehulló mennyezet	CSAP	R
0072	Háló	CSAP	GY
0073	Falból kicsapó dárda	CSAP	GY
0074	Álpadló	CSAP	R
0075	Kőgolyóbis	CSAP	GY
0076	Rozsdás kés	CSAP	Á
0077	Teleport rúnák	CSAP	Á
0078	Vasketrec	CSAP	E
0079	Mágikus sötétség	CSAP	GY
0080	Kigyófejes ajtó	CSAP	GY
0081	Tükrőruvészti	CSAP	GY
0082	Védőrúnák	CSAP	GY
0083	Abbitacél szállítmány elrablása	KÜL	Á
0084	Alidari nő elrablása	KÜL	GY
0085	Átkelés a Yian-Yel hegységen	KÜL	Á
0086	Amhe-Ramun egyik testének elpusztítása	KÜL	Á
0087	Behatolás Ifin palotanegyedébe	KÜL	GY
0088	Dreino szentély meggyalázása	KÜL	GY
0089	Halló ereklye megszerzése	KÜL	Á
0090	A jogos bosszú	KÜL	GY
0091	Kahrei szerkezet megszerzése	KÜL	Á
0092	Átkelés az Elátkozott Vidéken	KÜL	GY
0093	Kalandozás Ediomad belső csarnokaiban	KÜL	Á
0094	Kalázgálya elsüllyesztése	KÜL	GY
0095	Kőszkapu bezárása	KÜL	GY
0096	Kereskedőherceg meggyilkolása	KÜL	GY
0097	Lélekrabló kiűzése	KÜL	GY
0098	Manifesztáció megakadályozása	KÜL	E
0099	A Sámán elpusztítása	KÜL	R
0100	Szívárványgyémánt megszerzése	KÜL	R
0101	Tharr szentély felszámolása	KÜL	GY
0102	Utazás Anvariára	KÜL	GY
0103	Vámpír úrnő elpusztítása	KÜL	GY
0104	M.A.G.U.S. felkutatása	KÜL	E
0105	Necrográfia felkutatása	KÜL	R
0106	Szöktetés Gro-Ugon bányáiból	KÜL	R
0107	Tanulás a Titkos Szektánál	KÜL	Á
0108	Kínok tömlőce	TOR	GY
0109	Lángok terme	TOR	R
0110	Nekromancia csarnoka	TOR	GY
0111	Áldozóterem	TOR	GY
0112	Ispótlály	TOR	GY
0113	Fegyverraktár	TOR	GY
0114	Katakombák	TOR	GY
0115	A Fény terme	TOR	Á
0116	Álmok szentélye	TOR	GY
0117	Kriptoterem	TOR	GY
0118	Labirintus	TOR	E
0119	Lovagterem	TOR	GY
0120	Szentély	TOR	GY
0121	Teleport szoba	TOR	R
0122	Dicsfény	ESM	GY
0123	Égi vadász	ESM	GY
0124	Árvíz	ESM	R
0125	Manakinyerés	ESM	Á
0126	Örökkévaló bajnok	ESM	Á
0127	Ümich támadása	ESM	R
0128	Vérzivatar	ESM	E
0129	Zürzavaros idők	ESM	R
0130	Sárkány ébredése	ESM	R
0131	Éjszakai támadás	ESM	GY
0132	Napszállta	ESM	E
0133	Lerohanás	ESM	GY
0134	Sápadt angyal átka	ESM	E
0135	Haditervek	ESM	GY
0136	Igere pártfogása	ESM	GY
0137	Sors keze	ESM	Á
0138	Vadon lázadása	ESM	Á
0139	Sötét együttállás	ESM	GY
0140	Áldás	AKC	GY
0141	Csonkolás	AKC	R
0142	Gyógyítás	AKC	GY
0143	Hátbatámadás	AKC	Á
0144	Élőhalott megidézése	AKC	E
0145	Kaszáló vágás	AKC	GY
0146	Keresztvágás	AKC	GY
0147	Kettős vágás	AKC	GY
0148	Láthatatlanság	AKC	GY
0149	Mesterlövés	AKC	Á
0150	Ösföld teremése	AKC	R
0151	Öslég teremése	AKC	R
0152	Östűz teremése	AKC	R
0153	Sárkánylehelet itala	AKC	Á
0154	Tűzij	AKC	R
0155	Érzelmek amulettje	AKC	GY
0156	Kőszkard	AKC	GY
0157	Életvíz	AKC	GY
0158	Hűtlenség	AKC	Á
0159	Hipnózis	AKC	R
0160	Félelem	AKC	GY
0161	Lélekáldozat	AKC	E
0162	Iszonyat csókja	AKC	GY
0163	Hasadék	AKC	GY
0164	Fanatizálás	AKC	GY
0165	Egykezes vágás	AKC	Á
0166	Pajzsharc	AKC	GY
0167	Tudatrablás	AKC	R
0168	Párosharc	AKC	GY
0169	Akaratátvitel medálja	AKC	R
0170	Az erő kesztűje	AKC	GY
0171	Elf tör	AKC	Á
0172	Istenek itala	AKC	GY
0173	Sodronyong	AKC	GY
0174	Sisak	AKC	GY
0175	Örökkévalóság	AKC	E
0176	Vihar	AKC	Á
0177	Döfés szívbe	AKC	E
0178	Hosszú íj	AKC	GY
0179	Csontpáncél	AKC	E
0180	Nagy pajzs	AKC	GY
0181	Démoni birtok	AKC	Á
0182	Kard rántás	AKC	GY
0183	Ismétlő vágás	AKC	R
0184	Kapás lövés	AKC	GY
0185	Klónvarázs	AKC	E
0186	Teljes vértetzel	AKC	Á
0187	Vágás kézre	AKC	Á
0188	Vágás lábra	AKC	Á
0189	Kihívás	AKC	Á
0190	Teljes álca	AKC	R
0191	Feledés dala	AKC	R
0192	Isteni áldás	AKC	R
0193	Kémkedés	AKC	Á
0194	Csapdaselemesítés	AKC	GY
0195	Haláltánc	AKC	GY
0196	Egy az egyben harc	AKC	GY
0197	Tompítás	AKC	Á
0198	Hárítás	AKC	GY
0199	Fürkészés	AKC	GY
0200	Életerő-csapolás	AKC	Á
0201	Némaság	AKC	GY
0202	Gondolatolvasás	AKC	Á
0203	Szűrés	AKC	GY
0204	Kibillentés	AKC	GY
0205	Döfés	AKC	GY
0206	Szerelmemvarázs	AKC	E
0207	Düh kioltása	AKC	GY
0208	Izzó tekintet	AKC	GY
0209	Mennydörgő ütés	AKC	Á
0210	Lábsöpítés	AKC	Á
0211	Vérzés	AKC	R
0212	Tűzgolyó	AKC	Á
0213	Gyógyital	AKC	GY
0214	Varázskard	AKC	R
0215	Fókuszált fény	AKC	Á
0216	Villámcsapás	AKC	Á
0217	Destrakció	AKC	Á



“Szerencsétlen halandó...!”

avagy

A démonok

“Szerencsétlen halandó, ugyan mit tudhatnál Te a Teremtés magasabbrendű műveiről, az emberen túli világok halhatatlan lakóiról? Azt hiszed, ismered őket, erősebb vagy náluk. Eszed fűrgében jár, karod erősebb, mint az övék, úgy tartod? Ostoba vagy. Gondolod, hogy kisszerű képességeid felülkerekedhetnek a Köztes Síkok rettenetes lakóin?”

Pedig ha egyszer szemtől szemben állsz egyikükkel, lábad megremeg, szíved kalapál, csaknem kiugrik a bordáid közül. Tekintete súlyától visszarettensz, elfog a rémület. Mert arra teremtették őket, hogy felettünk álljanak.

És mégis hiába a figyelmeztetés; olykor ostoba halandók, akik abban a tévhitben élnek, hogy hatalmuk már nem lehetne nagyobb, megzavarják nyugalmaikat, s megpróbálják alárendelni őket akaratuknak. Azt képzelik, hogy származásukkal felülkerekedhetnek a Teremtés magasabbrendű lényein! Ó, emberi ostobaság!

Figyelmeztetek hát Téged, ki e szavakat olvasod: óvakodj a démonoktól! Erejük evilági ésszel felfoghatatlan, s nincs halandó, aki szívósabb és kitartóbb lenne náluk. Persze nem legyőzhetetlenek, hiszen a Mindenségben nincs olyan hatalom - légyen az halandó vagy más, embertől idegen teremtmény - akit ne lehetne fegyverrel, ésszel, ártó praktikával porba sújtani. Legendák keringenek démonölő hősről, nemes vitézről, a titkos hagyományok beavatottjairól, akik túléltek a találkozást a Köztes Síkok egy-egy lakójával. Nagyok és dicsők voltak valahányan, mindenki példaképei. Mégis, Olvasóm, ne képzeld, hogy felérhetsz velük tudományban. A démonok a legveszedelmesebb szörnyetegek, amelyeket az istenek valaha az emberek fölé teremtettek; óvatosnak kell hát lenni velük.

Ha azonban mérhetetlen ostobaságodban mégis arra vetemednél, hogy megzavarod nyugalmaikat, én nem tehetek ellene semmit. Megosztom veled kevéske tudásomat, amelyet a hosszú évtizedek során gyűjtöttem elmémbe, hogy végül eme lapokra vethessem őket. Hogy kihez jut el, nem tudhatom. Mégis, ha Te elolvasod és hasznát veszed annak, amit én most elmondok, tudom: a munkám nem volt hiába.”

“Legelőször is tudnod kell, kikők, a szörnyetegek, kiknek neve hallatán a legbátrabb harcos szíve is eszeveszettül kalapálni kezd, s kezei olyanmód remegnek, akár a nyárfalevél.

Démonoknak hívjuk őket, de nem ez az egyetlen nevük. Csak a halhatatlan Istenek a megmondható, hogy hány és hányféle néven nevezik őket a nem ynevi világokban. Mindenesetre bármily néven illetik is őket, minden halandó élőlény számára öök jelképezik az Ösgonoszt.

Messze élnek tőlünk, a végtelen számú Köztes Síkokon. Az ő világuk ez, az ő kizárólagos birodalmuk. Külső segítség nélkül soha nem hagyhatják el saját síkjukat, uralkodóikat, a démonurakat kivéve, akikről később még szót ejtek. Lakóhelyük egyben börtönük is. Ide száműzték őket az istenek még az idők hajnalán, ki tudja, miféle vétkeért.

Feltételezhetően a Köztes Síkok is kivétel nélkül gömb alakúak, akárcsak az Anyagi Síkokról állítják egyesek. A négy elem azonban nem fordul elő sem bennük, sem lakóhelyükben. Különös anyagból gyúrták őket a Halhatatlanok, amelyet a tudós elmék a mágia megtestesülésének, mások egyfajta “negatív anyagnak” vagy az Öskáosz egy darabjának vélnek, bár véleményem szerint még öök maguk sem tudják, ez mit is jelent. Senki sem tudja, mi az igazság, talán maguk a démonok sem. Egy azonban bizonyos: testük evilági eszközökkel szinte sebezhetetlen. A kard lepattan róluk, a tör elväsik a testükön. A tűz nem fog rajtuk, mérég nem árthat szervezetüknek. Csak Elemi Erő és mágikus anyagok sebezhetik meg őket, semmi más ezen a világon. Hallottam már olyan történetet is, amely szerint a sziklacsúcsról levetődő szörnyetegnek kutya baja sem lett, mire megállt hosszú, szinte végeérhetetlen zuhanásában.

Talán hihetetlennek tűnik az ilyen mértékű sérthetetlenség, de csak halandó számára. A szörnyetegeknek ez természetes dolog, s persze azt sem szabad elfelejteni, hogy egyik démon ugyanolyan természetes módon tud ártani a másiknak, mint két ember. Mi hát a leg-egyszerűbb megoldás, ha démon az ellenséged? Nos, halandó, uszíts rá egy másik démon!”

“Megjelenésük igen sokféle: ahány démonfajta van, annyiféle- képpen festenek. Akadnak közöttük tökéletesen emberi külsejűek s olyanok is, amelyeket a legszörnyűbb rémálmodban sem tudsz elképzelni, Olvasóm! Amerre csak mennek, félelmet és rémületet váltanak ki. A rettegés ott bújkál minden mozdulatukban, a könyörtelenségről árulkodó vonásokban - már amelyeiknek vannak - s főleg parázsló tekintetükben, amelyben mintha Ibara Poklának



heve perzselne. Nem ő maga kelt félelmet - a saját halandó félelmedet ébreszti fel a bensődben; a Káosztól és a Gonosztól való ösztönös rettegést, amely minden érző lényben ott bújkál a Teremtés kezdeté óta. Csak azok állhatnak ellen eme rettenetnek, akik eléggé erősek ahhoz, hogy megfékezzék saját félelmüket. Hidd el, Olvasóm, hogy ilyen halandó lény kevés él ezen az elátkozott földön.

Persze te nem ijedsz meg a saját árnyékodtól, mondog magadban. Mikor azonban szembekerülsz a rettenettel, azt is megbánod, hogy erre a világra születted!”

“Láttad már egy démon tekintetét, halandó? Ugye nem? Hát persze hogy nem, hiszen még a magad ura vagy. Ha azonban a rossz sors egyszer szembeállít egy ilyen teremtménnyel, egyetlen dolgot jól meg kell jegyezned: SOHA NE NÉZZ A SZEMÉBE! A démon tekintete elerőtlenít, megbénítja a testedet és a lelkedet a szörnyeteg kezébe adja. A szolgálja leszel örökre, amíg meg nem halsz és az után is. Denebolaként fogsz kóborolni mellette, csahos kutyaként védelmezve minden veszélytől; tested az ő bábja lesz. Ne akarj ilyen sorsot magadnak, halandó!”

“A démon egész teste mágiát sugároz. Úgy árad belőle a mágia, akár a gátrepedésből a vízsugár. S ha másfajta mágiával ütközik össze... az eredmény kiszámíthatatlan. Ami azt illeti, még soha senki nem tudta elmondani nekem, hogy mi is történik ilyenkor, ámbar sokakkal előfordult már. Galradzsa tekintete kísérje őket Utolsó Sivatagi Útjukon az Öröklét Oázisa felé!

Vigyázz, Olvasóm, ha démon jelenlétében akarsz mágiát idézni e világra! A belőle áradó idegen mana olyan, akár a pestis: megtámadja művedet és elrútítja, megrontja. Ritka az olyan eset, hogy a varázslat tökéletesen működik a démon körül, idézője pedig igazi szerencsefia.

Ez persze nem vonatkozik az Istenek Szolgáinak mágiájára. Az isteni eredetű hatalom erősebb bármilyen más eredetűnél; a démon képtelen az útját állni.

Talán ezért is van az, hogy a papok vonultak be démonüzőkként az emberi köztudatba, nem pedig az Idézők, a Titkos Tudományok beavatottjai.”

“Ha érted a mágiát, Olvasóm, nem kell félned. A démon jelenléte olyan tisztán rajzolódik ki elmédben, akár a szivárvány a kéklő égen. Ne aggódj: ha e szörnyetek egyike ártalmadra készül tenni, tudni fogod, kivel van dolgod. A testéből áradó mágia hűs hullámokban fogja nyaldosni tested.”

“A démonok egytől egyig a saját érdeküket nézik. Minden és mindeki, aki az útjukba áll, halál fia. Számukra nem létezik semmi más, csak ők maguk. S minthogy nem érznek mást gyűlöleten, rosszindulaton, bosszún és egyéb romlott érzelmen kívül, ez gyakran mások kárára válik. Egy démon barátságát soha nem nyerheted el, halandó, merthogy nem tudja, mi az. Lehet a szolgád, mint egy Katona, szövetségesed, mint egy büszke Halálhozó, de barátod soha. Adémonnak saját maga az egyetlen barátja - és az ő kedvéért képes bármire. Ámde óva intelek attól, hogy számító módon próbáld meg kihasználni őt - bizony kudarcot fogsz vallani. Ők maguk a Káosz; cselekedeteik kiszámíthatatlanok, akár a sivatagi homokvihár. Nem tudhatod, miként fognak cselekedni a következő pillanatban.”

“A démonok társadalmára egyfajta egyszerű kasztrendszer jellemző. A rendszer legalján vannak az alsórendű démonok. Ezek legtöbbször démonszolgák, démonkutyák, és más olyan faj, amely fejlettségben nem éri el a közdémonok szintjét. Néhány tudós gyakran a denebolákat, vagyis démonfattyakat is az alsórendű démonok kö-

zé sorolja annak ellenére, hogy én a tudattalan élőholtak osztályába veszem őket.

Az alsóbbrendű démonok után következnek a közdémonok. Ők az “átlag”, amely középtűt helyezkedik el a démoni hierarchiában. A társadalmi csúcsán pedig a démonurak- és hercegek állnak. Ők a legveszedelmesebbek mind közül. Ha jól akarsz magadnak, halandó, kerülj el a velük való találkozást!”

“Nem ejtettem szót a démonurakról, a közdémonok urairól. Ha az egyszerű démonok megidézésétől óvtalak, halandó, hát a démonurak idézését legszívesebben megtiltánám akasztás terhe mellett. Mert ne feledd: ha egy démonurat idézel, nem csak magadra, hanem az egész yvevi világra rontást hozhatsz. Egy démonúr hatalma akár ezerszerese is lehet egy magadfajtának. Gyarló emberi ésszel felfoghatatlan ezeknek a lényeknek az ereje. Ne is próbáld meg elképzelni: az ilyen álmodozások gyakran vezetnek végzetes döntésekhez.

Keveseknek volt olyan balszerencséjük, hogy igazán erős démonúrral hozta össze őket a sors. Én ezek közé az emberek közé tartozom. Hogy mégis túléltem a találkozást, azt talán csak az isteneknek köszönhetem. Láttam a saját szememmel, miféle pusztítást képes véghezvinni egyetlen ilyen lény, és még ma is elborzadok a gondolatra, hogy én is egy ilyen szörnyeteggel álltam szemközt egykoron...”

De térjünk vissza a szigorú tényekre. A démonurak egyik lényeges jellemzője, hogy kivétel nélkül egyediek, ellentétben a közdémonokkal. Hogy hogyan születnek, arról csak homályos sejtelmeim lehetnek még nekem is, akit - szerénytelenül bevallhatom - a démonológia legnagyobb tudósának tartanak. Valószínűleg mágikus együttállásokkor jönnek létre ezek a szörnyek, nagyon ritkán és nagyon kevesen. Hogy miféle körülmények között, arra gyarló tudásom nem terjed ki.

Persze létezik olyan Úr is, amely csupán egy-két apró tulajdonságban tér el a közdémonoktól, s valahogyan rájuk tudja kényszeríteni akaratát. Az ilyenek alig veszélyesebbek, mint az alattvalóik, pozíciójuk csupán kényszerítő erejüknél köszönhető.

A veszélyesebb démonuraktól azonban már sokkal óvakodhat minden épeszű halandó. Szellemi és testi képességeik is jóval a közdémonok felett vannak. Kiváló harcosok és mesterei a mágiának. Erejük felülmúlhatatlan, s talán még kevésbé sebezhetőek, mint alattvalóik. Igazi urak ők, akiktől nem csak a halandók iszonyodnak és rettegnek, hanem saját alávetettjeik is.

A démonurak közül kerülnek ki a Sikok teljhatalmú uralkodói, a Hercegek. Uralkodásuk általában nem tart hosszú ideig, mivel közvetlen alattvalói, a démonurak minduntalan azon áskálódnak, hogyan lehetne őket letaszítani trónjukról. Az új uralkodói tisztre természetesen valamennyien saját magukat tartják a legalkalmasabbnak, s talán el is érik céljukat - egészen addig, amíg alóluk is ki nem fut a trón...”

Részletek Abdul al Sahred Necrografiájából

Akárcsak az aqirok, a démonok is Ynev legrettegettebb lényei közé tartoznak. Az ok egyszerű: amellet, hogy igen ritka teremtmények (ami ritkán fordul elő és rosszindulatú, attól rettegnek legjobban az emberek) nehezebben elpusztíthatók, mint az aqirok. Hiszen az aqirok sebezhetőek és többnyire törékeny testűek, ámbar ropant hatalmuk kiegyensúlyozza ezt a gyengeségüket.

A démonok azonban erősek és szívósak; csak mágiával vagy mágikus fegyverekkel lehet nekik ártani, azt pedig bizony nem lehet csak úgy beszerezni a sarki ószeresnél. Amíg az aqirok szellemi erejüknél köszönhetik félelmetes hírnevüket, addig a démonok inkább a harcban és a cselvetésben jeleskednek. Mindent összevetve: a démonok talán a legveszedelmesebb lények az aqirok után, akikkel a különösen szerencsétlen kalandozó összefuthat.



Ennek ellenére keserűen tapasztalható, hogy a játékosok a démonokat nem "becsülik" meg annyira, mint más teremtményeket. A harcorientált karakterek számára magas szinten már kevés halandó ellenfél akad. És ekkor mi történik? Hopp, itt egy varázskard és jöhetnek a démonok, hiszen azok jó harcosok és Tp is bőven jár értük! Ez a hiba persze még elhanyagolható ahhoz képest, hogy a démonok egyre gyakrabban fordulnak elő, hiszen ők az igazi ellenfél, s lassan már minden kalandmodulban nyüzsögnek ezek a szörnyetegek. Arról azonban ritkán hallottam, hogy valaki egy Seyrine-t állított volna szembe a karakterekkel vagy mondjuk egy Wirget vagy Molamothot, akik nem arról híresek, hogy csatába bocsátkoznak egy jól felfegyverzett harccsal. S ha ez mégis előfordult, bizony olyan is megtörtént már, hogy ezek a démonok minden gyávaságuk és "gyengeségük" ellenére gondolkodás nélkül nekirentették a náluk láthatóan erősebb karakternek!

Három dolgot szeretnék most én ezeken az oldalakon megtenni. Az egyik, hogy helyreállítsam a démonok hírnevét, - amelyen szerintem igen sok csorba esett - a másik, hogy megismertessék az olvasókkal néhány démonfajt, amelyek nem igazán harcorientáltak, ellensúlyozva azt a kialakult képet, hogy a démonok csupán harcban ellenfelek. A harmadik dolog inkább egyfajta ismertetés. A saját korábbi példámon tapasztaltam, hogy a démonurakat sokan a Rúna Guru melléklet XII. számában megjelent, démonurakról szóló cikkben leírt démonherceghez hasonlítják. Sokakban úgy alakult ki a kép, hogy a démonurak harci értéke kétszáz és háromszáz között mozognak, úgy varázsolnak, mint egy 12- 15. szintű varázsló, s a Pszit 15- 20. szinten alkalmazzák. Nos, ahogyan a Necrografia-idézetekből is kiderül, ez nem igaz. Az alábbiakban három újabb démonurat is ismertetni fogok. Egyik a leggyengébbek, a másik a legerősebbek közé tartozik, a harmadik pedig valahol közöttük helyezkedik el.

Legelőször is térjünk rá magukra a démonokra és hatalmukra. Az alábbiak kivétel nélkül minden démonra igazak, legyenek azok közdémonok vagy démonurak.

- A démonok, a Bestiáriumban leírtakhoz hűen rendkívül ellenállóak a Belső Sikok anyaga ellen. Nem sok mindennel lehet nekik ártani. Testük keményebb a gyémántnál is, talán emiatt is próbálta már sok tudós megvizsgálni őket. Persze amíg élnek, ez lehetetlen, s halálukban méginkább, hogy miért, az is kiderül a későbbiekben.

- Csak Elemi Erő és a mágikus fegyverek árthatnak nekik, bizonyos megkötésekkel.

- Mivel a démonok teste erős idegen mágiát sugároz, bizony alaposan megzavarja a Belső Sikok manahálóját. Ennek következtében körülöttük hús lábnyi körzetben mindenfajta mágia "megzavarodik". Ennek esélye annál nagyobb, minél több energiát igényel. A "besülés" esélye alapján 20%, ez minden öt manapont után emelkedik négy százalékkal. Tehát egy 70 Mp- s varázslat bizony 76%-ban "megzavarodik". A hatást nem lehet szabállyal leírni- ezt a KM fantáziájára bízuk. Vonatkozik ez a szabály minden olyan mágiára is, amely a körzeten kívül jön létre, de később belekerül abba (pl. nyíl forma, csóva). A szabály alól kivétel minden isteni eredetű csoda és varázslat, tehát a papoknak emiatt nem kell aggódniuk.

- A mágikus eszközökre ez kisebb mértékben vonatkozik, mivel azokban már meg van kötve a mana. A démonból áradó erős mágia azonban minden varázstárgyat meggyengít. A fegyverek egygy alacsonyabbnak minősülnek. Tehát a rúnakardokra a következő negatívumok érvényesek: KÉ-2, TÉ-5, VÉ-5, Sebzés -1. Amelyik varázstárgyknál ez a csökkentés nem lehetséges, ott a hatás a KM döntése szerint módosul. Arra azonban ismét felhívom a figyelmet, hogy ez a módosulás kisebb mértékű kell legyen, mint a közönségesen idézett varázslatoknál!

- A démonoktól minden érző halandó természetes, veleszületett módon irtózik, legyen akár a legelvetemültebb is. Ez a rettegés kiüt-

közik mindenkin, aki a közelébe kerül a démonnak, mindegy, hogy tud-e a jelenlétéről vagy sem. A démonok aurája által keltett ösztönös rettegés ellen nehéz védekezni, mivel itt a pszi-pajzsok nem érvényesülnek, csakis a Természetes Mágiaellenállás. Ez esetben a barbárokkal is kivételt kell tenni, mivel ők iszonyodnak a túlvilági lényektől, pláne azoktól, amelyek tapintható mágiát sugároznak magukból. Az ő ellenállásukat is az Asztrál tíz feletti részével kell számolni. Persze ehhez az ellenálláshoz hozzászámíthatók a különféle amulettekből származó bónuszok is. Ha valamiféle kényszerítő hatás következtében a halandó tovább tartózkodik a démon közelében, egy óra múltán menthetetlenül megzavarodik félelmében. Ha mégis harcra kerülne sor, akkor azalatt a Harc félelemmel módosítói érvényesek. Ezt a hatást természetesen maga a démon sem tudja irányítani, így eléggé nehéz dolog elvegyülnie a tömegben, mivel az emberek ösztönösen is elhúzódnak tőle. Persze bizonyos varázslatokkal ez a hatás elnyomható. A félelem erőssége 7E.

- Egy ősi legenda szerint az idők hajnalán a démonok uralkodtak a halandók fölött. Talán emiatt sugároz a démonok tekintete különös, bénító erőt. Az a szerencsétlen halandó, aki belenéz és elvétí ME-jét 60E ellen, a démon rabszolgájává válik. Megmaradnak képességei és képzettségei, de ezentúl hűségesen kell szolgálnia a démonnak. Mindeközben persze mindvégig tudatában van kiszolgáltatott helyzetének, de nem tehet semmit- engedelmessé kell.

A démon, ha úgy kívánja, fel is használhatja szolgája testét. Ilyenkor átveszi felette az irányítást, háttérbe szorítva a szolga tudatát. Ilyen módon már szabadon járhat-kelhet szolgategével a világban, miközben igazi valója valahol elrejtőzve búvik meg. A szolgatestből már nem árad a démoni aura keltette félelem, így ilyen módszerrel azt is elleplezheti. A szolga fizikai képességei ekkor sem változnak, a szellemiek azonban már a démonéi. Ha a szolga meghal, a teste Denebolaként kíséri urát amíg az él. Ha az a halálát leli, a denebola céltalan kóborlásba kezd a démoni síkon, amelyen gazdája élt. Az ilyen démonfattyakat lehet idézés során Ynevre hívni. Ilyenkor - bár a démoni síkról idézik, s néhányan az alsórendű démonok csoportjába sorolják - a tudattalan élőholtak osztályának megfelelő hosszúságú litánia szükségeltetik.

A szörnyeteg tekintetét persze nem egyszerű elkerülni. Amíg az ember nem tesz mást, csak beszél hozzá vagy elmegy mellette, stb., akkor egyszerű a dolog. Más azonban harc közben arra figyelni, hogy még véletlenül se nézzon a démon szemébe. A harc kezdetén sikeres Akaraterő próbát kell tennie a vállalkozó kedvű öngyilkosjelöltnek. Ha a sikeres, akkor nincs baj, sikerül annyira kontrollálnia magát, hogy ne nézzon a szörnytel farkasszemre. Persze ez az állandó félrepislogás zavaró, és hátrányai vannak: KÉ -5 TÉ -5 VÉ -5. Persze ez a dolog is megoldható egy kis csellel, hiszen létezik sötétség, bekötött szem és emberi ügyesség. Ha azonban elvétí, akkor sincs veszve minden. 3k10 körig még elcsapkodvalahogyan a negatív módosítókkal, azután azonban menthetetlenül belepillant a szörnyeteg szemébe. Ha a 3k10 kör alatt sikerül megszabadulnia a démontól, szerencséje van- egyébként az istenek kegyelmezenek a lelkének!

- A démonok testéből áradó mágia hátrányukra is válhat. Egy képzett varázstudó azonnal felfigyel a belőle sugárzó különös energiára, ha az a auráján belül van (ez minden varázstudónál 20 láb). Pontosan azonban nem tudja meghatározni a helyét, de kilogikáztatja más jelek alapján.

- Mint ígértem, szólok pár szót a démonok haláláról is. Nos, a legtöbb, amit halandó tud az az, hogy haláluk után szétporlanak, mint az évszázados pergamen, majd a por finoman szállingózva eltűnik a semmiben. Csak feltételezés, hogy a maradványok visszakérülnek a démon síkjára, ahonnan származnak. Hogy azután mi történik velük... nos, aki kíváncsi rá, kérdezzen meg egy démont!



Ezek az információk azonban teljességgel ismeretlenek egy közönséges kalandozó számára. Csak az tudhatja őket, aki Alapfokon képzett a Démonológia nevű titkos képzettségben. Aki az elmondottakat nem ismeri, arra szörnyű sors vár. Hiszen nem tudja, hogy milyen veszedelmet rejt a démon tekintete, a mágia alkalmazása a közelében stb. Az örökervényű mondas tehát itt kétszeresen igaz: a tudás - hatalom, a tudás - élet.

Végül következzen néhány új démonfaj és démonúr, ahogyan ígértem:

YRISS, a Halálkőd

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 140 (L)
Támadó Érték: -
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: -
Célzó Érték: -
Sebzés: Lásd leírás
Támadás/kör: -
Életerő Pontok: 50
Fájdalomtűrés Pontok: -
Pszi: pyarroni alapfok (8.szint)
Intelligencia: átlagos
Jellem: Halál, Káosz
Max. TP: 3000

Gondolati séma: Velejéig romlott, csak a pusztulás látványa elégit ki, ezért amerre csak jár, mindent elpusztít, ami az útjába kerül. Az Yriss a legkülönlegesebb alsórendű démon, tulajdonképpen nem más, mint egy nagy kiterjedésű ködpamac. Egyes tudósok még azt is kétségbe vonják, hogy valójában démon. Szerintük ők valójában egy démoni sík anyagának rosszindulatú kicsapódásai.

Nem túl okos, bár rendelkezik tudattal, sőt, még pszit is képes használni. Mint már említettem, a pusztulás látványa okoz számára legnagyobb örömet. Ha úgy tartja kedve, ő maga is képes óriási pusztítást véghezvinni. Ezt pedig a következőképpen teszi: Kiszemel magának egy helyet, amelyre aztán rátelepszik, akár a reggeli ködpára, 200 lábnyi sugarú területen. Sűrű, piszkosszürke anyaga szinte éjjeli sötétséget hoz a "megszállt" területre. Ezek után különös folyamat veszi kezdetét. Ahova az Yriss letelepszik, ott egy idő múlva a boszorkánymesterek Démoni birtok nevezetű varázslatának hatásai kezdenek érvényesülni. Ez az idő kb. egy óra. Az óra eltelte után az Yriss a "megszállt" területen nekilát elpusztítani az Élet minden megnyilvánulási formáját. A hatás ugyanaz, mint a varázslat esetében.

Egyes legendák szerint egy legendás boszorkánymester, bizonyos Sigur Kryller, mikor megalkotta a Démoni birtok varázslatát, egy Yriss segítségét is kérte. Hogy a legenda igaz-e, azt nem tudhatja senki. Annyi bizonyos, hogy a boszorkánymesterek azóta is tiszteletben tartják az Yrisseket. Nehéz hát rávenni egy ilyen feketemágust, hogy egy Halálkőd ellen hadakozzon.

Az egyetlen pozitív dolog vele kapcsolatban, hogy a szemébe tekinteni képtelenség, mivel ilyesmi nincs neki. Mivel "teste" apró démoni anyagú szemcsékből áll, mágikus fegyverek sem sebeznek rajta, hiszen a kicsiny porszemek ellen hiábavalóság hadakozni. Az egyetlen lehetőség tehát a mágia. Ezen belül is csak a papok varázslatai igazán hatásosak. Más varázshasználó is próbálkozhat, ám a "besülés" veszélye itt is érvényes.

Az Yriss ellenáll a természetes szeleknek, a mágia keltette fuvarlatok azonban már hatással vannak rá, s képesek elsodorni. A baj

az, hogy ezzel még nem tért vissza a síkjára, csak odébbált, sőt, ha olyan kedvében van, visszatelepszik oda, ahonnan elfűjták.

Az Yriss, bár harcolni képtelen, mégis veszedelmes démon, különösen, mert nehéz megkülönböztetni a hagyományos ködpamacsoktól. Yneven általában politikai küzdelmekben vagy hadjáratokban kap nagy szerepet, hiszen ha rátelepedik a gabonarakárrakra és egyéb létfontosságú területekre, az nagy veszteség az ellenfélnek. Embereknek és állatoknak ritkán tud ártani és akkor sem sokat, hiszen az élőlények elmenekülnek az aurájától.

SHRABTISST, a Szellem

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: -
Sebesség: 300 (L)
Támadó Érték: -
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: - (testtől függ)
Intelligencia: magas
Jellem: Halál, Káosz
Max. TP: 2000

Gondolati séma: A Shrabtisst kárörvendő és alattomos. Senki és semmi nem tarthatja vissza, csak saját pusztulásának gondolata.

A Shrabtisst egy testetlen démon. Hogy lélek és test nélkül hogyan létezhet, máig is rejtély a démonológusok számára. A legelfogadhatóbb elmélet a nagy Abdul al Sahredé, miszerint a Shrabtisstnak igenis van teste, csak nem látható, nem érzékelhető. Hiszen az ember érzékei csak nagyon kevés dolgot mutatnak meg a valódi világból, miért ne fordulhatna elő, hogy e test kívül esik a józan érzékelés határain?





Mindenesetre akár létezik teste, akár nem, az bizonyos, hogy a Szellem képes átvenni idegen testek fölött az uralmat (40 E, Asztrális ME). A hatás leginkább arra hasonlít, mikor valakit egy szellem száll meg. Innen az elnevezés is. Az áldozat ilyenkor önkívületi állapotba kerül, és mikor a Szellem elhagyja a testét, nem emlékszik semmire az ezalatt törtétekből.

A Shrabtisst nagyon szeret garázdálkodni. Ha egy test felett átvesszi az uralmat, nem kímél semmit és senkit, még az ideiglenes testét sem, hiszen nem ő érzi a fájdalmat. Tör-zúz, gyilkol, erőszakoskodik. Mikor elhagyja az áldozat testét, és az még él, bizony gyakran őt gyanúsítják a tettekért, hiszen senki mást nem láttak. A Shrabtisst nagyon is szeret bajt keverni, anarchiát okozni.

Test nélkül nehezen sebezhető, hiszen csak egy tudat. Ő azonban bárkit támadhat, mégpedig tudati csapásokkal. Képes mentálisan fájdalmat gerjeszteni ellenfelében, a psi-diszciplínához hasonlóan. Körönként annyi Fp-t képes áldozatától lecsapolni, amennyi az Épinek az ötöde. Ha testbe kerül, ez a képessége is megmarad. Ha valaki netán mégis megtalálná a módját, hogy igazán ártson neki, a legtöbb esetben megfutamodik.

Ha megszáll egy testet, vagy egyezsége lép egy elvetemült varázstudóval, a harci értékei és egyéb képességei a Bestiárium Vulaghar címszáva alatt találhatók meg.

DÉMONURAK

LIRYTT

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 200 (SZ)
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: K10



Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 150
Pszi: pyarroni mesterfok (10. szint)
Intelligencia: magas
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 5000

A Lyrirt a leggyengébb démonurak egyike, amelynek hatalma abból áll, hogy képes akarát ráerőszakolni az alsórendű- és közdémonokra. Testi képességei igen gyatrak, harcra szinte soha nem bocsátkozik. Ha küzdelemre kerülne sor, testőreire és mágijára hagyatkozik.

A Lyrirt külseje olyan, mint egy alacsony, vézna, hajlott hátú öregemberé. Szemöldöke dús, ajkai között fehér tépőfogak éktelenkednek. Szemei aprók és feketék, akár az éjszaka.

A Lyrirt bizonyos fokig képes alkalmazni a varázslók mágiját, azon belül az Asztrális és Mentális mágia fogásait, ezekkel képes hatni a démonokra is. Max. MP-jeinek száma 100, ebből használat után körönként egy tér vissza. Ha tehát felhasználja az összes MP-jét, akkor száz körre van szüksége ahhoz, hogy ismét maximumon legyen.

Egyéb különleges képessége nincs, ám a démonokról már leírtak rá is vonatkoznak.

A Lyrirt a Gyötrelem Síkján él egy eldugott barlangban, szolgáitól körülvéve. Ura és parancsolója a rettegett Ligeroe, a sík Hercege. Nem szívesen áskálódik ellene, mivel sokkal gyengébb nála, így mindeképpen csak vesztes lenne. Meghúzódik hát békében a barlangjában, s igyekszik nem ütni az orrát a nagyok dolgába.

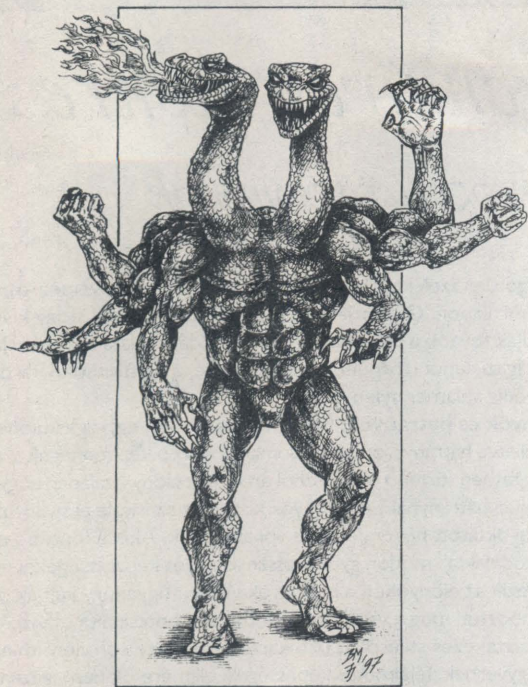
SIGRASS

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 300 (SZ)
Támadó Érték: 200
Védő Érték: 250
Kezdeményező Érték: 80
Célzó Érték: -
Sebzés: 2K10 (karom)/3K10 (harapás)
Támadás/kör: 14
Életerő pontok: 100
Fájdalomtűrés pontok: 200
Pszi: Kyr Metódus (18. szint)
Max.MP: 150
Intelligencia: kimagasló
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 500000

A Sigrass a legveszedelmesebb démonurak egyike, s síkjának, a Vésíknak Hercege. Alattvalói rettegik és gyűlölik is egyben. Tucattnyi démonúr, több ezer közdémon és megszámlálhatatlan alsórendű démon tartozik neki hűséggel.

Síkja, a Vésík egyetlen roppant vértenger, amelynek közepén egy sziklaszirten emelkedik Sigrass kastélya, amely - mintha a tenger örökkön változó anyagából lenne - folyton hullámszik, változtatja alakját. A kastélyban több száz közdémon lakik, körülötte démonurainak lakhelyei magaslanak gigászi védőfalként.

Maga Sigrass három láb magas, hüllőszerű, félhumanoid óriás. Otromba testén két hatalmas gyíkfej tekergőzik vörös pikkelyes nyakakon. Szájában kétarasznai tűhegyes fogak sorakoznak, hat karjának ujjai pengeéles karmokban végződnek. Ha harcra kényszerül, min-



Támadás/kör: 4
Életerő pontok: 70
Fájdalomtűrés pontok: 150
Psz: pyarroni mesterfok (15.szint)
Intelligencia: kimagasló
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 100000

A Rorthar a Kék Sík egy démonura. Hercege egy Beress nevezetű démonherceg, aki akár az ikertestvére is lehetne. Rorthar jelenleg azon tőri a fejét, hogyan taszíthatná le a trónról Beress. Cselt sző, ármánykodik, eddig azonban hiába fáradt. Beress alattvalói sokkal erősebbek, mint az övéi, eleddig mindig keresztülhúzták a számításait.

Rorthar leginkább - ha ynevi fogalmakat kell használnunk - egy megtermett gorillára emlékeztet. Csak vörösen izzó szemei és ropant agyari utalhatnak nem természetes mivoltára. Harci képességein kívül nem sok tudást birtokol. A mágiát nem érti és nem is kívánja használni. Különleges képességei nem különböznek más démonokétól, csupán annyi tőlük az eltérés, hogy tekinténekt ereje az alsórendű- és közdémonokra is hat, ezenkívül képes akarátát alattvalóira rákényszeríteni. Ezek az alattvalók többnyire alsórendű démonokból állnak, ámbar vannak közöttük közdémonok is jócskán.

Annak ellenére, hogy nem tartozik a legfélelmetesebb démonurak közé, meglehetősen beképzelt. Minden és mindeki fölött állónak képzelet magát. Kész csoda, hogy eddig nem dühítette magára a hatalmasabb Urakat, netán Hercegeket. Persze ami késik, nem múlik...

den kezével kétszer támad körönként és egyszer-egyszer harapni is képes a szájaival. Fegyvere nincs.

Sigrass a mágia mestere. Képes alkalmazni a Bárdok, Boszorkánymesterek, Tűzvarázslók, Varázslók összes mágiaformuláját, mégpedig mintha 15. Szintű lenne. A varázslatokat képes egybefűzni, akár a mozaikokat. Minden mágiájának varázslási ideje 1 szegmens, mivel elég csak az elméjében felidéznie a megfelelő formulákat. Ezenkívül képes körönként tűzcsóvát lehellni mind a két szájából az el-lenségre (ekkor azonban azzal a szájával már nem haraphat abban a körben), mégpedig 15 E erősséggel. Mp-it a Pszije segítségével tudja visszaszerezni. Megjegyzendő, hogy roppant kedveli a kisajtolást. Ez, ha démoni síkon alkalmazza, sokkal több manát képes kivonni a sík anyagából - egy pszi-pontért nem öt, hanem tíz Mp-t kap.

Pikkelyei rendkívül ellenállóak a fizikai sérülésekkel szemben, így 12-es SFÉ-t biztosítanak számára mindenféle hatás ellen.

A felsoroltakon kívül érvényesek rá a démonok különleges képességei, azzal az eltéréssel, hogy a hatásokat démonokra is kifejti, és erőssége is nagyobb. A félelem erőssége 20E, a tekintetének ereje 100E.

Hihetetlen képességei ellenére nem szereti maga megrendszabályozni az ostobább illetőket, inkább alattvalóit szabadítja rájuk. Csak a legvégső esetben alacsonyodik le odáig, hogy egy nyeszlett halandóval leálljon harcolni.

RORTHAR

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 200 (SZ)
Támadó Érték: 140
Védő Érték: 190
Kezdeményező Érték: 70
Célzó Érték: -
Sebzés: 2K10



Ennyi hát a démonokról dióhéjban, kalandozó. Talán most már érted, miért oly félelmetes és veszedelmes lények ezek az elátkozott szörnyetegek. Kedves KM-ek és játékosok! Talán most úgy gondoljátok, hogy a démonok túlzottan erősek lettek. Ez így igaz. Hiszen azért démonok. Ám higgyétek el, Yneven bárki számára létezik ellenfél, nem muszáj azt a Köztes Síkon keresni. Halandó emberek között is megtalálhatjátok a méltó ellenfelet, s nem csak a harcra gondoltok. Hiszen Ynev olyan világ, mint a miénk, ahol létezik ármány, cselszövés és alatomosság, amely ellen mit sem értek egyetlen fegyverrel.

Végezetül hadd búcsúzzak Abdul al Sahred szavaival:

"A démon bőrén elvásik a fegyver- az ész azonban nem pusztá acél!"

Alternatívák a harcművészetekre

Glán diszciplínák helyett képzettségcsomagok

Az alábbi képzettségcsomagok egy-egy jellegzetes harci stílust alkotnak Ynev világán: némelyiket pusztá kézzel, másokat speciális fegyverekkel gyakorolják, de egyiknek sincs semmi köze a pszidiszciplínákhoz, alkalmazásuk nem feltételezi azok ismeretét. Ezek a stílusok nem kasztfüggők, bárki elsajátíthatja őket; ugyanakkor annyira Kp-igényesek, hogy az induló karakterek nemigen ismerhetik őket. A csomagon belül az egyes képzettségek ismeretfoka eltérő is lehet: nem minden növendék ért azonos szinten tanult stílusához, ki egyik téren emelkedik ki, ki másikon. A karakternek azonban rendelkeznie kell az összes felsorolt képzettséggel, s némely esetben egy zárójeles érték meghatározza, hogy minimálisan milyen fokon kell ismerni a képzettséget az adott stílus alkalmazásához.

Mindegyik stílusnak külön hagyományon alapuló iskolája van, elismert mesterekkel, akik komplex módon - egymással összefüggésben - oktatják a stílust alkotó képzettségeket. Ha valaki egyenként, innen-onnan szedi össze kalandozó pályafutása során az illető képzettségeket, az nem számít igazi növendéknek: harcmódora hasonlít ugyan az illető stílushoz, de nem egészen azonos vele. A mesterek na-

gyon szigorúan szelektálnak a növendékek között, faji, vérségi és/vagy társadalmi alapon. Gyakorlatilag példa nélkül álló eset, hogy kívüllónak adják tovább a tudományukat: ha például valaki meg akarja tanulni az igazi sunut, törpének kell születnie, a hamisítatlan kardtancosok pedig valamennyien dzsadok.

Előnyök és hátrányok: Minden stílusnak van egy-egy különleges előnye, illetve hátránya, amely a csomagot alkotó képzettségek szoros összefüggésben történő oktatásából ered. (Az előny általában nagyobb horderejű a hátránynál.) Az előnyök kizárólag az iskola elismert mesterei által oktatott növendékekre vonatkoznak. Akik a főntebb említett "autodidakta" módon gyűjtik össze az egyes képzettségeket, azok nem élvezik az előnyöket, a hátrányok viszont ugyanúgy sújtják őket. Ez különbözteti meg a valódi beavatottakat a botcsinálta utánzóktól.

A pusztakezes stílusokat űző karakterek keze sohasem minősül varázsfegyvernek: félelmetes képességeik ellenére ők nem igazi harcművészek. Ha olyan ellenféllel kerülnek szembe, aki csak varázsfegyverekkel sebezhető, ugyanúgy kiszolgáltatottá válnak, mint az egyszerű halandók.

Equvaro

Elterjedési terület: Toron

Korlátozások: Kizárólag tisztavérű kyreknek oktatják.

Fegyver: Pusztá kéz

Jellegzetességek: Igen látványos stílus, amely nem az ellenfél fizikai megsemmisítését, hanem porig alázását és lelki megtöretését tekinteti legfőbb céljának. Mivel a tiszta kyr származékok között ritka a robusztus testalkatú, elsősorban nem a fizikai erőre, hanem a fürge ségre és az ügyességre épít. Ennek ellenére a harc menete gyakran vontatott, az equvaro-mester igyekszik hosszan elhúzni, hogy minél tovább gyötörje ellenfelét; az összecsapás szüneteiben veretes nyelvezetű sértésekkel igyekszik tovább ingerelni és bősztíteni.

Képzettségek:

Kétkezes harc

Lefegyverzés

Belharc

Fegyvertörés (pusztá kézzel)

Élettan

Kínokozás

Kínzás

Ökölharc

Vakharc (az equvaro-mester párviadal közben gyakran tün-
tetően behunyja a szemét, hogy ezzel is kifejezze a
szánalmas ellenfél iránt érzett megvetését)

Ugrás (min.: 20%)

Esés (min.: 20%)

Előnyök: Az equvaro-mester pusztá kézzel 1K6+2 Sp veszteséget okoz ellenfelének. A veszteség meghatározása után - ha úgy látja jó-
nak - a kapott eredményt tetszése szerint csökkentheti, bár minimá-
lisan 1 Sp veszteséget mindenképpen okoznia kell. (Kivétel termé-
szetesen, ha eleve nem azzal a céllal támadott, hogy ellenfelének Fp-
vagy Ép-veszteséget okozzon; például Mesterjelet alkalmazott.)

Hátrányok: Az equvaro-mester annyira elszokott a nyers erő al-
kalmazásától, hogy pusztakezes sebzéséhez sohasem járnak az átlag-
osnál nagyobb Erőből fakadó módosítók. Ráadásul az equvaro nem
harctéri, hanem udvari stílus. Amennyiben az ellenfél bármiféle fém-
vértetettel visel, az equvaro-mester ugyanúgy csupán 1K6/2 Sp vesz-
teséget okozhat neki, mint bármely közönséges, utcai öklöző.

Társadalom: Az equvaro híre nem nagyon terjedt el Toron ha-
tárain túlra, ám joggal feltételezhető, hogy ha egy kívülálló szemtanú-
ja lesz egy ilyen viadalnak, mélységes undor és viszolygás ébred benne a kyr mester iránt.

Aszisz box

Elterjedési terület: A Quiron-tenger déli partvidéke

Korlátozások: Kizárólag egyes kalóztetstvériségek tagjainak és a
Baraad-szigeti kalmárpátriárkák elit testőreinek oktatják.

Fegyver: Pusztá kéz

Jellegzetességek: Az aszisz kikötői alvilág által kifejlesztett stílus,
mely a legmesszebbmenőkig alkalmazkodik a hajók fedélzetén vívott
küzdelmek speciális körülményeihez. "Részeg boxnak" is hívják mély



alapállása és sajátos, kiszámíthatatlan düllöngelésre emlékeztető mozgástechnikái miatt. Az elnevezés egyébként kissé csálóka, mert a stílus nem annyira ütésekre, mint inkább gáncsokra, dobásokra és fojtófogásokra alapoz. Ha az aszisz boxolók nehézvértetű harcossal kerülnek szembe, nem arra törekednek, hogy közvetlen tegyenek kárt benne, hanem egyszerűen a vízbe lökik. Persze a szárazföldön sem lebecsülendő ellenfelek, egy megcsákyázott kereskedőbárka csúszós, imbolygó deszkáin azonban maguk az eleven ördögök.

Képzettségek:

Esés (min.: 25%)
Ugrás (min.: 25%)
Birkózás (min.: Mf)
Földrevitel
Belharc
Földharc
Ökölharc
Kocsmái verekedés

Előnyök: Az aszisz boxolók harci értékeihez mindenféle vízijármű fedélzetén a következő módosítók járulnak: KÉ + 10, TÉ + 20, VÉ + 25.

Hátrányok: Ennek a stílusnak alapvető feltétele a mozgékony-ság. A karakter a csomagba tartozó harci képzettségei közül egyiket sem képes használni, ha fémvértetet visel. Bármiféle más anyagból készült vértetet viselése hatálytalanítja a stílus nyújtotta speciális előnyöket. (Kivéve természetesen az övnek, gyűrűnek, fülbevalónak stb. álcázott könnyű mágikus védőeszközöket.)



Társadalom: A Quiron-tenger mel-lékén északon is, délen is közsímert, hogy miféle szerzetek gyakorolják ezt az első pil-lantásra azonosítható harci stílust. Ha a karak-ter valamelyik kikötőben meggondolatlanul közszem-lére bocsátja tudományát, és történetesen nem a Baraad-szigeti kal-márfejedelmek egyenruháját viseli, gyakran hálás lehet a hatósági kö-zzegeknek és a csuklyás bakónak, amiért megmentették attól, hogy a haragra gyűlt tömeg meglincselje...

Dzsad kardtánc

Elterjedési terület: Taba el-Ibara

Korlátozások: Csak a két alsóbb kasztba tartozó dzsad férfiaknak oktatják (a vezető kaszt tagjai méltóságukon alulinak éreznék a meg-tanulását). A reménybeli növendéknek rendelkeznie kell egy saját tulajdonú dzsenn szablyával; mikor s mi módon jutott hozzá, nem fir-tatja senki.

Fegyver: Dzsenn szablya

Jellegzetességek: Rendkívül dinamikus, akrobatikus elemekben bővelkedő harci iskola, stilizált formája külön művészeti ágá fino-modott. (Ámbátor a dzsad színészek közt szép számmal akadnak igazi kardtáncosok, akik a színpadon kívül is életveszélyes fegyverforga-tók.) Igen nagy súlyt helyez a nézőközönség gyönyörködtetésére, de a fő cél itt nem az ellenfél megalázása, mint az equvarónál, hanem a kardtáncos önmutogatása, képességeinek fitogtatása. Az equvaro-mesterrel szemben a dzsad bajnoknak feltett szándéka a tánc végén megölni ellenfelét. (Férfiatlan puhánynak bélyegezné magát csodá-lói szemében, ha nem teszi.)

Képzettségek:

Ugrás (min.: 30%)
Esés (min.: 15%)
Zsonglörködés
Kötéltánc (min.: 25%)
Kínokozás
Pusztítás
Kiegészítő támadás
Hátbaszúrás
Lefegyverzés

Előnyök: A dzsad mesterek mindig fergeteges iramban indítják a harcot, hogy elbizonytalanítsák és megrémítsék ellenlábasukat; rá-adásul a legtöbb vívóval ellentétben nem sávban támadnak, hanem háromszázhatvan fokban körbetáncolják az illetőt, sohasem írva le teljes körívet, hanem a legváratlanabb pillanatokban fordulva hol er-re, hol arra. Az ellenfél nem sokáig tudja követni ezt a gyilkos acél-táncot, előbb-utóbb a szó szoros értelmében beleszédül. Hogy ez mi-kor következik be, az a rutinjától függ: az összecsapás kezdetétől szá-mítva annyi kör múlva, ahányadik szintű. Ezt követően harci érté-keihez automatikusan hozzá kell rendelni a Harc Kábultan helyzet-re érvényes módosítókat, egészen addig, amíg alkalma nem nyílik leg-alább egy teljes percet zavartalanul pihenni.

Hátrányok: A kardtánc tipikus párbajstílus, egyszerre több ellen-féllel szemben nem alkalmazható. (A különleges előny nem érvénye-sül.) Ezenkívül jókora szabad térségre van szükség hozzá: tömegben vagy szűk helyen - például zsúfolt piacon, sűrű erdőben, kicsiny szo-bában stb. - a dzsad mester nem bontakoztathatja ki különleges tak-tikáját. Ugyancsak gátat szab használatának az is, ha bármiféle fém-vértetet visel, még akkor is, ha az varázserővel van felruházva.

Társadalom: A kardtáncosok igen hiú népség, nagy soraikban a rivalizálás, személyek és iskolák között egyaránt. Mesterségük szim-bólumáról, a dzsenn szablyáról azonnal felismerik egymást, s a talál-kozást - hacsak nem egyazon mester tanítványai s önállóságuk előtt

nem fogadtak vértestvériséget - óhatatlanul követi a párbajkihívás, minél dicsekvőbb és pimaszabb hangnemben. Márpedig a kardtáncos viadalokból ősi törvény szerint csak az egyik fél kerülhet ki élve...



Fiesta Ramiero

Elterjedési terület: Gorvik

Korlátozások: Csak nemesi származású gorvikiaknak, elsősorban siedonoznak oktatják.

Fegyver: Ramiera

Jellegzetességek: Szó szerint a "Ramiera Ünnepe"; kimért és méltóságteljes stílus, a tökéletes hidegvérrel és eleganciával végrehajtott ölés tanító célzatú bemutatása. Nem minden gorviki testvériség gyakorolja, mert mesterei a mennyiség fensőbbségét hirdetik a minőséggel szemben: számukra nem az a fontos, hogy mennyit szenved az áldozat, hanem az, hogy hányadmagával költözik a túlvilágra. A *fiestinók* a legcsekélyebb sértésre gyilkolnak, amit ráadásul nemegyszer ők maguk provokálnak ki; viselkedésük azonban teljességgel nélkülözi a gorvikiaknál szokásos heveskedést, modoruk mindvégig hűvösen fölényes marad. Bár nem mutatják, de kimondottan kedvükre van, ha túlérővel kerülnek szembe; így annál hathatósabban bizonyíthatják magasabbrendűségüket. A teátrális egyéni hősködést megvetik, ripackodásnak tartják; gőgösek ugyan, de nem annyira, hogy szükség esetén visszautasítsák egymás segítségét. Ami azt illeti, ha többen küzdenek válllvetve, olyan hideg precizitással működnek együtt, mint csavarok a gépezetben; az ő iskolájuk adta Ynevnak a legtöbb valódi ikerharcost.

