

Rúna

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

V. ÉVFOLYAM 2. SZÁM

ÁRA: 359Ft

M.A.G.U.S. - varázstárgyak

Magisztérium

Ynevi építészet

STAR WARS

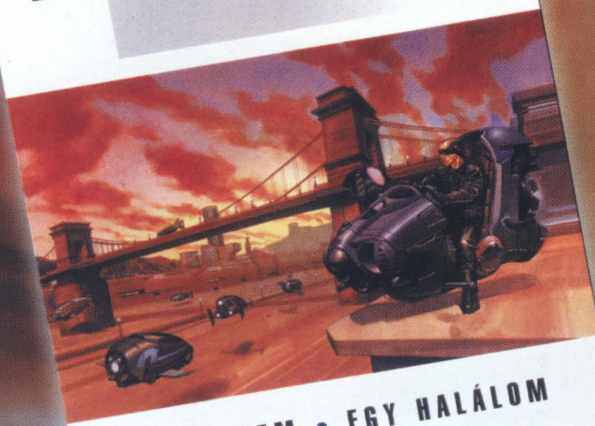
Warhammer Fantasy

Call of Chtulhu



A GALANTIKA-DÍJAS SZERZŐ KLASSZIKUS REGÉNYÉNEK FOLYTTATÁSA
GÁSPÁR ANDRÁS

KIÁLTS FARKAST



KÉT ÉLETEM • EGY HALÁLOM

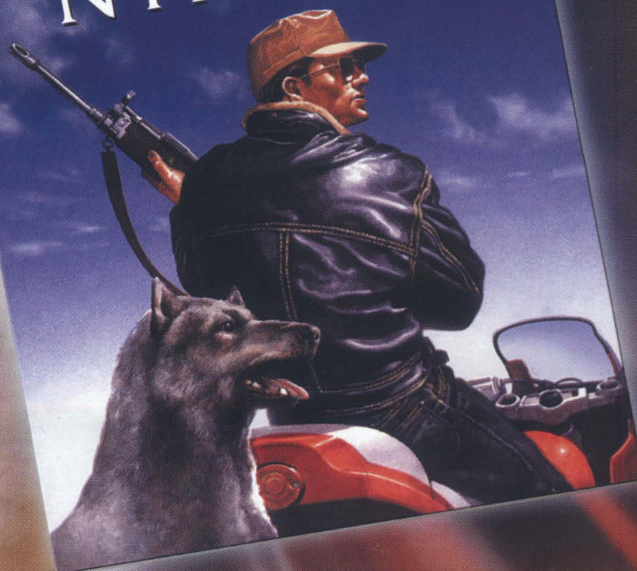
A plazmaként ismert lény metamorfózisa és távozása gyökeresen megváltoztatta a XXI. század végi Föld arculatát. Nem sokkal később a világ ismét megváltozik... ám ezúttal csak a Kiálts farkast hőse, Vogel Zsigmond számára, akit titokzatos ellenfelei saját dimenziójából kiragadva egy ismerős, mégis idegen Budapestre számúznak.

A magánzóból cégtulajdonná, békés vállalkozóból utcai számurájjá lett Vogelnek egyedül kell szembenéznie új közege összes veszedelmével - köztük az üldözőkkel, akik múltja után jelenét és jövőjét, az életet is el akarják rabolni tőle...

A Maszkok emblémáját viselő kötetek - a kiadó és a szerkesztő szándéka szerint - a képzelet univerzumaiba vezetnek. Közeli és távoli, emberek és idegenek benépesítette világokba, melyeket az anyag, vagy épp a mágia törvénye éltet; melyek felfedezésében a tudományos és a tiszta fantasztikum, a misztika, az ősi titkok és a hősi legendák kedvelői egyaránt örömeiket lelik.

Az első gyűjteményben Damien Forrestal, az Alien vs Predator és a Doom-regények népszerű szerzője ölti fel a mesemondó maszkját, hogy olyan messzeségbe vezesse olvasóit, ahol ember - vagy más teremtmény - még sohasem járt...

MASZKOK DAMIEN FORRESTAL NINIVE





Főszerkesztő:

Novák Csanád

Szerkesztők:

Kornya Zsolt

Laptervezők:

Dacher Richárd (Ricco)

Zölley Imre (Emerico)

Munkatársak:

Massár Mátyás

Malindovszki Tamás

Juhász Viktor

Csigás Gábor

Gáspár Péter

Borbás István

Dacher Richárd

Jeles Attila

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Sziike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor

Balla Péter

Tikos Péter

Lapmanager:

Sajtós Gyöngyi

Internet cím:

<http://www.valhalla.hu/>

e-mail: valhalla@valhalla.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin

megjelenik kéthavonta.

A szerkesztőség címe:

1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.

Kiadja a Val-ART-la Kiadói Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.

Levélábrítás: TÍMP stúdió

A nyomdai munkálatokat

Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

1999. Március

Ára: 359 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.

Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és a Valhalla Páholy* szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:

Val-ART-la Marketing

Tel/fax: 338 4465

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Val-ART-

la Kiadói 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. A

Legend of the Five Rings a Five Rings Publishing

Group Inc. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020

az R. Talsorian. A Magic the Gathering a Wizards of

the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White

Wolf Inc. bejegyzett védjegye. 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

Michael Whealan

festménye látható

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Déli városállamok, Ordani régió - Geoframia	4
Időutazó varázstárgyak	9
Magisztérium	14
Az ynevi építészet	16
Hogyan meséljünk?	18

CODEX MELLÉKLET

Signum - a Rúna Codex oldalai 7. rész	30
---------------------------------------	----

TROLL MELLÉKLET

A káosz fegyverei	34
Büntetőlégiók - Warhammer 40.000	39

BÉHOLDER MELLÉKLET

Az idő gép-szobrai	42
Kiadói tervek	46
Álmodó kalandozók - HK pakliötlet	48

CHERUBION OLDALAK

Lyonesse-trilógia	50
Jack Vance: Zöld gyöngy - részlet	52
Kiadói tervek	53
Cherubion laplista	54
Versenynaptár 1999	56
Könyv ismertető	57

BENEFICIUM OLDALAK

Vampire: Revised Edition	58
Árkádiáról és furcsa birodalmairól	62

EGYEBEK

M.A.G.U.S. kártya - Szabálymagyarázatok	24
M*K versenynaptár	26
Rémek galériája III. rész - Earthdawn	27
Szemelvények a patkányok... - Warhammer Fantasy	66
Yein al Eshad - Novella	72
A necronicon és egyéb misztériumok - 1. rész	80
Levezetés	86
A Birodalmi vezérkar - Star Wars	90



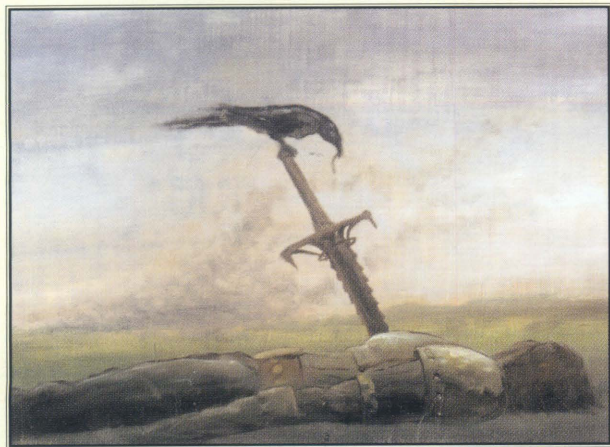
Déli Városállamok

Ordani régió

A Déli városállamok északnyugati részét nevezik manapság Ordani régiónak. Ez nem véletlen, hiszen a tűzvarázslók aktívan részt vettek a térség arculatának alakításában, sőt a mai napig nagy befolyással rendelkeznek a vidéken. Ordan természetesen csak az utóbbi századokban tudott beleszólni a helyi politikába, mivel a kyr menekült áradat (P. e. III. évezred) megindulása előtt mindössze egy alig pár száz lelket számláló kis falu állt a mai nagyváros helyén. Aztán jöttek a kyrek letelepedtek itt és hozzáálltak egy valódi város kiépítéséhez. Ettől kezdve jócskán megváltoztak a mindennapok ezen a vidéken, ahol síkságok is legalább ezer láb magasan helyezkednek el a nyugati óceán felszínéhez képest.

Történelem

Nem tudjuk biztosan, hogy az embernépek megjelenése előtt miféle fajok lakhattak a Sheral hegység északi nyúlványán, de minden jel arra mutat, hogy nem volt lakatlan ez a vidék. Mielőtt északon létrejött volna Kyria a vidékre a legnagyobb befolyást Krán tette. Akkoriban még elég ritkán lakott volt a Kráni hegységnek ez a nyúlványa. Amikor azonban a kyrek létrehozták hatalmas birodalmukat, annak kulturális, politikai és gazdasági hatása nem csak északon volt érzékelhető, hanem a Sheraltól délre is. Mára sajnos ezeknek az ősi népeknek szinte minden emléke megsemmisült köszönhetően részben az embernépek alkalmazkodó képességének, hogy ezen a korántsem könnyű életet biztosító vidéken is meg tudtak telepedni, részben pedig az északról menekülő kyreknek, akik nem csak Kie-Lyron folyó mentén alapítottak városokat, hanem Déli városállamok azon részén is, amit ma Ordani régiónak neveznek.



Különösen a régió északi részén volt igen erős az ordani nyomás. Már a Pyarron alapítását megelőző időkben is nagy befolyással rendelkezett ezen a vidéken Ordan, de a fogafehért igazán csak az után mutatta ki, hogy a városban átvették az uralmat a tűzvarázslók. Mára már jórészt minden hatalmát elveszítette a térségben, egyetlen állam - Vaniir - területének nagyjából a felét mondhatja csak a magáénak.

A P. sz. XXII. században vallásháborúk dúltak a vidéken. A helybiek az ordani igát akarták ilyen módon lerázni magukról. Legtöbbet a pyarroni egyházak segítettek a térség lakóinak.

Földrajz, gazdaság

Gazdaság tekintetében nem mutatnak túlzott változatosságot a régió államai. Legtöbbjük a bányászattal és fakitermeléssel foglalkozik. Az északi részeken megrendezett vásárookra szívesen látogatnak messzeföldről is, mivel az itteni kézművesek köztudottan ügyes mesteremberek. A déli területek lakói pedig főként avval tűnnek ki, hogy szinte bármiből képesek fogyasztható szeszessital előállítására. Akadnak aztán olyanok is, akik aranyat keresnek a hegyekben. Sokan gazdagodtak már meg aranyosásból, de még többen veszttek oda. Könnyű pénzkeresetnek tűnik, de roppant veszélyes vállalkozás.

A régió államainak földrajzi adottságai is közel azonosak. Gyönyörű vidék ez, ahol hatalmas hegyeket zöld színnel vonja be a dzsungel, melyet át meg átszönek a sebes hegyi folyók. Egy-egy kopár vörös, vagy éppen hófehér karsztos hegyoldal töri csak meg ezt a kék és zöld színorgiát. Belülről tekintve azonban sokkal színesebbnek mutatkozik a vidék. Csodálatos színű orchideák nyílnak egész évben, vagy ott van a bársonylevél, mely tiritarka virágaival képráztatja el az utazó szemét. De óvatosságnak kell lenni ebben paradicsóban, mert nem csak ártatlan növények, de veszedelmes állatok is lakják. Az aranyvarangy sok tudatlan halálát okozta már, akik azt hitték, hogy termésaranyra bukkantak, s közben óvatlanul csupasz kézzel fogták meg ezt a különös békát, melynek oly erős a mérge, hogy egyetlen érintés is halálos lehet. A hatalmas óriáskígyók is veszedelmesek, bár közel sem annyira, mint gondolnánk:

„...Óriási anakondát nappal elfogni művészet, s ez csak egy esetben lehetséges, ha elszunnyad valami vízmenti fatörzsön, legkedveltebb tartózkodási helyén. Innen - nagy szerencsével - hurokkal is ki lehet fogni, de ehhez nagyobb óvatosság kell, mint bátorság. Erdei óriáskígyónál is ez a helyzet. Emberre úgyszólván alig jelent veszedelmet. Mindig menekül, mert a nem négy, hanem két lábon járó lény, az ember, irtózatosságot kelt benne... Az, hogy anakondát vízben lehessen elfogni, képtelenség, nagy teste ellenére - vagy éppen azért - iszonyú sebességgel úszik. Nincs



az a hatalmas, akár tízméteres anaconda, amelyik ne csavarodna le azonnal áldozatáról, ha késsel átdöfik...”*

Az helybeliek számtalan érdekes történetet mesélnek az itteni állatokról. Elmondásuk szerint egy sárga és zöld színekben játszó kígyó - ők silgal kígyónak hívják - a fák koronájában, a fára tekeredve les áldozatára. Amikor egy kisebb madár repül el mellette, hirtelen kivágódik és elkapja, miközben a farkával tartja magát. Így lóg egy ideig áldozatával lefelé, majd felhúzza magát és elfogyasztja zsákmányát. De élnek itt vörös mókusok is, melyek az év egyik részében a fákon ugrálva élnek, másik részében pedig a földalá bújnak. Az egyik kis állat - lámbás bogár a neve - éjszaka erős fényt sugároz szét, a gyerekek tucat szám szedik össze, majd kis kalitkába zárják őket. Éjszakánként sok helyen ezzel világítanak. Az egyik - igen ritka - fajta lepkének olyan kemény és átlátszó a szárnya akár az üveg, az itteniek ékszer készítenek belőle.

„...hatalmas darázs köröz a mohos szikla túloldalán. Néhány kör után nagy zúgással lecsap. Lenn az avaron féltojásnyi barna pók várja elképzeltetlen dühvel támadóját, az acélkék darazsat. A nagypotrohú madárpók és a darázs összekapaszkodva dülakodnak. Ilyesmit csak egyszer, az uraimai ősvadonban láttam. Lenyűgözve figyelem a az ádáz csatát. Valamelyik holtan marad a porondon. A darázs átgondolt stratégiával támad. Az első roham után hirtelen lerúgja magát a pókról, s nagy dühösen, mintegy arasznyi magasságban apró körökben kering ellenfele fölött. A pók szinte megigézve, egyre arrafele perdül, amerre a fekete zúgó darazsat látja. Újabb támadás következik. A pók vad dühvel lerúgja magáról ellenfelét, hogy maga alá fordítva rágóit belevágja. A darázs azonban pillanat alatt fordul, szinte háton repülve a levegőbe pattan, s a madárpók ujjnyi rágóit csak a korhadtt avart érik. Újabb roham után ismét egymásba kapaszkodik a két ellenfél. A pókon meglátszik, hogy ereje lankadóban. Újabb darázsszúrás, és a nagy madárpók szédülve forog. Néhány diadalmas kör után a darázs végleg meglepteleszik a mozdulatlanul vált pók hátán.

A csata azonban még nem ért véget. Előszedem rovarfogó edényemet - egy mozdulat, és a győzelem örömetől mámoros erdei gladiátorra ráborul a rovartartó edény börtöne. Beszújjazom a ledugaszolt edényt az iszákba.



Most már előhúdom rövidpengéjű késemet, hogy megnyúzzam a szép szőrméjű fekete jaguárt...”*

Persze nem csak ártatlan kis állatok népesítik be az itteni erdőket. Hatalmas vérengző fenevadak is gyakran előfordulnak. Igaz az emberlakta vidéket ezek az állatok hacsak lehet elkerülik, de olykor - egyedül, vagy falkában - betörnek a falvakba, s nem egyszer megesett már, hogy csaknem az egész falu lakosságát elpusztították.

Legveszedelmesebbnek mégis az apró mászó, repülő állatokat tartják, melyek olykor mérgükkel, olykor az általuk terjesztett betegséggel jelentenek komoly veszélyt.

„...a fekete hányással fertőzött szűnyog, vagy más betegséget terjesztő kulancs néha sokkal veszedelmesebb, mint a legnagyobb óriáskígyó. Az óvatosságra és figyelemre persze mindig szükség van, de ennél is fontosabb az ősvadon flórájának és faunájának lehető alapos ismerete. Ennélkül nem tudna itt élni az, aki gyűjtésre, vadászatra adja magát.”*

* Az idézetek Garmoli Serdanut híres Vadásznaplójából származnak, melyet az Ordani régióban tett vadász körútja után írt.

Vallás

Mindenféle vallás képviselőit megtalálhatjuk a vidéken. Az északi részekben az államok többsége pyarroni hitre tért, amivel Ordantól való elszakadásukat demonstrálták. Ezekben a területeken valóban nagy szerepe van a pyarroni vallásnak, de korántsem egyeduralkodó. Sok helyütt élnek még a kyr hagyományok, s még több helyen találkozhatunk olyan rítusokkal, melyek még a kyr betelepülést megelőző időkből származnak. Néhány államban megkérdőjelezzik az inkvizíció tanait is, és helyet adnak az emberáldozó vallásoknak is.

Jelentősebb államalakulatok

Hakkary

Az egyik legészakibb törpeállam ebben a régióban és ősből múlttal dicsekedhet, mint Ordan. A P. sz. XIX-XXIII. században gyakorlatilag Ordanhoz tartozott, mára azonban teljes önállóságot nyert, s igen erős mind gazdasági, mind politikai szempontból. (A térségben csak azok az államok erősebbek gazdaságilag, melyeken keresztül halad a Fű ösvénye.)

Kevesen tudják, hogy Hakkary talán a legrégebbi kyr hagyományú város a Délvidéken. A város krónikáiból egyértelműen kiderül, hogy néhány csaknem egy egész évszázaddal hamarabb telepedtek meg itt kyrek, mint Ordanban. Manapság egyre gyakrabban hangoztatják az itt lakók, hogy : „Ordan még csak egy kis halászfalu volt, mikor Hakkary már nagy volt és kyr, és az ordaniak még nem értették a kyr nyelvet és lovat áldoztak pogány isteneiknek, amikor a hakkari udvarban már dalfesztiválokat rendeztek!”

Hakkary állama három városból és a hozzátartozó területekből áll. Központja maga Hakkary városa. Még ma is rendeznek fesztiválokat, a legnevesebb közülük az a zenei fesztivál, melyet Alborne tiszteletére tartanak minden esztendőben Krad negyedik havában. Erre az eseményre a várostól néhány mérföldre kerül sor a Dian tó partján. A tavat egyetlen folyó, a Germite táplálja. A Germite vize meglehetősen zavaros, ám a tó mégis csodálatosan tiszta. Ez annak köszönhető, hogy a folyó vize először a Kis



Dianként emlegetett mocsárban megtisztult és csak utána jut el a tóba. Maga a mocsár is megkapó szépségű, ám igen veszélyes vidék. Azt tartják róla, hogy néhány óránál többet csak valódi művészek - olyanok, akik Alborne jelét viselik magukon - élhetnek túl a mocsárban. A mocsár már évszázadokkal ezelőtt is veszedelmes lehetett, a legenda azt mondja, hogy itt laknak a hegyek szellemei.

Hakkaryban rengeteg fogadó, bisztró és bár található, ahol előszeretettel időznek azok a vadászok, akik ezen az egzotikus vidéken akarják próbára tenni vadászszerecsényüket. Általában a régióba tett vadászkirándulások kiinduló- és zárópontjává is Hakkary városát szokták választani.

Aki a városban jár annak két helyre mindenképp érdemes ellátogatnia. Az egyik a Vadaskert. A Vadaskertet még Ordan tűzvarázslói hozták létre, s egyesek szerint látvány tekintetében vetekszik a shuluri udvar vadasparkjával.

A másik látványosság a Fekete Templom. Ez az a híres Krad-templom, amely a P. sz. 2134-ben pusztító tűzvészben nem pusztult el. A város valamennyi temploma - számtalan egyéb épülettel egyetemben - a lángok martalékává vált, a Fekete Templom azonban - azon kívül, hogy a falai kívül belül feketére változtak - semmiféle károsodást nem szenvedett. Ez az épület lett aztán a függetlenségi törekvések szimbóluma, s talán nem tévedünk, ha azt állítjuk, hogy részben ennek a csodának köszönhető, hogy végül P. sz. 2546-ban a törpeállam hivatalosan is pyarroni hitre tért.

Vaniir

Hakkarytól délkeletre fekszik Vaniir. Ezt az államot két részre osztotta Ordan, méghozzá úgy, hogy a határ a fővároson, Vaniiron keresztül húzódik. Csaknem ötszáz esztendeje áll fenn ez az áldatlan állapot, s az állam lakói még mindig hisznek benne, hogy egyszer teljes egészében sikerül elszakadniuk Ordantól.

A város, és az állam északi része ma is ordani fennhatóság alá tartozik, itt a hivatalos vallás a Sogron-hit. Hatalmas palotákat, gyönyörű parkokat láthatunk ezen a területen mindenfelé. Az itt élők többsége vaamelyik ordani hatalmasság szolgálatában áll, s annak birtokán dolgozik.

Vaniir városának egykori főterén húzódik a Vörös vonal, ahogyan a határt hívják erre. Mint mondják azért lett Vörös vonal a neve, mert az ordaniak tűzzel és vérral húzták meg a határt, ameddig a „lázadók” elmerészkedhetnek. A lázadás P. sz. 2895-ben tört ki, amikor is Vaniir város helyőrsége lázadt fel ordani uraik ellen. Eleinte jelentős sikereket értek el, s csaknem az egész államból kiszorultak az ordaniak. Ezt az időszakot az *ezrednagyk uralmának* nevezik. Nem sokáig váratott azonban magára az ellencsapás, s a vaniiriak egy véget nem érő háborúban találták magukat. A P. sz. 3187-ben aztán meghúzták a Vörös vonalat, melyet azóta is tiszteletben tartanak a szembenálló felek, bár egyik sem tett le arról, hogy a végső győzelmet megszerezze. Igaz kisebb-nagyobb incidensek folyamatosan akadnak, P. sz. 3425-ben a déliek egy csoportja felgyújtotta az északi városrészt, a tűz azonban átterjedt a déli részekre is. A déliek igazán csak a saját oldalukon végeztek pusztítást, s az ordaniak így nem is tettek ellenlépéseket.

Délén még mindig a hadsereg tartja kezében a hatalmat. Minden felnőtt férfi köteles öt esztendőig szolgálni a seregben, ahol a gyilkolás művészetén kívül mesterségekre is oktatják őket, sőt nem kevesen még a betűvetés tudományát is elsajátítják.

A déli részeken, bár még elég erősen élnek a kyr hagyományok a pyarraoni vallás a hivatalos, ezzel is az északiakkal való szembenállásukat óhajtják kifejezésre juttatni.

Dayrak

Dayrak városát hegyek veszik körbe, s maga a város is rátelepült az egyikre, ahonnan nagyszerű kilátás nyílik a vidékre. A hegyről jól látszik, hogy a város hét dombra épült. Ma már csak hat domb van meg a hétből, mert az egyiket kőbányaként hasznosították, abból építették fel az új Dayrakot.

Tiszta időben a hegyről még a régi Dayrak is látszik, melynek híres kilenc kupolás palotáját már csaknem teljesen benőtte a dzsungel. Az itteniek nem szívesen beszélnek a régi városról, és senkinek nem ajánlják, hogy akár a közelébe is menjen. Gonosz helynek tartják, azt mondják szellemek, vérszívó szörnyetegek lakják. Néhány kísértet história - melyet egy-egy ittas helybéli mesél a kocsmában - mindaz, amit erről a helyről tudni lehet.

Dayrak főterén egy hatalmas fürdőépület áll, alapterülete körülbelül tízezer négyzetláb és három hőforrás táplálja. A törpeállam területén többszáz hőforrás található, melyeknek vizét gyógyfürdők hasznosítják.

Vallás tekintetében nem lehet a dayrakikat egyértelműen besorolni. Erősen élnek olyan szokások az országban, melyek valamilyen ősi vallás maradványainak tűnnek, de találunk, kyr szentélyeket és a pyarroni istenek templomai sem ritkák. A fővárost ölelő hegyeken pedig különféle kolostorok épületei állnak. Állításuk szerint az egyikben pyarronita szerzetesek élnek, akik Ópyarron pusztulása után érkeztek, hogy a sötétség földjét szemmel tarthassák. Mondják, hogy a nyugati országrészben még egy gorkviki kolónia is él, s ők éppen Krán és a Kosfejes Úr közelsége miatt települtek ide.

A dayraki emberek esténként gyakran táncolnak a városok és falvak terein, juhsajtot és savanyú bort fogyasztanak közben, a gyermekek ilyenkor valamilyen erjesztett gabonafélét eszegetnek mézzel.

Mezrud

Az aránylag nagy kiterjedésű állam történelme nem szűkölködik véres eseményekben. A tiznyelvű ország - így nevezik a környező népek - területén rengeteg kisebb-nagyobb háború dúlt az elmúlt időkben. Előfordult, hogy egész falvak férfi és gyermek lakosságát kiirtották a nőket pedig elhucolták rabszolgának. (A feljegyzések szerint a P. sz. III. században egy véreskezű hadvezér száz embert nyúztatott meg élve egyetlen nap alatt.)

Mindez szerencsére már a múlté. Ma már senkinek nem kell attól tartania, hogy egy véres leszámolás kellős közepébe kerül. Mezrudban a Tanács kezében a hatalom, mely megpróbál békében uralkodni a soknyelvű lakosságon.

A főváros melletti hegy tetején áll Serumik Bomar - Mezrud leghíresebb költője - sziklasírja. A költő óriási szobrát, mely körülbelül ötven tonnát nyomhat a hegy oldalába vágott keskeny lépcsősoron - pontosan 1240 lépcsőfokon - vonszoltak fel. Ma is csak ezen az egyetlen útvonalon lehet ide feljutni, itt gyakran találni elmélkedő művészeket, akik arra várnak, hogy a nagy költő közelsége megtermékenyíti képzeletüket.

Mezrud városától néhány mérföldnyire a Smaragd völgy fölé nyúló százötven láb magasságú fehér sziklán egy csodálatos várerőd áll: a Tanács mindenkori elnökének rezidenciája, mely egyben az állam kincstára is. Ide bejutni szinte lehetetlenség, ám a környező hegyekről pompás kilátás nyílik rá.

Pisti

Illusztrációk: Bihari-Juhos, Thór

KALANDOZÁSOK

A TÜNDEK, TÖRPÉK, TROLLOK ÉS A
MÍTOSZOK HŐSEINEK EGYKORI LAKHELYEIN!



Fizetett hirdetés

**RÚNAEMLÉKEK ÉS REJTELMES MEGALITIKUS KULTÚRÁK
NYOMÁBAN A VIKINGEK, KELTÁK ÉS BRETONOK FÖLDJÉN.**

**A HELYSZÍNEEN SZÍNVONALAS ELŐADÁSOKON ISMERKEDHETSZ MEG
AZ ÉSZAKI MÍTOSZOKKAL, A RÚNAÍRÁSOS KÖVEK ÉS A VIKINGEK
TITKAIVAL. INGYENES RÚNAÍRÁS- ÉS OLVASÁS TANFOLYAM A
TEREPEN, AHOL MAGAD FEJTHETSZ MEG SZÁMOS ŐSI FELIRATOT.**

1. DÁNIA-NORVÉGIA-SVÉDORSZÁG

22 NAPOS BUSZOS KÖRUTAZÁS A MESÉS SKANDINÁVIÁBAN

1999 JÚLIUS 4-25.-IG.

- látogatás a legfontosabb viking emlékhelyeken, pl. Oslóban a Viking Hajók Múzeumában, Ladby viking hajóssírjánál;
- a Jelling emlékek: rúnairásos gránitsziklák, halomsírok, XI. sz.-I kőkápolna, Gkavendrup felirat;
- végigjárjuk Norvégia lélegzetelállító fjordvidékeit (trollbarlangok, sziklaóriások);
- rúnafeliratos mocsári leletek és egyéb érdekességek Németországban;
- az egyetlen rúnairásos kódex Uppsalában, pogány királysírok;
- rúnalelőhelyek: Vang, Faaberg, Rök, Sparlösa, Eskilstuna, Grinda, Aagersta.

RÉSZVÉTELI DÍJ: 139000,- Ft/fő

2. ANGLIA-SKÓCIA-WALES

21 NAPOS BUSZOS TÚRA A LEGENDÁS SZIGETORSZÁGBAN

1999 AUGUSZTUS 9-29.-IG.

- British Múzeum, angolszász rúnaemlékek és leletek;
- Avesbury, Stonehenge, Woothege: misztikus kökörk és kulturális központok;
- kelta kereszt Holy Islanden, Edinburgh Királyi Múzeum: viking és római emlékek, középkori faragott kövek;
- úton a Loch Ness tóvidék felé Culsh földház, Tomaverie kökör;
- Orkney szigetvilág: Maes Howe, Európa legnagyobb kamrás sírhalma Kr.e. 2700-ból;
- Skara Brae, Ring of Brogar, Old man of Hey;
- a keleti és nyugati highland;

RÉSZVÉTELI DÍJ: 145000.- Ft/fő

AKI MINDKÉT ÚTRA JELENTKEZIK KEDVEZMÉNYT KAP!

✂.....

JELENTKEZÉSI LAP

**A RÚNAEMLEKÉK ÉS REJTELMES MEGALITIKUS KULTÚRÁK NYOMÁBAN A VIKINGEK,
KELTÁK ÉS BRETONOK FÖLDJÉN CÍMŰ UTAZÁSSOROZATRA**

Név: _____

Cím (irányítószámmal): _____

Telefonszám, faxszám: _____ E-mail cím: _____

Melyik útra jelentkezel? _____

Időpontja: _____

Befizetés módja (jelöld be): ☐ 1. Postai átutalással ☐ 2. Személyesen az iroda címén

Részletes programot kérek. ☐ 1. Postán a fenti címre ☐ 2. Faxon

☐ 3. E-mailen ☐ 4. Személyesen veszem át az irodában

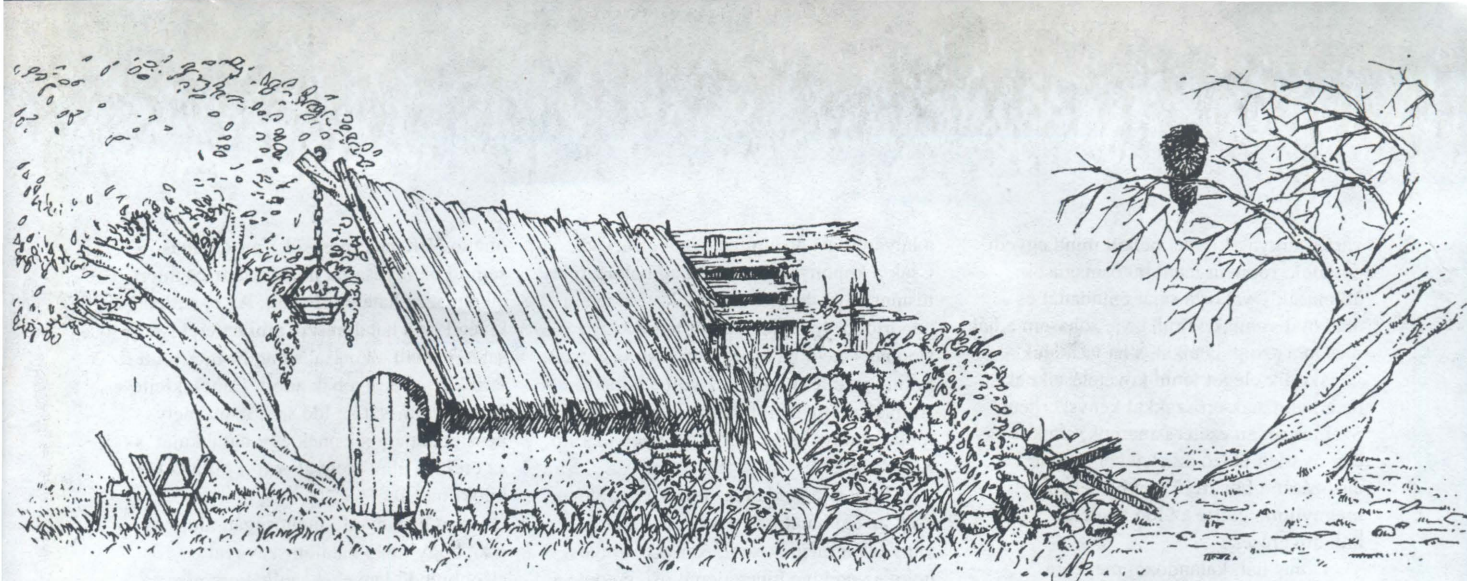
NYEREMÉNYJÁTÉK!!!

Ha kedvet érzel ahhoz, hogy a programban megadott helyek valamelyikén néhány perces, színvonalas kis előadást tarts valamely odaillő témából (pl. germán, kelta, angolszász mitológia, vikingek életmódja, szokásaik, csatáik, híres hősök, mondai alakok vagy bármi hasonló), akkor örömmel várjuk jelentkezésedet. A csoporttársak szavazatai alapján a három legjobb előadó könyvjutalmat kap! Igen, szívesen színesítem előadásommal az utazást. Kedvenc témám: _____

Jelentkezni lehet az AGRA Utazási Irodánál személyesen, vagy a kitöltött jelentkezési lap postára adásával.
További, részletes információ és jelentkezési lapok beszerezhetők bármelyik Valhalla Páholy Könyvesboltban.

AGRA Utazási Iroda

1067 Budapest, Teréz krt. 29. Fsz. 2. • Tel.: 302 8186 • Tel./fax: 312 5347 • E-mail: agratour@mail.matav.hu



A Kígyó hátán avagy időutazó varázstárgyak

Korábbi értekezésemben kimerítően ecseteltem az időutazás lényegét, problémáit és persze a lehetőségeket, amelyeket nyújthat. Azt hiszem, elég lényegretapintóan kifejeztem, milyen bajos ez a fajta utazás, s mennyi mindenre kell figyelnie a vakmerő kalandozónak, aki ilyesmire vállalkozik. Ha azonban valaki - intelmeim ellenére - mégis úgy érzi, hogy kalandszomját csak ezen a szerfőlött kockázatos módon elégítheti ki, én minden lehető segítséget megadok vágyai valóra váltásához. Elvégre a tollforgatónak nem az ítéletalkotás, hanem a tájékoztatás a feladata.

Hogyan érheti el tehát becsvágyó kalandozó, hogy a Tér és Idő eleddig rejtett kapui megnyíljanak számára, s feltáruljon előtte a csodák birodalma: a Régmúlt dicsősége vagy akár a Jövő éjsötét világa?

Egy képzett varázshasználónak ez nem jelenthet gondot. A mai varázstudomány temérdek módját ismeri az Idő rejtett dimenzióiba való behatolásnak. Az egyszerűbb időutazó formulák egyetlen időmágiára szakosodott beavatott eszköztárából sem hiányozhatnak. Ezek mind rendeltetésüket, mind működési elvüket tekintve roppant sokszínűek: egyesek segítségével ál munkban nyerhetünk betekintést a Múlt vagy a Jövő titkaiba; mások múltbéli vagy majdan születendő személyekhez fűznek speciális mentálfonalat; megint mások még egy lépéssel tovább mennek, s lehetővé teszik velük az időszakos tudatserét. Metódusaik titkát a varázslók féltékenyen őrzik, önszántukból szinte soha nem szolgáltatnák

ki avatatlanoknak. Mindenki másnál jobban tudják, milyen nagy bajokat szabadíthatnának ezzel a világra.

Az időutazó formulák másik nagy csoportja a papok, az égi hatalmak evilági képviselői kezébe van letéve. Ezek sokkal bonyolultabbak a varázslói időmágiánál, s alkalmazóiakra is nagyobb terhet rónak. Kevés olyan szent ember nevét jegyezték fel, aki képes volt időutazásra. Ez nem is csoda: a papi metódusok meglehetősen komoly energiabefektetést igényelnek, amellet általában hosszas előkészületi szakasz vezet be őket. Ez akár napokig, hetekig is húzódhat, nem is beszélve a tetemes anyagi költségekről, mivel a formulák gyakorta írják elő különleges drágakövek vagy egyéb értéktárgyak feláldozását. A józanul gondolkodók joggal vonják le ebből azt a következtetést, hogy az isteneknek nincs ínyükre, ha valaki belepiszkál az Idő folyásába, még ha történetesen a saját szolgájuk is az illető. Suttogják, hogy Yllinor legendás kalandozókirálya, Mogorva Chei is építteti kívánt palotája kazamatáinak mélyén egy időkaput. A kísérlet - és a kapu - sorsáról azonban senki nem tud semmit, vagy ha mégis, hát lakatot tesz a szájára, bizonyára nem alapos ok nélkül.

Így hát, kalandozó, ha eltökélt szándékod más idősíkokat beköborolni, a legegyszerűbb eljárás egy varázsló segítségét igénybe venni. Ilyen lehetőség persze rendkívül ritkán adódik, és akkor is nagy árat kell fizetni érte. Azok a mágusok ugyanis, akik ismerik az időutazás titkát, általában elég bölcssek és hatalmasok

hozzá, hogy tisztában legyenek a benne rejlő veszedelmekkel is. Akaratuk ellenére szolgálatra kényszeríteni nemigen lehet őket, megvásárolni még kevésbé: alaposan megválogatják, kit tüntessenek ki a kegyeikkel, s az ellenérték, amit cserébe követelnek, nemcsak pénzben számítva hajmeresztő. A kilátások tehát nem túl biztatóak, de azért ne add fel a reményt, kalandozó: elvégre Ynev hatalmas és csodálatos világ, ahol bármi megtörténhet... és meg is történik.

Az időutazásnak egy másik, kevésbé körülményes módja, amikor a kapu már áll, csak át kell sétálni rajta. Ilyen időkapukról és -örvényekről csak egyetlen helyen tudunk: a hajdani Rualan háború dúlta földjén, mai nevén az Elátkozott Vidéken. Ez a gonosz hely megszámlálhatatlan torz szörnyüséget fiadzott az évezredek során, sötét méhében métekyént fortyog a romlott, ártó mágia. Hátborzongató legendák járják hirtelen támadó időviharokról, elfeledett zugokban ásító múltkapukról, melyek a történelem legádázabb vízvivataira basztíják az átkelőt. Ezeknek a vad és kiszámíthatatlan átjáróknak a használata szerfőlött kockázatos, csaknem annyira, mint a pusztia felkutatásuk.

Végül, de nem utolsósorban beszélünk kell azokról a bűvös tárgyakról és ereklékről, amelyek - szemben az időutazó adeptusok varázsfomulaival - mágikus szakismeret nélkül is használhatók - feltéve, ha a kalandozó meg tudja szerezni őket. Ezért a könnyebbéért azonban nagy árat kell fizetni. Az időutazó

varázstárgyak kivétel nélkül mind egyedi darabok, roppant hatalmú ősmágusok alkotásai. Gyakorta saját öntudattal és akarattal vannak felruházva, sohasem adják olcsón a szolgálataikat, s ha gazdjuk vonakodik eleget tenni követeléseiknek, nem haboznak erőszakkal kényszeríteni. Számos olyan esetet ismerünk, amikor egy-egy óvatlan utazó az életével rótta le tartozását a bűverejű ereklyének, amely megnyitotta előtte az Idő végtelen hullámverését.

Dönts hát, kalandozó: mekkora áldozatot ér meg neked a tiltott tudás?

De látom, ifjonti véred már forrong, nem vagy kíváncsi egy magamfajta vén okoskodó véleményére. Téged az ősi titkok szíréndala csábít, be akarsz barangolni az ismert világ mezsgyéit, fényt deríteni a múlt sötét talányaira. Nos, a kíváncsiság istenektől kapott adomány, éppoly botorság lenne elvetni magunktól, mint az életet. Eredj hát, én nem állok utadba; csak arra vigyázz, hogy kíváncsiságod soha ne párosuljon ostobasággal!

Most pedig lássuk a varázslatos hatalmú ereklyét, melyek fénykévét vetnek az Idő homályos alagútjába, s rést törnek számokra gyémántnál is keményebb falában!

AZ OBSZIDIÁNFŐ

Aquir ereklye

Ez a tárgy külsőre egy művészi gonddal kőbe mintázott koponyának tűnik, egyetlen obszidiántömbből kifaragva. Igazi mestermunka: a legügyesebb kezű törpe pátriárkák sem alkothattak volna különbet. A legenda szerint valaha egy vak obszidiánelf koponyája volt, a Sápadt Angyal főrangú szolgájáé. Történetét Sathor ra Coquan, a Sötét Dalnokok testvériségének alapítója jegyezte le; értesüléseit állítólag magától az Obszidiánfőtől szerezte. Mint mondják, az első Sötét Dalnok temérdek vérontás árán kaparintotta meg az ereklyét, majd hosszú évekig vallatta az Ősök letűnt birodalmának titkairól; ám az apró cseppekben adagolt tudás megmérgezte a lelkét, s végül örületbe és keserves kínhalálba kergette. Az elf - írja ra Coquan - két teljes világkorszakon keresztül szolgált a Sápadt Angyalt, hogy visszanyerje a szeme világát. Az ősaquir olyan elégedett volt hűségével, hogy a kiszabott idő leteltével nem csupán a természet szerint való látását adta vissza, hanem rányitotta szemét a Kígyó örök igazságára is. A sötét elf nem bírta elviselni

a látványt: az első pillantástól elsorvadt. Csak a koponyája maradt meg belőle, mely tüstént kővé dermedt, az idők végezetéig bebörtönözve lelkét. Az elf tehát - így ra Coquan - nem halt meg, ám nem is eleven. Látni viszont lát, mert ez volt a Sápadt Angyal adománya; hideg közsemét nem tudja lehunyni a kezdet és vég nélkül való Kígyó elől.

Hogy a legenda igazat beszél-e, annak csak az égi hatalmak a megmondhatóí, vagy talán még ők sem. Annyi bizonyos, hogy az ereklye hihetetlenül ősi, eredete a Harmadkor homályába vész. Mivel bizonyos mértékig kívül áll az időn - a Kígyó, amikor megmutatkozott előtte, elbocsátotta öleléséből - fizikailag abszolút elpusztíthatatlan. Semmiféle halandó hatalom nem képes kárt tenni benne, és még a közvetlen isteni beavatkozás is csak azzal az eredménnyel jár, hogy az ereklye átkerül egy másik idősíkra, ahol az illető istenség még - vagy már - nem létezik.



Félelmetes hatalom szunnyad benne, ám közönséges halandók ennek csupán a töredékéhez férhetnek hozzá. Az Obszidiánfő ugyanis - mint már említettük - önálló akarattal bír, s ezt az akaratot képes aquir hatalomszavakba önteni. Hátborzongató látvány, ahogy az éjsötét koponya üres szemgödrében vörhenyes pokoltűz lobban, s az örök vigyorba torzult obszidiánszájon pusztító ígék csikordulnak.

Az Obszidiánfő ismeri a Titkos Nyelv összes hatalomszavát, bár természetesen használhatja az alsóbbrendű dialektusokat is. Maximális Op-értéke 250; az elhasznált Op-eket ugyanolyan ütemben nyeri vissza, mint az élő aquirok. Minden tekintetben

önálló NJK-nak minősül, "gazdájának" semmi befolyása rá, hogy mikor és miért alkalmazza hatalomszavait. Az egyetlen kivétel az a hatalomszó, ami az ereklye saját, egyedi alkotása: az aquir név, amit az örökkévaló Kígyónak adott. Ennek kiejtése örvényt támaszt az Idő sodrában, mely beszippantja a jelennek egy darabkáját, s az ereklye által megválasztott pillanatban kilöki magából.

Az Obszidiánfő méltóságán alulnak érzi, hogy többi hatalomszavával alsóbbrendű lényeket szolgáljon; erre az egyre azonban roppantul büszke, hiszen ő maga alkotta. Ha tiszteletlenül áldozattal hódolnak neki, még a véglényeket is hajlandó megismertetni vele, hogy csodálhassák a bölcsességét és tovább terjeszthessék dicső hírét. Az áldozatot - mint minden aquir ereklye - ő is nyers életerőben követeli meg.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy 1K4 Ép-ért cserébe az Obszidiánfő pillanatnyi örvényt támaszt az időáramlatban, *amennyiben úgy tartja kedve*. (Nevén szólítja a Kígyót, aki fölfigyel rá, és megvonaglik.) Erre egyáltalán nem köteles, szabad akaratából dönt; minden további nélkül viszonzatlanul hagyhatja az áldozati felajánlást. Az Ép-k átadása érintés útján történik, a felajánló szabad elhatározásából: akarata ellenére az ereklye nem szípolozhatja ki.

Az időörvény szürke szélőtölcser képében manifesztálódik, valójában azonban nem kavarja föl a levegőt, tapintással nem érzékelhető. Kiterjedése 1K4 ynevi láb az Obszidiánfő körül. Pontosan 1 körig tart, közben egyre gyorsabbá és átláthatatlanabbá válik. A kör végén minden élő és élettelen anyagot magába szippant a hatáskörén belül, majd - földrajzilag ugyanazon a helyen - kiokádja őket a múltba vagy a jövőbe. Amíg a kör véget nem ér, az örvényből ki lehet menekülni, illetve kívülről beleugrani. Aki a hatás beálltakor éppen a határvonalon tartózkodik, az menthetetlenül szörnyű halált hal: az időörvény ereje kettétépi.

A hatalomszó kiejtése az ereklyének mindig 4 Op-be kerül. A Kígyót csak a Titkos Nyelven nevezte el; az alsóbbrendű dialektusokat méltatlannak vélte egy ilyen őstermészetű hatalomhoz. A hatalomszó működésének természetesen nem *feltétele* az életerő-átvitel; amíg van elég Op-je, az Obszidiánfő bármikor támaszthat időörvényt a saját céljaira. Idegenek kedvéért azonban kizárólag akkor hajlandó erre, ha Ép-t áldoznak érte.

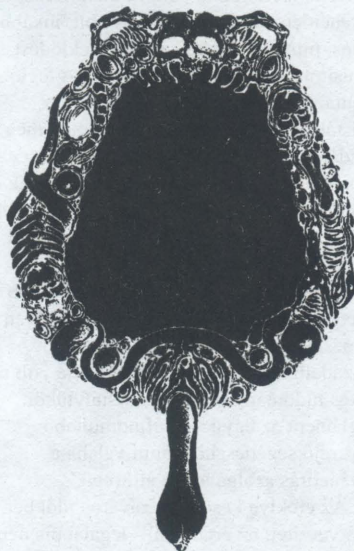
Hogy az örvény milyen időpontra

nyílik, azt mindig az erekye határozza meg, a "gazdájának" ebbe semmi beleszólása. Persze erről előzetesen meg lehet állapodni vele, ám a tárgyalást ajánlatos a legnagyobb fokú óvatossággal lefolytatni. Az Obszidiánfő nem tekinti magát senki tulajdonának, a helyzetet úgy fogja fel, hogy valami alantas véglény isteni kegyért könyörög hozzá. Mivel mérhetetlenül öntelt és mániákus őrlit, egyetlen ostoba bakitól olyan haragra gerjedhet, hogy mindent és mindenkit elsöpör maga körül. Tovább nehezíti a vele való érintkezést, hogy tud ugyan beszélni, sőt, több száz nyelvet ismer - ám ezek közül a legfrissebb egy harmadkori őelf dialektus.

A fentiek alapján nem meglepő, hogy - noha az Obszidiánfő gyakorlatilag korlátlan átjárást biztosít "gazdájának" az idősíkok között, a teremtés hajnalától a világ végezetéig - mégis roppant kevesen vesznek igénybe a segítségét, azok is jobbára örültek és megszállottak. Időutazó képességétől eltekintve is hatalmas kincs, hiszen egyike a világ legvénebb és legbölcsebb elméinek; sok történész, filozófus és költő az életét is odaadná érte, ha néhány órácskát beszélgethetne vele. Ez olykor elő is fordul, hiszen az Obszidiánfő nemcsak öreg és bölcs, hanem tébolyult és tomboló haragú is.

Ellentétben más hasonló erekyékkel, a holléte egyáltalán nem titok. A kráni Sötét Dalnokok "örzik" testvériségük székhelyén, a Zengő Toronyban. Valójában persze nem tudnák visszatartani, ha távozni akarna; ő azonban a jelek szerint kedvén valónak találja környezetét. Időnként ugyan ráun, és évszázados vándorutakat tesz távoli idősíkokon; ám ezt általában észre sem veszik, mert mindig visszatér róluk, közvetlenül a távozását követő pillanatban.

A Dalnokok nem óvják az ereklyét strázsákkal, csapdákkal, titkolózással vagy mágiával. Bárki könnyűszerrel hozzáférhet, ha valahogy bejut a Zengő Toronyba (ami már önmagában is hősrégbe illő fegyvertény). Az Obszidiánfő legghatósabb védelme saját maga, s ez bőven elegendő a tolvajok és a nagyravágyók elrettentéséhez. Jóllehet sokan tudják, hol keressék, nyugalmát Sathor ra Coquan óta senki nem háborgatta. Az ő sorsa intő például szolgál; maguk a Sötét Dalnokok is ezerszer meggondolják, mikor járuljanak alá az ereklye elé, tanácsát vagy segítségét kérni valami nagy horderejű ügyben...



A KRISTÁLYTÜKÖR

Az Idő végtelen folyamát meglovagló varázstárgyak közül talán a Kristálytükör a legkülönösebb. Ránézésre csupán egy tükörsimára csiszolt kristálylemez, melyet mithrilkeretbe foglaltak. A keret díszítése barokkosan tobzódó, az egymásba burjánzó indák és kagylók látványa elbizonytalanítja a tekintetet, olykor szédülést, fejfájást, futó élménygést okoz. Egyes szóbeszédnek szerint a folyton változni látszó mintázatból - kellő mérvű intelligenciával és képzelőerővel - mindenki kiolvashatja a saját sorsát. A feljegyzések valóban megemlékeznek a hajdankor néhány jeles személyiségéről, akik az ereklyére pillantva minden látható ok nélkül elsápadtak és sóbálvánnyá dermedtek. Későbbi sorsuk igen változatosan alakult. Akadt, akit még aznap meggyilkoltak, ám a többség még hosszú ideig élt utána; legtovább Hraggan hir Hrundlad, a dorani Szarvtorony mindmáig első és utolsó dwoon származású adeptusa. Ő azonnal feladta mágusbotját- és köpenyét, s egy kolostori vezeklőcellába vonult vissza, ahol szakadatlan böjtöléssel, önostorozással és bűnbánó imákkal könyörgött a Nap Atya bocsánatáért - mint mondják, egyre reményvesztettebben. Kilencvenhárom év múlva ragadta el a megváltó halál. A kolostor Ranil-hitű apátja, miután bizonyos jeleket talált a testen, megtiltotta, hogy szentelt földbe temessék.

A Kristálytükör nem időkapu, hanem időablak, amit gazdája a csillagok állásához igazodva a múlt vagy a jövő bármelyik pillanatára rányithat, de kizárólag a fénysugarakat bocsátja át, más

semmit. Sem szilárd, sem folyékony, sem légnemű anyag nem hatol át rajta; hasonlóképpen útját állja a hangnak és a mágia minden ismert formájának is. Tulajdonosa tehát csupán szemlélődésre, megfigyelésre használhatja, arra sem teljes hatásfokkal.

A túldalról az ablak láthatatlan és anyagtalan, hőmérséklete megegyezik a környezetével. Mágiát azonban sugároz, méghozzá meglehetősen erőset, így hát mágiafűrkészéssel érzékelhető. Ha fölfigyelnek a jelenlétére, az 50E-s leplezővarázs megfelelő mértékű manabefektetéssel megszüntethető. Ez esetben a Kristálytükör mindkét irányból átlátszóvá válik, de továbbra is csak a fényt bocsátja át.

Földrajzilag a Kristálytükör mindkét oldala ugyanott van: csupán az időben távolodnak el egymástól, a térben soha. Egy adott történelmi esemény megfigyelése tehát nemcsak a dátum percre pontos kiszámítását követeli meg, hanem egyeznie kell a helyszínnel is. A tér-idő koordináták precíz meghatározása rendkívül alapos elméleti ismereteket igényel: mesterfokú Számant, Térképészetet, Történelmet és Asztrológiát. A kalkulációk elvégzésében több személy is közreműködhet; persze nem egyik napról a másikra készülnek el vele. A szükséges idő 1 héttől 1 évig terjedhet, és számtalan különböző tényezőtől függ: hányan vannak a kutatók, milyen körülmények között dolgoznak, mennyire kiterjedt és megbízható a forrásbázisuk, milyen felszereléssel vannak ellátva stb. A KM gondosan mérlegeli mindezen tényezőket, majd belátása szerint dönt a munka időtartamáról, a fent megadott határok között.

A legalaposabb előkészületek mellett is előfordulhat, hogy a kutatók számításai nem egészen pontosak. 1K20 % esélyük van rá, hogy 1K6 órát tévednek időben, és ugyancsak 1K20 %, hogy 1K4 mérföldet térben. Ezt a két esélyt a KM dobja ki titokban, és az eredményt csak a Kristálytükör működésbe hozatalának percében árulja el. A hibalehetőség csupán a közvetlen közelmúltban történt eseményeknél csökken nullára, ám ebben az esetben is csak akkor, ha a kutatók élő szemtanúk adataira támaszkodhatnak. (A "közvetlen közelmúlt" fogalma persze egészen mást jelent egy elfnek vagy egy aquinak, mint egy emberi lénynek!) A téves számítások - az első fűrkészési kísérlet támpontjai alapján - 1K4 nap alatt korrigálhatók.

Az ereklye idő- és térbeli betájolása természetesen csak akkor lehetséges, ha a

kutatóknak van hozzá valami kiindulási alapjuk. Adatok híján - a jövőben bekövetkező, illetve őtödkorinál régebbi eseményeknél - a Kristálytükör legfeljebb vaktában használható, és elhanyagolhatóan kicsi a valószínűsége, hogy gazdái ráhibáznak a keresett jelenetre. A hatod- és őtödkori események a siker reményében fűrkészhetők ugyan, de a kutatómunka sokkal fáradtságosabb: a hibaszázalék és a tér-idő eltérés a Hatodkorban tízszeresére, az Őtödkorban hétszeresére nő. (Jóllehet az Őtödkor volt régebben, a kyr birodalom történelme mégis jobban van dokumentálva, mint az utána következő Káoszkor zűrzavarai.) A téves számításokat egyik esetben sem lehet utólagosan korrigálni, a helyesbítéshez mindent előlről kell kezdeni.

A tér-idő metszéspontok ismeretében a Kristálytükört a helyszínre kell szállítani. Ez nem mindig veszélytelen feladat, néha pedig egyszerűen lehetetlen. (Például ha a szóban forgó vidéket azóta elnyelte a tenger.) Az ereklye precíz elhelyezéséhez nincs szükség az egész kutatógárdára, de a munkát mindenképpen egy mesterfokú Térképészettel rendelkező személynek kell irányítania, különben a térbeli tájolás automatikusan elcsúszik.

Az ereklye a "Thura!" varázsigére lép működésbe, és a "Sisadda!" varázsigére szünteti be. ("Láss!", illetve "Vakulj!" ókyr nyelven.) Inaktív állapotban közönséges tükörként funkcionál. Egyelőre csupán tejszerű homály kavarog benne, mert még csak a térbeli koordinátákat ismeri, de szüksége van a percre pontos dátumra is. Ezt szintén ókyr nyelven kell közölni vele, az ősi calowyni időszámítás szerint, különben vak marad. Ugyancsak azonnal megvakul, ha kizökkentik nyugalmi helyzetéből: képtelen követni a térbeli metszéspont gyors változásait. A Kristálytükör tehát kizárólag stabilan rögzítve használható, "mozgó felderítést" nem lehet végezni vele.

A főnti feltételek teljesedése esetén a kristály kitisztul, és peregni kezdenek a megadott tér-idő metszéspontban folyó események. A látószög mindenben az ereklye pozíciójához igazodik, ezért tanácsos a talajszintnél magasabbra helyezni. Innentől fogva az ablak által összekötött két időskón az idő párhuzamosan folyik. Az ereklye mindaddig működésben marad, míg az előírással módon utasítást nem kap az ellenkezőjére. Élettartama gyakorlatilag korlátlan; a szükséges energiát közvetlenül a manahálóból nyeri.

A Kristálytükör kétségkívül kyr eredetű, a birodalom korai korszakából,

közvetlenül a hódító háború után. Készítője feltehetően egy kyr Hatalmas volt, inkább tudós, mint harcos, aki nagy érdeklődést tanúsított a történelmi múlt iránt. A legtöbb időutazó varázstárggyal ellentétben a Kristálytükörnek nincs saját akarata, még a gazdáját sem tudja megkülönböztetni másoktól; bárkinek a szájából hangzanak el az előírással parancsok, ő engedelmeskedik nekik. Működési mechanizmusa arra utal, hogy eredetileg történész-mágusok használatára készítették. Korunk zordabb és erőszakosabb Yneven ritkaság az ilyen varázsló, ám a korai Őtödkor nyugodt századaiban sokkal nagyobb keletje volt a békés tudományoknak. A Kristálytükör alighanem az egyik legkifinomultabb bővverejű segédeszköz, amit valaha a történetírás szolgálatába állítottak.

Az ereklye később, a zavaros időkben sem veszített az értékéből - legalábbis nem mindenki szemében. Az egymást gyilkolók legokosabbjai számon tartották a dicső múlt feledésbe merült titkait. Tudták, hogy tartósabb és szilárdabb hatalom szunnyad bennük, mint a fegyveres hordákban vagy a frissen kovácsolt acélban, bár nem annyira hűsbavágó, és sokkal nehezebben megszerezhető.

A Kristálytükör az utóbbi tízezer évben szinte minden jelentősebb háborút döntő módon befolyásolt Észak-Yneven, bár ez a befolyás általában észrevétlen maradt. Az ereklye megszerzése és használatba vétele általában meghaladta a magányos kalandozók, alkalmi társulások lehetőségeit, és a szigorú fegyelemben élő, többé-kevésbé titkos szervezetekre maradt. Ezek viszont gyakorta szerződtek független kalandozókat a Kristálytükör működtetéséhez szükséges részfeladatok egyikére-másikára. Az ősi kyr ereklye évszázadokon át vándorolt kézzől kézre, nemegyszer vérrel fertegetten; s a gyilkosok meg az áldozatok, bár idegen érdekekért forgatták kardjukat, zömükben kalandozók voltak. Rebesgetik, hogy ez ma sincsen másként; jóllehet a Kristálytükörnek a tizenharmadik zászlóháború végén nyoma veszett, s azóta sem bukkant föl sehol...

A sors fintora, hogy ez a bővver ereklye sokáig megfoghatatlan fantom maradt Észak tudósai számára, részletes információkhoz csak röviddel rejtélyes eltűnése előtt jutottak róla. A forrás a tükör utolsó ismert tulajdonosa, a kétes hírű álomjós, Sigfríd sul Tarran volt. Kapkodva fogalmazott levelét, melyből az itt közölt adatokat is merítettük, teljesen váratlanul küldte el régi ellenségének, egy doráni titkosügynöknek. Beszéli, az ereklye igazi gazdái ellen akarta így

bebiztosítani magát, akik csak megőrzésre bízták rá, később pedig úgy vélték, szerződött kalandozó létére túl sokat tudott meg róla. Ha valóban ez volt a szándéka, nem járt sikerrel, mert másnap este már habzó szájjal haldokolva találtak rá egy ifini sikátorban. Teste mellé egy törött kristálytükört löktek, mely megszólalásig hasonlított a kyr ereklyére, de nem az volt. Talán intő jelként került oda, talán valami szimpátiás mágia tartozékaként; megvizsgálni nem lehetett, mert virradatra eltűnt. A rejtélyes ügyre máig sincs magyarázat; és meglehet, nem is lesz, míg valaki meg nem jelenik a sikátorban egy másik tükörrel, s el nem mormolja fölötte ókyr nyelven a gyilkosság éjjelének dátumát...



Lélekgyertya

Erről a különös varázstárggyról, hatalmáról és furcsa szimbolizmusáról a következőket olvashatjuk Ogonomus nagy kompendiumában:

"Asztrál-, mentál-, idő-, szimpatikus- és rúnamágia olvad össze puha viaszelegyként ebben a szemre oly semmicske holmiban, ebben a piciny-törékeny játékszerben, melynek jámbor kistestvérei világot kínálnak az éjben vakoskodónak, enyhet a fagyban didergőnek. Ő többet nyújt ennél: a tudás fényességét, a tapasztalat meleg biztonságát. Lángja azonban éppoly szeszélyes, akár az emberi természet: az

*otthon langymeleg illatát árasztja, ám
alatta az örök homály dermesztő lehelete
lappang, s lopva körülfuvalja a balga
halandó lelkét, ki méltatlanul közelít hozzá
a bűn mocskával. Híd ő, mely dacosan ível
át minden szakadékok legmélyebbikén;
rezgő aranyfónál, mely Múlt és Jövő között
feszül, akár a felajzott íjhúr. Veszélyes
játékszer: a legcsekélyebb rossz
mozdulatra is megpendülhet, útjára
bocsátva a Kárhozat vesszejét, mely nem
kimél sem halandót, sem halhatatlant, és
dús aratást hoz az örök sötétségnek...*

Ahogy a jeles mágus-enciklopédista szavaiból is kitűnik, a Lélekgyertya igen összetett működésű varázstárgy, mely a mágiának számos válfaját ötvözi egybe. Ugyanúgy merít az asztrál- és a mentálmágiából, mint a szimpatikus- vagy a rúnamágiából. Ha mégis be kellene sorolni valamelyik iskolába, működési elve mind közül az időmágiához közelítene leginkább.

A kanóc meggyújtása láthatatlan időfolyosót nyit két idősík között. Mindegyik Lélekgyertya szimpátiás kapcsolatban áll egy másik idősíkon honos értelmes lényel, a bűvös viaszba ágyazott bőrfoszlán, körömvagdálék, tejfog vagy más elhullajtott testdarabka révén. Az idősíkot meg a kötésbe vont személyt néha a gyertya oldalába üttöt varázsrúna azonosítja; ez azonban egyáltalán nem általános, és az is megesik, hogy a rúna olvashatatlanra olvadt vagy eleve érthetetlen.

A gyertyagyújtó lelke a láng fellobbanásának pillanatában kiszabadul a testéből, s helyet cserél a szimpatikus kötélekbe vont lélekkel, a folyosó túloldalán él. Az ily módon kioroszakolt személyiségcsere addig tart, amíg a gyertyaláng ég; visszafordítani kizárólag ennek eloltásával lehet. A Lélekgyertyák hossza változó, 3K6 znevi hüvelyk; minden hüvelyk viasz 1 teljes óráig ég. Amennyiben a láng bármilyen oknál fogva kialszik, a lelkek automatikusan visszatérnek a hozzájuk tartozó testbe.

A szimpatikus béklyóba vert célszemély két ellenállódobást tehet, 100 E erősségű asztrál-, illetve mentálmágia ellen. (Az asztrál- és a mentálest a lélek két alapvető komponense.) Amennyiben a két dobás közül legalább az egyik sikerül, a folyosó innerső oldalán a Lélekgyertya lángja emésztő hőséggel lobban egyet, majd kialszik; gazdája ebből tudni fogja, hogy a lélekcseré kudarcot vallott. Újra próbálkozni csak a varázsviasz kihűlése után (1K6 nap múlva) lehet, és a láng kilobbanása 1K4 hüvelyket megolvaszt a

gyertyaszálból. Amennyiben persze a karakternek több Lélekgyertyája is ugyanazzal a személlyel áll szimpatikus kötésben, ezekkel tüstént megismételheti a kísérletet.

A Lélekgyertyák - mint a fentebbiekből is kitűnik - nem egyedi varázstárgyak, az elkészítésük módja viszont igen. A titkos receptúra egyetlen régi iratban szerepel, amely gyakorlatilag elpusztíthatatlan - akárcsak az Obszidiánfő, ez is kívül áll az időfolyamon. Ámbátor egy arisztokratikus ókyr dialektusban fogalmazták, a betűforma és az írásképp alapján az Ötödörk utánra datálható. A szerző személyére sehol sem esik utalás, ám a szöveget zöld viaszpecsét zárja le, melynek címerdíszét - négyfejű vipera két telt, női kebel között - némely historikusok egy történetileg elég nehezen megfogható káoszkor boszorkányszektaival hozzák kapcsolatba. A szekta neve - "*Ronela Matiera na Salva*" - szó szerint "*Méreggel Szoptató Anyát*" jelent, s egyes feltevések szerint Morgena istennő zsarnok-szenvedtető aspektusát tisztelte, ezen kívül azonban szinte semmit nem tudunk róla.

Jelenlegi ismereteink szerint az irat csak egyetlen példányban létezik, noha a Káoszkor óta számtalanszor kísérleteztek a lemásolásával. Minden jel arra vall, hogy valamely titokzatos hatalom évezredek óta céltudatosan törekszik a benne foglalt információ teljes megsemmisítésére, s ijesztő kegyetlenséggel sújt le mindenkire, aki a terjeszténi próbálja. Ez az hatalom roppant vénnek és félelmetesnek tűnik, hiszen egyetlen olyan másolatról sem tudunk, amely néhány esztendőnél tovább létezett volna. Valamennyi a készítőivel együtt pusztult el, a körülmények szerencsétlen összjátékának tetsző módon, ám kivétel nélkül drámai és kínkeserves véget érve. Aligha véletlen az sem, hogy a Méreggel Szoptató Anya szektája úgyszólván nyom nélkül eltűnt a Káoszkor krónikaiból; ám az ismeretlen ellenség mégsem lehet mindenható, hisz az örök Kígyó védelmét élvező szöveg mindmáig dacolni tudott a haragjával. A téma több tekintélyes kutatója - bizonyos ritustörténeti egybeesések miatt - egy közismert toroni hekkra, a Vakon Látó befolyását gyanítja az események hátterében, akit egyesek Kránból származtatnak; arra azonban ők sem tudnak magyarázatot adni, mi oka volna e félelmetes bosszúkultusznak a Lélekgyertyák iránti emésztő gyűlöletre.

A receptúra holléte jelenleg ismeretlen, ám létezését nemcsak azért vehetjük biztosra, mert maga a Kígyó vette oltalmába. Utolsó biztos adatunk P. sz.

3459-ből származik róla, amikor XXII. Tuhtaharkast császár Odassyn tartományban lerombolásra, fölperzselésre és nevének örök időkre szóló eltörlésére ítélte egy szabad birodalmi várost, amiért megtúrta tiltott iratot a falai között. A Lélekgyertyák azonban ezután sem tűntek el Észak-Ynevről; gyér számban ugyan, de mind a mai napig föl-föltűnedeznek a boszorkánymesterek méregkonyháiban és egyes alvilági testvériségek titkos arzenáljában. A dorani Nagytanács tizenkettőt őriz belőlük, bár ebből csak három példány teljes, a többi részben leégett.

boszorkányszekta bukása óta nem érkezett föléle hír. A rendházat állítólag ryeki fegyveresek dúlták fel, de a papirost soha nem találták meg. Több mendemonda és legenda szól a Lelkek Gyertyája elkészítési módjának sorsáról, de ezek legtöbbje légbőlkapott mese, a többi pedig meglehetősen homályos, és ki tudja, hogy a leglényegesebb részletek igazak-e?

Az egymásnak ellentmondó szóbeszédnek hol a Boszorkányerőd urait, hol a hírhedt Családot, hol a quironieiai wierek titkos szövetségét, hol egy titokzatos, savmarta képű, rongyokban kóborló *khótorr*-papot vélnek a receptúra birtokosának. Az elméletek ingatagságára jellemző, hogy a két utóbbiról még az sem bizonyos, egyáltalán léteznek-e. Manapság kevesen érdeklődnek a Lélekgyertyák után, hisz a legtöbb nincs ellátva azonosító rúnával, ami nélkül rendkívül nehéz meghatározni, hová, mikorra, miféle testbe fogja repíteni meggyújtóját. Magát a receptúrát állítólag senki nem kutatja; más vélemények szerint rengetegen, csak éppen okultak a Méreggel Szoptató Anya szektájának példáján, és nem verik nagydobra a vállalkozásukat. A köznép ajkán azonban ódon, poros mesévé fakult bizonytalan mendemonda, amiből a fonókban, a pattogó tűz mellett izgalmas - és fele sem igaz - történetek kerekíthetők.

Ám ki mondhatja meg, mennyi igazság lappanghat ezekben a történetekben? Ki mondhatja meg, mikor bukkan fel újra az a szemre oly semmicske holmi, az a picinytörékeny játékszer, melynek jámbor kistestvérei világot kínálnak az éjben vakoskodónak, enyhét a fagyban didergőnek? Hiszen ő sokkal többet nyújthat ennél: a tudás fényességét, a tapasztalat biztonságát... és persze hideget, sötét és örökké tartó hideget...?

Szabó "Dragon" Péter
Illusztráció: Tikos Péter

MAGISZTÉRIUM

Előző számunkban már megkezdjük egy miskolci levélírónk kérdészönőre adott válaszaink folytatásos közlését. Imhol a maradék:

- Ha a varázsló *Átalakítást* akar véghez vinni magán (vagy bármilyen más súlytól függő mozaikot), előtte lecsökkentheti-e a testsúlyát *Telekinézissel* (akár pszi, akár mágia), hogy megspóroljon egy pár Mp-t?

Sem a *Telekinézis* nevű pszi-diszciplína, sem a varázslatmozaik nem a test súlyát csökkenti, hanem a már meglévő emeli fel a talajról. A *Testsúly változtatás* nevű diszciplína képes arra, amire te gondolsz, de ezt csakis a slan-ek képesek alkalmazni, minden varázsló őszinte bánatára.

- Ha egy varázsló a saját testét alakítja át egy teljesen más emberi testté (pl.: egy jól megtermett barbárrá) változnak-e a képességei?

Nem. Minden külső szemlélő egy barbárt fog látni ugyan, ám a képességei megmaradnak a varázsló képességeinek.

- Az őselem teremtésénél, ha földet teremtünk, akkor a benne lévőek benne maradnak, ha vizet teremtünk, az abban a pillanatban szétfolyik?

Ha ősföldet teremtész, akkor a benne lévőek aligha maradnak benne, lévén, hogy nem szikláról, hanem "száraz, szürke, por-szerű" anyagról van szó. Lelassíthatja éppen a mozgásukat valamelyest, de aligha számottevően. Az ősvíz nem fog szétfolyni. Megmarad a kör alakú formában a varázslat végéig, utána eltűnik, akárcsak a többi, hasonlóképpen teremtett elem.

- Ha záport hozunk össze a földdel, az egyszerűen a levegőben marad?

Miért maradna ott? Egyszerűen leesik és kész.

- Milyen hőmérsékletűek az adott anyagok? A víz iható?

A tűz kivételével ugyanolyan hőmérsékletűek, mint az adott környezet. Ami a vizet illeti, idézem az alapkönyvet: "Az Ősvíz kristálytiszt, a természetes vízre minden szempontból hasonlító folyadék." Több ilyen kérdésed is van még, ha azokra nem találsz itt választ, bizonyosan rábukkansz valahol, ha utánanézel a már megjelent kiadványokban.

- 153 Mp-ból miért csak 4-es SFÉ-t lehet összehozni?

(Gyanítom, hogy a *Védőkőpenyről* lehet szó.) Azért, mert ez nem egy egyszerű Elemi Erő aurát létrehozó varázslat, hanem több mágikus formula végeredménye. Ennyit kell áldozni akkor, ha 4-es SFÉ-t akarsz kapni. (Ha figyelembe vesszük, hogy egy *Örökkévalóság* mozaik 150 Mp, szerintem még jól is jársz. - Más kérdés, hogy egy ilyen köpeny aligha az örökkévalóságnak készül.)

- Mi az, hogy a Rúnapajzs túllütés esetén 1-et veszít az SFÉ-ből?

Ez azért lehet, mert súlyosan megsérül. Nyilván egy közönséges karddal magát a Rúnapajzsot nem lehet tönkretenni, de egy mágikus fegyver igenis megrongálhatja.

- Ha egy kráni fejeadász elszökik a klánjától, a további szin-

teken megkapott képzettségeket hogyan tanulja meg? Ugyanez a helyzet még jónéhány kaszttal.

Azok a képzettségek, amelyeket egy-egy kaszt megkap, általában úgy lettek összeválogatva, hogy többé-kevésbé bemutassák a karakter fejlődését, amennyiben ő erre rendes körülmények között sort tud keríteni. Tehát a lovag a lovagrenden belül, a tolvaj a tolvajklán kebelén, a fejeadász a céhben, stb... Az is megfelelő, ha egy tapasztaltabb társa vele van a kalandjai során. Ha azonban valami okból a karakter durván szakít vagy szakítania kell eddigi társaival, s nem is számíthat az adott közösségre a továbbiakban, akkor csakis azok a képzettségei fejlődnek a jelzett szintlépéskor, amelyeknek már rendelkezett az Af-val. Mindazokat, amelyeket csak a szakítás után "kelllett volna" elsajátítania társaitól, mestereitől a saját Kp-iből kell ki-gazdálkodnia - ha akarja.

- Ha egy kaszt automatikusan kap %-os képzettségeket, akkor ahhoz - akárhány %-a van is - hozzáadódik Ügyessége (vagy IQ-ja) 10 feletti része?

Nem. Az Ügyesség 10 feletti része csupán egy alapesély, ami azt mutatja meg, hogy egy *képzetlen* kalandozónak mennyi esélye lehet az adott szituációban. Az alaphoz megkapott %-os képzettségeknél ezt már nem lehet újra beleszámolni. Az Intelligencia 10 feletti részét pedig semmilyen esetben nem lehet a százalékos képzettségek növelésére fordítani.

- A Kp/Szintet, a HM/Szintet és a százalékos módosítókat már első szinten megkapja minden kaszt?

A Kp/Szint és a HM/Szint esetében csakis akkor, ha az az adott kasztnál ez le van írva. A százalékos módosítók pedig csak szintlépés után oszthatók szét (a max. érték szem előtt tartásával).

- Egy legyőzött NJK-ért mennyi Tp jár? Mondjuk egy 3. szintű tűzvarázslóért vagy egy 1. szintű fejeadászért?

Ezt minden esetben a KM-nek kell eldöntenie. Figyelembe kell vennie, hogy mekkora nehézséget okozott az adott ellenfél legyőzése, mennyire használta ki a képességeit, alkalmazott-e varázslatot, piszkos trükköt, stb... Ugyanakkor az sem mindegy, hogy ki az, aki legyűr egy ilyen NJK-t. Egy első szintű partinak sokkal több Tp-t lehet adni egy terveit akadályozó 3. szintű tűzvarázsló legyőzéséért, mint egy 5. szintűnek.

Fontosnak tartom, hogy a KM csakis akkor adjon Tp-t valaki megöléséért, ha az valóban hasznos volt a játék szempontjából, ami tényleg tapasztalatokhoz juttatta a játékosokat. Az értelmetlen vérengzést (nem győzzük hangsúlyozni) egyetlen esetben sem szabad Tp-vel jutalmazni!

- A Teremtés varázslattal lehet-e gyógyítani, esetleg ciángázt teremteni?

Gyógyítani csak pap vagy boszorkány készíthet. Egy varázsló nemhogy az összetevőit, de a megfelelő mágiaformát sem ismeri ahhoz, hogy ilyesmit előállítasson. Amennyiben van olyan képzettsége (pl.: *Alkímia Mf*), amely lehetővé teszi számára,

hogy ismerje a ciángázt, akkor esetleg megpróbálkozhat annak a teremtésével, de valószínű, hogy egyszerűbb a hozzávalókat megteremtenie, mint a kész elegyet.

Göndör Balázs, Budapest

Lássuk a fontosabb kérdéseket!

- Mi történik akkor, ha egy időmágikus Öregítés, Lassítás vagy Gyorsítás varázslatnál megnöveljük az E-t?

Ugyan a varázslatok leírásánál nem szerepel ez a lehetőség, valójában nem tartom kizártnak, hogy ez, mármint az erősítés növelhető. Mivel ennek önmagában nincs hatása, csak közvetett módon hathat. Több Mp-ba kerül és jóval több Mp-ért lehet destruálni.

- Ha egy külső létsíkra kerül egy - veszem azt - óriási vaslap, amelybe Térkapu pentagramma van rajzolva, akkor a pentagramma elveszíti hatását vagy ezentúl a pentagramma segítségével mozogni tud a használó a két sík között?

Jelenlegi tudásom alapján az a feltételezett vaslap a pentagrammával nem vesztene el mágikus képességeit, így - ha rajzolnak ezen a síkon egy másik pentagrammát -, elvileg lehetséges a síkok közötti utazás. Bár gyanítom, ez meglehetősen veszedelemes játék. Meg az azt a feltételezett vaslapot is el kell juttatni oda.

- Tud egy démon a síkok közt magával vinni tárgyakat? (tesztet belül, kívül; lényegtelen) Valamint számít az, hogy mágikus-e vagy sem?

Szerintem tud. Akár a kezében is. Az pedig, hogy a tárgy mágikus-e vagy se nem, szerintem nem igazán számít - lévén a démon maga is mágikusnak vehető. Gonoszabb KM-ek esetleg elmorfondírozhatnak olyan háziszabályokon, hogy az idézett démon nem tud tárgyakat is magával ragadni, csak ha éppen fogja azokat, stb...

- Miért pont a varázslók nem tudnak térkaput nyitni más síkokra? Hisz pontosan a varázslók tanulják meg ezeket a legjobban. Természetesen már olvastam róla, hogy nem lehetséges, csak nem tartom logikusnak, hisz a manaháló segítségével, ha az időn keresztül lehet mozogni, akkor miért nem lehet más síkokra kaput nyitni? Legalábbis azokra mindenképpen lehetne - SZERINTEM - nyitni, melyekre kiterjed a manaháló.

Nos a papok nyilvánvalóan istenük hatalmát kapják segítségül ahhoz, hogy egy másik síkra kaput nyissanak. A manahálójával csupán az a baj - hogy a különféle síkok közötti esetleges elhelyezkedésén még mi magunk sem gondolkodtunk el. Éppen ezért egyértelmű választ nem adhatok. Ha a játékokban feltétlenül fontos egy ilyen jellegű varázslat, a legteljesebb nyugalommal dolgozd ki, és használjátok. Csak nehogy egyszerű mulatság legyen végrehajtani!

- Hogyan működnek a mágikus csapdák és érzékelők? A M.A.G.U.S. alapkönyvben olvastam már ezek felől és a mechanikus csapdákat tudom, hogyan lehet elkészíteni, de mágikus csapdák felállításához pontos adatokra lenne szükség.

A Rúna III/4-es számában a 16-17. oldalon találhatsz elképzeléseket arról, hogyan is gondoljuk mi ezeket a csapdajeleket. Ezek alapján szerintem te magad is elboldogulsz majd.

- Lehetséges az olyan diszciplínák használata, mint: Érzékelítés, Láthatatlanság Észlelés, Asztrál-Mentál Szem, Aura-érzékelés, Mágikus tekintet, Abszolút Látás, Szinesztézia, Érzéktisztítás az olyan speciális esetekben, mint amikor egy Kémszem varázsjellel, Érzékeléssel (mentálmágia), Madártávlatlalt, Megfigyeléssel, Távolbalátással (boszorkánymágia) lát a mágiahasználó karakter?

Nem. Ezek a diszciplínák nem használatosak egyetlen ismert

távolbalátó módszerrel sem. Elvégzésükhöz meglehetősen közelségre van szükség.

- Az aquiroknál (a Bestiáriumban) a pszinél oda van írva, hogy Ősi Út. Milyen ez az Ősi Út?

Ez a szellemi energiáknak egy igencsak régi módszerrel történő manipulálását jelenti, mely már rég elveszett, csupán néhány ősi fajzatnak van a mai napig a birtokában. A mai fajok elméje alighanem képtelen a befogadására, éppen ezért a JK-k kevés (gyakorlatilag semmi) hasznát nem látnák. Mivel az aquirok már így is éppen elég erősek, egyelőre nem tervezzük a részletes kidolgozását. Mindezen túl képesek használni a Pyarroni iskolába tartozó diszciplínákat mint Mf alkalmazók.

- Az Elemi Erőnek van ellentétes ereje, vagy csak akkor működik el, amikor letelik az ideje (ez persze időmágia és formázás kérdése)?

Nincs ellentétes ereje, következképpen úgy, mint ahogy az Őselemi Tűz és a Víz kioltják egymást csupán egy tökéletesen ellentétes irányú, azonos erejű Elemi Erő képes kioltani. Ha az egyik erő nagyobb, abban az esetben az magába nyeli a másikat és a gyengébb erejével csökken a saját E-je.

- Amennyiben egy varázsló meghal, akkor minden Személyes Aura varázsjellel ellátott tárgyról elmúlik a hatás?

Ahogy mondd. Bár gyanítom, hogy különböző szimpatikus és nekromancián alapuló próbálkozásokkal még lehet sikereket elérni a megboldogulttal kapcsolatban, az Aura viszont eltűnik.

- A démonok hordhatnak ősmágikus varázstárgyakat vagy ereklyéket? (Az én tippem szerint igen: lásd SUMM. I. 217. old. "A túlvilági lények és az aquir mágia" alatt leírtakat. Ezek alapján gondolom úgy, hogy végülis életerő az életerő, ne legyünk finnyások, nemde?)

Dede. Bár az, hogy bizonyos fokú védelmet élveznek az ősmágikus hatásokkal szemben, nem jelenti feltétlenül azt, hogy rajonganak a hasonló jellegű tárgyakért és ereklyékért.

Sokan vetették fel a kérdést a Papok, paplovagokkal kapcsolatban:

- Ha térkaput nyitunk oly módon, hogy annak egyik oldala alacsonyabb manaszintű területen van, mint a másik, akkor az így nyert résen átváramlik-e a mana?

Semmi esetre sem. Maga a térkapu, tehát a működő mágia az, amely megakadályozza, hogy ott bármilyen manaáramlás folyjon.

- A papok végülis honnan nyerik mágikus erejüket, a manahálóból vagy istenüktől?

Istenüktől, következképpen a manaháló esetleges hiányosságai nincsenek rájuk hatással, hiszen egyenesen az adott istentől, közvetlen mana-csatornán kapják a varázserőt. Csakis az olyan speciális esetek vonatkoznak rájuk is, mint pl.: a mana-túlcordulás. Azt azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy jóllehet imájuk során végülis nem használják a mana-hálót (ellentétben azzal, amit sajnós a 159.oldalon írtunk), minden egyes varázslatuk igenis pusztítja a környéken jelenlévő manát.

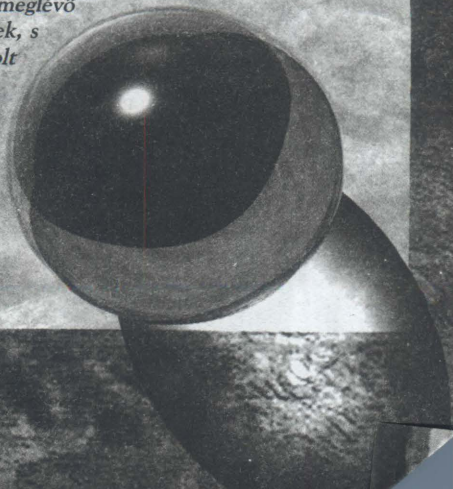
- Miért pont ebbe a kiadványba került a manaháló?

Ez egy már régebben meglévő

része a szabályrendszernek, s ez a kiadvány jó fórum volt ahhoz, hogy nyilvánosságra kerüljön. Ennek híján egyébként az Adron-papok jónéhány varázslata is értelmezhetetlen lett volna.

Líthas!

Gazsi



AZ YNEVI ÉPÍTÉSZET

AZ Ó-KYR BIRODALOM

Az első északi nagy birodalom - Cranta - bukását, egy távoli, idegen civilizáció, a magát kymek nevező faj idézte elő. A hatalmas kyr sereg ynevi partraszállásakor, a birodalmukat védő crantai légiónk ellenállásába ütközött. Az első ynevi emberlakta birodalom már nem volt képes fölvenni a küzdelmet az idegen hódítókkal szemben és a kyr sereg hamarosan fővárosuk - Croton - kapuját döngette. A dicső város pusztulásával pedig kezdetét vette a kyr *hódítások kora*. A crantai birodalom bukása egyben az Ötödik kezdetét is jelzi. Északon pedig az Ötödik, a kyr civilizáció és az Ó-Kyr Birodalom kibontakozásának, virágzásának és bukásának jegyében telt el. A birodalom bukása nem feltétlenül jelentette a kyr kultúra bukását is, hiszen tény, hogy a kyrek több ezer évig fennálló birodalma jelentősen megváltoztatta Ynev északi féltékéjét. Bárhol is forduljon meg az utazó, a kyr kultúra maradványai, emlékei még a mai napig is megtalálhatóak. "Utódállamai", legyen az a félelmetes Toron vagy az Északi-Szövetség bármelyik tagállama, országuk alapjait - ha vannak is akik ezt elutasítják - a kyr birodalomtól és "nagyjaitól" örökölték. Sokan úgy tartják, hogy a kyr "birodalom" még a mai napig sem veszett el, hanem utódállamai, sajátos elképzeléseik szerint ápolják és védik azt. Teljes végromlása pedig a bölcsek szerint, csak Ynev pusztulásával érhető el.

Amikor a hódító idegenek megérkeztek, sokkal fejlettebb építői kultúrával rendelkeztek, mint Észak-Ynev őslakói. Hamarosan előzönlöttek a hatalmas vidéket, egészen a Sheral vonulatáig. Építészeti emlékeik egykori területeiken mindenütt megtalálhatóak. De nem csak az Ó-Birodalom épületei állnak rendíthetetlenül, hanem a kyr építészetben alapuló Hetedikori épületek is, amelyek néha már-már meglepően hasonlítanak az egykori birodalom alkotásaira. Észak szinte bármelyik könyvtárában utánanézhet építészeti emlékeiknek a kíváncsi utazó. Ynev iskoláiban még ma is oktatják a kyr hagyományokon alapuló építési technikákat és stílusjegyeket. Sőt az ynevi építészet nyelve ma is a kyr, építészeti fogalmai az Ó-birodalom mestereitől, művészeitől származnak. Szerszámaikat, pontos műszereiket a Hetedikor lakói is változtatás nélkül használták.

Megérkezésük első évszázadában - a hódítások

alatt - hatékony és gyors építészeti elveket követtek. Mivel a még fel nem fedezett vidékek lakói - akikről nem rendelkeztek kellő információkkal - komoly fenyegetést jelentettek, ezért úgynevezett *védelmi-településeket*, majd később *védvárosokat* hoztak létre, amelyek meggátolták a már megszerzett területek elvesztését. A *hódítások korában* talán az egyetlen kivétel a Weila felsőségét hirdető templomépítészetükben jelentkezett. A kyrek legelső ynevi épületei között a Sorskovács templomai külön is kiemelkednek. A kyr isten *keménysege*, *harciassága* épületeiben is megmutatkozott. Ezek az ősi templomok nem csak a hit, de a városok védelmezői is voltak. Nem a települések középpontjában helyezkedtek el, hanem a városfalak peremén lévő bástyák szerepét látták el. A kilencszögletű alapsíkon enyhén fölfelé ívelő és lassan elkeskenyedő, negyven-ötven méter magas falak a férfias erőt, a templom kilenc oldalából előretörő hosszú "féműskék" pedig az ellenségén aratott győzelmet szimbolizálták.

Az ezt követő időszakot a *felfedezés* korának nevezték, mely egyszerre magában hordozta a "bezárkózást", a nyugalmat, de a hódítás agresszivitását is. Lassan stílussá terebélyesedett, de mielőtt birodalmi építészeti stílussá avatták volna, békés idők jöttek, amelyek új eszméket tettek népszerűvé. E kor szellemében alapította Heik en Ydvaril azt az építészeti és művészeti iskolát, amelyen a mai toroni építészet-oktatás is nyugszik.