A Fiesta Ramiero vívóstílus a nem túl látványos: higgadt, kimért, egyenletes iramú, kerüli a színpadias, ám energiapocsékló mozdulatokat. Az egyszerűségben keresi az eleganciát, ugyanakkor maximális hatékonyságra törekszik. Az igazi *fiestino* mindvégig gondosan takarékoskodik az erejével, nem veszi magának a fáradságot, hogy értékeltesse ellenfeleivel, mennyire semmibe nézi őket.

Képzettségek:

Pusztítás
Ikerharc
Kiegészítő támadás
Közös harcmodor
Élettan
Kínzás
Kínzás elviselése
Méregkeverés
Esés (min.: 10%)
Ugrás (min.: 10%)
Hátbaszúrás

Előnyök: Függetlenül attól, hogy milyen Asztrális ellenállás rendelkezik, amíg a *fiestino* harcban áll (pontosabban: ramieráját forgatva vív valakivel, akit meg óhajt ölni), tökéletesen immunis minden külső asztrálmágikus befolyásra. Ehhez járul még, hogy - amennyiben a KM ezt számításba veszi - harc közben háromszor annyi idő alatt fárad el, mint egy közönséges ember. (Ez természetesen nem mentesíti a súlyos sebek és a vérvesztés hátrányos következményei alól.)

Hátrányok: Ha egy *fiestino* egyszer harcba szállt, csak akkor hagyhatja abba, ha a küzdelem végérvényesen eldőlt, azaz ha az utolsó ellenfél is meghalt vagy elmenekült. Az egyedüli másik alternatíva az ő halála. Amennyiben legyőznék ugyan, de valami úton-módon mégis életben maradna, az első adandó alkalommal öngyilkosságot követ el. Ugyanezt cselekszi *egyébként akkor is*, ha elveszti ramieráját, ám ezzel nagy terhet ró testvéreire: hitük szerint lelke nem járulhat Ranagol elé, míg vissza nem szerzik s örökösének át nem adják a fegyvert...

Társadalom: A Fekete Rendekben nem kaptak helyet a *fiestinók*, mert Dequator Marses - az ihletett poeta - nem szívelhette őket. Következésképpen Gorvikon kívül nem is igen ismerik őket. Ha egy avatatlan véletlenségből szemtanúja lenne a "ramiera egyik dicső ünnepének", alighanem elborzadna s közveszélyes őrültnek bélyegezné a forgatóját.

Sunu

Elterjedési terület: Észak-Ynev, azon belül főleg Konkh, Sinog Kul és Fazarrd környéke, valamint a felszíni törpe diaszpóra - a Gaáb - szállásterülete

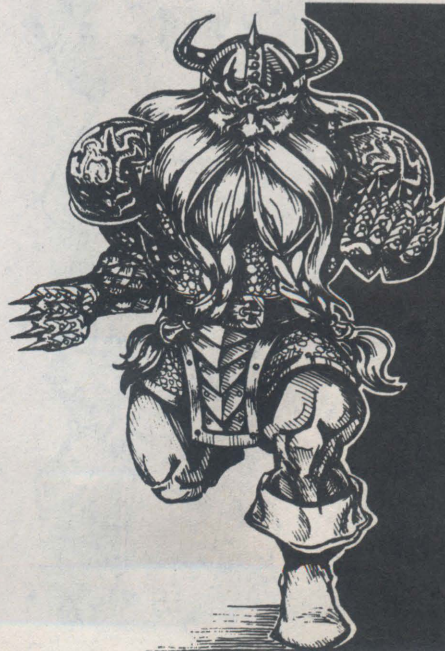
Korlátozások: Kizárólag a felszínlakó törpék egyes erre kijelölt daugjaiban oktatják.

Fegyver: Pusztázó kéz, esetenként szöges kesztyű

Jellegzetességek: A törpéknek a felszínlakó népekkel való viszálykodásokban mindig is a termetük volt a legfőbb hátrányuk. Ha már segíteni nem tudtak ezen, legalább megpróbálták valamicskét lefagni a jelentőségéből. Ennek a törekvésnek a gyümölcse a sunu.

A stílus már az új hazában, Yneven öltött végleges formát, a közhiedelemmel ellentétben nem hadászati célzattal. Ihletői sokkal inkább a komoly, ám nem életre-halálra menő összetűzések voltak a nagyobbra nőtt népek és az első törpe kalandozók között. A törpék aztán - közismert konok módszerességükkel - összegyűjtötték az így szerzett tapasztalatokat, s rendszerezésüket és további finomításukat rábízták néhány vérmesebb természetű daugra, amely időközben végleg a felszínre költözött. Tarin homályában ma is hiába keresnénk sunumestereket: a különféle ocsmány földméli szerzetek ellenében nem sok hasznát vennék a tudományuknak, az orkok pedig magasabbak ugyan náluk, de a lábuk csaknem ugyanolyan kurta.

A sununak napjainkban két formája létezik, a "békecsináló" és a "békebontó" sunu. Utóbbi abban különbözik az előbbitől, hogy ehhez a mesterek *khasznak* nevezett, nyersbőr szájkából font kesztyűt húznak, amely rézbütykökkel vagy - valóban komoly esetekben - acélszögekkel van kiverve. Mindazonáltal számos dokumentált eset bizonyítja, hogy a jámborabb "békecsináló" sunu is alkalmas emberélet kioltására: a kurta, ám annál izmosabb törpe karok iszonyatosakat bírnak ütni.





Összecsapás esetén a sunu-mesterek mindenekelőtt a nagyobb termetű ellenfél közelébe nyomulnak, majd borzalmas erejű ütésekkel mérik az altest sebezhető pontjaira: lágyékra, vesére, térdkalácsra, bokaboltozatra. A földre került ellenfelet aztán vagy belharcban, birkózófogásokkal teszik ártalmatlanná, vagy további, közvetlen közletről leadott öklöcsapásokkal.

A "békecsináló" sunu alkalmazására többnyire kocsmai verekedésekben, elmérgesedett perparvarokban kerül sor. A "békebontó" sunu akár nehézpáncélzatú ellenfelekkel szemben is használható (keves vértet nyújt kielégítő védelmet az alulról felfelé jövő támadások ellen), a hadba vonuló törpék mégsem szeretnek kizárólag az öklükre hagyatkozni. Háborúban a *khaszt* azoknak az öreg veteránoknak az utolsó mentsvára, akik a többi fegyverüket elvesztették vagy eltörték a csaták zűrzavarában.

Képzettségek:

Öklharc
Birkózás
Földharc
Belharc
Harc helyhez kötve
Kétkezes harc (puszta kézzel)
Kocsmai verekedés
Állatismeret: ló
Esés (min.: 10%)
Ugrás (min.: 20%)

Előnyök: Harcban általában a magasabb pozíciót elfoglaló fél van előnyben és az alacsonyabb pozíciót elfoglaló hátrányban. A sunu-mesterek azonban megtanulták maradéktalanul kihasználni a természetből adódó lehetőségeiket, ezért esetükben a helyzet épp az ellenkezőjére fordul: ők kapják a plusz módosítókat és a magasabb pozíciót elfoglaló ellenfél a levonásokat! (Egyszerűen meg kell cserélni a két sorozat helyzetmódosítót.) Ez a szituáció addig tart, amíg az ellenfél földre nem kerül.

Lóhátról a sunu-mestert egyáltalán nem lehet eltalálni, ilyenkor a harc közte és a ló között folyik. (Vagy az tapossa agyon őt, vagy ő dönti le néhány ütessel gazdástul-mindenestül.)

Hátrányok: A sunu jellegzetes közelharcos stílus. Legfőbb bökkenője az, hogy ha valaki alkalmazni akarja, előbb az ellenfél közvetlen közelébe kell kerülnie. Ilyenkor egy körben le kell mondania az összes támadásáról, és védekező harcot sem folytathat. Ez alatt az idő alatt természetesen ki van téve a másik fél ellentámadásának (a gyalogos kardorgató odavághat, a ló odarúghat). Ha az ellentámadás sikeres (azaz legalább 1 Fp veszteséget okoz), a törpének nem sikerült célpontja közelébe férkőznie; ha kitart szándéka mellett (és még életben van), a következő körben újra próbálkozhat.

Társadalom: A törpe társadalomban a sunu-mesterek nagy tiszteletnek és megbecsülésnek örvendenek. Hősiességüket a felszínlakók sem vitatják el, mindazonáltal hajlamosak kissé hibbantnak nézni azt a másfél lábnyi emberkét, aki a csatában egyenest a rohamozó nehézlövességgel acéllal vasalt patái alá iparkodik.

Varjúvecsernye

Elterjedési terület: A szakadár dartoniták fennhatósága alatt álló vidékek

Korlátozások: Kizárólag az Airun al Maremet követő dartonita paplovagoknak oktatják.

Fegyver: Bármely kétkezes gyalogfegyver

Jellegzetességek: Alakzatban harcoló, nehéz páncélzatú gyalogság számára kifejlesztett stílus, leginkább gyilkos átütő erejéről híres.

Egyénileg is kiválóan alkalmazható. Újkeletű iskola, alig néhány éve alakult ki; alapját a Sötét Próféta személyes harcmodora képezi.

Képzettségek:

Hadrend
Harc helyhez kötve
Nehézvért viselet
Közös harcmodor
Harci láz
Fegyvertörés
Birkózás

Előnyök: A Varjúlovagok minden körben támadhatnak egyet választott kétkezes fegyverükkel.

Hátrányok: A nyers erőre alapozó stílus rendkívül nagy megterhelést ró a fegyverekre. A Varjúlovagok fegyvereire minden sikeres találatot követően Mentődobást kell tenni; ha elvétik a dobást, a fegyver eltörtött és használhatatlanná vált.

Társadalom: Ynev lakói egyelőre félelemmel vegyes óvatossággal szemlélik a szakadár dartonitákat, amelybe azonban egyre több tisztelet is vegyül.

Kobratánc

Elterjedési terület: Észak- és Dél-Ynev forgalmasabb nagyvárosai, kereskedelmi gócpontjai

Korlátozások: Kizárólag a Család ígéretes ifjú késelőinek oktatják.

Fegyver: Kés

Jellegzetességek: Sajátos késtechnika, laza, középmagas alapállással; az egyik kezét mindig szabadon hagyja. Legfőbb jellegzetessége a hirtelen és figyelmeztetés nélküli átmenet szoborszerű mozdulatlanágból villámgyors támadásba (és viszont). Minden fölösleges feltűnést kerül, ugyanakkor félelmetesen precíz és hatékony.

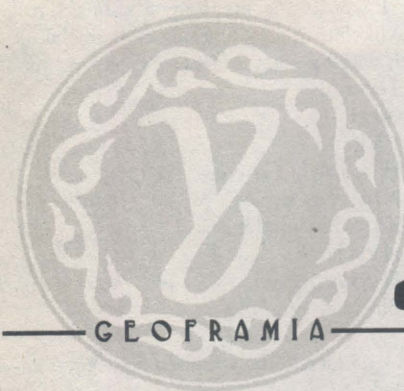
Képzettségek:

Belharc
Kiegészítő támadás
Különleges fegyver használata
Pusztítás
Élettan
Hátbaszúrás (min.: Mf)
Zsonglörködés (min.: Mf)
Méregkeverés
Kétkezes harc

Előnyök: A Kobratánc hideg, mesteri precizitása már-már emberföltöti. A késelő minden körben kiválaszthat egyet harci dobásai (kezdeményszó-, támadó- vagy veszteségdobás) közül. Ezt a dobást kétszer végzi el, és belátása szerint választhat a két eredmény között. Minden körben annyiszor kapja meg ezt a lehetőséget, ahány támadása van, és nem muszáj mindegyik alkalommal ugyanazt a dobástípust választania.

Hátrányok: A Kobratánc elsősorban a mozgékonyaságra épít: ha a késelő bármiféle vérteteket visel vagy más nehéz terhet hord, nem tudja alkalmazni. Különösen veszélyes helyzetbe kerül, ha földharcra vagy állóharcra kényszeríti. Ilyenkor elveszti különleges előnyét; ráadásul a Harc helyhez kötve és Harc fekve módosítók mindig duplán sújtják.

Társadalom: A Család nem kedveli a feltűnést és gondosan őrzi titkait. A Kobratáncot nagyon kevés kívülről tudja azonosítani; a legtöbben egyszerűen úgy vélik, hogy egy kitűnő késforgatót látnak akció közben.



Abaszisz

Történelem

Ynev egyik legfiatalabb államalakulata is - csakúgy mint Északon szinte valamennyi - alapító ősei között a kyreket emlegeti. Jóllehet manapság már szinte semmi nem utal arra, hogy egykor itt a Calowynról jött idegenek építettek utakat, s a déli erődrendszerük maradványait is elhordta a szél a föld színéről, hiba lenne azt állítani, hogy nyom nélkül eltűntek volna. Ha nem is kézzelfogható módon, de a mai napig kihatással vannak az aszisz hétköznapiakra. Elég, ha a temérdek kyr jövevény-szóra gondolunk, vagy a kyr utódállamok legerősebbikének, Toronnak nyomasztó politikai, vallási befolyására.

A kyr bukást követő káosz évszázadai sem múltak el nyom nélkül: Ryek számos helytartója származott a Quironeia déli vidékeiről, s az ő, szülőföldjük iránt érzett hálája kulturális és politikai formában egyaránt mély nyomokat hagyott az ittlakókban. Ezekre az időkre tehető az itt élő egykori őslakók törzsszövetségeinek végleges szétszórása és felszámolása is. Ugyanakkor totemeik mind a mai napig fontos szerepet játszanak Abasziszban. Részint az órák elnevezésében bukkannak föl, részint egyes elszigetelt, misztikus közösségek vették zászlaikra őket (lásd később).

A Ryek bukását követő zűrzavaros évszázadok a káosz kiszolgálóinak és szálláscsinálóinak kedveztek. Önjelölt királyok és zsoldosvezérek "barbár" birodalmi virágoztak ebben az időben, s a néhai császárság lakóinak zavaros, követhetetlen népvándorlási hullámai tették tökéletesen átláthatatlanná az eseményeket.

Annál is inkább nehéz bármifajta hiteles képet adni a zűrzavar ezen századairól, mert szinte semmilyen forrás nem áll a történészek rendelkezésére ezen időszakból, a meglévő feliratok és feljegyzések pedig részint töredékesek, részint ezidáig nem azonosított vagy megfejtett nyelveken íródtak.

Ifni nyelvészei is a sötétben tapogatóznak, ha erről az időszakról kell nyilatkoznuk, s a temetkezési és építkezési szokások is csak néhány nagyobb, különálló törzs jelenlétét tudták bizonyíthatóan kimutatni a térségben.

A Quiron-tenger északi területeit ekkor már biztos kézzel fogta össze Toron, s ha voltak is kisebb-nagyobb belvillongások, a dinasztának sikerült véglegesen megszilárdítania hatalmát. Ebben a tévhitben élhettek Ifni városának akkori urai is, és erre utalnak a korabeli feljegyzések, amelyeket a Kereskedők Aranykora néven ismert időszakhoz (p. sz. kb. V-X. sz.) kötnék az ifni egyetem tudorai. A kalmárfejedelemség egyfajta kereskedelmi szövetség volt, mely a mai Ifnit és Obratot foglalta magába, s kisebb városállamokat egy vékony partmenti sávban, egészen a Vadvízig, ahol ma Tadzeh városa áll. Jellemző a vezetők önhittségére és magabiztosságára, hogy a forrásokban gyakran szerepelnek olyan kifejezések, mint például: "sosemvolt hatalom" és "örökkönvaló dicsőség", melyek semmilyen szempontból nem fedhették a fejedelemség valódi befolyását és fontosságát.

Közvetett bizonyítéknak talán elfogadható, hogy a már akkor is jelentős hatalmi tényező, Toron, semmiféle kapcsolatot nem keresett a déli part kereskedőivel - mint ahogy ezt azonnal megtette a későbbiekben, egy valós hatalom felbukkanása láttán -, s egyetlen shuluri forrásban szerepel, egy flottakapitányi naplóban, amely "ősi romokon pöfeszkedő halászok"-nak aposztrofálja a kalmárfejedelmeket.

Pedig volt egy hatalom, amely nagyjából ebben az időben kezdte a szárnyait bontogatni az Onporok bércei között. Az Obaszok törzse. Hogy sikerült megszilárdítani pozícióikat és felül tudtak kerekedni a környező törzsek ideiglenes szövetségein, és később viharos gyorsasággal hódították el azok földjeit, - mint ez a korabeli gestáikból kiderül - annak egy dolog volt az oka: az Onpor-medence abbitérce.

Az új fegyverek, s a vele kialakuló ütőképes harcmodor kemény katonai vezetők előtt nyitotta meg a felemelkedés lehetőségét. Tehetséges zsoldoskapitányok egész sora előzte meg a kiemelkedő tehetségű Hieré Otlókir felbukkanását, aki eddigre már öt obasz zsoldostörzs felett bírt hatalommal. Az ő hódító hadjáratának, a segítségnyújtásnak álcázott "tengeri menetelés"-nek volt a végeredménye, hogy az egymással marakodó kalmárfejedelmek kérésére Ifnbe vonult, ahol rövid idő alatt kezébe vette a város irányítását, s öt évvel később pedig, az egykori városi vezetők kivégzésével egy új birodalom alapjait vetette meg. "Száműzött herceg"-ként érkezett és nagykirályként koronáztatta meg magát p. sz. 1740-ben. Ekkor azonban még csak az egykori fejedelemségek tartoztak a jogara alá, ám két évig tartó hadjáratai nyomán a mai aszisz területek nagyrésze felett ellenőrzést nyert. Ekkortól, 1742-től számítható tehát az aszisz államiság, bármit is igyekeznek manapság a nagykirály udvari tudósai bizonyítani.

Az aszisz állam megerősödését mi sem jelzi jobban, mint az ún. *El-ső Concordia*, (az Abasziszban Tharr-paktumként ismert szerződés), amelyet Toron 1897-ben kényszerített az ifjú birodalomra, kereskedelmi jogokat biztosítva számukra a Quiron-tengeren, amennyiben a nagykirály beengedi országába Shulur követeit. Ez volt az alapja annak az ellenségeskedésnek is, amely a hitszegéssel vádolt nagykirályt, és a hercegkapitányokká előlépett egykori zsoldosvezéreket szembehegyezte.

Bárhogy is tiltakoztak azonban az aszisz nemesek, államuk sem akkor, sem később nem volt annyira egységes és erős, hogy északi szomszédjával szembefordulhasson. Több tényező játszott közre ebben. Abaszisz medencéje remek éghajlatának és természeti kincseinek köszönhetően mindig is a hontalan vagy hódítani vágyó népek egyik fő célpontja volt, s talán sehol nem találni ma ilyen heterogén lakosságot egész Yneven (talán az egyetlen Déli városállamok kivételével). A mai Abasziszt jelentő területeken soha nem volt egységes államvallás, sem nyelv. (Antoh hite ugyan meghatározó jelentőségű, mégsem képes pyarront döntő fölényhez juttatni.) Területéhez képest itt található a legtöbb dialektus és jövevény nyelv, s nem véletlen, hogy az ország két távoli vidékén élő, csak nagy nehézségek árán képes megérteni a másikat. A központi ideológiák soha nem hatottak termékenyen az ország minden lakosára, s amíg politikai okok játszanak jelentős szerepet bármiféle vallási kérdésben, ez valószínűleg nem is fog megváltozni.

Az aszisz gazdaság további fejlődését jól példázza, hogy a p. sz. 2646. évben mérhetetlen gazdagságukról és kitűnő politikai megérzéseikről híres Baraad sziget kyr-toroni kereskedő-patriárkái független csatlakozott szövetséges státuszban kötötték sorsukat a nagykirály hajójához.

Az itt lakók kíváncsi természete meglehetősen heves lelki világgal társul, s jóllehet meglepően nyitottak mindenre és mindenkire, forró vérük nemigen engedi, hogy az egykori vélt és valós sérelmek nyugodhassanak. A folyamatos intrikák és cselszövés nem egy esetben valóban megbénítja az ország bizonyos részeit, s még csak nem is ez a legnagyobb baj. A megnemértés és ellenségeskedés nem csak a kisnemesi családok és szövetségek között mindennapi, de a hatalom legna-



gyobb birtokosai között is. Abasziszban csak egyetlen esetben volt arra példa, hogy az ország magas szinten is ellenállást tanúsítson, s közs célok lebegjenek az államot irányítók többségének szeme előtt.

Az Abbitflotta a megerősödő gazdasági pozíció és a Függetlenek Ligájának időszakos túlsúlyba kerülésének eredménye volt. A nagykirály az új, sosem látott hatékonyságú tengeri haderőben bízva, tanácsadóira hallgatva felmondta a Toronhoz fűző *concordiákat*. A szabadság édes ízét igazán sokáig nem élvezhették: a Ragg-foknál Toron távolnyugati flottája döntő vereséget mért az önhitt aszisz tengerészekre.

Tovább gyöngíti az állam belső szilárdságát a herceghadvezérek közötti állandó feszültség, melyet mi sem illusztrál jobban mint, hogy az öt államalapító herceghadvezér család közül ma már csak a Dul Mordakod egyenesági leszármazottai az egykori hősöknek. Sőt időközben az Otlokir famíliának is magva szakadt, s jóllehet Abaszisz uralkodói továbbra is ezt a nevet használják, a nagykirályt a Dal Raszisz ház adja immár jóideje.

Ma Abaszisz több *concordiával* kapcsolódik Toronhoz, mint bármikor annak előtte. Egy esetleges háborús konfliktusban ettől függetlenül - régi jól bevált módon - valószínűleg a pillanatnyi erőviszonyok fognak a szövetségekről dönteni. Ugyanakkor a nagykirály és a hozzá hű herceghadvezérek ezzel a látszólag nem túl súlyos politikai függéssel Abaszisz történelmének egyik legbiztosabban kormányzó hatalmasságai lettek, még akkor is, ha a lakosság többségének megoszlik erről a véleménye.

Földrajz és gazdaság

Abaszisz - számos utazó és geográfus egybehangzó állítása szerint - természeti szépségekben és nyersanyagokban gazdag vidék. Déli határain az Onporok állnak strázsát, kopott lankáin testvériesen megosztoznak a hegyi nyájak és a favágók, míg a felhők alatt gazdag és szépen művelt gyümölcsösök - szőlő, barack - és láthatárig nyúló szántók nyújtóznak.

A főbb települések az egykori kyr útrendszer maradványai mentén épültek ki, s a mai napig áll egy-két híd a hegyekből alászaladó folyók felett. A Vadvíz néven ismert folyam vízgyűjtőrendszere a legkiterjedtebb, de az ország keleti részét is kettészeli számos mellékfolyóval ölelkezve két folyó. A lapályon megszelídülve hatalmas, kanyargó mocsárvidéket hozott létre a Zarde (Zöld folyó), míg az Ifintől délre kezdődő dombvidéken vág át a Tanennde (Haragos).

Az éghajlat is megenyhül, amint a Quiron-tenger melegebb áramlatai éreztetni kezdik a hatásukat. Narancsligetekkel, örökzöldekkel találkozunk az erre utazó, s egy esztendő két aratást is hoz a szorgos földműveseknek. Múltán híresek az aszisz gyümölcsösök és párlataik, s az acélos aszisz búza is szívessen látott vendég a Városállamok kikötőiben.

A szárazföldi kereskedelem egy időben visszaszorult, s az utak építését is elhanyagolták, ám az utóbbi évtizedek ismét fellendülést hoztak. Miután a Tannennde alsó szakaszát tarini mérnökök vezetésével szabályozták, a folyami hajózás és kereskedelem is új lendületet ka-

pott, s az új csatorna-rendszer részleges megoldást nyújt a keleti vidékek óriási mocsarainak megszelídítésére is. Így nem ritkák a szárazföld bel-sejébe tartó hajókaravánok, ahol a parton komor ökrök vonszolják árral szemben a hajókat, s jó időben vitorlák segítségével próbálnak feljebb haladni a hasas bárkák.

Akárcsak az ország, a gazdaság is több pólusú, hiszen mindegyik herceghadvezér bizonyos fokú önállóságra törekszik mind politikai, mind gazdasági téren. Nem csak a tartományokon belüli kereskedelmet szabályozzák, s vetnek ki önkényesen különféle adókat, de mindegyikük fenntartja az önálló pénzverés jogát is, ami igencsak megnehezíti a külszói boldogulását. Egyvalamire azonban hiába fenik a fogukat, ez pedig az Abaszisz gazdaságát és kivételes politikai lehetőségeit szavatoló abbitbányák feletti monopólium. Ezt a nagykirály keményen a kezében tartja, s bár felröppentek olyan hírek, hogy bizonyos repedések támadtak az abbitmonopólium falán - egyesek a Kobrákat emlegetik, mások a kalandozókat hibáztatják - eleddig semmi bizonyos nem derült ki.

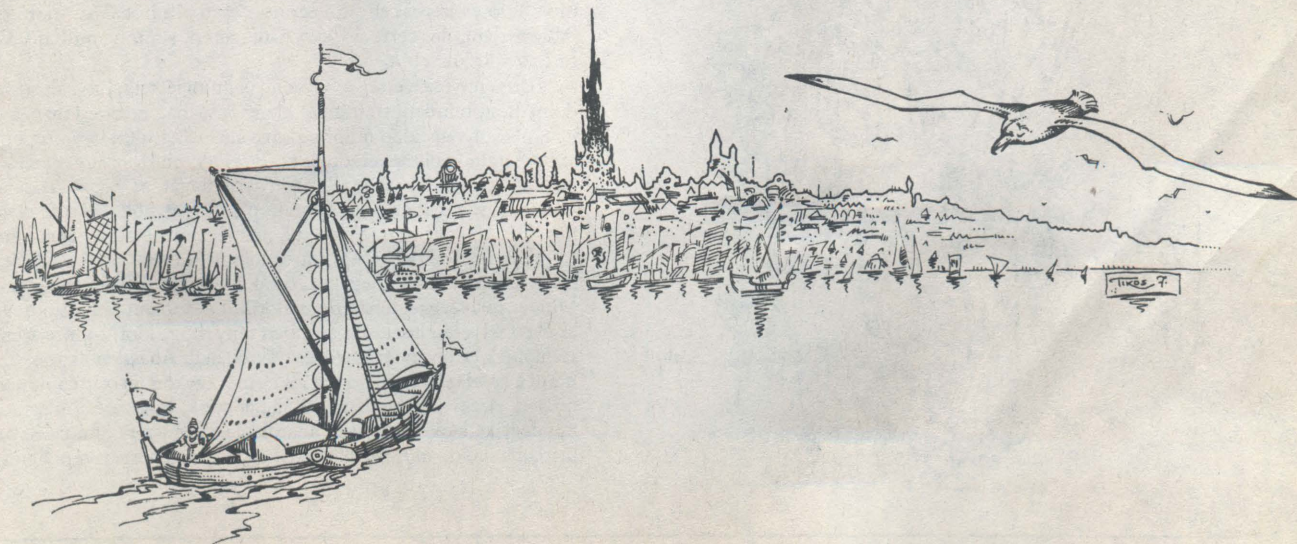
A herceghadvezérek gazdasági önállóságán kívül akadnak bőséggel mások is, akik nem tartoznak elszámolással szinte senkinek. Első helyen kell említeni a nagyhírű Családot, a Kobrák egész Ynevre kiterjedő szövetségét, akik igen jó állásokkal rendelkeznek Abasziszban. Ez a cégéres gazemberekből álló megfontolt, öreg és ravasz szervezet oly hatalmas bázissal rendelkezik az asziszok földjén, hogy legfontosabb telep és átrakóhelyük is közsírmert. Ifintől keletre fekszik Obrat kikötője. Ez a város teljes egészében a Kobrák kezén van, s az aszisz közviszonyokra jellemző, hogy erről nagykirályi bullát is kaptak.

Ugyancsak a herceghadvezérekkel azonos előjogokat élveznek a gazdaságpolitikában Baraad szigetének pátriárkái is, akik a Quiron-tenger déli partvidékének kereskedelmét ellenőrzik, tartják a kapcsolatot a toroni Magános Házak hajóival csakúgy, mint a Városállamok Teyhsi Szövetségének és az aszisz Sárkányligának kapitányai. Ugyanakkor rebesgetik, hogy a legális tevékenységük mellett nagyszámú kalózfloattát is fenntartanak, habár erre csak közvetett bizonyítékok vannak.

Mint látjuk, amíg délen a hegyek és a termőföldek biztosítanak megélhetést, addig az északi vidékek lakóit a tenger tartja el. A két pólus nem válik el élesen egymástól, a kereskedők mindenüvé elérő keze gondoskodik róla, hogy a hegyek faszele ugyanúgy kapható legyen Ifinben, miként a Szigetbirtok lejegelt halai az Onporok hegyi városkaiban.

Az aszisz állam

Meglehetősen zavarban vannak a jogtudorok, ha Abaszisz államformájáról kérdezik őket. Hivatalosan ugyan királyságról beszélnek, ám a valóságban erről szó sincs. Az aszisz nemesek a nagykirály - az utóbbi századokban hagyományos - gyengeségét kihasználva különféle jogokat biztosítottak maguknak, ami oda vezetett, hogy némelyikük na-



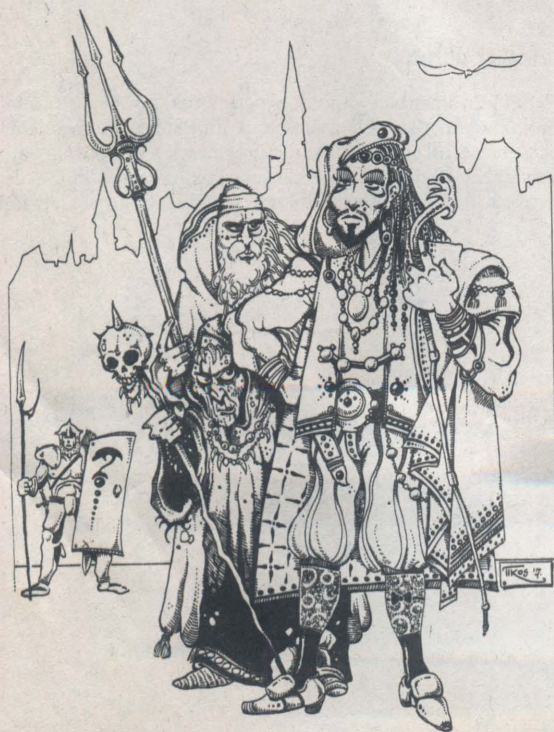
gyobb hatalommal rendelkezik az általa irányított területeken, mint a nagykirály maga. Hovatovább még az örökösödési kérdésekben is sikerült döntést kicsikarniuk, s így, ha egy Háznak magvaszakad, a föld csakis a legtrikább esetekben szállhatnak vissza a királyi házra, hiszen ezzel a kényesen kiszámított hatalmi egyensúly borulna fel, ami óhatatlanul vitákhoz, ne adják az istenek, belháborúhoz vezetne. Így biztosított, hogy az országnak mindig öt herceghkapitánya és egy nagykirálya legyen. Ez azt jelenti, hogy a belpolitika kérdéseiben csakhamar túlsúlyba kerültek a titkos paktumok és intrikák, amelyek a már jól működő hatalmi egyensúly megbontását, óvatos átrendezését szolgálják. Ezek után nem meglepő, hogy a nagykirály, illetőleg a herceghkapitányok hűbéresei, ugyanilyen kis belső háborúkat viselnek, hiszen ezek téjtje nem kevesebb, mint hogy ki lesz a következő herceghkapitányi család, ha hűbéruuk valami módon utód nélkül távozna az élők sorából. Nem véletlen hát, hogy az abasziszi történelem vég nélküli áskálódások, orgyilkosságok, hazug és képmutató paktumok szövédéke a mai napig. Számátalan történet kering kiskorú örökösökről és hazug régensekről, s legalább ennyi szól az önfeláldozó vizitorok és fejjadások halálös küzdelméről is.

Ehhez, az amúgy is zavaros helyzethez járul hozzá az Abasziszbán dúló vallási anarchia is. A nagykirály Toron bábja, s így nem véletlen, hogy Tharr papjai szívesen látott vendégek Ifinben, s a szövetséges herceghkapitányi területeken. Igaz, hogy arra is volt már példa, hogy egy herceghkapitány ugyan szembekerült a nagykirállyal, ám Toronnal külön *concordiát* kötve, ő maga is Tharr hitét vallotta.

A Háromfejű papjai a székvároستól távolabb már csupán megtúrt személyek, s a pyarroni istenek papjai kísérlék meg felvenni velük a harcot. Bármennyire is erősen kötődik Ifin Toronhoz, azt még Shulurban is elismerik, hogy a félmillió város nagyobb része valamely pyarroni istent imádja. Ezek között is kiemelt fontossággal bír Antoh és Dreina.

A Liga

Lássuk hát az Abasziszt uraló legfontosabb nemesi erőket! Hagyományosan két politikai liga létezik: a Királyi Liga a nagykirály híveit, míg a Függetlenek Ligája a szembeszegülő herceghkapitányokat tömöríti. Nem írásokkal, bullákkal megerősített szövetségi rendszerek ezek. Mindig a



pillanatnyi erőviszonyok és a házak vezetői határozzák el, hogy nekik melyik oldal támogatása hajt több hasznot.

Ifin és környéke, a hagyományok szerinti Ifin tartomány a nagykirály fennhatósága alá tartozik. A kék-fekete lobogó alatt rengeteg falanxharcos és vizitor teszi nyomatékosabbá a nagykirály politikáját. Tanácsadó testületében számos boszorkánymester és Tharr-hitű diplomata igyekszik kihasználni az ellenfelek gyengéit és megelőzni a hagyományos politikai cselvetések sikerét. A Liga ellenségei jelenleg azt a tényt igyekeznek kihasználni, hogy a trónörökös állítólag nehezményezi Abaszisz és Toron jelenlegi, kötöttségekkel terhes szövetségét.

Az észak- és délnyugati országrész, a hatalmas kiterjedésű Lampryssa urai a Dal Rasziszok, akik a királyi dinasztia legerősebb támaszai. Nem véletlen, hiszen a bíbor-fekete zászlók urai adják az Otlokir ház kihálása óta Abaszisz nagykirályait. Jóllehet a tharr-hitűeket nem nagyon engedik tevékenykedni a tartományban, olyan hírek keringenek, hogy minden álságos színjáték ellenére a Dal Raszisz család feje a Háromfejű elkötelezett híve.

Az északkeleti országrész, Nyktalos herceghkapitányait az Amalli család adja. A mocsárvidékei miatt kissé szegényebb tartomány jelenleg szintén a nagykirály pártját fogja, bár ez a hűség elég ingatag lábakon áll. A tartomány lakosai elköteleztettek Antoh-hitükben, s Ifinben emlékeznek még azokra az időkre, amikor a család belső válságai idején egycsapásra hátat fordítottak az óarany sellő címerrel ékes lobogók a Királyi Ligának.

A Függetlenek Ligájának legtöbbet vitatott alakja, ám kétségkívül vezéralakja a Szigetbirtokot uraló Karnelian Ház. A Tenger mellék Abaszisz északnyugati vizeinek számtalan kisebb nagyobb szárazulatát foglalja magában, s a tartomány ura vérről és vassal szerezte vissza, nevének becsületével együtt, melyet ősei a Toronnal kötött *concordiákkal* kicsiny híján elherdáltak. Zászlajukon smaragd mezőben ezüsthajó úszik.

A távolságok ellenére biztos támasza, már ha illet Abasziszi vonatkozásban le lehet írni, Toranik tartományának ura, a Dul Hossad Ház. Az általuk birtokolt területek kitűnő harcosokat, fegyvermestereket adtak Abaszisznak, s nem egy, más tartományokban szolgáló diplomata-boszorkánymester is a sárga sávos zászlók védte területeket vallja szülőföldjének.

A legvégre maradt a kiszámíthatatlan hintapolitikát folytató ötödik herceghkapitányi család, a héjacímeres Dul Mordak Ház. Hovatarozásukat mindig a pillanatnyi erőviszonyok alapján határozzák meg, ám híreseik jó megérzéseikről. Tartományuk egy északi, tengerparti sáv. Abaszisz legrégebbi nemesi családja, nem véletlen hát, hogy tökélyre vitték a házasságpolitika, a hitszegés és a hitegetés művészetét.

Az anarchikus állapotokra jellemző az ún. Kisligák rendszere is. Ezek a herceghkapitányi családok hűbéreseinek folyamatosan változó, mind jobb és jobb pozíciókat kereső, hierarchikus szövevénye. A cselszövés az asziszok vérében van, s ha nem is verik nagydobra, a kulisszák mögött folyamatos, véres harc folyik a hatalomért az élet minden szintjén.

A legfontosabb céhek, klánok is gyakran ligákba tömörülnek. Ezek legbefolyásosabbika a tengeri kereskedőket tömörítő *Sárkányliga*. Számos hajó és kereskedelmi lerakat tartozik hozzájuk nem csupán Abasziszbán, de szerte a Quiron-tengeren, s a folyami hajózást is ők tartják a kezükben.

Bármennyi szövetség és védelmi paktum létezik, hiba lenne azt gondolni, hogy mindenütt, mindenki biztonságban érezheti magát egy-egy liga, nagyról vagy klán fennhatósága alá eső területeken. Éppen a sokszínű hatalmi politika eredménye, hogy a közbiztonság Abasziszbán legendásan rossz. Aki meg akarja védeni magát, az vagy csak saját fegyverére hagyatkozhat, vagy jó pénzen kell vizitorokat, s más testőröket fogadnia, akik azután jól-rosszul, de megfogadják a pénzükért.

Külön szót érdemel egy mozgalom, a *Nak-rad*, akik, a saját bevalásuk szerint Abaszisz egykori őslakóinak egyeneségi leszármazottai. Mindez teljességgel lehetetlennek tűnik, és sokan nem is adnak hitelt az ilyen felvetéseknek. Az azonban tény, hogy időről-időre szemtanúk számolnak be olyan férfiakról és nőkről, akik Abasziszt akarják megtisztítani a betelepülőktől, hogy a föld ismét egykori jogos tulajdonosaiké lehessen. A zavaros beszámolók megjegyzik, hogy ezen megszállottak mindegyike képes volt egyes állatok alakját magára öltetni. Az azonosított állatalakok mindegyike pedig egy néhai őstörzs totemállata volt.

KLÁNOK



RENDEK

A Bárdok szervezetei



Bárhol is történik említés Ynev énekmondóiról, azt minden forrás megjegyzi, hogy a dalnokokat vélhetően félig-meddig titkos szövetségek fűzik össze. Egyes helyeken csupán amolyan baráti társulásokként kerülnek szóba, mások vérell és mágiával megpecsételt titokzatos és átláthatatlan paktumokról, megint mások földrésznyi összeesküvésekről beszélnek. Nos: van némi igazságtartalma a mendemondáknak.

A legtöbb bárdtestvériség az azonos szülőhelyű dalnokokat fogja össze. Egy országrész, esetleg egy egész állam bárdjai tartoznak születésük jogán egyazon szervezethez. Ezek a legismertebbek, habár ez a szó nem igazán helytálló, lévén, hogy az átlagos halandónak fogalma sem lehet az ilyen társaságokról. Általában azonos értékrendet vallanak magukénak, hasonló gondolkodásmódjuk is közel hozza őket egymáshoz. Közös mesterektől tanulnak, ugyan azokat a legendákat, énekeket, törtétiákat ismerik, gyakorta azonos típusú hangszereken játszanak. Laza érzelmi szálakkal kötődnek egymáshoz, nem ismer-

hetik a testvériség minden tagját.

Kitűnő példa az ilyen szervezetre az *ilanori bárdtestvériség*, akik gyakran már pusztán külsejük alapján felismerhetők: általában lantot használnak dalaik kíséretétül, fegyvereik között pedig minden esetben megtalálunk valamiféle löfegyvert. A testvériség kisebb sejtjeit tömörítő szervezet egésze pedig az öt ilanori herceg hűséges alattvalója, s egyben az Északi Szövetség egyik leghatékonyabban működő kém-szervezete. A testvériség vezetője az ilanori Vörös Hadúr kém-szolgálatának főnöke. Hasonló módon működik az erigowi és ereni bárdok könnyed kapcsolatokkal összefűzött szervezete, a *Lombhullás Ár-vái* nevű testvériség is.

Jóval kevesebb azoknak a testvériségeknek a száma, amelyek tagjai egymástól roppant távolságokra élnek, szinte soha nem találkoznak, akár más vallások isteneinek is hódolnak, mégis az első pillanatban érzik, hogy együvé tartoznak, mielőtt megpillantják a másikat. Ezen furcsaságok oka az általuk *Ősdalnok*nak nevezett személy. Ő az a mitikus alak, a régmúlt ködeibe burkolózó titokzatos figura, aki a maga idejében isteni *adományként* kapta képességeit, s mintegy ösév lett egy adott bárdhagyománynak. Követői, tanítványai az ő útját járják végig, az ő mágiáját használják, szigorúan tartva magukat az *Ősdalnok* útmutatásaihoz. Kevés ilyen testvériség létezik, a legtöbb követői szétszóródtak, elfelejtették a tradíciókat, soraik felhígultak vagy áldozatául estek ellenfeleiknek. Ugyan azt a mágiát használják, mint Ynev más bárdjai, dalaik, történeteik sem sokban különböznek - általában az adott kultúrkör hagyományából merítenek. Nem is ez különbözteti meg őket más bárdoktól. A Kisugárzásuk. Az azonos ősi tradíció követői egyfajta aura lengi körül, amely számukra - és csakis nekik - világosan megmutatja, ha azonos *Ősdalnok* tanítványaitól kapták tudásukat. A személyes vagy politikai, vallási ellentétek mind eltörpülnek ezen kapocs összekötő ereje mellett, így lehetséges, hogy egymástól gyökeresen különböző bárdok is azonnal összefognak, ha a másokban felismerik a közös őst, és minden addigi problémát háttérbe szorítva fognak együttműködni. Homályos utalásokból arra lehet következtetni, hogy az ilyen testvériségeknek minden esetben van valamilyen, még az ősi időkben rájuk szállt feladata, ködös célja, melynek mibenlétéről rajtuk kívül senki nem tud. Generációról generációra öröklődik, beteljesedéséről, esetleges kudarcáról pedig csak a beavatottak által ismert bizonytalan jövődölések beszélnek.

Ilyen testvériség a *Nővérek* nevű titkos társaság, akik magától Gwein Haular-tól, a legendás calowyni dalnokasszonytól származtatják magukat. Több ezer éves fennállásuk óta a szervezetnek kizárólag női tagjai voltak, s nem valószínű, hogy ez valaha is másképpen lenne. Pontos terveikkel senki sincs tisztában, ám abból a tényből, hogy kizárólag általuk ismert szempontok alapján kiválasztott férfiakkal adják össze magukat, néhány déli kútfő arra enged következtetni, hogy ily módon kívánják újra felszínre hozni az óidők elfeledett mágiáját.

Szintén az egész földrésze terjed a magukat *Karvalyfattyaknak* nevező testvériség laza szövetségi hálójára is. Jóllehet nincsenek sokan, mégis Ynev majd minden részén felbukkanhatnak. Faji vagy vallási korlátai ennek a szervezetnek sincsenek, ami csak akkor meglepő, ha tudjuk, hogy *Ősdalnokuk*, a Karvaly feltehetően elf származású volt. Pontos céljaikat illetően csakis találgatásokba lehet bocsátkozni, bár valószínű, hogy igazából csak akkor válnak tevékenyökké, ha néhány sárkány ismételen felébred százados álmából.

Léteznek más jellegű dalnokszervezetek is, melyek konkrét célok végrehajtására alakultak - legyenek azok legálisak vagy törvénytelenek - és több tagú dalnoktanács irányítja működésüket. Általában valamely ország politikájának, vallásának, eszméinek kiszolgálói, a magas politika által mozgatott bábok, akik az adott állam érdekeinek megfelelően alkalmazzák képességeiket.

Közelebbi a kapcsolata ezen testvériségek tagjainak, hiszen folyamatos összeköttetésben vannak a szervezetet nyíltan vagy a színpalak mögül irányító hatalmakkal. A szálak mozgatói megközelítőleg pontosan tudják, merre találhatók az adott pillanatban a hozzájuk

hű bárdok, s megvannak a kiforrott módszereik arra is, hogy cselekedeteiket irányítsák, illetve kordában tartsák.

Jó példa ezen szervezetek működésére a gorkivi *Sasszármány Kör*, amelynek tagjai rendkívül sokoldalúan képzett dalnokok, ám hazájuk határain belül csak a legkritikább esetekben tevékenykednek. Feladuktól függően lehetnek kémek, a gorkivi ideológia külországi szálláscsinálói, vagy bosszúálló gyilkosok. Széptevésben és bajkeverésben kevés hozzájuk fogható akad, ha kell mérgeket használnak, s állítólag oly énekük is akad, mely a pusztá dallamával gyilkol. A warkivi fellegvár mentális üzenetek útján irányítja őket, s a dalnokok is ugyan ily módon számolnak be a végrehajtott feladatokról. Szövetségüket vérel és Ranagol rituáléival pecsételik meg, s ha valahol egy „ügynök” elvész, hamarosan másik bukkán fel helyette.

Nem szóltunk még a legszorosabb kapcsolatban élő bárdokról. Ezek a dalnokok szinte családi kapcsolatban, klánokban élnek, a legteljesebb összetartásban. Egyszemélyi vezetők irányítják őket, tagjaik fanatikusak, magukat mindenben alávetik a klán akaratának. Mivel Ynev kevésbé ismert vidékein élnek, róluk szinte semmit nem lehet tudni. Szokásaik, ideológiájuk, de még a mágiájuk sem pontosan ismert, létezésükre is jobbára közvetett bizonyítékok alapján lehetett következtetni. Biztos tudomásunk csupán a niarei és enoszukei *Sárkánybárdokról* van, ám a fentiek ismeretében nem kizárt, hogy másutt is léteznek a dal és a fény mágiáját használó klánok.

A különféle testvériségekre jellemző, hogy általában a *Bárdmágia* azonos irányzatait részesítik előnyben, s van néhány varázslatuk, amelyet különösképp szívesen alkalmaznak. Ugyanez jellemző az általuk ismert legendákra, históriás énekekre, stb., ám ebben már jelentősebb eltérések is mutatkozhatnak a szülőföld és a neveltetés függvényében.

A fentiek alapján sokaknak úgy tűnhet, hogy minden bárd valamely szervezet egyetlen apró darabja csupán, mely szervezetek ideológiájuktól és sérénységüktől függően jelenthetnek veszélyt a többi halandóra. Ez azonban nem teljesen van így. A legtöbb bárdtestvériség semmiféle fenyegetést nem jelent, tagjai többé-kevésbé önállóak, cselekedeteikért kizárólag őket terheli a felelősség. Mindazok, akik valamifajta szervezett fenyegetést képviselnek elenyésző kisebbségben vannak a többiekhez képest, arról nem is beszélve, hogy az ynevi bárdok jó része vagy független mindenféle testvériségtől, vagy csak igen felületes kapcsolatban áll velük.

A Bárd kaszt többféleképpen

Lombhullás Árvái

A testvériséget ereni és erigowi bárdok alapították. Tagjai általában valahol az Északi Szövetség területén látták meg a napvilágot, de manapság már Ynev minden részére eljutottak, s számtalan kisebb szervezet létezik, amely magát az északiaktól származtatja.

Az általuk képviselt irányzat az erigowi nemesi udvarokból indult, s igen hamar nagy népszerűsége tett szert. Kifinomult ízlésű dalaik, stílusuk nem csak a Szövetség államain belül talált értő fülekre. Közönségük általában a különféle nemesi udvarok, bálók, lovagi tornák résztvevői közül kerül ki, de szívesen szórakoztatják a köznapi embereket is, ha cserébe ételt italt kapnak, s fedelet a fejük fölé egy éjszakára.

Hogy mégis inkább a nemesi körök dalnokainak tartják őket, azt elsősorban legnépszerűbb dalaik témaválasztásával magyarázzák, s ruházódásuk is inkább illik a városok falai közé, semmint az erdő-mező tájbortüzei mellé.

Nemcsak énekmondónak, de szeretőnek és párbajhősnek sem

utolsók, kiismerik magukat a nemesi udvartartásokban, széptevésben és hazudozásban nem akad párjuk. A szavakkal ügyesen bánnak, s képesek addig csúrní csavarni a mondandójukat, hogy végül még azok kérnek bocsánatot tőlük, akikbe beléköltöttek.

Csendes beletörődéssel szemlélik az életet, a nőkön és a verseken kívül igazán semmi nem hozza lázba őket. Erkölcsük finoman fogalmazva is laza, s egész lényüket átitatja valami melankolikus világfájdalom, a művészi lét keservei felett merengő krónikus mélabú.

A bárdmágia eszköztárából a dal szavait részesítik előnyben, a fények játékát csupán haszontalan káprázatnak tekintik, s ha csak rá nem szorítják őket, nem szívesen alkalmazzák azokat.

Különleges, csakis rájuk jellemző fegyvereik nincsenek, bár a töröket és az egyenes, hosszú kardokat sokan forgatják közülük. Mivel csak egészen laza szálak fogják össze a testvériséget, s korántsem olyan jól szervezettek, mint az ilanoriak, nem válogatják meg különösebben ki az, aki a soraik közé kerül, elegendő, ha a hasonló gondolkodás és előadásmód együvé tereli őket. A magukra valamit is adó Árvák avarszín köpenyt viselnek.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal.

A képzettségeik első szinten:

2 fegyver használata	Af
éneklés/zenés	Af
pszi	Af
írás/olvasás	Af
szexuális kultúra	Af
hangutánzás	Af
legendaismeret	Af
2 nyelv	Af 5.5.
heraldika	Af
etikett	Af
történelem ismeret	Af
vallásismeret	Af

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	értékbecslés	Af
3.	legendaismeret	Mf
3.	1 fegyverdobás	Af
3.	éneklés/zenés	Mf
4.	etikett	Mf
4.	szexuális kultúra	Mf
4.	pszi	Mf
5.	hangutánzás	Mf

A Lombhullás Árvái minden Tapasztalati Szinten 1 Mp-al többet kapnak, mint az alapkaszt tagjai, ráadásul a Dalmágia típusú varázslataik 1 Mp-vel kevesebbe kerülnek a varázslatok leírásában szereplő értéknél (az Mp érték sosem csökkenhet 1 alá).

Vándor dalnok

A bárdok nagy többsége az alábbi tipushoz tartozik. Ők azok, akik miatt a falusi fogadóban gyanakodva megregetnek mindenkit, aki hangszerrel a kezében érkezik, akik elől biztonságra küldik a hajadonokat, ha szállásért kopogtatnak valahol. Ők nevetetik a népeket a vásárokon a képmutatók színes festményei mellett, ők lopnak fényekből csodákat az ámuló szemek elé. Isznak és mulatnak bárkivel, aki erre hajlandó, s

ha nem adnak nekik valamit szépszerével, hát megszerzik máshogy. Nőcsábászok és szélhámosok, s ha valaki, akkor ők aztán igazán nem foglalkoznak azzal, mit hoz a holnap.

Önző és önimádó, beképzelt népségnek tarthatnánk őket, ha nem osztanák meg utolsó kenyerüket az éhezőkkel, nem vernék el utolsó fillérig a pénzüket, csak, hogy mindenki jól érezze magát körülöttük.

Hajnalokig táncolnak, ha arra van kedvük, s ha valamit a fejükbe vesznek, hát azt igen nehezen lehet onnan kivenni. Akárcsak hangszerük, fegyverük is kedves számukra, gyakorta ősi örökség, régmúlt idők dalnokainak hűséges társa. Mással szinte soha nem harcolnak, ennek forgatásában ellenben kiváló. Kiszámíthatatlanok, csapongók és bohémek, két kézzel kaparják magukhoz, amit az élet feléjük lökött. A vakmerőség meggondolatlanok, s csak mosolyogva vonják meg vállukat, ha számon kérnek rajtuk valamit.

A bárdmágiák közül a fény csalóka játékaival vannak leginkább jóban, sokan közülük a dallal nem is próbálkoznak - hangszerüknek valamely fúvós zeneszerszámot választottak.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal.

A képzettségeik első szinten:

3 fegyver használata	Af.
1 fegyverdobás	Af
pszi	Af
írás/olvasás	Af
éneklés/zenélés	Af
3 nyelv ismerete	Af
szexuális kultúra	Af
legenda ismeret	Af
kocsmái verekedés	Af
hamiskártya	Af
mászás	25%
lopózás	5%
rejtőzködés	5%
titkosajtó keresés	5%

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	értékbecslés	Af
2.	lovaglás	Af
3.	zsonglörködés	Af
3.	legenda ismeret	Mf
3.	1 fegyverdobás	Mf
3.	éneklés/zenélés	Mf
4.	etikett	Af
5.	kocsmái verekedés	Mf
5.	kötéllekből szabadulás	Af
5.	csapdafelfedezés	15%

Sötét bárd

Ha a nincsenek is számottevő túlsúlyban, akadnak azért Yneven olyan bárdok is, akik nem tekintik magukra nézvést kötelező érvényűnek azokat a szabályokat, amelyeket a pyarroni istenek adtak alattvalóiknak. Gorvik a hazájuk, Ranagol főségét hirdetik, s az ő eszméi szerint rendezik evilági ügyeiket. Hideg fejjel készítik terveiket és biztos kézzel hajtják végre azokat. Nem hatódnak meg a könnyektől és nem bizonytalanodnak el, ha mások szemében kétséget látnak. Dalaikkal, előadásaikkal saját

útjukat egyengetik, művészetüket a sötétség szolgálatába állították.

Céltudatos, erős akaratú férfiak és nők, akik csak a velük egyenrangúaktól fogadnak el parancsot vagy tanácsot. Eszköztárukban éppúgy megtalálható az orvgyilkosság, mint a mérgezés és a hazugság. Káprázatos költeményeikkel, dalaikkal, történeteikkel ellenfeleik közelebe férkőznek, bizalmat, szimpátiát keltenek önmaguk iránt, hogy azután...

Vannak, akik hajlamosak azt gondolni, hogy az ilyen sötét lelkektől távol áll minden, a szép iránti fogékonyság. Éppen ellenkezőleg. Az ilyen dalnokok talán mindenki másnál inkább tekintik művészeknek magukat, s roppant energiákat fektetnek abba, hogy mindaz, amit csinálnak harmonikus, szép és legfőképpen stílusos legyen.

Egyetlen szerepet játszanak: a kiismerhetetlen idegen titokzatos figuráját. Ő az, aki a viharban kacagva szaval, aki rózsát csempész a kiszemelt hölgy vánkosára, aki éjszakákon átívelő regéket kelt életre, s aki hidegvérrel vágja át egy szolgáló nyakát, ha érdekei úgy kívánják.

A mágiában nem válogatósak, bármit felhasználnak, amiről úgy ítélik, hogy hasznukra lehet, de minden esetben meggondolják használatát, s csak abban az esetben fordulnak a varázshoz, ha más módon nem találhatnak orvoslást problémájukra.

A fegyverek tekintetében nem válogatósak, bár a ramierával majdnem mindannyian jól bánnak. A vérteket nem kedvelik, s ha mégis felöltötenek valamit, akkor az általában valamely könnyű, mívés láncing, amelyet elrejt egy bő, selyem ujjas.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal.

A képzettségeik első szinten:

4 fegyver használata	Af
ökölharc	Af
1 fegyverdobás	Af
éneklés/zenélés	Af
pszi	Af
írás/olvasás	Af
2 nyelv ismerete	Af 5.5.
legenda ismeret	Af
etikett	Af
szexuális kultúra	Af
mászás	25%
lopózás	5%
rejtőzködés	5%
titkosajtó keresés	5%

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	értékbecslés	Af
2.	lovaglás	Af
3.	legenda ismeret	Mf
3.	1 fegyverhasználat	Mf
3.	1 fegyverdobás	Mf
3.	éneklés/zenélés	Mf
4.	pszi	Mf
5.	ökölharc	Mf
5.	kötéllekből szabadulás	Af
5.	csapdafelfedezés	15%

A Sötét Bárdok minden Tapasztalati Szinten 2 Mp-al kevesebbet kapnak, mint az alapszint tagjai.



A MAGYARORSZÁGI SZEREPIJÁTÉKOSOK EGYESÜLETE

C O V E N T U S

"Évszázadoktól tépázott, viharvert torony áll a táj felett. Szűk ablakrései mögött sokat látott tekintetek pásztázzák a külvilágot, amely soha nem nyerhet betekintést a bentlakók tudományába. Ezek az ismeretlen ismerősök már sok ízben szálltak harcba okkult képességeik segítségével az emberiiséget és rendjüket oltalmazandó. A torony, ahol e titkos tudományok művelői elrejtőztek, és ahol közösen munkálkodnak céljaik érdekében a legkülönbözőbb irányzatok képviselői: a Coventus."