Mára a felfedezés korában emelt épületek szinte tökéletesen eltűntek. Részint az idő, részint a folyamatos átépítések pusztították el őket.

Amikor a birodalom belső állapotai - a *békés kor* eljövele - lehetővé tették bizonyos változásokat a művészet és az építészet terén is, Weila harciassága, hatalma éppen úgy elhalványult, mint a felfedezés kora - legalább is egy időre. (Később a shuluri építészetben figyelhetjük meg e stílusjegyek újbóli felbukkanását, s ez az az irányzat, amely meghatározó a tartomány és a jelenlegi toroni birodalom építészetében is.)

Az új kor eljövételével, a birodalom határainak megszűrlődésével, a kyr vezetők tíz tartományra osztották észak földjét. Fővárosuk Enrawell lett, amely a mai Erigow területén állhatott és igazi kulturális központnak számított. Az itt alapított építészeti is-

kolák tevékenysége során születtek a legidőtállóbb épületek. A tartományok mind kulturális, mind építészeti szempontból összefüggő területet alkottak. Ugyanakkor mind-egyikük több kulturális központtal is rendelkezett, amelyek civilizációs hatása kisugárzott a környező vidékre, és befolyása alá vonta az ott élő népelemeket is. Ezek a népelemek - maguk is régebbi, hanyatló kultúrkörök szerte hulló maradványai - állandó nyomásnak voltak kitéve, fokozatosan feladták ősi hagyományait, és hasonultak Kyria népéhez. A birodalom nyugalomát külső vagy belső konfliktusok nem zavarták meg, így lehetőség adódott az építészeti felvirágztatására is. A következő másfél évszázadban, Enrawellből indul el az a „küzdelen”, amely egyesíteni szándékozott a birodalom építészetét. Ezzel párhuzamosan nagyszabású építőtevékenység bontakozott ki. Ekkor

épült fel Enrawellben a Csatak Palotája, az Őselemek Szentélye, a Kristálykönyvtár. A szegényesebb épületeket lebontották vagy átépítették, impozánsabbakat emeltek a helyükön. A városok fellendültek, minden tartomány ura mozgósította alattvalóit és bevonta őket a különféle építkezésekbe, segítségükkel vitték végbe a nagyszabású városrendezéseket. A békés korszak első évezredében építették a legtöbb színházat, könyvtárat, fürdőt, kulturális központot. Utakkal hálózták be a tartományi területeket és olyan csatornákat építettek a városokban, amelyek jelentős része még ma is működik. Míg a hódítás évei alatt a külső díszítésre kevés hangsúlyt fektettek, ugyanakkor a béke időszakában az egyre aprólékosabb kidolgozás jellemezte épületeiket; az esztétikai hatás elsődleges szemponttá vált. A templomépítészeten az Igerének emelt szakrális épületek kiemelkedő helyet foglaltak el. Ezek az impozáns alkotások a p.e. IX.-IV. évezred között, a Gha-ek Teryun és a Kegh Dant-un dinasztia korában születtek, s több szempontból is az építészeti fénykor fő reprezentánsainak számítotak.

Az épületek belső terei könnyedséget, rugalmasságot és állandó mozgást árasztottak. A kor előrehaladtával mind a belső, mind a külső falakat, egyre kisebb területekre osztották és így sok eddig mozdulatlan elemet sikerült kiküszöbölniük. A hatás sokkal elevenebb lett, mint az eddigi építészeti alkotásaiknál. Kőfaragók ezrei dolgoztak éjjel nappal, hogy a Kyria dicsőségére emelt épületek, a lehető legnagyobb pompában tündökölhessenek. Egyre több oszlopot használtak, ezek a későbbi alkotásoknál hatalmas oszlopcsarnokokká terebélyesedtek. Ezeket is gazdagon díszítették növény- és állatszimbólumokkal. Az ablakokban színes kristálybetéteket alkalmaztak, így a fény segítségével a belső díszítés hatásait fokozták, s a napszaktól függően mindig újabb képeket vetítettek a belső terekbe. A fennmaradt tervrajzok és az egykori leírások alapján mind közül a legszembeütőbbek a Morgénának emelt épületek. Legnagyobb templomai, városai már mind megsemmisültek és csak keveseknek lehet tudomása az enrawelli Árnycatadrálisról, az istennő egyik legnagyobb ynevi temp-

lomáról. Ugyan-így feledésbe merült Morgena városa, az egykori Freiglund tartomány székhelye, Umrann is. Ma már csak kisebb szentélyek emlékeztetnek az Árnycatadrális egykori hatalmára. Ezek legtöbbször romos, használhatatlan állapotban van. A megmaradt építmények jelentős része Shulurban megtalálható, de Toron-szerre is rájuk bukkanhat az utazó.

A shuluri iskola, mely a Quiron-tenger mellékén hódított, még merészebb technikákat alkalmazott. A hódítás korának épületeit mintha új ruhába öltöztették volna: az arányokat eltorzították, fokozatos módosításokat eszközöltek az enrawelli - a birodalmi - stíluson. A szemlélő első élménye a lélegzetelállító magasság volt. A mesterek igyekeztek fölülmúlni enrawelli társaikat. A kő teherbírását egyre merészebben használták ki, így a szerkezet elérte a legnagyobb magasságot, sőt túl feszítette a lehetőségek határait. A továbbiakban nem a magasságra törekvés, hanem a díszítés került előtérbe. Ekkor Enrawellben már elkezdődtek ennek az előmunkálatai, de a shuluri iskola hamar felülmúlta társait és átvette a vezető szerepet az aprólékos díszítés terén is.

A rualani építészetben is voltak eltérések a meghatározó enrawellivel szemben. Épületeinek elsődleges célja a használhatóság volt. Az eltérések az éghajlatnak is köszönhetőek, mivel ez merőben más itt, mint az északi tartományokban. Alacsonyabb épületeket emeltek, tornyaik nem az ég felé törtek, hanem kupola formájúak voltak. Sokszor használták a kör alapterületeket és szívesen alkalmaztak lekerekített gömbölyded formákat. Nemúgy a többi tartományban, ahol a kyr számmisztika alapján tervezték építményeiket. A mindig is különönek tartott és a birodalomnak örökös gondokat okozó tartomány ha tehette, ellenállt mindennek ami Enrawellből érkezett vagy azt dicsőítette volna. Orwella testetöltése pedig végképp elfordította (építészetiüket is) a birodalmi normáktól.

A birodalomban az Ötödik vége felé mindinkább megsaporodtak azok a jelek, melyek - noha senki nem gondolt rá - már a közeli véget sejtették. Ó-Kyria lakosságának zömét a tisztavérű kyrek tették ki, az emberek kisebbségben voltak, s egészen Orwella megjelenéséig nem akadt olyan tényező, ami az egységet drasztikusan megbonthatta volna. A véráldozatokat követelő háború lezárásával ez az arány az ellenkezőjére fordult. A korábban többé-kevésbé toleráns kyr kultúra erre mind jobban szigorodó, kirekesztő és fajvédő intézkedésekkel reagált, aminek hatása az építészetben is jelentkezett. Újra előtérbe kerültek az egyszerűbb stílusok, amelyek még első ynevi épületeiket jellemezték. De ez nem a shuluri stílus eltorzított változata volt, hanem új törekvés az egyszerűbb, tisztább kyr vonalakra. Ám ez „segélykérés” már nem volt elegendő, hogy „kiégett” birodalmukat összetartsa.

S.J.

Hogyan meséljünk?

Terveink szerint az itt következő cikk csupán első része lenne egy hosszabbra nyúló sorozatnak, mely rendszertől függetlenül segítene a nagybetűs Mesélőknek. Mit hogyan tegyenek, miként lehet - szerintünk - felépíteni, kidolgozni, levezetni egy játékot. Elsősorban persze a kezdő mesemondóknak szeretnénk vele tanácsokat adni, megosztani velük mindazt, amit eddigi szerepjátékosi és mesélői pályafutásunk alatt megtapasztaltunk. Talán néha még azoknak is tudunk majd újat mondani, akik legalább olyan régóta foglalkoznak a szerepjátékokkal, mint mi.

Természetesen mindez korántsem jelenti, hogy ami itt következik, az szentírás! Ha valamivel nem értetek egyet, azt hagyjátok ki a saját játékaikból, meglehet sokkal jobb megoldásaitok is vannak. A lényeg úgysem a különféle módszertani megközelítésekkel, hanem magában a játékban, méghozzá a jó játékban van. Ha pedig ezt sikerül összehozni, akkor a méltó jutalom, a kellemes szórakozás sem maradhat el.

I. RÉSZ - A szereplők

Ha lehetséges egyáltalán valamiféle rangsort felállítani a jó játékhöz elengedhetetlenül szükséges "hozzávalókból", a szereplők feltétlenül az élbolyba kíváncsoznak. Ők mozgatják az eseményeket, minden dolog hátterében őket kell sejteni, az ő érzelmeik, vágyaik, gondolataik formálják, adott esetben előre nem is látott irányba sodorják a történetet. A játékosok által megformált szereplőkkel egy későbbi cikkben foglalkozunk majd, most következzenek azok, akik az ő társaik, ellenfeleik, segítők, rosszakaróik vagy akár csak közönyös szemlélők:

I. A Nem Játékos Karakterek

Az afféle szórszálhasogatásokba, miszerint az NJK-k alatt nem játszó- vagy nem játékos karaktereket kell értenünk, nem célszerű belemenni, hiszen végső soron mindenki pontosan tudja mit is kell érteni a kifejezés alatt: a játék azon szereplőit, akiket nem a karakterek alakítanak. Pont.

Ők szövik a hálót a játékosok körül, ők irányítják, befolyásolják, szeretik és gyűlölik a karaktereket. Éppen ezért rendkívül óvatosan és körültekintően kell velük bánni. És nem csupán a játékosoknak. Egy-egy rosszul megformált NJK, sablonos mellékszereplő kétségtelenül tönkretelheti a játékot, a kellően át nem gondolt, ki nem talált figurák logikátlanságokhoz, következetlenségekhez vezetnek. Ezekről egy darabig csupán a mesélőnek lesz tudomása, ám ha nem vigyáz, a játékosai is egyhamar megneszelhetik, hogy valami nincs rendben.

Az NJK-k nagyban befolyásolhatják egy játék hangulatát, akár jó, akár rossz irányban. A rosszul "előadott", hiteltelen figurák savanyú szájízt kelthetnek a játékosok-

ban, a tizenkettő-egy tucat mellékszereplőknek egy idő után már senki nem fog fontosságot tulajdonítani, az ízetlen főhősöket senki nem fogja elfogadni akármit csinálnak is, s mindenki ott moco-rog majd a játék végeztével, hogy jó, jó, de... nem lehetett volna ezt egy kicsit érdekesebben megcsinálni?

Ugyanakkor azok az NJK-k, amelyeknek van karakterük (és itt jellembe li karakterre gondolok), akik valóban szerepelnek, akik nem csak szerves részei a történetnek, de hitelesek, átgondoltak és jól megformáltak, nem csupán nélkülözhetetlen elemei lesznek játékunknak, de annak hangulatát is jócskán emelhetik.

Nem véletlenül hangsúlyozom ennyire a hangulat jelentőségét, hiszen ez az, amit majd évek múlva is fölidézhetünk egy-egy különösen jól sikerült játék kapcsán, ez az érzés ugrik be rögtön, újra átéljük valahányszor felevenítjük. S a leírásokon, cselekményen kívül az NJK-knak ebben rendkívül fontos szerepe lehet.

Talán célszerű ezek után közelebbről is szemügyre venni őket. A magam részéről négy csoportba osztanám az NJK-kat különösebb fontossági sorrend megállapítása nélkül. Végső soron mindegyiknek megvan a maga jól körülhatárolt szerepe.

Mellékszereplők

Első ránézésre nem tűnnek különösebben fontosnak, s az esetek nagy többségében valóban nem is jutnak szóhoz. Ők az utca népe, a falvak lakói, a városok polgárai, egy metróállomás utazóközönsége. Közöttük jönnek-mennek a játékosok, valójában csak a háttér meglevenítését szolgálják, s csak ritkán kerülnek előtérbe. Azonban nem lehetnek semmi esetre sem jellegtelenek, találmokra oda-dobottak: "hát tudjátok milyenek,... városlakók". A magam részéről nem vagyok híve az ilyen hányaveti mondatoknak, pedig éppen elégszer hangzanak el. Persze az is igaz, hogy nem lehet - és nem kell - egy egész település minden polgárát, egy üzem minden dolgozóját precízen kidolgozni, ám nem árt, ha a mesélő a játék előtt elgondolkozik az esetleges mellékszereplőkön, miként lehet velük abban segíteni, hogy a játéknak egyedi és emlékezetes hangulata legyen. Nem csak kinézetük lehet mellékszereplőinknek, bizony hangokat is kiadnak, illatuk, szaguk lehet. Akad, hogy csupán a színek említésével is kiemelhetjük, jellemezhetjük őket, sőt egyes talányos mondatokkal játékosainkat is gondolkodásra késztethetjük. Pl.: "Szürkék mindannyian. Jellegtelenek. Ha meg nem nézitek őket közelebbről, ki sem derül, hogy az arcuk különbözik a másiktól. Erős izzadságszaguk van." vagy "Általatos ismeretlen okból mindannyian sötétké selyembe öltöztek.". Bárhol bevethetők olyan mellékszereplők, akiknek pusztá említése is sajátos ízt adhat egy-egy játéknak, esetleg egész színhelyeket lehet köréjük építeni. Ilynek lehetnek pl.: vándorcirkusz, színját-szók, filmesek, guberálók, egy hárem, stb.

A mellékszereplők azok, aiktól számos információt szerezhetnek a játékosok, s így akadnak közöttük olyanok

is, akik nem csupán hangulati elemként szerepelnek. Ők lesznek azok, akiket a mesélő már komolyabban is szerepeltethet. Jól teszi, ha ezeknek a mellékszereplőknek egyéniséget kölcsönöz, s ha csak lehetséges tartózkodik a sablonoktól. Hány szurtos utcagyerek, zsírosképű fogadós vagy fogatlan öregasszony szaladgál a játékban? Ha a karakterek NJK-kal akarnak beszélni, a mesélő helyesen teszi, ha megpróbálja életre kelteni, valós érzelmekkel felruházni, valami módon egyedivé tenni őket. Ez persze általában improvizáció kérdése, nem árt tehát, ha a mesélő, mielőtt megszólaltatja az adott NJK-t, röviden összeállítja, szerinte milyen is az illető külalakja (minél inkább eltér a sablonostól annál érdekesebb lesz), milyen a jelleme, esetleg ő akar-e valamit a játékosoktól (hazudós, kapzsi, mohó, félnk, bamba, stb.), és éppen mivel foglalatoskodik (valamit ki akar piszkálni egy csatornanyílásból, boszút forral valaki ellen, álmosan üldögél, stb.).

Jó segítséget nyújthat ilyenkor egy-egy ismert ember-típus felidézése. Célszerű ezután ezt kipofoztatni, felöltöztetni, neki külsőt és hangot adni.

Remek szórakozási lehetőség, ha egy fontos információt szokatlan körülmények között, különös mellékszereplőtől szerezhetnek meg a játékosok. Érdekes kipróbálni, mi történik akkor, ha egy bizonyos kérdésre csakis egy állat vagy egy tárgy adhatja meg a magyarázatot.

A játékosok gyakorta esnek áldozatul annak a tév képzetnek, hogy őket csakis igazi ellenfelek, a mindenki mástól különböző, nagyhatalmú, befolyásos rosszakarók sebesíthetik meg, ültethetik fel vagy leckéztethetik meg. Ezen illúzió szertefoszlásának nincs is megfelelőbb eszköze, mint egy mellékszereplő.

Az ilyen alakok általában nem kötődnek erős szálakal a tulajdonképpeni modulhoz, csak élnek a maguk életét. Segítségükkel helyrerakhatjuk a figyelmetlen, túlságosan is elbizott játékosokat, rádöbenthetjük őket, hogy rosszul mérték fel a helyzetet, saját magukat, stb. Ezek az NJK-k semmi esetre sem pusztíthatják el játékosainkat, hiszen a mesélő részéről meglehetősen etikátlan lenne egy olyan ellenféllel megölni a játékosokat, akire nem volt kellő idejük felkészülni.

Arra mindenestre tökéletesen megfelelnek, hogy a játékosok ne intézhessenek el minden mellékszereplőt egy kézlegyintéssel, hogy figyelmesebbek, megfontoltabbak legyenek.

Konfliktushelyzetben (szándékosan nem harci helyzetet írtam) a mesélőnek mindig el kell döntenie, hogy az adott mellékszereplőt játékosai le tudják-e győzni vagy sem. Ha bizonyos a karakterek sikerében, főlöleges minden mellékszereplőről statisztikákat készíteni, hiszen egy könnyen eldönti ki kerekedik felül. Éppen ezért nem kell kockákkal dobálózni, egyszerűen mesélje el, ki mivel próbálkozik, miként győzi le ellenfelét. (Akinak ez örömet jelent, dobálhat ugyan, ám könnyen kiteszi magát annak a veszélynek, hogy játékosai felsül, s minden észérvet és logikát mellőző támadásokat produkál. Az „..izé, megbotlottál és elejtetted a kardod... oda esett a nyomorék mellé” jellegű mondatokat így mindenki megspórolhatja magának.)

Talán mondanom sem kell, hogy a fenti logikát követve mellékszereplőink is gond nélkül megleckéztethetők a játékosokat, ha a mesélő úgy véli, ez hasznos lehet a játék szempontjából.

Célszerű néhány általános statisztikát összeállítani minden mesélőnek arra az esetre, ha játékosai összeakaszkoznak egyes mellékszereplőkkel. Nem kell ezeknek

mindenre kiterjedőnek lenniük, elegendő, ha a legfontosabb értékeket feltünteteti rajtuk. Az így előkészített „városőrök”, „gengszterek”, „biztonságiak”, stb. ezután már bármikor bevezethetők, a mesélő pedig akkor és olyan irányba módosíthat az értékeiken, amikor és ahol csak jónak látja. Így más helyzetekben is hasznavehetőek lesznek.

A most következő két csoport tagjai követelik a mesélőtől a legtöbb odafigyelést és ötletességet.

Segítőtársak

Ebbe a kategóriába azok az NJK-k kerülnek, akik a csapattal együtt haladnak, akik hasznos tanácsokkal, esetleg varázslatokkal, fegyverük erejével vagy pusztán jelenlétükkel támogatják a játékosokat. Minden esetben akad valamilyen szerepük, a legritkább esetben kerülnek véletlenül a játékba, vagy avanszálnak elő a mellékszereplők közül.

Szerepük két okból is fontos: egyrészt a játékosok (tapasztalataim szerint) rendkívül gyanakvóak minden új jövevénnel kapcsolatban, fontos tehát, hogy időrelidőre pozitív tapasztalataik is legyenek az NJK-kal. Árnyalják, színesítik a játékot. Másrészt, közvetve éppen azt segítik elő, hogy ellenséges NJK-kat csempészünk a közelükbe, akik - miután elnyerték játékosaink bizalmát - nagyot fordítanak az események menetén.

Mivel ezek az NJK-k szinte állandó kapcsolatban vannak a játékosokkal, vagy legalábbis kiemelt fontossággal bírnak a játékban belül - nevüket, foglalkozásukat, tetteiket ismerhetik a karakterek - mindenképpen több odafigyelést érdemelnek, mint az egyszerű mellékszereplők.

A mesélő nem árt, ha tisztában van az előtörténetükkel, személyes motivációikkal, jellemükkel. Könnyen elérheti, hogy a játékosai is megtudjanak ebből ezt-azt, ha úgy intézi, hogy már a találkozás előtt is halálak az adott NJK-ról.

A játék jellegétől függően azután fellebentheti a fátylat róla. Ha egy ilyen fontosságú szereplő színre lép, akkor nem árt, ha a mesélő meglehetősen pontos leírást ad róla, s megfelelő körülmények között keveri bele a kalandba.

“Hát, ott ül a bárpultnál egy fickó, pontosan illik rá a leírás...” Az efféle felvezetés nem feltétlenül állja meg a helyét, a játékosok nem fogják pontosan beilleszteni a képbe, nem tudják felmérni az illetőt. Hacsak a helyzet nem kívánja meg a titkolózást vagy a játékosoknak nem maguknak kell választaniuk ismeretlen alakok közül, a mesélő bővebben is elidőzhet az új jövevény(ek)nél.

Komponálja meg az egész jelenetet - lehet egyszerű, de akár hatásvadász is -, találja ki az NJK bevezető szavait, adjon róla részletes leírást, mondjon el mindent, amit fontosnak gondol. Legyen ezeknek az NJK-knak stílusuk, érzelmeik, gondolkodjanak, cselekedjenek vérmérsékletük szerint. Mindaz, amit a mellékszereplők kapcsán elmondunk, esetükben hatványozottan igaz. Ne kerülje el a játékosok figyelmét az illető felszerelése, használati tárgyai, stb. sem. Ha esetleg nem pillanthatják meg a találkozáskor, vagy nem törődnek vele, a későbbiekben az új társ folyamatosan újabb és újabb részletekkel gazdagodhat.

A mesélő megengedheti magának, hogy olyan dolgokat elmondjon egy-egy ilyen NJK-val kapcsolatban, ami nem szembetűnő, nem nyilvánvaló, viszont feltételezi,



hogy a karakterek észrevennék. Nyugodtan elmondhatja, hogy szerinte mi fordul meg az illető láttán először a karakterek fejében

Nem árt, ha a mesélő a játék során több ízben is utal az NJK-k küllemére, viselkedésére, így a játékosok könnyebben megszokják, jobban elfogadják, közelebb kerülnek a kitalált figurához. A "Smerin csak néz, tréfásan, ahogy szokott és a szakállát babrálja..." jellegű közlések nem csupán az NJK-k megjelenítésében segítenek, de általa a játékosok hamarabb észreveszik az esetleges változásokat, s olyan információkat is megszerezhetnek, amelyet csakis az adott NJK viselkedéséből bogozhatnak ki.

Ugyanakkor a segítőtárs-típusú NJK-kat nem szabad csőstül a játékosokra szabadítani. Ha egy modul túlságosan is nehéz a játékosoknak, az mindig a mesélő hibája, s ezt nem lehet azzal korrigálni, hogy akad egy NJK, aki mindent megold helyettük. Ez komoly probléma lehet olyan esetekben is, amikor a mesélő "beleszeret" egy NJK-ba és a játékosok helyett végigviszi az egész modult. A segítőtársak ne járjanak mindenben a parti tagjai előtt! Segítsék őket, de ne vegyék el a játék örömét másoktól! Egy-egy megjegyzéssel közelebb vihetik a játékosokat a probléma megoldásához, a mesélő esetleg olyan dolgokra is ráveheti őket, amiről úgy gondolta, a játékosoknak kellett volna megtenniük, ám nekik ez meg sem fordult a fejükben (de ez soha ne legyen kioktató, megszegényítő!). Pl.: "Arrat nekidől a kisasztalnak, de olyan szerencsétlenül, hogy leveri a vázát. Látjátok, hogy a kiömlő víz bugyogva eltűnik a kőlapok közötti repedésben."

Csak egy esetben lehet a segítő-típusú NJK a csapat vezetője: ha ezt a játékosok is elfogadják, és nekik megvan a megfelelő szintű kihívás az egész játék során. Ilyen párosítások lehetnek például: nagyr és segítői, diplomata és tanácsadói, stb.

A segítőtárs-típusú NJK-k karakterisztikáit már érdemes részletesen is kidolgozni, sőt tudásuk a kalandok során gyarapodhat, jellemük változhat - akár komoly konfliktusba is keveredhetnek a játékosokkal.

A fentiek igazak azokra a NJK-kra is, akik nem feltétlenül segítik a játékosokat, ám felbukkannak a játékban és nem különösebben ellenségesek.

Ellenfelek

Gyanítom, nem szükséges külön részletezni, mennyire fontosak azok az NJK-k, akik a játék során szembekeverülnek a karakterekkel vagy akár már a játék kezdetén hadilábon állnak velük. Sok minden, amit a két előző csoportnál említettünk, rájuk is igaz. Mégis másként kell kezelni őket, hiszen a játékidő jelentős részében - általában - nincsenek együtt a játékosokkal.

Ha lehet, az ő esetükben a mesélőnek még inkább át kell gondolnia, mi is motiválja őket, kit, mit, milyen eszméket, stb. szolgálnak. Viselkedésük nem mondhat el lent gondolkodásuknak, s ha a játékosok nem is feltétlenül értelmezik helyesen minden döntésüket, fontos, hogy a mesélő pontosan átlássa mozgatórugóikat.

Ugyanolyan árnyalt jellemek legyenek, mint az előzőekben említett NJK-k, legalább akkora súlyt kell helyezni megjelenésükre, stílusukra. Soha ne essünk abba a hibába, hogy az ellenfeleket egysíkúakra készítjük. Akár csak a játékosok, ők is összetett személyiségek kell legyenek, ellenfél státuszuk nem feltétlenül jelenti azt, hogy vérengző gyilkosok vagy konok inkvizítorok.

Ugyancsak célszerű, ha a mesélők az ellenfelek megjelenésére is gondot fordítanak. Akárcsak más NJK-k esetében náluk is fontos szerepet kaphatnak bizonyos tárgyak - egy sétapálca, egy Chicago Bulls baseball-sapka, egy szarukeretes szemüveg, stb. Mindjüketnek találhatunk ilyen "ismertetőjeleket", csakúgy mint megfelelő és hozzájuk méltó fegyvereket. Ezek persze nem feltétlenül gyilkolóeszközök. Van aki a nyelvével hatékonyabban hadakozik, mint más egy shotgunnal. A mesélők mindenképpen ügyeljenek arra, hogy az ellenfél NJK-k megfelelő kihívást jelentsenek a játékosoknak. A csapat egyetlen tagja ne legyen elegendő a legyőzésére. (A mellékszereplők közé sorolható szolgák, testőrök, stb. esete persze más tésza.) Ha tényleg sikert akarnak elérni, tudják, hogy az csak közösen, a másik segítségével sikerülhet.

Mivel az ellenfelek komoly szerepet kapnak az események alakításában, fontos, hogy mikor, milyen körülmények között bukkannak fel. Stílusuknak, jellemüknek megfelelően vezessük fel őket.

Elképesztő hatást lehet elérni egy-egy jól sikerült leírással. Az ilyen jeleneteket megfelelően adagolt információkkal jóelőre előkészíthetjük, játékosaink rettegve várhatnak egy-egy ilyen találkozásra. Ha pedig elég jól sikerül a mesélő kis előadása, az NJK pusztá megjelenésével képet adhat valós hatalmáról, s akár azt is elérheti, hogy a játékosok ne akarjanak azonnal öngyilkos akcióba kezdeni, s próbáljanak várni a "kérdéseikkel". *Nem az a jó NJK, akiről mindent tudnak a játékosok, hanem az, akiről mindent el tudnak képzelni.* Ha bizonyos figurák újra és újra felbukkannak, akkor a játékosok folyamatosan "képben lehetnek", követhetik ellenfelüket, ellenfeleik lépéseit, állandó motivációt kapnak a játékhoz. Ehhez segítenek hozzá a efféle mondatok: "Amikor a portás észrevesz benneteket a homályos üvegablak mögül, hirtelen arca elé kapja a kezét. Sikerül ugyan eltakarnia, de ti mindannyian nagyon is jól tudjátok, mit próbál rejtgetni. Egy fekete foltot. Közvetlenül a szeme alatt. Itt volt. Már megint megelőzött benneteket!"

Egy annakidején megfelelően megformált ellenséges NJK még akkor is tiszteletet ébreszthet, megfontolásra készíthet játékosokat, ha azok előlájában már egykönnyen elbánhatnának régi ellenfelükkel.

Fontos, hogy az ellenfél NJK-kat miként "adagoljuk" játékosainknak, hiszen mindegyik különböző erősségű kell legyen, más-más kihívást kell jelentsenek. Logikusnak tűnik, hogy az események alakulásával - fokozatosan lássanak bele játékosaink az ellenfelek lapjaiba, lassan jöjjenek rá mi is mozgatórugóikat, ki áll esetleg a hátuk mögött.

Remek kihívás mesélőknek játékosoknak egyaránt, ha az ellenség folyamatos kapcsolatban van a csapattal, esetleg együtt is működik velük, vagy félre kell tenniük az ellentéteiket, hogy egy mindjüket zavaró akadályt elháríthassanak.

Bármint legyen is, a karaktereknek előbb-utóbb (ha sikerre akarják vinni a játékot) valamilyen formában szembeülniük kell ellenfelükkel. Nagyon fontos, hogy a győzelmet (akár harcban, akár szópárbajban, stb.) a mesélő ne adja könnyen, érezzék úgy, hogy valóban sikert arattak - már ha sikerrel jártak egyáltalán. Bizonyos játékrendszerekben előfordulnak olyan ellenfelek is, akikkel szemben a játékosoknak szemernyi esélyük sem lehet, s jól teszik, ha nem is találkoznak vele. Ilyen esetekben ezen ellenfél jellegét, segítőit célszerű utköztetni a játékosokkal.

Hatalmasok

Majd minden nagyobb ívű játékban felbukkannak olyan NJK-k, akik ugyan nem foglalkoznak különösebben a játékosokkal, mégis hiba lenne őket a mellékszereplők közé sorolni. Kevés olyan játékos van, aki nyíltan szembeszállhat velük, s gyakorta még egy jól felszerelt, rendkívül tapasztalt karakterekből álló csapat is kerüli a velük való szembefordulást.

A hatalmasok ők, minden dolgok mögött állók, akiknek kezében minden összpontosul. Koronás fők, gengszterbandák, vállalatóriások, korcs istenek, stb. Ha meg is jelennek a történetekben, az legtöbbször a színpalak mögül teszik, cselekedeteikre csak következtethetnek a játékosok. Így lehet, hogy háborúk dúlnak az események hátterében, világformáló dolgok zajlanak, míg a játékosok a boldogulásukkal, a túléléssel foglalatostkodnak.

Ezek az NJK-k igen ritkán kerülnek kapcsolatba a játékosokkal. Legtöbbször megközelíthetetlenek, sérthetetlenek - ily módon karakterisztikáik kidolgozásával nem kell különösebben bízolódni. Ha felbukkannak, azt érdemes mindig jól előkészíteni, esetleg látványosra, de mindenképpen emlékeztetésre kerekíteni. Érdekesesek lehetnek azok a játékok, melyekben ilyen hatalmasok is részt vesznek - persze szigorúan a háttérből - és a játékosok közvetlenül vagy közvetve az ő akaratuknak megfelelően cselekednek.

Célszerű minden játék hátterébe beépíteni őket, s fontos, hogy a mesélő mindig tisztában legyen a terveikkel, ne érhesse váratlanul, ha a játékosok valami módon be akannak avatkozni a dolgaikba.

Mindezek után lássunk néhány olyan dolgot, melyekről szót kell ejtenünk. Mire kell figyelnünk az NJK-kal kapcsolatban? Már ugyan említettük, de nem árt újra kihangsúlyozni. Az NJK-k gondolkodnak, alkalmazkodnak, általában ragaszkodnak az életükhöz és ennek megfelelően próbálnak viselkedni. A mesélőnek mindezt szem előtt kell tartania, ha jó játékot szeretne. Ne hagyja, hogy az NJK-it egyszerűen lecsapják vagy, hogy azok feledésbe merüljenek: " - És Jackson mit csinál? - ù tényleg!"

Ugyanakkor ne feledje, hogy lehetnek dolgok, amikre még ők sem képesek. Hogy nem juthatnak információk birtokába, ha azokat nem szerzik meg! Nem támadhatnak valakinek azonnal a gyenge pontjára, ha azt csak a mesélő tudja. Hogy azért nem hoznak létre egy varázslatot, mert a mesélő tisztában van vele, hogy úgysem működne, stb. (Persze mindez a játékosokra is igaz, de ez más lapra tartozik.)

Az NJK-k hírhordozók. Rajtuk keresztül értesülnek a játékosok szinte mindenről, ami egy játékban történhet. Tulajdonképpen ők mozgatják a karaktereket, éppen ezért nagyon fontos, hogy mit, hogyan mondanak, tesznek. Ha a mesélő beszélteti őket, próbáljon természetes maradni, fogalmazzon egyszerűen, tisztán, jól érthetően. Ne felejtse, hogy amit nem mond, arról a játékosai nem is tudnak. Ha azt szeretné, hogy ne tűnjön ki egyértelműen az NJK mondandójából, hogy a játékosok mitévők is legyenek, ha azt szeretné, hogy elgondolkodjanak a hallottakon, hogy tudják *kiszűrni* a mondandóból mi az ami fontos nekik, és mi nem, akkor ne legyen rest jegyzeteket készíteni, gyakorolni. Ha csak lehet ne olvassa fel a szöveget, hanem adja elő ő maga!

Nagyon hatásos lehet, ha a mesélő nem csak beszédekben, de gesztusaiban, mimikájában is stílust talál az NJK-knak. Ne szégyellje valóban megszemélyesíteni azokat. Ha a játékosai partnerek ebben, nyugodt szívvel hadonásszon, ugráljon, táncoljon, ha egy NJK-t alakít.

Az igazán tapasztalt mesélő nem egyszerűen a játékhoz, hanem a játékosaihoz találja ki az NJK-it. Ismeri stílusukat, esetleges problémáikat, s akár olyan szereplőket is bevonhat ily módon a játékba, melyek valójában a játékos mindennapi problémáit hivatottak megoldani. Így ő a szerepjátékon keresztül szembesülhet a kérdéseivel, s az esetleges válaszokkal is. Ez azonban nagyon komoly és felelősségteljes próbálkozás, csupán a játék, a próba kedvéért senki ne próbálja ki! Szélsőséges esetben ugyanis komoly problémákhoz vezethet egy rosszul levezetett játékkülés, egy rosszul kitalált NJK.

Külön kérdés az ún. "mesélő kedvenc NJK-ja". Sajnos minden mesélőnek tudomásul kell vennie, hogy - hacsak nem olyanra készítette -, bizony a legjobban sikerült, legkedvesebb NJK is sérülékeny és halandó. Az megengedett, ha védi az életét, s furfangosnál furfangosabb módokat talál a túlélésre. De ezt semmiképpen nem teheti akkor, ha viselkedése ellentmond a szabályoknak, ha ezáltal légbőlkapott módszerekkel tizedeli ellenfeleit, ha a játékosok szórakozásának rovására kerül az előtérbe. A mesélőnek ki kell szolgálnia a játékosokat, s elsősorban arra kell figyelnie, ők mit szeretnének.

Hogy mennyire kezelheti rugalmasan a mesélő a rendszer adta szabályokat? Akár NJK-król van szó, akár nem, meggyőződése, hogy a legteljesebb mértékben - feltéve, ha ebben a játékosai is partnerek, és elfogadják az általa hozott változásokat.

A másik kivételt a különböző dramaturgiai okok szolgáltathatják. Ha azáltal a játék látványosabb, hangulatosabb, izgalmasabb, fordulatosabb lesz, a mesélő szabadon változtathat a rendszer adta kereteken belül. Hozzátehet és elvehet, NJK-inak új varázslatokat kreálhat, sosemlátott könyvekkel ajándékozhatja meg őket, a harc hevében elmehehet a kisebb hiányosságok felett, nagyvonalúan elintézhethet, megengedhet bármit, ha ezzel a játék lesz gördülékenyebb. Ugyanakkor nem engedheti meg sem magának (NJK-inak), sem játékosainak, hogy felboruljon a játék-egyensúly, hogy logikátlan, súlyos következményekkel járó döntéseket hozzon csak azért, mert "az a lánggömb ott jó ötletnek tűnt".

Ha hibázott, célszerű inkább elismerni, mint körömszakadtáig ragaszkodni vélt igazához, mert ezzel nem csak fals következmények lavináját indítja el, de elveszíti a játékosait is. Nekik pedig joguk (és kötelességük), hogy a hülye mesélőket magukra hagyják!

Ha a mesélő valóban odafigyel játékosaira, egykönnyen a kedvükben járhat, s ők talán észre sem veszik, hogy az általa megszemélyesített NJK-k valójában az ő eljett megjegyzéseik, vágyaik alapján készültek.

Hogy valóban sikerült-e olyan karaktereket kitalálnunk, amelyek hasznosak, szórakoztatóak lehetnek a játék szempontjából, egyhamar eldönthetjük: az igazán jól sikerült NJK-k egyhamar élni kezdenek, idővel szinte maguk alakítják a sorsukat. Ilyenkor büszkén hátradőlhetünk - jól dolgoztunk.



Gazsi
Illusztráció: Balla Péter

A Valhalla Páholy meghirdeti a negyedik M.A.G.U.S. Kalandmodul Bajnokságot

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

ELSŐ DÍJ:

60.000 Ft, és a kalandmodul megjelenik a Valhalla gondozásában valamint további megbízások kalandmodul írására.

MÁSODIK DÍJ:

25.000 Ft, a kalandmodul (amennyiben megüti a mércét) megjelenik a Valhalla gondozásában, és további közreműködési lehetőség.

HARMADIK DÍJ:

10.000 Ft, a kalandmodul megjelenik a RÚNA magazinban és további közreműködési lehetőség.

A BEKÜLDÉS FELTÉTELEI:

- A kalandmodulnak szigorúan a M.A.G.U.S. (nem SUMMARIUM) szabályrendszeréhez kell igazodnia, ez alól csak az új varázslatok és új szörnyetegek esetén teszünk kivételt.
- A kalandmodulnak 3-8 játékos által játszhatónak kell lennie.
- A kalandmodul 60-100 gépelt oldal (vagy 90-150 kilobyte) terjedelmű kell legyen, ami tartalmazhatja a szükséges térképeket, ám kiegészítő grafikát nem.
- A pályamunkát kérjük legalább három példányban a RÚNA magazin címére elküldeni amennyiben írógéppel készült, vagy két floppy diszken. A beküldő nevét és címét kérjük a számítógépes állományokban is feltüntetni.
- A számítógépes anyagot csak akkor fogadjuk el, ha az alábbi formátumok valamelyikében készült: Windows Write, Word 2.0, 6.0, 7.0; lnrok, WordPerfect.
- A lemez kérjük feltüntetni a szöveg formátumát.
- A döntőbe került versenyzőket levélben vagy telefonon értesítjük, számukra a RÚNA tábor teljes időtartamára ingyenes ellátást biztosítunk (szoba, háromszori étkezés).
- A beküldés határideje 1997. június 1. Kérjük a pályamunkák borítékján jól olvashatóan feltüntetni a feladó nevét és címét,

valamint:

“KALANDMODUL BAJNOKSÁG”



Rúna Tábora V

A RÚNA MAGAZIN SZEREPJÁTÉK TÁBORT SZERVEZ
1999. JÚLIUS 31 - AUGUSZTUS 07. KÖZÖTT
SOPRONBAN, A BRENNBERGI GYERMEK ÉS IFJÚSÁGI TÁBORBAN

Ekkor kerül megrendezésre az Ötödik Országos M.A.G.U.S. Bajnokság,
és itt lesz a fináléja a IV. Kalandmodul Bajnokságnak is.

PROGRAMJAINKBÓL:
Mint legutóbb - minden ami jó!

- Játék mindhalálig (M.A.G.U.S., AD&D, SHADOWRUN, MAGE, Call of Cthulhu, Vampire és Blood Bowl partik)
- Kártya- és stratégiai játékok bemutatója, Játékismertető, bemutatójátékok
- Tanácsadás Kalandmestereknek, Élő Magisztérium
- Versenyek: M.A.G.U.S., AD&D, Cherubion, M.A.G.U.S. kártya, stb.
- Élő szerepjáték (M.A.G.U.S., Paranoia), Toroni Gladiátor Viadal

Minden nap versenyek és nyeremények várják a játékos kedvű érdeklődőket!

A programokról bővebben az Interneten (a Valhalla oldalain és a Magyar Szerepjátékos Oldalakon) olvashattok, valamint a Valhalla Szerepjáték boltokban kaphattok felvilágosítást. Ezeket az információkat folyamatosan frissítjük!

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI ELŐVÉTELSEN:

- Szállás és étkezés **nélkül**: 3000 Ft/fő
- Résztétel és étkezés: (szállás **nélkül**) 7000 Ft/fő
- Szállás (tábori faházakban):
étkezés **nélkül**: 9000 Ft/fő
- Szállás (tábori faházakban) és
napi kétszeri étkezéssel: 14.000 Ft/fő

Jelentkezni a hagyományos cetlin
lehet, legkésőbb 1999. július 20.-ig.

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI A HELYSZÍNESEN:

- Szállás (tábori faházakban) és
napi kétszeri étkezéssel: 15.500 Ft/fő
- Résztétel és étkezés (szállás **nélkül**): 9500 Ft/fő
- Szállás, étkezés **nélkül**: 10.500 Ft/fő
- Napi jegy (szállás és étkezés **nélkül**): 500 Ft/fő

A JELENTKEZÉS MÓDJA A KÖVETKEZŐ:

Jelentkezni csak a tábor teljes időtartamára lehet, (csak néhány napra nem! sorry). A pénzt a jelentkezési cetlivel együtt kérjük rózsaszínű postautalványon feladni. Kérjük, hogy a csekk hátoldalára írjátok fel, ha kívántok étkezést, de azt is, ha nem!

A cetlivel együtt természetesen küldjétek el a rózsaszínű csekk feladóvevényének másolatát.

A cetlit és a pénzt a **Val-ART-la Kiadói Kft.** címére kértük küldeni:
1052 Budapest, Kigó u. 4-6.

Érdeklődni a 338 4465 vagy a 266 4170-os telefonszámon lehet.

A cetlit nyomtatott nagybetűkkel (olvashatóan) kértük kitölteni, esetleg gépelve (ellenkező esetben nem tudjuk elfogadni!)

A tábori faházak hat ágyasak, amennyiben barátaiddal, ismerőseiddel szeretnél egy szobába kerülni, azt a helyszínen, a megérkezéskor kell jelezni.

A kis kockákba kértük X-et tenni, ha az állítás igaz. Ha több is igaz, akkor több X jár nekünk. Ahol nem kocka van, oda betűkkel kérünk információt

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE: _____

LAKÓHELYE, POSTACÍME: _____

VÁROS: _____ IRÁNYÍTÓSZÁM: _____

UTCA: _____ HÁZSZÁM: _____

KÉREK ÉLELMEZÉST ☐

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEK!

KALANDMESTER VAGYOK! ☐

JÁTÉKOS VAGYOK! ☐

ENNYI ÉVES VAGYOK! ☐

(HA KEVESEBB MINT 18. AKKOR A CETLIRE KÉRJÜK AZ
EGYIK SZÜLŐ, GONDVISELŐ ALÁÍRÁSÁT, HOGY
ENGEDÉLYEZI A TÁBORBA JÖVÉST.)

A SZÜLŐ-GONDVISELŐ ALÁÍRÁSA: _____

**Minden elővételben jelentkező
3000 Ft értékű Valhalla Páholy®
ajándékutalványt kap.**

M*K SZABÁLYMAGYARÁZATOK

SZABÁLYMAGYARÁZATOK

Építmény bevétele és csatolt lapok

Sikeres Építmény bevétele manőver után a megtámadott és elfoglalt építmény irányítót vált, ekkor az építményhez csatolt minden lap a Múltba kerül. Vonatkozik ez a már felfedett és a még fel nem fedett akadálylapokra és minden egyéb csatolt lapra. Például:

- Airun Al Marem és Alex con Arvioni is a Múltba kerül, ha elveszíti a Dartonita Rendházad irányítását (elfoglalja ellenfeled).

Bestiák támadásainak időzítése

Az egy bestia több támadása a játékban nullidő alatt történik, azaz nem lehetséges két támadás között megszakító lapokkal élni, nem jöhet létre időfonal. Bestia aktivizálást vagy a támadások előtt vagy azok után lehet megszakítani. Az utóbbi akkor nyer értelmet, ha a bestiának van képessége (például Morquor). Azaz lehetséges a támadások leadása után és a képessége érvényesítése között időfonalat létrehozni.

SFÉ bestiák és őselemi mozaikvarázslatok ellen.

E kérdéskörből számtalanszor alakult már ki vita, ezért egy séges alapra helyezük e szabályokat. A továbbiakban a páncélok SFÉ-je érvényesül bestiák és őselemek ellen is. Azaz a Rúna Különszám 14. Opcionális szabálya alapszabály lesz.

A játékban több olyan kalandozó is van, akinek valamiféle védőküszöbe van. Az alábbi listában felsoroljuk, hogy melyik érvényesül bestiák és melyik őselemek ellen:

Bestiák ellen érvényesíthető védőküszöbök:

- Aaron Ramannon (csak akkor sebződik, ha a támadás dobás 5 feletti)
- Armador Dogan (VK: 5, SFÉ: 3)
- Predoci vértés (VK: 5, SFÉ: 1)
- Ruvarg Na-at Garogg (VK: 7, SFÉ: 1)
- Tharr-szerzetes (VK: 7, SFÉ: 1)

Őselemi varázslatok ellen csak azok a védőküszöbök érvényesülnek, melyeken szerepel: páncélnak minősül. Ezek a következők:

- Predoci vértés (1-gyel csökken a sebzés)
- Ruvarg Na-at Garogg (1-gyel csökken a sebzés)

Kivétel:

- A Ranagol-paplovag védőküszöbe csak az esetben él, ha Élet jellemű Paplovag vagy Lovag támadja őt, azaz nem él sem bestiák, sem őselemek ellen.

Ostrom manőverrel elnyerhető bónuszok:

Néhány lap feltétele, hogy sikeres ostrom manővert hajtson végre a játékos, vagy abban részt vegyen egy kalandozója. Minden ilyen esetben igaz, hogy Ostrom manővert csak a támadó hajt végre, a védő nem Ostrom manővert alkalmaz, hanem egy MP-független manővert, a Torony védelmet (5.2.1.-es szabálypont). Továbbá a játékosnak kell sikeres Ostromot végrehajtania, nem elégíti ki a feltételt, egy másik játékos által lefolytatott Ostrom. Példák:

- Arníl Dhu Agron +1 alapszintet kap, ha sikeres Ostrom manőverben vesz részt. Ez csak az esetben lép érvénybe, ha irányítója hajt végre sikeres Ostromot. Azaz, ha irányítóját megtámadják, hiába áll be harcolni Arníl és hagyja, hogy az ostromló elpusztítsa a toronyszintet, a sikeres Ostromot ekkor nem ő hajtotta végre, nem jár neki a +1 alapszint.

- Feketerend Fellegvárának kijátszási feltétele sikeres Ostrom manőver. Ez is csak akkor érvényes, ha a játékos maga hajtotta végre sikeres Ostrom manővert.

Barbár alkaszt

A barbár a harcos főkaszt alkasztja. Ugyanakkor a barbár alkasztba tartozó kalandozók használhatják a harcos alkaszt által alkalmazható akciólapokat. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a barbárok harcos alkasztúnak minősülnek (küldetés és építmény feltételek, célozhatóság, stb.).

LAPMAGYARÁZATOK

Elsőként kezdjük a Geofrámia: Erion kiegészítő lapjaival:

A Dartonita Rendházra vonatkozó számtalan kérdést le se írom, következzen inkább egy rövid összefoglaló:

- A Rendház alá csatolt Airun-t és Alexet nem irányítja a játékos, tehát nem hozhatja a segítségükkel játékba a Necropoliszt-t vagy a Torozon Tavernáját és nem használhat velük akciólapokat.

- Airun és Alex a Jelenben van, de pusztán a rájuk vonatkozó hivatkozások szempontjából. Tehát érvényesül a Dartonita-paplovag illetve a Fehér ork képessége (szintnyeres, alapképesség javulás, stb...)

- A csatolt Airun-ra és Alexre semmilyen hatás nem érvényesül. Például nem lehet dobni Vézivattarral, nem lehet Szerelmvarázssal elcsábítani és nem lehet Klónozni őket, sőt mozaikmágia esetén sem kell őket figyelembe venni a formázásnál.

- Ha harcra kerül sor és játékosuk úgy dönt, valamelyik kalandozó védi a Rendházat (lehetséges csak az egyiket kijelölni, vagy egyiket sem). A védelemre kijelölt dartonita a harc folyamán célozható és hatásos is érvényesülnek rá. Azaz például sebezhető Fejszecsapással, Őselemi nyíllal... Ha a harcban meghal, akkor a Mélységbe kerül, ha túléli, akkor a harc után az összes rá érvényesített hatás megszűnik (azaz azonnal „meggyógyul”, törölődnek a sebzések, rontások, és minden egyéb).

- Építmény bevétele után Airun és Alex a Múltba kerül (lásd Szabálymagyarázatok).

- A Holló ereklje megszerzése küldetés képessége nem érvényesíthető a Rendház alól kijátszott Airun-ra és Alexre, indoklást lásd lent, a Necropolisz-Necrográfia felkutatása magyarázatnál.

A Geofrámia: Erion másik problémás lapjának a Lesath bizonyult:

- Éber Tharr-pap esetén is érvényesül a 4 MP elvesztése, sőt az esetben, ha ez nem történhet meg, akkor a Lesath azonnal a Múltba kerül. Tharr-pap pusztán az MP-értékként megadott 1 MP-t képes „elnyelni”.

- Megoldott Necrográfia felkutatása is pusztán az 1 MP kifizetése alól mentesít, de a 4 MP-s veszteség továbbra is él.

- Dorani nekromanta semlegesítheti a Lesath képességét, de a felfedéskor automatikusan érvényesülő MP-veszteséget nem (ez ugyanis kijátszási feltétel és rögtön felfedéskor érvényesül, nem az időfonal visszafejtésékor!). Azaz 4 MP-veszteség és a Lesath nem képes mozaikvarázslatot létrehozni, de támadásait leadhatja.

- A Lesath előbb leadja támadásait, majd ezt követően alkalmazhat őselemi mozaikot.

- Amennyiben a Lesath-ot bestia-kalandozók harcánál aktivizálják, a következő harci formákat használhatja:

- Kard vagy Nyíl: ez esetben egy kalandozót támadhat a csapatból, ha bestiák-kalandozók harcánál alkalmazza. akkor mindegy melyiket választja a játékos, hiszen ugyanaz lesz az idézési költség, mivel ilyenkor nincs frontember illetve védett kalandozó.

- Kitérés: nem alkalmazható az esetben, mert nincs ellenséges csapat. (Tudom, hogy szerepjátékos szempontból kicsit sántít a dolog, de a játékegyensúly érdekében megalkotott szabály itt megköveteli e kitért. Számolj csak utána, ha engednénk a kitérést, a

Lesath három 5. szintű kalandozót 12 MP-ből pusztítana el!)

- Szőnyeg: a csapat összes kalandozóját sebzí.
- Kupola: az így létrehozott őselemi varázslat az összes, nem a játékos által irányított kalandozót sebzí.
- Kráni démonlovas esetén használható formák:
 - Kard: csak frontember támadható.
 - Nyíl: frontember vagy védett kalandozó.

A Lesath nem része a hadrendnek, azaz semmiképp sem frontember. Ez azt jelenti, hogy függetlenül a kráni démonlovas harci pozíciójától a Lesath-ra sosem érvényesül a frontemberi büntető módosító (x2). Továbbá a démonlovas bestiája csak egy választott kalandozót támadhat, ezért van erősen lekorlátozva az ekkor használható formák száma.

- Bestia megidézésével játékba hozott Lesath esetén: Mindenben egyezik a bestia-kalandozók harcánál leírtakkal különbségek:
 - kard, nyíl: a kráni démonlovasnál leírtak az érvényesek.
 - kitörés: használható, de saját csapatára is érvényesül a sebzés.

• Necropolisz-szal játékba hozott Lesath a következő formákat használhatja:

- kard és nyíl: ugyanolyan formázási költség mellett sebez a célpont kalandozón.

Kijátszhatok-e egy Kobra klánfőnököt a Jelenbe, ha ellenfelem már irányít egyet, de én annyi sebzést okoznék neki, hogy az ő klánfőnöke meghaljon?

Igen. Ugyanis a kalandozók képessége csak akkor lép életbe, ha már a Jelenben vannak. A klánfőnök szövegezésének első része nem képesség, hanem lapkijátszási hatás. Azaz amikor a kijátszás folyamatban van, akkor pusztítja el az új klánfőnök a régit. Szerepjátékos szempontból: Kobraéknál tisztújítás történik...

Mi történik akkor, ha Klánfőnök ellen kijátszanak egy másikat, 3 szint sebzéssel, de egy Udvari mesterdalnok a kintlevő Klánfőnök ad +1 alapszintet?

A kintlevő Klánfő sérültbe fordul (kapott 3 szint sebzést), az új klánfő azonban nem lehet kint a Jelenben, azonnal a Múltba kerül (természetesen a kijátszására fordított 11 MP elveszik).

Klónozzható-e a Kobra klánfőnök?

Igen. Ezzel ugyanis egy másik kalandozót hozol létre. Természetesen a klónozott Klánfőt nem kijátszod, azaz nem lép életbe a kijátszásakor érvényesülő hatás (nem tud sebezni).

Romlás Angyala használhat-e Bűvtékintetet, melynek az MP-értéke nulla?

Egészen addig nem, amíg nincs rajta legalább egy jelző. Ezt követően már használhat boszorkány varázslat akciólapokat, melyek idézési költségét a jelzőkből kell kifizetnie. Azaz a Bűvtékintetnél nem veszt jelzőt.

Ha van éber Tharr-papom kell-e fizetnem a Necropolisz-szal kijátszott élőhalott bestiáért, mely ellenfelem Sorának egy kalandozóját támadja? Továbbá csökkentheti-e a Necrográfia felkutatása a Necropolisz-szal kijátszott bestiák idézési költségét?

Minden esetben fizetned kell és a teljes MP-értéket. A Necropolisz ugyanis kötelez erre. E lap megtöri a szabályrendszert, hiszen lehetővé tesz olyat, amit a rendszer amúgy nem enged. Ahhoz, hogy e törést használd (azaz kijátszhass ellenfeled Sorában levő kalandozó ellen egy bestiát) teljesítened kell a feltételt: ki kell fizetned a bestia MP-értékét.

Erioni falamhoz csatolok egy Tükörűvesztőt. Ekkor felfedésekor fizetek érte (1 MP) és ellenfelemnek a manőver további 2 MP-jébe kerül. Ha legyőzi az Erioni falat, akkor csatolva marad-e a Tükörűvesztő?

Igen. Az Erioni fal egyik legjobb védelmét vázoltad, hiszen e lap irányítása nem szerezhető meg, így sosem esik le róla a

Tükörűvesztő.

Sittas Seur Dakk-ot idézek le a Jelenbe, és ellenfelemnek hét lap van a Kezében. Ilyenkor azonnal el kell dobnia egy lapot?

Nem. A lapszám limit pusztán egyetlen fázisban érvényesül, a Lapszám kiigazítás fázisában. A játék többi részében akárhány (akár 30-40) lap is lehet a Kezedben. Azaz Sittas-szal azt éred el, hogy ellenfelednek a Lapkiigazítás fázisban 6 lapig kell dobnia/húznia.

Ha klónozzok magamnak még két Sittas-t, akkor ellenfelem lapszáma 4-re csökken?

Igen. A klón ugyanis egy az egyben lemásolja a célpont kalandozót, azaz a nevét is megkapod!

Jakirte Jak Cyr-t irányítom. Ellenfelemnek csak 1 lap van a Kezében, nekem meg 3. Ekkor a lapkiigazítás fázisában ellenfelem hány lapot húz fel? Én felhúzó 4 lapot, de ugyanakkor rá érvényesül a kitétel: „Ha valamely játékosnak kevesebb, mint két lap van a Kezében, az Jakirte Jak Cyr ezen képessége ellenére annyi lapot húzhat, hogy két lap legyen a Kezében.” Igazam van?

Nem. E képesség kiskapu, ami kimenekíthet egy nagyon súlyos lapbilincsből (ezért is van feltételes módon megfogalmazva). Lényege: ha 2-nél kevesebb lap van a játékos Kezében, akkor hiába nem húz lapot Jakirte irányítója, ő annak ellenére két lapig húz. Az esetben azonban, ha ennél több laphoz jutna akkor, ha Jakirte képességét figyelembe veszi (azaz a példád szerint három lapot húzhatna), akkor érvényesül rá Jakirte képességének első mondata (és ő is három lapot húz).

Ha Kráni démonlovasom bestiája megöli a célpont kalandozót, akkor csatolva marad-e a bestia?

Nem. A Kráni démonlovas képessége csak egyszeri aktivizálásra ad módot, mely után a bestia a Múltba kerül.

ERRATA, AZAZ HIBAJEGYZÉK:

Rúna Különszám

Sajnálatos módon a lapban megjelent laplistába becsúszott néhány sajtóhiba. Azaz egy-két olyan javítás is szerepel, ami nem tényleges errata. A félreértések elkerülése végett: csak azok a lapok javítottak, melyek szerepelnek az Errata-oldalon (62-63).

Az egyik felfedett sajtóhiba: a Kráni démonlovas képessége a laplista szerint 2 MP-be kerül. Ez nem így van. A Kráni démonlovas nem kapott javítást, ahogy a kártyalapon szerepel a szöveg, az úgy igaz.

Kupola forma

A Kupola forma csak az éppen harcban illetve Sorban levő ellenséges kalandozókon sebez. Nem sebez az egyéb helyeken levőkön (például Rendházhoz csatolt Airun és Alex, Menedékben megbúvó kalandozó, stb.)

Manakinyerés

A lap a következő szöveggel egészül ki: „Egy varázslatra egy játékos csak egy Manakinyerés-t érvényesíthet.” Azaz továbbra is több Manakinyerés játszható ki egy bizonyos varázslatra, de pusztán egyszer lehet visszanyerni a varázslat idézési költségét.

Szférák zenéje

A lap a következő szöveggel egészül ki: „A Szférák zenéjét használó kalandozó nem fordul vissza a lap hatására.”

Varagh H'rgg –Goroth

Második képessége így szól: nem csatolhatók hozzá tárgy akciólapok.



M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

Hagyományos Svájci Rendszer OKPB: Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság

Március 13. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Kecskemét, Ifjúsági otthon
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Március 13. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Március 13. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy. Ikerharc
Helyszín: Miskolc, Bartók Béla műv. ház.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Március 14. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: bajai Valhalla Páholy Boltban és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Március 20. Szombat

OKPB.
Helyszín: Budapest, Elysium
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Március 20. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Pécs, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Március 20. Szombat

OKPB, Legendák Klubja
Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Március 21. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Debrecen, Káosz fellegvár érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Március 21. Vasárnap

OKPB, Iker verseny.
találkozó a játék készítőivel
Helyszín: Budapest, Budai Kör

érdeklődni a Boltban.

Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Március 27. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban. Opcionális képességek
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Április 03. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K Verseny
Helyszín: Budapest, Orczy Kert
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: A helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Április 03. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Győr, PSVM
Nevezési díj: 400 Ft
Nevezés: A helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Április 10. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Kecskemét, Ifjúsági otthon
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Április 10. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy. Speciális!
Helyszín: Miskolc, Bartók Béla műv. ház.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Április 11. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Debrecen, Káosz fellegvár érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Április 11. Vasárnap

OKPB, gyakori átlagos lapokkal
Helyszín: Budapest, Budai Kör érdeklődni a Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-től

Április 17. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban. Ikerharc mint képzettségek
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Április 17. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Április 17. Szombat

OKPB.
Helyszín: Budapest, Elysium
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Április 17. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Pécs, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Április 17. Szombat

OKPB, Legendák Klubja
Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Április 18. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban, Iker verseny.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Április 25. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: bajai Valhalla Páholy Boltban és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Budai Kör - kártya és szerepjáték klub

1124 Budapest Krisztina krt. 27.
Tel.: 3 567- 819

Elisium Kártya- és szerepjáték klub

1132 Budapest, Csanády u. 4-b
Eger - Forrás Szabadidő Központ
3300 Eger, Bartók Béla tér. 4.

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház

9700 Szombathely, Simon István u. 1.
Tel.: 06 (20) 9 735-527

Kecskemét - Ifjúsági otthon

6000 Kecskemét, Kossuth tér 4.
Orczy Kert Főépület

1089 Budapest, Orczy út 1.

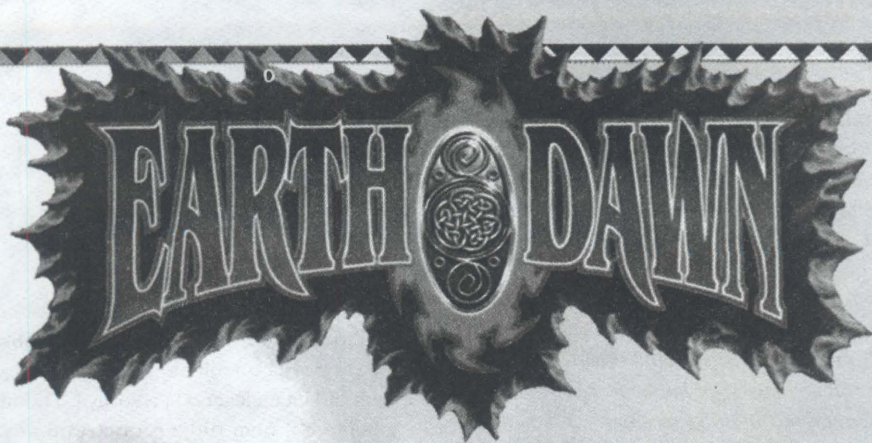
Szeged - Érdeklődni a helyi boltban lehet

Bartók Béla műv. ház.

Miskolc 3525 Valhalla Bolt Déryné utca 7.
Tel.: 06 (46) 411-528

Győr - Sárkány szív Szerepjáték Klub

9023 Győr - Árpád út 44.
Tel.: 06 (96) 326-438



RÉMEK GALÉRIÁJA III.

Még most is halom a sikolyokat az erdőből. Valamennyi társam elmenekült, abban a balgatag hitben, hogy futással megszökhetnek a minket sújtó átok elől. Tévednek, s ezt nem csupán elkínzott kiáltásaikból tudom félelmetes bizonyossággal; mert miközben ezeket a sorokat rovom, látom, ahogy csupasz karomon végigburjánzik a halottfehér szörzet, s karomra torzuló ujjaimnak egyre inkább nehezükre esik megtartani az íróvesszőt.

Nincs sok időm, mégis az elejétől kezdem, hogy ha mások később megtalálják ezt az híradást, ne sétáljanak bele vakon ugyanabba a csapdába, amibe mi. Csak remélni tudom, hogy amikor majd eluralkodik rajtam az őrzőgés, nem fogom cafatokra tépni s szétszórni a szelekbe foszlányait. Okom aligha lesz rá, hiszen a tintának meg a papirosnak nincsen vérszaga.

Valaha a Szívkeresők Szövetségének büszke tagja voltam, s a többiekkel együtt abban a szent küldetésben fáradoztam, hogy ellenszert találjak a Tövisék Szertartására, s megszabadítsam örökös szenvedésüktől véredei tündetestvéreimet. Hat hónappal ezelőtt azonban álmában meggyilkolták és szörnyűséges módon megcsonkították szeretett vezetőnket. Nem voltunk biztosak benne, kik követték el a gáztettet, de minden jel egy velejük mélyéig romlott csoportosulás felé mutatott, akik Kratasban tartják székhelyüket, s „a Kéz” néven váltak hírhedté. Egyenként fűtött minket a bosszúvágy, ám közös elszántságunk megtörött; és a Szívkeresők Szövetsége alighanem dicstelenül kimúlt volna néhány eszelős, öngyilkos merényletben, ha Monus Byre nem jut hatalomra.

Ő mozdított ki minket a holtpontról, ő adott nekünk új célt és új irányt; többségünk kész volt elfeledni régi vezetőnk emlékét, és új zászló alatt folytatni a megkezdett utat. Néhányan azonban továbbra is bosszút forraltak a Kéz ellen; és ez a kérlelhetetlen bosszúvágy okozta bukásunkat.

Egy szép napon, amikor éppen egy legendát tanulmányoztam az antik Shosaráról, fölkeresett engem a derék Éjbenező, hűséges jóbarátom. Izgatottan mesélte, hogy tegnap este, miközben az erdőben sétált, látomása támadt.

- Danaán szelleme megjelent nekem - mondta. - Tőle magától tudom, hogy valóban a Kéz ölette meg, mert túl közel járt a válaszhoz, amit annyi éve hajszolunk. Meggyilkolták: és a titkot elorozták tőle. Vissza kell szerezniük, Dalkovács; vissza kell szerezniük, bármi áron!

Ekkor a szemébe néztem, és megláttam benne az igazságot. Nem volt egészen önmaga; szent szellem tartotta megszállva. Hitttem benne, hogy annyi küzdelem, annyi szenvedés után végre megtaláltuk a gyógyírt a Vérerdő számára; igen, hitttem benne, mert oly jólesett hinni már.

Éjbenező csupán maréknyi kiválasztottal osztotta meg titkát, mert Danaán szelleme elárulta neki, hogy a Kéz ügynökei beépültek a Szívkeresők közé, és minden módon megpróbálnak majd megállítani minket. Egy eldugott tavernában gyűltünk össze először Kalmárvárosban. Éjbenező mindegyikünknek megadta egy-egy szent ereklye nevét és rejtékhelyét, melyeket az ősidők nagy tündeheői forgattak egykoron.

- Danaán azt mondta nekem, hogy ezek az ereklyék győzelemhez segítenek minket a Kéz fölött.

Így hát kis csoportokra oszlottunk, és elindultunk megszerezni a ránk jutott ereklyét; elszántságunkat megacélozta a tudat, hogy nagy vezetőnk szelleme örökös lépteink fölött.

Az én ereklyém egy hárfa volt, hajdan Szellőajkú Molliáé, amely elfeledve lappangott egy romba dőlt kaerben. A küldetés nehéz volt, sok akadállyal terhes, életem gyakran forgott veszélyben; végül azonban megszereztem a bűvös hangszert, s diadallal tértem meg Kalmárvárosba. Talán ha ötvenen gyűltünk össze az induló másfél százból, de senki nem jött üres kézzel; aki kudarcot vallott, az élete árán tette. Csak Éjbenező szavára vártunk valamennyien, hogy megrohanjuk a Kéz fellegvárát, és dicsőséges csatában visszahódítsuk tőlük az elorzott titkot, amely végre meghozza majd a Vérerdőnek a szabadulást.

A várt szó elhangzott; de nem vezetett győzelemre. Kevesen voltunk, túl kevesen; a fáradságos küldetések megapasztották számunkat, s az ereklyék - minden hatalmuk dacára - nem pótolhatták a hiányzó karokat. Két óráig dúlt csupán a véres harc Kratas utcáin, aztán Éjbenező kénytelen volt visszavonulót fújni. Sokan holtan maradtak a városban; ők voltak a szerencsésebbek.

Vert kutyaként takarodtunk el Kratas alól, s biztos távolba érve táborot ütöttünk, hogy ellássuk sebesültjeinket és felkészüljünk az újabb támadásra. Borús hangulat uralkodott el rajtunk, már az én dalaim sem tudták fellendíteni a kedélyeket; és ekkor üvöltést hallottunk Éjbenező sátra felől. Riadtan sereglettünk oda, mert emlékezetünkben elevenen élt még

Danaán meggyilkolása; de a sátorból egy púpos szörnyeteg rontott közénk. Idomtalan testét loncsos, szürke szőrbunda borította, vadállatíva torzult arcából Éjbenező szeme meredt ránk; tajtékos téboly sütött belőle. Hosszú, sárga karmaival eszeveszetten marcangolta önmagát; döbbsen utat nyitottunk neki, s ő vonítva eltűnt az erdő sűrűjében.

Ekkor vettük észre, hogy a mi hajunk is szürkülni kezd, vagy egyeseknél kifehéredik. A bőrünkön mindenütt szőröcsimbókok sarjadtak. Tonaal barátom fogai aközben nőttek agyarakká, míg beszéltem vele. Mindannyian átváltozófélben voltunk valami iszonyattá. A többiek futtában magukhoz kapkodtak ezt-azt, és rohanást távoztak innen, mondván, hogy ez a hely elátkozott. Én azonban jobban tudtam náluk, és maradtam, miközben az erdő vén fái közül gonosz ködök gomolyogtak elé, s lassan ellepték néptelen táborunkat.

Ami történik velünk, az elől nem lehet elfutni, mert a rontás már gyökeret vert a lelkünkben. Hiába nyúltam hárfámért, hogy amíg az ujjaim épek, dallal vigasztaljam magam; kezem nem tapintott semmit, keresztülsuhan rajta. Az ereklye - melyről már tudom, hogy sohasem volt Szellőajkúé - hajdani valójának emlékfüstjévé fakult, éppoly anyagtalanná, mint a jéghideg köd, mely pászmákban beszívárog a sátram befűzött nyílásán. Talán csak az agyamat emésztő rontás teszi, de odakintről mintha mély, torokhangú nevetést hallanék...

Sperethiel nyelvű kézirat töredék ismeretlen szerzőtől

ITHAQUA

ÜGYESSÉG 20
AKARATERŐ 22
ÁLLÓKÉPESSÉG 25

ERŐ 24
KARIZMA 18
ÉRZÉKELÉS 21

Kezdeményezés: 20
Támadások száma: 2
Támadás: 24
Veszteség: 29
Varázslatok száma: 2
Varázslás: 25
Hatás: ld. a különleges képességeknél

Fizikai Védelem: 25
Mágikus Védelem: 28
Szociális Védelem: 23
Páncél: 15
Misztikus Páncél: 18
Egyensúlyvesztés: 26
Gyógyuláspróbák: 6

Halálküszöb: 175 Harci Mozgás: 100
Sebküszöb: 25 Normál Mozgás: 200
Ájulásküszöb: 150

Karma Pont: 40 Karma Fokozat: 12

Különleges képességek: * Balszerencse 25, Rémbélyeg 25, Rémfonál 25, Karma Adomány 25, Fenséges Aura 25, Álomformázás 25, Teremtő Mágia 25; 7. körű elementalista adeptus, az összes lehetséges varázslatot ismeri és használja

* A feltüntetett különleges képességek az első kettő kivételével mind a *Horrors* kiegészítő szabálykönyvből valók.

Legenda Pont: 125.000

Felszerelés: Nincs

Kincs: Mesélő belátása szerint

Leírás

Külsőre Ithaqua eléggé emberszerű, ha óriási - négy méter magas - termetétől eltekintünk. Arcvonásai bestiálisak, roppant ujjai csontos karmokká torzulnak. Egyetlen lényeges gyöngye pontja van: nem bírja a meleget. Ha a környező hőmérséklet fagypontra emelkedik, nem tudja fenntartani anyagi formáját, és visszavonul az asztráltér menedékébe. Manifesztálódásai alkalmával általában Drasztikus Hőmérséklet varázslattal gondoskodik róla, hogy környezetének hőfoka kényelmes legyen neki.

Noha egyébként magas körű elementalista, a Rém képtelen a tűzvarázslatok használatára, és az ellene alkalmazott tűzvarázslatok mindig átütnek a páncélján. Ugyanez vonatkozik minden egyéb tűz-alapozású támadásra, de az esetenként hozzájuk társuló másféle támadásokra nem. (Vagyis egy fáklya vagy egy lángfegyver összesített veszteségéből csak 1K4 pont üt át automatikusan a páncélján, amit maga a tűz okoz.)

Játéktechnika

Ithaqua meglehetősen szokatlan természetű Rém, aki különleges képességeivel az idők során ijesztő méretű szörnyhadereget hozott létre, ezt azonban egyelőre csak szórványos terrorcselekményekre használja. Tervei és célkitűzései roppant hosszú távra szólnak, s a tiltott dolgokban bűvárló bölcsek szerint számtalan, a fent bemutatotthoz hasonló csoport fölött rendelkezik, nemcsak Barsaívén, hanem szerte a világon.

Tevékenységet Ithaqua mindig egy megfelelő áldozat kiválasztásával kezdi, aki hatalomvágyó, bosszúszomjas vagy vezető pozícióban van, esetleg mindez egyszerre. Először is Rémfonál segítségével megtudja, mi buzdítaná leglázasabb munkálkodásra az illetőt, aztán Álomformázás útján felkínálja neki ezt a lehetőséget. Közben persze meggyőzi róla, hogy ő egy jóindulatú szellem, aki szíven viseli az áldozat ügyét, és mindent megtesz sikere érdekében. Általában a Csapás előtti hősnek szokta álcázni magát, akit a megkörnyékezett személy ismer és nagyra becsül. Első áldozatát kinevezi „avatárjának“. Az avatár aztán híveket toboroz a hős nevében, amit Ithaqua oly módon mozdit elő, hogy felruhazza Fenséges Aurájával.

Miután az avatár elegendő számú követőt gyűjtött maga köré, Ithaqua megfelelő ellenséget keres nekik (ez lehet Théra, a vértündék, egy csapat ork perzselő vagy bármi más), és minden hívének megmutatja álmában, miféle gazságokat forral ellenük az illető csoport. A hívek álmukban valami régi, nagyhatalmú ereklével védekeznek, és ébredéskor általában ösztönösen tudják, hol keressék; ha mégsem, az avatár megmondja nekik. Együttal azt is közli, hogy védőszellemük szerint az ereklye fogja őket győzelemre vezetni az ellenséggel szemben.

Ezen a ponton folyamodik Ithaqua a Teremtő Mágiához. Ez a különleges képesség lehetővé teszi számára egy varázstárgy

megalkotását, amit a bölcsék Ithaqua Adományának hívnak. Az ál-ereklye Mágikus Védelme egyenlő a Rém Teremtő Mágia fokozatával. Létrehozása 3 Karma Pontba kerül Ithaquának, de bármikor és bármilyen távolságból megsemmisítheti; ez esetben azonnal visszakap 1 Karma Pontot.

Ithaqua Adománya

1. stádium

Költség: 100 Legenda Pont

Kulcsismeret: A tárgy neve (ezt Ithaqua rögtön megmondja)

Hatás: A tulajdonos 4 pont önkéntes veszteségért +3 Karma fokozatot kap.

Átok: Valahányszor a tulajdonos fonalat sző a tárgyhoz, Ithaqua megkísérelheti megjelölni őt a Rémbélyegével. Amikor a tulajdonos használatba veszi a tárgyat, Ithaqua bármikor felkínálhatja neki a Karma Adományát. A tulajdonos ennek - legalábbis kezdetben - valószínűleg örülni fog, és hálás szívvel elfogadja.

2. stádium

Költség: 200 Legenda Pont

Hatás: A tulajdonos 3 pont önkéntes veszteségért +6 Karma fokozatot kap.

3. stádium

Költség: 300 Legenda Pont

Hatás: A tulajdonos 2 pont önkéntes veszteségért +9 Karma fokozatot kap.

4. stádium

Költség: 500 Legenda Pont

Hatás: A tulajdonos 1 pont önkéntes veszteségért +12 Karma fokozatot kap.

Az ereklyét (vagy ereklyéket) Ithaqua sohasem adja oda egyszerűen az áldozatainak, ez óhatatlanul gyanút keltene. Ehelyett veszedelmes küldetésekre indítja őket értük, melyek kihívást jelentenek ugyan, de sohasem fatálisak; a siker fölött maga a Rém bábáskodik. Álcázásképpen olykor még azt is megteszi, hogy egyes - nélkülözhető - híveit nemlétező fantomereklyék után küldi, majd titokban elteszi őket láb alól.

Miután minden karakter megszerezte a maga ereklyéjét, az avatár az ellenség fellegvára ellen vezeti őket. A csata tetőfokán Ithaqua Balszerencséivel sújtja áldozatait, úgyhogy azok kénytelenek lesznek újra meg újra elfogadni az általa föl kínált Karma Adományt, különben elpusztulnának. Mire vége a harcnak, a túlélők már olyan sokszor vették igénybe a Karma Adományát, hogy a Rém minden fáradság nélkül át tudja változtatni őket saját teremtményeivé.

A wendigók - Ithaqua teremtményei

Első siker

A testszörzet megsűrűsödik, színe fehérre vagy szürkére fakul. Az izomzat kissé megvastagszik és megerősödik (+1 ERŐ).

Második siker

A testszörzet elburjánzik, a bőr vastagon elszarusodik (+2 Páncél). A fogak meghosszabbodnak és kiélesednek, az arc ragadozószerű kifejezést ölt; a karakter ERŐ-2 veszteséget tud okozni harapással. A körmök megnőnek és megvastagodnak; a karakter ERŐ+2 veszteséget tud okozni velük. Az adeptsusi tehetségek fokozatához -2 levonás járul.

Stresszhelyzetben a karakternek ezentúl AKARATERŐ-próbát kell tennie 8-as célértékre. Rendkívüli siker esetén a karakter ura marad magának; Kitűnő eredménynél 1 körre vérszomjas őrgöngyben tör ki; Jónál az időtartam 2 körre nő; ez alatt 3 körig tart.

Harmadik siker

A karakter kifejlett wendigóvá változik; JK-k esetében a játékosnak vissza kell adnia a karakterlapját. Játéktechnikailag a befejező stádiumban a következő módosulások lépnek föl:

ERŐ fokozat +1

Egyensúlyvesztés: immunis

Támadások száma: 3

Ájulásküszöb: immunis

Támadás: Fegyvertelen Harc szakértelem vagy ÜGYESSÉG +2

Veszteség: Harapás = ERŐ, Karom = ERŐ+3

Páncél: 4

Megjegyzés: A wendigók minden gyógyuláspróbájához +6 fokozat jár, ha aznap Névadó húsból lakmároztak.

VÉGE

Illusztráció: Balla Péter





SIGNUM

CODEX ROVAT A RÚNÁBAN - 7. SZÁM

A HALÁL HAT SZOLGÁJA

1.

Évezredek óta szolgálom a halált. Nem emlékszem, mióta. Nincs nevem. Nem tudom, ki vagyok – talán valaha tudtam. Nincsenek emlékeim – talán valaha voltak, hiszen mindenkinek vannak emlékei. *Kellene, hogy legyenek.*

Gyilkos vagyok, eszköz, testőr. Ki minek nevez, úgyis csak azt nézi, hozzá képest melyik oldalon állok. Ami számít, az mindig egy: embereket ölök, parancsra.

Mondhatnám, olyan ez, mint bármilyen más munka... de nem lenne igaz, számomra ez hivatás.

Kötelesség. *Kényszer?* Belső kényszer. Parancsot kapok, innen, belülről – *talán a lelkeimtől, talán az istenektől?* –, és én engedelmeskedem. Embereket ölök.

Aztán elfelejtem őket, ahogyan elfelejtek mindent. Mert számomra csak a jelen létezik, nem rágódok a múlton, és nem félem a jövőt. Minek tenném, hátráltatna a kötelességemben.

Az idő múlását kioltott életekben mérem, de már nem emlékszem, hány gyertyalángot koppantottam el.

Sokat.

* * *

2.

Áradás – ezt érzem minden alkalommal. Az élet a halálban tombol a leghevesebben. Ölök, hogy érzem az életet. Zúg, dübörög, serkent. Felfalom, hogy az enyém legyen. Mind. Ölnöm kell, hogy éljek! Kétféle embert ismerek: zsákmányt és vadászt. Zsákmányt ölni élvezet, vadászt ölni kötelesség. A zsákmányt talán életben hagyom, de a vadászt soha.

Nincs bennem tisztelet a vadászok iránt, csak a zsákmányt tisztetem. Szeretem, mert táplál, hálával gondolok rá. Ha jóllaktam, néha életben hagyom. De a vadász ellensége: része a küzdelemnek... a túlélésért. Csakhogy, valami nincs rendjén a Világgal: gyarapszik a vadász, és apad a zsákmány!

* * *

3.

Vagyok a Megváltó. Vagyok Fény és Árnyék. Hiszel énbennem?

Oh, miért is tennéd!? Te, ki hazugságok útvesztőjében vakon bolyongsz. Szólitlak és menekülsz, vezetlek és elfordulsz. Nem hiszel énbennem.

Vagyok Fény és Árnyék. Igaz és Hamis. Vagyok a Tanító, az Útmuta-

Codex rovat

Szerkeszti: Nyulászi Zsolt

Olvasószerkesztő: Daktari

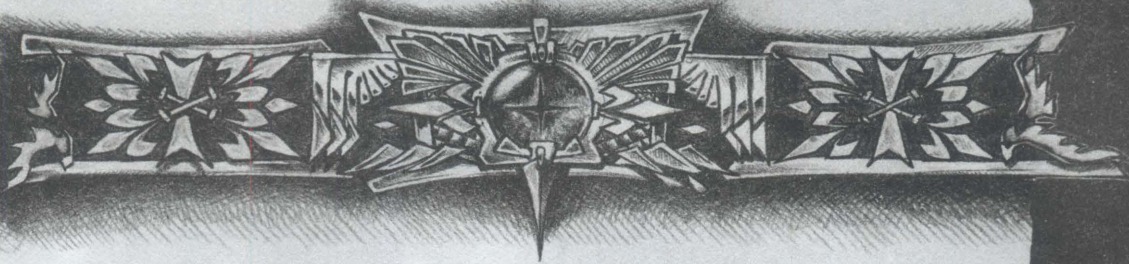
Illusztrációk: Max

Tördelés: AmpeR

E-mail: codex@nitor.hu

Hivatalos honlap:

<http://www.nitor.hu>



tó... a Megváltó. Rettegsz éntőlem?

Oh, miért ne tennéd!? Te, ki nem látod az igazat. Te vak ember. Te látszatok börtönének rabja. Te nem követsz engemet!

Oh, miért követnél? Ha önszántadból jönnél, én nem lennék itt. De eljöttem érted, mert... a Megváltó vagyok. Most köszönts tisztelettel!

Kövess!

Vagyok a Megváltó. Lelkememet adom lelkedért. Szabadságod adom rab-ságomért. Kárhozatomat a kárhozatodért. Megváltalak üdvösségem árán. Szabadulj!

* * *

4.

Csak én vagyok az!

Csak én vagyok. Te nem vagy; csak azért, mert én vagyok. Ha te vagy, én már nem vagyok.

Elmagyarázzam?

Én vagyok minden, Te is én vagyok. Ha ketten vagyunk, én már nem én vagyok, de ha Te nem leszel, én megint én leszek.

Érted?

Ezért ölök! De nem ölök, hiszen Te is csak én vagyok. Vagy én vagyok Te? Ha legyőzöl, én nem leszek, akkor Te végre Te leszel.

Tudnom kell, én én vagyok-e vagy Te vagyok?

* * *

5.

De én nem ölök! Én életet adok. És *jövőt*. És nagy boldogság arra gondolnom, hány életet mentettem meg. És emlékszem mindany-

nyiukra: az arcukra, a hangjukra... a félelmükre is. Azóta sokat beszélgettünk, és hálásak nekem. És boldog vagyok, hogy segíthetem rajtuk, mert haldokoltak mind, és most élnek. Lassan rothadtak, bűzben, vérben, verejtékben. És nem volt más jövőjük, mint a biztos halál. De most már tiszták és boldogok. És *van* jövőjük.

Gyakran beszélgetünk, és ők is sokat beszélgetnek egymással. Olykor csak hallgatom, és nem is szólok közbe. És szeretem őket, és ők is szeretnek engem. Nagy szeretetben élünk.

Elkísérnek mindenho-
va, és tanácsokkal lát-
nak el. Sokan vannak:
bölcsek, okosak, szé-
pek és álmodozók. Ví-
gan vagyunk. És biz-
tonságban, mert egy-
ségünk hatalmas erő.
Annyira tisztetem és sze-
rettem őket... és annyi
emberen szeretnék még
segíteni.

* * *

6.

Ötven esztendőmbe és rengeteg fáradtságomba tellt egybegyűjteni őket, de most itt voltak mind, ugyanabban az apró szobában. Az *én* szobámban. A halál leghírhedtebb szolgálói: a Névtelen, a Vadász, a Megváltó, a Kétkedő és a Léleklöpő. *Gyűjtő* vagyok, nem is tagadom; végre enyém az öt leghíresebb varázskard!

... így lettem a halál hatodik szolgálója.

ARANYKÖPÉSEK

Az Ilvaris Ház hiteles története:

ATTILA: "Végül is nem sok fegyveres van nálunk. Van a két testőr, meg én. ... Aztán ott van a másik kardnemes, a nador. ... ja és a defensis testőr a casquorral, meg végül is a varázsló oldalán is lóg egy kard. De azért van velünk egy fegyvertelen szerzetes meg a házfő, aki halott... bár, ha belegondolok, azért rajta is van fegyver..."

NJK: "Kik maguk?"

GÁBOR: "Há', mink vagyunk a... a nemések!"

JULI: "Akkor én előremegyek."

DEFENSIS (Joe): "Hány métert is?"

NJK (Péter): "Találtunk egy holttestet. A konyhán dolgozott."

KM (Péter): "Olyan, mint egy hős, aki befekszik az ágyba, és megküzd az átokkal."

JULI: "Most miért nem két irányból támadunk?"

ATTILA: "Mert 1 irányból szál-
ltunk portra."

Egy hosszú vita végén:

JK1: "Böven elég egy is!"

JK2: "Egy kicsoda?"

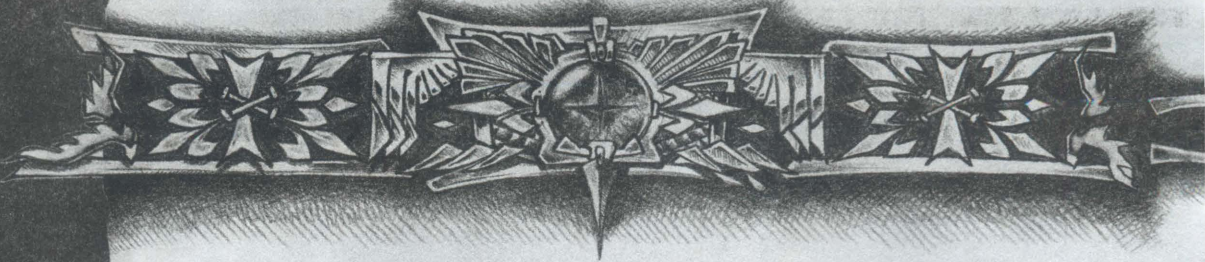
JK1: "Nem tudom..."

MARK: "Az úr bizonyára hal-
lotta a lódobogást. Na, az én
volтам."

KM: "Egy mozdulatlan nő."

KOLEGA: "Odarohanok; és
megtapintom."





Megbízó: "...Szükségem lenne rá, hogy kettőtökre... keletre kellene menni... ahova épeszű ember nem megy..."

KM: "Talán éhes a KM?"

KM: "Úgy néz ki az egész rendház, mint egy nagy sajt..."

Később:

KM: "A sziget rántotta alakú... Nem, mégsem, inkább tükör-..."

JK: "Én is szétszéledtek..."

JK1: "Férfi volt, vagy nő?"

JK2: "Férfi... csak mondta volna, ha nő!"

JK: "Az erdő szélén vagyunk?"

KM: "Nem, már jócskán benn vagyunk az erdőben, az úton mentek befelé."

JK: "Balra erdő, jobbra erdő - akkor két erdő szélén."

Némi képzavar:

BAJÓ: "Elromlott kapa."

AQUIR: "Íjzár."

KOLEGA: "Ha még egyszer orgyilkosnak nevezel, én hátbaszúrlak!"

AQUIR (akcióban): "Kinézek az erdő alól..."

Keresztyén tegumentum:

Keresztyén tegumentum (Pusztán szavakkal is felidézhető!)