Párhuzamot vonva az Ars Magica elfeledett mágusainak "munkaközössége" és a XX. század végi fiatalság hobbijának szervezői között, a leglényegesebb kiemelendő kapcsolat: a kooperáció. A modern Coventus szervezetében is a legkülönbözőbb irányzatok szószólói is helyet kapnak, hiszen a bölcs tudja: a sokféleségből ered a fejlődés. Mint ahogy a varázsló rendek is szervezetségüknek, kiterjedt információs hálózataknak, saját tudományukban kiemelkedő jártasságuknak köszönhetően virágzásukat és fennmaradásukat hosszú évszázadokon keresztül, ebben a korban is mércéje bármely szerveződéseknek az előbb említett területeken jelentkező professzionalizmus. Miképpen a sötét századokban is a Rend kereste meg és győzte meg igazáról a szétszórt magányosan élő mágusokat, és szervezte őket Coventus-okba, Magyarország első Coventusa is szélesre kívánja tárni kapuit az országban elszigetelten létező szerepjátékosok előtt.

Mi is tehát pontosan ez a Coventus? A Coventus egy Szerepjátékos Egyesület, mely 1996 májusában alakult néhány (szám szerint tíz) lelkes pécsi szerepjátékos munkájának gyümölcseként. Mindeztől kizárólag Pécsre és környékére korlátoztuk működésünket, ám az idei első közgyűlésen elhatároztuk, hogy programunkat az ország szerepjátékosainak nyilvánossága elé tárjuk. Tavaly már jelen voltunk a Győri Sárkányszívrohamon és a szanazugi szerepjátékos táborban, (többek között eme túránkat idén is megismételtük) s ezeken a rendezvényeken felmérései jelleget az ott megjelent közönség elé tártuk működési direktíváink tervezetét. Előadásaink maximálisan pozitív visszhangra találtak, és sok "vidéki" klub jelezte együttműködési szándékát, ám ezt akkor még nem realizálhattuk. Az időt most látjuk elérkezettnek erre.

Az Egyesület első és legfontosabb célkitűzése, hogy a Magyarországi szerepjátékosokat és fantasy, illetve sci-fi rajongókat egyetlen

hivatalosan is elismert és cselekvőképes szervezetbe tömörítse. Ma hazánkban már szinte mindennek létezik érdekképviselői szerve, csupán a szerepjátékosok, ennek a nagyszerű és hasznos hobbinak nem. Ez így volt: mostanáig... Akik régebben (4-5 éve) foglalkoznak szerepjátékkal, azok előtt nyilván nem titok, hogy voltak már erre irányuló kísérletek, ám ezek rendre kudarcba fulladtak, többnyire a szerepjátékosok akkori viszonylagos éretlensége miatt. Mára ez a helyzet megváltozott, s a játékosok nem csak érettebbek, hanem de tapasztaltabbak és nyitottabbak is lettek.

A Coventus második legfontosabb célja, hogy érdekképviselőket biztosítson a szerepjátékosok és a szerepjáték számára. Ti is tudjátok, hogy az elmúlt néhány évben hány alattomos és átgondolatlan, hozzá nem értő támadás, kritika érte szeretett játékunkat, s erre senki sem reagált kellőképpen. A Coventus jogi lehetőségei ehhez is adóttak, s ha ismét ilyen problémák merülnének fel, természetesen mellélességgel állnánk ki a szerepjáték védelmében. (Szerencsére az elmúlt egy évben nem indult újabb "keresztes hadjárat" ellenünk.) Erőnkhez mértén megpróbáljuk orvosolni a játékosok személyi jellemző problémáit, amennyiben az valós és jelentőséggel bír a közösség számára.

A harmadik, de nem kevésbé fontos célunk, hogy Egyesületünk tagjai számára színvonalas, szerepjátékhoz kapcsolódó programokat biztosítsunk. Szerepjáték bajnokságokat, találkozókat, kártyaverse nyeket, táborokat, író - olvasó találkozókat, előadásokat, s egyéb kulturális programokat szervezünk lehetőségeinkhez mérten az ország egész területén, illetve a hasonló rendezvényeken részt kívánunk venni, mint esetleges előadók, és ezeket a nem általunk lebonyolított rendezvényeket úgy mond "pontozni, értékelni" is szeretnénk, s ez alapján ajánlani tagjaink számára. Ugyanígy saját gyermekünknek tekintjük az élő szerepjátékok új generációjának beindítását, ami tagjaink számára országosan hozzáférhető; mind magyar nyelvű, kibővített szabálykönyv, mind kiterjedt játéklehetőség, és országos krónika formájában. Az országos live premierje november 28-29-én Pécsen volt, ahová a legtöbb magyar város küldöttei érkeztek a célból, hogy valóban mindenhová eljussunk, és hogy közös erővel építsük fel a Vampire Magyarországot. Küszöbön áll a Camarillához, a nemzetközi élőjáték-

szövetséghez csatlakozásunk, amely jelentős mértékben emeli majd krónikánk és országunk presztízsét a nemzetközi porondon...

Egyesületünk jelen pillanatban két önálló kiadvánnyal rendelkezik, melyet tagságunk számára készítettünk. Az első ilyen a HÍRNÖK, az Egyesület havi rendszerességgel megjelenő információs kiadványa, mely 12-16 oldalon aktuális híreket, információkat, programajánlatokat és pletykákat tartalmaz a szerepjátékkal kapcsolatban, illetve még sok egyéb más érdekességet. (A Hírnök mellett a pécsi Publikum Rádió Mortál Szombat c. műsorát készítjük, amely az ország egyetlen, rendszeresen jelentkező rádiós szerepjáték-magazinja.) A másik ilyen kiadványunk a "rendszeretlen-rendszerességgel" az olvasóközönség elé kerülő HASADÉK fanzin, melyet Novák Csanád megítéző kritikája az utóbbi évek legeredetibb fanzinjának nevezett. A következő HASADÉK előreláthatólag december végén kerül az érdeklődők kezébe régi minőségében. Az Egyesület tagjainak természetesen önköltségi áron eljuttatjuk postán, a mindenkori megjelenés után közvetlenül. Terveink között szerepel, hogy modul-illetve novellapályázatokat frunk ki, és az ezekre beérkezett műveket, ha megfelelően színvonalasnak találjuk, a kiadók engedélyével, belső terjesztéssel kiadjuk. A tetszésünket elnyert pályázatoknak értelemszerűen lehetőségeinkhez mért szerény díjazást is adunk.

Természetesen tagjaink számára egyéb kedvezményeket is tudunk biztosítani, és minden erőnkkel azon vagyunk, hogy ezen lehetőségek palettája minél gyorsabban szélesedjen. Jelenleg tagságunk számára a következő engedményeket tudtuk megszerezni: kedvezmény a győri Sárkányszívóroham belépőjéből, jelentős árengedmény az idei szanazugi szerepjátékos tábor részvételi díjából és természetesen a Coventus minden saját szervezésű programjának árából (Antiq'97 találkozó: 3 nap - 300 Ft). Célkitűzésünk az is, hogy minden rendezvényünkön tagjaink ingyen vehessenek részt. Ezen lehetőségek már most biztosítottak, ám munkálkodunk egyéb kedvezmények megszerzésén is. A fejlemények mindig benne lesznek az aktuális havi HÍRNÖK-ben.

Mivel tevékenységünket szeretnénk maximálisan országos szintre emelni, ezért kérünk minden klubot, csapatot, szerepjátékost vagy rajongót (különösen a volt Magyar Fantasy Egyesület tagjait), hogy tagságával és aktivitásával erősítse meg szervezetünk gárdáját. A tagok mellett területi koordinátorok jelentkezését is szívesen vennénk,

akik vállalnák a környékbeli tagság szervezését, és és akikkel szoros kapcsolatban maradnánk. Már jó pár (szám szerint 17) várossal kialakult kapcsolataink, amelyeket rendszeresen közlünk. Ha részletesebben is érdekel programunk, illetve úgy érzitek, hogy szívesen vennétek részt az Egyesület munkájában, akkor jelentkezettek levélben vagy telefonon az alábbi címen illetve számon: Coventus Egyesület 7632 Pécs Zsuzsanna u. 19. Tel: 72/ 437-250 (Itt Tamás Gábor keressétek. Email címünk: coventus@mail.pserve.hu, honlapunk címe www.pserve.hu/coventus).

Az Egyesület havi tagsági díja: 150 Ft/személy. (Ez egy közepes méretű hamburger árával megegyező összeg. Úgy gondoljuk, ennyit mindenki hajlandó áldozni a hobbija érdekében.) Lehetőség van negyedéves, féléves, illetve éves tagság megváltására is, s ezt célszerű igénybe is venni, már csak a magas postai díjszabások miatt is! A tagdíjat rőzsaszín postai utalványon fizethetitek be a fent már leírt címre. (Kérünk benneteket, hogy a jelentkezési lappal együtt küldjétek el a feladóvérvény fénymásolatát is, amin szerepeljen a pontos nevetek és az a dátum, amely hónaptól kéritek a tagságot.) Befizetett tagjaink postafordultával megkapják eredeti, hamisíthatatlan tagsági igazolványukat. Jelentkezési lapot szintén az Egyesület címen kérhettek, illetőleg a Hírnökben találhattok.

A Rúna magazin hasábjain ezentúl rendszeresen találkozhatunk, minden számban közlünk majd híreket minden témáról, amely magyar szerepjátékost érdekelhet. Számonként maximálisan négy oldal terjedelemben foglalkozunk majd (most) elsősorban a live haladásával, és információt nyújtunk az újonnan csatlakozóknak.

Köszönjük, hogy elolvastátok eme nyúlarknyi ismertetőnket! Ha bármi egyéb kérdésetek merülne fel, akkor bátran írjatok, vagy telefonáljatok! Szeretnénk, ha a cégek profizmusát a civil szervezetek lelkes idealizmusával párosíthatnánk. És ebben a küzdelemben mindenkinek a segítségére szükségünk van! Kavarjuk fel együtt az állóvizet!

Üdvözléttel:

Dr. Tilesch György, a Coventus Elnöke
Tamás Gábor, a Coventus Titkára

Új boltot nyitottunk!

várja Önt a
Valhalla Páholy® Könyvesbolt Egyedülálló választékal

Már Pécssett is! Pécs, Jókai u. 11.

Telefonszám: (06 72) 315 654

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

Kártyajátékok minden mennyiségben

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint másutt, a régiek csak itt - és mindez együtt egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok szerepjátékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK

Advanced Dungeons & Dragons

h t t p : / / w w w . m a t h . a u t h . g r / ~ b c h r

SZEREPJÁTÉK AZ INTERNETEN

```
>http://www.math.auth.gr/~bchr  
.  
.  
>logging in.....
```

Mikor elvállaltam, hogy írok egy átfogó cikket *Nostradamus HomePage*-éről (<http://www.math.auth.gr/~bchr>), még nem tudtam, hogy milyen nagy fába vágtam végül is a szkezcémet. Ez a szerepjátékos site ugyanis ÓRIÁSI, mind terjedelemben, mind pedig az általa nyújtott információk tekintetében!

(Egy megjegyzés: az oldalak sajnos angol nyelven készültek, de remélem, hogy azért mások is tudnak majd csempégni belőle... Ha más nem, a képek archívuma nekik is szól. :-)

No, de ugorjunk is bele inkább...

A bevezető oldalon megtudhatjuk, hogy *Vasilis Christinakis*, akit Nostradamus-nak is hívnak, ezen oldalakat igazából az AD&D-nek szentelte. A mellékelt archívum pedig csupán „kőrités”... (Hmm... az archívum néhány száz MB-ja igazán kis semmisségnek nevezhető, nemde?)

A site tulajdonképpen két nagy részből áll. Az első a **LINKEK** rovat.

HOT LINKS avagy a FORRÓ NYOMOK

A **Hot Links** felirat pár tucat link-je érdekesebbnél érdekesebb oldalakra kalauzol, a TSR Inc. homepage-től az Igazság Csarnokain keresztül a Brutális Végzet Oldaláig felöleli az Internet-en található, angol nyelvű fantasy oldalak színe-javát.

Csak érdekességgéppen néhány érdekes cím:

· *The Darque Dragon Inn*

<http://www.cs.virginia.edu/~dbi9m/>

· *Olik's AD&D Pages*

<http://home.sol.no/olear/ADnD.html>

· *Handbooks for Role Playing Games*

<http://www.complang.tuwien.ac.at/alex/Handbooks/>

A *Forgotten Realms* rovatban tíz linket találunk a FR világába. Külön megemlíteném a következő oldalakat, hiszen grafikai kidolgozásban és színvonalban a többiek felett állnak:

· *Drizzit's Underdark*

<http://www.dragonsclaw.net>

· *AD&D Forgotten Realms page*

<http://www.clight.net/~cima/Dungeon/dungeon.html>

· *Jonas Ericsson and the Trollhunters*

<http://home2.swipnet.se/~w-26442/>

A *Ravenloft* oldalon találhatóak meg a linkek a borzalmak és horror birodalmába. Rábukkanhatunk különfé-

le útmutatókra Ravenlofthoz, valamint általános ismertetőkre és tippekre az efféle stílusú szerepjátékokhoz. („Hogyan lehet minél rémisztőbb környezetet teremteni mesélés közben?”, „Milyen effektek fokozhatják az izgalmat kaland közben?” és ehhez hasonlóknak...)

· *Horror RPG Resources Site*

<http://www.uni-koblenz.de/~kowa/RL/index.html>

· *Ravenloft: Welcome to the Mists...*

<http://www.ozemail.com.au/~sgturner/rav/rav.html>

A *Mystara* és *Planescape* oldalak listája sajnos meglehetősen szegényesre sikerült, de ez talán a játékok elterjedtségének (ill. ennek hiányának) is köszönhető.

A *Dragonlance* menüpont sem sokkal gazdagabb ennél, azonban azok az oldalak, melyek itt találhatóak, minden igényt kielégítenek. Van leírás Krynn világáról (<http://www.worldaccess.nl/~artifact/>), felkereshetjük a „Ráseránts hegy”-et, a gnómok és más furá fajok birodalmát (<http://www.singnet.com.sg/~martian/mountnev.html>), de megtekinthet egy „félhivatalos” *Dragonlance* HomePage (<http://home8.inet.tele.dk/jannemi/>), valamint az egyik összefoglaló gyűjteménye a *Dragonlance* képeknek (<http://www.public.iastate.edu/~tlogan/dragonlance.html>).

Igaz, hogy nem ezen a szerveren bukkantam rájuk, de mivel a *Dragonlance* világához kapcsolódik - méghozzá eléggé szervesen - *Tracy Hickman* (<http://www.trhickman.com>), *Larry Elmore* (<http://www.sellingpoint.net/elmore>) és *Margaret Weis* (<http://www.mag7.com/weis.html>) neve elmondom, hogy mindegyikőjüknek önálló homepage-e van. Hickman szerverén a legújabb *Dragonlance* újságokról és szerepjátékos programokról olvashatunk, de megrendelhetjük ugyanitt az író könyveit is. Elmore oldalain (ki hitte volna?) különböző festmények, rajzok tucatjait találjuk. Ami meglepő, hogy ezek eladóak és például a *Téli éj sárkányai* című kép kerek 6000 \$-ba kerül.

Az **FTP sites** oldalán nyilvánosan elérhető FTP szerverek címeit találjuk. Javaslom, hogy minden érdeklődő keresse fel az *MPGN ftp site*-jét (<ftp://ftp.mpgn.com/Gaming/>), grafikus felülettel: <http://www.cs.ualberta.ca/~wade/HyperDnd/MPGN/Gaming/ADND/>, valamint *Cerebus AD&D archívumát* (<ftp://cerebus.acusd.edu/pub/Role-Playing/Fantasy/AD&D/>). Itt szintén megtalálhatjuk a különböző *Dragonlance* képtárak címeit is:

· <ftp://ftp.sunet.se/pub/pictures/fantasy/>

· <ftp://ftp.hawknet.com/pub/DragonLance>

A Newsgroups és Mailing Lists menüpontok alatt Nostradamus felsorolta mindazon hírcsoportokat és levelezős listákat, amelyek egy vérbeli szerepjátékost érdekelhetnek.

Igen érdekes a Bookstores (könyvesboltok) oldala is. Sajnos az itt található boltok túlnyomó része már nem működik, de például a Sages Guild meg a Future Fantasy Bookstore még üzemel, és akár dedikált könyveket is rendelhetünk tőlük. Megadják a dedikálási időpontokat, az írók neveit, és akár több hónappal előre is rendelhetünk magunknak dedikált könyvet (hitelkártyával rendelkezők előnyben!).

GIGA ARCHIVE avagy az ÓRIÁSI KÖNYVTÁR

A site második (nagyobbik) részét a GIGA ARCHIVE teszi ki.

A NetBooks & Guides rovatban egy olyan elektronikus könyvtárat találunk, amely lenyűgözően sokszínű. Találhatunk könyveket pszionikával, vámpirizációval, mérgekkel, trükkökkel (cantrips) kapcsolatban, de vannak útmutatók a gyógynövények és varázslatok használatáról is. Tucatnyi dokumentum tartalmaz információkat a drogokról, imakönyvekről, az alkohol és kockajátékok történelméről.

A Programs menüpont alatt karakter-, kincs-, szörnyegeneráló programokat, valamint több MB-nyi kézikönyvet és száznál is több hasznos kis segédprogramot tölthetünk le. Elképesztően sok fajta adatbázis és gyűjtemény található itt (készüljön fel szabad lemezterülettel és sávszélességgel is az, aki mindet le akarja tölteni. Én egyszer már megtettem...)

Az Adventure valamint a Stories rovat azt hiszem minden angolul tudó DM kedvence lesz. Kidolgozott kalandok tucatjait találjuk meg itt, a legtöbb ötlet pedig univerzálisan (szinte minden világban) felhasználható. A stories rovatban novellákat, hosszabb-rövidebb írásokat találunk (sajnos még mindig csak angol nyelven).

Hosszabb-rövidebb novellák tekintetében ajánlom a Kencyclopedia pincéjének oldalait (<http://www.kencyclopedia.com/TheCellar>) ahol megtalálhatóak Lord Soth és Raistlin összezsapásának hiteles (?) története, valamint Tass leghihetlenebb kalandjai is.

A Humor oldalon vicceket, utolsó mondatokat, megtörtént és elképzelt humoros szituációkat találhatunk. Nekem az egyik kedvencem a Téalapó karakterlapja, no meg a Tápos-teszt.

- Nem vagy tápos, ha félsz a tarasque-tól.
- Lehet, hogy tápos vagy, ha már legyőztél egyet.
- Tuti, hogy tápos vagy, ha megszéldítetted már egyet."

- "-Nem vagy tápos, ha láttad már Elminster tornyát.
- Lehet, hogy tápos vagy, ha már voltál benne.
- Tuti, hogy tápos vagy, ha benne élsz."

A Kits rovatban különféle kasztok, alkasztok leírásaira bukkanhatunk, mint például a ninja, az antipaladin, az orgyilkos, a harci csavargó, és a varázslók fajtáinak tucatja.

Az utolsó előtti menüpont az Others. Ehelyütt vannak mindazok a cikkek, programok, melyek más kategóriába már nem fértek bele. Itt bukkanom rá a Drow-Angol szótárra valamint a Gondolatok a mágiáról mindhárom kötetére. Található leírás a csapdákrol, a különféle egyéb csapdákról és a nagyon különleges csapdákról is.

A What's new rovatban egy tételes listát kapunk a legutoljára frissített segédprogramokról és legújabb cikkekről. Sajnos Nostradamusnak sincs túl sok ideje arra, hogy frissítse a linkeket, így azután több is közülük idejét múlta már.

Hogy milyen a homepage összehatása? Azt hiszem, ezt megint nehéz meghatározni. Nagyon igényesen összeválogatott oldalak gyűjteménye ez a szerver, de sajnos elég sok van közöttük, amely már nem működik.

Leginkább kiindulópont lehet ez a homepage, ha valamilyen szerepjátékos témával kapcsolatos különlegességet keresünk, netán érdekel egy bizonyos világ, esetleg kaszt.

BePe

CHAOS ULTRA

Az első számítógépes szerepjátékmagazin

A hazai szerepjáték magazinok piacán különösebb változások nem nagyon történtek az elmúlt években, ám a kis példányszámú fanzinok frontján folyamatosan újdonságokkal találkozhatunk. Amatőr és kevésbé amatőr lapok születnek szinte hónapról hónapra, hogy azután hosszabb-rövidebb idő elteltével megszűnjenek, vagy átalakulva, új névvel kezdjék előről. Nehéz most még megjósolni, hogy mely formációk életképesek valóban: egyaránt találhatunk igen magas tartalmi és esztétikai színvonalút közöttük, mint könnyen feledhető próbálkozásait.

Kétségtelen azonban, hogy az egyik legkorábban indult a CHAOS ULTRA számítógépes szerepjáték magazin. Régi - szégyenletes - tartózkodásomat törlesztem azzal, hogy a mindeddig érdemtelenül csekély visszhangot kapott kiadványt ismertem. Illendő lett volna beszámolni CHAOS ULTRA-ról (ismertebb néven CU) nemcsak kora, de kimagasló színvonalá miatt is, s ráadásul személy szerint azt gondolom: akárhogyan is alakul a fanzinok sorsa, a CU biztos befutó.

A CHAOS ULTRÁról tudni érdemes, hogy számítógépes lemezűjság. Ez egyébiránt annyit tesz, hogy nem nyomtatott (papír) formában lát napvilágot, hanem program formájában, amelyet elindítva megjelenik az olvasnivaló. Tudomásom szerint a legkülönbözőbb számítástechnikai magazinok CD mellékletén megtalálható, az azonban bizonyos, hogy az Internetről szabadon letölthető a:

<http://www.cab.u-szeged.hu/~h633243/cu.html> címről. A letöltés

után két programfile-t is kapunk, az egyik igényesebb grafikával kényeztet, a másik (b végződésű) pedig karakteres verzió. Rendszerkövetelménye minimálisnak mondható, úgyhiszem a hazánkban működő PC-k leg-nagyobb részén minden további nélkül fut.

A CU vérbeli szerepjáték kiadvány. A szerkesztői nagyobbrészt szegediek, talán ezért is küzdenek az elszigeteltséggel. Pedig...

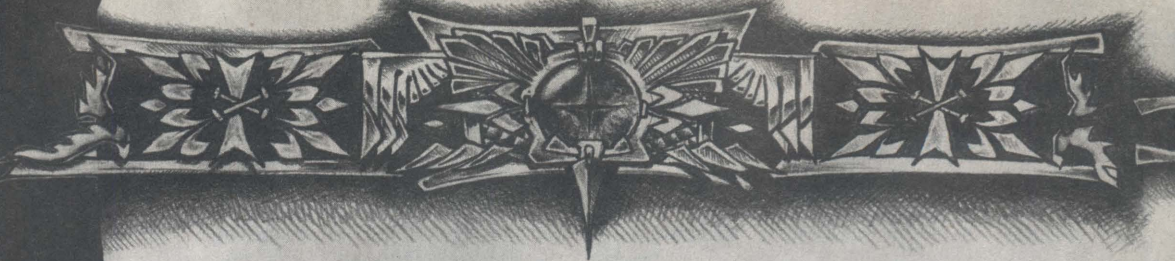
Pedig tartalmát tekintve nemcsak jobb sorsra lenne érdemes, ám szerkesztésüket, témaválasztásait, s némelyik cikkét profi lapok is megirigyelhetnék (beleértve a RÚNÁt is). A CU írási között egyaránt szerepel a szépirodalom, ismertető, játéktechnikai segédanyag és kritika is. A legutolsó CHAOS ULTRA - amely elérhető volt lapzártakor - a 16-os számot viselte, de december elejére ígérték a 17.-et.

Ízelítőképpen érdemes tallózni a CU16 tartalmából: az AD&D, RIFTS, ARMAGEDON 2092 anyagok mellett M.A.G.U.S. és Shadowrun modul; Earthdawn kiegészítők ismertetését; fél tucat könyv kritikáját; szerepjátékboltok bemutatását találhatja az olvasó, no meg egy interjút Bihon Tiborral, s egy teljes magyar nyelvű Lovecraft biográfiát is. A felsorolás persze koránt sem teljes, hiszen az anyagmennyiség jóval terjedelmesebb, semhogy részletesen közléhetnénk.

A CU szerkesztőgárdája egyébiránt - vitriolos kritikai érzékkel megállt - igazi szerepjátékosokból áll, akik nemcsak az RPG életet követik nyomon, hanem a hazai SF és fantasy piacot is igen jól ismerik. (Be kell vallanom, némely újdonságról a CU-ban értesültem először.)

Mindent összevéve a legszínvonalasabb szerepjátéki kiadványnak tartom a CHAOS ULTRÁt, olyan magazinnak, amit mindenkinek érdemes lenne olvasnia. Remélem, hogy korunk egyre fejlődő technikai színvonalá felülkerekedik az egyetlen szépséghibáján, amit felróhatok: hiába jó, hiába igényes, s mindezek mellett még ingyenes is, ha egyelőre csupán számítógépen terjed.

NCS



A NÍTOR

SIGNUM

A RÚNA CODEX OLDALA



öszöntöm a Rúna olvasóit a Nítor Kiadó és a Kódex stáb nevében. Hitünk és reményünk szerint mostantól rendszeres vendégek leszünk az ország legismertebb szerepjáték magazinjában.

Sok idő telt el azóta, hogy utoljára írtam a Rúna hasábjaira, ezért tartozom annyival, hogy szavakba öntsem a múlt rövid történetét.

...Másfél esztendeje történt, hogy három fegyverbarát hagyta el a Valhalla csarnokait és új várat épített Nítor Kiadó néven. Könyvtáruk rejtett zugában új Kódexet róttak a megsárgult papírosra, s hamarosan táborba hívták a Kanton nemességét. Habár szövetséget kötöttek a szomszéd Impériummal, gaz cselvetésben romlás lett osztályrészük. Ám midőn várak romjairól az Égre emelték pillantásukat, új remény költözött szívükbe: újra felvonták a zászlót, s felütötték az ősi Grimoire-t...

Itt éri be történetünk a jelent, első születésnapunkon. Az esztendő ezen hetében látott napvilágot tavaly a Kódex, idén a Grimoire, de ilyen fontos fordulópont az is, hogy mostantól a Rúna oldalain szólhatunk – köszönjük a lehetőséget.

Magunkról szólván...

Signumunk három oldala a Nítor három arcát jelképezi: Doktorit, Max-et és jómagamat (Nyúl). Évtizede járjuk együtt a valóság és a fantázia országútjait – mindhárman a szerepjáték szerelmeseivé váltunk. A Kódexet elsősorban veterán játékosoknak és minőségi terméknek szánjuk; nevünk, a Nítor is fényt és csillogást jelent... amit mi fehér fényként értelmezünk. Teljes hitünkkel kiállunk az átszellemült szerepjáték mellett, és ellenezük a puszta erőszakon alapuló megoldásokat. Valljuk, hogy bár a sötét oldalnak is helyet kell kapnia a szerepjátékokban, nem helyes a bűvkörében élni, hagyni, hogy könnyű ígéretei elragadjanak.

A Rúna Kódex rovatában számról-számrá több, rövid írással jelentkezünk majd. Elsősorban persze a Kódexre hangsúlyozunk, de témáinkat igyekszünk úgy választani, hogy minden olvasó kedvét lelje bennük, hogy tartalmas, más játékokban is hasznosítható olvasmányt adjunk...

...Vágjunk bele!

KALANDÖFLETEK A GRIMOIRE-HOZ

Messis üzenete

Messis, a nagyhatalmú szellemelő – akit a nador nép Iataikai néven, yaooni szabadvadászként tisztel – felszólít egy nador sámánt, hogy tolmácsolja parancsát a síkság népének. Üzenete ősi szoborról regél Vutás-Votarban: mihamarabb szétzússák, mert démoni erők élednek benne. A szobor évezredek óta áll elhagyatottan, baljós

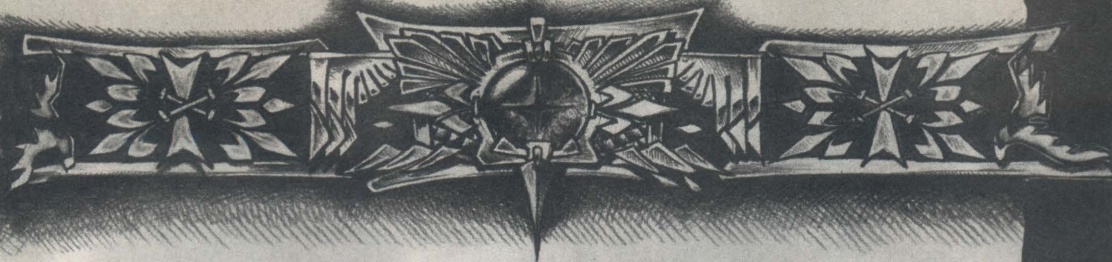
alakjával csak a lápi erdő hajnali ködében eltévedt vadászokat riogatja – ám alig egy holdnapja (a karakterek csak hűlt helyét találják!) várába vitette és lovagterme főhelyére állíttatta a helyi nemesúr. Azóta különös dolgok történnek a várban...

Ha a csapatban akad Külső Erőket uraló varázstudó, őt Mesis a varázserejével is hajlandó segíteni.

Codex rovat

Szerkeszti: Nyulási Zsolt
Illusztrációk: Max
Tördelés: Champdor





Kard által vész, ki kardot ragad...

Két ardún nemesúr viszályáról szól a kaland, kik győzelmük reményében a természetfeletti erők bolygatásától sem riadnak vissza. Egyikük paktumot köt a hírhedt feketemesterrel: vajh rút goéciaiban nem idézne-e szolgálatára Gyilkost a sötét angyalok közül?

A másik úr sem különb: alkimistája megneszeli a gyalázatot, és ördögi tervet kovácsol. A

karakterek feladata bejutni az ellenséges várba, és észrevétlenül kicserélni az áldozati bárányt. A csereállatot – mely bár testében bárány, de lelkében farkas – az alkimista adja. Ha a Gyilkost ezzel idézik, kő kövön nem marad, s elsőként idézőit pusztítja majd el. A karakterek persze jobban teszik, ha eddigre mindkét vártól messzire járnak már...

Nyúl

Aranyköpések

Gyűjtötte Lesslie, Tom Slayers és Anges

ATTILA (gúzsba kötve): -Látjátok? Így kell bejutni a várba!

TOLVAJ: -Máshoz lefelé a házfalon és közben mérgezem a törömet.

KM (Nyúl): -Dobj egy ügyességet!

TOLVAJ: -Megdobtam!

KM (Nyúl): -Leestél.

BARBÁR: -Azt hiszem, nem vagyok tisztában a nyelvi fonémákkal...

ORGVILKOS (filozófál): -Nem vagyok fajgyűlölő. Csak egy kicsit. No de, hátulról úgyis mindenki egyforma.

VÁROSI ŐR: -Mutassa a kocsisigazolványát! Ön túlvágtatta a megengedett sebességet...

ATTILA: -Nem látta valaki az apámat?

PÉTER: -Nem. Legalábbis a hullák közt nincsen.

GÁBOR: -Elfutottál!

KARDMŰVÉS (Péter): -Nem futottam el! Csak kimentem a hátsó ajtón...

GÁBOR: -Megdöglötök, ti ketten! - ezt persze az ablaknyílás fedezékéből mondom...

LOVAG (kezeben karddal): -Belépek a kocsmába. Hányan állnak háttal?

SZABÁLYELEMZÉS

Mit jelent a közédobás?

A Kódex szabályrendszerének alapja az ún. közédobásos képzettség-próba. Ezt k100-zal dobjuk, a sikerhez a képzettség százalékos értéke alá vagy pedig a százalékban megadott nehézség fölé kell dobni. Előbbi a teljes, utóbbi a fél siker... aki a kettő közé dob, kudarcot vallott.

Siker:
képzettség $\geq$ dobás
vagy dobás $>$ nehézség

Kudarc:
képzettség $<$ dobás $\leq$ nehézség

„Sose dobj átlagost, dobj mindig különlegesen... kicsit vagy nagyot, de sose középesten!”

Mit jelent a támadódobás?

A támadódobás a képzettség-próbához hasonló. A támadónak saját TÉ-jénél kisebbet kell dobnia, ekkor csökkenti ellenfele VÉ-jét. De a sebzéshez ez nem elegendő: ahhoz dobásának az ellenfél VÉ-jét is meg kell haladnia.

Sikertelen támadás:
dobás $>$ TÉ
Sikeres támadás:
dobás $\leq$ TÉ
Sebző támadás:
ellenfél VÉ-je $<$ dobás $\leq$ TÉ

„Olyan ez, akár a huszonegyezés: minél nagyobbat dobsz, annál jobb, de ha a saját TÉ-dnél is nagyobb, akkor befuccsoltál!”

HEKSZATAS

Az Abrýssi mitológia népszerű alakjai a heksassan-ok: négy lábú, kétkézű, roppant fürge, mozgékony kis lények, egyes tartományokban ember-, másutt macskaszzerű arccal ábrázolják őket. Noha csak a legendák szülöttei, e harciskola alapítóit őket választották névadóul.

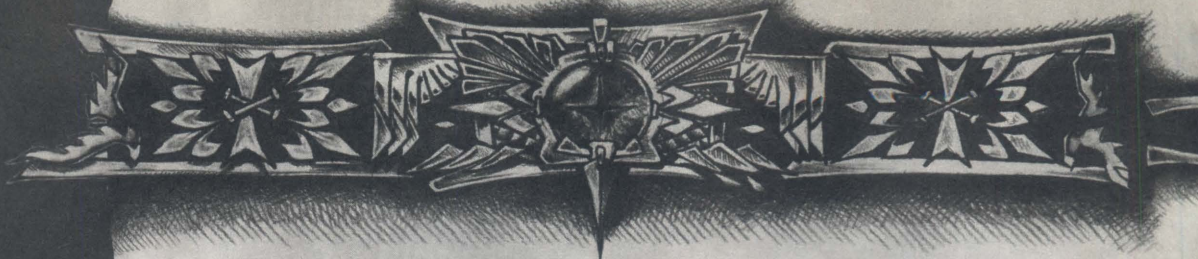
Miként az oly gyakran előfordul, a köznyelv ennél egyszerűbb elnevezésre törekedett: hatlábúaknak hívja őket. Meg kell hagyni, találó kifejezést sikerült lelteniük, hiszen a Heksatas lovasai valósággal eggyé válnak lovaikkal, ugyanakkor földre kerülve sem megvetendő harcosok – tehát valóban hat lábat használnak tökéletes biztonsággal.

Az irányzat alapítója a Napudvar egy futára, Luceas Pelatha volt. Előkelő nemesi család negyedik fiaként látta meg a napvilágot, kapcsolatai révén a Császár legbizalmasabb futárai között tanulhatott kora gyermekéveitől fogva. Kiemelkedő tehetséget mutatott mind a lovaglás, mind a harcművészetek iránt, így tanítói szabad teret engedtek neki mindkét irányba. Útja a császári futárszolgálat parancsnoki tisztjéig hosszú volt ugyan, ám töretlen. Harmink esztendő múlt, amikor megkapta a teljes irányítás és szervezés jogát – tizenöt esz-

tendővel később (IX. 942) egész Abrýss ismerte és megtanulta tisztelni a Heksatas lovasait.

Az irányzat tehát elsősorban és mindenképpen a császári futárszolgálat harcos-futárait neveli, de ma már minden tartományban fellelhetjük iskoláit. Noha alapvetően futárok képzésére születtek, bárki tanulhatja, aki egyforma tehetséggel bír mind a lovas-, mind a gyalogos harc – pontosabb lenne azonban harcművészetet mondanunk – terén. Gyorslábú lovakon nyaktörő iramban száguldó, nyeregben ülve is boszorkányos ügyességgel vívó, földre kerülve a shin-harcművészek hatékonyságát közelítő alakok – nem csoda hát, hogy már-már babonás tisztelet övezi őket. Mindezek ellenére – legalábbis, ami a hivatalos futárokat illeti – mégsem kifejezetten „harcosok”: kivételes tudásukat egyetlen cél szolgálatába állítják – uruk üzenetét kívánják minden áron a címzetthez eljuttatni. Ha kell, váltott lovakkal száguldanak pihenés nélkül napokon át, ha kell, ellenséges katonákon vágják magukat keresztül, s ha netán úgy hozná a szükség, gyalog törnek céljuk felé. Szó szerint kell értenünk: csak a halál állíthatja meg őket. Persze, ha bármi módon (de késedelem nélkül!) elkerülhetik, eszük ágában sincs kardot rán-





Utolsó mondatok...

KM (Joe): - Robog feléd egy orrszarvú.

JK (Nyúl): - Ez egy illúzió. Nem hiszem el!

JK: - Lovag, ha velünk tartasz, kapsz egy birtokot.

LOVAG (Gábor): - Birtokom az van, csak meg kell várnom, hogy felforduljon az apám...

JOE (a harc hevében):
- 86-os februári Burdád van?

KM: - Mennyire értesz hozzá?

Nyúl: - Alapfokom van, ami az én esetemben 20-21%...

KM (Nyúl): - Inkább ne is dobj, mert aztán még elrontod!

tani, vért ontani. Azok viszont, akik Heksatas iskolában tanultak, de nem futárként szolgálnak (ha szolgálnak egyáltalán bárkit is), már korántsem ilyen „veszélytelenek”...

A Heksatas harciskolák birodalom-szerte tökéletesen felszerelt állomásokat létesítettek, ahol minden futár lovat válthat, pótolhatja-kiegészítheti felszerelését, ha ideje engedi megpihenhet, s természetesen ehethat. Jóllehet, a futárok bármilyen lóval elboldogulnak, különlegesen nevelt állatok szolgálják őket. A költségek persze nem csekélyek, de azt a nemesurat, aki efféle futárt indíthat, igazán nem terhelik meg.



A Császár futárai nyugtalan léptű, fekete paripákon nyargalnak, antracit és éjfék selymekbe öltözve, zubbonyukon uruk arany signumával. Övükben páros ívtör, hátukon könnyű lovas-szablya. Lovaiak sörényét és farkát befonják, nyereg-zászlójukon a Napudvar futárszolgálatának arany heksassan-ja ragyog. Kevesen akadnak, akikben elegendő bátorság lappang, hogy megpróbálják megállítani őket...

Az irányzat jelképe egyébiránt szintúgy a névadó mitológiai lény, nélkülözve persze a császári aranyfényt. Iskoláik nyolc-tíz esztendő alatt készítik fel a növendékeket, tizennégy évnél idősebb tanítványt már nem fogadnak. A lovaglást, a lovas illetve gyalogos vívást és a pusztakezes küzdőművészetet párhuzamosan tanítják, egy-egy adott területre specializált mentor és egy nyugalomba vonult Heksatas-futár segítségével. Noha elméletileg mindhárom tudomány egyenrangú, valójában a lovaglás a főszerep. Az állatokkal való bánásmód, lovaglás bármiféle lovon bármiféle terepen, lovasakrobatika, fegyveres netán pusztakezes küzdelem nyeregben, bukások elkerülése, eséstechnika (akár vágató lóról is) egyaránt része a kiképzésüknek. Mindezek mellett – hiszen a pusztakezes kü-

delmet shin mentoroktól tanulják – nevelésükben helyet kap a belső elmélyülés is.

Az iskolában tanulható képzettségek

A Heksatas irányzat iskolái széleskörű képzést nyújtanak leendő futáraiknak. Erejük elsődlegesen sokoldalúságukban rejlik – ez pedig kemény tanulást és sok időt igényel.

Írás/olvasás	Történelemismeret
Lovaglás	Lopakodás
Futás	Rejtőzés
Úszás	Idomítás
Esés	Csapdakeresés
Éberség	Helyismeret
Lerázás	Herbalizmus
Harcművészet	Erdőjárás
Aura	Gyógyítás (akár hátasok ápolása is)
Diszciplínák	Vallásgyakorlat
Nyelvismeret	Belső Erő
Heraldika	

Harcértékek

Harci irányzatuk inkább önvédelmi jellegű, bár korántsem kizárólagosan az. Az ágazat technikai kezdetkor eredményesebbek, magasabb szinten viszont elmaradást jelentenek más iskolákhoz képest.

Fegyver és technika	EGO	TÉ	VÉ
puszta kéz	0	10	10
páros ívtör (3x) (3,4,2)	3	16	14
norhor (8,8,4)	8	18	17

A harciskola pusztakézrel és a többi fegyvernemben is maximum 35-ös TÉ-t és VÉ-t biztosít.

Különleges képesség

A Heksatas művelői a Császári Futárszolgálat lovain (vagy hasonló gonddal válogatott és számukra idomított hátasokon) +20%-os specializációt kapnak Lovaglás képzettségükre – ez különleges engedmény: nem kerül TP-be.

Daktari

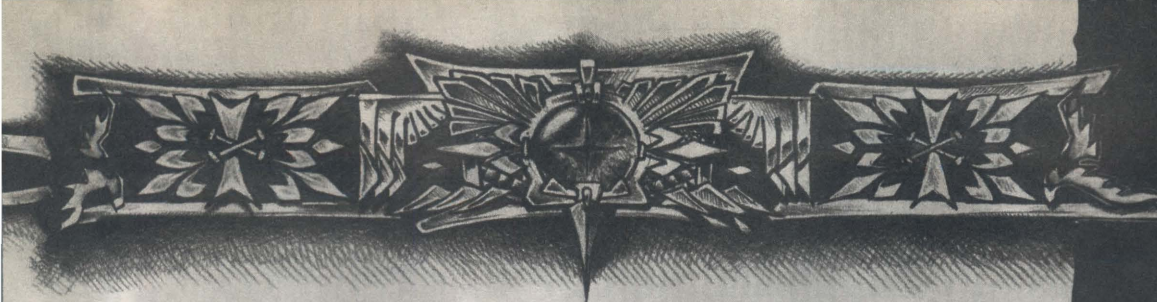
KHARAGOK

A harcosok üvöltésére riadt. Mire kidörzsölte szeméből az álmot, már utat talált tudatáig a felismerés: nem érte támadás a falut, csak idegenek érkeztek. Szalmazsákokból rótt, bársonytakarókkal borított ágya szélén ült; hagyta, hadd birkózzon lelkében a kíváncsiság a lustasággal.

Nagy sokára az előbbi győzött, ekkor feltápaszkodott, megnyújtóztatta tagjait, és súlyos kardját vállára vetve kilépett a barlangból. A tá-

madó átkozottul gyors volt. Oldalról rontott rá, s hiába leplezték le a földre vetülő hosszú árnyékok, neki már nem jutott ideje kardot ragadni. Az ütés ledöntötte lábáról – az ark csendülve hullott alá a mélybe –, s még a könyökét is alaposan beütötte. Szitkozódva keresett fogást ellenfele izmos nyakán, de csak loboncos üstökébe markoltak ujjai. Annál fogva rángatta, csavarta, próbálta maga alá gyűrni a másikat a barlang előtti kes-





keny sziklapárkányon. Amaz sem maradt adósa: kardmarkolattal csépelte vállát és tarkóját, ahol csak érte.

Végre-valahára felülkerekedett. A támadó mellkasára ült, térdével leszorítva a fegyvert markoló jobbot; ökölrel jó párszor ellenfele arcába sújtott, míg csak bő patakokban nem ömlött az orra vére.

– Most megtanulod! – üvöltötte egészen közel hajolva hozzá, majd a fülét megragadva még a tarkóját is beleverte néhányszor a kemény sziklába.

Felállt, megvetően végigmérte az ernyedt kis testet, s még kétszer belerúgott.

– Kis mocskok – jelentette ki, egy kilenc esztendő gyermek tévedhetetlen önértékelésével...

Nyúl

VARÁZSPÁRBÁJ

Közhírré tétetik, hogy a Nitor párbajt hirdet varázstudók számára, három „fegyvernemben”. Ezek pedig:

a *Költészet Csarnoka*,
a *Hatalom Csarnoka*,
a *Szabadság Csarnoka*.

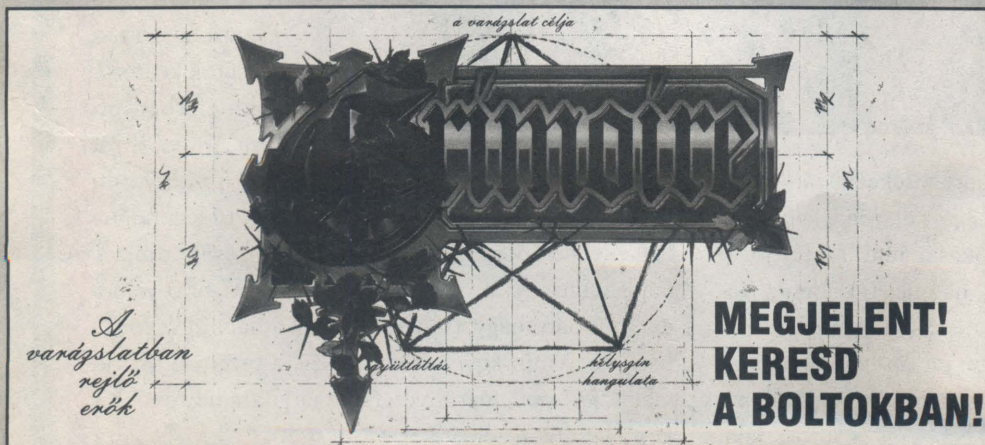
Mindhárom kategóriában Első Körös varázslatokat várunk a versengőktől – egyes szám első személyben szavakba öntve, mindent olyan formán, ahogyan az a Grimoire-ban lefektettetett. A varázslatok mellett szerepeljen, melyik Csarnok kulcsát óhajtod elnyerni általa!

A *Költészet Csarnokában* az ötletességet, a fantáziát, a hangulatos leírást díjazzuk. Csak a Második Kör tradicionális formuláiból építhetkezhetsz.

A *Hatalom Csarnokában* azé az elsőség, ki legügyesebben meríti ki a tradicionális formulák kínálta lehetőségeket; aki a legtöbb hatalmat mutatja fel, minél alacsonyabb szinten – persze a szabályok keretein belül.

A *Szabadság Csarnokának* bírái a Grimoire ismeretét értékelik; döntésük annak kedvez, aki „érzi és érti” a mágiarendszer mélyén rejlő elveket, és Harmadik Körből származó varázslatában az első két Csarnok erőit is ötvözi.

A varázslatokat futár útján a Nitor címére, 1036 Budapest, Lajos u. 53./A, a szellemsíkon pedig a codex@TheOffice.net címre küldjétek, a címzésben feltüntetve a „Varázspárbaj” jeligét. A három győztes – nevének megdicsőülésén túl – minden Kódex kiadványt ajándékba kap mostantól mindörökre, amíg világ a világ.



VARÁZSLATOK

Gyilkos macska
60 Mp

⚡ - 60% (Átnemesítés)

Élettan-próba: 30%
Idomítás-próba: 20%
Vadászat-próba: 50%
Erdőjárás-próba: 70%

A varázslattal félelmetes ködpárduccá változtathatók egy vad kőbor macskát. Mivel a hatóidő lejártával az állat visszaalakul, időközben elkövetett gyilkosságai valóságos rejtélynek számítanak. Városi környezetben, a szűk utcák labirintusában ez a gyilkosság tökéletes módszere...

A nehézségen kívül a fent felsorolt Képzettség-próbák valamelyikét is meg kell dobni. A hatóidő kő köré elegendő a ködpárducnak - ha mégsem, ez akkor is jó lecke az áldozatnak. A varázslat fordítva is alkalmazható: ekkor bármilyen nagymacskafélét egyszerű házimacskává változtat - kő körre.

Ezüstveder
110 Mp

⚡ - 30% (Eltüntetés)
hatóidő: kő év

Ha ócska, törött, alkalmatlan – egyszerűen szemétre való – holmit dobunk bele, s az teljességében bele is fér, a veder elemészti.

Az Ezüstveder csak fókuszok segítségével készíthető el, ekkor viszont esztendőkön át végzi a dolgát. A hatóidő lejártával annyi eséllyel transzmutálódik, amennyi az Ideamágia százalékom.

IN MEMORIAM

ZSOLDOS PÉTER

Tudunk róla vagy sem, valamennyien ismerjük, magunkban hordozzuk őt.

Nem kereste a reflektorfényt, nem emelt magának piedesztált, beérte annyival, hogy a szépirodalom nyelvén szóljon hozzánk - s tette ezt azzal a nyugalommal, azzal a kikezdhetetlen intellektuális szuverenitással, mely eleve kizárta, hogy bármely érdekcsoport elkötelezettjévé, háztáji jelentőségű ügyek katonájává váljon. Nem csupán író volt, az utánunk

jövők sem csak ekként fognak emlékezni rá - SF és fantasy történeteivel azonban egész nemzedékek látásmódját alakította, szerzők sokaságának mutatott új irányt. Olyan ember volt, aki, ha másutt születik, irodalmi díjak névadójává, nívós filmprodukciók ötletgyárosává, maga teremtette média-birodalom urává válik - mindebből idehaza csak a tisztelet, a szakma, s ami fontosabb, a közönség megbecsülése jutott neki.



Láthatta a Feladat televíziós adaptációját, megelégedéssel tölthette el, hogy Viking-ciklusának kötetei az újabb kiadásokban is gyűjtők féltett kincseivé válnak, és - immár nagybetegen - értesülhetett arról is, hogy a fantasztikum műfajának legelszántabb hazai művelői zászlajukra tűzték az általa teremtett világ nevét. Mindent elért, amit a magunkfajta itt, a Kárpátok koszorújában elérhet, távozásának hírére

véve mégsem erre, hanem azokra a történetekre, a zsoldosi világmindenség esztendőik óta várt új legendáira kellett gondolnom, melyeket vele együtt veszítettünk el. Fájdalmunkat csak a bizonyosság csökkenti, hogy mindaz, amit hátrahagyott, nem osztozik a halandók sorsában, hogy mítoszai - az emberség, a teremtő akarat Galateái - szellemétől vezérelve járják majd tovább a képzelet univerzumát.

Bepillantás a fantáziavilágok rejtett zugaiba...

Trollbarlang

Cím: Budapest 1067 Teréz krt. 13. Tel/Fax: 3-226-026
http://www.privatemoon.com E-mail: khaled@elender.hu, khaled@mail.datanet.hu

HRICZÓ GÁBOR

KÁOSZLOVAGOK

ÚJ WARHAMMER ROLEPLAY KARAKTEREK

Nagytszeltű Otto bon Streimer uram!

Bölcse útmutatásai alapján megtaláltuk azon írományt, melyet a mágus szolgái az elátkozott Heinstadt kastély kútjába rejtettek. Szerencsére még alkonyat előtt megtaláltuk a tekercset, s így megmenekültünk az itt meggyilkoltak szellemeinek bosszújától. Sigmarnak hála, az útonállók is elkerültek minket, s most már csak a futárokon múlik, hogy mikor ér el üzenetem Nagyságod kezéhez. De nem cifrázom a szót, hiszen tudom, hogy Uram nem az én locsogásomra kíváncsi, hanem a misztikus írásra, melyet szintén e börtök tartalmaz.

Álljon hát itt a titokzatos Gratius Bedecius utolsó írása, melyet már nem tárhatott személyesen a világ elé, s melyért életét áldozta az elátkozott kastély romjai között!

„Vannak oly titkos ismeretek a világban, miknek jobb a sötétség homályában rejtezní, mintsem hogy megzavarják azok elméjét, kiknek a Tudás Fája eme mérgezett almái halálukat hoznák. Ezért jól rejtésétek el e tekercset, mely tartalmazza mindazokat az információkat a Káosz leghatalmasabb balandó szolgáiról, a Sötét Templomosokról, melyeket a Szent Inkvizíció megbízásából gyűjtöttem az évek hosszú során, időt s tanítványaim életét nem kímélve. Rejtse azonban a föld mélye ezen szentségtelen írást, hogy ne kerülhessen avatatlan kezekbe, és ne okozza több ártatlan élet fonálának szakadtát!”

A Vérivó - Fejlesztett karrier (Khorne lovagja)

Vérvörös páncélba öltözötten, bárdal a kezében, s telhetetlen vérszomjjal szívében, Khorne lovagja még a legbátrabbakat is jeges félelemmel tölti el. Csak egy cél élteti: minél több vért kiontva s koponyát szétzúzva kielégíteni istene mérhetetlen vágyát az elátkozott lelkek birtoklására. Khorne lovagja soha nem kér és nem ad kegyelmet, vele a harc mindig halálig tart. Nem toboroz csapatot, s ha követik és teljesítik parancsait, jó, ha nem, az sem baj - ez esetben még mindig hasznosíthatók, mint áldozatok a Véres Isten oltárán. A világ egyszerű számára: vagy vele, vagy ellene. Öregvilág egyetlen szerencséje, hogy ilyen filozófiával még nála nagyobb hatalmak sem létezhetnének túl sokáig, s a túlerő végül mindig diadalmaskodik a magányos farkasokon.

FEJLŐDÉSI TÁBLÁZAT

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WP	FEL
	+40	+10	+3	+3	+8	+30	+2	+20	+40*	+40	

* - Nincs olyan dolog, mely Khorne lovagját a harctól eltánthathatná, ezért a küzdelem során immunissá válik mindenféle pszichológiai hatásra (félelem, terror, stb.)

Képzettségek:

- Démonok Ismerete (Demon Lore)
- Hárítás (Dodge Blow)
- Lefegyverzés (Disarm)
- Örjögés (Frenzied Attack)
- Speciális fegyver:
kétkezes- és kézfegyverek
(Specialist Weapon - Two-Handed, Fist)
- Utcai Harc (Street Fighter)
- Sebző Ütés (Strike to Injure)
- Erőművész (Strongman)
- Kínzás (Torture)
- Nagyön Szívós (Very Resilient)

Felszerelés:

- Káoszpáncél (testének külső rétege egyévválík páncéljával - 3 AP minden testrészen)
- Kétkezes- vagy harci fejsze
- Különféle kézfegyverek (Khorne lovagja sohasem használ löfegyvereket, maximum fejszét dobálja)

Démoni ajándékok

(D4 mutáció az alábbi táblázatból):

D100 LEÍRÁS

- 01-07:** Buzogányszerű farok (a lény közelharcban eggyel többet támadhat)
- 08-20:** Csonttüskék (a testből mindenfelé éles tüskék sarjadnak, melyek nehezé teszik a lényhez való hozzáférést, így közelharc ellenfelei -10-zel támadják)
- 21-25:** Fegyverré alakult végtagok (egyes végtagok tüskés buzogánnyá alakulnak, és így fegyvernek se utolsók)
- 26-30:** Hosszú fogak (vámírikus fogak sarjadnak az ínyből, melyek közelharcban akár használhatóak is)
- 31-37:** Koponyaarc (a bőr visszahúzódik az arcon, kiemelve a fej koponyaalakját)
- 38-48:** Kőkemény bőr (kitinszerű külső váz, mely +2 AP-t jelent minden testtájon)
- 49-59:** Lángoló bőr (a lény izzadsága a levegővel érintkezve azonnal lángra lobban, ám ez a bőrt nem károsítja - a lény immunis a normál tűzsebzésekre, és csak fele sebzést szenved el a mágikusaktól; közelharcban -20-szal támadható, és +D4-et adhat sebzéséhez)
- 60-65:** Oroszlánsörény (az arcszőrzet megállíthatatlan növekedése, mely hatalmas sörényt eredményez)
- 66-72:** Pengeéles karmok (a körömök gyors növekedése harcban is használható természetes fegyvereket eredményez)
- 73-80:** Regeneráció (a szervezet nagyon gyorsan küzdi le a sebesüléseket - a lény körönként 1 Sebpontot gyógyul)
- 81-87:** Szarvak (jól látható szarvak megjelenése a homlokon - harcban használhatóak, lehet velük öklelni)
- 88-95:** Tűzfújás (a lény képes tüzet köpni mind közelharcban, mind 16 méter távolságig - a támadás Ereje megegyezik a lényével, sebzés D6 + égés)
- 96-00:** Vadállatias arc (gyakori mutáció a Bestiák között, az arc valamilyen vadállatra emlékeztet)

Előélet:

- Bérlovag (Free Lance)
- Törvényen kívüli vezér (Outlaw Chief)
- Zsoldoskapitány (Mercenary Captain)
- Káoszharcos (ld. az alapkönyv 6. fejezetében)

Fejlődési út:

Khorne démona (általában Bloodletter vagy Bloodthirster, attól függően, hogy milyen tetteket hajtott végre ura szolgálataiban)

A Ragálypap - Fejlesztett karrier (Nurgle lovagja)

Nurgle lovagja olyan szörnyűséges látvány, hogy még a legedzettebbek sem mindig tudják visszatartani feltörekvő ebédjük maradékát, ha szemtől-szembe kerülnek vele. Rothadó, bűzlő fekélyekkel pettyezett teste maga a megtestesült istenkáromlás, az pedig, hogy ezek ellenére mégis életben van, maga a csoda. Ő a kiválasztott, a betegségek hordozója, aki azonban ellenálló a kórságokkal szemben, s végül mégis valamely átkozott betegségben pusztul el. Ő az aki lidércek járta éjszakákon koszlott rongyait kutakba dobálván a pestist terjeszti, ő az, ki férgeket hagy hátra mindenben, mihez hozzáér, ő a rothadás, az istenek átka. Ő az, kit csak szilárd hite tart életben, s kit istene, ha megun, játékszerként hajít félre.