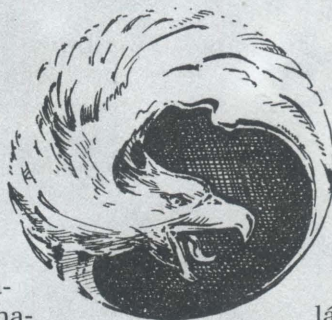
VARÁZSLÓ: "Továbbra is féleleműző litániát mormolva kiépek a kapun."

HARCOS: "Továbbra is a féleleműző casquoromat mormolva kilépek én is a kapun."

Keresztyén tegumentum: "Keresztyén tegumentum: a váltás embert ébresztgetve:"

JK: "Felébreszttem, és azt is megmutatom, hol aludtam."

KALANDÖTLET



Abrýsson vagyunk, két Ház vívja titkos háborúját. Az egyik mögött valamely vallási szervezet áll, a másik pedig... nos az valaha Ház volt, és igaz ugyan, ma sem töröltetett a Birodalmi Házjegyzékből, de bűnei miatt kitiltott a területéről - meghatározott időre. Az idő lejárt, a Ház a visszatérésen munkálkodik.

A karakterek független kalandorok. Legyenek mondjuk 3-6. szintűek! Példaként:

- egy házatlan kardnemes,
- egy kiugrott szerzetes, aki a világ alaposabb megismerésében látja a megvilágosodás ígértét,
- egy ardún lovag, jelenleg zsoldos, ügynök és kalandor,
- egy száműzött shagíri szata,
- és egy egyszerű parasztember, akit teherhordójaként alkalmaz valamelyikük.

Éppen egy ifjú nemes halálának ügyében nyomoznak, az elhunyt családjának megbízásából. Annyit hamar feltárnak, hogy az eset összefüggésben áll a fentiekkel: a gyilkosságra egyik vagy másik fél adott megbízást, ki tudja, mi okból. A mélyebb összefüggések már nem deríthetők fel. Ezzel a kaland látszólag véget is ért.

Csakhogya...

Csúful belekeveredtek egy árnyháborúba, mindkét fél a másik ügynökének véli őket - ha csak nem még annál is rosszabbnak. Érdeklődésük támad a csapat irányában, és mindkettőnek megvannak a maga "érdekes" eszközei.

Egy árnyháznak mindenféle kétes emberei vannak:

- tilalmas hagyományokat őrző varázslók,
- fanatikus fejedelmek,
- nemzedékekkel ezelőtt lekötözött kapcsolatok,
- sőt, akár egész csatlós családok is.

Részükről a karakterek számtalan törvénytelen és alvilági támaszra készülhetnek fel.

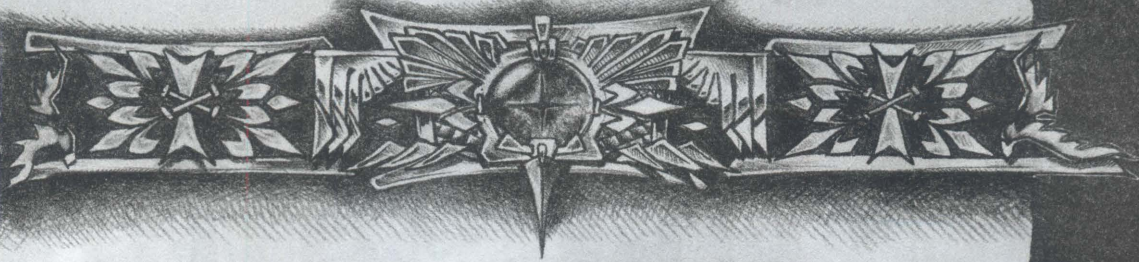
A másik oldal a minden szempontból legális Nemesi Ház, habár valamilyen (találd ki, milyen: ártó vagy jobbító célú?) szekta áll mögötte. Nekik is megvannak a maguk nem lebecsülendő erőforrásai:

- saját hű, és valós egzisztenciával bíró emberek,
- felbérelt fejedelmek, akár egy Harci Házból is,
- de később a rejtett szekta különleges harcosai is feltűnhetnek.

Mindenesetre ez a fél többnyire törvényes eszközöket használ, persze ezek is legalább annyira célravezetőek.

Amíg a kaland nem vált halálos veszélyfutamba, a csapat csak a Házak egy-egy magányos ügynökébe botolhat bele. Ezek bármelyik fél alkalmazásában állhatnak, és nem ellenfelek a karaktereknek - a teljes csapatnak persze. Egy efféle ügynök, ha lelepleződik, netán nyílt harcra kényszerül, könnyen odaveszhet, s ezt tudván, inkább menekül is, amíg teheti... végső esetben akár az öngyilkosságba is. Csakhogya amíg rejtve marad, kemény ellenfél lehet, mert jól képzett és jól informált (!). Ne feledjük: a karakterek mögött nem áll senki és semmi - eredeti megbízójuk rég cser-





VARÁZSLAT

Kavargó szavak

57Mp

Mentálmágia: 50%

Akaratátvitel - 5. szint (zavarodottság)

Sugallat - 4. szint

Gondolatolvasás - 3. szint

Varázslatom célja gyanakvást és bizalmatlanságot kelteni.

Összecserélem áldozatom elméjében két egymással ellentétes szó vagy kifejezés értelmét - lehetnek ezek nevek, helyek, esetleg fogalmak is. Fontos, hogy ott kavargjanak tudatának homlokterében: a válasz, amit adni akar, és a válasz, amit semmiképp nem szabad kimondania.

Csak hogy, midőn az egyiket mondaná, a másik csúszik ki a száján. Feszült helyzetben az ilyesmi megeshet bárkivel, áldozatom ezért gyanút sem foghat.

Jól alkalmazható eldöntendő kérdésekben a válaszok felcserélésére.

Lám, a felszarvazott férj kiált: -Szeretőd volt-e ez a pojáca, te szajha?!"

És az aészony, aki hatalmát alatt áll, a NEM helyett most IGEN-t felel.

Utólag persze cáfolna, magyarázkodna, de mit ér az már?

Varázslatom a pillanatra épít. Ezért előre kitalálom, mi lesz a kérdés, amire áldozatom fordítva felel majd, vagy pedig folyamatos kapcsolatban maradok fenntartott varázslatommal, hogy a kellő pillanatban hívjam életre a hatást. Ez utóbbi olyan, mint a láncra kötött kutya, mit akkor engedek el, amikor szükségesnek vélem...

- Ailtas, a szellemvadász -

benhagyta őket, visszariadt az árnyaktól, amibe már nem volt hajlandó belekeveredni. Nekik tehát megközelítőleg sincsenek olyan erőforrásaik: pénz, kapcsolatok, mágia, mint ellenfeleiknek.

Nos, a két Házat persze nem győzhetik le - egyik ellen sincs esélyük. Sőt, bármelyik képes kiállítani olyan halálbrigádokat, akár többet is, amely elsöpörheti a csapatot, ha odáig fajul az ügy. Ezek már jóval magasabb szintűek lehetnek, mint a karakterek. Csak hogy a Házak egymással vannak elfoglalva, főbb erőforrásaikat egyrészt megosztják, másrészt az ellenfél "halálbrigádja-ira" összpontosítják. A karakterekkel csak kisebb csoportok, második vonalbeli magányos ügynökök törődnek, minthogy őket is annak né-

zik - egy ideig. Ezek a kopók már a karakterek szintjén állnak.

A feladat adott:

1. Életben maradni.
2. Kideríteni, miért törnek az életükre, s közben lehetőleg nem felbosszantani egyik Házat sem, ügynökeinek tömeges mézszárlásával.
3. Valamilyen úton-módon kapcsolatot találni a Házakhoz, és félreérthetetlenül tisztázni, kik ők valójában.
4. Jó "bemesélés" ez a későbbi kalandokhoz, mert jóindulatának zálogaként és lemészárolt embereinek vérváltságaként mindkét Ház kérhet egy-két apró szívességet a karakterektől - persze immár nem a másik fél ellenében.

- SICS -

Árengedmény!!!

Hiányos a könyvtárad? Régóta keresed? Máshol nem találtad? Olcsóbban szeretnéd? Itt a lehetőség, hogy megkapd a hiányzó könyveket, rendeld meg egyenesen a kiadótól!

Grimoire - 2870 Ft

Cp2020 - 2020 Ft

Legendák Könyve I. - 748 Ft

Legendák Könyve II. - 748 Ft

Fanfare for the Heroes - 2300 Ft

Háromféleképpen rendelhetsz tőlünk:

1. Személyesen átveheted a bolti ár 70%-áért
2. Rózsaszín postautalványon elküldöd a kiadvány árának 80%-át, és mi szintén postán elküldjük Neked. A postaköltséget mi álljuk
3. Postai utánvétellel rendeled

Postacím: 1013 Bp., Attila út 2.

Telefonszám: 302-6836, 06-209-391-762



Idén is vár Téged a Tiltott Kanton Tábor!
Jelentkezni és érdeklődni az alábbi számokon lehet:
302-68-36 és 06-209-391-762





Bepillantás a fantáziabilágok rejtett zugaiba...



Trollbarlang

Cím: 1065 Budapest, Bajcsy Zs. út 57. Tel.-Fax: 269-5469
Honlap: [http:// www.privatemoon.com](http://www.privatemoon.com) E-mail: khaled@elender.hu

A KÁOSZ FEGYVEREI

...Hát igen, már megint témánál vagyunk! Lásan már olyan sok cikket jelentetünk meg a Káosz elátkozott szolgálóiról és azok vidám életéről, hogy Nemes István jogdíjért fog kopogtatni a Trollbarlang ajtaján. Node se baj, ez minket nem lankaszt, és ha már sikerült a Realms of Chaos-ra rátenni a kezünket, akkor az abból megszerzett kárbozatos tudást megosztjuk veletek is! Ma a Káosz elátkozott szolgálóinak elátkozott pengéivel ismerkedhettek meg, mert reméljük, hogy a mesélők ezen irányú tájékozottsága sok kellemes pillanatot szerez majd játékosaitoknak.

A Káosz fegyverei

A Tiltott Istenek mind különleges tulajdonságokkal és mutációkkal, mind varázslatos felszereléssel ellátják követőiket. Az általuk felajánlott fegyverek közös jellemzője, hogy mindegyikük valamilyen különleges erővel bír, melyet vagy a fegyver mágiaja generál (mágikus fegyverek), vagy pedig az abba zárt démon (démon-fegyverek). Szintén közös bennük, hogy mindegyikük kézfegyver - leggyakrabban kard -, a lőfegyverekre úgy látszik ezek a bájolások hatástalanok. Megjegyzendő, hogy sok fegyver birtokosa egy-egy tulajdonságát növeli, ám erre csak akkor képes, ha az illető éppen használja. Érdemes tehát észben tartani, hogy melyek azok az előnyök, melyek csak csata közben működnek, és melyek azok, amelyek bármikor.

1. Mágikus fegyverek

Minden egyes mágikus káoszfegyverre igazak a következők:

- 1) Minden ilyen fegyvert mágikus aura vesz körül, melyet minden, a fegyvert megérintő mágus érzékel.
- 2) Ezek a fegyverek olyan lények megsebzésére is képesek, melyek ellen közönséges társaik használhatatlanok.

3) A fegyver érintése jó eséllyel semlegesíti az Aura varázslatokat. Dobj D6-tal: 3,4,5 vagy 6-os dobása esetén az Aura megsemmisül.

4) A fegyver hatása ellen csak akkor van mágiamentő, ha azt a leírás külön hangsúlyozza.

A különféle fegyverek különféle hatalmakkal rendelkeznek. Hogy mennyivel, azt a mesélő határozza meg. A konkrét erőt ezután vagy kiválasztja, vagy kidobja az alábbiak közül (d1000!). Ugyanaz a mágia kétszer nem szerepelhet egyazon fegyveren, ezért ilyenkor dobd újra!

001-013 Eleven fegyver

M	WS	S	T	W	A	I
4	41	4	4	17	3	60

A fegyver önálló életre kel, amikor szükség van rá, hogy az ellenfeleket kaszabolja. Erre csak a tulajdonos 4D6 méteres körzetében képes, viszont anélkül, hogy annak folyamatosan figyelemmel kellene kísérnie. A meglevenedett penge tulajdonságai a következők:

014-026 Elűző

Ezt a pengét egy halottidéző csontjainak lángjában edzették, és az ő vérében hűtötték. Ennek eredményeképpen képessé vált naponta egy démoni vagy halottidézői elűzésre, melynek szintjét D4-gyel kell meghatározni. A fegyver használata nem kerül mágiapontba, sőt nem számít varázslat-használatnak sem, mindössze a hatása felel meg egy létező varázslatnak.

027-039 Gonosz lélek

Ennek a pengének különösen gonosz lelke van, és ezért nagy örömet leli abban, ha tulajdonosát veszélybe sodorhatja. Amikor a tulaj megkapja a fegyvert, állapítsd meg annak Akaraterejét (2D10+40).

Minden olyan helyzetben, amikor lehetőség van arra, hogy a gazdi bajba kerüljön, dobj 1D10-et a fegyvernek, egyet pedig a tulajdonosnak. Az értéket add hozzá Akaraterájükhöz, az eredményt pedig hasonlítsd össze. Ha a tulajnak nagyobb az összege, minden oké, ha viszont a kardnak, akkor egy körig ő irányítja gazdáját: ezalatt a szerencsétlen azt csinálja, amit a mesélő mond. Egy rossz lépésnek pedig hosszú időre kiható következményei lehetnek...

Hogy azért az összkép ne legyen olyan negatív, dobj ki még egy tulajdonságot!

040-052 Lélegző

Ennek a pengének pikkelyes a felszíne, hüvelye pedig cápabőrrel készült. A fegyver mindenféle körülmények között lehetővé teszi tulajdonosa számára a levegővételt, még a víz alatt is. E mellett megvéd a gázoktól, és egyéb belélegzés útján károsító szerktől.

053-064 Lánckard

A fegyver ősi technológia zajos és pusztító emléke. Tulajdonosa 4-es Erővel támadhat vele közelharcban, és a páncélok egy ponttal kevesebbet érnek elene.

Az eltalált páncéldarab a találkozásnak köszönhetően részben tönkre is megy, és ezentúl egy ponttal kevesebb védelmet biztosít (ez pajzsok esetében azonnal pusztulással jár).

065-077 Fagycsapás

Ebbe a fegyverbe az elemi jég egy szilánkját kovácsolták, s ezért képes arra, hogy 4D6 méterre fagyos sugarat lövelljen ki magából. A sugár automatikusan talál, s a célponton D3 4-es Erejű ütést okoz. Élőholtak ellen a sebzés csak 2-es Erejű.

078-090 Parancsnok

A fegyver fényes pengéjén nagyhatalmú rúnák izzanak, melyekből azonnal látszik, hogy viselője születtett vezér.

Ennek megfelelően a 4D6 méteren belüli követői az ő Vezetési Értékét használhatják.

091-103 Hidegvérű

A penge 10-zel emeli tulajdonosa Hidegvérét, egészen a maximális 100-ig.

104-116 Gyáva

Ezt a pengét a kovácsolás során elrontották, ezért ha viselője közelharcba akar bocsátkozni vele, először sikeres Akaraterő-tesztet kell tennie.

Dobj még egyet a táblázatból, hátha emellé hasznos tulajdonságot is kapsz!

117-128 Élőlény

A pengét készítésekor egy élőlény vérében hűtötték, ezért részben annak tudatával és speciális tulajdonságaival bír.

Hogy mivel, ahhoz dobj egyet a következő táblázatból:

D20	Típus	Tulajdonság
1-2	Cockatrice	A kard tűzkakas farkából készült, a nyele pedig ugyanazon lény koponyájából. Emiatt a vele okozott találatok ellen sikeres mágia-mentőt kell dobni, különben az áldozat azonnal kővévlik, és meghal. A penge ezen kívül félelmet kelt a 3 méternél alacsonyabb lényekben, és 50% eséllyel megadja a sárkánynál leírt repülés tulajdonságot.
3-5	Sárkány	A penge egyetlen sárkány-pikkelyből készült, és sárkány lehelténél edzették. Emiatt képes arra, hogy tüzet köpjön, valamint hogy viselője ragadozómadárként repüljön.
6-8	Minotaurusz	Ezt a pengét minotaurusz-koponyákból készült üllőn kovácsolták, és vérben hűtötték. Emiatt a fegyver ellen eggyel kevesebb pontot érnek a páncélok, és a tulaj hajlamos lesz arra, hogy ha nem dob sikeres Hidegvér-tesztet, nekilát levágott ellenfeleinek felzabálásához.
9-11	Csontváz	Ezt a pengét emberi csontból kovácsolták, és feketemágiával tették erősé. A penge félelmet kelt minden élőlényben, de a 7-es vagy nagyobb Szívósságúak +20-at adhatnak dobásukhoz. Ezen kívül a fegyver tulajdonosa immunis lesz mindenféle pszichológiai hatásra, és a mérgező támadások +1 Ereje nem számít ellene.



12-14 Pók

A pengét ezernyi pók mérgeiben edzették, s ezért az mérgező (+1 Erő a találásokhoz, és egy ponttal kevesebb páncél számít ellene).

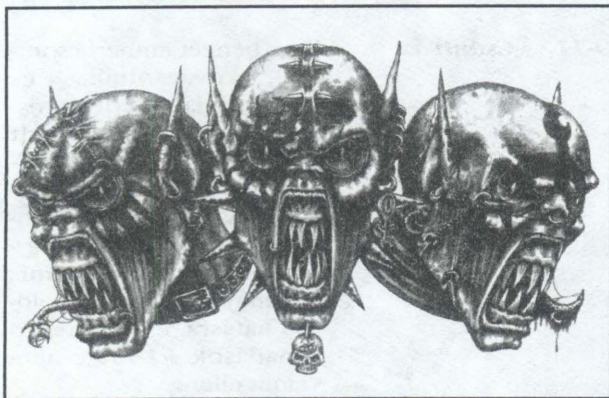
Ha a tulajdonosa 8 méternél közelebb kerül bármilyen tűzhöz, Akaratereje alá kell dobnia, különben elmenekül. Ezen kívül minden egyéb pszichológiai tesztre immunis.

15-17 Troll

Ezt a pengét trollvérben edzették, ezért az 24 óránként egyszer képes erőteljes gyomorsav kibocsátására, mely D3 10-es Erejű ütést okoz. Ez ellen a páncélok nem védenek, sőt a nem-mágikus vérték és fegyverek tönkremennek tőle.

18-19 Lidérc

Ezt a pengét olyan tűzben edzették, melybe sírföldet szórtak, és egy élő ember vérében hűtötték. A fegyver sebzés helyett egy Erő pontot szív az áldozattól (aki eléri a nullát, meghal). A penge ezen kívül félelmet kelt minden élőlényben.



129-141 Sebző

A fegyver simán átmegy a páncélon, és 4D6-ot sebez.

142-154 Halálosztó

Ezeket a pengéket valamilyen lény vérében hűtötték, s emiatt állandóan annak a teremtménynek a vérére szomjaznak. Ennek eredményeképp, ha ilyen lényt sebeznek meg, pillanat alatt elszívják életerejét, és az kis hamukupaccá esik össze. Dobj D100-zal, és az eredményt vedd össze az alábbi táblázattal, hogy megtudod, milyen lény az áldozat:

D100

Eredmény

01-04	Bestiák, beleértve a minotauruszokat és egyéb alfajokat is
05-08	Káoszlények, beleértve a káoszfatytyakat (spawn) is
09-12	Démonok. Dobj D6-tal: 1,2,3 vagy 4-es dobás esetén csak Kisebbségi Démonokra hat, egyéb esetben mindegyikre.
13-16	Sárkányok
17-20	Törpék
21-24	Elemi lények
25-28	Tündék
29-32	Fimirek
33-36	Óriások
37-40	Gnómok
41-44	Goblinok
45-48	Hősök (minden olyan lény, akinek profilja jobb, mint fájának közönséges tagjaié)
49-52	Emberek
53-56	Gyíkemberek
57-60	Halandó káoszívők, ismét beleértve a káoszfatytyakat is.
61-64	Ogrék
65-68	Orkok
69-72	Skavenek
73-76	Slannok
77-80	Trollok
81-84	Élőholtak
85-88	Vérlények
89-92	Varázslók és egyéb mágiahasználók
93-96	Zoatok
97-99	Jó jellemű lények
00	Törvényes jellemű lények

155-167 Vérszomjas

A pengét égő szív lángjában hevítették, ezért minden vágya hogy az ellenség vérére vegye. Emiatt +10-et ad tulajdonosa Közelharcú Értékéhez.

168-180 Hárító

A penge könnyű fémből készült, és lehetővé teszi tulajdonosa számára, hogy körönléte Közelharcú Értéke / 10 lövedéket eltérítsen. Azt, hogy adott lövedéket el akar-e hárítani vagy sem, elég azután eldönteni, hogy látta, talál-e vagy sem.

181-192 Fertőző

A fegyver úgy néz ki, mintha félig szétrohadt volna, mivel mágikusan megszilárdított gennyből és más undorító anyagokból készült. Amikor megsebez valakit, ennek az anyagnak kis része a sebben marad, minek eredményeképp D6 körönléte dobni kell, s 6-os dobás esetén az áldozat további 5 sebet veszít. Ez a hatás csak a Súlyos Sebek Gyógyítása varázslattal semlegesíthető.

193-205 Varázserő ellopása

Ez a penge a mágiahasználók ellensége, mivel olyan rúnákkal ékített, melyek a megsebezett lénynek nem

az életerejét, hanem varázserejét szívják el. Emiatt a penge nem sebez, viszont elszív D6 mágia- vagy démoni energiapontot. Az elszívott energiát a tulajdonos a sajátjához adhatja.

206-218 Dupla sebzés

A pengét mágikusan élesítették, ezért az rángatózik a sebben, tovább roncsolva a szöveteket. A fegyver ezért 2D6-ot sebez.

219-231 Elvarázsolt penge

A fegyver szép rúnákkal ékített, és szemmel láthatóan mágikus, de azon kívül, hogy meg lehet vele sebezni a mágikus lényeket is mást nem tud.

232-244 Gyengítő

Ez a fegyver találatonként eggyel csökkenti a célpont Szívósságát. Sebet nem okoz, ha azonban sikerül az áldozat Szívósságát nullára csökkenteni, akkor az kénytelen lesz elhalálozni.

245-256 Bájoló

Ezt a pengét olyan fényessé csiszolták, hogy teljesen elkápráztatja a rá pillantást vető lényeket. Ennek eredményeképpen a 2D6 méteres körzetébe kerülő ellenséges élőlények vagy Akaraterő alá dobnak, vagy pedig elhülyülnek. Ezt a dobást körönként meg kell ismételni!

257-269 Eltűntető

Ezeket a fegyvereket egy különleges szürke fémből készítik, mely időnként úgy tűnik, mintha köddé válna, s csak egy szürke füstcsík marad belőle. A penge anyagtalanná tesz minden lényt akihez hozzáér, ezért azoknak találatonként eggyel, illetve 5%-kal csökkennek tulajdonságai. Abban az esetben, ha az egyszer már eltalált lényt sokáig nem tudják megütni, akkor is dobnia kell D6 körönként, és 4-es vagy nagyobb dobás esetén tovább fakulnak tulajdonságai. Amint az áldozat egyre inkább kifakul a valóságból, az egyre kevésbé is hat rá. Ennek eredményeképpen mentődobásaira +10-et kap minden egyes tulajdonság-csökkenés után.

Amint valamelyik tulajdonság eléri a nullát, az áldozat végképp eltűnik a valóságból, és magába szippantja egy káosz-örvény.

270-282 Félelem

Ez a fegyver nagyon féli az élőlények egy bizonyos fajtáját, s ez az érzés annyira erőteljes, hogy egyáltalán nem is harcol ellenük.

Hogy megtudd, mely lényektől fél a penge, dobj D100-zal, és az eredményt hasonlítsd össze az alábbi táblázattal:

D100

Eredmény

01-04	Bestiák, beleértve a minotauruszokat és egyéb alfajokat is
05-08	Káoszlények, beleértve a káoszfattyakat (spawn) is

09-12

Démonok. Dobj D6-tal: 6-os dobás esetén mindenféle démontól fél, egyébként csak az ellentétes káoszisten fattyaitól

13-16

Sárkányok

17-20

Törpék

21-24

Elemi lények

25-28

Tündék

29-32

Fimirek

33-36

Óriások

37-40

Gnómok

41-44

Goblinok

45-48

Hősök (minden olyan lény, akinek profilja jobb, mint fájának közönséges tagjaié)

49-52

Emberek

53-56

Gyíkemberek

57-60

Halandó káoszívők. Dobj D6-tal: 6-on minden káoszívőtől fél, egyébként csak az ellentétes káoszisten híveitől

61-64

Ogrék

65-68

Orkok

69-72

Skavenek

73-76

Slannok

77-80

Trollok

81-84

Élőholtak

85-88

Vérlények

89-92

Varázslók és egyéb mágiahasználók

93-96

Zoatok

97-99

Jó jellemű lények

00

Törvényes jellemű lények

283-295 Dühöngő

Ezt a pengét egy elhullott káoszbajnok páncéljából készítették, s ezért az eggyel növeli tulajdonosa támadásainak számát.

296-308 Tűzcsapás

Ebbe a fegyverbe az elemi tűz egy lángocskáját kovácsolták, s ezért képes arra, hogy 4D6 méterre lángoló csapást zúdítson ellenfeleire. A tüzes csapás automatikusan talál, s a célponton D3 3-as Erejű ütést okoz. Éghető lények ellen a sebzés 4-es Erejű. A támadástól a páncélok nem védenek.

309-320 Lángpengé

Ezt a fegyvert úgy kovácsolták, hogy örökre megőrizze a kemence tűzének hevét. Amint kirántják, lángra lobban, pánikba ejtve az erre érzékeny lényeket. Ezen kívül az éghető célpontok ellen ad még +1 Erőt is.

321-333 Repülő

A fegyver tulajdonosa ragadozó madárként repülhet.

334-346 Fagyasztó

Ezt a pengét jégből készült üllőn kovácsolták, az északi fagyban edzették, és látóban izzították. Dobj D6-ot, ha eltalál valamilyen élőlényt. Az áldozat mindenféle mentődobás nélkül azonnal meghal, ha az eredmény 2 vagy nagyobb.

347-359 Villámgyors

Ez a fegyver lehetővé teszi tulajdonosa számára, hogy annyit támadjon, mint Közelharci Értékének egy tizede. Az első támadás ilyenkor a rendes Közelharci Értékkel történik, a továbbiak azonban kumulatív -10-zel.

360-372 Csillagó

Ez a penge olyannyira tökéletesre csiszolt, hogy fénye teljesen összezavarja a közelharci ellenfeleket, akik emiatt D4x8-cal kisebb Közelharci Értékkel harcolnak (de minimum egyessel).

373-384 Szabdalo

Ennek a fegyvernek olyan fűrészfogas az éle, hogy az általa okozott sebzés sokkalta nagyobb fájdalmat okoz, mint azt a hasonló, egyszerű pengéktől vár-nánk. Ennek eredményeképp a kidobott sebzést meg kell szorozni D6-tal, hogy a végleges károkat meg tudjuk határozni.

385-397 A Gyűlölet Pengéje

Ezt a pengét megalkotásakor egy bizonyos élőlény lelkében fűrésztötték, akit most engesztelhetetlenül gyűlöl, ráadásul ezt az érzést tulajdonosára is átragasztja.

Dobj D100-zal, és az eredményt keresd ki a Félelem Pengéjénél leírt táblázatból. Az így meghatározott lényt a fegyver gyűlöli, s ezért tulajdonosa alap támadásainak kétszeresét használhatja ellene.

398-410 Üvöltő

Ez a fegyver borzalmas, vonyító hangot hallat, akár-hányszor csak kirántják. Emiatt minden 12 méternél közelebbi ellenséges élőlényben félelmet kelt.

411-423 Dobófegyver

Ezt a fegyvert tulajdonosa eldobhatja 4D6 méter távolságra, a találat meghatározásánál saját Lövési Értékét és Erejét használva. Ha a fegyver talál, akkor sebez, majd visszatér. Ha nem talál, az ellenség sike-

res Kezdemény-teszt után elkaphatja, és a további-
akban használhatja.

424-436 Illúzió

Ezt a pengét nagyerejű rúnák fedik, ellensúlya pe-
dig egy illuzionista koponyájából készült. Emiatt tu-
lajdonosa valódi megjelenéséhez képest teljesen
máshogy jelenhet meg, megtévesztve ezzel ellenfe-
leit. Amint azonban közelharcba kerül, azonnal ki-
derül az igazság...

437-448 Immunitás

Ezt a pengét bátor és nemes ember vérében edzet-
ték, ezért tulajdonosának Szívósságát 3-mal növeli,
egészen a 10-es maximumig.

449-461 Életerő

Ennek a fegyvernek a nyelét bukott káosz-kultista
szívéből és bordáiból készítették, s most +5 Sebpon-
tot ad tulajdonosának.

462-474 Intelligencia

Ez a penge két tudós koponyája között feszült, s
elátkozott könyvek lángjánál kovácsolták. A fegyver
10-zel növeli tulajdonosa Intelligenciáját, a maximá-
lis 100-ig.

475-487 Csápos

Ezt a pengét ravasz módon úgy formázták, hogy
egymásba gabalyodott kígyókat formázzon. Ezek a
kígyók 4D6 méterre tudnak megnyúlni, megtámad-
va a messzebb álló ellenségeket is. Ezután visszaala-
kulnak, s felveszik eredeti alakjukat.

488-500 Vezető

A penge hatalmas harcos halhatatlan lelkét rejt
magában, +10 Vezetési Értéket biztosítva tulajdono-
sa számára (persze ezt is csak a 100-as maximumig).

(folytatjuk)

Fordította: Hríczó Gábor

A R É N A

RESURRECTION

1999 Április 10.

Részletek: <http://www.privatemoon.com/troll/arena.htm>



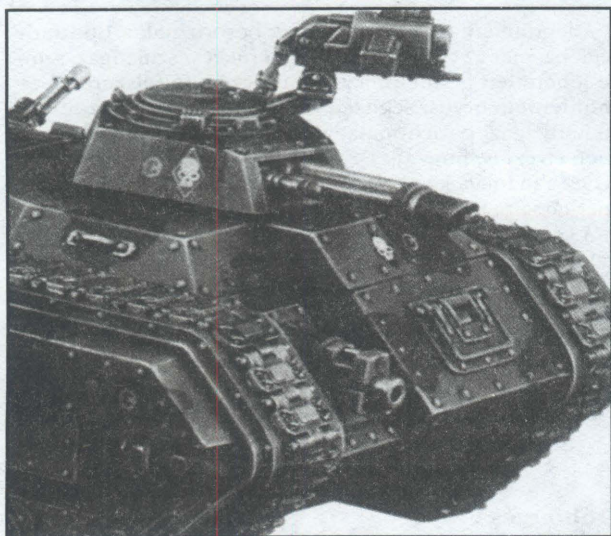
B Ü N T E T Ő L É G I Ó K

Gavin Tyler cikkét fordította Hriczó Gábor

Mint már észrevehettétek, a Birodalom bírái mindig is kedvenc egységeink közé tartoztak. Honlapunkon láthattátok már sereglistájukat Necromundához és Epichez, ezért ideje, hogy Warhammer 40000-es és Warhammer Fantasy-s sereglistáikkal is megismerkedhessetek. Ez utóbbi még a jövő zenéje, de azért dolgozunk rajta...

A BÜNTETŐLÉGIÓK

A zűrzavaros negyvenedik évezredben a rend fenntartása bizony igencsak nehéz feladat. A bírói testületnek, a fekete páncélos Arbitereknek még a Birodalom belső bolygói is nehéz dolguk van, a külső rendszerek kordában



tartása pedig már hősies feladatnak számít. Lázadozó polgárok, káosz kultisták és örültek nehezítik a rendfenntartók dolgát, akik azonban soha nem lankadva, fáradhatatlanul róják őrázataikat a Birodalom egységének fenntartása érdekében.

Az elfogott bűnözők aztán vagy a megfelelő bírósági eljárás (helyben főbelövés) keretében fizetnek meg bűneiért, vagy a Legions Penatante, a Büntetőlégió tagjaiként nyernek feloldozást. A Légió a Galaxis söpredékének legkeményebb tagjait tömöríti, a tömeggyilkosokat, a lázadó katonákat, tolvajokat és kalózokat.

A Büntetőlégió nem önálló hadsereg, sokkal inkább a Birodalmi Gárda feláldozható része, akiket akkor vetnek be, ha a nagy tömeggel akarnak csatát nyerni. A Bírák a harcosokra szerelt robbanóanyaggal töltött nyakörvekkel tartanak fegyelmet, egyszerűen felrobbantva a parancsmegtagadókat. A nyakörvet csak az Adeptus Mechanicus

erre kiképzett papjai tudják leszerelni, ezért az elítélt attól csak a büntetés letöltése után szabadulhat meg.

A Bírák a Légiót minden bevetésre elkísérik, hogy személyesen győződhessenek meg a katonák igyekezetéről. Az ellenség általában lebecsüli a seregüket, de sok ork és lázadó kultista tapasztalhatta már meg, hogy mire képes néhány osztag besorozott bűnöző, akinek már semmi veszítenivalója nincs!

A SEREG FELEPÍTÉSE

PREFECT PENATANTE

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	7	7	5	5	3	7	3	9

A Bírák vezére, a prefektus joggal rettegett figura szerte a Galaxisban. Az utcákon ő a törvény, a csatatéren pedig élet és halál ura. Szemvillanás alatt ítélezik vagy küldi halálba a Légiósokat. Nemcsak az irányításhoz ért azonban, a harcból maga is kiveszi részét, hogy személyes példájával tanítsa hősiességre embereit.

ARBITRATOR ROHAMOSZTAG

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Az Arbiterek a Bírói testület harcosai, a sötét jövő rendőrei. Nélkülük a Légió igen hamar széttöbbe, hiszen ezek a veszélyes bűnözők nem ismernek sem fegyelmet, sem rendet - egyedül a fekete páncélos Arbiterektől való félelem tartja vissza őket a lázadástól.

BÜNTETŐOSZTAG

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

A büntetőosztagok a Galaxis legveszélyesebb bűnözőiből állnak, akiket egy Arbitrator vezet. Ez az Arbitrator fehér egyenruhát visel, mely lelkének tisztaságát szimbolizálja, szemben a csőcselék szürke kezeslábasával.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Robbanó nyakörv

Besorozásakor minden Légiós kap egy nyakörvet, mely elég robbanóanyagot tartalmaz ahhoz, hogy ha az oszta-

got vezető Arbitrator távirányítással felrobbantja, az darabokra tépje viselőjét. A nyakörvet csak az Adeptus Mechanicus papjai tudják eltávolítani anélkül, hogy az felrobbanna, ezt azonban csak akkor teszik meg, ha az elítélt letöltötte büntetését. Ha az Arbitrator életben van, és az osztag elvétí töréstartjtét, vezérük távirányítással felrobbanthatja egyiküket, hogy a morált helyreállítsa. Válassz ki tehát egy modellt - mely felrobban -, vedd le, s máris dohatod újra a töréstartjtet! Ha nem sikerül, az Arbitrator tovább robbantgathat, egészen addig, amíg van még valaki az osztagban. Ha az Arbitrator meghal, távirányítója olyan üzenetet sugároz a nyakörvek felé, mely az első menekülési kísérlet során felrobbantja az egész osztagot.

Frenzon adagoló

A légiósok nyakörvébe a robbanószerkek mellé még egy frenzon adagoló is belefért, mely külső parancsra harci drogokat fecskendez a katonák nyaki ütőerébe. Ennek következtében azok vagy örvöngeni kezdenek, vagy gyilkos düh ébred bennük az ellenség iránt.

Azt, hogy az adott körben él-e ezzel a lehetőséggel, a Légiót irányító játékosnak a rohamok bejelentése előtt kell kijelentenie. Ilyenkor meghatározza azt is, hogy melyik hatást akarja kiváltani a kettő közül. Megjegyzendő, hogy a drog ismételt használata veszélyes, ezért minden egyes újabb befecskendezésnél dobni kell, és 1-es eredmény esetén a modell meghal. Ne feledd azonban, hogy az osztagot vezető Arbitrator nincs felszerelve frenzonnal! Nála van viszont az injekció távirányítója, így ha meghal, több befecskendezés nem lesz.

ÉLŐ BOMBÁK

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Azok a bűnözők, akik olyan rettenetes bűnöket követek el, hogy nincs rá feloldozás, az Élő Bombák kötelékébe kerülnek. Mivel lelkiismeretük nem hagyja nyugodni, s csak a halál válthatja meg őket, nem kerülhetnek a többi Légiós kötelékbe. A Gyóntatópapak kiválogatják őket, és csata előtt robbanóanyag-füzért akasztanak nyakukba, hogy saját magukat feláldozván halált hozzanak a Birodalom ellenségeire.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Robbanóanyag-füzér

Minden Élő Bomba nagy mennyiségű robbanóanyagot hordoz a nyakában, melyet az ellenség közelében felrobbantva lelke végre nyugalmat találhat.

A bombát a lövési fázisodban robbantathatod fel. Hatáskörének meghatározásához dobj a tűzér-kockával, majd az eredményt oszd el kettővel. Ha az eredmény „Besült” valami meghibásodott, és a bomba nem robban. Ilyenkor már nem próbálkozhatsz újra, Légiósod viszont dühöngve rohan az ellenség felé, hogy pusztá kezével tépje darabokra. Ha a bomba felrobban, azt 4-es erővel és -1-es páncél-módosítóval teszi.

Amennyiben az Élő Bombát találat éri, mely meg is sebzí, a robbanóanyag felrobban, még akkor is, ha előzőleg kiderült, hogy kioldója zárlatos.

Ha azonban a tűzér-kocka eredménye ismét „Besült”, akkor ez a bomba már nem soha nem fog felrobbanni.

Abban a ritka esetben, ha a Légióst felgyújtják, ám nem sebződik, a bomba azért felrobban...



CYBORGOK

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	4	6	6	2	4	2	8

A legtöbben azok közül, akiket besoroznak a Büntető-légióba, már az első csatájukban életüket veszítik. Igaz, szinte lehetetlen is túlélni azt a vérengzést jó felszerelés és mindenféle orvosi segítség nélkül. Mindig van azonban néhány igazi pszichopata, aki jól bírja a bevetéseket, és még élvezi is, hogy újra gyilkolhat. Gondot okoz viszont, ha ez a mániája kezd elhatalmasodni rajta, mivel ilyenkor már társaira is veszélyessé válik.

A Légió vezetői már régen találkoztak ezzel a problémával, s nem meglepő hát, ha kész megoldásuk van rá: Ezeket az örülteket kiemelik a többiek közül, kicsit felturbózzák őket egy-két bionikus alkatrészrel, majd ráengedik az ellenségre.

A kiborgizált pszichopata még élvezik is új testüket, hiszen így sokkal nagyobb hatékonysággal pusztíthatják az ellenséget.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Dühöngés

A kiborgokra a dühöngés (frenzy) szabályai vonatkoznak.

Immunitás a pszichológiai hatásokra

A kiborgok mániákus gyilkosok, akiket csak saját örülte foglalkoztat, ezért nem is törődnek olyan hétköznapi dolgokkal, mint a félelem és a csata borzalmi.

Páncélmentő

A kiborgok teste részben fémből van, ezért 5-ös páncélmentőt kapnak.

Egyedülálló modellek

Büntetőosztagonként egy kiborgot hozhatsz be sereggedbe, aki egyedül harcol, nem csatlakozhat sem saját fajtájához, sem egyéb Légiós osztaghoz.

S E R E G L I S T A

A Büntetőlégió a Birodalmi Ügymökök listájának része, és így szövetségesként a Birodalmi Gárda és az Űrgárdisták seregét támogathatja

KARAKTEREK

0-1 PREFECT PENATANTE

84 PONT

Profil : Lásd fentebb

Fegyverek: Lézerpisztoly, energiakard

Páncél: Testpáncél (4+ mentő)

Felszerelés: A prefektust három különleges felszerelési kártyával, valamint a Büntetőlégió listáján szereplő fegyverekkel szerelheted fel.

VETERÁN ARBITRATOR

SPECIÁLIS

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Veterán	4	4	4	3	3	1	4	1	8

A veterán Arbitrator a robamosztagot vezetheti, de ez +10 pontba kerül.

Felszerelés: Kézi sorozatvető

Páncél: Testpáncél

Felszerelés: A veterán Arbitratort egy különleges felszerelési kártyával, valamint a Büntetőlégió listáján szereplő fegyverekkel szerelheted fel.

OSZTAGOK

1 ARBITRATOR ROHAMOSZTAG

70 PONT

Profil : Lásd fentebb

Minden Büntetőlégióban kell lennie egy Arbitrator osztagnak, viszont ez éppen elég, ezért többet nem hozhatsz.

Osztag: Egy őrmester és négy Bíró

Felszerelés: Kézi sorozatvető

Páncél: Testpáncél

Felszerelés: Bármelyik Arbitratort felszerelheted a Büntetőlégió listáján található alap- és közelharc fegyverekkel, valamint gránátokkal (ez utóbbit csak akkor, ha mindenki kap belőlük). Ezen kívül egy modellt speciális fegyverrel is felszerelhetsz.

Támogatás: Az osztagot motorra ültetted (+100 pontért), illetve Rhinoba pakolbatod (+50 pontért).

BÜNTETŐSZAKASZ 14 PONT AZ ARBITRATORÉRT 8 PONT MINDEN LÉGIÓSÉRT

Profil: Arbitrator: Lásd fentebb, Légiós: Lásd fentebb

Büntetőszakaszból tetszőleges számú hozhatsz.

Osztag: Egy Arbitrator és 4-9 Légiós

Felszerelés: Arbitrator: kézi sorozatvető, Légiósok: lézerpuska

Páncél: Arbitrator: Testpáncél, Légiósok: golyóálló mellény (flak armor)

Felszerelés: A Légiósok robbanó nyakörvvel vannak felszerelve. Ezen kívül vehetsz nekik +1 pontért frenzon adagolót, de csak akkor, ha mindegyiküknek veszel. Az Arbitrator bármilyen fegyvert választhat a Büntetőlégió listájától.

0-5 ÉLŐ BOMBA

10 PONT DARABJA

Profil : Lásd fentebb

Élő Bombából csak annyit hozhatsz, abány Légiós Osztagod van, de ötnél semmiképpen sem többet.

Felszerelés: Robbanóanyag-füzér

Páncél: Golyóálló mellény (flak armor)

KIBORGOK

40 PONT DARABJA

Profil : Lásd fentebb

Kiborgból annyit hozhatsz, abány Légiós Osztagod van.

Felszerelés: Bionikus testrészek

Páncél: Kiborgizált test (5+ mentő)

Speciális: A kiborgok dübögének és immunisak a pszichológiai batásokra.

TÁMOGATÁS

1 ARBITRATOR TARANTULA 50 PONT + FEGYVEREK

A tarantula félautomata védelmi fegyver, melyet általában statikus védelemre használnak, bár időnként a harcmezőn is betetik.

Profil

Arbitrator: Lásd fentebb. A tarantulát két Arbitrator kezeli

Fegyverek

A tarantulát az alább következő listából szerelheted fel fegyverekkel. A Bíránál kézi sorozatvető van.

Páncél

Az Arbitratoroknak testpáncélja van.

Opciók

A tarantulát két szinkronizált fegyverrel szerelheted fel az alábbi lista alapján (a fegyverekhez célzóberendezés is van):

Iker lézerágyú	+55 pont
Iker hőágyú (mely egynek számít)	+65 pont
Iker rakétavető páncéltörő rakétákkal	+55 pont
Iker géppágyú	+30 pont
Két nehéz sorozatvető	+30 pont

CHIMERA

140 PONT

A Chimerákkal Arbitrator és Büntetőlégiós osztagokat szállíthatsz. Mivel csakis csapatszállításra alkalmasak, csak annyit hozhatsz belőlük, abány osztagod van. Ezekre a járművekre is alkalmazhatod a Robamoszi Kódexben leírt Tartalék szabályt.

POKOLKUTYA

165 PONT

A közkedvelt Pokolkutyák a Büntetőlégió tankjaiként szolgálnak. Minden két Légiós osztag után hozhatsz egyet, és alkalmazhatod rájuk a Chimeránál is említett Tartalék szabályt.

FELSZERELÉSEK

Közelharc fegyverek

Energiakard	6 pont
Gumibot és plexipajzs	10 pont
Energiabárd (csak a prefektusnak)	7 pont
Energiakesztyű (csak a prefektusnak)	10 pont
Kézi lángszóró (csak a prefektusnak)	7 pont
Tűpisztoly (csak a prefektusnak)	10 pont
Plazmapisztoly (csak a prefektusnak)	5 pont
Kézi hálövető (csak a prefektusnak)	7 pont

Alapfegyverek

Sorozatvető	3 pont
Rohampuska	2 pont
Rohampuska Kivégző lövedékekkel	3 pont

Különleges fegyverek

Lángszóró	7 pont
Gránátvető páncéltörő- és repeszgránátokkal	10 pont
Hőpuska	6 pont
Tűpuska	10 pont
Plazmapuska	7 pont

Gránátok

Ezek vagy az Arbitrator osztagnak, vagy a prefektusnak adhatóak. Hogy kinek, az a listából kiderül.

Fojtógránát (az egész osztagnak)	10 pont
Repszgránát (az egész osztagnak)	10 pont
Hődetonátor (az egész osztagnak)	25 pont
Villanógránát (az egész osztagnak)	10 pont
Ijesztőgránát (az egész osztagnak)	10 pont
Páncéltörő gránát (csak a prefektusnak)	3 pont
Plazmagránát (csak a prefektusnak)	3 pont
Hallucinogén gránát (csak a prefektusnak)	7 pont

Az idő gép-szobrai

*gép: dinamikus, mozgó, hétköznapi
szobor: statikus, passzív, fennkölt*

GISz 6250, a Cápa Háborúk tetőpontja

A pokoli hőség éjszakára sem enyhült. Az a hír járta, hogy az űrcápa hódítók csináltak valamit a Kraxoxan napjával. Talán szupernovává akarják változtatni?

Nem mintha ez sokat számítana.

John Wang Lu, az emberseregek túlőiből felállított Fekete Légio parancsnoka kifürkészhetetlen arccal bámulta a teleszkomp vibráló képernyőjét. A rendszer középpontjában gyülekező űrcápa erőkhöz minden irányból ömlött az erőt. Hatalmas erőt vontak össze a nap körül. Hiába a lázadó, háborús-párti cerebrita pilóták ügyessége, hiába a vad és szilaj ember harcosok önfeláldozása, a felkelők nyaka körül egyre jobban szorult a hurok.

A tábornok ennek ellenére érezte, hogy helyesen döntött, amikor az emberi faj létét a megalázó békefeltételeket felrúgó Monan Om kezébe helyezte. Ketten együtt számos győzelmet arattak a cápák és xeno rabszolgáik felett. Megfordították a háború menetét, visszaadták a cerebriták önbecsülését, és mindenki elismertették az emberi faj egyenjogúságát. A szabadságra vágyó fajok újra reménykedhettek. Ha véget ér a nagy háború, ha diadalt aratnak a felkelők, akkor többé senki sem kényszeríti arénákba, vadállatokat gyilkolni az embereket. Akkor már nem lehet az állati sorból alig kiemelkedett barbárok, húsabáló szörnyeteknek bélyegezni őket. Az ifjú faj elfoglalhatja az őt megillető helyet az értelmes lények nagy családjában.

Ha győznek.

Sajnos a sikerek féltékennyé tették Leionen császárt, a maradék, csonka birodalom névleges uralkodóját. A békepárt hűségű csapatai az első vereség után elpártoltak a felkelők mellől. Törvényenkivülivé nyilvánították Monan Omt, és minden joguktól megfosztották az embereket. A békepárt uralma alatt álló rendszerekben emberlányok millióit gyilkolták le, tömegeket hurcolták gyűjtőtáborokba, hogy azután átadják a foglyokat az űrcápaoknak. Ki-

szolgáltatták őket a gyilkos ragadozó halaknak. A hatalmas mennyiségű friss hús érkezése egy csapásra megoldotta a nemesalak ellátási gondjait. Offenzívájuk felgyorsult. Egymás után nyelték le a békepárt bolygóit. A fanyar humorú cápák még élvezték is, hogy a legyőzött cerebriták zabáltatják fel velük a Birodalom utolsó reményét.

A Nagy Cápa Háború és a Galaktika sorsa most fog eldőlni, a Kraxoxan rendszerében. Itt gyűltek össze az emberlégik megviselt, fáradt, de még mindig bizakodó maradványai és Monan Om harcos cerebritái. Az utolsó ellenállók.

Sajnos ezt a cápák is tudták. Csapatokkal telezsúfolt hajóik tucatjával bukkantak elő a hipertérből. Erejük óráról-órára nőtt. Csak azért vártak a kegyelemdőfessel, mert biztosra akartak menni.

Az idő nekik dolgozott.

MISz 168. esztendő (Kb. 3000 évvel később)

A pokoli hőség éjszakára sem enyhült. Az a hír járta, hogy a mezon hódítók csináltak valamit az Inibe napjával. Talán szupernovává akarják változtatni?

Nem mintha ez sokat számítana.

Chatamir már egy jó ideje nem figyelt a többiekre. Untatták a rémhírek, a találgatások. Az asztalra görnyedve, izadtan bámulta az üres poharakat, és arra gondolt, hogy vissza kéne menni a kollégiumba.

Aludni a holnapi asztrofizika vizsga előtt? Már ha sor kerül a vizsgára

egyáltalán. Mert a hírhedt mezonok ugyan csak a csőcselék képzeletében léteztek, de a zarg támadók nagyon is valóságosak voltak. Tüzérségük egyre hatékonyabban bombázta a felszínt. Az erópajzsok ellenére Inipolis északi városrésze még mindig lángban állt. A vízhiány meg az energiakorlátozás nem könnyítette meg az inszektoid tűzoltók munkáját.

Mit várjon a holnaptól? Chatamir felillantott, és végignézett társain. Emberek, inszektoidok és növénylányok kókadztak a Mensa és a kikötő határán álló kocsmá nagytermében. A meleg és a szárazság mindenkit megviselt.

– Mit mondtál? – a nagyszájú Hervey lökte oldalba Chatamirt.

– Mit mondtam? Nem mondtam semmit!

– De igenis! Valamit a holnapról! Vagy talán magadban beszélsz?

– Csak hangosan tűnődtem. Holnap, ha sikerül a záróvizsga...

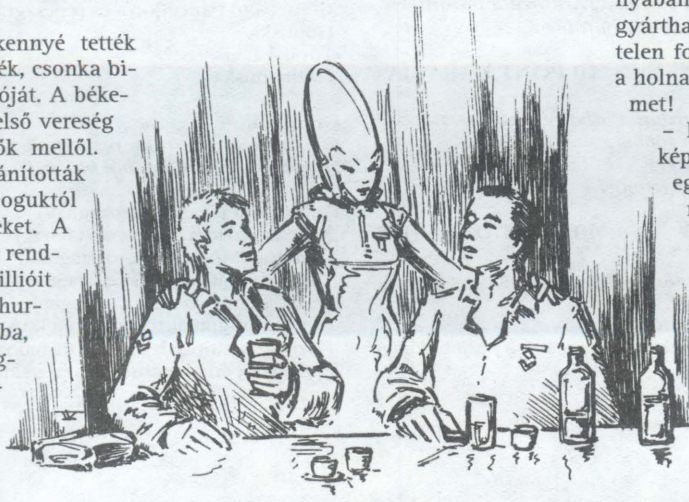
– Még szép, hogy sikerül! Mi vagyunk a legjobb évfolyam ebben az egész rothadt rendszerben! – kiáltotta vigyorogva Hervey, és intett a felszolgálónak. – Én fizetek. Még egy italt mindenkinek! Hiszen csak egyszer élünk!

– Szóval a vizsga után vár a Flotta. Én egy hadihajó navigátora mellé kerülök, te, a mérnök meg mehetsz tüzérségi karbantartónak. Cseppet sem biztos, hogy megérjük a holnapot. A tegnapi pedig végképp bezárult mögöttünk.

– Szarok a tegnapi, és nem érdekel a holnap. Azt hiszed olyan sok jót tartogat? Ha győzünk egyszer, akkor majd éhbérért dolgozhatok valami bányában, vagy hírközlési műholdakat gyárthatok egy arctalan óriáscég névtelen fogaskerekeként. Én mást várok a holnaptól! Ide nekem a világegyetem!

– Nocsak, egy asztal, ahol még képesek összefüggően beszélni! – egy vékony, csengő hang szólalt meg mellettük, vagy inkább bent, koponyájuk mélyén. Liolion, bájos cerebrita társuk telepedett melléjük. – Szóval az idő okoz fejtörést nektek, kedveseim?

Liolion művészettörténeti tanulmányokat folytatott a



Peremvidéken. A cerebrita lány megszállottan vonzódott a „vad” kultúrákhoz. Volt olyan tapintatos, hogy „fejlődő” civilizációkról beszéljen, bár Chatamir egyszer látta a diplomamunkájának eredeti, cerebrita nyelvű kéziratát. Ott egyértelműen „peremvidéki barbárokról” esett szó.

A lány befészkelte magát a két ember közé, és átölelte őket. Védőruhája még ebben a melegben is kellemesen hűvös volt.

– Furcsa, hogy ti, leendő mérnökök olyan keveset törődtek az idő múlásával.

– Ez nem igaz – felelte Hervei. – Az idő múlása a gépész legfőbb ellensége. A gépek mozognak. Működnek, ezért azután kopnak, és tönkremennek. Az lenne az igazi nagy felfedezés, ha sikerülne időálló gépeket alkotni.

– De hiszen sikerült nektek! – csodálkozott Liolion. – Ott vannak a régi piramisaitok, az ősi Földről kimentett szobrok, a Jåde palota, a Nagy Fal maradványai. Ezek még mind működnek!

– Mi az, hogy működnek? A szobrok nem gépek! A szobrok csak állnak, mereven, statikusan. Nincs bennük mozgás, nincs bennük dinamika.

Liolion Chatamirra nézett. A férfi érezte, hogy meg kell szólalnia.

– Végül is – mondta bizonytalanul –, a szobrokat is tekinthetjük egyfajta géptípusnak.

– Igen? – Liolion pillantása szinte perzsel. – Ez érdekes. Folytasd!

– A szobrok nem mozognak a térben, mint más gépek...

Chatamir maga is meglepődött a váratlan gondolattól.

– ... de az időben, igen az időben folyamatosan léteznek. Temporálisan, vagyis az időben mozognak. Ha képesek lennénk észlelni az idő dimenziójának energiáit, akkor valószínűleg látnánk a szobrok körül örvénylő áramlásokat.

– Csak azt ne mondd – nevette el magát Hervei –, hogy azokat a kötőböket erőközpontoknak tekinted! Valahol már olvastam ilyen zöltséget. Álmodozol, igaz? Hiszen ha ez igaz lehetne, akkor, kellő energia befektetésével akár időgépet is lehetne csinálni belőlük! Mert ami áramlik, azt vissza is lehet fordítani, igaz? Micsoda jópofa marhaság! Inkább igyunk még egyet! Hé, pincér!

A STAG természetesen ezt a beszélgetést is lehallgatta. Csakhogy ezúttal egy triciplita elemző tiszt kezébe került a hanganyag. A háromfejű lény újra és újra lejátszotta a felvételt. Egy furcsa, ködös ötlet kezdett alakot öltetni elméjében. Úgy döntött, hogy elképzelésével felkeresi cerebrita előjáróját.

Így történt, hogy röpké hús ember-

évvel később Chatamir olyan ajánlatot kapott, amit nem lehetett visszautasítani.

MISZ 208.

Hárman tárgyaltak a csendes öbölben.
– Sajnálom, nagyúr. Ez minden, amit sikerült megtudnunk a Kronos tervezetről.

A vékony, fehér cápa óvatos pillantást vetett Vörörvény Traxonra. Félt, mert tudta, hogy az ősi Uszony területi igazgatója kegyetlenül leszámol azokkal, akikben csalódott.

– Hát ez nem az, amire számítottam.

A kémszolgálat vezetője megdermedt a rémülettől. Nagyon megbánta azt a pillanatot, amikor úgy döntött, hogy a Gránitkigyó Klán legyőzése után elődjét megmérgezve megszerzi ezt a befolyásos pozíciót.

– Mindazonáltal nem érdektelen a hír. Bár nem a császári udvarral áll kapcsolatban, még fontos lehet.

Az igazgató mellett lebegő fiatal, hatalmas termetű nemeshal türelmetlenül csapott egyet farkával.

– Időutazás, micsoda bolondság! Inkább...

Traxon egy elegáns mozdulattal megfordult, és pillantásával főpilótája torkára forrasztotta a szót.

– Az idő is csak egy tenger – mondta halkan, mint aki magában beszél. – Egy erős áramlat, ami mindent magával ragad. Eddig csak egy irányba tudtunk benne úszni. Képzelték el, micsoda hatalmas lenne annak, aki visszaúszhat, hogy korrigáljon egy-egy helytelen döntést.

– Ha méltóságod megengedi – szólalt meg megkönnyebbülten a fehér cápa –, akkor elrendelem a vizsgálat folytatását.

– Tedd azt! – felelte Vörörvény. – Most, hogy legyőztük vetélytársainkat, senki sem vonhatja kétségbe Uszonyunk felsőbbrendűségét. Időt nyertünk arra, hogy kicsit kiszakadjuk a hétköznapiok élvezetes, ám mind egyhangúbb küzdelméből. Valami nagyobb, fennkölt célt tűzhetünk ki magunk elé. Az elhárítás építen be további ügynököket a nagyfejűek közé! A pénz nem számít. Te pedig Araxlan, állíts össze egy taktikai flottát. A legújabb egységeinkből. Legyen a közelben, ha szükségünk lesz rá.

A *Medusa* magasan a bolygók síkja fölött lépett ki a hipertérből. Azonnal vadászgépek fogták körbe, és elkísérték az aszteroida övezet peremén kialakított főhadiszállásra. A hajó cerebrita főpiló-

tája elképedve bámulta a teleszkopján kibontakozó látványt. Azt ugyan tudta, hogy nagy erőket vontak itt össze, de hogy ekkorát...!

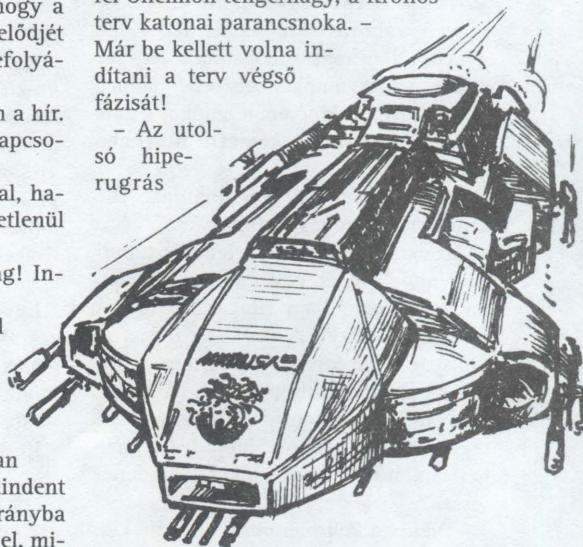
A rendszerben valósággal nyüzsgöttek a birodalmi egységek. Egy részük még az aszteroida övezet határig is elmerészkedett, pedig erről az örvénylő, radioaktív gyűrűről senkinek sem voltak térképei.

Chatamir professzort – a legszigorúbb biztonsági ellenőrzések után – a parancsnoki csarnokba kísérték. A félhomályban szkafteres cerebrita kutatók, izgatott triciplita tudósok és technikusok szárai sürgölődtek a berendezéseknél.

– Mi tartott ilyen sokáig? – csattant fel Oliennon tengernagy, a Kronos-terv katonai parancsnoka. – Már be kellett volna indítani a terv végső

fázisát!

– Az utolsó híperugrás



előtt az elhárítás cápa kódolású üzeneteket fogott. Én parancsoltam meg a *Medusa* kapitányának, hogy a hipertérben változtasson irányt – felelte Liolion Császári Megbízott.

– Örültség! Azonnal ide kellett volna jönniük. Három cirkálóm és száz kisebb egységem alkot védőpajzsot körülöttnünk. A Peremvidéken évszázadok óta nem vontak össze ekkora birodalmi erőt! A rendszeren belül garantálni tudom a biztonságukat, de a hipertérben bármi megtörténhet!

– A Felix rendszer is az Ön ellenőrzése alatt áll. Ott is állomásozik egy cirkáló! Akkor mivel magyarázza, hogy cápákra bukkantunk? – A Császári Megbízott cseppet sem tisztelte az idős tengernagyot. – Nem zargokra, nem mezonokra, hanem úrcápákra!

– Csak véletlen lehetett. A cápa klánnak nincs erre semmi keresnivalójuk! Egyébként is, ők örülhetnek, hogy a STAG végre rájuk kényszerítette a békét. A Gránitkigyók majdnem elvérezték, és állítólag a Vörörvények aktivitá-

sa is csökkent. Ha mégis idetéved néhány hajójuk, akkor a rendészek majd eltanácsolják őket.

- Hogy haladnak a munkálatok? - fordult Liolion a nagy képernyő felé.

Hervey akadémikus, egykori évfolyamtársuk rendkívül idegesnek tűnt.

- Minden a legnagyobb rendben van. Még néhány óra, és beindíthatjuk a láncreakciót.

Homlokán egy kövér izzadságcsepp jelent meg.

- Pokoli a hőség - mondta gyorsan, amikor észrevette a Megbízott fürkésző pillantását. - Mintha máris forróbb lenne a nap.

- Butaság - korholta szelíden Chatamir. - A fázisreaktorok beindítása előtt semmilyen változás sem léphet fel. Addig gyakorlatilag csak simogatjuk a nap felszínét, nem nyúlunk a belső energiáihoz.

- Mikorra küldhetem a hajókat a gyülekezési pontra? - kérdezte a tenger-nagy.

- Perceken belül indulhatnak. Huszonkét év kemény munkája után végre eljött ez a pillanat is - felelte Chatamir. Ragyogóan fehér, egyetlen hosszú copfba összefogott haja eltakarta a mellén csillogó jelvényt. A cerebrita írásjel az Idők Urát jelképezte. A gyermekeit felfaló, kegyetlen Kronost. - Onnan senki sem fog visszatérni. Nem gondolták meg magukat? Biztos, hogy legénységgel ellátott hadihajókat küldenek vissza?

- Biztosra kell mennünk - felelte Liolion. - Lehet, hogy valami nem sikerül. Lehet, hogy nem fogjuk tudni megismételni a hajók átdobását. Őseink semmire sem mennek, ha mezon invázió közepén előbukkan néhány műszerekkel telesúfolt kutatóhajó.

- Igen - csatlakozott hozzá a tenger-nagy. - És még azt sem tudjuk pontosan, hogy hol fognak előbukkanni. Ezért nem küldhetünk legénység nélküli, fegyverek-

kel telesúfolt teherhajókat. Még a mezonok kezére kerülnének.

Liolion egy végtelen másodpercre mély, cerebrita álomba merült. Elméjét megtisztította a jelen zajától, és borzongva hagyta, hogy átfusson rajta az elmúlt évtizedek, a tervezés, az álmodozás és az idegőrlő, önfeláldozó kutatómunka emlékezete. Hadihajókat akartak visszaküldeni az időben, hogy segítsék a zargók és a mezonok ellen támadó III. Heloh császárt. Kicsit be akartak segíteni a Száz Világ csatáját vívó őseiknek. A cerebriták feljegyzései szerint eddig még senkinek sem sikerült az időt manipulálni.

A kék gázóriás lakatlan belső bolygón ott magasodtak egy évmilliókkal ezelőtt kihalt faj ősi szobrai. Olyan régiek, hogy koruk mellett még a végtelenbe vesző cerebrita történelem is csak egy kósza pillanatnak tűnt. Hihetetlenül kemény anyagukat tudósok nemzedékei vizsgálták eredmény nélkül. Chatamir professzor évtizedes munkájának gyümölcsei, a felhőkarcolónyi fekete obeliszek szinte eltörpültek a borostyán színű romok mellett.

Egyetlen faj sem volt ugyan képes érzékelni az idő mozgását, de a számítógépek már többé-kevésbé megbízhatóan modellezni tudták a szobrok körül kavargó energiát.

Itt ma megnyílhat az Idő kapuja.

Araxlan főpilóta elégedett pillantást vetett az *Emberevő* mögött harci alakzatba sorakozó karcsú hajókra. A cápák készen álltak arra, hogy lecsapjanak a kísérleti te-
lepre.

- Nem veszélyes ilyen kis egységekkel nekimenni a birodalmi cirkálóknak? - kérdezte aggódva az elhárítás vezetője.

- Ügynökünk megbénítja a nagyfejűek kommunikációs rendszerét, és bevezet minket az ugrópontra. Kinyitja nekünk az Idő kapuját, hogy megsegíthesük dicső őseinket.

- Megbízhatunk benne?

- Egy emberben? Ugyan már. Viszont annyi pénzt kapott, hogy abból egy kisebb bolygót is vehet magának. Az a fajta, aki pénzért mindent megtesz.

Az *Emberevő* műszerei azonnal jelezték a robbanást. Az aszteroidaöv peremén lebegő cirkáló körül roncsdarabokkal telt meg az űr. A birodalmi kommunikációs csatornák elnémultak. A hirtelen beállt csendben egyetlen gyenge, de azért jól azonosítható szignál lüktetett. A vezérsugár!

A cápa hajók mozgásba lendültek. Kiléptek a holdnyi méretű kötőmb árnyékából, ahol már hetek óta lapultak és valamennyi fegyverükből tüzelve az ugrópont felé törtek. Egy csapat vadászgép kivált közülük, hogy öngyilkos támadással magára vonja a cirkálók és a műholdak tüzeit. Az *Emberevő* mögött száguldó rohamnaszádok irányt változtatattak, és zuhanórepülésben a bolygó felé vették az irányt. Fedélzetükön a bedrogozott xeno rohamosztigosok alig várták, hogy a cerebritákra vethessék magukat.

A fent olvasható novella a Beholder Kft. második levelezős játékának, a Káosz Galaktikának világában játszódik. Ebben a science fiction játékban egy saját űrhajóval rendelkező szabad kapitányt alakíthatsz, sőt a hajód teljes legénységével játszatsz, megszemélyesíthetsz az embertől teljesen idegen fajokat is. Kereskedhetsz, harcolhatsz a galaxis idegen betolakodói (zargok, mezonok) ellen, nem csak az űrben, hanem a „földön” is izgalmas harcokat vívhatsz, kalózkodhatsz, vagy te magad vadászatsz kalózkodókra, csempészekedhetsz, leszállhatsz ismeretlen bolygókon, hogy felderítsd őket. A játék során találkozhatasz más kapitányokkal, harcolhatsz vagy kereskedhetsz velük, de ami a legfontosabb, felveheted a kapcsolatot a játékosokkal, ezzel egyrészt hasonló érdeklődési körű barátokra tehetsz szert, másrészt flottákat alakíthattok, és együtt harcolhattok a közös ellenségek ellen. A lehetőségeid száma szinte végtelen, csak rajtad múlik, hogy mit választasz.

A játékról további információkat kérhatsz a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134. levélcímén, illetve a beholder@mail.datanet.hu e-mail címen. Jelentkezni ugyanezen a címen lehet!

FOLYTATJUK

ROBERT JORDAN

A Nagy Hajtóvadászat

AZ IDŐ KEREKE CIKLUS MÁSODIK
KÖNYVE KÉT KÖTETBEN



– Közel húsz évvel ezelőtt történt, hogy az aielek átkeltek a Világ Gerincén, a Sárkány-falon. Az volt az egyetlen eset, hogy ilyet tettek. Végigpusztították Cairhient, szétverték minden ellenük küldött sereget. Magát Cairhien városát is felgyújtották, majd egészen Tar Valonig küzdötték magukat. Tél volt, esett a hó, de a hideg vagy a meleg az aieleknek nem sokat számít. A végső csatát, az utolsó jelentős összecsapást, a Ragyogó Falak alatt vívták, a Sárkánybérc árnyékában. Három napon és három éjszakán át tartó küzdelem után végre sikerült hazatérésre kényszeríteni az aieleket. Vagyis inkább maguktól indultak haza, ugyanis sikerült elérniük, amiért jöttek. Megölték Lamant, Cairhien királyát, a Fával kapcsolatos bűne miatt. Ekkor kezdődik a történetem. És a tiéd.

Csak úgy özönlöttek át a Sárkány-falon. Egészen a Ragyogó Falakig jutottak.

Rand várta, hogy elhalványuljon az emlék, de Tam hangja továbbra is ott visszhangzott a fejében. Tam beteg, lázas motyogása. Az egyetlen alkalom, amikor előtörték belőle a múlt titkai. Ürességbe burkolta az elméjét, de a hang az űr szélén ólálkodott, felfel erősödve próbált betörni.

– Akkoriban még csak beavatott voltam – folytatta Moiraine –, akárcsak Anyánk, az Amyrlin Trón. Közel volt már a nővéremelésünk napja. Aznap éjszaka éppen az akkori amyrlin mellett teljesítettünk szolgálatot. A krónikaőre, Gitara Moroso is ott volt. Tar Valon összes többi teljes jogú nővére kint gyógyította a sebesülteket a csatatéren, még a Pirosak is. Napkelte körül járt már az idő. A kandalló tüze nem tudta legyőzni a kinti csikorgó hideget. A hóesés végre elállt. Még az amyrlin termeiben, a Fehér Toronyban is éreztük a harcban

felgyújtott környező falvak füstjének szagát.

A csaták mindig forrók, még a hóban is. Meg kellett szabadulnom a halál szagától. Tam lázas hangja a Rand elméjét uraló üres, érzelemmentes nyugalom szélébe tépett. Az űr megremegett, összébb zsugorodott, megszilárdult, majd megint megremegett. Az amyrlin tekintete törként döfött belé. Újra izzadságcseppeket érzett az arcán.

– Az egész csak lázálom volt – mondta. – Félrebeszélt. – Megemelte a hangját. – A nevem Rand al'Thor. Juhász vagyok. Az apám Tam al'Thor, az anyám pedig –

Moiraine egy pillanatra elhallgatott, amikor megszólalt, de most a szavába vágva folytatta, színtelen, halk, könyörtelen hangon.

– A Karatheon-ciklus, a Sárkány Proféciai, azt mondja, a Sárkány a Sárkánybérc lejtőin születik majd újra, ahol a Világtörés alatt meghalt. Gitara Sedai néha rátört a Jövendőmondás. Öreg volt már, haja fehér, mint a kinti hó, de a Jövendőmondás, ha felbukkant benne, mindig nagy erejű volt. Egyre erősebb hajnali fény áradt be az ablakon. Éppen egy csésze teát nyújtottam oda neki. Az amyrlin megkérdezett, mi újság a csatamezőn. Gitara Sedai pedig egyszer csak felpattant a karosszékéből, keze-lába megfeszült, remegett. Az arca, mintha a Végzet Veremébe pillantott volna Shayol Ghulban. „Újjászületett!”, kiáltotta. „Érzem! A Sárkány most veszi első lélegzetét a Sárkánybérc oldalán! Jön! Jön! Fény, segíts rajtunk! Fény, mentsd meg a világot! A hóban fekszik! A sirása mennydörgés! Vakít, mint a Nap!” Azzal holtan zuhant előre, a karjaimba.

A hegyoldal. Hallottam, hogy egy csecsemő sír. Ott szült, magában, mielőtt belehalt a sebeibe. A gyerek

elkékült a hidegtől. Rand próbálta elhallgattatni Tam hangját. Megint kisebb lett az űr.

– Lázálom volt – lihegte. Nem hagyhattam csak úgy ott egy gyereket. – Én a Folyóközben születtem. – Mindig tudtam, hogy gyerekre vágysz, Kari. Lesütöttem a szemét, kitért az amyrlin tekintete elől. Minden akaraterejével az ellilani készülő űrre koncentrált. Tudta, hogy nem ez a helyes módszer, de az máris összeomlóban volt. Igen, drágám. A Rand jó név lesz.

– Rand-al'Thor vagyok! – kiáltotta. Remegett a lába.

– Így tudtuk meg, hogy a Sárkány Újjászületett – folytatta Moiraine. – Az amyrlin megeskett minket, kettőnket, hogy megtartsuk a titkot, mert tudta, nem minden Nővér tekint majd úgy az Újjászületésre, ahogy kéne. Kiküldött minket, keressük meg. Számos apátlan árva maradt azután a csata után. Túlságosan is sok. De mesélték, hogy egy férfi csecsemőt talált a hegyen. Ennyit sikerült csak megtudnunk. Egy férfi és egy csecsemő. Így hát kuttantunk tovább. Évekig. Találtunk is újabb utalásokat. Folyton a Proféciaikon rágódtunk. „Az ősinél is ősből vérből származik majd, de az ősi vér neveli fel”. Ez volt az egyik, egy a sok közül. De sok hely akad, ahol az ősi vér, a Legendák Kora leszármazottainak vére ma is erős. Végül, a Folyóközben, ahol Manetheren ősi vére zubog, mint egy megáradt folyó, három fiút is találtam, akik mind nagyjából a Sárkánybérc mellett vívott csata idején születtek, egy néhány hetes időszakon belül. És az egyikük fókuszálni is tud. Gondolod, hogy pusztán azért üldöztek a trallok, mert ta'veren vagy? Nem.

– Te vagy az Újjászületett Sárkány.

fordította: Würth Attila

Kiadói tervek

BEHOLDER KFT. – 1999. ELSŐ HARMADA



therai gazdától – hogy aztán a kristályrabló néven hírhedtté vált hegyi trollok karmai közé kerüljön. Ez a sorsdöntő találkozás talán megváltoztathatja az emberek, trollok, no meg a theraiak jövőjét...

Következő könyvünk egy új Feist sorozat, a Kígyóháború legendájának első kötete lesz. Ez a könyv jóval a Résháború sorozat utolsó magyarul megjelent része, a Vérbeli herceg után játszódik. Arutha már meghalt, legidősebb fia Borric a Szigetkirályság királya, legkisebb fia, Nicholas pedig Krondor nagyhercege.

RAYMOND E. FEIST:

A sötét királynő árnyéka

Sötét erők mozgolódnak a távoli földeken, és ősi erők készülődnek a végső összecsapásra. Egy sötét királynő vonta fel lobogóját, hogy soha nem látott hadsereget gyűjtsön maga köré. Csapatnyi, kétségbeesett ember csöppen a jó és a gonosz csatamezejére. Számukra az egyetlen esély az, ha elutaznak a távoli földre, hogy szembenézzenek eme ősi erővel, és felfedezzék igazi természetét. Küldetésük mindenképpen veszélyes, de ha nem elég szerencsések, egyenesen öngyilkos vállalkozás. Velük küzd a titokzatos Miranda, akire mindannyian rábízák életüket. Szövetségesnek tűnik, de nem mond el mindent, amit tud. Vajon saját tervei vannak? Tényleg szövetséges lesz, vagy még halálosabb ellenség, mikor a végső összecsapásra kerül a sor?

A Shadowrun rajongóinak sem kell csalódnuk, több könyvet is tervezünk a számukra. Ezek közül az első egy új, háromkötetes sorozat, a hangzatos című Sárkányszív trilógia első darabja:

JAK KOKE:

Idegen lelkek

Dunkelzahn, a sárkány megválasztása a Kanado-Amerikai Egyesült Államok elnökévé egy új korszak hajnalát ígéri, a sárkányt meggyilkoló hatalmas robbanással azonban az ország reményei is atomjaira hullannak. Ugyanezen a tragikus éjszakán Ryan Mercury, Dunkelzahn legbelső megbízott ügynöke sürgős és titkos küldetésen dolgozik, amelyben veszélyes mágjáról van szó. És csak a csoda mentheti meg a világot a teljes pusztulástól.

A Sárkányszív-trilógia első kötetében Dunkelzahn halála megrázza a Felébredt világot. Rémhírek és gyanúk kelnek szárnyra, amint árnyvadászok, a titkoszolgálat ügynökei, és a mamutvállalatok vezetői küzdenek a hatalom kézben tartásáért. Végigolvasva a könyvet kiderül, hogy mi is állt a nagy sárkány halálának hátterében, és megkezdődik egy új kaland.

Folytatjuk az Idő kereke ciklus kiadását is. A második kötet szintén két könyvben jelenik meg. A címe:

ROBERT JORDAN:

A nagy hajtóvadászat

Hosszú évszázadokon át meséltek az utazó mutatványosok Valere elveszett kürtjéről, a legendás Kürtről, ami egy napon életre kelti majd a Korok hőseit. Nos, a Kürtöt megtalálták – ámde hamarosan sötét erők kezére kerül, a Shadar Logoth-i törrel együtt, amittől Ran al'Thor barátjának, Matnek az élete függ. Visszaszerzésük sziszifuszi feladata Rand fiatal vállait nyomja. Ugyanis a küldetés folytatásával teljesítheti csak be megjósolt végzetét, amit ugyanakkor valójában kétségbeesetten szeretne elkerülni. De Valere kürtjének visszaszerzése csak az első állomása Rand hosszú, felfedezésekkel és meglepetésekkel teli utazásának...

Tervezünk még Battletech regényt is, minden valószínűség szerint Michael A. Stackpole Természetes kiválasztódás című könyve lesz. Mindezek azonban – mint azt már említettem – csak az 1999. év elejére várható könyveink. Még sok egyéb regény szerepel a 99-es terveinkben. Többek között az Earthdawn trilógia harmadik része, és egy earthdawnos novelláskötet, a Talizmán, Feisttől a Kígyóháború legendájának folytatása, A kereskedő fénykora, és a Mágus ciklus utolsó megjelent darabja, A király kalóza, Shadowrunból a Sárkányszív sorozat folytatása, egy Fejvadászok című, különálló regény, Battletechből pedig a Természetes kiválasztódás folytatásai. Tervezünk még meglepetés könyveket is, de ezekről egyelőre még nem árulok el semmit, mivel még csak az előkészítés fázisában tartanak. Mindenkinek kellemes tallózást a könyveink között!

Dani Zoltán

A következőkben a hamarosan megjelenő könyveinkről olvashattok rövid tájékoztatókat. Pontos megjelenési dátumokat szándékosan nem írok, még véletlenül sem szeretném félretájékoztatni benneteket, ám mire ez a cikk eljut hozzátok, addigra várhatóan az első két helyen ismertetett könyvünk már kapható. Nézzük akkor a könyveket!

Az első megjelenő könyvünk az Earthdawn trilógia második része:

CHRISTOPHER KUBASIK:

Anya meséje

Az elemi mágiára támaszkodva Releana azért dolgozott, hogy kislainak gyermekkorra biztonságos és nyugodt legyen. Sokáig azt hitte, leginkább apjuktól kell megvédenie őket. J'role furcsán viselkedett, néhány napot töltött velük, majd hónapokra eltűnt. Ez azonban még a theraiak visszatérése előtt történt. Valaha Thera uralta az összes birodalmat mágikus fölénye és haditechnikája által, e nép azonban olyan hosszú időre eltűnt a világból, hogy pusztán legendává vált, amellyel a gyerekeket ijesztgették. Tartott ez addig a napig, amelyen repülő kastélyaik és kőhajóik újra feltűntek az égen. Mikor gyermekeit elvették tőle, őt magát pedig rabszolgasorba taszították, Releana megesküdött, hogy valamiképp megtalálja kicsinyeit. A mágia kudarcának hála, J'role társaságában sikeresen megszabadul

Kedvezményes könyvvásár

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
SHADOWRUN REGÉNYEK			
Vakító fény	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Magányos farkas	698 Ft	590 Ft	520 Ft
SHADOWRUN SZEREPIJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK			
Grimoire	1100 Ft	800 Ft	660 Ft
Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft	500 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft	350 Ft
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Ezüsttövis	798 Ft	600 Ft	500 Ft
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft	670 Ft
BATTLETECH REGÉNYEK			
A klán törvénye	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Vérnév	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft	520 Ft
EARTHDAWN REGÉNYEK			
A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
TÚLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK			
Kitaszítottak	478 Ft	450 Ft	400 Ft
IAN FLEMING: JAMES BOND 007			
Casino Royale	629 Ft	440 Ft	350 Ft
ROBERT JORDAN - AZ IDŐ KEREKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft	600 Ft
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft	750 Ft
EGYÉB REGÉNYEK			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998 Ft	840 Ft	750 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	520 Ft	410 Ft
William Shatner: Delta Kutatás	798 Ft	670 Ft	600 Ft
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kisértethajó (Star Trek)	589 Ft	500 Ft	470 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619 Ft	520 Ft	490 Ft
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Fényévek Sci-fi antológia	690 Ft	580 Ft	550 Ft
Fényévek II. Sci-fi antológia	699 Ft	690 Ft	560 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)	599 Ft	510 Ft	480 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft	560 Ft	530 Ft
K.W. Jeter: Szárnyas fejvadász 2.	659 Ft	560 Ft	530 Ft
Joan D. Vinge: Lost in Space	649 Ft	640 Ft	520 Ft

A Beholder Kft. kedvezményes könyvvásárt hirdet minden, a fantasy és science fictionot kedvelő olvasónak. Az akció során nem csak az összes könyvünk rendelhető meg kedvezménnyel, hanem a Möbius kiadó kiadványai is. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két kedvezményes árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. (Ez a kedvezmény csak azokra a könyvekre vonatkozik, ahol két ár van feltüntetve!)

A vásárlásra két féle lehetőségek van:

1. Előre fizetsz belföldi postautalványon
Ebben az esetben a csekk hátulján a közlemények rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes áránál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a darabszámot! Ezt az összeget küldd el nekünk és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. A cím: Beholder Kft. 1680, Budapest Pf. 134.

2. Utánvétellel szeretnél rendelni
E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árát a postának kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 350 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

BEHOLDER KFT.

Minden, a Káosz Galaktikával, Túlélők Földjével és **1680 Budapest, Pf. 134**

e-mail:

Hatalom Kártyáival kapcsolatos kérdéssel forduljatok

a Beholder Kft.-hez.

beholder@mail.datanet.hu

honlap:

www.beholder.hu

Álomló kalandozók

DANI ZOLTÁN

Az Álomvilág Invázió megjelenésével két új, érdekes, akár versenyre is megfelelő kombós pakli alakult ki, bár azért versenyt nyerni valószínűleg egyikkel sem lehet. Az egyik az álomjelzős pakli (*Gwendolennel*, *Mákrózsával*, *Az alvó szörnyel* stb.), ami azonban lénynélküli pakli ellen csak egy új ultra-ritkával, a *Pszi-acéltoronnyal* lesz igazán versenyképes. A másik elsősorban a kicsi-közepes Raia és Elenios kalandozóokra épít, de természetesen van átfedés a két pakli között, főleg az Álomvilág lapjai között. Most erről a kalandozó-pakliról írom le a saját – a tesztelés alatt kifejlesztett – változatomat.

A pakli alapötletét az *Álomőrzők* lap adta, amely eléggé megbénítja az ellenfelemet. Ha sok Raia és Elenios kártyám van játékban, akkor az ellenfelem csak nagyon drágán tudja leszedni a lapjaimat, kivéve persze a célpontot nem igénylő tömegirtásokat. Raiának és Eleniosnak sok kis kalandozója van, amiket azután egy-két kirakott lappal (közös tudatok, szintlépések) jól fel lehet turbózní. *Gwendolen* volt az első és legfontosabb kalandozó amit beraktam. Olcsó, sok ÉP-je van, ezért életképes, ráadásul a képessége iszonyúan erős kombó a *Mákrózsával*. Azonban mielőtt továbbléptem, és más kalandozókat kerestem, el kellett döntenem egy fontos kérdést, a neves vagy nem neves kalandozók kérdését. Az *Alanori Krónika* nagyon erős kalandozó-tápoló lap, azonban van két hátránya. Egyrészt sok komponens kell hozzá, másrészt csak a neves kalandozókat erősíti. Ha használók *Alanori Krónikát* akkor elsősorban neves kalandozókat kell használni, ha nem, akkor a nem nevesek közül is lehet válogatni. A neves kalandozóknak általában jobbak a képességei, de előfordulhat az az eset, hogy egy fajtából három is a kezünkbe kerül és nem tudjuk kijátszani, mivel a neves kalandozókból egyszerre csak egy lehet az irányításunk alatt. Számomra a kérdést az döntötte el, hogy a *Mákrózsához* amúgy is kell valamilyen komponens termelő varázslat, arra az esetre, ha az ellenféltől nem tudok szörnykomponenst szerezni. Ha pedig már amúgy is termek komponenst, akkor már az *Alanori Krónikára* is juthat belőle. Ezért tehát elsősorban a neves kalandozók között keresgéltem. Meg is találtam *Yasminát*, akinek a képessége sokat segít abban, hogy a kis kalandozók túléljék azt a pár kört, amíg felerősítem őket. Ráadásul egy, vagy két szintlépés után a *sebző* varázslatokat szinte teljesen kiiktatja. Nagyon jó kalandozó *Belladonna* is. A három életpontja

miatt életképes, és az elején jól lehet vele védekezni, ráadásul kalandozók nem támadhatják meg, és egy szintlépés után már szörnyekkel is nagyon drága leverni. *Pelegrin* lett a következő választásom, mivel a sok kalandozó mellett ha megél pár kört, akkor óriási gyilkológép lesz belőle. *Sir Magic Master* is jó választás, mivel a nagy lények ellen csak az álomjelzőkkel tudok védekezni, és ha nem jön ki *Gwendolen*, akkor bajban vagyok. *Sir Magic Master*nek ugyan varázspontba kerül a képessége, de szükség esetén fel lehet vele tartani egy nagy lényt. *Ragyogó Ron* is alapeleme a paklinak, mivel ha már kiépültünk (egy-két *Álomőrzők*, pár kalandozó, *Alanori Krónika* stb.), akkor az ellenfélnek már csak a tömegpusztító varázslatok (pl. *Mentális robbanás*) segítenek. Ezek ellen véd remekül Ron. Egy *Mentális robbanás* elvisz egy *Ragyogó Ront*. Ez számomra jó üzletnek tűnik. Eddig 18 kalandozót találtam, ez azonban kevés, mivel a pakli a sok kalandozóra épül. A többi neves kalandozó sajnos már nem annyira jó, mint a már említettek, nem egyértelmű a választás közöttük. Én végül az *Ommó* mellett kötöttem ki, mivel három varázspontért 1/2-es, és egy varázspontot gyűjtőgető pakli ellen jól használható a képessége is. Ezek mellett több kalandozót is kipróbáltam, és végül egy nem neves kalandozót találtam

hogy általában nincs időnk kiépülni, és a *Zsarnokölő* egy nagyon jó védekező lény ellenük. Három varázspontért 4/4-es, az ilyen – lényt leszedni csak leütni tudó – horda ellen nagyon jó védekező lap, és jól irtja az *Átokfőreghez* és *Halálmadárhoz* hasonló „gusztustalanságokat”. Ha pedig van időm kiépülni, akkor az ilyen hordákat már simán verem, nem számít a *Zsarnokölő* hátránya. Ezzel végére is értem a kalandozóknak. Összesítve: 3 *Gwendolen*, 3 *Yasmina*, 3 *Belladonna*, 3 *Pelegrin*, 3 *Ragyogó Ron*, 3 *Sir Magic Master*, 3 *Ommó*, 3 *Zsarnokölő*.