FEJLŐDÉSI TÁBLÁZAT

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Int	CL	WP
+30	+30	+1	+2	+10	+20	+2	+10	+20	+40	+40	

Képzettségek:

- Ősi nyelv: démoni (Arcane Language - Demonic)
- Démonok ismerete (Demon Lore)
- Hárítás (Dodge Blow)
- Ellenállás betegségekkel szemben (habár sokféle betegséget hordoz, ezek egyike sem halálos számára)
- Méreg-immunitás (Immunity to Poisons)
- Méregkeverés (Prepare Poisons)
- Fájdalomtűrés (a lovag tönkretett teste már nem érzi a fájdalmat, így immunis minden olyan hatásra, mely ezzel kapcsolatos)
- Betegségek terjesztése (a lovag érintése erősen fertőző: a megérintett lénynek Szívósság alá kell dobnia D100-on, különben elkap egy véletlenszerűen meghatározott betegséget)
- Nagyon Szívós (Very Resilient)

Felszerelés:

- Teljes lemezvért Nurgle szimbólumával, vagy lepráscsuha
- Különféle fegyverek

Démoni ajándékok

(D4 mutáció az alábbi táblázatból):

- 01-10:** Borzalmasan kövér (a lény kétszer olyan széles lesz, mint normális társai, így nehezebb fog esni a szűk helyeken való közlekedés)
- 11-17:** Gülüszemek (a szemek békászerűen kidüllednek, ám amellet hogy tönkretezik arcot, az infralátást is lehetővé teszik)

18-30: Iszonyú testszag (a lény olyan borzalmas szagokat bocsajt ki magából, hogy a D12 méteren belül állók minden dobásukat -1-gyel, illetve -10-zel teszik - Nurgle híveire ez nem vonatkozik!)

31-50: Légyfelhő (a bőr rothadásnak indul, s a legyek ezt megérezvén beleköltöznek, itt keltve ki lárváikat, s a húsból táplálkoznak - közelharc ellenfelek pedig -10-zel támadják a lényt a látvány és szag miatt)

51-55: Megnagyobbodott testrészt (egy, a találati táblázat alapján kidobott testrész megnagyobbodott, így a test nehezebben mozog - a Mozgás eggyel csökken, s az Ügyesség is)

56-60: Mérgesgázt izzad (a lény minden körben kibocsáthat egy 4 méter átmérőjű gázfelhőt, ha előtte sikerült 5-öst vagy 6-ost dobni a D6-on - a felhő vagy még reg vagy bénít vagy delerians; ezt a Mesélő dönti el)

61-67: Púpos (a mutáns hátán csúf púp terpeszkedik)

68-84: Rémisztő megjelenés (a lény olyan iszonyúan néz ki, hogy minden 5 méternél közelebb kerülő halandónak Félelem-tesztet kell tennie, különben elmenekül)

85-94: Rothadó bőr (a mutáns bőre rothadni kezd, és az a leprásokhoz válik hasonlatossá - mivel a szétmálló izmok már nem működnek olyan jól, ez -1-et jelent az Erőre és Szívósságra, valamint -10-et a Kezdeményre)

95-00: Savköpet (a lény képes erősen maró savat köpni - ez plusz közelharc támadásnak minősül, Erő +2-vel, és dobni kell a Trollban megjelölt módszer szerint, hogy tönkremegy-e a páncél)

Előélet:

- Káoszharcos (ld. az alapkönyv 6. fejezetében)

Fejlődési út:

Nincs

A Sötét Tanító - Fejlesztett karrier (Tzeench lovagja)

Tzeench lovagjai mesterük hatalmas szolgálai, kiknek harci ereje és mágikus képességei sem a harc, sem az cselszövés mezején nem találhatnak legyőzőre: hiszen hiába erős egy lovag, a mágia legyőzheti; s hiába ismeri egy varázsló a titkos könyveket betéve, ha gyenge teste egy kóbor nyílvevő áldozatául eshet. Tzeench lovagjai ezért mindkét művészetben járatosak, s nem restek sem a kard, sem az elme köszörsülésére, ha alkalom adódik. Egy démon szolgájának pedig gyakran van szüksége mindkettőre. Ha ura úgy kívánja, híveket toboroz és lázadást szít, agitátorokat is megszégyenítő ügyességgel és ördögi ravaszsággal téve mindezt. Ha tudomást szerez egy ősi ereklve vagy varázskönyv hollétéről, azonnal útra kél, és csak a Halál akadályozhatja meg, hogy célját elérje. Állandóan Öregvilág útjait rója, s bár szavaira szinte mindenki, alakjára mégsem emlékszik senki. Ő az eltűnő s ismét megjelenő, ki állandóan változtatja alakját, ám az igazit senki sem ismeri. Ő az Elme, mely gyors, mint a tűz az őszi tarlón, s mellyel senki sem versenyezhet.

FEJLŐDÉSI TÁBLÁZAT

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	LD	Int	CL	WP	Fel
	+20	+20	+1	+2	+8	+30	+1	+20	+20	+40	+20	+30	+20

Képzettségek:

- Színészkedés (Acting)
- Ősi nyelv: démoni (Arcane Language - Demonic)
- Varázslás - Tzeench varázslatok (lásd a Warhammer Battle Magic dobozban)
- Démonok ismerete (Demon Lore)
- Álcázás (Disguise)
- Hárítás (Dodge Blow)
- Mágikus ereklyék azonosítása (Identify Magical Artifacts)
- Mágikus éberség (Magical Awareness)
- Mágia érzékelése (Magical Sense)
- Írás/Olvadás (Read/Write)

Felszerelés:

- Különféle álruhák, maszkok, arcfestékek
- Teljes lemezvért Tzeench szimbólumával (csak akkor, ha olyan mágiával is bír, mely miatt nem akadályozza a varázslást)
- Különféle fegyverek
- D6 Varázstárgy

Démoni ajándékok (D4 mutáció az alábbi táblázatból):

01-05: Albínó (a lény bőre teljesen fehér, szeme vörös, és nagyon érzékeny a fényre - sosem lehet infralátása!)

06-12: Arcnélküli (az arc képlékeny masszává alakul át, minden vonást eltüntetve róla - a lény vak, és mivel táplálkozni sem tud, csak sötét istene tartja életben)

13-23: Csápok (a karok csápokká alakultak át, de így is jól használhatóak)

24-34: Csőr (az orr és a száj egybenőtt, helyüket hatalmas csőr vette át)

35-40: Fejnélküli (a fej besüpped a torzóba, így minden funkcióját az látja el)

41-45: Gülszemek (ld. Nurgle)

46-50: Hatalmas fej (a fej hatalmasra dagad, s benne az agy is - +10 Intelligencia)

51-54: Hatalmas intelligencia (a lény intelligenciája megnő 10-zel, még ha ezzel meghalad is minden korlátot)

55-63: Hipnotikus tekintet (a mutáns tekintetével fogva tud tartani egy lényt, aki maximum 24 méter távolságra áll tőle - ha az nem dob Akaraterő alá, képtelen lesz bármit is csinálni, míg a lény el nem ereszt)

64-67: Kakastaréj (a fejen haj helyett hatalmas taréj nő)



68-72: Madárláb (az alsó végtagok karmos lábakká alakulnak át)

73-78: Meghosszabbítható karok (a kézben a csontok helyén izmok és hússzövet található, így a lény képes karját D12 méterre kinyújtani, és ezzel megtámadni valakit, aki nem támadhat vissza)

79-86: Szárnyak (a lény hátából szárnyak nőnek ki, így képessé válik a repülésre és a lebegésre is - sebessége 4*2D8 méter, emelkedés/süllyedés a sebesség 1/4-e)

87-94: Szemmelverés (a mutáns képes egy maximum 8 méterre álló lényt szemmel verni - dobj támadást; ha sikeres, a célpont ezután -10-et, illetve -1-et kap minden dobására)

95-00: Színes, mintás bőr (a lény bőre kisebb-nagyobb foltokban különféle színekben pompázik)

Előélet:

- Alkimista (legalább második szintű)
- Démonidéző
- Varázsló
- Káoszharcos (ld. az alapkönyv 6. fejezetében)

Fejlődési út:

- Démonidéző
- Varázsló

A Csábító - Fejlesztett Karrier (Slaanesh lovagja)

A Csábító talán a legkülönlegesebb a lovagok közül, hiszen ő nem is annyira lovas, mint inkább Slaanesh kegyeltje, s leggyakrabban nem is a férfiúi nem tagja. Ez persze nem jelenti azt, hogy kerülné a harcot vagy a veszélyeket: éppen ez az, ami őt élte. Az élet az állandó veszély, s a végletes érzelmek nélkül unalmas lenne számára, ezért minden alkalmat megragad, hogy valamilyen, a normál halandó által messzire elkerült vállalkozásba fogjon. Nincs olyan kaland, mely túl veszélyes lehetne számára, s nincs olyan vad orgia, mely kielégítené. Gyakran csatlakozik kalandozókhoz, hiszen azokat is a veszély vonzza, ám általában elég hamar ott is hagyja őket, ha azok nem tudják követni őrült szeszélyei útján.

FEJLŐDÉSI TÁBLÁZAT

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	LD	Int	CL	WP	Fel
+30	+30	+1	+2	+6	+40	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+30

Képzettségek:

- Ősi nyelv: démoni (Arcane Language - Demonic)
- Bűbáj (Charm)
- Tánc (Dance)
- Démonok ismerete (Demon Lore)
- Hárítás (Dodge Blow)
- Szerencse (Luck)
- Csábítás (Seduction)
- Speciális fegyver - vívótőrök (Specialist Weapon - fencing swords)
- Sebző ütés (Strike to Injure)
- Éles nyelv (Wit)

Felszerelés:

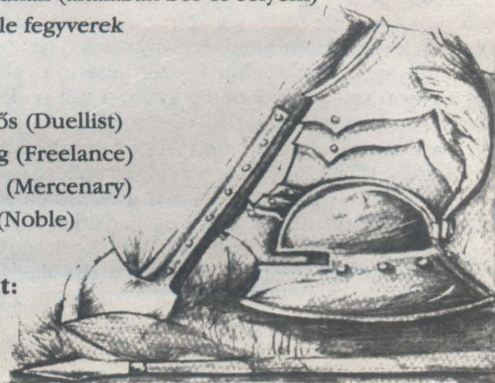
- Kihívó ruhák (általában bőr és selyem)
- Különböző fegyverek

Előélet:

- Párbajhős (Duellist)
- Bérlovag (Freelance)
- Zsoldos (Mercenary)
- Nemes (Noble)

Fejlődési út:

- Nincs



ADEPTUS ARBITES

NECROMUNDÁN

Az Adeptus Arbites a Birodalmi Bírák Testülete, akiket Necromunda lakosai egyszerűen csak Bírakként emlegetnek. Minden bolyvárosban megtalálhatók megerősített épületek, melyet jelentős erővel védenek. Necromunda fontos bolygó a Birodalom számára, ezért megengedhetetlen, hogy a lakosai eltérjenek a törvényektől, és lázadni kezdjenek, netán polgárháborút robbantsanak ki. A Bírák éberen őrködnek a törvények betartása felett, állandóan szemmel tartva mindenkit az Alsóváros bandáitól egészen a Főlakókig. Csak saját maguknak tartoznak elszámolással, még Lord Helmawr sem parancsol nekik, sőt, ő áll a legszigorúbb megfigyelés alatt. A Birodalom olyan szervezet, ahol a lázadás és a törvények be nem tartása az egész emberiség elleni véteknek számít, és büntetése is ehhez igazodik.

A Bírák a Birodalmi jelenlét zord és kérlelhetetlen emlékeztetői minden bolygón, így Necromundán is. Nem lehet őket sem megvásárolni, sem megfélemlíteni, sem korrumpálni. Mindenkit, aki a soraikba lép, a lehető legtávolabb átlomásoztatnak szülőbolygójától, hogy a lehető legobjektívebben tudjon eljárni munkája során. A civil lakossággal csak akkor állnak szóba, ha az mindenképp elkerülhetetlen, lakanyáikat pedig csak hivatalos eljárások során hagyják el.

A Bírakon kívül nincs még egy ilyen univerzális rendfenntartó erő Necromundán, mivel mindenki a saját területét ellenőrzi, ott próbálván fenntartani a békét. A kisebb ellenségeskedéseket a Házak elnézik, az őket érintő bűnügyekben pedig ők maguk járnak el. A Bírák nem is ezért vannak itt: az ő dolguk a birodalmi, nem pedig a helyi törvények betartatása. A Bírák legfontosabb feladatai a birodalmi monopólium alatt álló drogok és archeotech csempészetének megakadályozása, pszik és a Birodalom ellen felkelést szítók felkutatása, fontos tisztviselők védelme, valamint a Házak támogatása a rend fenntartásában, ha erre szükség van. Az igazán kemény veteránok megtalálhatók az Alsóváros egyes településein is, mint a rend fenntartói. Ők azok, akik irányítják a helyi őrseget, továbbá kiküldik a fejedelmeket, hogy elejét vegyék a törvényen kívüliek betöréseinek.

Az ilyen egyedülálló Artitereken kívül az egyszerű halandók kétféle egységgel találkozhatnak: az egyik az Arbitrator járőr csapat, a másik a kommandós egység. A járőrök azok, akik rendszeresen járkál az Alsóváros fontosabb helyeit a rendet felügyelve, míg a kommandósokat akkor hívják, ha valamilyen lázadást kell leverni.

Arbitrator járőr csapat 900 kredit

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Proctor	4	4	4	3	3	1	4	1	8
Bíró	4	3	3	3	3	1	3	1	7

OSZTAG: Az Arbitrator járőr csapat négy Bíróból és egy Proctorból áll.

FEGYVEREK: A Proctor és a Bírák kézi sorozatvetőkkel (bolt pistol) és gázgránáttal (choke grenade) vannak felszerelve.

PÁNCÉL: Testpáncél (carapace armour), melynek sisakjába beépítettek egy légszűrőt (respirator), szemvédő lencsét (photo visors), és infraszemüveget (infra goggles). Az Arbiterek nem kapnak kezdemény-módosítót a páncél miatt, mivel már gyermekkoruktól kezdve gyakorolják ennek viselését.

FELSZERELÉS: Bármely modell felszerelhető sorozatvetővel (bolter) 35 kreditért, vagy rohampuskával (shotgun) 30 kreditért. Egy Bíró felszerelhető gránátvetővel 130 pontért, melybe plusz páncéltörő és repeszgránátot is lehet venni (50, illetve 30 kreditért), de a gázgránát is kilőhető vele.

KÉPZETTSÉGEK: Az egész csapat rendelkezik a Kötélidegek (Nerves of Steel), Acélos akarat (Iron Will) és a Kemény fickók (True Grit) képzettségekkel. Félelmetes híruk miatt félelmet keltenek a bandatagokban és terrort az újoncokban.

LŐSZER: Mivel az Arbiterek felszerelése sokkal jobb, mint ami az Alsóvárosban beszerezhető, fegyvereikből nem fogy ki a lőszer akció közben.

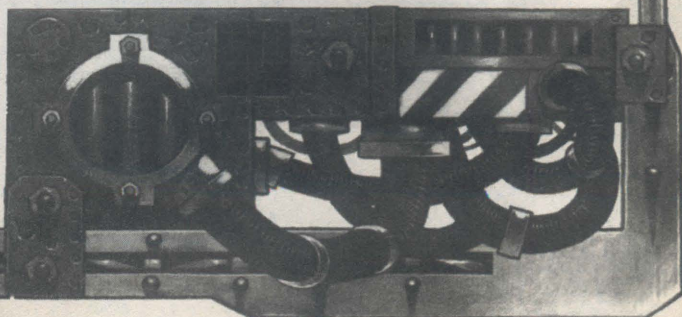
Arbitrator kommandós osztag 1100 kredit

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
Proctor	4	4	4	3	3	1	4	1	8
Bíró	4	3	3	3	3	1	3	1	7

OSZTAG: A kommandós osztag négy kommandósból és egy Proctorból áll.

FEGYVEREK: A Proctor és a Bírák gumibotokkal (power maul), plexipajzsokkal (suppression shield) és gázgránáttal (choke grenade) vannak felszerelve.

PÁNCÉL: Testpáncél (carapace armour), melynek sisakjába beépítettek egy légszűrőt (respirator), szemvédő len-



cséket (photo visors) és infraszemüveget (infra goggles). Az Arbiterek nem kapnak kezdemény-módosítót a páncél miatt, mivel már gyermekkoruktól kezdve gyakorolják ennek viselését.

FELSZERELÉS: Bármely modell felszerelhető riasztógránátokkal (scare granades) 20 kreditért.

KÉPZETTSÉGEK: Az egész csapat rendelkezik a Kötélidegek (Nerves of Steel), Acélos akarat (Iron Will), és a Kemény fickók (True Grit) képzettségekkel. Félelmetes híruk miatt félelmet keltenek a bandatagokban és terrort az újoncokban.

LŐSZER: Mivel az Arbiterek felszerelése sokkal jobb, mint ami az Alsóvárosban beszerezhető, fegyvereikből nem fogy ki a lőszer akció közben.

Új fegyver:

Az Adeptus Arbiter rohampuska

Rohampuska	S	L	S	L	St	Dmg	Save	Ammo	Spec.
Normal Lövedék	4	18	-	-1	4	1	-	4+	-
Sűrét	4	18	-	-1	3	1	-	5+	1" szóródás
Kivégző	4	18	-1	+1	4	1	-2	6+	lásd fent

Az Arbiter rohampuska a standard rohampuska olyan változata, melyet felkészítettek arra, hogy a normál lövedékek kívül egy speciális, adamantium hegyű páncéltörő lövedéket is használhasson. A lövedék neve „Kivégző”, melyet részben robolóereje miatt, részben pedig a beleépített nyomkövető berendezés miatt kapott.

A „Kivégző” lövedék ereje 4-es, páncélmódosítója pedig -2-es. Mivel a nyomkövető berendezés csak hosszú távon képes a célpontot tökéletesen befogni, célzásmódosítója rövid távra -1, hosszú távra pedig +1, viszont lehet vele elrejtőzött de észlelt modellekre is lőni.

Extra felszerelés

Minden egyes Arbitert úgy szerelnek fel, hogy bármilyen helyzetbe kerüljön is, kezelni tudja azt. A laktanyák rendelkeznek a bolyvárosokban található felszerelések teljes választékával, sőt még olyanokkal is, melyek más birodalmi világokról származnak. Nem meglepő tehát, hogy az Arbiterekkel játszó játékos olyan felszerelést vehet osztagának, amelyet csak akar (és nem kell a kereskedőkkel vesződnie), de csak akkor, ha a felszerelés összhangban van a küldetéssel.

Játékörtelet

Az Arbiterek a bolyváros rendjének és békéjének fenntartásán dolgoznak. A kisebb bandaháborúkkal nem foglalkoznak, azonban ha a bandák megszegik a birodalmi törvényeket, könnyen szembetalálhatják magukat egy kommandós

osztaggal. Ilyen bűnesetek lehetnek a felkelés szítása, a kereskedőházak megtámadása, vagy akár egy űrhajó kézre kerítése abból a célból, hogy a banda egy másik bolygón kezdjen új életet. Jól használhatók a Kívülállók dobozban leírt Arbitator történetek (különösen a Rohanjuk le a barikád!), de a legjobb, ha a helyzetnek megfelelő akciókkal szolgálunk játékosainknak.

Az Arbiterek fejlődése

Minden bolyváros körzetekre van osztva, és minden körzet a saját területének rendjéért felel. Azért közöljük az Arbiterek fejlődési lehetőségeit, hogy a játékvezetők karakteresé tehesék saját területük rendfenntartóit. Nem az a cél, hogy az Arbiterek önálló bandaként küzdjenek a többiekkel, hanem hogy a játékot színesítsék.

Az alábbi táblázat az Arbitatorok alap tapasztalati pontjait, és a rendelkezésükre álló fejlődési lehetőségeket mutatják meg.

Arbiter Kezdeti XP

Proctor	60+1D6
Bíró	20+1D6
Kommandós	20+1D6

Az Arbiterek az alaplönyvben leírt fejlődési táblát használják. Az általuk felvehető képzettségek a következők:

Képzettség típus	Proctor	Bíró	Kommandós
Ügyesség (Agility)			
Harc (Combat)	*		*
Vadság (Ferocity)	*	*	*
Izom (Muscle)	*		*
Lövés (Shooting)	*	*	
Lopakodás (Stealth)	*	*	
Technológia (Techno)	*		

Arbiterek elvesztése

Az akció közben elhalálozott Arbitereket a parancsnokság újakkal helyettesíti, a baj csak az, hogy az újoncok az alap tulajdonságon és képzettségeken kívül semmi speciális ismerettel nem rendelkeznek.



SPACE HULK

RÉGI ÉS ÚJ

Az olvasók közül valószínűleg sokan találkoztak már valamilyen formában a Space Hulk társasjátékkal. Néhányan talán azt is tudják, hogy a táblás játékból, melynek számítógépes változatai inkább ismeretesebbek (Space Hulk, Space Hulk II, és a Blue Byte turmix játéka, az Incubation, melynek alapjai szintén a Games Workshop játékaiban nyugszanak), tavaly új kiadás jelent meg. Tűlzás lenne azonban azt állítani, hogy a játék kedvelőit elhalmozták volna kiegészítőkkel. Míg az előző (első) kiadáshoz két kiegészítő doboz is napvilágot látott, az új változathoz semmi, a White Dwarf magazinban leköszölt egy-két új küldetéstől eltekintve. Nos, az elkövetkező néhány Troll mellékletben ezen súlyos problémán kívánunk segíteni új fegyverek, karakterek, osztagok ismertetésével. Azok kedvéért, akik nem ismerik a játékot álljon itt egy rövid ismertető.

A helyszín a 40. évezred, a WH40K startégiái játékból jól ismert univerzum. Stílusát tekintve ez az úgynevezett cybergót vonulathoz tartozik, azaz a modern technológia erősen keveredik a középkori hangulattal, feudális világképpel. Az emberiség uralkodója, az Istencsászár földi „trónján”, mozdulatlan sárga merevedve, pusztá akaratával kornáyozza az emberiséget. Ebben hűséges segítők az Űrgárdista rendek. A Császár ökleként is ismert, génmanipulációval előállított szuperhumán osztagok porrá zúzzák az emberiség ellenségeit. Felszerelésük, szervi beültetések messze a legtokéletebbek a galaxisban.

A génozók, akik a Space Hulkban (továbbiakban SH) ellenségként tűnnek fel, új idegen faj hírnökei, akiknek egyetlen célja, hogy emberlakta világokon beépüljenek a társadalomba, megfertőzzék azt, majd átvegyék az irányítást. A génozók hordák gyakran évszázadokig képesek várni, míg űrhajójuk emberlakta világok közelébe ér. Ráérnek, hiszen tisztavérű testvéreik szinte halhatatlanok. Járőveiket persze tűlzás lenne űrhajónak nevezni, inkább kiégett, lepusztult, aztán lakhatóvá épített járművek roncsai ezek. Saját meghajtá-

suk nincs, csak sodródnak a hipertérben, várva, hogy a sors pusztításra alkalmas helyre sodorja őket. Az ilyen roncsok az emberiség számára felbecsülhetetlen értéket képviselnek, a rég elfeledett technikai megoldások és írásos emlékek szempontjából.

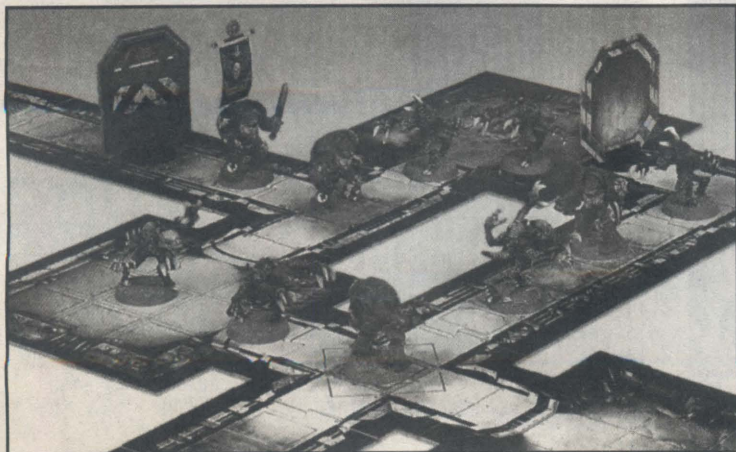
A génozók veszélyessége nem embertömegek lemészárlásában rejlik, hiszen egy elpusztított világon nincs mit irányítani. Áldozataik gyakran kincsvadászok, akiket az űrroncsban rejlő gazdagság csalt kelepébe. Ezek a szerencsétlenek utólag nem is emlékeznek, hogy valami megtámadta volna őket. A génozónak ugyanis elég egy egész apró sebet ejtenie áldozatán, hogy petéit annak szervezetébe juttassa, így áldozatának utódai génozók lesznek. Ezek aztán újabb áldozatok után néznek. A megfertőzött világokkal nem lehet mit kezdeni, ki kell irtani a teljes lakosságot, azonban ez a megoldás az iszonyatos embervesztések miatt nem a legjobb. Ez esetben is, mint mindig, a megelőzés a legjobb. A járőröző űrgárdistacirkálók minden egyes hajóroncs észlelést alaposan kivizsgálják.

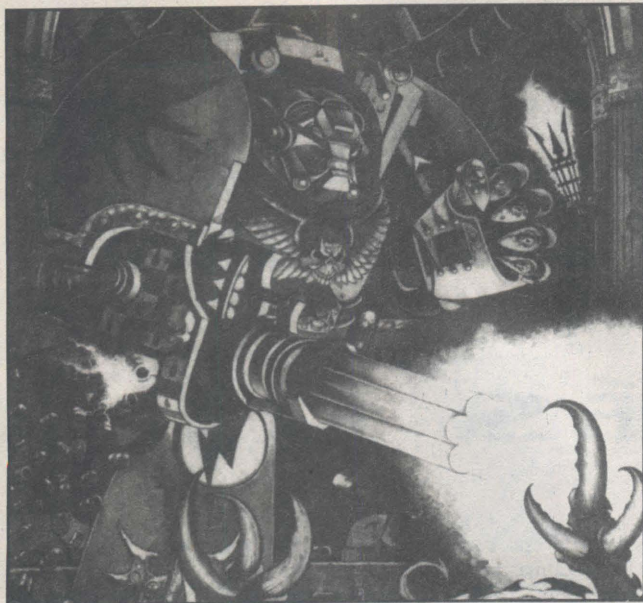
A SH-ban az egyik fél irányítja az idegen lényeket, a másik pedig az űrgárdista veteránosztagot.

A küldetések célját egy előre megírt vagy a játékosok fantáziájából született háttér adja. Maga a küzdelem pályaelemekből összeállított térképen zajlik. A terep négyzetekre osztott rajzolata a mozgást és a lövést hivatott egyszerűsíteni. A játék fordulókra osztott, mely fordulóban a játékosok a másik fél kiadott parancsaira reagálva mozgatják saját modelljeiket, akár a sakokban. (Persze a két játékot nem lehet összehasonlítani.) A fordulókön belül úgynevezett fázisokra oszlik a játékmenet. Minden mozgásnak és egyéb akciónak meg van a maga helye és ideje. Mindkét fél a fajra jellemző mennyiségű akciópontot kap. Ezeket körönként használhatják fel modelleik mozgására vagy az adott akció végrehajtására. Az űrgárdisták például 4 AP-t kapnak, azaz mindegyik gárdista négy pontot használhat fel, míg az embereknél jóval gyorsabb génozók 6 AP-t kapnak körönként. Minden egyes mozdulat és akció előre meghatározott AP-be kerül. PL: egy pontba kerül az egység egy mezőnyi előremozgatása, egy lövés, ajtónyitás, stb... A közelharc és lövés a játékmenet felgyorsítása végett az első kiadáshoz képest le van egyszerűsítve. Példának okáért nem kell sebzést dobni, ha valaki eltalálta ellenfelét, akkor azt le is ütötte.

A génozók hatalmas számbeli fölénye mellett kiemelkedő közelharcos képességeik is megzavarják az űrgárdistákat. (Három kockával dobunk találatra az űrgárdisták egy kockájával szemben, ráadásul a legnagyobb eredményt választhatják. Igaz ami igaz, egy „kicsit” több kezük van...)

Az űrgárdisták mellett szól azonban a tűzerő, tehát a löfegyverek felvonultatása, amit a génozók viszont nem tudnak használni. A modellek a számukra kijelölt belépési zónában érkeznek a csataterre. A csata addig tart, amíg valaki el nem végzi a számára kijelölt feladatot, ott automatikusan véget ér. A játékot még szórakoztatóbbá teszi, ha a fe-



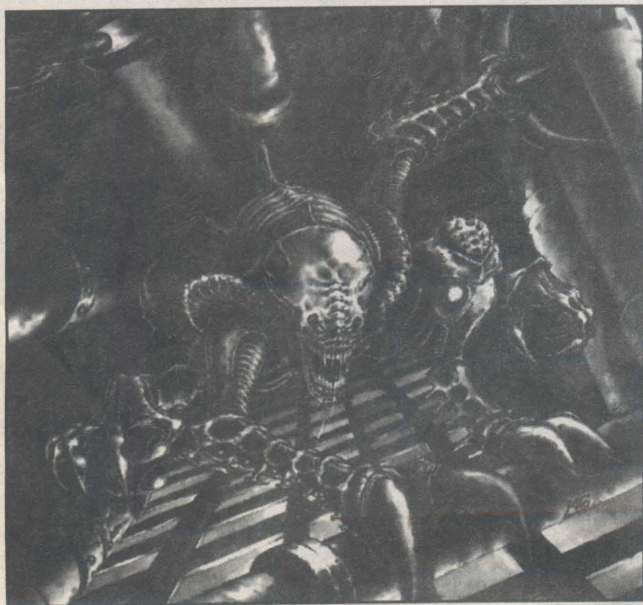


lek hosszabb küldetést választanak, amely 4-5 kisebb misszióból áll. Remélhetőleg, és amennyiben érdeklődés mutatkozik rá, ilyeneket is szeretnénk leköszölni az újságban.

Mint ahogy azt már említettük, tavaly jelent meg a játék második kiadása. Az első változathoz képest természetesen sikerült megváltoztatni a szabályokat, noha a rendszert nem rengették meg alapjaiban, azért sikerült egy-két érdekességet kifejejteniük. Ezek némelyike roppant bosszantó tud lenni az űrgárdistáknak, de viszont izgalmasabbá teszi a játékot. Íme egy csokorra való ezekből a változásokból, melyeket beépíthettek az új változatba is. A változások nagy részben az űrgárdistákra vonatkoznak.

IDŐMÉRÉS

Az egyik legfontosabb dolog, amit kihagytak a második kiadásból, az űrgárdisták fordulójára vonatkozó időlimit. Egy SH forduló a valóságban néhány másodpercet venne igénybe. Ez a csekély idő keményen próbára teszi a parancsnok ítélőképességét, melyen a küldetés sikere és testvéreinek élete múlik. Ez a felgyorsult tempó összeadódva a génorzők emberfeletti gyorsaságával keményen megszorogtatja az űrgárdisták tö... khm... nyakát. Ezt kívánja érzékeltetni az időlimit, mely csak az űrgárdista fél sikerét veszélyezteti. A gár-

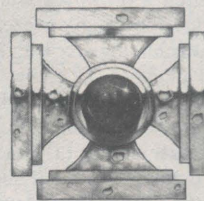


distáknak mindössze három perc áll rendelkezésükre, hogy végigcsinálják a fordulójukat. Az óra indítása a génorző körének végén indul (mikor azt a játékos bejelenti). A három perc elteltével ismét az idegenek jönnek, attól függetlenül, hogy az űrgárdisták mindegyike végrehajtotta-e a parancsot vagy sem. A megkezdett löves vagy közelharc kidolgozása természetesen befejezhető időn túl is.

Ha egy osztag őrmesterét megölik, a csapat akcióideje harminc másodperccel csökken. Amennyiben két osztagot két őrmester irányít és a második őrmester is meghal, további harminc másodperccel csökken az akcióra szánt idő. Az elvesztett őrmester helyét a rangidős katona veszi át, de ő még annyira nem tapasztalt, így neki nem jár plusz harminc másodperc gondolkodási idő. Vethetjük a fentieket úgy is, hogy az űrgárdisták gondolkodási ideje alaphoz két perc, és ehhez jöhet még hozzá a parancsnokoknak köszönhető bónuszidő.

PARANCSNOKI PONTOK

Az időmérő beállítása után az űrgárdista megállapíthatja mennyi parancsnoki pontja van. Ennek legegyszerűbb módja, ha fog hat papírfecnit, egytől hatig beszámozza őket (fél hétkor befejezheti ha akarja he-he-he), majd véletlenszerűen kihúsz egyet. A parancsnoki pontok számát egészen a génorzők körének végéig titokba kell tartani. A parancs pontok a páncélba épített kamerákon keresztül a járőrhajóról figyelő, parancsokat osztogató hadnagyot jelképezik. Felhasználásuk a szokásos módon történik, viszont ezt az ellenfél körében is megtehetik. Eerre csak akkor kerülhet sor, ha olyan modellel akar cselekedni a játékos amelynek a látóterében az ellenfél egy figurája akciót hajt végre. A parancsnoki pontok felhasználására csak azután kerülhet sor, ha az ellenfél végrehajtotta az említett akciót. A parancspontok elköltése a szokásos módon történik, viszont az ellenfél körében nem használható lesbeállításra (Overwatch). Természetesen jelezni kell a játékos társ felé pontjaink fogyását, és a génorző tisztozgatási fázisában be kell mutatni húzott pontjaink számát.



LÖVÉS

A lövés alapjai nagyrészt változatlanok, már ami magát a célzást illeti. A régebbi változatban a találat megállapításához sima, egyszerű, mondhatni mezei D6-ot használtak. A találatához az űrgárdistáknak 2D6-ot kellett dobni, és sikeres lövést akkor könyvelhettek el magának, ha legalább az egyik kocka 6-ost mutatott. Sortűznél erre is járt bónusz, tehát ha a modell álló helyzetben ugyanarra a célpont-ra lőtt a második lövésnél legalább ötöst, a harmadik lövésnél legalább négyest, a negyediknél hármast kellett dobni. Ennél jobb bónuszt nem lehet összehozni, tehát minden további sikeres lövéshez minimum egy hármast kellett dobni. Ebben a változatban a gárdisták nem élvezik a „több legyet egy csapásra” (Overkill) bónuszt. A kettő együtt kicsit durva lenne... Lesben állásnál (Overwatch) szintén nem jár sortűz bónusz. A lángszóró használata is más. Az új változatot a szabálykönyvből, a régít pedig az alábbiakból ismerhetjük meg. (A kettőt egyszerre nem javallott használni.) A nehézlángszórónak 6 lövésre elegendő tartaléka van, viszont minden lövésével egy pályaelemet teljesen beborít, légyen az bármekkora. Az adott szakaszon tartózkodó modellek D6 2+ dobása esetén elpusztulnak. Ha mégsem, akkor szabadon mozoghatnak a lángoló pályaelemen. A lövés egyébként ugyanúgy zajlik, tehát két AP-be kerül, és maximum 12 egység a hatótávolsága. Másik érdekesség, ha a lángszórónak legalább egy töltete van még fegyverében, megsemmisítheti azt önmagával és az adott pályaszakaszon tartózkodó összes modellel együtt. Ez 1 AP-be kerül, és automatikus halált okoz.



Gary Gygax

Minden szerepjátékok szülőapja

Azt talán mindenki tudja, hogy az első szerepjáték, amely megjelent, a D&D (Dungeons & Dragons) volt, és egyik fő alkotóját Gary Gygaxnak hívták.

Ugyancsak köztudott, hogy az első igazi szerepjátékokra szakosodott céget TSR Inc. néven jegyezték be az Egyesült Államokban. A beavatottak azt is tudni vélik, hogy Gygax mester a TSR Inc. fő tulajdonosaként irányított, s hogy valamikor a nyolcvanas évek közepén tisztázatlan körülmények között távoznia kellett. A valódi okokról és körülményekről persze mindenki csak találgatott, s a hírt: Gary Gygax kontra TSR per egy Dangerous Journeys c. új játék körül, megdöbbenéssel vegyes értetlenkedés fogadta, mely csak tovább növelte a témában született rejtélyek számát.

A vadabbnál vadabb pletykákat és híreszteléseket megunhatta maga Gary Gygax is, mert az Interneten megjelentette az események krónikáját. Most tehát megtudhatjuk, mi is történt valójában: hogyan született a TSR Inc., mi köze volt hozzá Gary Gygax-nek, miért, mikor és hogyan távozott, s mi minden történt ezután.

Azonban nem szabad elfelejteni, az alábbiak Gary Gygax álláspontját tartalmazzák, úgy, ahogyan ő meséli el. A TSR Inc. verziója - egyenlőre legalábbis - nem ismeretes, s kétséges, valaha is közzétesszik hasonló formában. Mindenesetre elgondolkodtató a tény: közel fél évvel ezelőtt a nagy múltú óriáskiadót lábán vásárolta fel a TSR-hoz képest igencsak fiatal Wizards of the Coast.

(Az alább következők Gary Gygax Homepage-éről származnak, s az ott található anyagot terjedelmi okokból csak kivonatos formájában adjuk közre!)

1973: Gary Gygax és Don Kaye - 50-50%-os tulajdonosként - *Tactical Studies Rules* néven vállalkozásba kezdtek.

1974: Brian Blume csatlakozott. A három tulajdonos egyenlő arányban osztozik a cégen.

1976: Don Kaye szívinfarktusban meghalt. Megalakult a TSR Hobbies Inc., és az özvegytől megvásárolta Don Kaye részét. Ekkor még Gary Gygax a cég részvényeinek több mint 60%-át birtokolta. Azonban állandó készpénz hiánya miatt hamarosan el kellett adnia a részvények jelentős részét. Tulajdoni hányada előbb 35%, majd 30%-ra csökkent.

Amikor a TSR Hobbies, Inc. megalakult 1976-ban Gary Gygax lett az elnöke (vagyis az igazgatója - szerk.) A cég még éppen csak beindult - noha éves bevétele meghaladta a 16 millió dollárt, adózás előtti nyeresége mindössze 4 dollár 25 cent volt.

Miután Gygax eladta részvényeinek több mint felét - egy részét társának, a másik felét pedig társa apjának, Kevin Blume-nak -, a TSR vezetését átszervezték. Két újabb igazgatói poszt született: Brian és Kevin Blume számára. Ámbár Gygax maradt az igazgatótanács elnöke, a gyakorlati hatalom a Blume-ok kezébe került. Ettől a ponttól kezdve Gary Gygax nem irányíthatta többé a céget. Minden ötletének kivitelezéséért meg kellett harcolnia, s alapvető elgondolásai - a termékek magasabb színvonalára és minőségére vonatkozóak; a szerzői nevek megjelenítése kiadványokon, és a forgalom utáni ho-

norárium fizetés; a TSR alkalmazottai vásárolhassanak a cég részvényeiből - sosem valósulhattak meg.

1983: Gary Gygax-ot Kaliforniába küldték, hogy hozzon létre leányvállalatot TSR Entertainment Corp. néven. Az elnevezés azonban nem kedvezett a helyi üzleti viszonyok között, ezért hamarosan *Dungeons & Dragons Entertainment Corp.* (DDEC) névre változtatták. A DDEC hamarosan szép sikereket ért el: beindult egy D&D rajzfilmsorozat, és Steven Spielberg is a TSR Inc.-től vásárolta meg éppen induló sorozatához az AMAZING STORIES címet.

1984: Gygax-nak vissza kellett térnie Lake Geneva-ba (a TSR Inc., székhelye), mert a cég adósságai óriási méreteket öltöttek, s bankjuk már felszámolási eljárást akart kezdeményezni, miközben Kevin Blume nevetséges összegért árusította részvényeit.

Mindezek háttérében számtalan vezetési hiba húzódozott meg. A Blume-ok még az év elején három új igazgatói posztot hoztak létre, s ezek betöltésére a mostanra megszűnt American Management Association (Amerikai Menedzsment Szövetség) által ajánlott szakembereket választották: két menedzsert és egy jogászt, olyanokat, akiknek mindaddig soha, semmilyen dolguk nem volt még a játékiparral.

A kialakult válsághelyzet kezelésére Gygaxon kívül senkinek sem volt elképzelése: a legkonkrétabb ötlet kimerült a Dragon magazin és az RPGA Network eladásában, valamint a TSR egyes részeinek felszámolásában. Gary Gygax azonban elkészített egy kilábalási tervet, amely megakadályozhatta a TSR felszámolását, lehetővé tette az adósságok visszafizetését. A bank által kinevezett csődtanács Gygax tervét fogadta el, s ez újra a kellő hatalomhoz juttatta a mestert. Gygax először is a cég költségeit csökkentette. Tisztogatása során a Blume-ok 90(!) rokonát bocsátotta el, akik adminisztratív munkakörben dolgoztak elképesztően magas fizetésért. Eladta a cég által vásárolt autókat, lakásokat és lízingszerződések tucatjait bontotta fel. Tevékenységével sikerült a TSR Inc., havi költségeit több mint 50%-al csökkenteni, s mindezek mellett megjelent az UNEARTHED ARCANA és az ORIENTAL ADVENTURES.

1985: A TSR Inc., nemcsak megmenekült a fenyegető csődtől, hanem újra nyereségesen működött. A kiebrudalt három exigzagató tanácsára azonban a Williams és Kevin Blume eladta részvényeit Lorraine Williams-nek, aki ezzel többségi tulajdonos lett. Gary Gygax megpróbálta az adásvételt megtámadni bírósági úton, ám a pert több fokon is elveszítette: az új főnök Mrs. Williams lett és maradt.

Az év végére Gary Gygax belefáradt az újrakezdődő huzavonába, megszüntette a pereket és saját részvényeit is eladta a többségi tulajdonosnak - ezzel egyszer és mindenkorra kivonult a TSR Inc. életéből.

1997: Gary Gygax távozása óta 12 év telt el. Ez idő alatt a TSR Inc. mind többet veszített presztízsből és piacából egyaránt. Lorraine Williams alatt újrakezdődtek az anyagi problémák, melyek végül ismét a csőd széléhez vezették a céget. Ám mielőtt bekövetkezett volna az immár elkerülhetetlennek tűnő felszámolás - a TSR Inc., fizetésképtelenné vált, adósságai meghaladták a 30 millió dollárt - a játékipar új óriása, a Wizards of the Coast segítő kezét nyújtott, és felvásárolta a halódó nagy öreget.

A TSR életében egy újabb korszak vette kezdetét...



Lenner (Fortamin) István

Alkony

„...Er'len
is volt
kalandozó,
küzdött
az életéért,
harcolt,
és ölt, ha
elkerülhe-
tetlennek
látszott.”

A férfi az árokparton ült, és zavaros tekintettel bámult bele az éjszakába. Alant, a nagyobb kövek zajos csobogással habfodrokat szakítottak a patak testéből, majd odébb a tajték elsimult, és a felszín remegve tükrözte vissza a magasan álló holdat. Aztán egy kő, vagy kidőlt fatörzs újabb sebet tépett, de a kicsiny patak csak szaladt tovább távoli célja felé, mintha tudná, hogy pár mérfölddel messzebb, megerősödve, ezek a sebek vajmi keveset fognak már szármítani.

A férfi is szeretett volna messzebb lenni, távolabb attól a sebtől, melyet a mai nap ütött a szívére. Próbált ugyan gyógyírt lelteni rá a Csupasz Sünmedvében, de a fogadás az éjjel közeledtével kipenderítette a szállást nem óhajtó vendégeit. Haza is mehetett volna, ám sejtette, Libertan túlfelén a kicsiny házacska és a szoba négy fala csak az emlékek áradatát idézné elő. Kiült hát a város szélére az árokparterra, és hagyta, hogy az északról, Abrizu hegyei felől lezúduló hajnali, jeges szél enyhítsen a lélek fájdalman.

Nehéz volt átélni a veszteség érzését másodsorra is. Több mint öt éve, mikor istenné lett az örült mágus, maga után pusztulást hagyva Ghalla világán, Er'len a szüleit és egész rokonságát veszítette el. Emberek, törpék, trollok és teljes népek halál-sikolya volt az ár, amiért a bolygó megszülte Dornodont, a hetedik halhatatlant. A túlélőket a kényszerűség vitte rá, hogy ka-

landozóként járják a világnak azt a kicsiny szegletét, ami valamely csoda folytán megmenekült a tűzhaláltól.

Er'len is volt kalandozó, küzdött az életéért, harcolt, és ölt, ha elkerülhetetlennek látszott. Kincsek után vadászott, küldetéseket vállalt fel, és a szabad ég alatt hajtotta álomra a fejét, hogy riadtan ébredjen, mikor tolvaj árnymanó kéz nyúl iszákja felé. Libertan azonban – a kicsiny város a Nagy Csatorna innenső oldalán – rabul ejtette. Illetve nem is a város maga, hanem Kysze, az elf leány volt az, akiért hónapról hónapra, majd hétről hétre visszatért, míg egy nap összeszedett vagyonkáját aranyakra cserélte, és megtelepedett a polgárok között.

– Te Er'len vagy, Kysze jegyese.

A férfi elkapta tekintetét a vízen táncoló holdról, és a túlparterra meredt. Észre sem vette, mikor telepedett le szemközt a másik, és hiába is erőltette szemét, csak az ismeretlen sötét tömegét tudta most kivenni a patak túlsó oldalán.

– Egy év hosszú idő Alanorban – folytatta az idegen –, az ember könnyen beleszokik Borax udvartartásába, mikor pedig vissza kellene térni...

A mondat befejezetlen maradt, de Er'len gyomra így is kegyetlenül összerándult, mintha ütés érte volna.

Évente egyszer Wargpin, Xantrox, Huertol és Libertan lakói kiválasztották maguk közül

a legszebb virágszálat, a legígérete-sebb leányt, aki egy évig megkapta azt a lehetőséget, hogy Alanorban, Borax udvartartásában szolgálhatott. Ezt a kegyet a varkaudar háborúk után adományozta a király az erdaui városoknak, s az idei év volt a harmadik, hogy Raia havában, a jóság napján élhetek vele. Ezen a napon a libertani mágustorony legbelső szobájában a négy város négy kiválasztott leánya átléphette azt a térkaput, melynek túlfelén a Yaurr birodalom fővárosában bukkantak elő. Er'lent nem kellett rá emlékeztetni, hogy ma volt a jóság napja, és Libertan polgárai Kysztét ajándékozták meg a lehetőséggel, őt magát pedig a várakozás egy évnyi gyötrelmével.

– Mit akarsz, idegen? – sziszegte a sötétbe. – Kysze szeret engem, és vissza fog térni. Én hiszek őbenne.

Er'len keze rákúcsolódott a nyakában hordott kis borostyánfigurára, melyet az elf leány ajándékozott neki első találkájuk estéjén, és amely Raia isten szent szimbólumát váltotta fel, mikor kalandozó életmódját feladta.

A túlparteri alak éleset sercintett a patakba.



– Ma még csak győtrődsz, barátom. Holnap azonban már vágyódni fogsz, és talán útrakélsz. Meglásd, nem telik bele egy hónap, és majd a Nagy Csatorna innesső partján fogsz rágódni az átkelésen. – Egy pillanatra elhallgatott, majd kisértatva még hozzáfűzte:

– Aztán persze elbuksz, és a vércápák eledele leszel, mint már annyian az ostobák sorában.

– Ki vagy te, és mit akarsz? – Er'len lassan felemelkedett ültéből, keze ökölbe szorult. A másik mintha csak lelke legmélyéből olvasta volna ki féltett titkait. Ezerszer kívánta már az este folyamán, hogy szárnya lehessen, és tudta, úgys neki fog vágni a hosszú útnak.

– Üzletet ajánlok – válaszolta az ismeretlen, és két vörösen izzó zsarátnok lobbant szemében. – A Nagy Csatorna, mely elválasztja Erdauint Alanortól, könnyen szedi az áldozatait, és a felkészülés akár egy évet is igénybe vehet. Ha azonban magadba nézel Er'len, láthatod, a szerelem milyen türelmetlen és követelőző jóság. Tombol, ha falakat emelnek köré. Amit én ajánlok, az a rövidebb út, és cserébe nem aranyakat kérek fizetség gyanánt – hogyan is kérhetnék ilyet egy valamikori kalandozótól. Márpedig te kalandozó voltál Er'len, így talán emlékszel még, mit is jelent az a szó, hogy küldetés...

Másnap, délben indult. Rég nem járt Libertanának abban a felében, hová menni készült – egészen pontosan azóta nem, hogy a szoba falára akasztotta rövid kardját és gromakpáncélját. Most a páncélt újra mellkasára csatolta, a rövid kard pedig az oldalára került.

Emitt a vegyesboltnál jobbra fordult, és sietős léptekkel elhaladt a fegyverbolt előtt. Fejét önkéntelenül is lehajtotta, nem kívánta, hogy egy rég látott ismerős felismerje és faggatóra vonja. Előre félt a beszélgetésektől, melyek valahogy így

kezdődnének: „Legutóbb egy hasnyákkal végeztem, miután kikutattam a mίνoszkúpot. Ha láttad volna azt a csatát, öregem... És te merre jártál az utóbbi két évben? Hogy semerre? Letelepdedtél? Micsoda?” Egy pillanatra beleborzongott a gondolatba.

Az utca, amin haladt, Libertan nyugati végébe, egy térre vezetett, melyen egy díszes építmény állt. Er'len megtorpant a tér szélén, és elgyönyörködött a hét karcsú oszlopban, és az építmény tetején komolykodó kis nimfákból és tündérekből álló szoborcsoportban, melyet bármely oldalról is nézett a szemlélő, mindig más életképet adtak elő. A hét karcsú oszlop trikornisszarvakat formázott, és bár oldala nem volt az épületnek, a fentről dúsán alábukó borostyán csak egy bejáratot hagyott szabadon a szentélybe.

– A fény szentélyébe – sutogta a férfi, inkább csak magának. Emlékezett a csodás, halvány kékes fényre, amely az este közeledtével lengte körül az építményt, messzire űzve minden gonoszt és rosszakarót. A szentély közepén egy különlegesen faragott kő állt, melyet még VI. Borax király ajándékozott a kalandozók egy csoportjának, az Álomörzőknek. Ezen a kővön keresztül áramlott a szentélybe Raiának, a jóság, és Eleniosnak, a szeretet istenének éltető és békítő energiája. Néha, messziről érkezett zarándokok tucatjai töltöttek el odabent egy-egy estét, és volt idő, mikor egy hosszú útról megtérve maga Er'len is kihasználta, hogy teste minden porcikáját átjárja a béke és a jóság gyógyító ereje.

Belépett az építménybe, gyors pillantásokkal felmérve a bent tartózkodókat. Két elvaccolódott utazó jobbra, egy indulásra készülődő kalandozó velük szemben. Felsőhajtott,

ám öröme korainak bizonyult, mivel valaki hátulról a vállára csapott.

– Er'len, öreg cimborá! Hát, Sukom papát már meg sem ismered?

Ez nem lehet igaz! Az öreg kobudera, akivel egyszerre érkezett Erdauinra, a végeérhetetlen menetelés után a kiegészítő földön.

– Sukom papa – fordult meg tetetett örömmel és tárta ölelésre karjait. – Mi szél fútt erre? – Hosszú a sora annak, fiam. Ülj le ide a kő tövébe, és hallgassd csak!

A kobudera úgy foglalt helyet, hogy Er'len kénytelen volt hátát a közepén álló kőnek támasztani, mikor leült.

Hátall! – dohogott magában. Ha nem szabadul meg gyorsan Sukom papától, ideje sem lesz arra, hogy végrehajtsa az ismeretlentől kapott feladatot, mert délutánra már megtelik kalandozókkal a szentély!

– Tudod, fiam, az egész amiatt a förtelmes isten miatt van – fogott bele a kobudera. – Chara-din a neve, hogy Raia bocsása meg nekem. A szolgáló templomot emeltek neki a Grákó-hegységben és az a tervük, hogy a városok romlására törnek. Egy Thargodan lord vezeti őket, aki Dögvésznek nevezi magát, és egy másik létsíkról, a Sötét Földről érkezett. Gyalázat, de ezek az istentelenek azt is beszélik, Alanorban nem maga Borax király ül a trónon, hanem egy trónbitorló mágus, az ő emberük. Ha ez így van, én sose kívánom látni Alanor fényeit, fiam. No, de gondolhatod, hogy mindezek után én sem hagyhattam annyiban...

Er'len mosolyogva bóloggott, de az esze egyfolytában azon járt, miképp is rázhatná le az öreget, legalább annyi időre, hogy a közepén álló követ jobban szemügyre vehesse.

– ...karmának egyetlen karcolásától olyan erős mérge rágja azóta is a bennsőt, hogy alig tudtam elvergődni Libertanig. Csak a fény szentélyének gyógyító erejében bízhatom, ezért úgy gondoltam pár napig itt kúrálom magam.

– Raia szent nevére! – patant fel hirtelen Sukom papa, és megindult a kijárat felé. – Egyet azonban elfogtam a szolgálói közül! Ezt neked is látnod kell, fiam. Jöjj csak ki egy pillanatra!

Ahogy a kobudera befordult a sűrű borostyán függöny mögé, Er'len sietősen munkához látott.

– Valami jel, vagy rúna lesz. Nem hiszem, hogy különösebben elrejtették volna – mondta éjszaka az idegen, és azzal áthajított egy ovális tárgyat a patak túlsó partjára, Er'lennek. – Annyit kérek csak, hogy érintsd hozzá ezt a szimbólumot. Nyomd oda jó erősen. Ha nem tévedek, azon a rúnán keresztül áramlik az isteni energia a kőbe.

– És miért lesz ez jó? – kérdezte akkor ő.

– Hogy megtisztuljon – sutogta alig hallhatóan a túlparti ismeretlen. – Csak azért, hogy megtisztuljon.

A rúna valóban ott volt, és ha Er'len megerőltette a szemét, még így a fénynél is láthatta a kékes derengést körötte. Egy napot formázott, benne egy nyitott szemmél, s a nap sugarai szavanként rejtették a varázsszöveget, ami egy dimenziórésen keresztül nyúlt át az istenek síkjára. A kapcsolat és a gyógyító erő tagadhatatlanul itt a jelnél volt a legerősebb.

Elővette az ismeretlentől kapott tárgyat. Akkora volt mint egy medál vagy isteni szimbólum, ám az általa ismert hét halhatatlan közül egy sem ajándékozta meg hívóit ilyen formával. Valami labirintust ábrázolt, közepén egy vörös kővel.

– Egy káros szimbólum – Sukom papa hangja fenyegető komorsággal hangzott a szentély bejáratából.

Er'len gyorsan cselekedett. Egy pillanatra kívánta csak hozzáéríteni a jelhez a



szimbólumot, ám a tárgy kitépte magát a tenyeréből, és mágnesként tapadt rá a kőre, eltakarva a nap és a szem ábráját. De nemcsak egyszerűen rátapadt, szinte beette magát az anyagba. Savszerűen felmarta, hólyagosította a követ, miközben fojtogató füstöt okádott magából. Nem volt már sehol a barátságos, kékes derengés, csak egy fehéres sebhely, ami szürke pépet gennyezett a szentély padlójára.

– *Megtisztuljon, igen megtisztuljon* – zakatoltak Er'len agyában az ismeretlen szavai. – *De most mi tisztított meg mit?*

Eszével sejtette már, hogy rettenetesen nagyot hibázott, és gyengeségében gonosz dologra vették rá, ám szíve – az áruló szív – sem késlekedett a felmentéssel:

– *Kyszéért tetted! Kysze miatt, csakis őmiatta!*

Kifelé indult volna, de Sukom papa merített előtte.

– Közéjük tartozol hát – kiáltott a kobudera, és Er'lennek nem maradt arra ideje, hogy magyarázkodjon, vagy akár csak megkérdezze kik közé is tartozik, mert Sukom papa azonnal támadott.

Bár a kobudera jóval idősebb volt a férfinál, és pusztá kézzel küzdött, mégis övé volt a támadás előnye. Öklei sziklahatagként csaptak le a másik testére, és lendülete csak akkor hagyott alább, mikor a gromak páncél tüskéi felsebeztek a kezét. Apró megtorpanása elég idő volt arra, hogy Er'len előránts a rövid kardot és védekezze állásba helyezkedjen.

– Chara-din szolgája vagy, Dögvész talpnyalója – acsarkodott Sukom papa, és újabb rohamra indult.

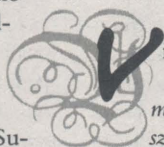
Akár a lecsapó kobra, oly gyorsan lendítette öklét, és a szív felé célzott ütése nem hagyott kétséget Er'lenben, hogy ez a küzdelem csak egyikük pusztulásával érhet véget. A kobudera támadása felébresztette őbenne is a kalandozóvért, és önkéntelenül mozdította a kard hegyét egy lehelletnyivel odébb, a második támadáskor.