A kis kalandozók már meg vannak, ideje lenne felerősíteni őket! Az első lap a már említett *Alanori Krónika*. A következő nálam az *Ezüstsereg*. Négy varázspontért minden kalandozómon léptet egy szintet – elég jó. Kalandozó pakliról van szó, ezért magától adódó lap a *Kalandozók városa* is. Ebből – később említett okok miatt – csak egyet raktam be. Sima szintlépéseket nem használok, mivel a hatásukhoz képest szerintem túl drágák, és a kalandozók mellett nem lesz túl sok varázspontunk, de a *Glória* nagyon jó lap. Kellemes meglepetést lehet vele okozni, amikor két varázspontért valamelyik kalandozómon hirtelen két szintet lép. A kalandozó-tápolók tehát: 3 *Alanori Krónika*, 3 *Ezüstsereg*, 1 *Kalandozók városa*, 3 *Glória*.

Vannak már erős kalandozóim, de amíg felerősödnek – és esetleg utána is – célszerű megvédeni őket a pusztító varázslatoktól és hatásoktól. Erre az egyik legjobb eszköz a már említett *Álomőrzők*. A pakliban összesen 36 olyan lap van, ami az asztalra kirakható Raia vagy Elenios kártya, és ezért fokozza az *Álomőrzők*

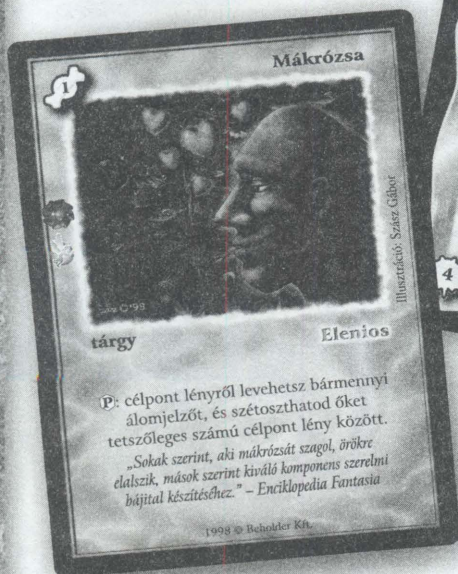


megfelelőnek, a *Zsarnokölő*. Az oka igen egyszerű: manapság sokan játszanak gyors hordával (*Halálmadár*, *Átokfőreg*, *Lidércúr*, *Kaoszmester* – ez eléggé szívat bennünket is –, *Gitonga* és *Morgan pálcája*). Ezek annyira gyorsak,



hatékonyaságát. Az írtó varázslatoktól jól véd még a *Pozitív létsík* is. Azért raktam be csak egy *Kalandozók városát*, mivel a másik sík helyét a *Pozitív létsík* foglalja el. Mindezek mellett a gyűjtőbe küldő varázslatok ellen a kalandozóknál tárgyalt *Ragyogó Ron*, a sebzők ellen pedig *Yasmina* jelent védelmet. Nem csak a varázslatok ellen, hanem a lények ellen is védekezni kell, és erre a legjobb kombó a már említett *Gwendolen-Mákrózsa* páros. A lényektől óv még a már említett *Zsarnokölő* is. A varázslatainkat is meg kell védeni az ellenvarázslatoktól. Mivel viszonylag kevés varázslattal játszom, és kevés lap fér már be a pakliba, ezért én a *Földanya amulettje* mellett döntöttem. A védekező lapok: 3 *Álomörzők*, 1 *Pozitív létsík*, 3 *Mákrózsa*, 3 *Földanya amulettje*.

A pakli már majdnem teljesen kész van. Mindössze biztosítani kell komponenszt a *Mákrózsa*hoz és az *Alanori Krónikához*, így került be a *Teremtés*. Beraktam még egy *Tudatkutatást* is, amivel vész esetén előszedhetjük azt a kalandozót, ami kihúz bennünket a csávéból (általában *Gwendolen*). Az egyéb lapok: 3 *Teremtés*, 1 *Tudatkutatás*.



Ezzel kész is a pakli, már csak játszani kell vele, ami nem túl nehéz, bár az elején jól meg kell fontolni azt, hogy mit rakunk ki, mert rossz választás esetén nem lesz időnk a pakli kiépítésére. Gyors hordák ellen a *Zsarnokölő*t, és a *Gwendolen-Mákrózsa* párost hozzuk le mielőbb, és amint lehet húzzuk fel a *Kalandozók városát*, mert az nem csak a kalandozóinkat erősíti, hanem nagyon fontos varázspontbeli segítséget is ad! A sok írtással játszó paklik ellen lehetőleg *Yasminát* rakjuk ki először, minél előbb léptessünk rajta szintet, és a *Kalandozók városa* helyett a *Pozitív síkot* építsük fel! Rakjuk ki az *Álomörzőket* is, minél több lap kíséretében! Az *Álomörzők* és *Pelegrin* kirakásánál figyeljünk arra, hogy kétszínűek,

ezért csak akkor lehet kijátszani őket, ha már van az asztalon *Raia* vagy *Elenios* lapunk. *Pelegrin*nel vigyázzunk, amíg nem lépett két-három szintet, addig hagyjuk a tartalékban, mivel az örposztban sokkal sebezhetőbb. A *Glóriát Pelegrinre* vagy *Belladonnára* érdemes rakni, esetleg sebző varázslatokkal játszó paklik ellen, ha nem tudunk rajta másképpen szintet léptetni, akkor *Yasminára*.

A paklin persze lehet változtatni, érdemes kipróbálni más verziókban is. A változtatásra rengeteg lehetőség van, mivel a pakli gyakorlatilag két színű (a *Földanya amulettjét* leszámítva). Az *Ezüstsereg* helyett esetleg *Közös Tudatot* lehet használni, de az szerintem túl drága, és ha lelővik a kalandozóimat, leesik a *Közös Tudat* is. Esetleg ki hagyhatjuk az *Alanori Krónikát*, és a

Teremtést



(bár a *Mákrózsa*hoz így esetleg nem lesz komponens), ekkor használjunk nem neves kalandozókat is: *Varázslótanonc*, *Bölcs tanító*, *Királyi testőr*, *Királyi Légiós*, *Az őszinteség bajnoka*, *Megtisztult leány*, *Elenios papnője* stb. A neves kalandozók közül is lehet próbálni másokat, pl. *Eliana*, *Csala Csiny Csilla*, *Caramella*, *Diána*, *Flavius*. Lehet több szintlépést használni, mellettük *Csodával* és *Az istenek sóhajával*. A változatok száma szinte végtelen.

Ha versenyen játszunk, akkor kiegészítő paklit is kell készíteni, amire most nem írok le egy kész verziót, inkább csak tippeket adok. A pakli semmilyen asztalra kirakott lapot nem tud leszedni. A lények ellen általában ez nem probléma, mert ott vannak az álomjelzők, de egy-egy a tartalékban maradó lény okozhat kellemetlenségeket, vagy előfordulhat, hogy egy tárgy, esetleg bűbáj idegesít bennünket az ellenfél oldalán. A korábban már említett gyors hordák ellen például nagy problémát okozott nekem *Morgan pácája*, mivel amikor a kijött,

A PAKLI:

- 3 Gwendolen
- 3 Yasmina
- 3 Belladonna
- 3 Pelegrin
- 3 Ragyogó Ron
- 3 Sir Magic Master
- 3 Ommó
- 3 Zsarnokölő
- 3 Alanori Krónika
- 3 Ezüstsereg
- 1 Kalandozók városa
- 3 Glória
- 3 Álomörzők
- 1 Pozitív létsík
- 3 Mákrózsa
- 3 Földanya amulettje
- 3 Teremtés
- 1 Tudatkutatás

gyakorlatilag nem tudtam levérni az ellenfelem egy lényét sem, és így nagyon gyorsan lehordáztak. Ezért célszerű tárgyat és bűbajt leszedést a kiegészítőbe tenni. Raiából mindjárt jó is *Az igazság próbája* és a *Mágiatörés*. Az ilyen hordák ellen ki lehet szedni a *Pozitív létsíkot*, rakjunk be helyette még *Kalandozók városát*. Kiszedhetjük az *Álomörzőket* és *Földanya amulettjét*, helyettük rakjunk be inkább *Az istenek sóhaját*. Gyógyuló lap sem jön rosszul a gyors paklik ellen. A gyógyító lapok közül szóba jöhet az *Álomvirág* és a *Remény virága*, mivel mindkettővel olcsón (értés kevés varázspontért) lehet sokat gyógyulni. Én ez utóbbit javasolom, mert könnyebb kirakni, és sokkal jobb a pakliból dobni, mint a kezünkben levőkből. A kevés lényes (vagy lény nélküli), sok pusztítással játszó pakli ellen a *Kalandozók városát* cseréljük le *Pozitív létsíkra*. A *Mákrózst* mindenképpen rakjuk ki, használjunk helyette még komponens termelést (pl. *Emléktolvaj*), és esetleg *Antimágikus ballasztot* (nekünk szerencsére nincs túl sok varázslatunk). Esetleg kivehetjük ellenük az *Ezüstsereget* is, és egy-két *Bűbájmósolással* (az *Álomörzőket* másolni) helyettesíthetjük. A *Zsarnokölőt* is okvetlenül cseréljük le, ha tudjuk. Jöhet helyette akár *Maigner Lopotomos*, akár *Bölcs tanító*, vagy bármely más kalandozó. A pasziánszozó teológias, pszis, esetleg mentoros paklik ellen nem sok újat tudok mondani, azok ellen használjuk a korábbi paklileírásokban (Rúna előző számaiban, *Alanori Krónikában*) már emlegetett lapokat. A pakli előnye azonban itt is jelentkezik: a kétszínűsége miatt szinte bármilyen lapot be lehet cserélni. Mindenki válogasson ízlése szerint!

Mindenki álmódjon szépeket, vagyis sok sikert a pakli kipróbáláshoz!

LYONESSE

TRILÓGIA

Sohasem titkoltam, hogy Jack Vance stílusa a kezdetektől nagy hatást gyakorolt rám, s írástudásának azóta is csodálója vagyok. Amikor még nem létezett Cherubion, én beszéltem rá a Phoenix Könyvkiadó vezetőjét, hogy kiemelten foglalkozzon Vance-művekkel. Így jelenhetett meg egykor a Klau rabszolgái (*Slaves of the Klau*), a Folyóvilág (*Showboat World*) és az immár klaszszikusnak számító novellafüzér, a Haldokló Föld (*The Dying Earth*). A későbbiekben pedig, amikor saját kézbe vettem a kedvencek kiadását, megjelentettem A Túlvilág szeme (*The Eyes of the Overworld*), a Démonpikkelyek (*Cugel's Saga*) és a Sárkányurak című köteteket, amely utóbbiban két Hugo-díjas kisregényt adtam közre (*Dragonmasters* + *The Last Castle*).

Az elmúlt évben, amikor a Galaxis SF Könyvek sorozat-szerkesztőjeként válogatni kezdtem, természetesen nem feledkeztem meg kedvenc írómról; a Trullion (*Trullion*) kiadását már évek óta fontolgattam, s éltem a jó alkalommal.

Volt azonban valami, aminek a kiadása már tíz évvel ezelőtt is foglalkoztatott, de nem módom arra, hogy megtegyem: a Lyonesse-trilógia. A high fantasy műfaját általában nem kedvelem + Tolkien-műveit például mindig is untam (ennek ellenére nagyra becsülöm) +, de amikor ez a műfaj egy olyan író stílusával párosul, mint amilyen Vance, valósággal elkápráztat.

A Lyonesse ominózus szerepet töltött be a kiadóm életében. A könyveket már nyolc évvel ezelőtt, a Cherubion megalakulásakor külön helyeztem, mintegy tervbe véve, hogy egyszer megjelentetem. A belső címlapra már akkor rávéstem ceruzával egy halom adatot a lehetséges kiadással kapcsolatban, s rengeteg kalkulációt végeztem, miként lehetne megjelentetni. Minden egyes évben levettem a polcra a trilógiát, s újra meg újra megpróbáltam kitalálni, mit kezdhetnék vele. A legnagyobb gondom az volt, hogy az első kötet egyharmadát + enyhén szólva + még én, a Vance-rajongó is unalmasnak találjam. A további részeket viszont annál lenyűgözőbbnek! Mivel attól tartottam, hogy az „unalmasabb” kezdés elkedvetleníti a türelmetlenebb olvasókat, csakis abban tudtam gondolkodni, hogy a három kötetet egyszerre adjam ki. Ehhez viszont akkora pénzügyi befektetésre lett volna szükség (nyomdaköltség, jogdíjak, fordítás, címlapok, stb + együttesen minimum ötmillió forint), amelyet egyetlen évben sem mertem megkockáztatni.

Aztán az elmúlt évben többek kitartó unszolására végül is rászántam magam arra, hogy egyenként megjelentessem ezt a

nevezetes trilógiát. Az első kötet, a Suldrun kertje (*Suldrun's Garden*) 1998 szeptemberében látott napvilágot magyar nyelven a Cherubion Fantasy Exkluzív 22. köteteként. Mivel a fogadtatás felülmúlta a várakozásaimat, s a visszajelzések szerint a regény igen népszerűnek bizonyult, ez év januárjában megjelentettem a második kötetet, A zöld gyöngyöt (*The Green Pearl*), s már készül a harmadik rész + Madouc (*Madouc*) + fordítása, melynek publikálása júniusban várható.

Aki nem ismeri e trilógiát, még nem késett le semmiről. Ám végleg kihagyni nagy kár lenne!

Nemes István

JACK VANCE

LYONESSE I - SULDRUN KERTJE

Egy borongós téli napon, amikor eső verte Lyonesse városát, Sollace királyné vajúdni kezdett, ám a várt fiú helyett egy kislánynak adott életet. A csöpp Suldrun hercegnő már gyermekként is szeszélyes teremtés, ám ahogy serdülni kezd, pokollá teszi nevelőnői életét, s az egész királyságot a feje tetejére állítja...

Lyonesse – ez a szó, amióta világ a világ, mindig is titokzatosságot és varázslatot árasztott. Jack Vance, a világ egyik legnagyobb képzelőerővel megáldott írója lenyűgöző mondát kerekített a mágia gyakorlóit, szemtanúit és áldozatait köré. Az Elder-szigeteken – ahonnan Arthur király ősei Britanniába menekültek – a varázslók, boszorkányok, tündérek, démonok, trollok és impek ugyanolyan valóságosak, mint a szigetet benépesítő királyok, királynék, lovagok, parasztok és más, fura népek.



JACK VANCE
LYONESSE II + A ZÖLD
GYÖNGY



mozgósítást igényel. És amikor az Elder-szigetek királyai kivonják kardjukat, még a halhatatlanok világa is beleremeg...

Írországtól délre és Galliától nyugatra, a misztikus Elder-szigeteken tündérek, kóbor lovagok és rég elfeledett, hatalmas varázsserejű mágusok élnek. E szigetsorozat sosem volt békés, ám most, hogy Troicinet királya, Aillas és Lyonesse királya, Casmir fortélyoktól és cselszövésektől sem mentes küzdelmüket vívják, e térség még inkább felbolydul. A Zöld Gyöngy titokzatos aurája behatol a lelkükbe, és bár céljai finomak, megvalósításuk óriási

JACK VANCE
LYONESSE III + MADOU

Várható megjelenés: 1999. június

Lyonesse hercegnőjének, Madoucnak a helyzete távolról sem irigylésre méltó. Casmir király ugyan tudja róla, hogy cseregyerek, akinek az ereiben az ő véréből egy csepp sem folyik, ennek ellenére reménykedik benne, ha a hercegnő eladó korba lép, talán még a hasznára lehet. Madouc, a dolgok természeténél fogva, különös teremtés, aki még a tragikus sorsú Suldrunnál is kevesebb türelemmel viseltetik az udvari szokások és hagyományok iránt.



MEGRENDELHETŐ

Jack Vance Lyonesse-trilógiájának mindhárom kötete!

Lyonesse I - Suldrun kertje	998 Ft <i>helyett</i>	900 Ft + 150 Ft postaköltség.
Lyonesse II. – A zöld gyöngy	1198 Ft <i>helyett</i>	1100 Ft + 150 Ft postaköltség.
Lyonesse III. – Madouc	1198 Ft <i>helyett</i>	1100 Ft + 150 Ft postaköltség.

Aki mindhárom kötetet megrendeli, az 3100 Ft + postaköltség helyett **3000 Ft**-ot (2600 Ft + 400 Ft postaköltség) fizessen be. Ez esetben az első két könyvet postafordultával - maximum másfél hét - küldjük, a harmadik kötetet pedig megjelenéskor - júniusban). Ha egyelőre csupán az első két megjelent könyvet kéri, akkor a postaköltség összesen 250 Ft, vagyis ez esetben 2250 Ft-od adjon postára a címünkre:

CHERUBION KÖNYVKLUB
4003 DEBRECEN, PF. 39.

A csekk hátuljára feltétlen írja rá a megrendelt könyvek címét!

JACK VANCE

LYONESSE II – A ZÖLD GYÖNGY

(részlet)

Oaldes városa, amely Mynaulttól húsz mérföldre északra terült el, hosszú ideje a dél-ulf királyok székhelyéül szolgált annak ellenére, hogy hiányzott belőle Ys méltósága és történelmi háttere, Avalonnal és Lyonesse városával összehasonlítva pedig egyenesen szegényes volt. Tamas számára azonban Oaldes, piacterével és forgalmas kikötőjével, maga volt a nagyváros mintaképe.

Lovát beállította az istállóba, és alaposan bereggelizett halraguból egy kikötői fogadóban, miközben végig azon törte a fejét, hol adnának a legtöbbet a csodálatos gyöngyért.

Végül odament a fogadóhoz, és óvatosan érdeklődni kezdett.

– A következőt kérdezném: ha valaki egy értékes igazgyöngyöt akarna eladni, hol kapná érte a legmagasabb árat?

– Gyöngyöt? Oaldesben nem túl nagy az igény gyöngyre. Mi itt azt a kevés kis pénzünket kenyérre és tőkehalra költjük. Egy hagyma a raguban az összes gyöngy, amit mi itt a legtöbben valaha látunk. De azért szívesen megnézném azt az árut.

Tamas némileg vonakodva megengedte, hogy a fogadós rápillantson a gyöngyre.

– Káprázatos! – kiáltotta a fogadós. – Vagy talán zöld üvegből készült fortélyos módon?

– Nem. Ez valódi igazgyöngy – felelte Tamas kurtán.

– Lehet. Láttam már Hadramautból származó rózsaszín gyöngyöt és Indiából származó fehér gyöngyöt; mindkettő hajóskapitányok fülét díszítette. Hadd nézzem meg még egyszer a maga zöld gyöngyét!... Ó! Milyen rosszindulatú fényrel világít! Ott van szemben Sephard aranymíves bódéja; ő talán hajlandó lesz megvenni magától.

Tamas átvitte a gyöngyöt az aranymíveshez, és letette a pultra.

– Hány aranyat és hány ezüstöt fizetne ezért a ritka igazgyöngyért?

Az aranymíves hosszú orrát egészen közel dugta a gyöngyhöz, és óvatosan megpíszkálgatta egy bronzcsipesszel, majd felnézett.

– Mennyit kér érte?

Tamas, aki egyébként türelmes természetű volt, hirtelen nagyon feldühödött az aranymíves unott hangsúlyán.

– A teljes árat kérem; nem hagyom, hogy becsapjon! – csattant fel durván.

Az aranymíves megvonta keskeny vállát.

– Egy darab annyit ér, amennyit adnak érte. Nincs kereslet az ilyen drága csecebecsésekre. Egy aranyat vagyok hajlandó fizetni érte, nem többet.

Tamas felkapta a gyöngyöt, és dühösen kiviharzott a bódéból. És ez így ment egész nap. Tamas mindenkinek megajánlotta a gyöngyöt, akiről úgy hitte, jó árat fizethet érte, de nem járt sikerrel.

Késő délután éhesen, fáradtan és a magába fojtott haragtól füstölögve, visszatért a Vörös Homár fogadóba, ahol húspástétomot evett és sört ivott hozzá. Egy közeli asztalnál négy férfi kockázott. Tamas odaállt melléjük figyelni a játékot, és amikor az egyik férfi távozott, a többi három hívta, hogy szálljon be helyette.

– Jómódú fickónak látszol; itt a lehetőség, hogy a mi számlánkra tovább gazdagodj!

Tamas tétovázott, mivel nem sokat tudott a kockázásról. Benyúlt a zsebébe, és amikor keze hozzáért a zöld gyöngyhöz, egész testét nyughatatlan magabiztosság árasztotta el.

– Rendben! – kiáltott fel Tamas. – Miért is ne? – Gyorsan leült az üresen maradt helyre. – Előbb azonban magyarázzatok el a játék menetét, mivel nem vagyok járatos az ilyen időtöltésben!

A három férfi kedélyesen nevetett.

– Annál jobb! – mondta az egyik. – Mindig a kezdő mellé szegődik a szerencse!

– Az első dolog, amit meg kell jegyezned – magyarázta a másik férfi –, hogy ha nyersz, mindenképpen be kell gyűjtened a nyereményedet. A második, és ez a mi szempontunkból sokkal fontosabb, ha veszítesz, fizetned kell. Megértetted?

– Tökéletesen! – vágta rá Tamas.

– Akkor előbb a biztonság kedvéért mutasd meg a pénzedet!

Tamas elővette zsebéből a zöld gyöngyöt.

– Ez a drágakő húsz aranyat ér; ez az én biztosítékom! Nincs kisebb pénzem.

A három játékos tanácstalanul nézegette a gyöngyöt, majd egyikük így szólt:

– Lehet, hogy pontosan annyit ér, amennyit mondasz, de hogyan akarsz ezen az alapon játszani?

– Nagyon egyszerűen. Ha nyerek, akkor nyerek, erről nem kell többet beszélnünk. Ha veszítek, addig veszítek, amíg húsz arannyal nem tartozom, amikor is átadom nektek a gyöngyöt, és szegényen távozom.

– Rendben van – felelte a harmadik játékos. – Húsz arany azonban igen jelentős összeg. Mi van akkor, ha én egy aranyat nyerek tőled, és aztán elegendő lesz a játékból?

– Még most sem világos? – kérdezte Tamas bosszusan. – Ideadod a tizenkilenc aranyat, fogod a gyöngyöt, és távozol a nyereményeddel.

– De nekem nincs tizenkilenc aranyam!

– Ugyan már! – kiáltott fel a másik játékos. – Kezdjük a játékot! Menet közben majd minden elrendeződik!

– Nem! – ordította az óvatos játékos, és Tamashoz fordult. – A gyöngy nem ér semmit ebben a játékban; nincs kisebb pénzem?

A háttérből hirtelen előlépett egy vörös hajú, vörös szakállú férfi, aki a tengerészek fényes kalapját és csíkos nadrágját viselte. Felvette az asztalról a zöld gyöngyöt, és alaposan szemügyre vette.

– Ritka darab; gyönyörű a fénye és csodálatos a színe. Hol találtad ezt a gyöngyöt?

Tamasnak esze ágában sem volt mindent elmondani, amit tudott.

– Halász vagyok Mynaultból, és gyakran találunk tengeri kincseket, különösen vihar után.

CHERUBION KÖNYVKLUB

Jelentkezési lehetőség!

1999. I. félév

Ha klubtag akarsz lenni az elkövetkező félévben, nem kell mást tenned, mint befizetni **2200 Ft** tagsági díjat a következő címre:

CHERUBION KÖNYVKLUB

4003 Debrecen, Pf. 39.

Ezért az összegért tagja leszel a klubnak, és **további térítés nélkül** megkapod az Osiris Fantasy sorozat 1999. I. félévében megjelenő **öt** fantasy könyvét, és jelentős árkedvezménnyel rendelheted meg a Kiadó összes kötetét. Minden egyes kötethez levelet mellékelünk, amelyben tájékoztatunk a kiadó terveinek alakulásáról, a következő megjelenések időpontjáról, a fennálló kedvezményekről. Évente egyszer kiadunk egy klubkönyvet minimális példányban, amelyhez a klubtagok automatikusan hozzájutnak, míg a klubon kívüliek csupán korlátozott mennyiségből, extra magas áron szerezhetik be.

Minden évben adunk továbbá egy apró ajándékot - kártyanaptárt vagy mást. Ha be akarsz lépni a klubba, csak a tagdíjat kell feladnod, és visszamenőleg elküldjük az e félévben már megjelent klubkönyveket. (Ha valami esetleg már nincs készleten, több alternatívával igyekszünk kárpótolni.)

A befizetési csekkre írd rá: „99. I. félév”!

Az 1999. I. félévi öt fantasy könyv a terveink szerint:

Eric Muldoom: Sötét Angyalok (január - megjelent)

(Kullgan, a Lutarnita egyház főpapja, a Boszorkány Lovagrend nagymestere meg akarja fejteni az Opálváros titkát)

Terry Pratchett: Bűbajos bajok (február - megjelent)

(Sajátos stílusban megírt kalandok a Korongvilágon. Ismét feltűnik Széltoló - és nem győz menekülni)

Robert Knight: A mélység urai (március - megjelent)

(Elszánt kalandorok próbálják kiszabadítani az elfek beborított istennőjét egy idegen létsíkon)

Jeffrey Stone: Eretnékek (május)

(Jidor szigetén egy új vallás üti fel a fejét; Jidor Császára egy kegyetlen inkvizitort hív, hogy rendet tegyen.)

Anthony Sheenard: A ghoul vacsorája (június)

(Ez az önálló regény voltaképpen a Parázsvarázs folytatása, hasonló szarkasztikus stílusban.)

A fenti címek és időpontok változhatnak!

A könyvklub működésével kapcsolatban részletesebb információkat a fenti levélcímen illetve az (52) 435-922-es telefonon kaphat munkanapokon délelőtt 8 és 12 óra között! Vagy pedig a <http://www.scifi.hu/cherubion> internetes web-lapon.

Szereted a fantasy regényeket és szeretnél biztosan hozzájutni számos kedvencedhez? A megoldás: Cherubion Könyvklub, ahol nem csupán az Osiris Fantasy sorozat köteteit kapod meg, de jelentős árkedvezménnyel juthatsz hozzá a Cherubion Kiadó egyéb kiadványaihoz is. (Általában 2-300 Ft-os kedvezmény!)

A CHERUBION KFT. KIADÁSI TERVE

1999. I. FÉLÉV

Az alábbi lista csupán tájékoztató jellegű. A címek és a megjelenési időpontok változhatnak.

MEG- JELENÉS	CÍM	KÓD	MEG- JELENÉS	CÍM	KÓD
01.20.	Eric Muldoom: Sötét Angyalok	OS56	04.12.	Jeffrey Stone: Sikoly	C03
01.27.	Vance: A zöld gyöngy (Lyonesse 2)	EX26	04.19.	Jeffrey Stone: A Hajnal-trilógiája (utánnymás)	EX28
02.08.	Wermin: Hősök Ideje	J29	05.08.	Harrison Fawcett: A Katedrális legendája	SF10
02.15.	Terry Pratchett: Bűbajos bajok	OS57	05.17.	Jeffrey Stone: Eretnékek	OS59
02.22.	Tűzőzön (sci-fi antológia)	SF09	05.31.	Caldwell - Stone: Második Telepítvény...	P03
03.08.	Caldwell - Stone: Telepítvény és Irodalom	P02	06.07.	Anthony Sheenard: A ghoul vacsorája	OS60
03.22.	Robert Knight: A Mélység urai	OS58	06.14.	Alex R. Wermin: Ork gyilkosok	J31
03.29.	Jégmágia (fantasy antológia)	EX27	06.21.	Jack Vance: Lyonesse III.	X29
04.06.	William McGregor: Súlyomlovag	J30			

Hivatalos árlista a Cherubion Gyűjtőgetős Stratégiai Társasjátékhoz

Mivel szinte minden nap kapunk olyan levelet, telefont vagy e-mailt, melyben a játékosok egyes kártyalapok ára után érdeklődnek, ezért összeállítottuk a nyíregyházi Valhalla Könyvesbolt és a debreceni Káoszfellegvár napi eladási árai alapján az alábbi listát, mely tartalmazza az eddig megjelent két kiegészítő összes lapját. Az árak tájékoztató jellegűek!

Írt jegyezzük meg, hogy az alább felsorolt lapok közül némelyikből még lehet rendelni a nyíregyházi boltból, igaz, csak korlátozott példányban! A megrendelés módja: válaszd ki, mely lapokra van szükséged, aztán írd levelet (e-mailt), vagy telefonálj (42/318-477), és érdeklődd meg, hogy kaphatóak-e az általad keresett lapok. Igen válasz esetén már csak a kiválasztott lapok ellenértékét kell befizetni postautalványon feladnod a nyíregyházi Vállalkozás Könyvesbolt címére (4400 Nyíregyháza, Széchenyi u. 1., Dufart), ahonnan postafordultával megkapod a kért lapokat! Természetesen az említett boltokban személyesen is megvásárolhatod a lapokat.

AZ ÉJ HATALMA

AZ ÉJ HATALMA											
Isten	Lap neve	Gy.	Ár								
bármely	Energiatolvaj	0	1500	bármely	Csapás a Semmiből	4	20	Choler	Idézőcsapda	3	50
bármely	Éteri Káosz	0	1000	bármely	Felújítás	4	30	Choler	Újraélesztés	3	100
bármely	Cherubion Kompania	0	1000	bármely	Kötés Oldása	4	120	Choler	Wyvernver	3	40
bármely	Jeffrey Stone	0	2000	bármely	Lassítás	4	30	Choler	Aldozók Megsemmisítése	4	30
bármely	Kevenaar Büntetése	0	2000	bármely	Méreg Semlegesítése	4	80	Choler	Időzített Halálvarázs	4	100
bármely	Bérgyilkos	1	400	bármely	Savtól Védő Pajzs	4	20	Choler	Repülés	4	40
bármely	Kilató	1	250	bármely	Teleportáló Hely Teremtése	4	30	Choler	Sötét Hatalom	4	50
bármely	A Figurák Mestere	1	250	bármely	Tűztől Védő Pajzs	4	50	Choler	Sötét Láng	4	80
bármely	Cherubion Fattyai	1	300	bármely	Fagyasztás	4	60	Choler	Sötét Láng Kápolna	4	20
bármely	Háború Kikényszerítése	1	400	bármely	Barlangi Gyík	5	10	Choler	Tűzkobra	4	25
bármely	A Színek Mestere	1	200	bármely	Béklyó	5	30	Choler	Chorald	5	50
bármely	A Szörnyek Mestere	1	150	bármely	Áldás	5	80	Choler	Vérzekénység	5	50
bármely	A Várakozás Atka	1	250	bármely	Fagytól Védő Pajzs	5	20	Choler	Tűzesapás	5	50
bármely	Állandóan Változó	1	300	bármely	Félelem	5	20	Choler	Vasbor	5	20
bármely	Chlovia	1	250	bármely	Álompör	5	30	Choler	Kisebb Csere	5	30
bármely	Energiaátalakítás	1	150	bármely	Azonnali Gyógyítás	5	50	Choler	Kisebb Változás	5	30
bármely	Erőforrásvesztés	1	150	bármely	Csapatmozgás	5	20	Choler	Nagyobb Csere	5	30
bármely	Gilgarat	1	500	bármely	Hétférföldes Csizma	5	25	Choler	Óriásrovar	5	10
bármely	Hatalom	1	150	bármely	Kovácsműhely	5	20	Choler	Mozdulatlanság	5	20
bármely	Istenek Haragja	1	600	bármely	Megkötött Kezek	5	20	Choler	Káosz Buzogány	5	20
bármely	Isteni Kegy	1	300	bármely	Méreg Lassítása	5	20	Melan	Megnem Támadási Egyez.	0	1000
bármely	Kényszerszövetség	1	250	bármely	Páncélruha	5	20	Melan	Nyílt Játék	0	2000
bármely	Rot Asbard	1	400	bármely	Újrakeverés	5	20	Melan	Intrika Nagy Semleg.	1	300
bármely	Tomboló	1	350	bármely	Mestersz.: MOST!	5	15	Melan	Az Éj Könyve	1	300
bármely	Üvegpiramis	1	200	bármely	Bosszantás	5	20	Melan	BA-6 harci robot	1	400
bármely	Bázisváltás	2	100	bármely	Ébresztés	5	10	Melan	Diverzáns	1	250
bármely	Első Versszak	2	150	bármely	Élelem	5	10	Melan	EÜ. Csomag	1	250
bármely	Elűzetés	2	150	bármely	Ellenvarázs	5	60	Melan	Főerőd	1	300
bármely	Erfőtmas Megsemmisítése	2	150	bármely	Eppenhogy	5	100	Melan	Gázálarc	1	150
bármely	Fejlesztett Hamis Utazás	2	100	bármely	Erostités	5	20	Melan	HZ-7 harci robot	1	250
bármely	Firbon Tükre	2	150	bármely	Gyógyítás	5	30	Melan	Könnygáz	1	150
bármely	Gyógyerő	2	200	bármely	Ködfátyol	5	10	Melan	Levegő-Föld Rakéta	1	500
bármely	Háldobás	2	150	bármely	Pajzs	5	10	Melan	Marv Fletch	1	130
bármely	Harmadik Versszak	2	150	bármely	Vakondpulyka	5	40	Melan	Térselemgesítő	1	100
bármely	Időcsapda	2	200	Choler	Alméra	0	1000	Melan	Transzfórmátor	1	200
bármely	Jártasság Bővítése	2	200	Choler	Félistenek Alkonya	0	2000	Melan	Biztos Kezek	2	100
bármely	Kitermelés Csökkentése	2	150	Choler	Orgyilkos	1	250	Melan	Savas Eső	2	80
bármely	Kitermelés Növelése	2	150	Choler	Alkimista	1	200	Melan	Agymosás	2	150
bármely	Maradandóság Feloldása	2	200	Choler	Az Éj Köve	1	150	Melan	BA-5 harci robot	2	80
bármely	Második Versszak	2	150	Choler	Éjipáncél	1	500	Melan	Dupla támadás	2	200
bármely	Mindent Látó Szem	2	100	Choler	Fekete Anya	1	200	Melan	Generáljavítás	2	100
bármely	Negyedik Versszak	2	150	Choler	Fekete Lidérc	1	100	Melan	Időzített Bomba	2	150
bármely	Örség	2	50	Choler	Fémevő	1	180	Melan	Lézerpisztoly	2	70
bármely	Pallos	2	80	Choler	Második Élet	1	200	Melan	Melan Templom	2	80
bármely	Visszahívás	2	150	Choler	Monarakh	1	400	Melan	Technikus	2	70
bármely	Fejlesztett Ellenvarázs	3	250	Choler	Szellemalak	1	200	Melan	Lőképelemző	3	40
bármely	Fertőtlenítés	3	100	Choler	Vámpír Teremtése	1	350	Melan	Mesterlövész	3	60
bármely	Fogolyejtés	3	100	Choler	Vámpirkard	1	250	Melan	RPG	3	200
bármely	Gyorsítás	3	100	Choler	Wyvern	1	200	Melan	Stratégia	3	100
bármely	Hamis Utazás	3	80	Choler	Gombafal	2	100	Melan	Tűzkereszttség	3	50
bármely	Jóvállatás	3	80	Choler	Bubáji Szörnyekre	2	100	Melan	Újrafelhasználás	3	150
bármely	Mérgezés	3	100	Choler	Elemi Szellem	2	80	Melan	Távgyógyítás	3	100
bármely	Szörnyteleportálás	3	50	Choler	Athalolhatatlan Fal	2	80	Melan	Egyensúly	4	30
bármely	Teleportáló Hely Megs.	3	30	Choler	Balamud	2	150	Melan	Sarokbástya	4	20
bármely	Temető	3	100	Choler	Dupla vagy semmi	2	130	Melan	Utolsó Támadás	4	80
bármely	Hazatérés	4	80	Choler	Láthatatlanság	2	100	Melan	Elektromos Törmesz	4	50
bármely	Belső Vakság	4	30	Choler	Lila Buborék	2	150	Melan	Hordozható Erőter	4	10
bármely	Időleges Törvény	4	30	Choler	Sötét Láng Ceremonia	2	150	Melan	Repeszgránát	4	20
bármely	Némaság	4	30	Choler	Sötét Láng Templom	2	80	Melan	Gerilla	4	20
bármely	Süketség	4	30	Choler	Védorúna	2	70	Melan	Fal Megerősítése	5	20
bármely	Vakság	4	30	Choler	Illúziórem	3	50	Melan	Fegyverállvány	5	20
bármely	Strážsa	4	30	Choler	Várazslai Áthelyezés	3	50	Melan	Elektromos Kerítés	5	10
				Choler	Átok	3	80	Melan	Sweetdream Nagy Dobása	5	10
				Choler	Energiaszivás	3	80	Melan	Bunker	5	10
				Choler	Halálos Átok	3	100	Melan			

Melan	Karbantartás	5	20	Romin'yarak	Kardfogú Tigris	4	20	bármely	Építőmester	3	80
Melan	Kézigránát	5	20	Romin'yarak	Növénybilincs	4	20	bármely	Kis Pszipajzs	3	50
Melan	Kötszer	5	20	Romin'yarak	Mocsári Rém	4	20	bármely	Közepes E. forrás Teremtése	3	50
Melan	Taposóakna	5	10	Romin'yarak	Verem	4	20	Choler	Agrahmun Lélekkristálya	1	120
Melan	Távcső	5	10	Romin'yarak	A Gondolat Ereje	5	20	Choler	Araszoló Halál	1	200
Melan	Hatásirányítás	5	40	Romin'yarak	Unikomnis	5	20	Choler	Indriq	1	250
Otoaak	Hősök Ideje	0	1000	Romin'yarak	Csillagfény	5	20	Choler	Tűzlehellet	1	150
Otoaak	A Sors Kereke	0	1500	Romin'yarak	Dobóter	5	20	Choler	Véráldozat	1	150
Otoaak	Vibráció	1	300	Romin'yarak	Karó	5	10	Choler	Átkozott Föld	2	80
Otoaak	Első Csapás	1	300	Romin'yarak	Csapdakeresés	5	10	Choler	Idézőlekeres	2	100
Otoaak	Energiaزابáló	1	400	Romin'yarak	Növénycsapda	5	10	Choler	Időtartam Kiterjesztés	2	100
Otoaak	Időleges Felemelkedés	1	200	Romin'yarak	Pillanatnyi Elmezavar	5	20	Choler	KwYeor	2	120
Otoaak	arMenien	1	250	Romin'yarak	Szívárványhid	5	10	Choler	Temetőlidérc	2	80
Otoaak	Az Éj Kardja	1	500	Romin'yarak	Vadászgyilk	5	20	Choler	Varázskönyv	0	500
Otoaak	Falrombolás	1	100	Sang	Képesség Elszívás	0	2000	Choler	Vérkonzerv	2	80
Otoaak	Felfalás	1	400	Sang	Totális Káosz	0	1000	Choler	Aruló	3	120
Otoaak	Féregűr	1	300	Sang	Az Utolsó Vigyor	1	400	Choler	Choler Oltár	3	80
Otoaak	Illorag	1	300	Sang	Az Élet Hatalma	1	200	Choler	Korlátlan Teleportálás	3	80
Otoaak	Óriás Sas	1	80	Sang	arMegadown	1	200	Choler	Rontás	3	50
Otoaak	Ortorony	1	100	Sang	Átkozott Fém	1	200	Choler	Rozsdacsapás	3	50
Otoaak	Varázslj	1	100	Sang	Befagyasztás	1	200	Choler	Tűzfal	3	50
Otoaak	A Tettek Ideje	2	80	Sang	Csak EGY maradhat!	1	300	Melan	Az Ösök Hagyatéka	1	250
Otoaak	Aldozók	2	80	Sang	Energiaegeszapolás	1	200	Melan	El a Kezekkel!	1	150
Otoaak	Bűzkeltés	2	80	Sang	Hatásfordítás	1	350	Melan	Maerdon Korlátozása	1	150
Otoaak	Csillogás	2	80	Sang	Iker	1	350	Melan	Sokat Akart a Szarka	1	100
Otoaak	Éjszötét Napja	2	200	Sang	Kifacsarás	1	350	Melan	Vadászrepülő	1	400
Otoaak	Elmhajlítás	2	150	Sang	Leon Silver	1	300	Melan	A Lehetőség Kiaknázása	2	100
Otoaak	Élődsi	2	80	Sang	Myor Thurgos	1	250	Melan	Ágyú	2	100
Otoaak	Hősiesség	2	150	Sang	Stessgyűrű	1	200	Melan	Kiseb Védelem	2	80
Otoaak	Hosszú Kezek	2	80	Sang	Metamorfozis	2	150	Melan	Légvédelem	2	100
Otoaak	Mentális pajzs	2	150	Sang	Átírányítás	2	150	Melan	Maerdon Elsősége	2	80
Otoaak	Otoaak Temploma	2	150	Sang	Kigyóasszony	2	100	Melan	Nagy Tiltószó	2	150
Otoaak	Varázskard	2	80	Sang	Az Élet Vize	2	200	Melan	Nagyobb Védelem	2	80
Otoaak	Agyrobbantás	3	150	Sang	Elmekáosz	2	150	Melan	Egyenlő Esélyek	3	80
Otoaak	Bíbor Féreg	3	80	Sang	Ghird harcos	2	80	Melan	Felfüggesztés	3	80
Otoaak	Féregmester	3	80	Sang	Káosz Találkozó	2	50	Melan	Melan Oltár	3	80
Otoaak	Forgószél	3	50	Sang	Sang Templom	2	100	Melan	Tiszta Küzdelem	3	50
Otoaak	Regenerálódás	3	50	Sang	Törvénytagadás	2	100	Melan	Túlterhelés	0	500
Otoaak	Vérbarbár	3	50	Sang	Megdermedt Idő	2	100	Melan	Turbózott Idegrendszer	3	50
Otoaak	Vizen Járó	3	50	Sang	Alakváltó	3	80	Otoaak	Bűbáj Oldása	1	150
Otoaak	Nyilpuska	4	40	Sang	Forró Fém	3	80	Otoaak	Gergath Nagykodó	1	200
Otoaak	Vizesárok	4	20	Sang	Helycsere	3	80	Otoaak	Mestertolvaj	0	500
Otoaak	Elfajzott	4	20	Sang	Jövő Megváltoztatása	3	50	Otoaak	Óriáserőt Adó Kesztyű	1	200
Otoaak	Zöld Féreg	4	20	Sang	Káospajzs	3	50	Otoaak	A Technika Ördöge	2	150
Otoaak	Lövedékektől Védő Héj	4	40	Sang	Nyavanyupa	3	20	Otoaak	Kahramir Csatacsillaga	2	100
Otoaak	Ménes	4	10	Sang	Rubinszem	3	20	Otoaak	Kényszerítőzés	2	80
Otoaak	Pszionikus Robbanósugár	4	50	Sang	Visszafordítás	3	80	Otoaak	Kis Pechszéria	2	150
Otoaak	Acélsisak	5	10	Sang	Felhőhajú	4	30	Otoaak	Kívánság	2	100
Otoaak	Kordé	5	10	Sang	Nagyobb Változás	4	50	Otoaak	Szörnyinvázió	2	80
Otoaak	A Szomszéd Tehene	5	100	Sang	Qrgan gyűrűje	4	50	Otoaak	Dárdavető	3	50
Otoaak	Csatabárd	5	10	Sang	Zhardak Oszlopai	4	40	Otoaak	Femsi Hátas	3	30
Otoaak	Brónzsisak	5	10	Sang	Hamiskartyás	4	40	Otoaak	Ínséges Idők	3	30
Otoaak	Energialövedék	5	50	Sang	Korlatozás	4	30	Otoaak	Katapult	3	40
Otoaak	Gyilkos varánusz	5	10	Sang	Közös Sors	4	50	Otoaak	Nagy Féreg	3	40
Otoaak	Lovagi vért	5	40	Sang	Villámcsapás	4	80	Otoaak	Otoaak Oltár	3	80
Otoaak	Láncos Buzogány	5	20	Sang	Zúrzavar	5	30	Otoaak	Tolvaj	3	50
Romin'yarak	Arnyékleptű Robin	0	800	Sang	Átverés	5	20	Otoaak	Vértanú	3	40
Romin'yarak	Tükörlény	0	2000	Sang	Négylevelű Lóhere	5	20	Romin'yarak	A Fekete Virágok Jogara	1	200
Romin'yarak	Nebulus Lexikonja	1	300	Sang	Alogor Hamis Üzenete	5	80	Romin'yarak	A Fény Napja	1	150
Romin'yarak	Bűbáj Hosokre	1	300	Sang	Aldott Kezek	5	50	Romin'yarak	Aghadur Ija	0	500
Romin'yarak	A Természet Hívása	1	300	Sang	Blöff	5	20	Romin'yarak	Méreg Szimbólum	1	200
Romin'yarak	Az Éj Pajza	1	300	Sang	Csimporilla	5	10	Romin'yarak	Obszidián Pálca	1	100
Romin'yarak	Az Ügyetlenség Köre	1	100	Sang	Medvemajom	5	10	Romin'yarak	Előholtak Elpusztítása	2	100
Romin'yarak	Eros Méreg	1	100	Sang	Taszító Fal	5	10	Romin'yarak	Felszentelés	2	80
Romin'yarak	Felejtés	1	200					Romin'yarak	Gyilkos Felhő	2	80
Romin'yarak	Földben Járó	1	150					Romin'yarak	Mragharr	2	100
Romin'yarak	Il Elendor	1	100					Romin'yarak	Nidar Bosszúja	2	80
Romin'yarak	Szklagólem	1	400					Romin'yarak	Sétáló Kövek	2	100
Romin'yarak	Tudatháló	1	250					Romin'yarak	Tudatkitetés	2	100
Romin'yarak	Ügyetlenség	1	100					Romin'yarak	Vérholló	2	50
Romin'yarak	Volodyan, a Vándor	1	100					Romin'yarak	Vihar	2	80
Romin'yarak	Tűzkeltő	2	100					Romin'yarak	Gyengeség	3	30
Romin'yarak	Áradás	2	150					Romin'yarak	Hammon Csápjai	3	40
Romin'yarak	Yarghurang Balzsamja	2	100					Romin'yarak	Hótigris	3	20
Romin'yarak	Csend	2	80					Romin'yarak	Romin'yarak Oltár	3	60
Romin'yarak	Hűségcsere	2	150					Sang	A Változás Álarca	1	200
Romin'yarak	Egihabóru	2	150					Sang	Alriena	1	200
Romin'yarak	Menedék	2	80					Sang	Cherubion Első Bajnoka	1	150
Romin'yarak	Mocsár	2	100					Sang	Holdforduló	1	200
Romin'yarak	Növénypajzs	2	100					Sang	Intrika	1	150
Romin'yarak	Romin'yarak Templom	2	100					Sang	Sang Tréfája	0	500
Romin'yarak	Tudatpajzs	2	80					Sang	Zhardak Oltalma	1	150
Romin'yarak	Bűbáj	3	200					Sang	Al'thang	2	100
Romin'yarak	Megszűntetés	3	80					Sang	Kölcsönkenyér	2	100
Romin'yarak	Oltalmazó Köpeny	3	80					Sang	Próba-szerencse	2	80
Romin'yarak	Sáskajárás	3	80					Sang	Szellőléptű	2	80
Romin'yarak	Kőzápor	3	150					Sang	Vhaydaur Generális	2	80
Romin'yarak	Balzsam	3	70					Sang	Erőleketés	3	50
Romin'yarak	Élrető Remény	3	50					Sang	Feltételes Athelyezés	3	50
Romin'yarak	Térugrás	3	40					Sang	Haladék	3	40
Romin'yarak	Erdei varázsníl	4	50					Sang	Névcseré	3	30
Romin'yarak	Gyűjtőníl	4	40					Sang	Sang Oltár	3	40
Romin'yarak	Kettős Látás	4	20					Sang	Sebezhetetlenség	3	30

SZÖRNYEK, HŐSÖK, VARÁZSTÁRGYAK

Isten	Lap neve	Gy.	Ár
bármely	Berongár Gyűrűje	1	80
bármely	Famulus	1	100
bármely	Polyamatos Építkezés	1	200
bármely	Hálaadás Napja	1	200
bármely	Időugrás	1	150
bármely	John Caldwell	0	800
bármely	Kevanaar Energiaforrása	1	300
bármely	Kiűrtés	1	200
bármely	Örökkévalóság	1	200
bármely	Vakondpulyka Boly	1	150
bármely	Bridab Kristálygömbje	2	200
bármely	Energiafaló	2	150
bármely	Energiafókusz	2	100
bármely	Energiakiűrtés	2	80
bármely	Ház az Égben	2	80
bármely	Kirekesztés	2	80
bármely	Nagy E. forrás Terem.	2	80
bármely	Segítség Magadon!	2	100
bármely	Semlegesítő Varázspálca	2	250
bármely	Süllyesztés	2	80
bármely	Vakondpulyka Parancsnok	2	80
bármely	A Bőség Zavara	3	80
bármely	A Hatalom Ára	3	80
bármely	A Végzet Szava	3	150

CHERUBION Bajnokság -1999.