Egy harcművésznek bizony ki kellett volna kerülnie a fegyvert, de Sukom papa testét belülről a mérge emésztette, és mozdulatának nem volt korlátlan ura. Belerohant a kardba, összegörnyedt, majd a padlóra hanyatlott.

– Gyalázat – üvöltötte egy hang Er'len bennsőjében. – Barát barátot ölt a fény szentélyében, ott ahol a gyilkosságnak még a gondolata is el kell hagyjon minden belépőt.

– Szentségtelenség – visszhangoztak az oszlopok.

– Szentségtelenség – kürtölték a kicsiny tündérszobrok a tetőn, miközben Er'len riadtan menekült végig Libertan utcáin.

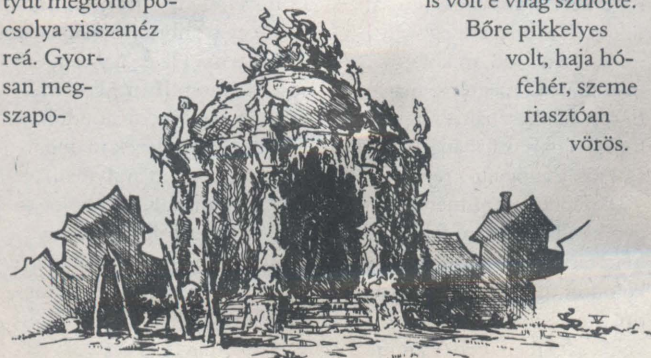


issza kellett térnie.

– *Ha sikerrel jártál, másnap alkonyatkor a szentélynél megtalálász – így búcsúzott az ismeretlen, azon az éjszakán – ha nem, az istenem legyen irgalmas hozzád, hogy soha többé ne találkozzunk Ghalla világán.*

Vajon siker volt-e az, ami tegnap történt? Vajon mennyit ér a szerelem, mennyi bűnt válalhat fel érte? Hol a határ, és mikor kell megszakadnia a szívnek?

Er'len érezte, hogy valami megváltozott, amint ráfordult a térre vezető kis utcára. Talán csak az alkonyattal együtt küszört be több homályos árny a házak tövébe, amiért az emberfia inkább távolodni kívánt a helytől. Majd egy gyanús cuppanás, toccsanás és a férfin végigfutott a hideg, mikor rádőbbsent, hogy az egyik mellékutcából a kátyút megtöltő pocsolva visszanéz reá. Gyorsan megszapo-



rázta lépteit. A következő házsarok mögül már látni fogja a szentélyt.

Az építmény ott volt, ahol lennie kellett, de az átalakulás, amin végbement, oly iszonytató volt, hogy Er'lennek földbe gyökerezett a lába. A szentély környékét bokáig érő szürkés penész borította, melyet az épület talpazatánál már egyfajta nedvedző nyálka váltott fel. A dús borostyán most sárgán, fonnyadtan csüngött alá, levelei közt fehéres bábok, férgek ütöttek tanyát, s hemzseggő zsi-zségüktől forni látszott az épület oldala. Amik pedig egykor csontfehér oszlopok voltak, most torz kinövéseket, idomtalan kacsokat szültek testükből. Oldalra pillantva kihegyezett és felállított, ember nagyságú karókat vett észre, és Er'len beleborzongott a gondolatba, mire is szolgálhatnak majd ezek. Lassan, bizonytalanul belegázolt a szürkés penészbe, és elindult az egykori szentély felé. Ha mindezt ő tette, ő is fog megfizetni érte.

Sötét árny állta el a bejáratot, mikor már csak pár lépés választotta el tőle.

– Üdvözöllek otthonomban, Er'len – mondták a parázsló szemek. – Eljöttél hát a jutalmadért.

– Ki vagy, átkozott? – ordította a férfi. – Ki vagy te, hogy meggyaláztad a fény szentélyét?

– A feladatot te magad végezted el, és ezzel leköteleztél engem, Dögvészt – mondta az ismeretlen és előlépett a homályból, felfedve kilétét.

Nem volt ember, elf vagy troll – bár termete elérte ez utóbbit –, egyáltalán nem is volt e világ szülőtte.

Bőre pikkelyes volt, haja hófehér, szeme riasztóan vörös.

Kézfejen hatalmas karmok me-redeztek, pofájából agyarak álltak ki. Nyakában annak a szimbólumnak a párja lógott, melyet Er'len a Fény szentélyébe vitt magával. Egy Thargodan lord volt a Sötét földről, hatalmas varázstudással, mely éjjelke gonoszszággal párosult.

– A szerelem gyakran elvakulttá tesz, emberke, ám emellé olyan erőt és hitet ad, melyet semmiféle isteni hit nem pótolhat. Jóval felülfiztetted az árat, és most jogosan várod a jutalmadat.

– Megöllek – sziszegte a férfi, kardja után kapva.

– Tévedsz. Aki ezt megteszi, az nem te leszel – mondta nyugodtan a Thargodan, és karmos mancsa varázsrúnákat kezdett róni a levegőbe. – A korlátlan teleport varázslat Alanorba röpít majd, mint ahogy egyezségünk szólta, Er'len. Tudnod kell azonban, hogy akit ott királyként találász, az valójában nem az igazi uralkodó, hanem Chara-din nagy hatalmú követe, az Éjmágus. Nincs miért titkolnom ezt előtted, hiszen élő lélek még nem került ki a palota alagsorából, mióta ott is felépült a rothadás szentélye. Talán látni fogod, hogy istenünk mily mohó étvágygal fogyasztja ol-tárán az élő áldozatokat, lett legyen az olyan hívatlan vendég, mint te magad.

Dögvész ujjá egy pillanatra elgondolkozva megállt az utolsó mozdulatnál, amivel a teleport varázslatot készült kisütni, és pofájára valami visszataszítóan torz grimasz ült ki.

– Meg kell azonban jegyez-nem, hogy istenem sokkal jobban kedveli az erdaiuini leányok életerejét. Roppant mód hálás volt, Libertan városának legutóbbi engesztelő áldozatáért is, ha érted mire gondolok.

A varázslat kisült, de mielőtt Er'len teste végképp megtette volna a több száz mérföldes utazást az alanori palotába, fájdalmas kiáltással búcsúzott Libertantól.

– Kysze, neeeem! ☹



Hatalom Kártyái

A Rúna olvasói ezúttal Magyarország egyik leg-sikeresebb gyűjtögetős kártyajátékával, a Hatalom Kártyái Kártyajátékkal (játékosok között elterjedt nevén HKK) ismerkedhetnek meg. Elsősorban azok találhatnak újdonságokat ebben az ismertetőben, akik még nem ismerik ezt a játékot.

A későbbi Rúnákban a gyakorlottabb HKK-sok számára is lesz érdekesség,

mivel folytatni fogjuk a HKK-ról szóló cikksorozatot pakliösszeállítás, majd versenyzési tanácsokkal. Bár nyilván sokan tisztában vagytok azzal, hogy mi is az a gyűjtögetős kártyajáték, egy pár szót azért írok róla, hátha van olyan, aki még nem hallott erről a gyakorlattal megunhatatlan szórakozásról. A gyűjtögetős kártyajátékok lényege, hogy több száz, esetleg több ezer kiadott lap létezik egy fajta kártyajátékhoz. Ha veszel néhány csomag kártyát, akkor ezekben véletlenszerűen találsz lapokat. Lesz olyan lap, amiből több is lesz a vásárolt paklikban, lesz olyan amelyikből egy sem. Ezekből a lapokból állíthatsz össze magadnak egy paklit, amivel játszol a minden pakliban megtalálható szabálykönyv által leírt játékszabályok szerint. Később azután vehetsz újabb csomagokat, vagy cserélhetsz a barátaiddal, így bővítve a lapkészletedet. Ezáltal különböző paklikat tudsz összerakni, így mindig új és új oldalát fedezheted fel a játéknak. Kezdő játékosok figyelmét fel szeretném hívni arra, hogy szinte minden gyűjtögetős kártyajátékban a lapoknak különböző gyakorisága, és ezáltal különböző értéke is van. Vannak ritka lapok és vannak gyakoribbak. Figyeljetez erre, ha kártyákat cseréltek!

E rövid kitérő után kanyarodjunk vissza ismét a HKK-hoz! Először is ismerkedjünk meg a játék hátterével. A Hatalom Kártyáiban egy természetmagikus világéget átél bolygó, Ghalla egy épen maradt félszigetén játszotok, ahol éppúgy bukkannak ősi erekre, mint vérszomjas szörnyetegekre. Ezt a félszigetet Túlélők Földjének hívják, mivel azok, akik túléltek a világéget, itt találtak újra otthonra. Te és ellenfeled egy-egy hős kalandozót személyesítetek meg, akik egymás ellen küzdenek a túlélésért. Varázslatokkal, megidézett szörnyekkel és kalandozóiddal igyekszel elpusztítani az ellenfeledet. Ez a háttértörténet ismerős lehet azok számára, akik játszanak a Túlélők Földje levelezős szerepjátékkal, de nem szükséges ismerned a levelezős játékot, ahhoz, hogy játszhasd a HKK-t.

Most pedig nézzük meg a játék menetét! Az első lépés egy pakli összeállítása a rendelkezésre álló lapokból. A paklival szemben két alapvető kikötés van: legalább 30 lapos kell legyen, és egy fajta lapból maximum háromat rakhatsz be. Ha ezzel kész vagy, akkor már csak egy kis helyre, papírra és tollra van szükségetek (ezzel varázspontjaitokat, és életpontjaitokat fogjátok számolni).

Lapjaitok kezdetben mind a pakliban vannak, majd a játék

kezdetekor mindegyikőtök húz öt lapot a paklija tetejéről. Kijátszott lapjaitok az asztalon vannak, a lényeitek a tartalékban, vagy az örposztban. (Innen támadhatod közvetlenül ellenfeledet.) A játékból kikerült lapok helye a gyűjtő. Minden játékos a gyűjtőjébe rakja az eldobott, vagy elpusztult lapjait. Az asztal feléd eső oldalon vannak a te lapjaid, az ellenfél lapjai pedig veled szemben. Ha megidézel egy lényt, az a te tartalékodba kerül, amikor támadsz vele, akkor az örposztba tolod. Lényeken

kívül egyéb lapokat is használhatsz, ezek a különféle lap típusok: építmények, tárgyak, szakértelmek, szintlépések, varázslatok és helyszínek. Lapjaid kétféle módon helyezkedhetnek el az asztalon: passzívban (ezt fektetett helyzettel jelöld), vagy aktívban (ezt állított helyzettel jelöld). A kettő között a különbség az, hogy a passzív lapok nem fejtik ki a rájuk írt hatásokat.

Mindkét játékos 20 életponttal (továbbiakban ÉP) és 0 varázsponttal (továbbiakban VP) kezd. A VP-ből tudjátok

A játék elkezdéséhez először is meg kell ismerni a lapok felépítését. Nézzük, hogy mi is olvasható le egy kártyáról!

1. A kártya neve.
2. A kártya idézési költsége. A varázspontot, a szörnykomponenseket és a építkező lényeket jelent.
3. A kártya típusa.
4. A kártya altípusa. Erre bizonyos, más kártyák hivatkozásaiban lehet szükség. Az élőhalott lényeket a ikon jelöli, a mentális varázslatokat, a tűzvarázslatokat.
5. A kártya istene. Ez határozza meg, hogy a lap milyen vallású, ez összhangban van a lap színével is. „Szintelen” lapoknál (pl. szintlépés, szakértelmek) itt nincs semmi.
6. Egyéb ikonok. Itt van feltüntetve, hogy egy szörnyből hány szörnykomponens nyerhető ki (ahány jelet látsz, annyi); melyik tárgy van fémből (F), tából (T) esetleg mindkettőből; mely tárgyakat kell lényeknek adni, ill. mely lények képesek tárgyakat használni (C).
7. A kártya leírása.
8. Színesítő szöveg. Ezek nem szabályok, nem a lap működésére vonatkoznak, csak érdekesebbé teszik a kártyát.
9. Lény kártya sebzése.
10. Lény kártya ÉP-je ill. építmény struktúrális pontja.



kijátszani lapjaitok nagy részét. A játék során körönként kaptok VP-t, az ebből megidézett lapokkal kell az ellenfeletek ÉP-jét nullára, vagy az alá kell csökkentenetek. A játékot akkor nyerted meg, ha ellenfeled ÉP-je a kör végén nulla vagy annál kevesebb. Ha mindkettőtök ÉP-je nulla vagy kevesebb, az eredmény döntetlen. Ha mindkét játékos paklija elfogy, és nem képesek ellenfelük ÉP-jét nullára vagy az alá csökkenteni, az eredmény szintén döntetlen. Az ÉP és a VP jelzésénél cél, hogy mindkét játékos állandóan tudja mindkettőjük ÉP-jét és VP-jét. Általános szabály, hogy sem az ÉP, sem a VP nem mehet 20 fölé.

A játék kezdetén mindkét játékos húz öt lapot a paklija tetejéről, majd pénzfeldobással meghatározzák melyikük kezd. A játékot körökre osztjuk, amelyik játékos éppen soron van, annak a köre tart. A kezdő játékos megkezd **előkészítő fázisát**, ekkor megkezdődik első köre.

Az első körben 1, a másodikban 2, a harmadikban 3, a negyedikben 4, az ötödiktől kezdve minden körben 5 varázspontot kap, plusz minden második, tartalékban lévő lényéért plusz egyet. Ezután következnek azok a hatások, melyek az előkészítő fázisban

zajlanak le, abban a sorrendben, ahogy az éppen soron lévő játékos meghatározza. Ezután minden passzív lapját aktivizálja. Végül pedig a tartalékban lévő lényei közül bármennyit feláldozhat szörnykomponensért (röviden SZK).

Ezzel véget ér az előkészítő fázis, és következik a **húzási fázis**. Ennek során a játékos húz egy lapot a paklijából.

Ezután következik a játékos első **fő fázisa**. Ekkor az a játékos akinek éppen a köre tart, bármilyen kártyát kijátszhat, ha ki tudja fizetni az idézési költségét, amely a kártya bal felső sarkában található.

Az első fő fázis vége után következik a **csere fázis**. A csere fázisod során mozgathatsz lényeket a tartalékod és az örposztod között, annak figyelembe vételével, hogy az örposztodban egyszerre maximum három lény lehet.

A csere fázis végeztével megkezdheted **harci fázisodat**. A harci fázisban támadhatod lényeiddel ellenfeledet, vagy annak örposztban lévő lényeit. Támadni csak örposztban lévő lényvel tudsz. A harci fázis az alábbiakban meghatározott sorrendben zajlik le:

– Először is bejelented, hogy melyik lényeddel az ellenfél mely lényére támadsz. Az ellenfelet csak akkor támad-

hatod, ha már minden, örposztban lévő lényét támadod. (Ezek a lényeid „átütnek az örposztban”). Dönthetsz úgy, hogy egy lényre többel is támadsz, de maximum két lény támadhat egyet. Ha több lényvel támadsz egyre, akkor az ellenfélnek még most el kell döntenie, hogy melyik lényedre üt vissza.

– A támadók kijelölése után a játékosok használhatnak azonnali varázslatokat.

– A lények speciális képességeiket használhatják egymásra.

– Ismét használhattok azonnali varázslatokat, és olyan lények képességeit, amelyek nálánál több ÉP-ben vannak. Amely lények ÉP-je nullára vagy az alá csökkent, a gyűjtőbe kerülnek, és a másik játékos megkapja a lényből kinyerhető szörnykomponenseket.

– Ezután a lények megsebzik kijelölt ellenfelüket. Az ütés során annyi csökken mindkettőjük ÉP-je, amennyi a másik sebzése. Az ellenfél körében minden lényed kap +1 sebzést, és +1 ÉP-t, ezt hívjuk védekezési bónusznak. Természetesen ez fordítva is igaz, a te körödben az ellenfél lényei kapják meg a védekezési bónuszt.

– Az olyan lények, melyek ÉP-je nulla vagy kevesebb, a gyűjtőbe kerülnek, hacsak nem használ a gazdájuk rájuk vala-

milyen ÉP növelő hatást. Az elpusztult lényekért a másik játékos megkapja a lényből kinyerhető komponenseket.

Ezzel véget ér a harci fázis, és a soron lévő játékos második **fő fázisa** következik, melynek során az előző fő fázishoz hasonlóan tevékenykedhet.

A második fő fázis végeztével megkezdődik a **gyógyulási fázis**. Ekkor még bármelyik játékosnak lehetősége van azonnali varázslatokat használni, erre a másik játékos is reagálhat azonnali varázslatokkal, majd ezek után minden sebesült lény és építmény visszanyeri minden elvesztett ÉP-jét. Közvetlenül a gyógyulási fázis után következik az ellenfeled köre.

Most már tisztában is vagyunk azzal, hogy hogyan zajlik maga a játék, eljött az ideje, hogy megismerjük a lapok fajtáit.

Az első laptípus, amit leggyakrabban használunk, az a **lény**. A kijátszott lényeid passzívan a tartalékba kerülnek. Passzív lények nem mehetnek az örposztba, nem használhatják passzivizálást igénylő képességüket (ezt a lény kártyáján a képesség leírása előtt **P** ikon jelzi). Az aktív lényeid részt vehetnek a harcban, építkézhetnek (l. később) stb. Minden lénynek van sebzése (röviden SB) és életerege (röviden ÉP).

Passzív lap



Aktív lap



Az SB a kártya bal alsó, az ÉP a kártya jobb alsó sarkában található. Az ÉP határozza meg, hogy a lény mennyi sebzést képes elviselni. Ha egy lény ÉP-je 0 vagy kevesebb, akkor a gyűjtőbe kerül, ekkor még használhatsz valamilyen gyógyító varázslatot, vagy képességet a megmentésére. Az SB adja meg, hogy a lény mennyivel tudja csökkenteni az ellenséges lény, épület, vagy játékos ÉP-jét. A te körödben minden más játékos összes lényre kap +1 SB-t és +1 ÉP-t, ez a már említett védekezési bónusz. A lényekből általában lehet kinyerni szörnykomponenst, ezt a kártya közepén látható csont ikonok (☠) mutatják. Ha megöled az ellenfeled egy lényét, kapsz annyi SZK-t, amennyi a lényből kinyerhető volt. A lényeknek több típusa van: szörnyek, kalandozók és avatárok. Csak a kalandozókra rakhatsz **szintlépés** kártyákat, melyek a kalandozó SB-jét és ÉP-jét növelik, valamint különféle speciális képességek (☞ ikon jelöli) használatát teszik számukra lehetővé. Fontos dolog még, hogy minden kalandozóra tehetsz fegyvert, páncélt, egyebeket, míg szörnyekből csak az aránylag emberszerűekre; ezt a kártya közepén egy kéz ikon (☞) jelöli. Az avatárok az istenek küldöttei, ilyen lényeket csak a Chara-din visszatér kiegészítőben (1. később) találsz, az alappakliban nem.

A lapok másik fontos csoportja a **varázslat**. Itt is háromféle típust különböztetünk meg: bűbáj, általános, és azonnali varázslatot.

A **bűbáj** varázslatok kijátszás után a játékban maradnak, amíg valaki meg nem szünteti őket. Csak a saját fő fázisodban játszhatasz ki bűbájt. Több fajta lehet, pl.: bűbáj lényre, ez azt jelenti, hogy a bűbáj kijátszásaakor egy lényt kell válassz a va-

rázslat célpontjául. Ha valamilyen lap a gyűjtőbe kerül, vele megy a rajta lévő összes bűbáj is. Ha a lapon egyszerűen a bűbáj típus szerepel, akkor csak ki kell rakni az asztalra.

Az **általános varázslatok** hatása a kijátszáskor létrejön, ezután a kártya a gyűjtőbe kerül. Általános varázslatot csak a saját fő fázisodban játszhatasz ki.

A harmadik típus az **azonnali varázslatok**. Ezek annyiban különböznek az általános va-

akkor semmisül meg, ha a támadó egy kör alatt tud annyit sebezni rajta, mint ahány strukturális pontja van. A lerombolt építmény a gyűjtőbe kerül, a megrongált építmények a gyógyulási fázisban visszanyerik elvesztett strukturális pontjaikat.

A **tárgyak** kijátszásához szörnykomponensre van szükség. A tárgyak a bűbajokhoz hasonlóan játékban maradnak.

Azokat a tárgyakat, amelyeket egy konkrét lényre kell tenni,

Nos, megismerkedtünk a HKK lapok felépítésével, a lapok fajtáival és alapfokon a játékok menetével. Ezekkel az ismeretekkel már mindenki bátran leülhet kipróbálni a játékot, de a minden alappakliban megtalálható szabálykönyvből az itt leírtaknál jóval alaposabban megtanulhatsz a szabályokat. Befejezésül még egy kérdésre válaszolnék, ami gondolom felmerült mindenki, amikor az alappaklit és a különböző kiegészítőket emlegettem. Nos, a játék az úgynevezett alappakli (kb. 400 fajta lap) megjelenésével indult, több mint két évvel ezelőtt. A most kapható alappakli azóta

már a harmadik kiadás. Időközben megjelent három kiegészítő is, amelyek általában kb. 200 fajta, teljesen új, az alappakliban nem található lapot tartalmaznak. Ezek időrendben a következők: *Hőskorszak*, *Chara-din visszatér*, *Létsíkok*. December elején jelenik meg az újabb kiegészítő az *Isteni Szövetség*, amiről bővebben a következő oldalakon olvashattok. További szint és érdekességet visznek a játékba a HKK újságjával, az *Ala-nori Krónikával* kapható egyedi lapok, és a nyáron indult minikiegészítő-sorozat, a *Csillagképek*, aminek keretében havonta 5 fajta új és érdekes lap jelenik meg. A játék egyeseknek már nem csak baráti szórakozást, hanem *komoly* agytornát, és versenylehetőséget jelent, mivel szinte minden hétfőgőn rendeznek HKK versenyeket az ország különböző városaiban. A közeljövő versenykalendáriumát szintén megtalálod a Rúnában, pár oldallal később.

Mindenkinek jó szórakozást a HKK-hoz, legközelebb közzéphaladó szintű továbbképzést tartunk.



rázslatoktól, hogy akár mikor kijátszhatod őket, akár az ellenfél körében is. Ha egymás után több azonnali varázslat kerül kijátszásra, azok hatása azonnal megtörténik.

A lapok egy újabb típusa az **építmény**. Az építményeket úgy hozhatod játékba, hogy a tartalékban lévő aktív lényeid közül passzivizálsz annyit, amennyi az adott épület felépítéséhez szükséges. (Ez a kártya bal felső sarkában van jelölve.) Az építmények kijátszáskor passzívan kerülnek az asztalra, és a következő előkészítő fázisodban aktivizálódnak. Az építményeket lerombolni lényekkel lehet, oly módon, hogy az orposzton áttűtő lényekkel az épületet támadod. Épületre akárhány lényvel támadhatsz. Az épület

kéz ikon jelöli, a többi tárgyat egyszerűen csak kirakod az asztalra.

A **szakértelmek** szintén VP-ből kerülnek megidézésre. Ha valaki kijátszik egy ilyen kártyát, akkor elsajátítja az adott szakértelmet első szinten. Ha még egy ugyanolyan játsszik ki, a szakértelme már második szintű. A szakértelmeket egyszerűen tedd ki az asztalra, nem kell lényekre raknod.

A **helyszínek** a *Létsíkok* kiegészítőben (1. később) megjelent, speciális kártyák. Kijátszásukhoz építő, SZK, és VP is szükséges. Egyszerre csak egy helyszín lehet játékban, ha egy újabb kerül az asztalra, az előző a gyűjtőbe kerül.

Isteni szövetség

Tihor Miklós és Dani Zoltán

Míg az előző cikkünk azoknak szólt, akik még csak most ismerkednek a Hatalom Kártyái Kártyajátékkal, addig ez az írás elsősorban azoknak szól, akik már játszottak HKK-t. Nemrég jelent meg a Hatalom Kártyái új kiegészítője, az Isteni szövetség, erről olvashattok most egy kis kedvcsinálót.

A kiegészítő fő újdonsága már rögtön az első csomag kibontásakor szembe ötlök, amikor meglátjuk a kétszínű lapokat. Ezeket a kártyákat egyszerre mindkét színűnek kell tekinteni, és kijátszási feltételük, hogy játékban legyen egy olyan lapod vagy jelződ, amelynek színe megegyezik a kijátszandó lap valamelyik színével. Versenypakli építéskor mindkét szín beleszámít a négy szín-korlátkba, és színek háborújában illetve egyszínű paklik versenyén természetesen nem lehet őket használni. A vallást vagy szint módosító lapok mindig a kétszínű lap egyik színét változtatják meg. A kétszínű lapok – mivel kihozási feltételük van – általában egy kicsit erősebbek vagy egy kicsit olcsóbbak jönnek ki, mintha egyszínűek lennének. A feltétel azonban feltétel, tehát akkor működnek ezek a lapok a leg hatékonyabban, ha sok asztalon maradó kártyánk van legalább az egyik színből.

Nézzünk meg néhány, már első pillantásra is érdekes kétszínű lapot! A Fairlight és Raia színeit viselő *Mágia szabadsága* újabb ellenszer az ellenvarázslatok ellen. Ez a lap egy bűbáj, melynek kijátszásakor két lapot megnevezhetsz, amire nem lehet reakciólapot kijátszani. A sárga és kék *Csodák palotája*, mely egy kockadobástól függően különböző hatásokat hoz létre, elsősorban a többszemélyes játékokban (pl. politika) lesz érdekes színfolt, de egy egyszemélyes pakliban is jól lehet kombinálni a *Kószszimbólummal*. Dornodonhoz és Raiához tartozik a *Kandeláber* és a *Tűzszövetség*. Az előbbi a tűzsebzéseket növeli, míg az utóbbi a lények ütésének kivételével mindenből tűzsebzést csinál. Ez utóbbi kellemes

helyzetet eredményezhet a számkunkra, ha kirakjuk mellé a *Védelem a tűztől* bűbajt. A tűzpaklit kedvelők bizonyára nagy örömmel fogadják mindkét lapot. A Dornodon és Tharr színeit viselő *Moák meszterkedése*, mely minden játékos varázspont-regenerációját csökkenti, az Agytaposós paklik feléledését vetíti előre. A *lustaság átk*a (sárga-piros) pedig egy teljesen új pakliötletet sugall: passzivizáljuk lehetőleg minél többször, minél hosszabb időre az ellenfél minél több lapját, így ellenfelünk meghal a nagy lustálkodásban.

Persze a többszínű lapokon kívül is vannak még újdonságok a kiegészítőben. Megjelent egy új lénytípus, a kísértet, olyan nagy számban, hogy akár kísértetpaklit is összeállíthattunk! Kedvcsinálónak egy pár kísértet: a savat lehelő *Fúria*, az olcsó, de erős *Lidércúr*, a kalóz kísértet *El DonGo*, a *Szellemlovag*, melyet kísértetek védenek meg a pusztulástól és a Bufa színű *Ozoai*. A kísértetek mellett megjelentek Ghallán a sárkányok is, így a kísértetező kedvűek összehozhatnak egy életképes sárkánypaklit. A minden beütéskor 3 lapot eldobató 3/4-es *Árnyéksárkány*, illetve a 4/5-ös, tüzet lehelő, tűzre immunis *Északi tűzsárkány* mellett kisebb sárkányok (a téged ért sebzést felező *Jádesárkány* és a sárkányokkal összefogni képes *Sárkányfatty*) és egyéb, a sárkányokhoz kapcsolódó lapok (a sárkányok kijátszását elősegítő *Sárkányvár*, *Sárkánytojás* és *Sárkányidomár*) is vannak a kiegészítőben. A kiegészítő új lényképessége az őrző, ilyen lény az épületeket védő *Palotaőr*, a minden varázslatot és hatást magára vonzó *Zarknod familiárisa*, és az építő és gyógyító kalandozó, az *Északi*

druida. Amíg őrző lény van játékban,

azonnali vagy általános varázslat nem sebezhet játékos. Növekszik a lény nélküli paklik rémítő „megcélozhatatlan” lények tábora (ide tartoztak korábban az *Igazságtevő* és a *Pszí-elementál*), most újabbak csatlakoznak a sorhoz: az *Aeratik*us hasnyák és a *Szörös* bozót. A *Vízi*harc szakértelmnek köszönhetően versenyképessé vált az úszópakli is. És a gölempakliról ne is beszéljünk... mert ugyan ki bírja magát átverekedni a 2/14-es *Kvazárbehémóton*? *Morgan titka* (minden eldobott lapért gyógyulsz) pedig a paklifogyasztók csemegéje lesz. Ebbe a paklitípusba remekül illeszkedik a *Sötét ital*, melynek kijátszási feltétele, hogy egy tárgyat visszavedd a kezvedbe, de 3 varázspontért 7 életpontot gyógyít. Ha már hátrányos számodra a saját *Morgan kristályod*, akkor ezzel remekül meg tudsz tőle szabadulni. Természetesen a kalandozók sem maradhattak ki a kiegészítőből. Erős lapnak tűnik a saját életpontodból regenerálható *Zoola*, a mérgező *Redique* és a varázslattal sebezhetően *Sutor Kragor*. *Pelegrin* is félelmetes lehet egy kalandozópakliban, mivel ha más kalandozó is játékban van rajta kívül, akkor minden előkészítő fázisban szintet lép.



Egyelőre nehéz megítélni, hogy mik lesznek a legkapósabb lapok, de erős tippjeink lények közül a szinte leszedhetetlen Kris-

tálypragolnc (egy

3/1-es lény, amit csak tárgyként lehet elpusztítani, lényként nem), a paklimanipuláló lapok közül az *Auralátás* (ezzel a paklid felső lapjait rendezheted az általad kívánt sorrendbe), a lényleszedésből az univerzális és rugalmas *Spontán égés* (3 VP-ért és két a kezedből eldobott lapért célpont lény aktuális ÉP-je +2-t sebződik), a *Szerepsere* babérjaira és bizonyultságára aspiráló *Bérmunka* (az ellenfél lényei egy körben a te utasításaid szerint használják a speciális képességeiket), a *Lustaság átkával* kombozó, bármit passzivizálni képes *Sáfránypor*, valamint a lény nélküli paklit teljesen eldobató *Tűkos rituálé*. Persze ebből a kiegészítőből sem hiányozhatnak a játék alapszabályait fejük tetejére állító lapok, mint például a lapokat végtelenszer visszahozó *Időhurok*, vagy a minden szörnykomponenst apró szörnyecskékké változtató *Szörnyek évadja*. (Nem sokon múlt, hogy ez a két lap ultraritkává váljon.)

A többi lapot mindenki fedezze fel maga! Jó szórakozást az Isteni Szövetséghez!



Versenykalendárium

1997. NOVEMBER 29. SZOMBAT,
de. 10 óra (nevezés 9-től)

Szentes, Ifjúsági Ház, Tóth József u.

Szabályok: A versenyzők választhatnak maguknak a rendelkezésre álló 5000 db lapból egy 45 lapos alappaklit és egy 20 lapos kiegészítőt. Ezekért a lapokért nem kell fizetni. A gyűjtőbe kerülő lapokat meg kell semmisíteni, elégetni, szétépíteni stb. A körök végén a győztes elnyeri az ellenfele összes lapját. További szabályok a helyszínen.

Érdeklődni lehet: Havari József, 6600 Szentes, Köztársaság u. 21. vagy Csontpallos lovagrend Szerep- és Kártyajáték Klub, Szentes, ligeti játszóház, szombat 14-től 19 óráig

1997. NOVEMBER 29.,
de. 10 óra (nevezés 9-től)

Szarvas, Vajda P. u. 26., a Vajda Péter Gimnázium B épülete.

Szabályok: Csak gyakori és nem gyakori lapok használhatók. Az AK-s lapok nem használhatók.

Érdeklődni lehet: Albel Tamás, 5540 Szarvas, Szabadság u. 6-10.
tel.: 66-313-053 és Babák Csaba, 5540 Szarvas, Vajda P. u. 16.

1997. NOVEMBER 29.

Nyíregyháza, Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési központ Ifjúsági Centruma.

Szabályok: Egyszínű paklik versenye.

Érdeklődni lehet: Cherubion Szerepjáték Szaküzlet, 4400 Nyíregyháza, Bethlen G. út 44.
tel.: (42) 310-809, (42) 410-467

1997. NOVEMBER 30.,
11 óra (nevezés 9-től)

Békéscsaba, SZÜV székház, Kínizsi út 4-6.

Szabályok: Tiltott mágia.

Érdeklődni lehet: Gál Zoltán, tel.: 66-437-854 (20 óra után) és Pentagramma Szerepjáték Szaküzlet, 5600 Békéscsaba, Andrássy út 6,
e-mail: mikie@arthur.bmk.hu

1997. DECEMBER 7.,
11 óra, nevezés 9-től.

Ferencvárosi Művelődési Központ, Budapest, Haller u. 27. (a Nagyvárad tértől 3 percre)

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 pakli Isteni Szövetségből.

Érdeklődni lehet: Camelot Szerepjáték-bolt, Budapest, Ferenc körút 33.
Tel.: 215-9035

DECEMBER 13., SZOMBAT,

9.30-tól nevezés, kezdés 10.30. – Mecseki Szerepjátéklklub, Pécs, Esztergal Lajos u. 19.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye

Érdeklődni lehet: Fábos Zsoltán
tel.: 30-360-859 vagy
72-253-055/3320 mellék.

1997. DECEMBER 13., SZOMBAT
10 óra (nevezés 9-től)

Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti Ifjúsági Ház (Pázmány Péter u. 4.)

Szabályok: A harc a Túlélők Földjén indul, azonban a létsíkot meg lehet változtatni. A Születésnap kártya idézési költsége 2 VP. A verseny után levezetésként Ironman, hagyományos versenyszabályokkal, kiegészítő pakli nélkül. A gyűjtőbe kerülő lapokat az ellenfélnek meg kell semmisíteni!

Érdeklődni lehet: Magyar Zoltán,
tel.: 92-324-115 (este és hétvégén)

1997. DECEMBER 13.,

10 óra (nevezés 9-től) – Next-Door szerepjáték klub, Nyíregyháza, KPVD SZ Művelődési Ház, Szarvas u. 95.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye két Isteni Szövetségből és egy alappakliból.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergely,
tel.: 32-360-128

1997. DECEMBER 20., SZOMBAT,
10 óra (nevezés 9-től)

Kondor Béla Községi Ház, Budapest, Kondor Béla sétány 8.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Az Isteni szövetség kiegészítő lapjait is lehet már használni. Ismét két kategória lesz: senior (akik már betöltötték a 16. életévüket) és junior.

Érdeklődni lehet: Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134,
e-mail: beholder@mail.datanet.hu

1997. DECEMBER 14., VASÁRNP
Hollótanya, Budapest,
Rumbach Sebestyén u. 8.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye.

Érdeklődni lehet: a Hollótanyán.

Pergamen Kupa: Döntő

1997. DECEMBER 21., VASÁRNP,
12 óra nevezés: 11 órától.

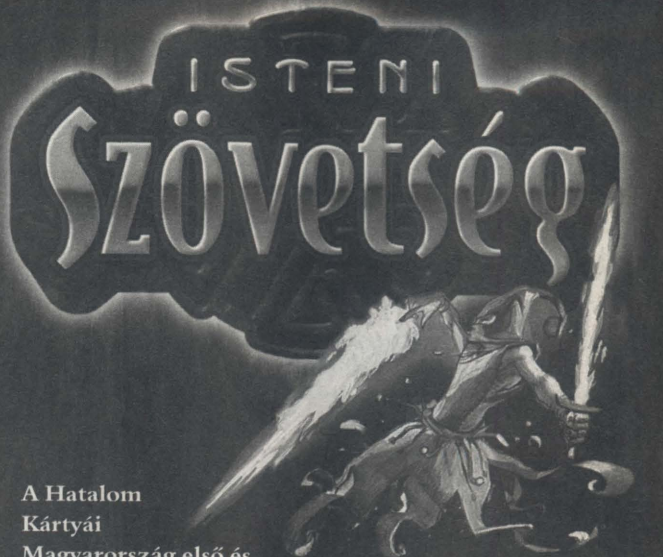
Aréna Kártyaklub, Budapest,
Stollár Béla út 18.
(a Nyugati tértől 2 percre)

Szabályok: Hagyományos egyéni verseny, de minden megjelent kiegészítőből (Hőskorszak, Chara-din visszatér, Létsíkok) legalább 9 olyan lapot kell használni, ami kizárólag ott jelent meg. (Tehát nem került újrayomásra sem alapkiadásban, sem egyéb kiegészítőben vagy speciális kártyaként.) A kiegészítő pakliban bármilyen lapok szerepelhetnek, de a második játék során is legalább 9-9 lapot kell tartalmazzon a pakli a fent nevezett kiegészítőkből.

Érdeklődni lehet:

1537 Budapest,
Pf. 453/397.

Új Hatalom Kártyái kiegészítő



A Hatalom
Kártyái

Magyarország első és legsikeresebb gyűjtőgetős kártyajátéka, amelyből az elmúlt két év alatt már több tízezer pakli fogyott el. Az Isteni Szövetség a 4. kiegészítő az alappaklihoz, 194 teljesen új kártyalappal, amelyek a fantasztikus világ, Ghalla újabb konfliktusát mesélik el. A Túlélők Földjének istenei szövetségre léptek egymással, hogy felvehessék a harcot az ősi, visszatérni vágyó istenség, Chara-din ellen. Az elszabaduló konfliktusban kapu nyílik az árnyékvilágra, amelyen keresztül nagyhatalmú kísértetek özönlenek Ghallára, és megjelennek a döbbenetes varázserővel bíró, mesés teremtmények, a sárkányok is, tűzzel borítva be a városokat.

A kiegészítő megrendelhető belföldi postautalványon a Beholder Kft. címén (1680 Budapest, Pf. 134).
Ára 560 Ft.

Kérjük a postautalvány hátoldalára a „Közlemények” rovatba írd fel a megrendelt áruk nevét és mennyiségét.

Megvásárolható többek között:

◆ Valhalla Páholy Könyvesbolt, 3525 Miskolc, Déryné u. 7. és más Valhalla boltok
◆ Magic Shop, Terra Center Üzletközpont, 1052 Budapest, Párizsi u. 1.

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

◆ Csillagvég könyvesbolt, 6722 Szeged, Gogol u. 15. és más szerepjáték boltokban, sportkártya-boltokban, valamint néhány Sooter's boltban.



DAVID DRAKE

DÉMONI VÉR

NOVELLA A TOLVAJ VILÁG CIKLUSBÓL

- Savankalára és a Gyermekre! - fakadt ki Regli uraság. - Mégis, meddig várjak, mikor szüli meg? És miért a testvérét követeli, miért nem engem?

Az ifjú nemes gyűrött, verítékfoltos tunikája úgy nézett ki, mint ha benne aludt volna - a látszat azonban csalt, hisz két álló napja le sem hunyta a szemét, csak időt fel-alá járkált a szülészoba ajtaja előtt, mind nyugtalanabban várva, hogy vajúdó hitvese világra hozza gyermekét. Lovaglopálcájával hol a falakat, hol a csizmaszárát csapkodta.

Az előkelő hölgyek urak egyöntetű véleménye szerint daliás fiatalember volt. Sokan talán még azt a kijelentést is megkockáztatták volna, hogy az idegeskedés kimondottan jól áll neki. Most azonban nem törődött a külsejével; ugyan kit érdekel az ilyesmi, amikor elsőszülött fiának élete a tét?

- Csillapodjék kegyelmességed! - próbálkozott Mernorad doktor, lesimítva köpenye ezüsthímes hajtokáját. Az ősz orvos nemcsak tudományára volt büszke, hanem elfogulatlanságára is, hogy mindig több oldalról képes vizsgálni a problémákat. Sajnos, ahogy Regli házában mind feszültebbé vált a légkör, egyre kevésbé értékelték a bölcsességét. - Ne feledjük, a halandók nem sürgethetik az égieket. A gyermek akkor fog megszületni, amikor Sabellia úgy látja jónak. Egy istennőt siettetni pedig nem pusztán botorság: egyenesen szentségtörés! - emelkedett intő mozdulatra a mutatoujja. - E bűnbe esik minden ostoba sarlatán, aki fogókat használ a szüléseknél. Fogókat, még hozzá fémből... belegondolni is iszonyat! Kadakthis herceg folyton a csempészekre meg a tolvajokra berzenkedik, pedig ha valóban meg akarja tisztítani Menedéket a bűntől, a sok utcai kuruzsló elkergetésével kellene kezdenie, akikért egyetlen tekintélyes egyház sem keszkesdik.

- Hallgass! - csattant fel Regli. - Érted Sabellia tökélyhoni egyháza kezekszik a nagy tekintélyével - és mire mentem veled? A feleségem második napja vajúdik, te meg csak a napot lopod, és magyarázat helyett szentbeszédet tartasz. Lefogadom, hogy még azok a szukafajzat bábák is jobban értik a dolgukat! - A zárt ajtóra bökött, majd ingerülten végigsimított szőke körszakállán. - Csak épp egy árva szót sem lehet kihúzni belőlük... - Roppant vagyona és előkelő származása miatt Reglit még Tökélyhonban is nagy tekintély övezte, nem volt hozzászokva, hogy ellentmondjanak neki. Különösen itt, Menedékben nem, ahol a helytartói főpecsétőr címét viselte. Felesége hosszúra nyúlt vajúdását személyes sértésnek fogta fel a Sors részéről, tehetetlen haragját pedig a környezetére zúdította. - Fel nem foghatom, hogy Samlane miért csak a Heqt-templom bábáit tűri meg maga körül! - Forrt benne az indulat; lovaglopálcájával a falimozaikokat csapkodta. - Gonosz dolgokat rebesgetnek arról a helyről, nagyon gonoszakat.

- Ne feledje kegyelmességed, hogy az úrnő cirdoni születésű -

dünyyögte Mernorad, aggodalmas pillanatást vetve a suhogó pálcára. - És hiába tartozik már negyven esztendeje a birodalomhoz, Cirdonban még mindig nem vert elég mély gyökeret a Háromság imádata. Egyébiránt személyesen ellenőriztem az összes asszony bábaengedélyét. A pórnép pletykáira pedig ne adjon uraságod. Természetes, hogy olykor tudatlanságból vagy rosszindulatból a szájukra vesznek egy-egy bábát vagy orvospapot; de megnyugtathatom kegyelmességedet, hogy a mi céhünk nagyon alaposan megválogatja, kinek állít ki engedélylevelet. - Az öreg doktor szórakozottan felfújta előbb egyik, majd másik orcáját, ősz szakállá hullámokat vetett. - A pedig a Heqt-templomot illeti, a gárdának utoljára negyven évvel ezelőtt akadt vele dolga, és akkor sem főbenjáró ügyben. Az egyik pap tűnt el, hiába nyomoztak utána. Szerencsétlen história, de arra aligha szolgáltat okot, hogy sötét üzelmekkel gyanúsítsuk az egyházat. - Kissé önelégülten hozzátette még: - És bármilyen rossz hírték Heqt papjai, egyik bábájuk sem merné ebbe a házba hívni őket, hiszen uraságod az én szolgálataimat vette igénybe.

A hátuk mögött, az előcsarnokra nyíló ajtóban egy lakáj jelent meg, Regli háznépének vörös-arany libériájában. Tiszteletudóan megkocogtatta a fémkilincset, hogy felhívja magára figyelmet. Regli és az orvos egyszerre fordultak meg. A szolga mögött egy izmos, megtermett férfi állt.

- Méltóságos uram - hajolt meg a lakáj szertartásosan -, Samlor hil Samt, Cirdonból.

Mielőtt Regli előkelő fejbiccentéssel beljebb invitálhatta volna, a vállas vendég félrelökte útból a lakájt, és betaszította az ajtót. Abaposztó útiköpenyét a bal karjára nyalábolta, félig eltakarva vele a harci pengét a derékövén. Északi módi szerint volt öltözve, lovagló nadrágját térdig erő bőrcsizmája szárába tűrte. Vastag szövésű ingezekének is beillett, az ujját csuklóban fűzősinór fogta össze. Ruházata barna színű lett volna, ha nem lepi vastagon az út szürkés pora. Ékszer csak egyet viselt, a nyakában lógó ezüstlánc: egy tenyérnyi medált, amely Heqt istennő békaarcát ábrázolóta. Széles, borostás képét vörösre cserizte a nap, mint az olyan emberekét, akik képtelenek lebarnuzni, de sokat tartózkodnak a szabad ég alatt. Köszörült egyet a torkán, roppant öklével megtörölte a száját.

- A húgomhoz jöttem. A szolga szerint odabent van - bökött a szülészoba ajtajára. - Jól tudja?

- Igen, jól - mondta Regli kissé zavartan. Olyan képpel meredt a lovaglopálcájára, mintha meglepné, hogy a kezében találja.

- Jóval idősebbnek látszol húgodnál, uram - mondta a doktor.

- Tizennégyvel több telet láttam - vetette oda Samlor, a zárt ajtó felé csörtetve. Poros köpenyét menet közben egy elefántcsontberakásos asztalkára lökte. - Én születtem elsőnek, utánam öt másik, mind holtan. A szüleim helyében feladtam volna, ők mégis tovább erőltették. - Vállat vont. - Végül megkapták, amire akartak. Utána már csak va-

lami gazdag fajankót kellett keríteni, aki nem veszi észre, hogy feleség helyett egy fehérmájú szajhát varrnak a nyakába.

- Micsoda? - fortyant fel Regli. Ahogy a cirdani ellépett mellett, utánakapott, megmarkolta a ruhát a hátán. - A hitvesemről beszélsz, nyomoronc!

Samlor már emelte a kezét, hogy bezörgessen a szülőszobába, erre azonban visszanézett.

- Te választottad - mondta sötéten. - Ráadásul különbnek képezte magad nálam, csak mert csecsszopó korodban selyempólyába rondíthattál. Mondanék neked valamit, *rokon*. - Ahogy az utolsó szót kiejtette, az fölért egy arcuköppéssel. - Azért kupeckedtem évekig a hegyvidéken, mint valami rossz uzsorás, hogy az öregek úri kisasszonyt nevelhessenek a lánykájukból. Karavánmesterré süllyedtem, hogy a Kodrix-ház becsülete megmaradjon, hogy a húgom ne kényszerüljön rangon aluli nászra... és a kis cafat csak megnehezítette a dolgom, mert folyton szajhálkodott, és két kézzel szórta a pénzt. A végén az öregek inkább utánamentek Tökélyhonba, ahol felőle felfordulhattak volna éhen. Amíg ő bálokon udvaroltatta körül magát, a két vén boldog egy utcával odébb kuplerájosnéktől könyörögte ki az alamizsnát. Nem csoda, hogy rútul vedelni kezdtek.

A dühtől sápadt Reglit Mernoradnak úgy kellett visszafognia, mikor a cirdoni megvetően elfordult tőle, és megdöngötte az ajtót.

- Samlor vagyok, a pokolba is! - harsogta válaszul a bentről felhangzó kérdésre. - Nem azért vágtattam ötszáz mérföldet, hogy egy tetves ajtó előtt rostokoljak! - A szeme sarkából látta, hogy az orvos mondani akar neki valamit. - Neked meg mi kell? - villantotta rá a szemét.

Merndorad a derékóvére mutatott.

- Uraságod fegyvere - felelte nyugodtan. - Samlane asszony mostanában... kissé zaklatott. Várandós anyákkal megesik az ilyesmi. Néhány hónapja... hogy is mondjam?... véget akart vetni az... áldott állapotának. Szerencsére időben megneszeltük. Azóta éjjel-nappal szemmel tartjuk, egyszer mégis hajsza! híján sikerült... a takaró alatt, egy törött kanállal... - Felsóhajtott. - Beláthatja uraságod, a szülőszobába istenkísértés volna most fegyvert vinni.

Túloldalt halk zörgéssel húzták el a bronzreteszt. Samlor kivonta pengéjét, és a legközelebbi asztalra dobta. Fény csak a pengén villant, ahogy kétszer átfordult a levegőben; a markolat napszitta keményfából készült, ezüsthuzallal szorosan körbetekerve, hogy biztosabb fogás essen rajta.

Ha egy váratlan vendég pár pillantással fölmerne volna a házat és berendezését a falakra aggatott fegyverektől a csatajeleneteket ábrázoló mozaikokig, alighanem arra a következtetésre jutna, hogy Samlor otthonában jár. A bútorok, a díszítés, az egész környezet valahogy jobban illett a cserzett képű cirdonihoz, mint a tökélyhoni nemesifjúhoz.

Előbbinek egy savanyú képű, apácaruhás öregasszony nyitott ajtót. A szülőszobából fullasztó meleg áradt, meg valami különös szag, a túlérlett őszibarackéhoz hasonló. A bejárattal átellenes falból három ólomüveg ablak nézett a belső udvarra, mind becsukva és elrekesztelve. Noha elegendő világosságot engedtek át, a helyiségben két olajlámpa is égett.

Az öregasszony aszottnak és betegesnek látszott - ám az úrnőhez képest csak úgy sugárzott belőle az életerő. Samlane háborzongató látványt nyújtott; a halál már megjelölte bélyegével. Arcából és hosszú, fehér karjából mintha minden hús a hasába vándorolt volna, mely kupolaként domborodott a takaró alatt. A selyemlepedő csatakos hurkába gyűrődött a lábánál.

- Kerülj beljebb, bátyám! - A vászonlepel alatt fekvő test hirtelen kínlódba összerándult. Samlane arcára mintha ráfagyott volna a bőr; álla megfeszült, az ajka lefityvedt. - Nem tartalak fel sokáig, Samlor - nyögte a görcs szüntével. Elgyötörtén elmosolyodott. - Leah, odakint várakozz!

A bába egyszerre kezdett a tiltakozni a küszöb túloldaláról figyelő orvossal meg az ifjú férjével.

- Heqt arcára, *kifelé!* - rivallt rájuk Samlane. Hangja egy újabb görccstől a magasba csapott, visítássá torzult.

Kitörése elsöpört minden ellenállást: Samlor becsukta az ajtót a bába után. A kint rekedtek hallották a félfák koppanását - a retesz zörgését azonban nem.

Regli házát úgy építették, hogy minden helyiséget el lehessen zárni a többtől, ostrom esetén a védők bármelyikben megvethessék a lábukat és újracsoportosulhassanak. Lakói néhányszor már nagy hasznát látták ennek, hol nagyobb rablóbandák, hol a feltüzelt csőcselék ellen. Kadakithis herceg és a gárda minden erőfeszítése dacára ilyen eshetőségekkel Menedék leggazdagabb polgárainak is számolniuk kellett.

A kiakolbólított bába mereven, elutasítóan állt, hátát az ajtónak vetette. Regli pillantásra sem érdemesítette; megint végigvágott a falon pálcájával.

- Másfél éve ismerjük egymást Samlane-nel - morogta -, ezalatt összesen ha tízszer hozta szóba a bátyját. És mindig csak azért, hogy a pokol legsötétebb bugyrába kívánja.

- Jusson észébe uraságodnak: Samlane asszony most nagy megpróbáltatáson esik át - jegyezte meg Mernorad. - Mivel a szülei... hajlott koruk és hanyatló egészségük miatt nem jöhettek el, kézenfekvő, hogy a bátyját kívánja látni.

- Kézenfekvő? - fakadt ki Regli. - Hiszen az én gyermekemet fogja megszűlni! Az én fiamat, ha minden jól megy. Mit keresek én idekint?

- És mihez kezdene uraságod odabent? - kérdezte az orvos. Ezúttal kemény hangot ütött meg, szembenézve az ifjú nemes haragjával.

Mielőtt a vita elmérgesedhetett volna, az ajtó széles ívben kicsapódott, ledöntve lábáról a bábát. Samlor állt a küszöbön, és hátrabökött a hüvelykujjával.

- Valaki igazítsa meg a párnáit! - vakkantotta. Aztán felkapta az asztalkáról a pengét, és mogorván megindult az előcsarnok felé.

A bábaasszony feltápázkodott a földről, és csendben visszaosont a szülőszobába. Regli csak villanásnyi időre látta Samlane arcát, mely riasztóan sárgásnak rémlett az ágynál égő olajlámpás fényében... aztán a retesz visszacsusszant a tartópántok közé.

Regli karon ragadta Samlort.

- Mit akart tőled? - kérdezte.

Samlor kiszabadította magát a szorításból.

- Ha érdekel, kérdezd meg tőle! - vicsorgott. - Nem vagyok bezedes kedvemben.

Azzal búcsú nélkül kiviharzott, kis híján felborítva a lakájt, aki nek az lett volna a dolga, hogy kikísérje.

- Vadember - pislogott Mernorad. - Nem való kulturált társaságba.

Ezúttal Reglin volt a bölcs bólogatás sora.

- Számíthattam volna rá - mondta. - Minden cirdoni nemes büszke a faragatlanságára - ezért része most Cirdon a tökélyhoni birodalomnak, és nem fordítva. Samlornak szörnyű megaláztatás lehetett, hogy kalmárkodásra kényszerült. Persze nem volt más választása, ha csak nem akart családostul éhen veszni. - Megköszöri a torkát, és bal tenyerébe csapott a pálcájával. - Ezért gyűlöli Samlane-t, ezért halmozza el képtelen vádakkal.

- Botrány! - helyeselt Mernorad.

- A keserűség beszél belőle - folytatta az ifjú nemes. - Megveti a húgát, hálátlannak véli, hiszen azért küzdött és dolgozott évekig, hogy Samlane soha ne kerülhessen olyan megalázó helyzetbe, mint ő. Legálábbis ő így látja a dolgot... amit nem egészen értek. Nekem is vannak érdekeltségeim a bányászatban meg a kereskedelemben, ám ez egyáltalán nem zárja ki, hogy legfontosabb kötelességemnek az állam szolgálatát tekintsem.

Megcsóválta a fejét; bárhogy igyekezett, nem bírta elterelni gondolatait vajdó feleségéről. Megint fel-alá kezdett járkálni a szülőszoba ajataja előtt. Egy óráig csak léptei ütemes koppanása törte meg a ház csendjét, olykor fojtott szitkokkal kísérve.

- Kegyelmességed nem hall valami furcsát? - kérdezte Mernorad váratlanul.

Regli mozdulatlanra dermedt, majd villámgyorsan az ajtóhoz szökönt.

- Samlane! - kiáltotta. - *Samlane!*

Megmarkolta a bronzkilincset, hogy nyomban el is engedje üvöltve, amint a tenyeréről rásült a bőr.

Mernorad azonnal megértette, mi történt, s korát meghazudtoló fürgeséggel tépte le a falról az egyik díszítésül kiakasztott csatabárdot. Máris az ajtnál termett, meglóbálta fegyverét, és lecsapott. A tölgyfadeszékát belülről már hártavékonyra marta a tűz. A nehéz baltaél teljes hosszában széhasította, jókora rést ütött a rajta. A nyíláson friss levegő süvített be kintől az átforrósodott szülőszobába.

A robbanás mindenestül szétvetette a helyiséget: az ajtó izzó szilánkokra hullva szakadt ki keretéből. A lángok a falhoz vágták a fáklyaként égő Mernoradot, majd a mennyezetet ostromolva csaptak magasra. Féktelen nekibuzdulásukat futó meghöklés követte, s ezt a lélegzétvételnyi szünetet használta ki Regli, hogy egy pillantást vessen a szülőszobába. Az öreg bába nyilván az ágytól próbált menekülni az ajtó felé, előbb állva, majd négykézláb; meg is közelítette, de el már nem érte. Aszott teste karikába görbült a tűzben, mint valami megperzselt bogár. A nyaka hátrafesült, az álla alatt széles mosoly vöröslött, ívesen kirajzolva az életét kioltó késpenge útját.

Samlane valószínűleg a saját torkát is elvágta, de ekkorra már olyan kevés maradt belőle, hogy bajos lett volna róla megbizonyosodni. A szobát már haldokolva gyújthatta fel, az égő olajlámpásokat a takarójára rántva, ám Regli idegei akkor mondták fel végleg a szolgálatot, akkor rohant ki eszeveszetten üvöltve máglyaként lángoló házából, amikor meglátta a vadászkést - azt a fajtát, amit cirdoniak a magas csizmaszárbába rejtve hordanak.

A fanyél szétégett, az éltüske csupaszra perzselve meredt ki Samlane domborodó hasából.

Samlor egy utcagyerektől kérdezte meg, hol találja Heqt templomát. A kölyök előbb bárgyún vigorgott, aztán egyszerre felragyogott az ábrázata.

- Vagy úgy! A Fekete Torony!

Az elnevezést Samlor csak valamivel később értette meg, egy kocsmá előtt üldögélve a csapos által kihordott fapadok egyikén. A bor csapnivalónak bizonyult, a csapszéknek azonban megvolt az az előnye, hogy egy utcán állt Heqt szentélyével, ráadásul pontosan szemben vele.

A négyzetalaprajzú, szürke mészkőből emelt templomot hagyományos félgömbkupola koronázta. A kupola oromdísze, egy roppant obe-liszik eredetileg Alar hil Aspar, a cirdoni zsoldostábornok győzelmeinek állított emléket. Alar annak idején rendkívüli szolgálatokkal hálálta meg Menedék városának, hogy befogadta. Közben persze nem hanyagolta el a saját érdekeit sem - azok az irdatlan összegek, amikkel a korabeli középítkezéseket támogatta, legalábbis ezt igazolták. Azóta persze több mint harminc esztendő múlt el; az obeliszik mostanság fából és szártott trágyából rakott tüzek füstjében fuldoklott, s az Alart dicsőítő feliratok lassan eltűntek a vastag koromteg alatt. Heqt temploma csúf volt és mocskos; erre a városnegyedre a legnagyobb jóindulattal sem lehetett rásütni az *előkelő* jelzőt. A szenny azonban nem zavarta sem a papokat, sem a híveket. Samlor ugyan elég keveset látott Menedék városából, de gyanította, hogy más templomokat sem találna különbnek.

Egy oltárszolgáloszozogott ki a főkapun. Samlor ivást színelve takarta el arcát a boroskupával. Az óvatosság sohasem árt, bár ettől az embertől odaát aligha kell tartania. Az oltárszolga háromszor meglóbálta füstölőjét, valami esti imát motyogva megáldotta a közömbös járókelőket, majd visszatért az épületbe.

A kocsmá aajtaja kivilágosodott. A csapos lépett ki rajta, kezében égő lámpással.

- Tűnés, csavargó! Ezt a vendégek helye - mordult rá egy feltűnően jóképű ifjúra, a Samloréval szomszédos padon. Amaz felállt ugyan, de maradt.

A csapos közelebb rúgta a padot a kocsmá homlokzatához, és fölállt rá, hogy éjszakára kiakassza lámpását a cégér alá. A lángok vörhenyes visszfénye körbetáncolta a festett fatáblát, amelyre - így már látni lehetett - ágaskodó unikornist pingáltak. Valószínűleg egy ritkább és kevésbé ismert alfajból, mert ennek a hímvesszője is ugyanolyan hosszan meredezett, mint a szarv a homlokán.

Az ifjú nem ült vissza korábbi helyére, inkább Samlor mellé telepedett.

- Nincs rajta sok néznivaló, mi? - kérdezte, állával a templom felé bökkve.

- Nem tűnik túl népszerűnek - bólintott Samlor unottan, s lopva felmérte magának újsütetű beszélgetőtársát: mi mindent tudhat; mennyit hajlandó ebből elmondani; mit kérhet cserébe; okosan hazudik-e? - Legalább egy órája itt ülök, de még senkit nem láttam bemenni.

- Ami csöppet sem meglepő - felelte a fiatalember. - Általában éjszaka járnak, és innen egyébként sem látnád őket.

- Nem-e? - Samlor belekortyolt az italába. - Hátsó bejárat?

- Van, de sokra azzal se mennél - vont vállat az ifjú. - Egész katabombarendszer rejtőzik a városnegyed alatt, és ez a templom a középpontja. A hívők többnyire titkos találkozóhelyeken gyülekeznek, és onnan szállnak alá csoportosan az alagutakba: fogadókból, borospincékből, üres raktárházakból. Akadnak persze, akiknek saját lejáratauk van. - Halványan elmosolyodott. - Aki Menedékben Heqt elé akar járulni, titokban teszi.

Samlor bal kézzel szórakozottan babrálni kezdte a nyakában lógó Heqt-medált.

- Erről már hallottam, csak azt nem értem, miért. Az istennő küldi a tavaszi esőket. Ő a Szülőanya, az Életadó. És nemcsak mi tiszteljük így Cirdonban, hanem mások is. Mindenütt... kivéve Menedéket. Néha el-elűnődöm, mi történhetett itt.

- Nyilván az ő híve vagy. És istenfélő lélek. - Az ifjú pillantása a békaarcú medálra tévedt.

- Istenfélő? Én karavánokat vezetek. Nem vagyok pap, de évés előtt mindig szoktam áldozni Heqtnek: kilocsantok neki pár korty italt. Nélküle az egész világ sivár pusztaság lenne, olyat meg épp eleget látok amúgy is.

Beszégetőtársának arca sárgás árnyalatokban játszott a cégér alatt lógó lámpás fényében.

- Rebesgetik, hogy itt valaha Dyareela szentélye állt. Legalábbis amíg Alar le nem rombolta, hogy fölhúzza a helyére Heqtét. A másik templomból semmi sem maradt, csak a katakombák. Azok már akkor is régiek voltak, amikor a várost rájuk építették. Arról hallottál már, hogy a legmélyebb járatokban állítólag egy démon rejtegetnek?

Samlor bólintott.

- Szóbeszéd.

- Egy mocsárbűzös, skorpiófarkú, csupa agyar démon - folytatta a fiatalember, s ajkára megint kiült az a furcsa mosoly. - Persze manapság már csak a gyerekeket ijesztgetik vele, felnőtt ember nemigen hisz az ilyesmiben. Bár egyeseket még most is gondolkodóba ejt az a szomorú eset Heqt első menedéki papjával. A fickónak egyszerűen nyoma veszett, azóta sem került elő. Tavaly meg Alciros Foin kereste a templomban az eltűnt feleségét. Tíz felbérelt martalóccal törte be a főkaput - őket nem látta többé senki, Foint viszont másnapra virradóra megtalálták az utcán. Még élt, de nem sokáig; egy körömnny nem sok, annyi bőr sem maradt rajta. Úgy nézett ki, mintha eleve nem megnyúzták volna.

Samlor kiitta a borát.

- Hát aztán? - vakkantotta. - Emberektől is kitelik ilyesmi.

- Ha kiderülne az igazság - suttogetta az ifjú -, te melyiket látnád szívesebben? - Embert vagy a démonot?

Egy ideig egyikük sem szólt; némán nézték a templomot.

- Iszol valamit? - törte meg a csendet Samlor mogorván.

- Köszönöm, inkább nem.

- Az előbb azt mondtad, hogy az az Alciros a feleségét kereste - tűnődött fennhangon a cirdoni, váltig a templomot bámulva. Ahogy mélyült az éjszaka, úgy szaporodtak körülötte az árnyak.

- Igen. Úgy hírlík, odalent gyakran megfordulnak asszonyszemélyek. Főleg a termékenységi szertartásokon... bár az eredményért inkább a papokat illetné köszönet. Erről csak az mondhat biztosat, aki tökéletesen ismeri a nőket; és én bizony szívesen ilyen bölcsnek hazudni magam...

- És a démon?

- Mármost hogy a démon... és az asszonyok? - kérdezett vissza az ifjú. Samlor továbbra sem őt nézte; nem volt szüksége rá - anélkül is tudta, hogy gúnyosan mosolyog. - Meglehet, hogy találkoznak olykor... de erről senki nem beszél. Ami érthető, hiszen ha ilyen rút szóbeszéd kapna lábra, jó időre befellelgezene a... termékenységi rítusoknak.

Samlor szembefordult beszélgetőtársával, s viszonozta mosolyát - azaz inkább csak a fogát villantotta ki, akár a prédát szimatoló vadmacska.

- Örökre - helyesbített. - Nincs valami elképzelésed, hogy juthatnék el a katakombákhoz... oda? - bökött az utca túloldalára. - A temérdek rémhistória közt csak akad egy-két igazi. Egy lejárát, egy találkozóhely, akár egy szellőzőakna... talán épp ebben a kocsmában, a hátunk mögött?

- Innen negyedfél mérföldre nyugatra találsz egy fogadót - felelte az ifjú. - Közvetlenül a húspiacnál, az Udvari Bolondhoz címezve. Úgy hallottam, onnan szép számmal nyílnak járatok. De hogy merre és hová, azt ne tőlem kérdezd! Ha nincs szerencséd, éhenhalásig kóborolhatsz odalent, mire biztos kijáratra vagy más élőlényre bukkanasz.

Samlor vállat vont. Felállt, befűttengett a kocsmába a csaposért, és mikor az megjelent az ajtó fényfényegységében, a markába hajította üres kupáját.

- Csak kíváncsiskodtam - fordult a fiatalemberhez búcsúzóul. - Tudod, most járok először Menedékben.

Elindult, óvatosan átlépve egy csatornanyílást, melyből rég hallott dolgok bűze áradt. Mikor visszanézett, látta, hogy az ifjú még mindig mozdulatlanul ül a padon. Klasszikus metszésű arcéléről antik császárporthrék jutottak a cirdoni eszébe; karavángazda korában sokszor találkozott velük ősrégi pénzekben és drágaköves kámeákon.

Samloron lovaglócsizma volt, és egyébként is rég hozzászokott már a sötétséghez meg a göröngyös utakhoz. Eszébe sem jutott hát testőrt vagy fáklyahordozót fogadni - ami nem azt jelentette, hogy elhanyagolta volna az alapvető óvintézkedéseket. Egyszer keresztezte egy őjrát útját; a parancsnoklót tiszt homlokát ráncolva meredt a harci pengére, amit kivonva tartott maga elé. Samlor pontosan annak látszott, aki volt: tapasztalt fegyverforgató, aki inkább elriasztja magától a rablókat, semhogy kénytelen legyen megölni őket. Aki nem volt vak, persze látta rajta, hogy végszükség esetén ezt is megteszi.

Holnap vennem kell egy új vadászkest, emlékeztette magát.

Egyelőre azonban más dolga volt. Az Udvari Bolondhoz címzett fogadó egy emelettel alacsonyabbnak bizonyult a környező négyszintes lakóházaknál. Tágas ivója fényárban úszott. Az épülettel szemben, az utca túloldalán rabszolgák sürgölődtek: mécsvilágnál szedték a trágyát a húspiacra vezető utca macskaköveiről. Reggel majd napon kiszáritják, a gazdájuk meg később eladja tüzelőnek.

A fogadóban csak néhány férfi üldögélt: utazó tőzsérek cserzett bőrruhában vagy házilag vert posztóban. A felszolgálólány - bár aligha érdemelte ki ezt az elnevezést, hisz legalább ötven telet látott - a rendelést vette föl az egyik sarokasztalnál, a kocsmáros pedig ebben a pillanatban jelent meg a sank mögött, egy elfüggönyözött átjáróban, vállán jókora fonott kosárral.

Samlor tokjába csúsztatta pengéjét, odabólintott a fogadónak és nyugodt léptekkel megkerülte a sankot.

- Hé! - kiáltott rá a kocsmáros.

- Csigavér - vetette oda neki Samlor, miközben félretolta az útjá-

ból, és belépett az elfüggönyözött nyíláson. Szűk lépcsősor tetején találta magát, mely a pince homályába vezetett. A dohos aknát egy vascsuklyás olajlámpás fénye világította meg. Samlor leakasztotta a falba vert szegről, és elindult vele lefelé.

A fogadó pincéjének keményre döngölt földpadlója volt. Samlor szemközt hatalmas, zárral-retesszel védett tolaajtót pillantott meg; nyilván itt hordják be az utcáról a pincébe az italt meg a tartóított élelmiszert. A falakat rekeszes palackállványok borították, előttük kisebb-nagyobb kosarak; hátul hatalmas, félezer meszelyes boroshordók magasodtak. Egyikük - nyilván a legvénebbik - úgy meg volt már feketedve, mintha megpörköldött volna. Samlor megkopogtatta pengéje markolatgombjával, majd összehasonlította hangját egy másik hordóéval, amit korántsem talált ilyen mélynek és öblösnek.

Súlyos, elszánt léptek közeledtek a lépcsőkön. A kocsmáros érkezett, lapátkezében jókora húsverő kalapáccsal.

- Hányszor mondtam még, hogy csak oldalról jöhetnek? - recsegette. - Azt hiszed, arra vágyom, hogy hírbe hozzanak az ördögbordélyokkal? - Közelebb lépett. - Az Ezerszemű IIs a tudója, utoljára hibázott ekkorát!

Samlor keze a markolatra simult, ám egyelőre nem húzta elő a pengét.

- Nem akarok viszályt - mondta békülékenyen. - Minek zavaránk egymást?

A fogadós leért a lépcsőn, és dühösen kiköpött.

- Ismerem én az ilyen léhűtőket! Ha majd elbántam veled, megmondhatod a zsolozsmás testvéreidnek, hogy az én kocsmámon keresztül többet ne várjanak vendégeket!

Samlor ekkor jött rá, miről beszél a másik.

- Ő, szóval a papok pénzért árulják az előjogaikat? Összetévesztés valakivel, barátom. Én nem az asszonyok miatt jöttem.

Bármit is hámozott ki ebből a kocsmáros, százszorta jobban megértte tőle, mint a fegyvertől Samlor övé. Megtorpant, nagyot nyelt, a kalapácsot félig leeresztette. Egy pillanatig mintha azon tűnődött volna, mitévő legyen, aztán váratlanul a pincefal árnyékába hajította fegyverét, és felrohant a lépcsőn. A cirdoni homlokát ráncolva nézett utána. Végül egy vállrándítással napirendre tért a dolog fölött, és a megfeketedett hordó felé fordult.

A nyitópecsek fagörcsnek volt álcázva az egyik hátsó dongában - aki tudta, mit keressen, könnyen megtalálta. Samlor óvatosan megnyomta, mire az óriáshordó csikorogva kifordult a falból; mögötte vaksötét, enyhe lejtésű alagút ástott. A cirdoni megnevedesztette az ajkát. Íme, tessék: megtalálta hát, ami után oly elszántan kutatott. Feje fölé emelte a lámpást - az olaj időközben jórészt elfüstölt belőle -, majd belépett a járatba, és behúzta maga után a rejtekaajtót.

Az alagút jobbra-balra kanyargott, de szerencsére nem ágazott el. Agyagos-sűrű, sárgás árnyalatú talajba vájták, helyenként gerendadúcokkal kitámasztva, ám ezek mind úgy megfeketedtek már a vénségtől, hogy Samlor nem tudta megállapítani róluk, milyen fából készültek. A lámpás fénykörén túlról időnként halk kaparászás hallatszott. A cirdoni nyugodt iramot parancsolt magára, hogy a léghez ki ne oltsa a lámpást, de annyira azért nem lassult, hogy az idegei felmondják a szolgálatot. Noha méltatlan hivatásra alázkodott, Samlor ízig-veig cirdoni nemes maradt. Ő volt az egyetlen férfi a családban - az apja, bár élt még, aligha számított -, így hát ezt az utat neki kellett végigjárnia.

Gyors, kaparászó zöreje ütötte meg a fülét a hátulról. Nem fordult meg, csak keményen odarúgott. Nem látott semmit, de csizmasarka valami meleget és puhát ért, ami éles hangon felvisított. Samlor, mielőtt folytatta volna útját, egy pillanatra megállt, s megmarkolta a nyakában függő Heqt-medált. Akármi is motoszkált mögötte, nem követte.

Egy lepényforma küszöbök előtt óvatosan megállt, mert látta, hogy túloldal az alagút alacsony mennyezetű barlanggá öblösödik. Amilyen magasra csak bírta, kinyújtott karral fölemelte a lámpást, nem pontosan maga előtt, hanem kissé oldalt tartva, nehogy a

visszaverődő fény elvakítsa. Teljesen üres, jellegtelen körtermet látott maga előtt. Lapos sziklakupola borult rá, falát mindenfelé sötét nyílások ástottak. Egy kivételével mindegyik vasráccsal volt elzárva.

Samlor megapintotta fegyverét, de nem vonta ki.

- Jól van - suttogetta. - Belemegyek az ostoba játékokba.

Határozott léptekkel átvágott a termen, az egyetlen szabadon tartongó nyíláshoz. Újabb sötét alagút fogadta. Nyelve hegyével megnedvesítette az ajkát, és nekivágott.

Nem érte igazán váratlanul a hátulról felhangzó döndülés, nem esett töle pánikba, pedig pontosan tudta, mit jelent számára: a lezuhanó kapurostély ver ilyen visszhangokat zárt térben, amikor acélfogai belecsapódnak a kőpadlóba. Óvatosságból azért megállt, kivonta pengéjét, egy keskeny benyúló fedezékébe húzódva várt egy darabig, de senki nem rontott rá gyilkos szándékkal a sötétből. Senki... és semmi.

Végül folytatta útját. A járat elkanyarodott, szelíden lejteni kezdett. Samlor furcsa, bonyolult ütemben ismétlődő rezgéssorokra figyelt föl: a csontjaiban érezte lüktetésüket, ahhoz még túl erőtlének, túl távoliak voltak, hogy a fülével hallja őket. Messziről átszűrődő dobzó? Ha igen, a cirdoni nemigen bírta elképzelni, miféle doboké lehet.

Az alagút megint kiszélesedett. A küszöbkövön túl zord emberárny sötétlett, kissé oldalvást húzódva a bejáratától, mint a kapuálló strázsák az előkelő udvarokban. Samlor szembeperdült vele. A néma őralak nem mozdult, csak az olajlámpás fénye ömlött végig rajta fémes csillogással. A cirdoni közelebb lépett és megbökte fegyvere hegyével. Egy üres páncéling volt az, keresztelécs állványon, rostélyos sisakkal.

Samlor megkapargatott egy láncszemet a pengével; homályos gyanúja támadt, annyira mélyen, hogy még akkor sem tudatosult benne igazán, amikor ellenőrizte. A sűrű sodronyszövet valamiféle bronz-ötvözetnek tűnt, melyen vastag bolyhokban zöldellt a rézrozsda - ám súlyos, borotvaéles vasával még csak megkarcolni sem tudta.

- Örög és pokol - morogta félhangosan.

Tudta jól, miféle legendás páncélingre bukkant; nem esett nehezére azonosítani, hisz az egész világon csak kettő volt belőle: Hast-ra-kodi, a fekete mágus kovácsolta őket gyémántokból rakott varázstüzhöz. A regék szerint két démon segítkezett neki; s ha ezt vitatták is újabban egyes bölcselők, ahhoz a kétség árnyéka sem férhetett, hogy az elpusztíthatatlan vértetek a világ öt korszakából háromban az emberiség legdicsebb hősei hordták. Az ismert történelemből ezerkétszáz éve tűntek el. Utoljára Harash és Hakkad, a bajnokikrek viselték őket, amikor hadat vezettek Sterl mágusfejedelem ellen. Valahol a hegyvidéken szörnyűséges vihar tört rájuk; és hajnalra virradóra eltűntek mindannyian, nemcsak a két fivér páncélostul, de egész kíséretük is, háromezer állig fölfegyverzett dalia. Sokan úgy vélik, a föld nyelte el őket; mások szerint a levegő szellemszörnyei, akiknek tártott pofájában villámok cikáznak, s ha kiegyenesednek, rettenetes fejük a legmagasabban járó felhőket verdesi. Akárhogy is történt, a két legendás láncingnek aznap éjjel nyoma veszett. Hogy Samlor most épp itt, a titkos kazamatákban találta meg közülük az egyiket, az minden érvnél meggyőzőbben bizonyította, miféle félelmetes erők lapanganak Menedék katakombáiban.

A cirdoni halk, érdes zörrenésre kapta fel a fejét. Valahol a barlangterem túlsó végében fém csikordult kövön. Samlor a falnak hátrált, és visszafogotta lélegzetét.

Az átellenben ástó alagúttörök sötétjéből Hast-ra-kodi másik páncélja lépett elő. Ez nem volt üres, de viselője már csak külsejében őrizte nyomait, hogy valaha rég emberi lény lehetett. A bűvös ötvözet méregzöld fénnel izzott - akárcsak a horgas végű kardpenge a vaskesztyűs kezekben.

- Azért jöttél, hogy Dyareela keblére téj? - recsegette a kísérteties jelenés rozsdás-rekedt hangon, mintha évszázadok óta nem nyitotta volna szőlásra a száját.

Samlor óvatosan lerakta lámpását a kőre, és odébb lépett mellőle.

- Én Heqtnek áldozom - felelte, baljával megérintve a nyakában lógó medált. - Néha másoknak is. De Dyareelának soha.

A páncéling gazdája egy lépést tett előre. Szavai üresen zörögtek a sisakrostély alatt, akár egy marék kavics:

- Valaha én is áldoztam Heqtnek. Papjaként szolgáltam... míg alá nem ereszkedtem a katakombákba, hogy kipurgáljam belőlük a gonoszt. - Csikorgó, csontszáraz kacajt hallatott. A hideg kőfalak megsokszorozva verték vissza a hangját, s addig torzították és élesítették, míg az egész valami fülsértő, kakofón masszává forrt össze, mint a ketrebe zárt menyétek visongása. - Dyareela vezeklést szabott ki rám, cserébe az életemért... az életemért... az életemért...

A cirdoni szeme résnyire szűkült. Csak akkor vette észre, hogy a fogát csikorgatja, amikor az állkapcsán begörcsölt egy izom.

- A páncél az én büntetésem; a tiéd is az lesz - harsogta a zölden derengő lidérc, aki ember volt valaha. - Vedd föl a másikat... a másikat... a másikat!

- Eressz, pap! - hördült Samlor. Ujjai reszkettek; fegyverét az utolsó pillanatban tette el, mielőtt elejtette volna.

- Nem vagyok pap - zörögte a jelenés, miközben egyre közeledett.

- Ember! Eressz!

- Ember sem vagyok - vágta rá amaz. Magasra emelt kardján méregzöld lidérccláng futott végig, megfertőzve az olajlámpás fényét. - A pengéd acél, erős acél... de miféle kéz műve, emberé vagy istené? S ha emberé, akkor áthatolhat-e Hast-ra-kodi vértjén?

Samlor nem nyúlt a kardért, amikor bal lábbal ellökte magát a kőfaltól, egyenest a bukott papból lett szörnyetegnek. Helyette a háromlú páncélszűrőt csúsztatta a markába, amit csuklósíjra hordott az ingujja alatt. Varázsvért ide vagy oda, a pap soha nem kapott harci kiképzést. Samlor ballal megakasztotta a lidérckarddal lesújtó kezét, jobbal pedig mellbedőtte a gyiloktőrrel. A szűrőhegyre köszörült penge úgy siklott át a sodronyszemek között, akár cérnaszál a tűfokán. Egy vaskesztyűs ököl kaszált előre vakon, felsértve a cirdoni arcán a bőrt. Samlor egy csavarintással kiszabadította a páncélszűrőt a sebből, s második dőfésével nemcsak a láncinget meg a bordaívet nyársalta föl, hanem az alattuk lüktető tüdőt is.

A páncélos alak hátratántorodott, a horgas kard csörrenve hullt a padlóra. A zöld lidércfény egyszer még felpislákolat rajta, majd kihuny.

- Hogyan?... - hörögte értetlenül a valaha volt pap. Nem folytathatta; a varázsszak mélyén gurgulázás buggyant, a rostély légzőrésein vérbuborékok türemkedtek elő. A háromlú gyiloktőr markolatgombja rút kelésként feketélt a zöldesen derengő páncélingen. A vergődő lidérc két kézzel kapott hozzá, mindhiába. - Mi vagy te? - harákolta rekedten. - Ember nem lehetsz...

Amint az agy életadó levegő híján fuldokolni kezdett, az izmok görcsösen összerándultak, majd elernyedtek. A szörnyalak térde megroggyant; arcra bukott, és csörömpölve elterült a kövön. A méregzöld lidérccláng úgy csorgott a páncél eresztékein, mint sebből a vér, majd sekély tócsákba gyűlt a padló mélyedéseiben. Derengtek még, de egyre halványabban.

- Kutya! - förmedt a sodronyinges tetemre Samlor. - Ha harminc éve férfi lettél volna, rám most nem lenne szükség!

Csizmája orrával hanyatt fordította a hullát, s kirángatta a szegycsontjából a páncélszűrőt. A sisak belsejében, a rostélyon meg az áladzón régi vér száradt barna pikkelyekben. Samlor meglepetten látta, hogy a sodronyong elől a mellén hosszában szétnyílt. Mintegy felkínálkozott gazdája megölőjének, amit a cirdoni valahogy szeméretlennek érzett. A holttest aszottan, összezsugorodva lötyögött a láncburokban, fakófehér bőre a fák kergét furdaló férgek emlékeztette Samlort. Az undorodva nyelt egyet, s hüvelyk- és mutatóujjával lesimította keskeny pengéjéről az avas bűzt árasztó vérmocskot. A két páncélt érintetlenül hagyta a barlangteremben; az járt az eszében, hogy a régi gazdáikat sem tudták megvédeni. A varázsvérték az alattomos fortélyakkal olyanoknak valók, akik uralni képesek őket - és e téren Samlornak nem voltak illúziói.

A járat elkanyarodott, majd egy legfeljebb száz lépés hosszú, keskeny keresztalagútba torkollott, amely nem vezetett sehová: mindkét végén a csupasz anyakőzet zárta el. A folyosónylással szemközt falról vízszint lerítt, hogy emberkéz műve: gondosan összeillesztett, hatszögletű bazaltlapokból rakták, nem is kicsikből: átmérőjük meghaladta az egy lábat. Ajtnak nyoma sem látszott rajta. Samlornak eszébe jutott a zuhanó vasrostély döndülése a háta mögött - mintha évekkal ezelőtt hallotta volna. Jobb tenyerét szórakozott mozdulattal beletörölte a nadrágjába a combjára.

Egy ideig lassú, megfontolt léptekkel sétált fel-alá a folyosón. A bazaltlapok teljesen egyformának tűntek. A legfelső sor jó tíz láb magasan húzódott, a hepehupás mennyezet hajlatában, amit - az itt-ott éktelenkedő vésőnyomok tanúsága szerint - a meztelen anyakőzetbe vájtak. Samlor végül megállt az alagút torkolatában, és hosszán, szótlanul nézte a hatszögletű köveket. A lámpás lángja egyre halványabban pislákol, s ő tudta jól, hogy ha az olaj kifogy, nem lesz honnan pótolnia.

Pillantása a padlóra tévedt. Hirtelen ötlettől vezérelve megoldotta a nadrágja elejét, és könnyített magán, egyenesen a fal tövébe. A kővön szétfröcskölő vizelet vékony patakba gyűlt a folyosó közepén, ahol az erre járók az évszázadok során lehetetsekély csatornát kopattak talpukkal a kőbe, és csordogálni kezdett benne jobb felé. Huszonöt-harminc lábbal odébb a patak elakadt és gőzölgő tócsába gyűlt a padlón; a felszínén úzó alakatlan porfoltok aranyárgán csillogtak az olajlámpás fényében.

Samlor szőrszálhasogató alaposággal látott neki a tócsával egy vonalba eső burkolólapok vizsgálatának. A különös, zenei ütemben vibráló rezgések itt mintha erősebbek lettek volna. A férfi kardja hegyével könnyedén megérintette az egyik hatszögletű követ, fülét pedig a markolatgombra tapasztotta. Igen, semmi kétség - így már tisztán hallotta egy víziorgona magasatosan zengő, ünnepélyes akkordjait a katakombák mélyéről. Eltette a fegyvert, lámpását a feje fölé közelebb emelte a falhoz; majd bal arcát a hűs bazalthoz szorította, és közvetlen közélről vizsgálta sorra a burkolólapokat. Az egyik, nagyjából derékmagasságban, tompábban és viharvertebben csillogott, a többinél, mintha felületét az idő folyamán sok-sok ujj érintése kopattatta volna. Samlor könnyedén megnyomta, mire a szomszédos bazaltlap nesztelenül kifordult a falból.

A helyéről kimozdult kő alig tenyérnyi vastagnak bizonyult, a többi burkolólap azonban vízszintesen fekvő, húszlábnyi bazaltoszlopokban folytatódott odaát. A hiányzó oszlop helyén, a rejtékajtó mögött hosszú és keskeny kürtő húzódott, hatszögletű keresztmetszettel. Samlor homlokát ráncolva világitott be a lámpásával. Izmos testalkata most nem fog előnyére válni: a járat alig látszott szélesebbnek a vállánál, és a túlsó végén is le volt zárva.

A cirdoni csaknem egész életét szabad ég alatt töltötte. A tudat, hogy irdatlan súlyú kő- és földtömeg tornyosul fölötte, edig csak azért nem nyomasztotta, mert kétségbeesetten igyekezett nem gondolni rá. Ez a patkányluk nem sok választást hagyott neki... de kerül, ami-be kerül, átvergődik rajta. Amelyik férfi nem képes uralkodni az érzelmén, annak nincs joga többé férfinak nevezni magát.

Az olajlámpást letette a nyílás alá; úgyis kialszik hamarosan. Ha magával vinné a kürtőbe, a lángja pillanatok alatt felemésztené a kövek közé rekedt levegőt. Néhány percen át mélyeket lélegzett, hogy minél többet tudjon magával vinni a tüdejében... aztán kivonta harci pengéjét, és előretartott karral, gilisztamód befurakodott a vízszintes aknába.

Azonnal koromsötétbe borult minden. A folyosón pislákoló fényt jórészt a tulajdon testével rekesztette ki, a maradék keveset pedig a fekete bazaltfalak nyelték el körülötte. Kínkeservesen, a lábujjaival lökdöste magát előre, miközben vakon kaparászott szabad bal kezével. Vállát, ülepét minden mozdulatnál kegyetlenül végighorizontálták a falak. Igyekezett apró kortyokban lélegezni, de így is alig haladt egy testhossznyit, és már bepállott körülötte a levegő - mintha vastag pokrócot borítottak volna a fejére. Araszolva vergődött tovább a sötétben.

A víziorgona zengő-zúgó zenéje mindenfelől körülölelte, szinte a csontjaiban vibrált.

Az előretartott penge hegye megzördült a kürtő túlsó zárókövén. Samlor kicsit közelebb nyomult, kurta fohászt küldött Heqthez, aztán nagyot lökött rajta a bal kezével. Alig ütközött ellenállásba; a hatszögletű bazaltlap hang nélkül kifordult a falból. Friss léghuzat tódult az aknába, dallamos orgonaszó kíséretében.

A szűk nyíláson kivergődő Samlor olyan megkönnyebbülten kortyolta a tiszta levegőt, hogy egy darabig nemigen tudott törődni azzal, hová került. Miután kicsit magához tért, jobb kézfeje és bal tenyerére támaszkodva kihúzta a kürtőből a lábait. A rejtékajtó egy néptelen, félköríves csarnok hosszanti falából nyílt. Hajnalig néhány óra hátravolt még, ám a szédítő magasságokba szökő bolthajtások alatt már okkerszín fény ragyogott. Samlor hunyorogva, káprázó szemmel vizslatott körül, de nem tudta megállapítani az eredetét.

A víziorgona valahonnan messzebből szólt, a csarnok falai mégis egy ütemre lüktettek a fennkölt zenével. A magasabb dallamrégiókból egyfajta dekadens, füledt érzékiség sugárzott, a mélyebbekből pedig ugyanaz a jéghideg, parttalan félelem, amely néhány órája Samlor gyomrát is összerántotta. A hangok föl-fölcsapó hullámverésében forró szenvedélyek keveredtek eszelős indulatokkal, hol féktelen szökőárként söpörve végig a termen, hol önpusztító szolamörvényekbe fojtva magukat. Samlor görcsösen lehuny szemmel, fogcsikorgatva kapaszkodott harci pengéjébe. Nem sok hiányzott hozzá, hogy engedjen a csábításnak, és hagyja elborulni az agyát, szélnek eressze józan gondolatait. Hogy utána mi történhet vele, arról fogalmas sem volt, de sejtette, hogy bizonyos határon túl a fegyver érintése már nem biztonságot adna, hanem még mélyebbre taszítaná az őrjöngésbe. Elképzelte magát, amint lassan eluralkodik rajta a csendes téboly; később, ahogyan pengét szegezve kutat fantomellenségek után a néptelen teremben; és végül, amikor utoljára pattan meg valami a homloka mögött, s ő habzó szájú ámokfutóként próbálja lerombolni az üresen kongó, gigászi csarnokot.

Nem, gondolta eltökélten; de az már őt magát is meglepte kissé, amikor észrevette, hogy a fejét is rázza hozzá. Sértetlenül és egészségesen merült föl az orgonaszó mérgező óceánjából, persze nem testi értelemben, hisz afféle veszély aligha fenyegette. Mélyet, reszketéget lélegzett, és visszacsúsztatta a pengét az övtokjába; később még szűksége lehet rá.

A sárga derengés alakatlan behemóttá torzította az árnyékokat a csarnokban, így hát Samlor inkább sejtette, mint látta a kijáratot a szemközt fal egyik bolthajtása alatt. Sajgó tagokkal indult el arra felé; a fájdalom minden lépésnél emlékeztette a katakombák viszonytátságaira. A bazaltkürtőben csúnyán összehorizonta a vállát, a páncélinges lidérccel vívott harcban meghúzódt a lágyéján egy izom. *Hiába, nem vagyok már fiatal*, gondolta. Aztán különös, keserű fintor lopózott az arcára, teljes összhangban az orgonaszó tébolyával. *Rendben van, öregszem; de amilyenek most a kilátásaim, aligha kell sokat bajlódnom a vénülés gondjaival...*

A csarnok padlóján ülvánkosok és dúsan hírmzett, puha brokátleplek heverték szerteszét. A bútorzatot itt-ott néhány masszívabb tárggyal is kiegészítették. Szerkezetük és működésük nem mindig volt teljesen egyértelmű, ám rendeltetésük jellegéhez nem férhetett kétség. Samlor sokfelé megfordult és sok csúfát látott már életében, nem lepte hát különösebben; csak a gyomra fordult fel tőlük ugyanúgy, mint az első eset óta bármikor. Hirtelen eszébe jutott Samlane, és megint fellángoltak benne az indulatok. Ezúttal azonban nem a kard markolatát, hanem a nyakában lógó Heqt-medált ragadta meg, miközben undorodva belerúgott egy belsővázas tartóállványba. A tökélyhoni kaszárnnyákban fegyvereket szoktak tárolni rajtuk; *erről* az állványról azonban szíjak és ostorok, nyársak és béklyók röptek szerteszét. Valamivel odébb paraszas háromláb állt, a serpenyő közepén jókora koromfolttal; mellette takaros rendben sorakoztak az előre kikészített tartozékok, a hosszú nyelvű fémfogóktól a vastag bőrkesztyűkig. Egy ébenfa nyújtópádon fekete selyemszalagok jeleztek az emberi test

kifeszítésének három alapfokozatát. A közelében lógó csiga filigrándíszes színezüstből készült, még az áldozat lábára aggatandó nehezek is drágamívrű ötvösmunkák voltak.

Nem a hügomért teszem, gondolta Samlor dühöngve. A családó-mért, a cirdoni Kodrix-ház becsületéért. És talán... talán az istennőért is.

Sosem volt vakbuzgóan vallásos, még csak meggyőződésesen sem. Úgy vélte, az istenek dolgaiba kontárkodni önvesszéyes ostobaság; inkább hagyni kell őket, intézzék el egymás között. Felfogása csupán annyival egészült ki az utóbbi napokban, hogy igenis mindennek van határa, és ha az események túllépnek ezen a határon, akkor bármely valamirevaló férfiembernek kutya kötelessége...

Nem, ez így nem igaz. Először is szó sincs bármely férfiembről. Valószínűleg az egész földkerekségen Samlor hil Samt az egyetlen olyan sültbolond, aki a saját jószántából választotta az öngyilkosságnak ezt a különösen gyötrelmes és hosszadalmas módját. Nincs más hátra, őszintén be kell látnia, hogy fanatikus örült - annak is a legrosszabb fajtájából, olyan, aki többé-kevésbé még érti is, mit csinál. De történhet bármi, virradatra ez a fanatikus örült a vérét fogja venni a katakombák démonának... vagy ha mégsem, hát belepusztul a próbálkozásba.

Mivel a sárga fény felülről, a roppant bolthajtások alól áradt, Samlor eddig csak elnagyolt körvonalakat látott a csarnokfalakat díszítő domborművekből. Innen, a kijárat közeléből már a részletek is kirajolódtak. Mikor föl nézett rájuk, önkéntelenül lassított léptein, s végül meg is állt, hogy zavartalanul tanulmányozhassa őket. A kőbe vésett jelenetek mindig csak egy-egy hosszú, keskeny sávot foglaltak el a falfelületről, de a tartalmilag összefüggő lapokat folytagosan egymáshoz illesztették, hogy végül monumentális frízökké láncolódnak. A frízek figurális szalagdiszkeként futottak körbe az egész csarnokon, mindegyik más magasságban. Ahogy Samlor tekintete egyre feljebb vándorolt a falon, nem sokkal az első fölött meglátta a másodikat, azon túl a következőt, és így tovább, egészen a boltívek zárókövéig. Az ábrázolt személyek aprólékos műgonddal kidolgozott arcvonásai élő-valóságos modelleket sugalltak, bár a cirdoni senkit nem ismert fel közülük. El sem tudta képzelni, hogyan és mikor készíthették mindezt. Az igazat megvallva még az alapanyagul szolgáló követ sem ismerte. Krémszínű volt, helyenként szabálytalan, sötétebb foltokkal, de aligha márvány - annál keményebbnek tűnt.

Samlor nem tudta, mennyiben befolyásolja a sikert az idő múlása - sőt, azt sem, számít-e valami egyáltalán. Abból indult ki, hogy talán már csak percei vannak hátra, vagyis fölösleges sietnie: tekintetével a legelső fríz jeleneteit követve, komótosan megindult a fal mentén. Hamarosan világgossá vált számára, hogy a „varázsló” meg az „istennő” - Hast-ra-kodi és Dyareela - voltaképpen egy és ugyanaz a személy. A zárójelenetet igen sokáig tanulmányozta, s mire végzett, az arcán nemcsak kövér verítékcseppek gyöngyöztek, hanem megszokott élénk, egészséges pírját is elvesztette, és sápadt viaszszínűn játszott. Eddig sem bánta, hogy nem vette föl valamelyik varázspáncélt - a frízen látottak óta azonban egyenesen örült neki.

A domborművek valósággal tobzódtak a vérontásban és az elfajzásban. Mióta a világ világ, az embernépek királyai és főpapjai minde-
nütt irtották Dyareela kultuszát - ám a tiltott rítusok mindig tovább
tenyészték a sötétben, hogy aztán időről időre a felszínre törjenek. És
a rothadás fészke, az üszkösön burjánzó daganat, mely újra és újra
megfertőzte a földrészt e gonosz rákfenévé... Ősidők óta itt, Menedék
titkos kazamatáiban lappangott. Amikor a város még nem létezett,
ezen a helyen sivatagi szentély állt, melynek építésére nem emléke-
zett senki; mikor az első félvad embertörzsek erre vetődtek, már itt
találták, ezért az ő szemükben is éppoly ősrégi volt, mint az utódaiké-
ben. Aztán megépült a város, és a tiltott kultusz nemhogy elhalt vol-
na, de egyenesen virágzásnak indult. Keresve sem lelhetett volna dű-
sabb táptalajra ennél a szennyesen yüzsögő hangyabolynál, melynek
lakói egymás állandó gyilkolása közben csak egy dologban tudnak meg-
egyezni - hogy soha semmilyen vezetőt nem tűrnek meg maguk fölött.
Menedék városát nyíltan és leplezetlenül beszöttek a Gonosz csápjai;

ugyan kinek jutott volna itt keresni a Gonosz szívét is?...

A legmesszebbre Alar hil Aspar látott - a vakmerő idegen, az újtó, az építő hadvezér, aki végül megzabolázta az utcákon dühöngő banditizmust. Ő legalább annyit megtett, hogy lerombolta az ősi szentélyt. A hibát ott követte el, hogy a romokat nem szántotta be és nem szórta fel sóval, hanem felhúzott rájuk egy másik templomot, melyet barbár szülőházaja istennőjének, a békaarcú Heqtnek szentelt. Balga módon azt hitte, ezzel kiégette a fertőzés gyökerét.

Samlor emelylegye fordult el a frízektől. Sosem gondolta volna, hogy az élettelen képeknek, legyenek bár mesterművek, ekkora hatalmuk lehet. Ahogy folytatta útját a csarnokon keresztül, tekintete a kijáratot rejtő bolthajtást fürkészte, s egyszerre csak megakadt valami a kapuzat íve fölött. Dombormű volt ez is, de nem kőfaragás, hanem kristályba metszett kámea. Bizonyos stílusjegyekből kitűnt, hogy eredetileg nem ide szánták, s amikor beágyazták a terem falába, már antik darabnak számított. Az utólagos beillesztés nyomait úgy tüntették el, hogy egy borostyánkőszorút faragtak köré a sziklába.

A kámea előlapján asszonyok hosszú menete kanyargott tánclepésben egy fényűző palota folyosóin; a férfi, aki vezette őket, kecskebőr dudán játszott nekik a talpalávalót. Egyik nő sem vonult üres kézeel; egyesek furcsa jelképeket vittek, mások különféle szerszámokat, megint mások aprójszágot. A különös menet aligha volt pusztán szimbolikus jelentőségű; Samlor figyelmét azonban elsősorban a dudás arca vonta magára. Halkan káromkodott, majd felnyúlt a boltív fölé, hogy megérintse a kristályt. Sima, hűvös tapintás esett rajta.

Szóval így. Többre talán nem is lesz szükség.

A bolthajtás végéből díszeretes, kétszárnyú bronzajtó vezetett tovább. Samlor kilépett rajta. A lesben álló számszerfjász ijedt kiáltással pördült sarkon. A másik irányba figyelt, a szemközi lépcsőfeljárót tartotta szemmel. Egy festett, nádvázas paraván mögött lapult, ahonnan könnyűszerrel rajtaüthetett volna a lépcsőn érkezőkön, a csarnok felől viszont nem nyújtott fedezéket neki. A cirdoni akaratlanul is meglepte őt; ám tekintetében kiülő riadalom arra vallott, hogy bárki vagy bármi bukkan elő a bronzajtó mögül, mindenképpen holtra rémült volna tőle, még ha történetesen nem is áll háttal neki.

Samlor túl sokszor támadták már meg életében, semhogy egy újabb alkalom felkészületlenül érje. Habozás nélkül az orvlövészre rontott, torka szakadtából ordítva, hogy még jobban összezavarja. Bal kézzel az arcába kapott, begörbített ujjai a szemeket keresték. A lövés kétségbeesetten hőkölt hátra, felborítva a paravánt. A számszerfjász húrja megpendült, a faragott boltívről apró kőszilánkok záporoztak a becsapódó nyílvevő nyomán; ahogy lepattant, a vadul lengő bronz ajtószárny félreütközött. Mindkét küzdőfél a földre került; a számszerfjász hanyatt zuhant a paravánra, Samlor pedig fél testtel órá. A cirdoni támadását egy pillanatra sem akasztotta meg az esés; ballal az orvlövész lábszárát nyalabolta át, jobbával pedig a kardját vonta elő, s ugyanazzal a mozdulattal az arcához vágott. A fickó megint felkiáltott, és fegyvere tusával próbált háritani. Samlor pengéje tompa koppanással harapott a fába, akár a gyújtóst aprító fejsze. Három tőből lehasított ujj röpült a fal tövébe, élénkpiros vérpettyekkel fröcskölve be a viaskodókat.

Az orvlövész egy pillanatig fel sem fogta, mi történt vele. Mint valami bunkót, lendítette meg számszerfját Samlor halántéka felé, de nem tudta megtartani, kicsúszott a markából. Csak ekkor vette észre bal kezén a vérző csonkokat; a penge a mutatóujját is félig lemetsette. Az ímént még sikoltott félelmében, most azonban hangja gurgulázásba fűlt; borzadályában gyomrának teljes tartalmát felökendezte.

Samlor egy rúgással följebb lökte magát, teste súlyával szegezve a földhöz ellenfelét. Első dolga az volt, hogy kicsavarja a számszerfjat ernyedten rángó jobb kezéből. A teli puzdrával a derékóvén nem bajlódott - a kurta acélvevőkkel ugyan bárkit le lehetett volna döfni, de mert az orvlövész bal oldalán lógtak, rá már nem jelentettek veszélyt.

A saját okádékában fuldokló férfi gyilkos Regli háznépének vörös-arany libériáját viselte.

A cirdoni gyorsan körülnézett a helyiségben, de semmi érdekeset nem látott a fölfelé kanyargó csigalépcsőn kívül. Meglengette pengéjét foglyának szeme előtt, aztán lassan, megfontoltan lejjebb eresztette, míg a hegye meg nem állapodott a fickó orrán.

- Meg akartál ölni - mondta csendesen. - Miért? Beszélj, különben mást is sírathatsz mindjárt, nemcsak az ujjaidat!

- Sabellia... Sabellia... - nyöszörögte a megcsönkített számszerfjász. - Tönkretettél, te rohadék, megnyomorítottál!

Samlor gyors csuklómozdulattal felkarcolta az orrát. Tudta jól, hogy a kibuggyanó vércsöpp magára vonja majd a tekintetét; egész látóterét a vöröslő, borotvaéles késpenge fogja betölteni, amely alig pár pillanattal korábban szabadította meg három ujjától.

- Beszélj, kis ember! - mondta halkan. - Ki küldött?

A gyilkos küszködve nyeldekelt a torkából feltörő epét.

- A gazdám, Regli... - nyögte elgyötörtén, és lehunyta a szemét, hogy ne kelljen látnia a vérmocskos pengét. - Megölted az asszonyát. Az egész háznép téged keres.

Samlor könnyedén az fjász bal szemhéjához illesztette a penge hegyét.

- Hányan? - érdeklődött szelíden.

- Másfél tucatnyian - hadarta a fogoly sietve. - A strázsák mind, meg mi, kocsisok.

- A poroszlók?

- Könyörgöm, az istenért, vidd arrébb a vasat a szememtől! - vinyogta Regli embere. - Egy rossz mozdulat, és... Az égre kérek...

Samlor fél hüvelykkel feljebb emelte a pengét.

- A poroszlók nem - zihálta az fjász. - A gazdám nem vont be másokat. Nem akar... botrányt.

- Hol vannak a többiek? - A penge villámgyorsan leereszkedett, majd visszaemelkedett. Közben finoman megérintette a fogoly szemhéját, de vért nem fakasztott belőle.

A gyilkos teste megfeszült. Kapkodva, a száján keresztül szedte a levegőt, mintha abban reménykedne, hogy a teli tüdő megmenetheti, amikor a kifent acél a torkába hasít.

- Mind azt hitték, Cirdonba igyekszel - suttogta alig hallhatóan.

- Csak én jöttem rá, hogy... A köpenyed... a köpenyedet a házban fe-

lejtetted. Én elloptam, és elvittem egy ismerős s'danzohoz. Hazug szuka ő is, mint az egész fajtája, de én... tudtam, hogy kell vele beszélni. Pénzt ígértem neki, ha elárulja, hol talállak; és pénzt ígértem azért is, ha nem mond semmit... de megesküdtem az istenekre, hogy ha hazudik, elevenen fogom megnyúzni, még akkor is, ha közben hat cimborámnak kell lefognia a kovács barátját. Aztán... megolvasta a köpenyedet, és csukott szemmel leírta nekem, merre jársz. Felismerem a helyet... Jártam már itt, az úrnőt hoztam ide...

- A húgomat? Ide? - Samlor hangja megremegett, s vele együtt fegyvert tartó keze is. A halál jeges fuvallata borzongott végig a termen, közelebből és hidegebben, mint az összecsapás első pillanata óta bármikor.

- Kérlek, uram, ne ölj meg, ne bánts, uram! - hadarta az fjász halotthalványra válva. - Csak eddig a szobáig kísértem az úrnőt, csak eddig, egy lépéssel sem tovább! Anyám csontjaira esküszöm...

- Folytasd!

A gyilkos nagyot nyelt.

- Nincs tovább, uram. Ez minden. Idejöttem, hogy törbe csaljalak... Nem szóltam róla senkinek, az uraság ezer dukátot ígért a fejedért, és... és a s'danzo azt olvasta ki a köpenyedből, hogy megtalállak és nem fogsz megölni. Ó, istenek az égben, az a ringyó, az a nyomorult, hazug ringyó!...

Samlor elmosolyodott.

- Ne vedd olyan biztosra, hogy hazudott - mondta. Aztán hirtelen minden derű leolvadt az arcáról, átadva helyét valami ijesztően zord és kegyetlen kifejezésnek. Hátborzongató látványt nyújtott; vonásai mintha gleccserjéggé fagytak vagy kősziklává keményedtek volna. - Most pedig elmondok neked egyet s más.

Féltérde emelkedett; ha eddig a teste, most a tekintete súlyával szegte földhöz a sebesültet.

- A húgom egy kést kért tőlem. Azt feleltem, megkaphatja, ha meggyőző róla, hogy szüksége van rá. - Sötét felhő suhant át Samlor homlokán. A penge megrezzent a kezében; foglyának arca összerándult, szeme körül verítékcseppek gyöngyöztek. - Samlane azt mondta, a porontyának nem Regli az apja. Nem mintha ez meglepő lett volna, amennyit a kicsi húgom szajhálkodott mindenfelé. Rendben van, feleltem; ha nem Regli, akkor ki a kénköves kórság? Valami kirittentett udvari ficsúr, netán egy lepedőbajnok béréslegény? Mire ő azt válaszolta, hogy a kölyköt egy démon nemzette... és hogy ez már neki is sok. Használták a testét, mondta nekem. Használták. Miután belegondolt a dologba, megpróbálta elhajtani magától a gyereket; de amikor elment a főzetekért az angyalcsinálóhoz, ott Regli várt rá egy Heqt-pappal. Utána éjjel-nappal szemmel tartották, nem hagyták magára egyetlen percre sem. Heqt egyháza mindenáron azt akarta, hogy a poronty megszülessen. Samlane azt mondta, azért kell a kés, hogy amint kibújik belőle a kölyök, rögtön elvágja a gigáját... én meg elhittem neki, bár gyanítottam, hogy miután lebabázott, aligha lesz ereje késelgetni. Úgy tűnik, ezt ő is tudta... de elszántabb volt, mint gondoltam. Úgy ám, makacs kislány volt az én húgocskám... egész életében.

Samlor megrázta magát, mint valami szárfítkozó kutya, és elhallgatott. Aztán komótosan marokra kapta foglya mellén a tunikát, és nekilátott felhasogatni a késével.

- Mit művelsz, uram, az istenért? - rettent meg az fjász.

- Gúzsba kötlek. Előbb-utóbb majd csak megtalál valaki. Aztán bevégzem, amiért jöttem, utána meg itthagynom ezt a nyomorult várost. Persze csak ha megérem.

A fogoly arcáról patakokban ömlött a veríték, kusza barázdákat szántva az alvado vérfoltokba.

- Édes istennőm! Ne tedd ezt velem, uram! - rimázkodott. - Bármit, csak ezt ne! Te nem láttad, hogy... kifélék kóborolnak erre. Neked nem... - Megnedvesítette cserepes ajkát, és reszketve lehunyta a szemét. - Ha másként nem megy, ölj meg inkább - suttogta olyan erőtlenül, hogy szinte csak a szája mozgásáról lehetett leolvasni. - Könyörgök, uram, ne hagyj itt! Legalább... emberkéztől haljak!



Samlor fölegyenesedett. Bal keze ökölbe szorult; a kést részút lefelé szegezte, egyenest az orvlövész torkának.

- Felállni! - vakkantotta.

Regli embere tágra nyílt szemmel engedelmeskedett. Térde úgy reszketett, hogy a falnak kellett vetnie hátát, különben összecsuklott volna. Elroncsolt bal kezét görcsösen a vállához szorította; nem akart - nem mert? - az ujjcsontjaira nézni. A áthatított ereket úgy-ahogy elzárta már a rájuk alvadó vér, de megkérgesedni még nem volt ideje. Képlékeny védőrétege itt-ott felhasadozott a mozgástól, ám a vér már nem fröcskölt, csak csordogált alóla.

- Mondd meg Reglinek, hogy nem vagyok az ellensége. A családom becsületét védem, a magam módján, ahogy a húgom is tette - mordult Samlor rosszkedvűen. - Azt viszont nem fogod elárulni neki, hogyan és hol találtál rám. Erre meg kell esküdnöd, ha azt akarod, hogy elengedjelek.

- Az üdvösségemre esküszöm, nagy jó uram! Minden ősomre és a mennyek összes istenére! - A sebesült nyelve majd összeakadt az igekezettől. - Vagy bármí másra, amire csak akarod!

A cirdoni cserzett arcán ismét felvillant a futó mosoly.

- Öltél már embert, kölyök? - kérdezte könnyed, társalkodó hangnemben, mintha nem is olyasvalakivel beszélne, aki alig fertályórája még orvul az életére tört.

- Én... egyszerű kocsis vagyok, uram - felelte az fíasz idegesen vigyorgva. - Azazhog... Úgy értem... Akarom mondani... - Nagyot nyelt, hogy legyűrje dadogását. - Soha, uram.

- Én egyszer vörösrre izzított kovácsfogókkal szedtem darabokra egy fickót - bölintott rá Samlor nyugodtan. - Valami hegyi törzs főnökét. Alaposan megkopasztott minket a szállásterületén a szabad átvonulásért cserébe, de nem érte be ennyivel: elkötött pár lovat a karavánunk végéről. Aznap éjjel belopóztam a tetves falujába, kirángattam a sátrából és magammal vittem a táborunkba. Reggel aztán szépen a lelkére beszéltem, hosszan és nagy közönség előtt, a többi főnök okulására. - Mosolygva közelebb hajolt a kocsishoz, és a véres pengét beletörölte a tunikájába. - Csalódnék benned, ha esküszőgőnek bizonyulnál, kölyök!

Regli embere sápadtan a csigalépcsőhöz hátrált, és megindult rajta fölfelé. A tizedik fokról óvatosan visszánézett a vállá fölé. Nyilván üldözésre vagy nyakszirtbe vetett késre számított. Látván, hogy Samlor semmi hajlandóságot nem mutat a legyilkolására, egyetlen lendülettel száguldott föl a következő húsz lépcsőn. Mikor biztonságosnak vélt magasságba ért, megállt és lekiáltott.

- Egy szóra még, uram!

- Hallgatlak - felelte a cirdoni.

- Samlane asszony testét... felnyitották, hogy külön temethessék el a gyermekeit.

- És?

- És az úrnő magzata egyáltalán nem tűnt démonporontnyak! - kiáltotta Regli embere. - Egészséges, hibátlanul megformált fiúcska volt. A te késeddel a koponyájában, uram...

Samlor nekivágott a csigalépcsőnek, ügyet sem vetve az ijedten megsziporázott léptek dobogására a feje fölé. Végül az ütemes zaj abamaradt, és valahonnan felülről tompa ajtócsapódás hallatszott. A balszerencsés merénylő egérutat nyert, csak néhány elmaszatolt vérnyom őrizte emlékét a korlátan.

Jobban járt volna, ha a lovai mellett marad, gondolta Samlor - majd önkéntelenül felnevetett, mert eszébe öltött, hogy ugyanezt magáról is elmondhatná. Vigasztalódhat persze azzal, hogy ő sokkal tisztábban látta ennél a szegény bolondnál, hogy mibe készül fejest ugrani. Nem mintha a végeredmény szempontjából az efféle okoskodás bármit is számítana - hiszen csak az istenek a tudói, milyen kevés esélye van rá, hogy élve megússza a dolgot. Ha ez a titokzatos árnyalak, akivel le akar számolni, netán igazi mágusnak bizonyulna, nemcsak amolyan magafajta kontárnak, aki jártában-keltében szedegetett össze pár egyszerűbb varázslatot... Samlor tisztában volt vele, hogy az ő tudománya alig haladja meg a vásári bűvészmutatványok színvonalát; ameny-

nyiben egy valódi beavatottal kerül szembe, percek alatt vége a dálnak.

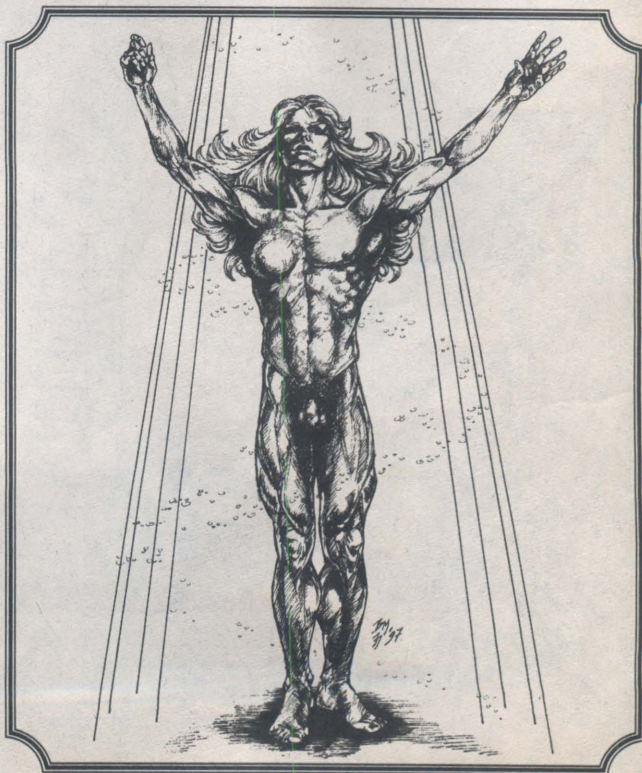
Időközben elérte az ajtót a lépcső tetején; úgy látszott, kifelé nyílik. Óvatosan megérintette a mutatóujja hegyével, majd tartott egy kis szünetet, hogy valamelyest kifújja magát a hosszas lépcsőmászás után. Érezte, hogy szívverése lassan visszaáll a megszokott ütemre. Balja a békaarcú istennő medáljára tévedt; pengéjét hegygel lefelé tartotta a másik kezében, nem fenyegetőleg, de harcra készen.

Aztán mélyet lélegzett, és belökte az ajtót.

A rejtekajtó túloldala geometrikus díszítéseivel tökéletesen egybeolvadt a templomterem falát borító freskókkal. Bal felé a csarnok masszív, vasalt kapuban végződött, amely most zárva volt ugyan, de Samlor tudta, hogy Menedék utcára nyílik. Regli kocsisa pár lépéssel előtte hevert a kövön. A cirdoni előbb a vörös-arany libéria véres foszlányából következtetett a kilétére, majd valamivel odébb - letépve és a templom közepére hajítva - megpillantotta a csonka bal kezét is. A boldogtalan fíaszból máskülönben csupán azonosíthatatlan cafatok és szilánkok maradtak, mintha ezernyi borotva szabdalta volna szét. Ami feltehetőleg nem is állt túl messze a valóságtól - ám Samlor pillanatnyilag nem engedhette meg magának az együttérzés fényűzését.

Így hát sóhajtva jobb felé fordult, a boltíves átjáróhoz, amit nem ajtóval, hanem sűrű szövésű zsinórfüggönnyel választottak le a templomcsarnokról. A kötélfonatokra fűzött rézgöngyök dallamos csilingeléssel csendültek össze a háta mögött, amikor belépett Heqt belső szentélyébe. Nem kellett csalódnia: akire számított - bárki is volt valójában -, odabent várt rá.

A kupolába vágott szellőzőnyílásokat - rég elporladt építészek mérnöktudományát dicsérték - alulról nem lehetett látni, ám az ébredező hajnal világosságát így is bebocsátották, szürke derengésbe vonva a termet. A falakon elhelyezett tükrök eredetileg arra szolgáltak, hogy a kívülről beszűrődő fényt a kupola zárókövére összpontosítsák, amely lehetőfinom aranyfüsttel volt bevonva, és Heqt istennő békaarca vigyorgott le róla a szentélyre. Itt azonban változtattak az elrendezésükön, mert a szürke fénynyalábok mindenfelől a terem középpontjában várakozó férfialakra irányultak. Körülötte a virágmin-tás mozaikpadlón színes csillámsziporkák ropták körtáncukat; hosszú, dús hajfűrtjei olvadt bronzként ragyogtak a fényben.



- Méltóképp kegyelt az éjszaka, beszédes barátom? - szólította meg Samlort fennhangon, és közelebb lépett.

- Erdemeim szerint - bólintott amaz. Heqt papjai és oltárszolgái sehol sem mutatkoztak. A szentélyben egyre világosabb lett, mintha a fény a közepén álló férfialak szépségéből táplálkozna. - Amiképpen a te úrnőd is téged, Heqt bajnoka.

- Nem. Nem bajnok. - Samlort még egy lépésnyit lopott a kettejük elválasztó távolságból, könnyedén és feltűnés nélkül; pontosan úgy, ahogyan a pengét tartotta a jobbájában. - Csak ember; közönséges ember, aki egy démonra vadászik. Arra, amelyik a halálba kergette a testvérhúgát. Tegnap éjjel nem is kellett volna túl sokat keresnem, hisz ott ült mellettem, a szomszédos padon.

- Heqt folyton új bajnokokat küld... és nekem mindig gondom van rájuk. - A bronzhajú dallamosan zengő tenorban beszélt, s hangja ezúttal mintha valami hátorzongató, érckemény tónussal gazdagodott volna, amely előző este, mikor Heqtről és Dyareeláról társalogtak a fogadó előtt, még hiányzott belőle. - Együkkel, aki valaha pap volt, te is megismerkedtél, ha nem tévedek.

- Én egy démont keresek; és mit találok helyette? - mondta a cirdoni, miközben lassan - nagyon lassan - tovább közelített a másikhoz. - Egy szálnalmas őrültet, aki istennek képzeli magát.

- Én Dyareela vagyok.

- Te egy nyomorúságos korcs vagy, aki látott odalent egy régi dombművet, és észrevette, hogy hasonlított rá! - vágott vissza Samlort. - Megszállottá váltál: a gondolat kiirthatatlanul befészkelte magát a fejedbe, később pedig mások elméjét is megfertőztetted vele. A húgom azt hitte, hogy a gyermek, akivel viselős, démonszívet fog hordani, megölte hát, mielőtt a világra jött, bár tudta jól, nem éli túl ő sem. Mégis megtette, mert más módon nem végezhetett volna vele. Amikor először akarta elhajtani magától, rajtakapták, és attól kezdve éjjel-nappal őriztették. Ha pedig világra hozza a fiút, Regli örökösét, soha többé nem engedték volna a közelébe, nehogy ártthasson neki. Ezért kérte tőlem a húgom azt a kést. Kár érte, hiszen hiába halt meg; de kár a gyermekért is, aki nem volt démonporonty, csak egy eszelős fia.

A napkoronás férfi marokra ragadta a mellén a tunikát, és egyetlen mozdulattal letépte magáról.

- Én Dyareela vagyok! - bömbölte.

A jobb melle feltűnően nagyobb volt a balnál, hamisíthatatlanul aszszonyos ívben domborodott. Petyhüdtlen lógó hímvesseje első pillantásra ugyanolyannak látszott, mint bármely egészséges, felnőtt férfié. A másik nemi szerve - a női vulva - nyilván mögötte helyezkedhetett el, a sűrűn burjánzó ágyékszőrzet meg a herezacskók takarásában.

- Az a szentségtörő odakint - intett előkelő mozdulattal a rézgyöngydiszes függöny felé, amely elrejtette előlük a templomcsarnokot meg az ízfás földi maradványait - ölni jött a hajlékomba, és nem kért rá tőlem engedélyt. - Fojtott hangon felkuncogott. - Talán megfürdetlek a vérében, bajnok. Talán ez lesz hosszú és gyötrelmes vezeklésed első stációja.

- Egy bomlott agyú hermafrodita, aki itt-ott felszedett néhány elhullajtott varázslatot - ingatta a fejét Samlort. - Attól tartok, kicsim, hogy te már soha többé nem fogsz vezekléseket kiszabni másokra. Rajtad a végzet árnyéka; ismerem egy erős igét a magadfajta ellen. A húgom mihaszna kis szajha volt, de amit te műveltél vele, azért pusztá kézzel fogom kiszagztatni a szívedet.

- Tégy próbát, bajnok; igézz rám bűbájt istennőd nevében! - A bronzhajú asszonyférfi csábos ölelésre tárta karját; kacaja cseppfolyósan gyöngyözött, akár a szétfutó higany. - Az ő temploma az én templomom; az ő szolgálai az én szolgálaim; az ő bajnokai vére engem táplál...

Samlort az egész beszélgetés alatt igyekezett közelebb férközni a bronzhajúhoz, hüvelykről hüvelykre araszolva előre, óvatosan és észrevétlenül. Most húsz lábnyira járhatott tőle. Másfél szívdobbanás. Bal kezének ujjai rákulcsolódtak a nyakában lógó medálra - forrón remélte, hogy elegendő időt fog nyerni vele a varázslatához.

- Tán papnak festek én, hogy istenekről povedáljak? - vakkan totta nyersen. - Kár lesz beléd a vas, ebanyád!

Az asszonyférfi ajka elnéző mosolyra húzódott. Érdeklődve figyelte Samlort, amint dobásra emeli a nehéz fegyvert. Egy kősa nap sugar valamelyik kupolanyílásból a kétélű pengére vetődött, s a csupasz acél szempillantásnyi időre teljes pompájában tükrözött vissza a hajnal ébredését.

Samlort emelt hangon kántálni kezdett, s szavait immár nem a bronzhajúhoz, hanem a jobbájában tartott fegyverhez intézte:

*Ércből vétettél, Ember formázott,
Szénnel ötvöztek, Fával talpaltak,
Tűzben olvadtál, Vízben edzetek,
Vérre szomjazván Lelket távoztatsz -
Szállj hát, Bűv-Penge,
Tedd, mit tenned kell!*

A fegyver kiröppent Samlort ujjai közül, pörögve hasította a levegőt, szikrázva szórta szerteszét a ráeső napfényt. Már csak egyetlen pengé hossz választotta el tőle, hogy véres ronccsá zúzza a bronzhajú fölényes mosolyát - amikor hirtelen vakító fény lobbant a szentélyben. A penge röptében elgőzölgött, még szilánkok sem maradtak belőle. A vilanást mennydörgő robaj követte, amelybe az egész város belerendült. Samlort iszonyú erővel vágta hanyatt a légnyomás, orrából és füleiből keskeny pataokban vér szivárgott. A robbanás szinte lehámozta a szentély falairól a freskókat; a levegőben por, vakolattörmelék és festékszemcsék kavargottak.

A lény, aki Dyareelának nevezte magát, diadalittasan emelte magasba a karját. Gúnyos mosolya lassan kiszélesedett; a telt, érzéki ajkáról rekedt kacaj harsant.

- Bajnokai vére engem táplál...

Odafönt apró repedések pókhálójá futotta be a kupolaboltozat belvívét, a központi zárókőből kiindulva. A sűrű porfellegben fuldokló Samlornak valahogy sikerült talpra vergődnie. Remélte, hogy a sors kegyes lesz hozzá és gyors halállal ajándékozza meg.

A hatalmas, aranyozott Heqt-fej megmozdult, kibillent a kupola középpontjából. Egy pillanatig bizonytalanul imbolygott a magasban, aztán a boltozat repedései hirtelen megszorodtak körülötte, és az istennő békaarca lassan, már-már méltóságteljesen megindult lefelé. Felülről egy kétszáz tonnás mészkőpillér irdatlan súlya nehezedett rá; ez tartotta össze az egész boltozatot.

Ha Samlort kezdetben lomhának látta is a zárókő mozgását, káprázó szemét csak roppant méretei téveszthették meg. Mire belezuhan a bronzhajú hermafrodita égne fordított arcába, már egy hegyorom sem bírta volna megfékezni a lendületét. A padló egyszerűen szétmállott a rettenetes becsapódás alatt, mely alapjaiban rengette meg az egész várost. Az istennő fejét pillérestül elnyelte a föld; zuhanásuk mélyebb aknákat vágott az anyakőzetbe, mint a mészkőoszlop hossza.

Samlort elcsúszott Regli kocsisának maradványain. A talaj fölpúposodott alatta, és nekiröptette a templomkapunak. Az egyik vasalt ajtószárny recsegve fordult ki a sarkából, s az épület szinte kiakádt magából a cirdonit, pontosan abban a pillanatban, amikor a támaszát vesztett kupola ezer darabra töredezve megindult a zárókő után. A föld gyomrából pokoli robaj tört elő, mintha a legmélyebb regisztert szólaltatnák meg az alvilági istenségek orgonáján; és ami még megmaradt Heqt templomából, dübörögve omlott bele az alatt megnyílt kráterverembe.

Samlort zihálva nyúlt el az utca sarában. Ordítózó, gesztikuláló embertömeg kavargott körülötte. A cirdoni hanyatt fordult, és visszaneézett a magába roskadt templomra. A romokból felszálló porfelleg aransárgán gomolygott a kelő nap fényében. Menedék lakói közül sokan találták hasonlatosnak egy szélesen vigyorgó békaarchoz; és még az is meglehet, hogy nem csak a képzeletük őrült szeszélyes játékot velük.

gsdjkfsgsdjkfsgdlsdjkfsgsdjkfsgsdhfkjsdh:
sfhksdjkfthkjsdsdhfjsdhkhkjsfhjk~dhil'...
dikhdsjdkfksdh'..



FANTASY ROLE PLAYING GAME

Legendary Adventure

ra 20 és 50 közötti értéket kell kihozunk, a sebességnek pedig 8 és 12 között kell ingadoznia. Miután elvégeztük a leosztást, szépen elvesszük a húsz-, tíz- és hatoldalú kockáinkat (úgy tűnik, ezen a téren semmiféle modernséget nem engedtek meg maguknak...), és a dobott értékeket hozzáadjuk az eddig kikalkulált számokhoz.

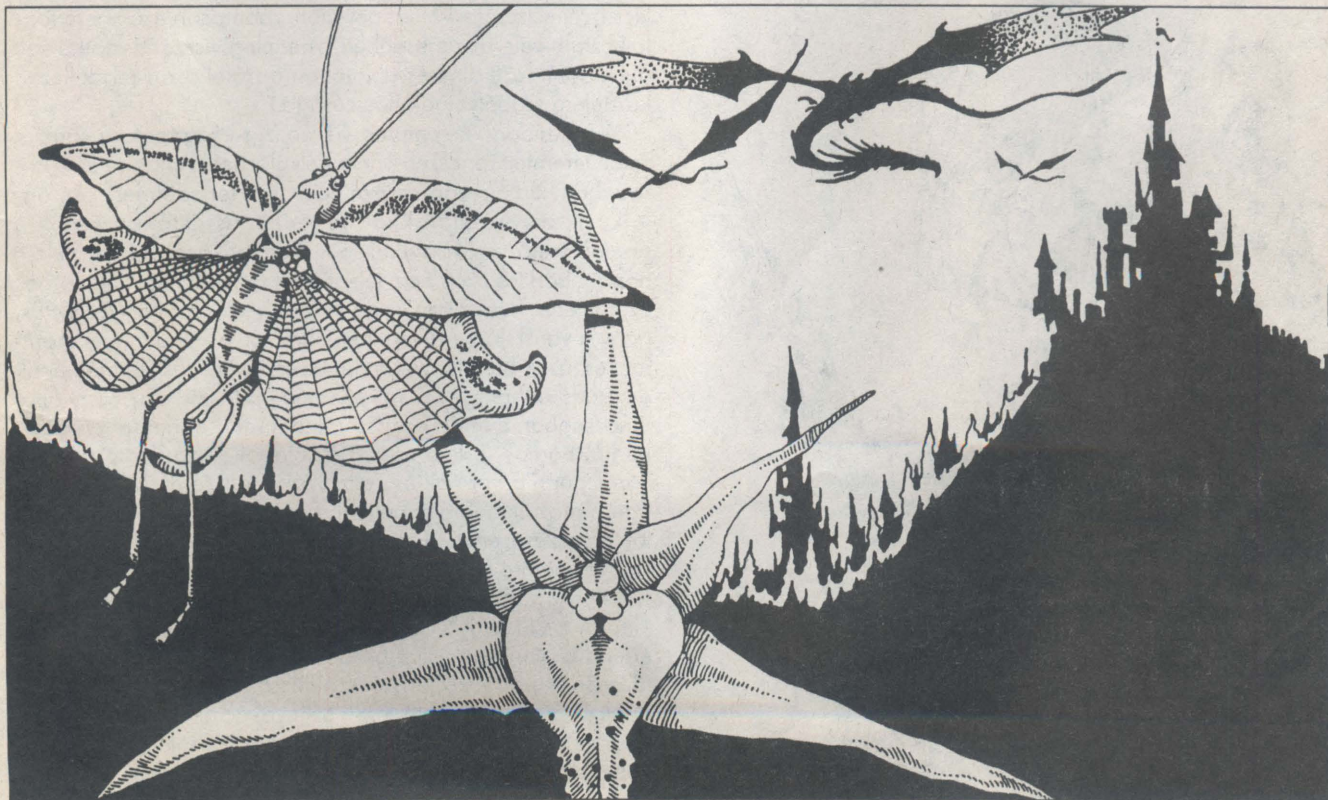
Most következnek a képzettségek. Mint ahogy arról már esett szó, ezek mind a három főtulajdonság alá vannak rendelve. Ez fontos, mivel karakteralkotásnál a terjedelmes listáról kiválasztunk 4, azaz négy képzettséget, és ezeket fontossági sorrendet tartva leírjuk a karakterlapunkra. Az első képzettség értéke az uralkodó tulajdonsággal megegyezik, a második annak a 80%-a, a harmadik 60%, a negyedik pedig 40%. A szerző meg is indokolja, miért éppen ezt a meglehetősen rendhagyó módszert választotta (a kezdetben) négy darab képzettség eléggé gyérnek tűnik más rendszeren nevelkedett játékosok számára. Szerinte (amiben van valami) senki sem lehet mindenben tökéletes, sőt, mi több, még a tapasztaltabbak ismeretanyaga sem terjedhet ki minden területre. Természetesen lehet újabbakat szerezni, meg fejlődni, de ez a négy, az akkor is olyan szegényesnek tűnik... Az értékek százalékban értendők, és a rádobásokat is százalékos kockával kell tenni.

A fentebb leírtakat igazából két dolog módosíthatja, természetesen nem kötelező jelleggel. Az egyik az esetleges faj, a másik pedig a karakter esetleges kötődése egy úgynevezett Réndhez.

Ha valaki nem ember akar lenni, akkor módosulnak a három főtulajdonsághoz hozzárendelt dobások, valamint a képzettségek kiválasztásánál is figyelni kell, mi tiltott, mihez járnak bónuszok. Az alapszisztem a következő fajokat sorolja fel: törpe, gnóm, vadelf, ilf, oaf, ork és trollszármazék. Az ilfek szín-

tén az elfek közé tartoznak, átmenetet képezve kulturális és szellemi szinten a vadelfek és a nemeselfek között. Az oaf az egy orkszerű, buta teremtmény neve, bandáik hajlamosak a környékükre vetődő utazót megtámadni, kirabolni, de túlerő esetén gyakorlottan nyűszítenek kegyelemért. A trollszármazékok barlangokban élnek, rengeteg dologban különböznek az igazi trollaktól, például nem esznek emberhúst és tudnak beszélni. A törpék, gnómok és orkok esetében visszaköszönnek az ezerszer megcsócsált, jólismert sztereotípiák: az orkok csürhébe verődött nomád rablók, becsületet, tiszteletet nem ismerő lények, bűdösek és kellően gyávák. Jó harcosok, még jobb rabszolgák. A törpék falánk, bányászattal foglalkozó teremtmények, akik remekül bírják a fájdalmakat. A gnómok csendes, gyors mozgású kis fickók, fejlett mechanikai érzékkel, hajlamosak a csalásra és a ravaszkodásra. Az elfek kapnak pár különleges képességet (ezek úgy csatolhatók, mintha képzettségek lennének – és természetesen idővel mindenki megszerezhet párat ezekből), nyilvánvalóan igazi erdei lények, városban meglehetősen rosszul érzik magukat. Ennyi. Elképzelhető (bár nem tartom valószínűnek), hogy csak én hiányolom a példának okáért az *Earthdawn*-ban megvalósított profizmust és árnyaltságot, de akkor is kiábrándító ezeknek az ősrég sztereotípiáknak a felbukkanása egy 1997-ben íródott játékban. (Különösen akkor, ha megnézzük, hány rendszerben találkoztunk effélékkel.) Ez a szellemtelenség egyébként jellemző az egész irdatlan nagyra sikerült, afféle szörnygyűjteményként használható anyagra is – mintha csak az *AD&D Compendium*-ait látnám, rengeteg kimondhatatlan nevű szörnyeteg, akkurátusan leírt statisztikákkal, semmi háttér. Én részemről nem ezt várom egy profi célkitűzéseket magáénak valló játéktól.

Következzenek a már említett Rendek (*Orders*). Ezek tulajdonképpen (csak más névre keresztelve) a szintén régi



Legendary Adventure

ismerősként üdvözölt kasztok, az ide tartozó *rank*, azaz a számarlétrán elért rang pedig a tapasztalati szint. Ezek a rendek annyira nem kötöttek, mint a kasztrendszer volt, tehát bárki választhat úgy, hogy ő egyikbe sem tartozik, tehát kaszt nélküli. A kezdésnél kiválasztott négy képzettség kombinációja is számít, ugyanis ahhoz, hogy valaki egy rendbe tartozhasson, megadott sorrendben kell felvennie a megadott képzettségeket. Nagyon sok, szinte mindegyik, fantasy világban megszokott csoport szerepel a terjedelmes listán: harcos, pap, zsonglőr, csavargó, elementalista, nekromanta, tengerész, törvényen kívüli, nemes stb. Hosszú és értelmetlen lenne mindet felsorolni – lássunk inkább csak kiragadott példákat.

Harcosok – Minden fantasy szerepjáték nélkülözhetetlen oszlopai. Sok magyarázat nem szükséges, lássuk inkább, hogyan fejlődnek. 12. szinten (azaz *ranken*) még egyszerű zsoldosok, éppen hogy megtanulták a szükséges képzettségeket, rendelkeznek pár jó kapcsolattal. 11. szinten (tehát itt visszafelé lépkedünk a ranglétrán, egyre közelebb az áhított 1. szint felé) egyszerű közkatona, 10. szinten már fémpáncélt is szerezhet. 1. szinten lesz majd igazi generális.

Mágusok – Habár a *Legendary Adventures* koncepciója szerint a varázslóknak több – ha lehet így fogalmazni – fajtája akad, a mágus mégis csak a legalapvetőbb Rendek egyike. Városok utcáin, varázskomponensek piacán sétálgató köpönyeges szerzetek. A fejlődésük pedig a következő módon zajlik:

12. szinten a mágusok a tiszteletreméltó *hedge wizard*, azaz a kezdő, "mezei" varázsló címre hallgatnak. Semmi külön képességet nem nyer, csupán a kapcsolatait bővítheti. 11. szinten a bájos és az *arcana* nevű tulajdonságok nőnek, valamint 2 pontot kap a fegyveres szakértelmekhez. Ugorjunk: 9. szinten már *taumaturgistának* nevezheti magát, megkapja

az első Erőt (végre valami hasznos), és pontokat oszthat el a képzettségei között. 3. szinten adeptusként tisztelik, és megkapja a *geourgy* képzettséget.

Csavargók – A szintén elmaradhatatlan kaszt minden fantasy játékban. Természetesen az alacsony társadalmi státusszal rendelkező csoportok egyike. 12. szinten természetesen semmi különös nem jár, 11. szinten már a tolvajcéh tagjai, 10. szinten pozórként tisztelik, ami együtt jár egy tökéletes álcázó-felszerelés birtoklásával, 1. szinten pedig ő a tolvajherceg, aki rendelkezik némely pszichikus képességgel is.

Vannak természetesen rendbe nem tartozó egyének is (nem muszáj tehát választani), ez amúgy (mint várható) nem éri meg igazán – a képzettségek fejlődnek ugyan, de ez nem jár együtt a különféle "ajándékokkal", mint például a tolvajok vagy a harcosok fegyverzei, amit fejlődésük közben kapnak.

El is érkeztünk a karakteralkotás következő lépcsőjéhez – a fiktív személyiség felruházásához. (Persze előtte gondosan kitaláltuk és felvettük karakterlapunkra a karakter származását, hátterét és a hasonló fontos adatokat.) Nos, a "bevásárlás" itt nem olyan egyszerű feladat, mint azt más rendszerekben megszokhattuk. Röviden csak annyit, hogy a választott képzettségektől függ, mivel szerelheted fel karakteredet. Valahol van benne logika, hiszen például ide értendők a különböző mágikus komponensek, amit valóban nem valószínű, hogy egy egyszerű harcos is beszerezhet. A lista egyébként igen terjedelmes, de mindez semmi ahhoz a felsoroláshoz képest, ami úgy általában a megvásárolható dolgokkal foglalkozik. Félelmetes mennyiségű adatot gyűjtöttek össze a fejlesztők, néha már ijesztően nagy a választék.

A végére hagytam a harccal és a mágiával foglalkozó részeket. A harcnál nem időznék sokat – (valószínűleg) jól működő rendszer, ami Gygax szerint is bonyolultabb lett egy kicsit, mint szerette volna. Bevallom, pontosan ezért nem foglalkoztam vele részletesebben – némileg visszariadtam a sok akciópont-számolás és a valóban aprólékosan modellezett küzdelem szabályainak hosszúsága.

A *Legendary Adventures* - lévén izzig-véig fantasy környezetbe teremtett rendszer – nem nélkülözheti a mágiát és a tornyokban kántáló varázslókat. Igencsak terjedelmes rész foglalkozik a varázslatokkal: terjedelmes listákon közlik a hozzáférhető varázslatokat, pár oldallal később pedig kicsit hosszabban (ez azért nem jelent nagy terjedelmet...) elidőznek az esetleges hatásokon és a fontosabb jellemzőkön. Az biztos, hogy a varázsló karakterek el lettek látva mindenféle finommal és jóval, bár hiányolom (ez az észrevétel lassan még unalmassá is válhat, pedig szerepel még párszor) úgy nagy általánosságban a téma kifejtését, tehát mi is ebben a rendszerben a mágia? (Értem ezalatt az alapok tisztázását, mint *Ars Magicában* a Formák és Technikák rendszerét, M.A.G.U.S.-ban a mozaikmágia elméletét, *Earthdawn*-ban a varázsfonalak megszövéseinek alapjait – de itt ez csak úgy a levegőben lóg, számomra legalábbis.) Ami kiderül, az a következő: négyféle típusa van a varázslásnak – *sorcery*, *necrourgy*, *geourgy*, *theurgy*. A *theurgy* címszó alatt tulajdonképpen papi mágia értendő, istenségek által biztosított erők felhasználása, megidézése, különböző lények szólítása (attól függően, milyen panteon papja az illető), ezek az *invokációk*; a rítusok védelmeznek és szentelnek, és persze vannak különféle, a "vegyes" kategóriába tartozó erők is, amelyek eléggé különbözőek. A



nekrougy itt tulajdonképpen (nem túl nagy közelítéssel) a nekromanciát jelenti: holtak, démonok, kísértetek megidézését, rabigába hajtását, nem feledkezve meg természetesen az elmaradhatatlan védőkörrel. A geourgy a természeti elemek mágijája, esőfelhőktől kezdve az elemi tüzekig bármi felett uralkodhat a varázsló. A sorcery szokott lenni más rendszerekben a klasszikus varázslás. Itt ez is egyfajta idézgetés, némileg sötétebb behatásokkal, ugyanis olyan címszavakat találhatunk itt, mint "Utazás az Abyssbe", "Utazás az ördögök birodalmába", "Ördögi szolga előhívása", stb.

Nos, ennyit a szabályokról. Most következne a játékhoz tartozó világ taglalása, de be kell vallanom, ennél a résznél némileg ködben tapogatózom. Az okok a következők: először is, az alap szabályrendszer egy szóval sem említ semmilyen konkrét világot. Valóban, ez a rendszer teljesen módosíthatatlanul, úgy, ahogy van, szolgálhatna egyfajta univerzális fantasy játékként is. Minden erőfeszítés nélkül mesélhetnénk bármilyen fantasy környezetet (azért a klasszikus, jól bevált alapokon nyugvó koncepciók előnyben!), némi kompromisszumokkal, bár lehet, hogy az alkotók nem így gondolták. Mivel ez egy Internetről letöltött játék, ami jellegénél fogva eléggé részekre tagolódott, elképzelhető, hogy eredeti formájában volt némi kohézió a szabályok és a csatolt világ, a *Legendary Earth* között. Az anyag egyébként szintén félelmetesen terjedelmes és néhol riasztóan aprólékos. Itt lép be a képbe a bizonytalanságom második oka: miközben a leírásban állandóan precíz adatokba botlok, érteve ezalatt a pontos négyzetmérföldeket, a középhőmérsékletet és a királyi örök egyenruhájának színét, nem derülnek ki a fontos, általános információk. Például az, mi is ez a világ (a birodalmak nevei és a cím alapján tényleg egy múltbéli, alternatív Föld), és elsősorban (ami vesszőparipám), milyen *hangulatot* képviseljen el a világhoz. Ez rettenetesen fontos (nekem biztosan), hiszen hogyan tervezek kalandokat, ha nem vagyok tisztában a miliővel? A számok tengere nem fog ebben segíteni! Csak egy példa: Lantean-óceán – kb. 8,190,000 négyzetmérföld keleten, területe összesen 26,280,000 négyzetmérföld, ebből 18,090,000 négyzetmérföld a nyugati területeken terül el. Kész. Még hatvan tengerről és tóról és folyóról találhatunk ugyanilyen adatokat. Ez miért jó?

A világról összegyűjtött adatok között jelentős helyet foglalnak el a különböző panteonok listái. Ezek teszik biztossá, hogy egy alternatív, ókor-jellegű civilizációban kóborolhatunk, hiszen van egyiptomi-, indián-, keleti-, kelta (stb.)-jellegű panteon, amik egyébként ismételtlen hosszú felsorolások, istennevekkel és szintekkel, ahol egy-egy hatalmasabb entitás maximális taglalása pár sor csupán. Természetesen felsorolásra kerülnek a világ országai is, azonban itt megint kissé furcsán mosolyogtam – lehet, hogy velem van a probléma (bár ebben had kételkedjem), de számomra nem igazán kielégítő, ha egy adott régióról mindössze egy igen terjedelmes listát kapok, ami tartalmazza alfabetikus sorrendben az összes fellelhető állatfajt, a nemesi rangokat, a katonai hadtesteket, az uralkodó nevét, satöbbi, satöbbi. Arról, hogy (már megint...) milyen hangulatot, miliőt képviseljünk el, szó sem esik, csak számok sorjázának végtelenül (bár biztos van, akinek elegendő, ha megtudja, hogy pl. Khemitic az az ókori Egyiptom megfelelője, végül is nem kell mindent a kalandmester szájába rágni.) Pontosan e fenti okok miatt nem vesztegetek még több időt a világ ismertetésére... ókori típusú fantasy.



Találhatunk még terjedelmes fejezeteket a politikai-gazdasági viszonyokról, a saját területek megtervezéséről, a feudalizmusról, a keleti típusú birodalmakról (ezek jól felhasználható részek, még ha saját világunkon mesélünk, akkor is), meg egy térképet, amivel nem tudtam sok mindent kezdeni.

Nos, a végére maradt az értékelés. Az már nagyjából kiderülhetett eddig, hogy nem voltam elragadtatva a *Legendary Adventures* rendszerétől és világától. Egyes okai bevallottan teljesen személyesek, mint például a fajknál elsírt problémáim, de van, ami valószínűleg mást is idegesítene – értem ezalatt a végeérhetetlen listákat és a precíz, használhatatlan számadatokat. Amiért nem tudom annyira elmarasztalni a játékot, mint először szerettem volna, az egyfajta tisztelet: irtózatosságnak minősítettem a mennyiségű információt gyűjtött (ek) össze az alkotó(k). Bámulatos precizitás és rengeteg befektetett energia tartja össze az egészet. A rendszer, tehát maga a "csontváz" az kellően egyszerűnek tűnik, de mivel nem játszottam vele, nem tudom, mennyire használható – számomra túlzottan kevésnek tűnt a három főérték (és miért éppen ez a három lett a főjellemző?). Mégis hosszabban időztem el a szabályokon, mint szándékoztam, hiszen könnyen lehet, hogy a leírtak alapján bővül a játék támogatóinak köre. Kissé elavultnak tűnt a sokféle kocka használata, egyáltalán, az uralkodó hangulat, ami előtört olvasás után, az az volt: *Nocsak, már megint egy AD&D?* Sajnos, a *Legendary Adventures* nem kavar fel nagy vizet a szerepjátékipiacon, viszont annak, aki fantaszt akar játszani, specifikus világ nélkül (vagy ókori fantaszt, ha kedvet kapott hozzá), annak azt ajánlom, töltsen le a Netről, és próbálkozzon meg vele. Kellő finomítgatással és hozzáállással valószínűleg jókat lehet vele játszani. Valamint nem szabad megelégedni arról, hogy ez még nem egy kész játék. Talán a kész rendszerben már az általam hiányolt dolgok is szépen, takarosán sorakoznak majd a lapokon.

Juhász Viktor

KORNYA ZSOLT

HALOTTIDÉZŐK, BEAVATOTTAK, LÉLEKKERESŐK

AZ EURÓPAI NEKROMANCIA TÖRTÉNETE AZ ÓKORBAN

NEGYEDIK RÉSZ

10. A PÜTHAGOREUS BEAVATOTTAK

Rövidre fogott áttekintésünkben mindeddig főleg Médeia mágiikus örökségének letéteményeseivel, a Hekatét imádó thesszáliai boszorkányokkal foglalkoztunk. Ennek elsősorban két oka volt: egyrészt végig az ókorban őket tartották a legveszedelmesebb nekromantáknak, másrészt róluk maradt fenn a legbővebb forrásanyag. Ne higgyük azonban, hogy az antikvitás századaiban egyedül az ő iskolájuk gyakorolta a halottidézés művészetét!

A legendák kódébe vesző Püthagorasról jószerivel csak anynyi konkrétumot tudunk, hogy a róla elnevezett híres mértani tételt nem ő alkotta meg. Annyi bizonyosnak látszik, hogy Szamosz szigetén született, majd később áttelepedett egy dél-italiai görög gyarmatvárosba, Krotónba. Ha hihetünk évszázadokkal később élt életrajzíróinak, e két időpont között annyit utazgatott, hogy az Marco Polónak is becsületére vált volna. Állítólag hangyaszorgalommal gyűjtötte az ezoterikus tudást: beavattatta magát a legkülönbébb hellén és barbár misztériumokba, eszmecserét folytatott a perzsa mágusokkal, káld csillagjósokkal és egyiptomi papokkal. Új hazájába érve első dolga volt egy bölcekből álló *titkos társaság* megalapítása, amelyben a középkori szerzetes-

rendek előírásainál is irgalmatlanabb szigor uralkodott. A felvételért folyamodóknak például, mielőtt egyáltalán foglalkoztak volna velük, előbb le kellett tenniük a hallgatás próbáját: *öt teljes évig nem volt szabad megszólalniuk*. A teljes jogú tagoknak tartózkodniuk kellett a húsételektől és a bortól, továbbá tilos volt állati eredetű (tehát gyapjából készült) ruhadarabokat hordaniuk; szüzességi fogadalmat azonban nem követeltek meg tőlük, mivel ezt - igen helyesen - természetellenes dolognak vélték. A közösség belső összetartó ereje olyan hatalmas volt, hogy állítólag *több mint ezer évig állt fenn*. Egy később még részletezendő felfogásból kiindulva a beavatottak *emberfölötti lényeknek* tartották magukat. Arisztotelésznel maradt fenn egy igencsak beképzeltnek tűnő tételük: "Értelemmel megáldott lény háromféle van: isten, ember és a Pythagoras-fajta." Egy másik fontos alapelvük így szólt: "A barátokat - vagyis a pythagoreusokat - istenként tisztelni, a többieket állatként kezelni." Vagy még ennél is durvább formában: "Pythagoras szemében társai istenek voltak, a többiek - *semmik*."

Ilyen ideológia mellett nem csodálható, hogy a titkos társaság megalakulása után nem sokkal a *politika* mezejére lépett. A beavatottak rövid időn belül erős államszövetségbe fogták össze Dél-Itália görög poliszait; az egyetlen várost, amely szembe merészelt szegülni velük, a jámbor filozófusok *lerohanták és porig rombolták*. A püthagoreusok uralma csaknem száz évig tartott, aztán elsőpörte őket a népharag; a feldühödött közemberek leg többjüket kíméletlenül lemészárolták, egy maroknyi szerencsésnek azonban sikerült visszaszöknie az anyaországba.

Titkos tanaikat, melyeket a mesterek szájhagyomány útján adtak tovább a kevés számú beavatott tanítványoknak, csak töredékesen ismerjük, ugyanis féltő gonddal őrködtek fölöttük, sőt, *megtiltották a leírásukat*. Feltételezhetően valamennyien egy szent papi rend tagjai voltak, és Apollón istennek hódoltak. Tudjuk, hogy a nyugati kultúra történetében először ők hirdették intézményesen a lélekvándorlás tanát; és tudjuk azt is, hogy hittek a kísértetekben. Erről nem kisebb személyiség vall nekünk, mint maga Platón, aki nagy tisztelője és ismerője volt a püthagoreus tanoknak - egyesek szerint maga is fölvételt nyert a titkos szervezetbe.

"És az olyan lélek, mely ezt <a testiség emléként> hordozza magában, roskadozik és valami továbbra is a látható helyhez húzza, mert fél a láthatatlantól és a Hadészról, amit ugyanúgy hívnak; és az emlékművek és a sírok körül kering, melyek körül láttak is afféle árny formájú lélekjelenéseket, ahogy azok a lelkek jelennek meg képmásként, melyek nem tisztán oldozódtak el, hanem továbbra is részük van a látottban, és ezáltal maguk is látszanak."

(Platón: Phaidón 80 c-d., Kerényi Grácia fordítása)
A beavatottak nemcsak filozófusoknak, hanem mágusoknak is tekintették magukat; logikus lépés volt hát részükről, hogy megpróbálkozzanak ezeknek a kóbor szellemeknek a megzabolá-

TARTALOM

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

zásával. (Bár Platón, akitől a fenti idézet származik, élesen elítélte az ilyen praktikákat.) Nem is haboztak megtenni, állítólag sikerrel. Erről írásos bizonyítékunk is van: a második nemzedékükbe tartozó akragaszi Empedoklész tüntetően szerény önvallomása. A versike címzettje az egyik tanítvány, aki nyilvánbátorkodott megérdeklődni, mi mindent tanulhat nagy tudományú mesterétől.

“Orvosság ami van, vénség s nyavalyák leverője,
megtanulod majd, ezt egyedül neked elsorolom mind.
Szünteted orkánok bősüzt erejét, mik a földre
zúdulnak, fúvásukkal letarolva a szántót,
s ismét, hogyha akarsz, nyugvó szeleket felidézhetsz;
majd a sötét záport, az időt enyhítve a népnek,
szárazzá teheted, s keltethsz a nyarak derűjéből
fákat üdítő nagy zivatart, mely az égen zajlik.
És a halott lelkét Hádészből is feligézed.”

(Sarkady János fordítása)

Empedoklész egyébként igencsak különös figura volt. Mivel bölcs és belátó ember hírében állt, polgártársai egy ízben *felajánlották neki a királyi méltóságot*, ő azonban elhárította magától a megtiszteltetést. No, nem azért, mintha elégtelennek vélte volna képességeit az uralkodáshoz; ellenkezőleg, *sértve érezte magát az ajánlattól*. Neki, mint azt egy versében kifejtette, *isteni méltóság dukál*, hiszen emelkedett lénye legalább ennyivel magasodik a közönséges halandók fölé. El is várta az akragasziaktól, hogy tízezzével tóduljanak utána, imádkozzának hozzá, s koszorúkat és díszszalagokat ajánljanak fel neki.

Honfitársai azonban dicsőhimnuszok zengedezése helyett ropant haláltán és alpári módon válaszoltak neki: *száműzték a városukból*.

Empedoklész ekkor már öregember volt, érezte halála közeledtét; úgy gondolta azonban, hogy egy hozzá hasonló magasztos lény nem távozhat csak úgy egyszerűen, közönséges pórok módjára az élők közül. Szerencsére eszébe jutott egy mentőötlet: megmászta a közeli Etnát, és *belevetette magát a kráterbe*. Egyesek szerint azonban ez csupán rágalom: valójában esze ágában sem volt meghalni, hanem - a vulkánban Hádész kapuját sejdítve - *utánozni akarta a régi görög hőrosok alvilágjárását*, és eközben veszett oda. Akár így, akár úgy, az eset mindenképpen figyelemreméltó önbizalomra vall.



Ezt a mérhetetlen gőgöt - amit az ókori görögök *hübrisz*nek neveztek - mutatta ki Empedoklész azzal is, hogy semmibe vette a püthagoreusok szigorú szabályait, és tanításait írásba fektette. Két könyvet hagyott hátra, de mindkettőből csak elszórt töredékek maradtak ránk. Az egyik a gyógyítás művészetéről szólt; az antik orvosok később gyakran példálózta vele, hogy lám, ez sül ki abból, ha egy filozófus az ő dolgukba üti az orrát. A másikban foglalta össze egész bölcséletét - amely egyébiránt helyenként valóban figyelemreméltó -, valamint a mágia üzéséhez szükséges tudnivalókat. Botsínálta vajakosok még századokkal a halála után is varázsígékként szajkózták értelmetlenné torzult, papagájmódra bemagolt sorait.

11. SZELLEMI DÍZÉS APOLLÓN NEVÉBEN

A püthagoreusok, miután államszövetségüket erőszakkal darabokra zúzták, szerteszét rajzoltak a göröglakta világban, s mindenüvé magukkal vitték egy újfajta miszticizmus csírait, ami aztán termékenyítőleg hatott az egész hellén művelődésre. Ezek az emberek, noha hagyományaikba nem kevés nekromantikus elem is vegyült, mérőföldes szakadékos választotta el a thesszáliai hegyvidék boszorkányaitól. Olykor ugyan - mint Empedoklésznél láttuk - az önhietség hibájába estek, alapjában véve azonban mégiscsak filozófusok voltak; művelt, nagy tekintélynek örvendő arisztokraták. Visszaborzadtak a Médeia-féle sötét, hatásvadász rítusoktól, s a legjobb esetben is kárhóztos babonaságnak tartották őket. A püthagoreusokat nem az alvilági erők pártfogolták, hanem Apollón, a napisten. Ennek megfelelően halottidéző szertartásaik is jámborabbak, szelídebbek voltak. Eltértek a thesszáliai hagyománytól a célkitűzéseik is: nem jóslatokat és egyéb hasznos ismereteket akartak kicsikarni az elhunytak árnyaitól, hanem éppen ellenkezőleg, *segíteni rajtuk*. Mint azt fentebb, Platónnál olvashattuk, az ő hitük szerint csak az elnehezedett, vétkektől vagy mások mulasztásaitól bemocskolt lelkek ragadnak itt a földön; a többi továbbhalad a túlvilági szíesza vagy az újabb élet felé. Apollón lélekkeresőinek - mert a hivatalos címük ez volt, nekromantáknak sohasem nevezték magukat - az volt a feladatuk, hogy megtisztítsák és kiszabott útjukra bocsássák ezeket a szellemeket.

Amikor a dél-italiai Metapontionban a püthagoreusok egy házba húzódtak vissza az őrző tömeg elől, a csőcselék rájuk gyűjtötte a tetőt. Mivel jobbára idős emberek voltak már, és elszoktak a fegyverforgatástól, csak kettejüknek sikerült kitörnie. Közülük az egyik, akit Lüsizsnek hívtak, különféle viszontagságok után végül Thébaiban lelt menedékre. Szegény, hontalan száműzött volt, de az ottani arisztokraták vendégberátjukká fogadták, bőkezűen gondoskodtak az ellátásáról, és elhalmozták tiszteletük jeleivel. Rendtársai szem elől tévesztették, neki azonban nagyon megtetszett az itteni élet, és úgy döntött, nem vándorol tovább. Vendéglátói különösen azért örültek neki, mert hálából beavatta a titkos tanokba gyermekeiket.

Lüsizs végül Thébaiban halt meg. Tanítványai megtartották az emlékezetükben, és szeretettel gondozták a sírját. Néhány esztendőre rá azonban egy Theanór nevű másik püthagoreus jelent meg a városban, és az arisztokraták színe elé járult.

A továbbiakban adjuk át a szót neki!

“Úgy látszik, hogy <Lüsizs> megszerette ezt a helyet, ahol Epameinondas jóvoltából semmi szépet nem nélkülözött. Van ugyanis egy különleges szertartás, amit a püthagoreusok sírjánál szoktak elvégezni, ami, hitünk szerint, ha nem történik meg, nem érjük el a leginkább boldogító, saját célunkat. Így tehát, amikor álmokból értesültünk Lüsizs haláláról - mi ugyanis az álmokban egy nyilvánvaló jelből ismerjük fel, hogy az álombeli képmás halott-e vagy élő -, sokunknak az a gondolata támadt, hogy Lüsizs ide-

genben másképpen van eltemetve, s éppen ezért nekünk el kellene őt vinnünk onnan, hogy így részesüljön a szokásos szertartásokban. Ezzel az elhatározással jöttem ide, a helybeliekkel tüstént a sírhoz vezettettem magam, és már azon este itáláldozatot mutatottam be, s hívtam Lüsizs lelkét, hogy jelenjék meg, és nyilatkoztassa ki nekünk, hogy miképpen kell mindezt végbevivnünk. De amikor eljött az éjszaka, semmit sem láttam, viszont úgy tetszett, mintha egy hangot hallottam volna: >>Ne zavarj az, amit nem lehet háborgatni! << Lüsizs testét ugyanis barátai a szent rítus szerint temették el, lelke már túljutott az ítéleten, elérkezett a másik születéshez, s egy másik *daimón*-ba költözött."

(Plutarkhosz: Szókratész daimónja 16., W. Salgó Ágnes fordítása)

Az eseményt ugyan csaknem félezer évvel a megtörténte után jegyezték fel, komoly érv azonban a hitelessége mellett, hogy Plutarkhosz, a szerző maga is püthagoreus volt, Apollón khairóniai főpapja. Hogy Theanór annak idején valóban element-e Thébaiba megvizitálni Lüsizs sírját, az persze kétségbevonható, bizonyos viszont, hogy Plutarkhosz saját tapasztalatból ír az apollóni halottidézésről; valószínű, hogy ő maga is végzett ilyen szent nekromantikus rítusokat. A püthagoreusok titoktartási fogadalmát nem szegte meg az értekezésével, hiszen magát a szertartást a szövegből nem lehet rekonstruálni; az idézett helyen kívül csak egyszer említi még, s a két passzus összetvetéséből is csupán annyi derül ki, hogy Theanór éjszaka tejáldozatot mutatott be a sírnál, és (valószínűleg) tamariskuszlombokat égetett el. Fekete kosoknak, hullapornak, varangyméregnek és viperakorbácsnak nyoma sincs, ami arra utal, hogy az apollóni rítusok sokkal szelídebbek lehettek a Hekaté által sugalltaknál.

Az avatatlankok, akiknek meglehetősen hézagos elképzeléseik voltak a püthagoreus tanokról, persze a saját szájújuk szerint értelmezték ezeket a szertartásokat. Úgy okoskodtak, hogy itt valami *engesztelési-feloldozási* rituáléről lehet szó, ami jóval hatékonyabb, mint a mindennapos halottkultusz étel- és itáláldozatai. Ha tehát valami komolyabb gondjuk támadt a saját halottaikkal, tisztelet tudóan a püthagoreusokhoz fordultak ők is, néhány nélkülözhető értéktárggyal nyomatékosítva kérésüket.

Nomármost, a száműzött filozófusokat korántsem mindenütt fogadták olyan gavallérosan, mint Thébaiban Lüsizst. A baráti adományok tehát jelentősen hozzájárultak anyagi helyzetük föllendítéséhez. Némelyikük bizonyára rákényszerült, hogy *hivatásszerűen* űzze a nekromanciát. És ehhez az anyasorságban már meg is voltak a megfelelő szervezeti keretek.

Apollón legtöbb kultuszhelye Hellaszban egyszersmind jósda volt, de akadtak közöttük szabályszerű *halottidéző szentélyek* is, amelyek nem annyira a jóvendőmondást, mint inkább a múlt rejtélyeinek feltárását és a bűnöktől való megtisztítást tekintették a szakterületüknek. Ezek a szentélyek igen régiek voltak, megelőzték Püthagorasz korát; valószínűleg ősi orphikus hagyományokat őriztek. Általában olyan helyeken találjuk őket, ahol a régiek az alvilág bejáratait sejtették; Theszprótiát például az Akherón folyó mellett, Hérakleiat pedig annál a barlangnál, ahonnan a mítosz szerint Héraklész a felszínre vonszolta a szörnyeteg Kerberoszt.

Első pillantásra elég furcsának tűnik, hogy egy *napistent* ilyen helyeken tiszteljenek; ez a gondolat azonban, mint később még látni fogjuk, egyiptomi előzményekre megy vissza.

Valószínűleg nem tévedünk sokat, ha azt állítjuk, hogy a püthagoreus száműzöttek közül sokan ezekben a halottidéző szentélyekben állapodtak meg, ahol titkos tudományukat a köz javára kamatoztathatták. Nyilván az ő hagyományuk gazdagította egy újabb vonással az itt folytatott gyakorlatot. Ugyanis az Apollón-papok kívülállók számára sohasem engedélyezték magának a halottidéző szertartásnak a megtekintését; a kérelme-

zőnek meg kellett elégednie a nekromantától kapott kinyilatkoztatással. A tilalom kiterjedt a hagyományanyag írásos megőrkítésére is. Így hát a rítusok leírása nem maradt ránk. Ettől függetlenül az ilyen kultuszhelyekhez fűződő történetek nemkevésbé háborzongatóak, mint a thesszáliai boszorkányokról szólók; csak éppen ezúttal nem a szertartások horrorfilmbe illő részletei teszik őket azzá, hanem a *válaszért folyamodók indítékai*.

Történt egyszer, hogy Korinthosz türannosa, a hét görög bölcse közé sorolt Periandrosz elveszítette egyik vendégbarátjának zálogát. (A vendégbarátság intézménye afféle politikai véd- és dacsövetség volt a régi görög arisztokráciák között. Megpecsételésekor a felek - akik sohasem lehettek egyazon város polgárai - zálogot váltottak. Ha valamelyikük aztán elvesztette a zálogot, többé nem tarthatott igényt a másik támogatására.) Az nem maradt fenn, hogy miféle tárgy volt ez a zálog; bizonyára valami ékszer vagy női csesebecse lehetett, mert Periandrosz úgy vélte, nemrég elhunyt felesége, Melissza talán emlékeztetik rá, hová keveredett. Követ útján a theszprótiái szentélyhez fordult tehát, hogy tudakolják meg az asszony szellemétől a zálog hollétét. Nem lett volna azonban vérbeli görög zsarnok, ha egyúttal nem fenyegeti meg a nekromantákat; ha nem adják bizonyágát, hogy valóban Melissza árnyával beszéltek, egy hun-cut petákat sem látnak a fogadalmi ajándékból.

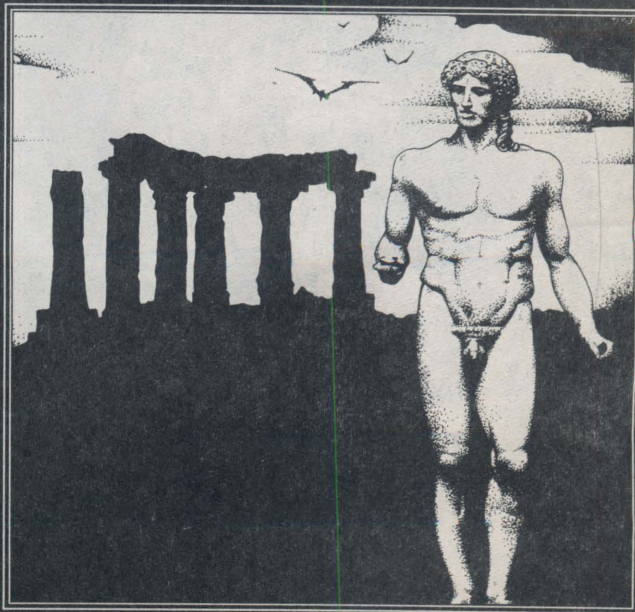
Amikor a követ hazaérkezett küldetéséből Korinthoszba, először is odasielt Periandroszhoz, és néhány szót sugott a fülébe. Periandrosz halálra sápadt, és kicsi híján elejtette vezéri pálcáját. Apollón papjai bebizonyították, hogy nem hazudtak, amikor azt állították, hogy meg tudják idézni a Hádészből a feleségét... Arról ugyanis kettejükön kívül teremtet lélek nem tudhatott, hogy ő az asszony halála után *nekrofiliát* követett el rajta, azaz *ocsmányul meggyalázta a holttestét!*

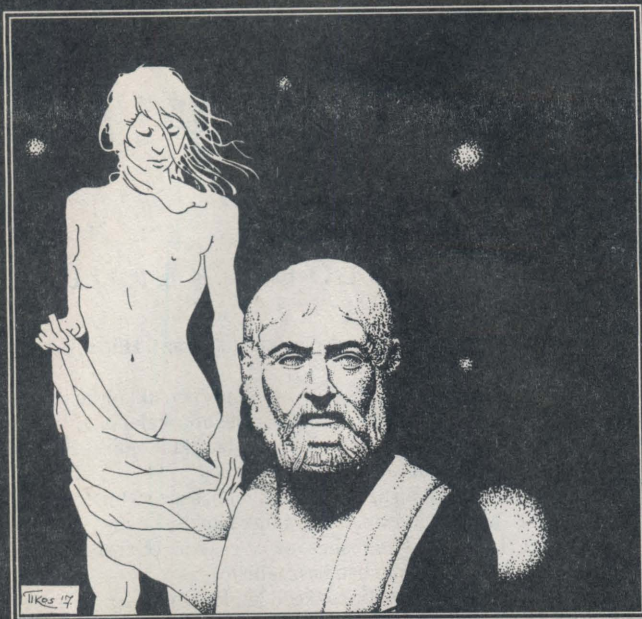
Hanem ezen kívül Melissza semmi mást nem árult el nekik, egyre csak azt hajtogatta, hogy *fázik*.

Periandrosz hamar rájött a dolog nyitjára. Arról volt szó ugyanis, hogy amikor a halotti máglyára fektette a feleségét, még egyszer utoljára megcsodálta - nem őt, hanem a *káprázatos, aranyzállal átszőtt, drágakövekkel kivarrt díszruhát*, amiben nyugovóra helyezték. Feltámadt benne a kapzsiság, *lehúzta az asszonyról a köntöst*, és úgy, ahogy volt, anyaszült meztelenül égette el!

Nos, a baj megtörtént, de segíteni még lehet rajta.

A türannosznak esze ágában sem volt utólag máglyára vetni a drágamívű öltözetet. Helyette azt találta ki, hogy Korin-





thosz valamennyi asszonyát összehívatta Héra templomába, mintha ünnepségre készülne. Azok el is jöttek, természetesen mind a legjobb ruhájukban. Periandrosz ekkor bezáratta a szentély kapuit, majd rájuk parancsolt, hogy *vetkőzzenek pucérra, ésszék el az öltözküket, és közben kántálják fennhangon a felesége nevét.* A testőrei állig felfegyverkezve sorakoztak a falak mellett, így hát a korinthuszi nők - mit tehettek volna más? - engedelmeskedtek.

Igy aztán minden szerencsésen végződött. Melissza a túlvilágon még válogathatott is a köntösök között, Periandrosz egy újabb követjárás után megtudta, hová tűnt a zálog, a theszprótiái nekromanták kétszeresen zsebelték be a fizetséget, a korinthuszi asszonyok meg új ruhát vehettek maguknak a régi helyett. Hérodotosz pedig, aki megőrizte számunkra ezt az elbeszélést, egy újabb ecsetvonással árnyalta a görög türannoszok érzékeny lelkivilágáról alkotott képünket.

A következő történet hőse a spártai Pauszaniász, korának egyik legtehetségesebb hadvezére, aki Plataiai mellett világraszóló diadalt aratott a perzsa nagykirály seregén. (Az arányok érzékeltetése végett: ehhez az ütközethez képest a híres marathóni csata csupán afféle gyerekes pofozkodás volt.) Pauszaniász a spártai királyok nemzetségéből származott, és győzelme után tulajdonképpen érthető módon - fejébe szállt a dicsőség. A saját szakállára fel-alá hajókázgatott az Égei-tengeren, olykor csúnyán elpáholta a perzsák valamelyik csatlós népét, és közben egyre inkább beletanult a keleti szokásokba. Nem mondhatni, hogy nem tetszettek neki; lassan már úgy viselkedett, mint valami keleti kényúr.

Miután a flottája elfoglalta Büzantiont, a parton megakadt a szeme egy előkelő helybéli polgár hajadon leányán, és se szó, se beszéd, az ágyába parancsolta. Ez önmagában még nem lett volna nagy baj; elvégre egy ellenséges városban történt az eset, s hasonló helyzetben a légderekből görög hőroszok is kihasználták a kínálkozó alkalmat. A gond csak ott kezdődött, hogy Pauszaniász éppen aludt, amikor a lány a félelemtől reszketve beóvakodott a vaksötét hálószobába. Meg akarta gyújtani a mécsest, de annyira remegett a keze, hogy *leverte a földre.* Amde a hadvezér nemcsak a fényűző pompát tanulta el a perzsáktól, hanem az összeesküvéstől való állandó rettegést is; mikor kótyagos fejével fölriadt, azt hitte, az életére törnek. Mindig rejtegetett egy tört a derekájában; most előrántotta, és a boldogtalan lányt egyetlen döféssel *leszúrta vele.*

Persze nincs az a hatóság, amelyik Hellasz ünnepelt hőseit egy tizenhat éves hajadon meggyilkolása miatt felelősségre vonná; de nem is volt szükség rá. A törvény feladatát ezúttal elvégezte a *lelküsmert.* Pauszaniaszt szörnyen gyötörte a bűntudat; éjjel-nappal szerencsétlen áldozatának képe lebegett a szeme előtt. Álmaiban vértől borítva közeledett feléje, és egyre csak egy verssort ismételtgetett:

- *Lépj közelebb a bírói székhez, igen nagy baj embereknek a góg!*

A hadvezért már csaknem megőrjítette a folyton visszatérő látomás; végül elkeseredésében a hérakleiai halottidéző szentélyhez fordult. Arra kérte a beavatottakat, *idézzék meg a lány szellemét, hogy kibékülhessen vele.* Kevélyisége azonban most sem hagyta el; kikövetelte magának a jogot, hogy részt vehessen a titkos szertartáson. A papok nem mertek ellentmondani.

A halott lány annak rendje-módja szerint meg is jelent a hívásra, Pauszaniász pedig könyörgőre fogta a dolgot. Ígért neki aranyat, ezüstöt, áldozati hekatombát, ha felhagy a zaklatásával. A szellem fagyosan végigmérte, és csak annyit mondott:

- Ha visszatérsz Spártába, minden bajod megszűnik majd.

Ezzel eltűnt, Pauszaniász pedig a maga részéről elintézettnek vélte a dolgot. Valószínűleg szívesen sietett volna vissza a szülőföldjére, csakhogy előtte még rengeteg elintéznivalója volt. Többek között a perzsa nagykirállyal folytatott titkos levelezés, amelyben felajánlotta, hogy hazaárulóvá lesz, ha cserébe a király zsarnoki hatalomhoz segíti, és feleségül adja hozzá az egyik leányát. Közben mellékesen a spártai helótákat buzdította felkelésre.

Néhány év múlva mégis vissza kellett térnie hazájába, ahol polgártársai már tárt karokkal várták, ugyanis az egyik bizalmi küldönce meg a zendülésre bujtogatott helóták *elárulták őt a vének tanácsának.* Hellasz hőse ide vagy oda, mindenki felkészült a letartóztatására és a kivégzésére. Pauszaniász azonban az utolsó pillanatban megöröngött, hogy mit forralnak ellene, és - más választása nem lévén - bemenekült Athéné istennő templomába. Itt egy ujjal sem nyúlhattak hozzá, ha nem akarták megsérteni a szent menedékhelyet.

Erre nem is vetemedett egyetlen spártai sem. Sokkal egyszerűbb megoldáshoz folyamodtak: *lebontották a szentély tetejét, és befalazták a bejáratot.* Aztán a környékbeli fákról gyűjtöttek, hogyan gyengül napról napra a legendás plataiai győző. Amikor már alig mozgott, hamarjában szétdúlták az ajtó elé vont falat, és berohantak érte, hogy kicipeljék. A küszöbön jártak vele, amikor elszállt belőle a lélek.

Az árny jóslata ily módon beteljesült: gyilkosát valóban nem nyomasztották többé az evilági gondok. A túlvilágiak annál inkább. *Ugyanis most meg Pauszaniász szelleme kezdte el kísérteni a spártaiakat; nemcsak a vezetőket, hanem az egész várost mindenestül.* (Illő is, hogy egy legendás hadvezér kísértete erősebb és kitartóbb legyen, mint egy szerencsétlen hajadoné.) Elégítelt követelt, mert bár jogos ítélet alapján végeztek vele, ám közben szentségtörést követtek el. A polgárok hasonló módszerrel próbáltak tárgyalni vele, mint egykoron ő a büzantioni lánnyal, de Hellasz hőse holtában is ugyanolyan keményfejű maradt, mint életében volt: a hérakleiai Apollón-papokkal szóba sem állt. Végül Itáliából kellett püthagoreus lélekkeresőket hozatni; nekik már hajlandó volt előadni a követeléseit.

A gögös arisztokrata a túlvilágon sem tagadta meg önmagát. Ha Spárta városa meg akar szabadulni tőle, mondta, állítsanak a tiszteletére *bronzszobrot.* De nem akárhol, hanem azon a helyen, ahol utolérte a halál: Athéné szentélyének küszöbén!

A spártaiak némi tanakodás után beadták a derekukat. A különös emlékművet, ha nem is a küszöbön, de magában a szentélyben felállították; Pauszaniász szelleme pedig nem háborgatta többé szülőhazáját.



M*KGYIK

M.A.G.U.S. KÁRTYA - GYAKORTA ISMÉTLŐDŐ KÉRDÉSEK

Hogyan működik az Aura forma. Ha például Östüzet formázok varázslómmal Aura formába, akkor mit történik? Sebződik-e a varázsló?

Amennyiben nem használod az "Elemek Törvénye" opcionális szabályt, akkor bizony az Aura forma sebez a varázslón. Azaz amennyi MP-t költesz a varázslat alapértékére, annyi sebzést szenved el varázslód. Amennyiben használod az Elemek Törvényét... (választ lásd a következő Rúna számban az Opcionális szabályok c. cikkben).

Mielőtt még rátérnénk a következő kérdésre, vizsgáljuk meg alaposabban a mozaikmágiát. Mint az a szabálykönyvben is szerepel a mozaikmágiát csak varázsló alkasztú kalandozók használhatják. Lényege, hogy egy adott mozaikot (ami egy kártyalap) formába kell önteni, így határozva meg a mozaik időzítését és célpontját (célpontjait). A mozaik akciólappal kijátszásakor a játékosnak meg kell neveznie, hogy mely formába önti az adott mozaikot (természetesen nem nevezhet meg olyan mozaikot, mely az adott pillanatban nem használható, azaz például nem használható a Kard forma a Sorban). A mozaik MP-igényét szintén az befolyásolja, hogy milyen formát alkalmaztak létrehozásához. Minden mozaiknak van egy alap MP-értéke (ez adott a kártyalap bal felső sarkában), melyet módosít a választott forma (lásd szabálykönyv 6. Táblázat.). Lássunk egy példát:

Következőkben a Hűtlenség mozaikot az összes lehetséges formába létrehozuk. A Hűtlenség alap MP-igénye: 2. Képessége: "Asztrál mentődobás semlegesíti. Célpont kalandozó nem cselekszik (nem használhatja képességeit és akciólapokat, nem harcol, nem kezd küldetésbe, nem védekezik) amíg a lap a Jelenben van."

Mivel a Hűtlenség Fázis rovatában ez szerepel: "Sor/Harc", a mozaikra az összes forma alkalmazható. (Ugyanis ha egy mozaik csak a "harc" szerepel, akkor csak Kard, Aura, Nyíl, Kitörés és Szőnyeg lehet a forma, míg ha "sor" a fázis, akkor csak Aura, Csóva, Zápor, Sátor és Kupola lehet a használandó forma).

Aura: Aurát akár Sorban, akár harcban alkalmazhatunk. Mindkét esetben a célpont vagy maga a varázsló, vagy egy kalandozó társa (olyan kalandozó, melyet szintén te irányítasz). Létrehozásakor meg kell nevezni célpont kalandozót, akinek Asztrál mentődobást kell tennie. Ha sikertelen, akkor létrejön a lap hatása. Hmmm, jó kérdés, hogy van-e értelme a Hűtlenséget Aura formába létrehozni...

Az Aura forma nem módosítja a mozaik alap MP-igényét, azaz a mozaikvarázslat 2 MP-be kerül.

Kard: Harcban alkalmazható forma. Célpontja csak ellenséges frontember lehet. Ha így vetjük be a Hűtlenséget (és célpont kalandozó elvét mentődobását), akkor az adott fordulóban már nem játszhat ki akciólapot és nem használhatja képességét, továbbá nem harcol, ami annyit jelent, szintje nem számít majd a harc eredményének meghatározásánál.

A Kard forma sem módosítja a mozaik MP-igényét, azaz 2 MP szükséges a létrehozásához.

Nyíl: Mindenben egyezik a Karddal, különbség, hogy bármely harcban résztvevő, egy megnevezett kalandozó lehet a mozaik célpontja. Ez a kalandozó lehet ellenséges, vagy akár saját is. A hatás megegyezik a Kardnál leírttal.

A Nyíl +1-et ad a mozaik alapértékéhez, azaz a Hűtlenség MP-igénye: 3 (2+1).

Kitörés: Harcban használható, az összes harcban résztvevő kalandozó (így maga a varázsló is) lesz a mozaik célpontja. Mindannyiuknak mentődobást kell tennie, aki sikertelen, arra érvényesül a Kardnál leírt hatás.

A Kitörés +2 MP-igénnyel az alapértéken túl, azaz a Hűtlenség: 4 (2+2) MP-be kerül.

Csóva: Sorból hozható létre (nem alkalmazható akkor ha éppen harc zajlik). Célpontja egy másik Sorban tartózkodó kalandozó lehet. Ekkor a megnevezett kalandozónak mentődobást kell tennie, ha ez sikertelen, akkor érvényesül rá a Hűtlenség hatása.

A Csóva +3-t MP kíván az alapértéken felül, azaz a Hűtlenség 5 (2+3) MP-be kerül, ha Csóva formába kívánjuk játékba hozni.

Szőnyeg: Hasonló a Kitöréshez, de ez csak az ellenséges kalandozókra hat (szintén csak harcban használható).

A Szőnyeg MP-igényét a következő képlet adja meg: (Alapérték X Célpontok száma) + 3. A célpontok száma Szőnyegnél az ellenséges kalandozók száma. Tegyük fel, 3 főből áll az ellenséges csapat, ekkor a Szőnyeg MP-igénye: 9 ((2X3)+3). Ha csak ketten lennének: 7 (2X2)+3.

Zápor: Csak Sorból hozható létre, a Jelenben tartózkodó összes kalandozó lesz a mozaik célpontja (beleértve magát a varázslót is). Azaz az összes kalandozónak mentődobást kell tennie, aki sikertelen, arra hat a Hűtlenség.

Zápor esetén szintén függ a célpontok számától a mozaikvarázslat MP-igénye és minden esetben az összes Jelenben levő kalandozó célpontként kell figyelembe vennünk. A képlet: Célpontok száma X Alapérték. Tegyük fel 5 kalandozó tartózkodik a Jelenben, ekkor a Zápor MP-igénye: 10 (5X2).

Sátor: A mozaik kijátszója által megnevezett Sor összes kalandozója lesz a célpont. Mindegyiküknek mentődobást kell tennie, aki sikertelen, arra érvényesül a Hűtlenség. A Sátor is csak Sorból alkalmazható.

A Sátor MP-igénye szintén képlettel határozható meg: (Célpontok száma X Alapérték) + 5. Tegyük fel az ellenséges Sorban 3 kalandozó tartózkodik, ekkor a mozaikvarázslat MP-igénye: 11 ((3X2)+5).

Kupola: Csak Sorból bevethető forma. Az így megformázott mozaik minden kalandozóra hat, kivéve a játékos által irányítottakat (pontosabban azokat, melyek a játékos Sorában vannak). A többieknek mentődobást kell tenniük, ha elvétik, hat rájuk a Hűtlenség.

A Kupola képlete megegyezik a Sátoréval, azaz (Célpontok száma X Alapérték) + 5. Tegyük fel hárman játszanak, az ellenfeleknek összesen 7 kalandozójuk van, ekkor a Kupolába formázott Hűtlenség MP-igénye: 19 (7X2)+5).

Fontos, hogy varázsló csak olyan mozaikformákat használhat, melyek szerepelnek a kártyalapon.

Sebezhetek-e kalandozómmal, ha csak egyszerűen elforgatom, vagy minden esetben akciólappal szükséges a sebzéshez?

Kalandozóval csak akciólappal segítségével sebezheted. Mielőtt tévedésbe esnél, ez nem annyit tesz, hogy a harcban a kalandozók hosszasan nézegetik egymást, majd eldöntik, ki tűnik erősebbnek és a gyengébb hazavonul...

A harcban folyamatosan küzdenek a kalandozók, az akciólapok pusztán extra támadásokat jelképeznek, melyekkel akár meg is fordítható egy összecsapás menete. Amennyiben a játékosok nem játszanak ki akciólapokat, akkor a "papírfoma" jön be, azaz a magasabb össz-szinttel rendelkező csapat győzedelmeskedik az alacsonyabb felett. Egyébként előző példánk Hűtlensége is jelzi azt, hogy a kalandozók akciólappal nélkül is harcolnak egymással, hiszen a varázslat sikeres alkalmazása esetén a célpont kalandozó abbahagyja a harcot, s így szintje nem adódik majd hozzá csapata többi kalandozójának szintjéhez a harc zárásakor.

Kedves Olvasónk!

Először is szeretnénk Boldog Új Évet kívánni Neked az 1998 évre.

RÚNA magazin új előfizetési lehetőségét szeretnénk ismertetni veled. Az elmúlt évben próbáltuk rendszeresíteni a RÚNA magazin megjelenéseit. Az így kialakult, és bevált megjelenési gyakoriságot szeretnénk az idén is folytatni. A RÚNA ezentúl is 2 havonta megjelenő magazin lesz, ezért szükséges, hogy ismertessük ezévi előfizetési lehetőségünket. A kiadó 1997-ben teljesítette elmaradásait azokkal szemben akik előfizetői voltak a RÚNÁnak, de a magazin rendszertelen megjelenései miatt nem kaptak annyi számot amennyit az előfizetéskor megrendeltek.

Így az 1998 évben szeretnénk tiszta lappal kezdeni. A Magyar Posta hírlap-előfizetési részlege lesz segítségünkre abban, hogy a RÚNA magazin a megjelenést követő 5 napon belül az előfizető kezébe kerülhessen.

Ha szeretnéd, hogy ebben az évben is rendszeresen és időben kezdedbe kerüljön a RÚNA, nincs más dolgod, mint hogy megkeresd a lakóhelyed közelében lévő postahivatalt, ahol előfizetheted a magazint.

félévre: 894 Ft

1 évre: 1788 Ft

Ha 1998. január 15-ig előfizetsz a RÚNÁra már tudjuk biztosítani, hogy a januárban megjelenő számot olvashatod a megjelenést követő 5 napon belül.

Reméljük továbbra is előfizetőink között köszönthetünk.

További jó olvasást!

KIADÓ

FANTASY, KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉKBOLT

MAGIC
shop

**KÁRTYÁK HATALMAS VÁLASZTÉKBAN!
VÉTEL ÉS ELADÁS LAPONKÉNT IS!**

ÍZELÍTŐ ÁRAINKBÓL:

TEMPEST STARTER: 1910.-

5. TH STARTER: 1630.-

TF ALAPCSOMAG: 710.-

ISTENI SZÖVETSÉG: 530.-

M.A.G.U.S. ALAPCSOMAG: 850.-

Cím: 1052 BUDAPEST, Párizsi u. 1.,
Terra Center Üzletközpont

Nyitva: Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig
szombaton: 10-14 óráig

Telefon: 266-02-11, 266-02-12, 266-02-13
minden számhoz a 131. mellék

Csomagküldő szolgálat!

További részletek telefonon.

Nálunk MINDENKI törzsvásárló!!

Új boltot nyitottunk!

várja Önt a

Valhalla Páholy® Könyvesbolt Egyedülálló választéka!

Már Nyíregyházán is!

Bethlen Gábor út 44.

Telefonszám: (06 42) 310 809

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

Kártyajátékok minden mennyiségben

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix,
Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes
választéka. Az újak hamarabb, mint másutt, a régiéket
csak itt - és mindez együtt egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok szerepjátékok,
fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

**SCI-FI - FANTASY -
SZEREPJÁTÉK**

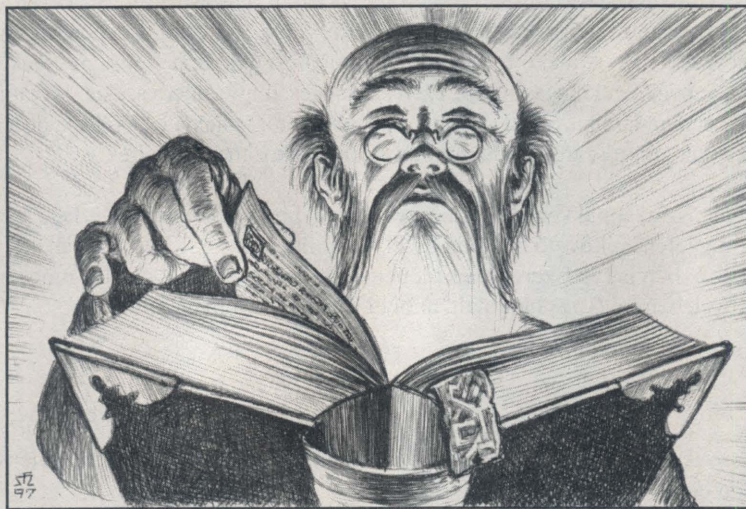
Orbis Tertius

Antikvárium

SCI-FI-, FANTASY

- regények,
- szerepjátékok,
- szerepjáték
kiegészítők,
- magazinok,
- gyűjtögetős
kártyajátékok

ADÁS-VÉTELE!



FANTASZTIKUS
KÖNYVRITKASÁGOK!

LAPONKÉNTI
KÁRTYAÁRUSÍTÁS!

SZENZÁCIÓS
ÁRAK!

Nyitva:
H-P: 10-19 óráig
Sz: 10-14 óráig

Budapest, IX. Erkel u. 3.

Telefon: 216-2608

KÁRTYAVÁR

Szerep- és kártyajáték szaküzlet

Új helyre költöztünk! Ezentúl egy helyen:
a MAGIC SHOP és a KÁRTYAVÁR.
A VÁCI UTCÁNÁL, a TERRA CENTERBEN!

Magyarország legnagyobb kártyaszaküzlete
Páratlan laponkénti áruválasztékkal és extra alacsony
árakkal... Nos, a helyedben én sem hinnék egy
hirdetésnek... amíg meg nem győződtem igazáról.

Cím: 1052 Budapest, Párizsi u. 1.
Terra Center Üzletközpont

Nyitvatartás: Hétköznap 10⁰⁰-18⁰⁰, Szombat: 10⁰⁰-14⁰⁰.
Tel.: 266-02-11, 266-02-12/131. mellék

A LEGFANTASZTIKUSABB GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉK

TÖBB SZÁZ SZENZÁCIÓS KÉP
A FANTASY LEGNAGYOBB HAZAI MESTEREITŐL.

EMELJ
MAGADNAK
VARÁZSLÓ-
TORNÝOKAT,
KÜLDD
EL
KALANDOZÓIDAT
KÜLDETÉSEK
MEGOLDÁSÁRA,
INTRIKÁLJ
ÉS
CSATÁZZ!
-
LÉGY
TE
A
KIVÁLASZTOTT!



A
LEGNÉPSZERŰBB
MAGYAR
FANTASY
SZEREPJÁTÉK,
A
M.A.G.U.S.
IMMÁR
KÁRTYAJÁTÉK
FORMÁBAN
IS
MEGJELENT!

FEDEZD
FEL
A
FANTÁZIA
BIRODALMÁT!

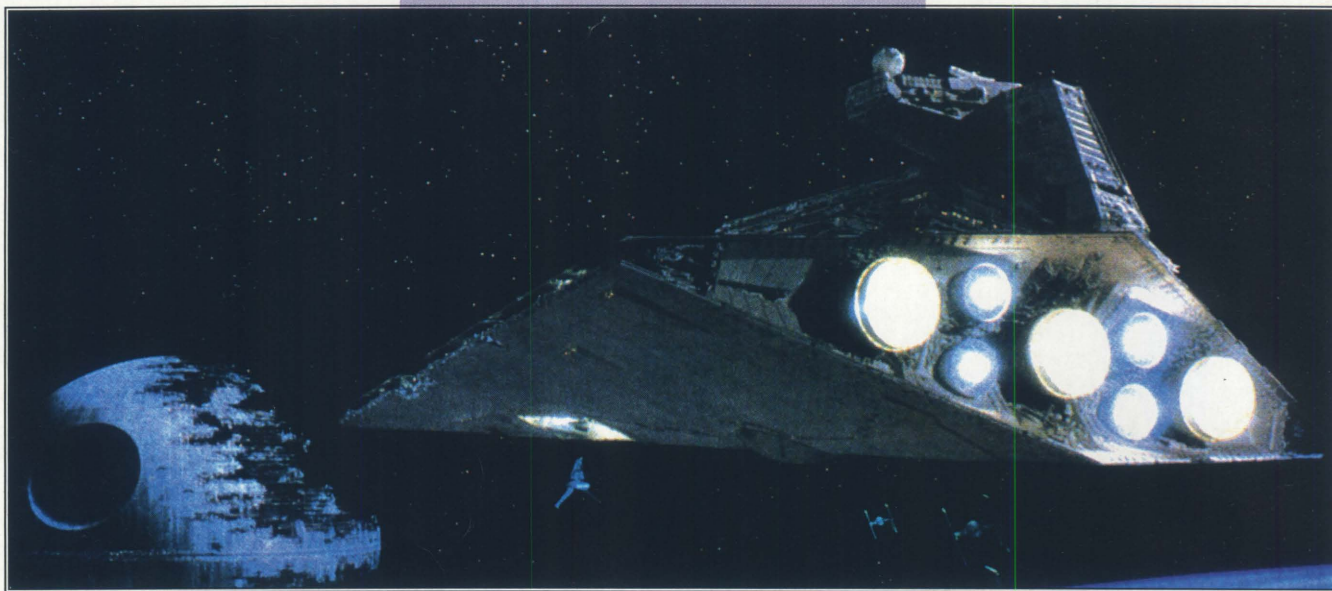
YNEV VÁR!

GYŰJTSD ÉS JÁTSZD!



STAR
WARS

A BIRODALOM TITKAI



Fejvadászok!

A galaktika lakóinak legocsmányabb sőpredéke voltak ők, megannyi gátlástalan szerencselovag, ki tudja, hányféle fajú, rendű és rangú csöcselék. Visszataszító foglalkozás volt ez, nem csoda, ha gyalázatos alakok szegődtek a szolgálatára. Néhányukat maga Darth Vader toborozta, és most ott álltak mindahányan a birodalmi csillagromboló parancsnoki hídján.

Donald F. Glut: A Birodalom visszavág

A Csillagok Háborúja világával foglalkozó sorozatunk ezen epizódjában először, - ám remélhetőleg korántsem utoljára - konkrét személyeket és segédeszközöket veszünk majd szemügyre. Noha nem tartoznak szorosan véve egyetlen birodalmi egységhez sem, mindenképpen a Sötét Oldal befolyása alatt állnak azok az alakok, akiket megtalálni a galaxis minden sarkában, akik kaphatók bármilyen piszkos munkára, csupán a megbízónak legyen eledendő kredit a zsebében.

Bérgyilkosok, fejvadászok, a galaxis sőpredéke. Lássuk hát, mire is képesek...

Az Erő legyen Veletek!

Dark Péter

A FEJVADÁSZOK

Han Solo kapitány kálváriája különösen lenyűgöző és tragikus történet. Mikor először jutott a fülükbe, hogy Jabba vérdíjat tűzött ki a fejükre, Solo és vuki barátja rögtön tudták, hogy bajban vannak. Greedo kispályás fejvadász volt - tatuini mércével mérve kemény legény ugyan, ám a tapasztalt csempésznek nem jelentett különösebb kihívást. Ahogy azonban a Jabba által kitűzött vérdíj emelkedett, tehetségesebb fejvadászok is felfigyeltek rá. Köztük olyanok, mint Boba Fett vagy Skorr.

Solo híre számos világon megelőzte őt. Miután az Ord Mantellen csak hajsza híján sikerült kicsúsznia Fettlek és cimboráinak a karmaiból, Solo úgy döntött, itt az ideje, hogy rendezze Jabbával a függő ügyeit.

A balszerencsés hothi események azonban elég látványosan felhívták rá a Birodalom figyelmét. Solo nagy zsákmányból a legkíváncsabb és legjobban fizető fogássá lépett elő.

Vader kapcsolatba lépett Fettel és mind az ő irányítása alatt működő, mind a független fejvadászokkal, és hatalmas vérdíjat

ajánlott fel annak, aki elfogja Solót. A reakció megdöbbentő volt. A galaxis minden rossz hírű zugából rajzani kezdtek a fejvadászok, zsoldosok, orgyilkos robotok, pisztolyhősök az Executor felé. A jelentkezők hordájából Vader személyes tanácsadói kara kiválasztott egy maroknyi specialistát, akiket különösképp alkalmaznak ítélték a feladatra. Egyes fejvadászokat egyszerűen a hírük miatt fogadtak föl, másoknak korábban már volt néhány összetűzésük Solóval, és személyes számlákat akartak kiegyenlíteni. Ezeket a zsoldosokat aztán szabadjára engedték a galaxisban, egyetlen megkötéssel: a foglyokat élve kell átadniuk Vadernek.

BOBA FETT

Boba Fettet szerte a galaxisban az egyik legveszedelmesebb aktív fejvadásznak ismerték. Az a hír járta róla, hogy minden fenntartás nélkül öl, és nem fűzi hűség, csak a hideg, kemény kreditekhez.



Fett kétfelől közelítette meg a Solo-ügyet. Rövid ideig Jabba a Hutt szolgálatában állt, kimondottan azzal a céllal, hogy fogja el a koréiai csempészt. Jabba ezenkívül arra is megkérte Fettet, hogy felügyelje Bossknak és néhány másik fejjadásznak a munkáját, mivel a hírhedt Hutt nem óhajtott kockázatot vállalni. Vader nagyúr azzal csábította a maga oldalára Fettet, hogy tetemes összegű vérdíjat ajánlott föl neki, amennyiben előbb a Birodalom számára fogja el Solót. Garantálta, hogy Fett később megkapja Solót, és aztán átadhatja Jabbának is. Mivel Fett már egyébként is Jabba megbízatásából munkálkodott Solo elfogásán, ez természetes ajánlat volt. Fett nem is tudott ellenállni neki.

Hogy Han olyan szánalmasan könnyűvé tette a saját elfogását, csak megédesítette a dolgot. Solo egyenesen belerohant egy elképesztően egyszerű csapdába. Az idealista bolond azt hitte, hogy régi pajtása, Lando Calrissian majd elbűjtatja a Birodalom elől. Fett régóta megtanulta már, hogy nem bízhat senkiben és semmiben. Megtörni Solónak a barátjába vetett hitét édes elégtétel volt Fett számára az Ord Mantell-i kalamajkáért.

Az ember, akit Boba Fett néven ismertek, két lábon járó rejtély maradt. Senki sem ismeri az élettörténetét, a hátterét, bár találgatásokban nincs hiány. Valaki, aki ennyire jó a szakmájában, nem bukkanhat fel csak úgy a semmiből - egyesek úgy vélik, Fett híres harcos volt, akinek halálát költötték a clone-i háborúban, és csak általa ismert okok miatt öltötte magára ezt az álruhát.

Boba Fett fegyverekkel telezsúfolt csatapáncélja sokban hasonlít a Mandalore-rendszer régi harcosainak a vértetéhez, akiket Jedi-lovagok győztek le a clone-i háborúban. Senki sem tudja, hogy Fett közéjük tartozott-e, vagy később bukkant rá a páncélra, és sajátította ki. A beszámolók szerint a vértet makrobinokuláris sisaklemezzel, infravörös kijelzővel, szenzorokkal és mikrokomputerrel volt felszerelve. Ellátták ezenkívül beépített csuklólézerekkel, kéziratákkal, miniatűr lángszórókkal és hordozható gránátvetővel is. Boba Fett övéről vuki skalpok lógtak, gyilkos képességei néma bizonyítékul.

BOBA FETT

Típus: Fejjadás
ÜGYESSÉG 4K

Beépített fegyver 6K, sugárfegyver 4K, pusztakezes védelem 5K+1, kitérés 6K+1, gránátdobás 7K, közelharc 6K, közelharc védelem 6K, hajítófegyver 6K+2, önjáró löveg 7K

TUDÁS 2K+2

Idegen fajok ismerete 5K, bürokrácia 5K+2, kultúra 5K, megfélemlítés 7K+1, nyelvismeret 5K+1, bolygórendszerek ismerete 6K, alvilág ismerete 8K, túlélés 6K, értébecslés 6K+1, akaraterő 6K

MECHANIKA 2K+2

Asztrogáció 6K+1, hátirakéta 5K+2, antigravitációs jármű 5K, antigravitációs jármű: robogó 6K, szállítóhajó 7K, fedélzeti fegyver 8K, pajzsok 6K, kommunikációs rendszerek 5K+1

ÉRZÉKELÉS 3K

Alkudozás 7K, parancsnoklás 4K+2, szélhámosság 6K, szercsejáték 6K, rejtőzés 4K+2, adatgyűjtés 9K, meggyőzés 7K, fürkészés 8K+2, lopakodás 6K+2

ERŐ 3K+2

Pusztakezes harc 6K, mászás/ugrás 4K, súlyemelés 5K, kitarítás 7K, úszás 5K

TECHNOLÓGIA 2K

Páncéljavítás 6K, komputerprogramozás/komputerjavítás 4K, robbantás 6K, robotprogramozás 4K, biztonságtechnika 8K, szállítóhajó javítás 6K

Erő Pontok: 5

Sötét Oldal Pontok: 6

Karakter Pontok: 22

Mozgás: 10

Felszerelés: sugárvető (6K), mandalore-i csatapáncél, adóvető, övön lógó vuki skalpok, Slave-1

BOBA FETT CSATAPÁNCÉLJA

Modell: Módosított mandalore-i csatapáncél

Típus: Módosított személyi csatapáncél

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hozzáférhetőség: egyedi

Szabályok:

Alapvértet: +4K-t biztosít fizikai behatások és +3K-t energiatámadások ellen. A fejet, törzset és karokat takarja. Az Ügyesség értékét nem befolyásolja.

Csuklólézer: 5K veszteség, beépített fegyver jártasság, lőtávolság: 3-5/25/50.

Minirakétavető: 6K veszteség, hajítófegyver jártasság, lőtávolság 3-5/10/25, mérgező lövedékkel (5K veszteséget okoz 5 körre). Mérgező- vagy kábítólövedékekkel lehet utánaölteni. **Turbómeghajítású mászócsáklya:** 20 m mászókötel, hajítófegyver jártasság, lőtávolság 0-3/10/20, a csáklya elektromágneses tapadóegységgel van felszerelve.

Lángszóró: 5K veszteség, beépített fegyver jártasság, a lángtölcsér 1 m széles és 1-5 m hosszú.

Repeszgránátvető: A gránát 6K veszteséget okoz 5 méteres robbanásrádiuszban. Hajítófegyver jártasság, lőtávolság 1-250/350/500, a tár 20 db gránátot tartalmaz.

Hátirakéta: Mozgás értéke 100 méter vízszintesen és 70 méter függőlegesen. Hátirakéta jártasság, alap nehézségi fok Könyvű, esetleges akadályok szerint módosítva. 20 töltete van, ebből körönként legfeljebb kettőt használhat el.

Szenzorrendszer: +2K a fürkészés jártassághoz.

Infravörös érzékelő és mozgásdetektor: A beépített infravörös szenzor és mozgásdetektor +1K-t ad az Érzékelés főjellemzőhöz sötétben vagy sebesen mozgó objektumok között.

Makrotávcső: +3K az Érzékelés főjellemzőhöz vagy a fürkészés jártassághoz 100 és 500 méteres távolság között. Közvetlenül csatlakoztatva van a sugárvetőhöz, így minden lőtávolság a valóságosnál két kategóriával kisebbnek minősül (például a Nagy lőtávolságból Kis lőtávolság lesz).



Hangérzékelők: +1K az Érzékelés főjellemzőhöz vagy a fűrkészés jártassághoz. A bónusz csak csendes környezetben érvényesül.

Beépített rádió: Csatlakoztatni lehet a Slave-1 vezérlőművéhez (automatikus hívójel), vagy rá lehet hangolni más szabvány frekvenciákra. Külső hangszóróval ellátva.

Széles frekvenciasávú átfogó antenna: Le lehet vele hallgatni és dekódolni a legtöbb szabvány frekvencián továbbított üzenetet. Ennek jóvoltából Boba Fett kívülről be tud lépni a fedélzeti kommunikációs rendszerekbe.

Beépített emelő: 100 kg maximális terhelés (csak Boba Fetre és felszerelésére vonatkozik).

Légmentesen záró szűrőrendszer: A szűrőrendszer kirekeszt az általma molekulákat, illetve elégtelen oxigénmennyiség és mérgező légkör esetében hermetikusan elszigeteli a páncél viselőjét a környezettől, és a két órára elegendő tartalék oxigénkészletet használja.

SLAVE-1

Boba Fett hajója különleges darab volt: bonyolult, személyre szabott technológiai rendszerek sora egy viszonylag ismeretlen, idejélmúlt járműtípus köré építve. Nagyon kevés maradt már az eredeti Firespray-31-ből, ebből a korai Kuat-gyártmányból, amit igen rövid ideig gyártottak és forgalmaztak néhány évvel ezelőtt. Manapság már a mélyűri útvonalakon alig találni ilyen hajót. Ha az ember mégis belebotlik egybe, valószínűleg ugyanúgy át van építve és módosítva, mint a Slave-1.

A Firespray modell idővel amolyan tipikus csempész- és kalózhajó lett, mivel a különféle kiegészítő rendszereket könnyen lehet szerelni róla, hogy fokozzák a sebességet. A hajóbelső kétharmadát a hajtómű foglalja el, ez magyarázza gyorsaságát, no meg népszerűtlenségét is, mivel más célokra alig van benne hely. Ez különösképp áll a Slave-1-re, amit Boba Fett csaknem a vázáig lecsupaszított és újraszerelvényezett.

A jármű külső burka kiegészítő páncélzattal és kontakt sugárvédelemmel van ellátva, amely nagymértékben pótolja a megfelelő erősségű deflektorpajzsok hiányát. Kívülről a hajón csak két ikerállványos sugárágyú látszik, valójában azonban a kiegészítő páncélborítás alatt számos más fegyverrel is fel van szerelve.

Fett nyomkövetőket és mágneses hiperadókat használt a potenciális zsákmány becserkészésére. Mindkét készüléket kibevezett protontorpedókba szerelte be. Magának a torpedónak csak annyi volt a dolga, hogy áthatoljon a céljármű védőpajzsán; a nyomkövető vagy a hiperadó erős elektromágnesekkel tapadt rá a külső burokra. A nyomkövetőknek igen kicsi a hatósugara (körülbelül 15-20 fényév), és ugyanazzal a technikával működnek, mint a szubűri rádióadók. A hiperadók által kibocsátott jelzéseket csak a HoloHálózatba bekapcsolt vevőkkel lehet fogni. Fettnak nyilvánvalóan volt egy módosított holovevője, így az egész galaxisban nyomon tudta követni a kiszemelt hajót, amennyiben annak pályája keresztezte a HoloHálózat vezérvonalait.

A hajtómű típusához képest igen figyelemreméltó csúcsebességre tette képessé a Slave-1-et. Ez ugyan bizonyos mértékig a hajó manőverezőképességének a rovására ment, Fett azonban kétségkívül azért választotta ezt a módosítást, mert így a zsákmánynak esélye sem volt menekülni, amíg magatehetetlenné tette. A Slave-1 a hiperűrben is megdöbbentő teljesítményre volt képes. Fett különösen nagy figyelmet fordított a hiperhajtóműre, mivel gyakran kellett "elébe vágnia" a prédájának, azaz hamarabb megérkeznie egy bizonyos célterületre, mint az üldözött jármű.

Ennek a figyelemreméltó hajónak a rejtőzködő képessége elsősorban a külső burkokba épített, igen bonyolult szenzoravaró rendszernek köszönhető. Magát a burkolatot mágnesesen polarizálták, ezáltal antennaként reagált minden egyes elektronikus jelre a hajó közvetlen körzetében. (Az űrben a hatósugár 50 egység; a bolygók légkörébe alámerülve ez 100 kilométerre csökken.) Ezek

a mágneses úton odavonzott rádiójelek általában megzavarták és tévútra vezették az ellenséges szenzorsugarakat, azt a látszatot keltve, mintha a hajó helyén valamiféle ionvihar lenne. Ezenkívül Fett leárnyékolta a Slave-1 hajtóművének részecskekibocsátását is, gyakorlatilag lehetetlenné téve, hogy a hajó jelenlétét bármiféle módon észleljék.

A Slave-1 rakterét biztonsági börtöncellának képezték ki, energiaketrecekkel és megerősített páncéllemezekkel. A hajó belseje zsúfolva volt álcázott fegyverekkel és felszereléssel.

Mindent összevetve a Slave-1 rendkívül hatékonyan alkalmazható jármű volt, tökéletesen illett a gazdájához. A hajó ugyanolyan hírhedt volt, mint maga Boba Fett. Jelenleg a Grakouine-on van, az Új Köztársaság garnizonjának a felügyelete alatt.

SLAVE-1

Jármű: Firespray-osztályú szállítóhajó (Kuat Űrtröszt)

Típus: Szubűri támadó járőrhajó

Lépték: Szállítóhajó

Hossz: 21.5 m

Jártasság: Szállítóhajó: Firespray

Legénység: 1 fő

Legénység jártassága: Lásd Boba Fettnél!

Utaslétszám: 6 fő (foglyok)

Rakterület: 40 métertonna

Készletek: 1 hónap

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hipermeghajtás szorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x8

Fedélzeti számítógép: Van

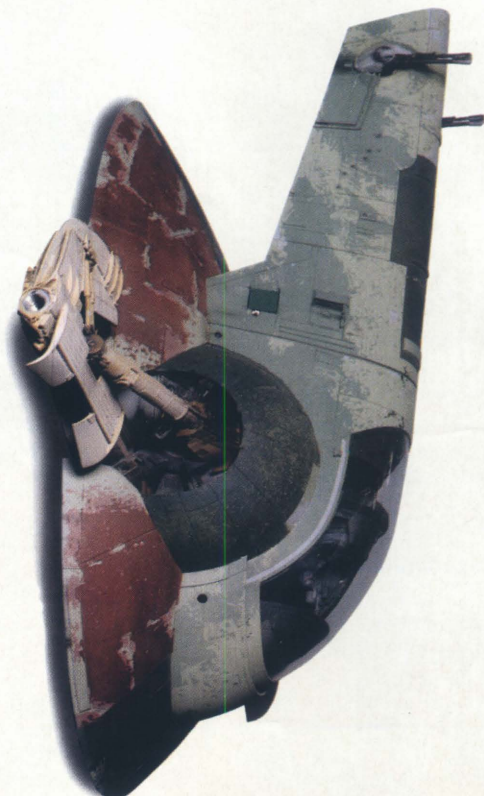
Manőverezőképesség: 1K

Úr: 7

Légkör: 350; 1.000 km/h

Hajóburok: 4K+2

Pajzsok: 2K+2



Szenzorok:

Passzív: 35/0K
Fűrkész: 60/1K
Kereső: 100/2K
Fókusz: 3/2K+1

Szenzorálcázás: 2K-val megnehezíti a Slave-1 szenzorok útján történő érzékelését 50 egységnél nagyobb távolságból.

Szenzorzavarás: Bekapcsolása esetén 3K-val megnehezíti a Slave-1 hajóként való azonosítását, viszont 2K-val megkönnyíti a hajó - mint mozgó objektum - érzékelését.

Fegyverzet:

2 ikerállványra szerelt sugárágyú:

Tűzív: torony
Jártasság: fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K+2
Lőtávolság űrben: 1-7/20/30
Lőtávolság légkörben: 100-700/2 km/3 km
Veszteség: 5K

Rakétaindító állvány:

Tűzív: elülső
Jártasság: fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 3K
Lőtávolság űrben: 1-3/5/7
Lőtávolság légkörben: 100-300/500/700
Veszteség: 4K

Ionágyú:

Tűzív: elülső
Jártasság: fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 1-5/10/15
Lőtávolság légkörben: 100-500/1 km/1.5 km
Veszteség: 5K+2

Vonósugár:

Tűzív: torony
Jártasság: fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 1-8/15/20
Lőtávolság légkörben: 100-800/1.5 km/2 km
Veszteség: 5K

2 protontorpedóvető:

Tűzív: torony
Jártasság: fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K+2
Lőtávolság űrben: 1-5/15/30
Lőtávolság légkörben: 100-500/1.5 km/3 km
Veszteség: Nincsen; nyomkövetőt vagy hiperadót tapaszt a céljárműre.

Greedo rodiánnak született; ez a faj tiszteletreméltó sportnak tekint a vadászatot. Megbecsült vadásszá válni ugyanolyan természetes életcél egy fiatal rodián számára, mint ahogy más fajok ifjai sikeres üzletemberek, tekintélyes politikusok, atlétabajnokok szeretnének lenni. Minden évben díjakat osztanak ki a különféle kategóriákban: "legjobb lövés" (csak elhunyt zsákmány esetén); "leghosszabb üldözés"; "leghíresebb fogás" (akár élve, akár halva); "legnehezebb vadászat".

Greedo feltörekvőfélben lévő vadász volt. Mindig a sikerre tört, olykor a "fair play" ellenében is. Greedót többször is megvádolták, hogy "kipárnázza" a fogást - miután becserkészte a zsákmányt, egy darabig hagyja, hogy az további bűncselekményeket kövessen el. Ez tetemesen megnöveli a végső fogás értékét, és a rodiának általában tisztességtelen manővernek tartják.

Greedo évekig zsoldosként járta a galaxist, egyaránt elfogadott megbízatásokat hivatalos hatóságoktól és földalatti szervezettől. Az első munka, amit Jabba a Hutt felajánlott neki, annyira élvezetes volt, hogy Greedo úgy döntött, beáll a galaktikus gengszter alkalmazottjai közé. Ez jócskán megnövelte a rodián tekintélyét vadászársai között, és a befolyását a Tatuinon. Sajnos az önbizalmát is.

Greedo a rossz hírére hagyatkozva zsarnokoskodott Mos Eisley polgárai fölött, és nemcsak a vagyonát gyarapította, hanem "vadásztrófeái" számát is. Mikor megtudta, hogy Jabbának gondjai vannak egy Han Solo nevű csempészszel, Greedo úgy vélte, itt az alkalom, hogy mindkét téren további növekedést eszközöljön. A csempészt a Mos Eisley-i kocsmában találta meg; hanyagul üldögélt, pedig tudta, hogy Jabba haragszik rá. Ha Solo modora el is gondolkodtatta Greedót, ez csak pillanatokig tartott. Vakmerőn odalépett a csempészhez, és a Jabbának járó összeget követelte. Bár egyes részletek homályosak, a szemtanúk úgy vélték, Greedo magának szerette volna eltenni a pénzt. Persze ez már lényegtelen, hiszen Solo könnyűszerrel elbánt a fejavadással, pedig az végig a mellének szegelte sugárpisztolyát.



GREEDO

Greedo tipikus fejavadász: kapzsi, kegyetlen, általában nem túl okos, de sokféle területen jártas. Greedo ráadásul visszataszítóan önelégült volt, és ma persze halott. Han Solo lőtte le, amikor az ostoba rodián lecsapott rá a híres Mos Eisley-i csapszékből.

Greedo első hibája az volt, hogy nem igyekezett többet megtudni Han Solóról. Ha megteszi, talán kétszer is meggondolja, érdemes-e ezért a vérdíjért ringbe szállni. Bár végül elhatározta magát az akcióra, Greedo a lehető legrosszabbul látott hozzá. Először is nem ölte meg Solót azonnal, hanem hagyott neki időt, hogy az asztal alatt elővonja a sugárpisztolyát. Másodszor pedig, ha történetesen ő is a gyorsabb, a kiérdemelt vérdíjat aligha vehette volna fel, hiszen a városban tartózkodott Solo hűséges másodpilótája, Csubakka, a vuki. Mire a lövés füstje eloszlik, Greedónak alighanem hiányzott volna néhány fontosabb testrésze.

Ha létezik a galaxisban pitiáner, kisszerű fejavadász, Greedo az volt. Rengeteget hencegett a régi sikereivel Mos Eisley többi polgárának, noha a múltja közismert volt, és teljesen egyértelmű.



GREEDO

Típus: Rodián fejedasz

ÜGYESSÉG 4K

Sugárfegyver 6K, kitérés 5K, gránát dobás 6K, pusztakezes védelem 5K

TUDÁS 2K+2

Megfélemlítés 5K, nyelvismeret 3K, alvilág ismerete 4K+2

MECHANIKA 2K+2

Szállítóhajó 4K+2, fedélzeti fegyver 4K+2

ÉRZÉKELÉS 3K

Alkudozás 4K, adatgyűjtés 4K, fürkészés 5K

ERŐ 3K+2

Pusztakezes harc 4K+2

TECHNOLÓGIA 2K

Robbantás 4K, szállítóhajó javítás 3K

Karakter Pontok: 2

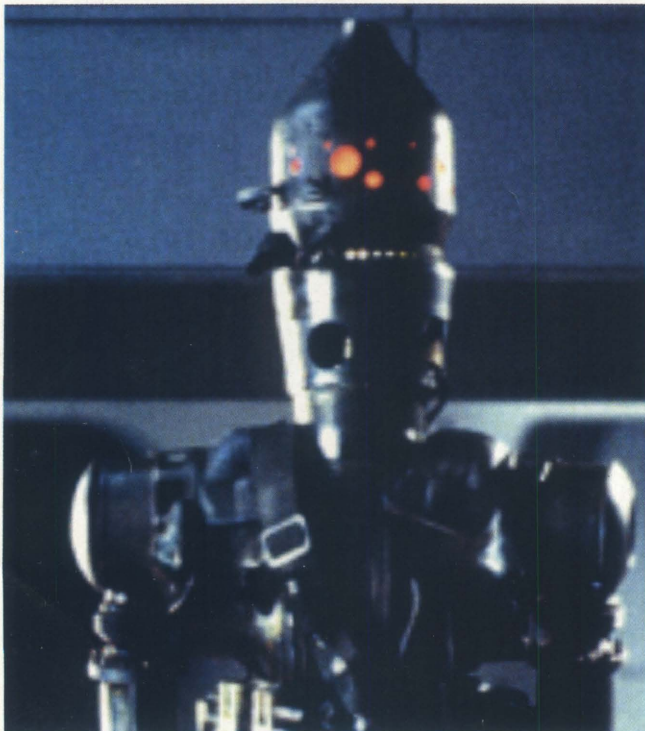
Mozgás: 10

Felszerelés: sugárpisztoly (4K), gránátok (5K)



Az a tény, hogy az orgyilkos robotok valószínűleg a galaxis legfüggetlenebb gondolkodású mechanikus lényei, nem különösebben meglepő, viszont cseppet sem biztató. Programjuk határozottsága és bonyolultsága természetes hajlamot olt az orgyilkos robotokba a függetlenségre. Noha ezeket a veszedelmes gépezeteket mindig számos beépített biztosítékkal és visszatartó hatályú utasítással látják el, sokan mégis tökéletes függetlenségre tesznek szert, nem egyszer szűk látókörű tervezőik és gyanútlan gazdájuk rovására.

Remek példa erre a galaxis leghírhedtebb, pénzért mindenre kapható orgyilkos robotja, IG-88. Az orgyilkos robotok IG szériáját egy különösen naiv időszakban gyártották le, mikor a tudósok és mérnökök olyan programozási technikákat kezdtek alkalmazni, amiket nem értettek igazán. Föltételezték, hogy képesek lesznek az ellenőrzésük alatt tartani őket. Az IG modelleket az addig kifejlesztett legbonyolultabb harci programokkal látták el, s e programok mellé az egyes robotok példátlan cselekvési autonómiát kaptak.



Az üzembe helyezésüket követő pillanatokban mind az öt eredeti IG modell megszökött a Holowan cég többszörösen biztosított fejlesztő laboratóriumából; a személyzetből eközben 23 főt gyilkoltak meg. Ez az incidens csak egy volt a sok közül, amely végül az orgyilkos robotok törvényen kívül helyezéséhez vezetett. (Bár a Birodalom és egyes magáncégek máig is alkalmazzák őket.)

A nevezetes szökés és a szörnyű mészárlás óta az IG szériába tartozó orgyilkos robotok közül csak kettőt sikerült minden kétséget kizáróan azonosítani. Mindketten beálltak fejedáshoz; programjuk fő direktívája a továbbiakban minél több birodalmi kredit megszerzése lett. Akárcsak a korábbi IG-72-es modelltől, az IG-88-as típustól is galaxis-szerte rettegnék az emberek. IG-88 még azt a merészséget is elkövette, hogy munkát vállalt a Magvilágok környékén, méghozzá gyakran bátor és kihívó módon, szinte felszólítva a helyi hatóságokat, hogy jöjjenek csak, iktassák ki! A mai napig ezt az életveszélyes robotot több mint százötven halálesetért tartják hivatalosan felelősnek; ebbe beletartoznak a tervezői is, akiket módszeresen levadásztak, nehogy valaki megszerezze a tervrajzait, és találjon bennük egy gyöngye pontot. IG-88-ra negyvennél is több rendszerben adták ki a "pozitív azonosítás esetén haladéktalanul megsemmisítendő" parancsot. A legfrissebb hírek szerint IG-88 hajójával, az IG-2000-rel együtt odaveszett a Tatuin légkörében.

IG-88

Típus: Orgyilkos robot

ÜGYESSÉG 4K

Sugárfegyver 7K, kitérés 6K, energiafegyver: szonikus kábítópuska 5K+2, lángszóró 5K, gránát dobás 6K, hajtófegyver 6K

TUDÁS 2K+1

Idegen fajok ismerete 5K+1, megfélemlítés 10K, nyelvismeret 3K+1, bolygórendszerek ismerete 3K+1, alvilág ismerete 4K, túlélés 4K+1, értékbecslés 3K

MECHANIKA 2K+2

Asztrogáció 4K+2, szállítóhajó 5K+2, fedélzeti fegyver 3K+2, pajzsok 3K

ÉRZÉKELÉS 3K+1

Parancsnoklás 4K+1, rejtőzés 3K+2, fürkészés 7K, fürkészés: nyomkövetés 10K+2, lopakodás 4K+1

ERŐ 4K

Súlyemelés 6K

TECHNOLÓGIA 1K+2

Komputerprogramozás/komputerjavítás 3K+2, robbantás 4K+2, robotprogramozás 4K+2, robotjavítás 4K+2, biztonságtechnika 4K+2, szállítóhajó javítás 4K

FELSZERELÉS

- * Humanoid test (két kar, két láb, fej)
- * Széles frekvenciasávú antenna (lehallgatja és dekódolja a legtöbb szabvány frekvencián továbbított rádióüzenetet)
- * Lángszóró (3K)
- * Nagy hatósugarú szenzorrendszer (+2K a fürkészés jártasához 50 méter és 750 méter között)
- * Mozgásdetektor (+2K mozgó objektumok kifürkészéséhez)
- * Szonikus kábítópuska (4K kábító veszteség)
- * Gránátvető (5K)

Mozgás: 13

Méret: 2 m

Ár: Kereskedelmi forgalomba nem kerül

Felszerelés: sugárvető (5K)



Bossk is azok közé a bérgyilkosok közé tartozott, akik jelentkeztek Vader felhívására, és korábban már volt dolguk Han Solóval. Trandoshi lévén Bossknak eleve voltak függőben hagyott ügyei Solóval. A trandoshiak egy háborúkedvelő faj, akik szüntelenül viszálykodnak a kashyyyki vukikkal. Az, hogy Solo egy vukit vett ma-



ga mellé másodpilótának, már önmagában is gyilkos erővel korlácsolta fel Bossk vérért. Egyébként éppen egy trandoshi előkelőség volt az, aki elsőként javasolta, hogy hajtsák rabszolgasorba a kashyyki vukikat.

Miután a Birodalom leigázta és bekebelezte a Kashyykyt, sok trandoshi önként jelentkezett, hogy levadássza és bíróság elé állítja az összes renegát vukit. A vukikra vadászó trandoshiak között volt Bossk, a híres fejadász is, aki hamarosan igen jó nevet szerzett magának. Hiába halmozott azonban sikert sikerre, Bossk előtt mindig a hatalmas és fondorlatos Csubakka képe lebegett. Csubakka nagy hírnévnek örvendett népe körében, és a rettegett vuki foglyul ejtése tovább öregbítette volna Bossk amúgy is tetemes tekintélyét.

A fejadász előtt egy látogatás során nyílt meg a nagy lehetőség, amit a Gandolo IV-re tett. Bossknak fülébe jutott, hogy ezen a kicsiny bolygón a Külső Szegélyen vuki renegátok kis csoportja üttötte fel a tanyáját. Így hát a hatalmas, gyikszerű idegen állig felfegyverkezett, jóelőre bekasszírozta fizetségét a szektor birodalmi kormányzójától, és elutazott a Gandolo IV-re.

A sziklás holdon azonban nemcsak maroknyi gyéren felfegyverzett vuki telepés élt, itt volt maga a nagy Csubakka is, hogy segítsen nekik lakóhelyet kialakítani valami eldugott, félreeső zugban. Bossknak és néhány bérencének viszonylag könnyen sikerült bekeríteni a tábort, és elfogni a szabad vukikat. Számbelileg főként voltak bundás ellenfeleikkel szemben, ráadásul meg is tudták lepni őket. Bossk úgy érezte, ez élete legnagyszerűbb napja. Amit azonban a vérszomjas trandoshi nem vett számításba, az az volt, hogy fegyvertelen vukikkal elbánni egy dolog - bizonyos híres koréliei csempészek viszont egészen más lapra tartoznak.

Han Solo csak ideiglenesen tette le vuki másodpilótáját ezen a kopár holdon, amíg ő az egyik közeli rendszerben "személyes ügyben" jár - egy szorongatott helyzetben lévő hölgyön kellett segítenie. Visszatértekor Solo szenzorai már orbitális pályáról befogták a fejadászok hajóját, s ő azonnal megsejtette, hogy itt valami nincs rendjén. Solo a bolygó felé száguldott a *Millennium Falcon*nal, és nem sokkal a vuki tábor felett tört ki az alacsony felhőtakaró fedezékéből. Alaposan megbüntette a zavart fejadászokat. Bossk és emberei végül nagy nehezen feljutottak a hajójuk fedélzetére, Solo azonban túljárt az eszükön.

Han Solo nagyszerű tervet eszelt ki. A vukik megmentésének legbiztosabb módja az volt, ha mozgásképtelenné teszi a hajót; az szóba sem jöhetett, hogy tüzet nyisson rá. Ehelyett Solo közvetlenül Bossk hajója fölé manőverezte a *Falcont*, aztán óvatosan leereszkedett a másik jármű tetejére. A túlterhelt, hanyagul karbantartott támasztólábak nem bírták ki a kétszeres terhet, és összetörték; hidraulikus folyadék fröcskölt mindenfelé. A hajó az oldalára dőlt, miközben Solo finoman fölemelte róla a *Falcont*. A nagy zűrzavarban a fogoly vukiknak sikerült elbánniuk az őrzésükre kirendelt két fejadással, kiszabadultak a béklyóikból, semlegesítették a légénység többi tagját, majd tönkretették a hajtóművet és a fegyverrendszereket.

Bosknak még egy összetűzése volt Solóval, nem sokkal a hothi csata előtt. Jabba a Hutt megbízásából Bossk és néhány társa elfogták Solót. Az Ord Mantellre vitték, és át akarták adni Jabbának, Boba Fett azonban ragaszkodott hozzá, hogy várjanak még a dologgal, mivel "más érdeklődéssel" is tárgyal. A ravasz koréliei kihasználta az alkalmat a menekülésre.

Bossk ma is rettegett fejadász, és a galaxis legkülönbözőbb régióiban működik. Bár legfőbb célját - Csubakka foglyul ejtését és megölését - soha nem érte el, megbízóinak ritkán kell benne csalódnuk.

BOSSK

Típus: Trandoshi fejadász

ÜGYESSÉG 4K

Sugárfegyver 4K+2, pusztakezes védelem 5K+2, kitérés 4K+2, lángszóró 5K, gránátdobás 4K+2, hajítófegyver 4K+2, önjárási löveg 5K+2

TUDÁS 2K+2

Idegen fajok ismerete 4K, megfélemlítés 5K+2, nyelvismeret 4K, bolygórendszerek ismerete 6K, alvilág ismerete 3K+2, túlélés 5K, értékbécslés 4K

MECHANIKA 2K+2

Asztrogáció 5K+1, szállítóhajó 7K+1, fedélzeti fegyver 6K+1, pajzsok 4K+1

ÉRZÉKELÉS 3K

Parancsnoklás 3K+2, szélhámosság 3K+2, szerencsejáték 3K+2, rejtőzés 4K+2, fürkészés 5K+2, lopakodás 4K+2

ERŐ 3K+2

Pusztakezes harc 6K+2, úzás 6K

TECHNOLÓGIA 2K

Komputerprogramozás/javítás 4K+1, biztonságtechnika 4K+1, szállítóhajó javítás 5K+1

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:

Látás: A trandoshiak szeme más hullámhosszon működik, egészen az infravörös tartományig. Minden különösebb gond nélkül látnak tehát a sötétben.

Ügyetlenség: A trandoshiak kezűgyessége minimális. Precíz ujjmozdulatokat igénylő akciókat - például zárnyitást vagy zsebmetaszt - csak igen nehezen tudnak elvégezni. Ha ilyesmivel kell próbálkoznuk, a dobásukhoz -2K járul.

Erő Pontok: 1

Karakter Pontok: 14

Mozgás: 9

Felszerelés: Sugárvető (6K), gránátvető (5K), lángszóró (4K), bilincsek.



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

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

A Valhalla Páholy Könyvesbolt

hálózata az egész országban a rendelkezésére áll!

BUDAPEST:

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

MAGITOR

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

BAJA:

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

DEBRECEN:

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

MISKOLC:

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

PÉCS:

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

NYÍREGYHÁZA:

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, Bethlen Gábor út 44.
Telefonszám: (06 42) 310 809

SOPRON:

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

GYŐR:

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

EGER:

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

SZÉKESFEHÉRVÁR:

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

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

Nyitvatartás:

Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig

Szombaton: 10-13 óráig

Vasárnap: zárva

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

ISSN 1217-9035



9 771217 903002