Amióta a Rúna hasábjain is találkozhatunk a Cherubion Stratégiai Gyűjtőgetűs Társasjátékkal, meglepően sok levelet, emailt kapunk a témával kapcsolatban. Sokan érdeklődnek, vannak-e az országban versenyek, ahol összemérhetnék a tudásukat más játékosokkal, kipróbálhatnák gyilkosnak hitt stratégiájukat más stratégiákkal szemben. Nos, a tavalyi évben Nyíregyházán, Debrecenben, Tokajban és Budapesten rendeztünk versenyeket, ám idő híján képtelenek vagyunk minden helyszínen személyesen is részt venni, illetve a tapasztalatok azt mutatják, hogy a különböző stílusú versenyek esetén egyedül az ún. verseny játéktéren (*kisméretű, szimbólumok nélkül*) folyó csatározások zajlanak le értékelhető időn belül. Felhasználva egy egész éves bajnokság minden tapasztalatát, összeállítottuk 1999-re is a versenynaptárunkat, mely 8 fordulóból, plusz egy döntőből áll. Minden fordulóban más és más feltételekkel küzdhetnek meg egymással (*páros versenyen*), s a fordulókból szerzett pontszámok alapján év végén (*a tervek szerint decemberben*) egy végső összecsapásban bizonyíthatják stratégiai érzéketeket illetve hadvezéri képességeiket.

A versenyeken gyűjtött pontokat folyamatosan összegezzük, így akár az utolsó fordulóban is változhat a sorrend. Minden verseny első helyezette *ultra ritka lapot* kap ajándékba, míg a versenysorozat végén az első három helyezettet értékes ajándékokkal jutalmazunk. A helyezési listát közzé tesszük majd a Rúnában, valamint az Interneten (<http://www.scifi.hu/cherubion>), így folyamatosan figyelemmel követheted a verseny alakulását. Mivel vannak, akiknek gondolni lehet az összes fordulóban való részvétel, ezért az eredmények végső kiszámításakor a következő elvet követjük: a versenyek összegyűjtött pontjait átlagoljuk azon versenyek számával, melyen részt vettek, s így alakul ki a végső sorrend. A résztvevőknek legalább öt fordulót kell teljesíteniük.

Amennyiben valaki szívesen rendezne Cherubion versenyt, a nyíregyházi Valhalla könyvesboltban keresztül (Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. Telefon: 42/318-477) vagy a chorax@freemail.c3.hu email címen jelentkezhet. Az alábbiakban az éves versenynaptár egyes fordulói olvashatók. Terveink szerint *Nyíregyházán minden hónap első szombatján* lesz verseny a Váci Mihály Városi Művelődési Központ IFI Centrumában (Nyíregyháza, Szabadság tér 9.), 10 órától.

A szervezők az esetleges változtatások jogát fenntartják maguknak!

A fordulók előtt célszerű emailben vagy a helyi Valhalla könyvesbolt telefonszámán – (42) 318-477 – érdeklődni az esetleges változásokról.

Minden fordulóra érvényesek az alábbi megkötések: versenypaklinként egy ultra ritka lap használható, a Sötét Lángot korlátoztuk (*körönként max. 1 ÉP-t lehet karakterenként elvonni, és a lap segítségével egyetlen karakter sem ölhető meg*). A további korlátozásokat illetve módosításokat az egyes fordulók leírásánál találod. A fordulókból a kétszemélyes versenyre vonatkozó szabályokat és pontozási elveket alkalmazzuk (*megalálód az alapdoboz 2. kiadásában, illetve a külön is megvásárolható versenyjátékter, valamint az Interneten is rábukkanhatsz a Cherubion Könyvkiadó honlapján*). A nevezési díjak fordulónként változnak, általában 300-500 Ft, kivéve a ráadás forduló (*bontott paklik*) esetében, amikor várhatóan 1500 Ft lesz a díj.

Ha nem akarsz versenyezni, akkor is gyere el, tedd fel a kérdéseidet a játék készítőinek, vagy csereberélj lapokat a jelenlévőkkel! Minden egyes forduló esetén más meglepetéssel (*pl. dedikálási lehetőség a Cherubion társasjáték kártyalapjain szereplő festmények alkotóival, vagy Nemes Istvánnal, a világ megalkotójával*), vásárlási kedvezménnyel várjuk a résztvevőket és az érdeklődőket!

Versenynaptár – 1999. év

1. forduló: Félistenek háborúja

Kezddskor mindkét játékos 3 nagy erőforrást kap és 10 lapot húzhat. A verseny 5 fordulóból áll, melyek 40-40 percig tartanak. *Tiltott lapok: Istenek Haragja, A Várakozás Átka, Időcsapda, Araszoló Halál, Brúdah Kristálygömbje.*

2. forduló: Gyilkos hadjárat

Kezddskor mindkét játékos 3 nagy erőforrást kap és 15 lapot húzhat. A verseny 5 fordulóból áll, melyek 30-30 percig tartanak. *Tiltott lapok: Időcsapda, Energiafókusz, Semlegesítő Varázspálca.*

3. forduló: Csak magadra számíthatsz!

Kezddskor mindkét játékos 3 nagy erőforrást kap, minden karakterét használnia kell, ezenkívül 10 lapot húzhat. A verseny 5 fordulóból áll, melyek 40-40 percig tartanak.

4. forduló: Szemtől szemben

Kezddskor mindkét játékos 2 nagy erőforrást kap és 6 karaktert helyezhet a játéktérre (minden karakter használható), ezenkívül 10 lapot húzhat. A verseny 5 fordulóból áll, melyek 45-45 percig tartanak. *Korlátozás* (a zárójelben szereplő szám azt jelenti, a pakliban abból a lapból maximum annyi lehet): Időcsapda (2), Istenek Haragja (1), Éppenhogya (2), Araszoló Halál (1). *Ezenkívül egyik játékos sem tarthat egy időben 15 lapnál többet a kezében. Ha ennél több lap van a kezében, akkor a felesleget a Temetőbe kell dobni. Minden játékos maga dönti el, mely lapokat dob ilyen esetben a Temetőbe.*

6. forduló: Bele a közepébe!

Kezddskor mindkét játékos 5 nagy erőforrást kap és minden karakterét köteles kihelyezni a játéktérre! Ezenkívül 20 lapot húzhat. A verseny 5 fordulóból áll, melyek egyenként 45-45 percig tartanak. A laphúzás 3 MÉ-be kerül.

8. forduló: Távoltság nem akadály!

Kezddskor mindkét játékos 3 nagy erőforrást kap, és 10 lapot húzhat. A verseny 5 fordulóból áll, melyek 40-40 percig tartanak. *A játék kezdetén a versenybírók véletlenszerűen 1-6 teleportáló kapui helyeznek el a játéktéren! A laphúzás 3 MÉ-be kerül.*

Ráadás forduló: Totális háború – a Végső Leszámolás

Ez egy speciális bontott paklik versenye lesz. Minden játékos kap 4 kiegészítőt (2 darab *Éj Hatalma* – 2 darab *Szörnyek, Hősök, Varázstárgyak*), melyeket felbont és 1-1 lapot húzhat belőlük. Utána a többi lapot képpel felfelé a játéktérre kell pakolniuk, ahonnan az óramutató járásával meg egyező irányban mindenki egyet-egyet húzhat. A húzás addig folytatódik, ameddig minden lap el nem fogyott. A játék ekkor kezdődik.

A verseny nagy játéktéren zajlik 3-5 játékos között. Induláskor minden játékos 5 nagy erőforrást kap, és 10 karaktert helyezhet a játéktérre, ezenkívül 15 lapot húzhat. A verseny 2 fordulóból áll, melyek egyenként 180 percig tartanak. *A versenyen a nagy játéktér szimbólumai semmisnek tekintendők, azaz nem bírnak semmilyen hatással! A laphúzás 3 MÉ-be kerül. A játék végén a játékosok megtarthatják az általuk választott lapokat!*

Mindenkit szeretettel várunk!

CAHS KÖNYVKIADÓ

Malcolm M. Webster Az Idegen



Fargas kimeredt szemekkel nézte, ahogy legrosszabb rémálmai elevenednek meg a szemei előtt. A lény dühösen sziszegve letépte magáról a csatlakozókat, majd leugrott az asztalról. Gyorsan, halálosan mozgott. Flores hátrálni kezdett előle. Az idegen nem ölte meg azonnal. Lassan közeledett felé, a fejét kicsit oldalra döntve, mintha csak fel akarná mérni az előtte álló ember képességeit.

Szemei kegyetlenséget sugalltak.

A kérdés csupán az volt, hogyan reagál.

Nem kellett sokáig várniuk.

Flores lassan csúszni kezdett lefelé a fal mellett, ahogy az ártató már kezdett hatni. Az ideges dühösen felmordult, felkapta a félig öntudatlan férfit, és iszonyú erőről téve tanúbizonyságot, átröpítve a helyiségen, nekicsapta az ólomüvegnek...

(Kedvezményes ár: 420 Ft – postaköltséggel együtt)

Malcolm M. Webster Araszoló Halál



Az Amazonas őserdeinek mélyén talált ismeretlen kőszoborról kiderült, hogy valójában egy évszázadokat átvészelt idegen teremtmény. A tudósoknak egy balszerencsés véletlen következtében sikerül ismét életre kelteniük, s az Idegen megragadva a kínalkozó lehetőséget, kitör az emberek bázisáról. Újtát halottak sora jelzi, miközben ő maga csupán könnyű sebeket szenved.

Senki és semmi nem lehet biztonságban tőle.

Christopher Fargas, a fehér kampa feladataul kapta nevelőapjától, a démon elpusztítását. A férfi ugyan nem tudta megakadályozni az idegen lény kiszabadulását, azonban tisztában van azzal, csak akkor érezhetik ismét biztonságban magukat az őserdőben, ha újra foglyul ejtik az idegent... vagy végeznek vele.

A tudósok táborába különleges dzsungel-kommandó érkezik, akik elutasítják a fehér kampa segítségét, s maguk indulnak az idegen felkutatására.

Senki sem tér vissza közülük...

(Kedvezményes ár: 420 Ft – postaköltséggel együtt)

Malcolm M. Webster Istenek háborúja



A második sorozat egyenesen a ramoryan hátába fűrődött, s a több mint két tucatnyi lövedékből három is olyan szerveket ütött át, melyek, bár nem jártak különösebb fájdalommal, komoly zavarokat okoztak a ramoryan életműködésében. A medikét olyan

gyorsan kezdett csipogni, hogy szinte egyetlen hosszú sikitásnak tűnt a hang. A ramoryan kétségbeesve próbált talpon maradni, ám a nhrak'k sérülése miatt mozgólatai bizonytalanokká váltak.

A myotan nem kegyelmezett.

Egy pillanatra elengedte ellenfelét, majd mindkét karja megvillant. S bár sérülései miatt nem sikerült tökéletesre a keresztvágás, a ramoryan torkát a brill-pengék csaknem teljesen átvágták, s amikor az Idegen kinyúlt és letépte a koponyát, szinte semmi ellenállásba nem ütközött.

(Kedvezményes ár: 490 Ft – postaköltséggel együtt)

Edgar Ken Rhodes Mélyűr

A halál egyáltalán nem volt olyan szörnyű, mint ahogy Townsend emlékezett rá. Egy fémes szisszenés a félhomályba burkolózott folyosó túlsó végéből; egy aranyszínű izzó fénysugár, mely feltépi a személyi páncélja felszínét, s átfúrja az alatta meglapuló, különleges energiaelnyelő réteget. Egy pillanatra látni vélte a folyosón közeledő grindorokat, ahogy gyors léptekkel egyre mélyebbre jutnak a birodalom alaposan megtépázott zászlóshajója, a Rendcsináló testében.

A lövés nekicsapta a falnak, s miközben az életfenntartó rendszerek kétségbeesett igyekezettel próbálták menteni, ami menthető, Townsend lassan a földre zuhant. A csekély gravitációnak köszönhetően másodpercek teltek el, mire az arcalemeze összecsiszolózott a padlórácsokkal. Szeme sarkából látta, ahogy Urtius prior mellkasából sötét csápokként kezdenek el kitüremkedni a bordák, s nyomukban vörös szökőkút fakad. A grindorok sohasem szolgáltak könnyű halállal a papok számára.

Townsend előtt lassan sötétedni kezdett az űrhajó belseje. Lépéseket hallott, nehéz testek dühörgését, melyekbe az impulzusfegyverek ismerős süvítése vegyült. A Rendcsináló még egyszer megrázkódott – akárcsak egy haldokló –, aztán Townsendre ráborult a sötétség.

Végül is szerencséje volt. Immár harmadjára.

Igaz, ezt csak az újraélesztése után tudta meg...

A XXI. század közepén az emberiség komoly erőfeszítéseket tesz a galaxis meghódítására. Kolonizációs űrhajók indulnak útnak a nagyobb csillagrendszerek felé, fedélzetükön önkéntesek ezreivel. Am odakint, a mélyűr túlsó oldalán Valami les rájuk; Valami, ami emberi ésszel felfoghatatlan szörnyűségeket rejt magában.

A grindorok szinte a semmiből bukkantak fel. S megjelenésük csaknem a civilizáció pusztulását okozta a Földön. Csupán néhány órát töltöttek a Naprendszerben, ám ennyi is elég volt. Halottak milliói maradtak utánuk, s jöllehet, ez egy közepes méretű háború áldozatainál alig több, ám az még sohasem fordult elő, hogy kizárólag olyan emberek haljanak szörnyű kínhalált, akiknek a hit a legfőbb fegyverük.

(Kedvezményes ár: 698 Ft – postaköltséggel együtt)

Ha meg kívánja rendelni bármelyik kötetet, nincs más dolga, mint befizetni a könyv után megadott összeget belföldi pénztalványon a következő címre:

CAHS Bt. 4031 Debrecen, Tózsér u. 10. Fszt. 1.

Kérjük, a csekk hátoldalára írja rá a megrendelt könyvek címét! A postaköltség benne van az árban!



Vampire: Revised Edition

Kötelező pozör idézet, a lá White Wolf

*They love you, when you're all on the covers
When you're not, then they love another
We're all stars now in the dope show*

— THE DOPE SHOW / MARILYN MANSON

Lefordítom, de nem ígérek költőiséget, mert nem vagyok az:

*Imádnak, amikor ott vagy minden címlapon,
Amikor nem te vagy, akkor is imádnak, csak mást
Mind sztárok vagyunk a napi kábshow-ban*

Újsághír...

...ami soha nem jelent meg, mert nem volt, aki megírja, és a rendőrség amúgy is letiltotta volna, a nyomozás érdekei miatt:

„Ma hajnalban a belváros egyik legismertebb kávézójában ismeretlen férfit találtak holtan. A holttesten nem találtak külsérelmi nyomot, ám egy csepp vér sem volt testében, illetve a tett színhelyén. A rendőrség egyelőre értetlenül áll a haláleset előtt, külsérelmi nyomok híján először természetes halált állapítottak meg, ám a kivérzett tetem gyilkosságra utal. Az egyetlen tárgy, melyet a holttest mellett találtak, egy Vampire: Revised Edition elnevezésű, angol nyelvű játékkönyv volt. A főváros értelmiségi ifjai által előszeretettel látogatott teázó vezetésége értetlenül áll a feltételezett büntett előtt. A nyomozás megkezdődött.”

Vampire: Revised Edition

Teailat, körös-körül, félhomály, tört üveggel berakott lámpák, ezer szín a festett cserepeken keresztül, mégis szürkesség, hiába minden fény, a sötétség erősebb, most.

– Mi ez a zene? – kérdezi ismerősöm köszönés helyett, miközben leül, velem szemben.

– Mezzanine – mondom mogorván. – A Massive Attacktól.

A szemembe lóg a hajam, és háttal ülök a lámpák-nak, az összesnek, hogy a fény ne az arcomba, hanem a könyvre essen, amit olvasok, amit elméletileg olvasok, de mégsem. Ott hever előttem az asztalon.

Márványra emlékeztet a borítója, amire egy gicsces, mégis kifejező rózsát dobott valaki. Nem én voltam. Nekem annyira nem tetszik – bár nem rossz, igazából. A tömeg biztosan odavan érte. Vampire – ez áll rajta, ezüstszín betűkkel.

– Vampire? – fordítja maga felé,

majd löki arrébb enyhe megvetéssel a könyvet ismerősöm. – Mi a francnak olvasod te ezt?

– A kiadóm azt akarja, hogy írjak róla leírást. Most jelent meg, nem túl rég. Kététfelédik kiadás. Angolul 'Revised'. Még nem tudom, hogy fordítsam le, vagy hogy lefordítsam-e egyáltalán. Talán 'Javított'.

Mélyet sóhajt – lehelete megcsapja az arcomat. Kissé elfordítom a fejem.

– Átérezed a problémát? – kérdezem fanyar, érdektelen reménnyel a hangomban.

– Nincs sok kedved megírni, ugye? – kérdez vissza.

– De, de – mondom. Az arcvonásaim egészen másról beszélnek. Rám van írva, hogy nem, nincs kedvem. – Ez minden vágyam. Leírást írni egy még újabb Vampire könyvről.

Angol kiejtéssel mondom a szót, ahogy kell. Vempájör. Vagy valami ilyesmi.

Ő egy ideig csak néz, valahová a hátam mögé, az emberek felé. Tovatűnt az együttérzés, attól tartok. Nem mintha nagyon érdekelné.

– És azt akarják tőlem, hogy lelkesedjek érte. Gondolom, ki akarják adni előbb-utóbb. Írnom kéne arról, hogy kijavították végre a rendszer igen sok hibáját, hogy rugalmasabbá tették a dolgokat, hogy egész jól belezsúfolták a Sabbatot is, nem csak a Kamarillát, megint el kéne magyaráznom, amit már úgyis mindenki kívülről fúj, miszerint ez a kettő két hatalmas szervezet, vagy szekta, vagy valami hasonló, amibe a vámpírok sorolják magukat, legalábbis a White Wolf szerepjátékírói szerint, és hogy minden szektán belül sok kis klán nyomul, akiknek különféle misztikus képességei vannak, aztán végül figyelmeztethetném őket arra, ezredszer, és talán ezredszer is hiába, hogy vámpírnak lenni... nem egyenlő a napszemüveges, vérszívó szuperhősökkel, akiknek gondtalan öröklétükben nincs jobb dolguk, mint világalomra törni, meg egymással rivalizálni.

– Ja. – Biccent az ismerősöm. – Miért is nem?

– Seggfej – mondom neki elhúzott szájjal. – Na miért nem? Na, vajon mi a bűdös szarért nem? Belegondoltál már valaha, milyen lehet vámpírnak lenni? Más vérét, szimbolikusan lelkét szívni, halottnak lenni, aki mégis él?

– Hát akkor írd meg, ha már az a hobbid, hogy kiadóknak írsz, méghozzá azt, amit ők akarnak. – Egy vállvonás, és már nem arról beszélünk, hogy miért rossz a vámpíroknak. Én pedig hagyom, hogy terelje a témát, kivételesen. Nincs kedvem irányítani. Kissé feldühített.

Folytatja.

– Úgysem mondtál semmi rosszat a könyvről. Fogod, leírod: „Gyerekek, ez egy király könyv, lehet benne vért szívni, igen, meg sátánkodni is, ha valakinék csak az hiányzik, mert csak annyira futja a beteg agykapacitásából...”, na jó, ezt nem kell beleírni, még elriasztod a vásárlók bizonyos rétegeit, az meg pénzkiesés a kiadónak, szóval „...tök jó, ténylegesen feljavított játékkrendszer, szebb és okosabb vámpírok, mé-





lyebb átélés, ha bírja a beleérzőképességetek, két nagy szekta egy könyvben, two in one, és csak x ezer forint, a melyik kiadótól is, hamarosan magyarul.”

– Beneficium – mondom. – Beneficium.

– Mi? – néz rám kissé értetlenül.

– A kiadó – felelem fáradtan. – A kiadót hívják Beneficiumnak, akiknek a cikket kéne írnom, és akik talán kiadják majd a könyvet.

– Nem rossz név. – Cigaretta veszel elő, rágyújt. – Bár... ha belegondolok, hogy dark fantasy irányvonalat képviselnek... Egyébként miért csak nekik dolgozol?

– Nem csak nekik. Van még pár másik is. Hazaiak, külföldiek.

Hallgatunk egy darabig.

– A vámpírok félnek a tűztől – mondom aztán, és felveszem az öngyújtóját. Zippo, ezüstszín, sima, minta nélküli. Enyhén piromán vagyok, távol kell tartani tőlem az efféle eszközöket. Nem, nem gyújtanék fel semmit és senkit, de hamar elhasználok a gázt, a gyufát, a bármit. Láng lobban a kezemben.

– Tényleg? Félnék tőle? – kérdezi ő, és engem figyel.

– Tényleg félnek tőle szerinted?

– Aha – rándítom meg a vállamat. – A White Wolf-os játék szerint legalábbis igen.

– És a keresztből is, meg a fokhagymától is félnek? Lehet lövöldözni rájuk fokhagyma-kivonatós lőszerekkel, mint a Pengében?

Megrázom a fejem. Nem, nem, nem. Vigyorgok a lőszeren.

Elveszi az öngyújtót, és hollőfekete kabátjának egyik zsebébe süllyeszti.

– Szóval ennyi. Csak ezt kell megírnod – minimum sok oldal terjedelemben, hogy legalább egy kis pénzt kapj érte. Mennyi? Még mindig három forint karakterenként? Még jó, hogy nem ebből akarsz megélni.

Vigyorgok. Megélni. Ő is mosolyog, bár nem hiszem, hogy ugyanazon, amin én. Fényben fürdik az

csak az igazán kíváncsiak olvassák el, amit írok. A többiek már ott leteszik – a névnél.

És szerintem ez nem baj. Ha nekik megfelel, hogy tökéletesen beleillenek saját pocské sztereotípiáikba... Tudod: magyar ember jól nem írhat, jól nem alkothat – pedig ők is azok, a legtöbbjük. Szóval, aki így áll hozzá tudat alatt önmagához is, annak nem vagyok túlzottan kíváncsi a véleményére.

– Hát ezt inkább ne mondd el nekik, ha lehet – mondja ő. – Kissé rohadtul nagyképeűen hangzik, még ha igazad is van valahol. Az emberek nem szeretik a túl okos arcokat.

– Tudod, kik nem szeretik őket? Azok, akik maguk is túl okos arcok, csak nem veszik észre. Aki nem az, az, tudod, leszarja, ha valaki nagyképeű akar játszani neki. Az bölcsebb annál, hogy ilyen kicsinyességen megakadjon. Az leszarja a nagyképeűeket, az összeset, beleértve engem is, ha az vagyok.

– Hát akkor írd meg. Végülis a direkt provokáció kiváló marketingfogás. Tegyel mellé még pár meztelen nőt, Cindy Crawfordot, például, és holnap mindenki zabálni fog, már csak fröcsögő gyűlöletből is.

– Igen. – Ezúttal én sóhajtok, hosszan fújom ki a levegőt, amit egyébként nem teszek túl gyakran. Sőt. – Igen. Az a lényeg, hogy érzelmi reakciót válts ki. Boszszantsd fel, hívd ki magad ellen az olvasó haragját, vagy kelts benne szexuális vágyat, vagy akármilyen – csak jegyezze meg a rohadt nevedet. Akkor aztán jó. Megvesznek bármit, amit kellően mocskos technikával reklámozol, ha másért nem, hát azért, hogy leszölhas-sák. De megveszik. Tudatalatti befolyásolás.

Ő a könyvet nézi.

– A kiadód adta?

Megrázom a fejem.

– Nem. Én vettem meg, kíváncsiságból.

– Mintha épp az előbb anyáztad volna a reklámoknak bedőlő egyedet – vigyorg lefittyedő ajkakkal. – Vagy nem?

– Nem anyáztam. Azt magyaráztam, hogy működik. Érted? Meg hogy hogyan működik. És persze hogy én is bedőlök. Valahol én is ember vagyok, vagy nem? Valahol az. Olvastam róla az Interneten, még hozzá jót, hát megvettem a Vampire-t. És nem is bántam meg. Azért tényleg látszik, hogy dolgoztak rajta a White Wolf-os emberek. Kár, hogy mostanában már nem játszom vámpírosdit. Gyűjtémenybe viszont muszáj.

– Hát igen. – Megdörzsöli a szemét. Kialvatlan. – Valahol mind azok vagyunk, emberek. És a cikkhez, a játékleírás

hoz majd novellát is?

– Novellát? – vonom fel a szemöldököm.

– Novellát. Mint a Dark Ages leírásodhoz, ami a Talizmánban jelent meg. Vagy mint a SLA leírásodhoz. A régebbihez, szintén a Talizmánban. Amilyenekkel ez a könyv is tele van, valószínűleg.

– Novellatöredéket? Nem, nem hiszem. Nincs kedvem. A leírásodhoz sincs kedvem. Legszívesebben egy novellát írnék, de nem töredékeket. Most nem. De hát egy novellában nem lehet leírást adni egy szerepjáték-könyvről.

– Miért? Legfeljebb nem lesz túl ese-



arca, nekem talán csak a fogaim, meg a szemem fehérje villan ki az árnyékból. Nem tűnik fel neki semmi különös.

– Szeretem csinálni – mondom. – Igaz, nem mindig, és nem minden megbízást. De, tudod, az a hobbi néhány jóembernek, hogy ha nem jelenik meg a nevem havonta az olvasók előtt, akkor elfelejtene. Én meg...

– Igazuk van – dörmögi ő. – Rohadtul igazuk. De ez jó. Akkor tűnhetsz el, amikor akarsz. Amúgy sem nézik meg, ki írta a micsodát. Vagy ha mégis... Egyébként rossz a név, amit használsz.

– Mert magyar? Direkt van. Így legalább biztosan





Beneficium

ménydús novella. Lapos lesz kissé. Na és? A novellák nem akciófilmek.

– Szerinted. Nagyon sokan azt várják tőlük. Meg hogy mindig határozott, tiszta cselekményvonaluk legyen, meg hogy a végén minden egyértelműen kiderüljön, és ne legyen miről gondolkodni, ne maradjanak értelmezési kérdések. Meg hogy ne próbáljanak okoskodni. Legyen karó, vámpír, meg nő. Kard, Conan, meg nő.

– Jézus. Honnét szeded ezt sok szart? Ezt mondta valaki? Ezt? Novellába cselekményvonalat? Kisregénybe talán... De novellába?

– Na, azért ne túlozzunk – mondom, kissé elgondolkodva. – Lehet bele tenni, bizony, sok nagy írónál ott van, alkalmazott irodalomnál meg kifejezetten nem is árt. Fantasy-nél, meg ilyesminél, tudod, ahol nem az a fontos, hogy erőltessd a művészkedést, hanem az, hogy hány karakter az írásod, mert azután kapsz pénzt, amiből aztán rosszabb esetben meg kell élned, neked, meg a kiadónak is. Oda vér kell, meg fröccs-fröccs, meg nő, meg eladási statisztikák. Általában.

– Általában – ismétli meg, amit mondtam. – Szerintem hagyjuk ezt a témát. Egyikünk sem irodalomtudós, attól tartok. Te csak írd, ne dumáld, a közönség meg majd vagy megvesz, vagy nem.

– Oké. Csak ne feledjük el, hogy több közönség van, rétegek. És mind manipulálható, magunkat beleértve. Meg hogy az irodalmiság nem közönségfüggő. Na nem mintha azt akarnám állítani, hogy szerepjáték-novellákkal túl sok irodalmi lehet alkotni. Lehet próbálkozni, de még ha netalántán, véletlenül sikerül is,

az a piac nem lesz igazán vevő rá. Bár én azért próbálkozom, minden téren. Több-kevesebb sikerrel – már-már mint saját szememben.

– Bocs – néz rám hitetlenkedő arckifejezéssel – de ki nem szarja le azt, hogy te mit gondolsz? Hol élsz te? Milyen világban?

Felveszem a könyvet, kinyitom, kikeresek egy sort, és az orra alá dugom.

– World of Darkness – olvassa fel hangosan. – A Sötétség Világa? Mindenki vámpír, meg ilyenek? Hát, el vagy kissé tévedve, attól tartok. Ez itt a valóság, haver, nem a World of Darkness. Még hogy vámpírok, meg Vampire. Ugyan már. Baromság. Te tényleg azt hiszed, hogy ilyen világban élsz?

Biccentek, és rámosolygok.

Igen, azt hiszem – azt, hogy egy olyan világban élek.

Kivillantom a szemfogaimat. Jóval nagyobbak, mint bárki másé ebben a teaházban – de csak ő veszi észre. Életében most először lát igazi vámpírfogakat.

És utoljára is.

Nem hagyok neki időt – semmire.

Vérszívók?

Baromság.

Mea Culpa

Ez a cikk, kedves olvasó, ifjúkori botlásom. Mindenkinek van ilyen, el kell nézni. Mindenki volt fiatal, mindenki botladozott, nemde? Én még mindig fiatal vagyok. Alig múltam háromszáz.

Különb is. Bolond az, ki bolondnak hisz. Kérdés: ki a bolond?

A Vampire: Revised Edition határozottan jó.

Beneficium - könyvajánlat

R.A. Salvatore

A negyedik mágia
visszhangjai

A világhírű dark-
elf saga és a Démon
Ébredése
szerzőjének új,
tolkien-i hagyományokon
alapuló
fantasy sorozata.

Megjelent

R.A. Salvatore

A negyedik mágia
visszhangjai

R. A. Salvatore
új, világhírű sorozatának
második kötet.

Hamarosan
megjelenik

GOOD OMENS

Terry Pratchett
Neil Gaiman

Elveszett Prófécia-
k. avagy Neil
Gaiman és Terry
Pratchett útikalauza az Apokalip-
szishez

Hamarosan
megjelenik





Vampire

„Szörnyeteggé válva kiderül, mit jelent embernek lenni.”



Nosteratu

Az éhség

Drakula

Holló

Interjú a vámpírral

Penge

Vámpírok



Vampire: The Masquerade™

Alkonyat után...

...nem mindig jön el a pirkadat.

Van, ahol az éjszaka örökké tart.

Ahol már nincs napfény, ott világosságot csak az emberi lélek fénye adhat.

...ám minden fényt kiolthatnak azok a lelkek, akiket már elragadott az éjszaka.

•

Emberek. A csorda.

Ragadozók emberi álarok mögött.

Vámpírok.

Hová tartozol?

Vampire: The Masquerade™: Javított Kiadás

A White Wolf Game Studio Storyteller szerepjátékrendszernek első és egyben legsikeresebb darabja.

Belépő a Sötétség gótikus-punk Világának™ intrikával és vérrrel írt drámáiba.

Megjelenik Húsvétkor.





Árkádiáról és furcsa birodalmairól



Nehéz dolog olyan rövidebb-hosszabb eszmefuttatást papírra vetni, amely a tündérek birodalmának mibenlétét igyekszik megvilágítani mindazoknak, kik nagyjából sejtik, miből is áll e furcsa nép természete, de újabb tudásra szomjaznak. Olvassátok hát figyelmesen e sorokat, tudásra éhes tanítványaim, de ne feledjétek, csupán töredékét villanthatom fel mindannak, mit egy napon majd tudnotok kell. Jelenleg érjétek be ennyivel – ha megszerzitek a kellő tudást, több részletről is beszámolok majd.

Tehát a tündérek birodalma a témánk... Árkádia. Honnan is kezdjem? Talán a wittenbergi erdőségekkel. Azzal a borzongató rengeteggel. Egy gombakörökkel díszített tisztással... az Árnyerdő Conventustól fél napi járóföldre. A furcsán csavarodó tölgyekkel. Azok a fák több nemzedék óta őrzik a tisztaság csendjét, a dombocskák – a kolostorok buzgó szerzetesei az effélék láttán vetnek keresztet, majd tömjénfüsttel meg szenteltvízzel térnek vissza – pediglen ősibb mindennél, amit akár Rendünk ismerhet. Gondolom, senki figyelmét nem kerülte a falakba és a mennyezetbe vágott nyílások sora sem. Nincsen időm arra, hogy ezek jelentőségéről értekezsek nektek, legyen elég annyi, amennyit egy mondatban el tudok mondani. Tehát: ezek a nyílások kapcsolatban vannak azokkal a napokkal, amelyek különös szereppel bírnak életünkben... ezeken a napokon pogány mágylák gyúlnak Hibernia dombjai közt, buzgóbban rotyog a főzet a laboratóriumban, különös kapuk nyílnak meg különös világokra, évente négyszer... Ez a dombocskák egyrészt ezeket a napokat jelöli azoknak, akik olvasnak a fény falra vetülő jeleiben. Másrészt ezeken a napokon felizzanak a falba vésett rúnák, hogy feltáruljon egy ajtó, amely abba az országba vezet, amit lakói Árkádiának hívnak.

Árkádia... már maga a név is ismeretlen vidékek illatával tölti meg orrunkat... Árkádia, a Tündérek Földje! Ezernyi legenda kering róla. Előrebocsátom, nem sokat tudunk erről az országról, nem hasonlítható azokhoz a távoli vidékekhez, ahonnan térítő szerzetesek hoznak furcsa híreket... nem, nem. Nem érheted el, hiába gyalogolsz hónapokig, hiába hajózol túl Herkules oszlopain... csak kapuk vannak, amelyek oda nyílnak... ám veszélyesebbek, mint hinnénk!

Árkádia a legszebb dolgok otthona, a fiatalság földje, túl téren és időn. Innen való a tündérek örökkévaló népe, ez az a föld, ahol minden ragyogóbb, tisztább és tökéletesebb, mint a mi világunk.

Szinte mindaz a tudás, aminek birtokában vagyunk, a Merinita Ház bölcseitől – vagy éppen széltolótól – származik. Ennek tudatában olvassátok mindazt, amit ezeken a lapokon elregélek. Elképzelhetetlenül más az a föld, mint az, ahol mi élünk. Egy nagy rejtély, ahol megbicsaklik a valóság, ahol bárki a gondolataival repülhet és álmaival varázsolhat. Iszonytatóan magasra nőtt fáktól fenséges, hatalmas erdők, hajózhatatlan folyók és a kristály ég birodalma. Nyüzsög az élettől, a lakóktól, akiket talán a legjobb szellemeknek nevezni, ha a tündér név már nem elég. Az égen széltündék táncolnak a szélben, furcsa lények buknak fel a víz alól, és ha az erdőben egy fa kergébe hasítasz, vér csorran a tenyeredbe... Bizony. Szellemeket említettem az előbb. Ők már nem azok a bohókás kis apróságok, akiket néha egy fatuskó mögött rejtve pillanthatunk meg, de nem is a hatalmas tündérlordok, szerencsére, inkább minden kődarabban, faágban és vízcseppben megbúvó életerő... ha felkelted a kíváncsiságukat – ami, megjegyzem, nem is oly könnyű, mint hinnénk –, érhetnek kellemetlen meglepetések. Jelentős mágikus hatalommal bírnak – ám nem könnyű kimozdítani őket békés szenderegésükből.

Bolyonghatunk kedvedre, ha ezt a birodalmat járjuk, bámulhatunk a végeérhetetlen erdőkön, amelyeket emberi elme fel sem tud fogni... mintha maga az erdő fogalma testesülne meg bennük. Az sem meglepő, ha városok tornyait pillantjuk meg az égen. Ne gondoljunk azonban ismerős dolgokra, a nyüzsgés, a kosz, tömeg, mocsok ismeretlenek a

A Beneficium Kiadó Oldalai

Mágikus ízenés: benefic@nitor.hu

Enkezünkbe: **Beneficium**, 1425 Pf. 30

Hűbérúr: **Győrfi András**

Piktor: **Hauck Ferenc**

Másolódeák: **Tóth János**

Bőse hűbéresei: **Csigás Gábor,**
Juhász Viktor

A White Wolf logo és a Vampire: The Masquerade™ kifejezés a White Wolf Games Studio bejegyzett védjegyei.

...

Az Ars Magica logo és név az Atlas Games bejegyzett védjegyei.





tündérek világában. Szellősen építettek, tiszták... és élnek! Néha kövekből, fákból növesztik ki az épületeket, de ha nem, a falak meg a padló akkor is lélegző, illatos fa. Gyönyörűek ezek a települések! Mágia építette mindét! A természet részei, akár csak maguk a tündérek – akiket csak hébe-hóba láthat emberi szem –, a nagy ünnepek idején viszont nyüzsg az élettől. Hiszen imádnak ünnepelni. Ne tévesszen meg senkit a *tömeg* fogalma. A tündérek számára egy nekünk átlagosnak tűnő gyülekezet elviselhetetlenül népes! Ó, igen. Feledkezzünk meg az ismerős látványról, a falakkal körülvett zegzugos utcákról, a bástyákon kívül pedig a szántóföldek színes négyszögeiről. Se falak, se szántóföld. A terményeket növesztik, nevelik... nem pedig termesztik. Viszont vannak a városnak urai. Akárcsak a mi világunkban. Ők a Daoine Sidhe. Most nem beszélek róluk részletesen, talán majd később... elégedjete meg annyival, hogy hatalmasok. Nem testileg. Afféle nemesség, ha így jobban tetszik. Vadászni járnak, imádják a zenét és



az ünnepeket, a nagy eszem-iszomot, meg azt a rengeteg dolgot, amit az Árkádiában keveredett emberektől el bírtak lesni. Csak egy jó tanácsot fűznék mindehhez. Ha halandót valaha is erre a földre sodor szerencséje, ajánlatos észben tartania, énekmondással, zeneszóval mindenhol célt érhet... de csak egyszer játsszon valami hamisat vagy ostobát! Hónapokig könyöröghet, mire a sértődött, felháborodott tündérek leszedik róla azokat a mulatságos kis számárfüleket.

A Tündérek tanácsairól most szintén keveset szólnok. Általában a legidősebb – bár az idő fogalma igencsak ingatag lábakon áll Árkádiában –, legbölcsebb tündérek gyülekezete. A tündérek természetéből következően ezek sokkal nyugalmasabb és furcsább helyek, mint a mi világunk legkülönösebb helyszínei, még egy Ex Miscellanea házgyűlés is szervezett tanácsülésnek tűnhet mellettük.

Árkádiát lakói és az arrafelé tévelygők hat birodalomra szokták osztani. Miért fontos ez? Legfőképpen azért, mivel Árkádia földjére olykor-olykor megnyíló kapukon át vezet az út. De rengeteg függ attól, hol is nyílik az ajtó, amin a kiszáradt torkú szerencsétlen átbotorkál. Az a földalatti járat, ami az említett tisztás dombocskájának mélyén rejtetik, minden valószínűség szerint Antrum barlangjárataiba vezet. Antrum Árkádia földalatti része, ha szabad így fogalmaznom. Sziklák világa, csatornák és szűk járatok birodalma. Nem feszül odafent ég, csak kopár barlangboltozat, ami oly magasan van, hogy nem is látható, nincsen nap, bár állandóan dereng valahonnan a fény. Árnyékok és sziporkázó drágakövek. A sok folyosó a szellemek birodalma. Állat- és növényvilág szintűgy megtalálható itt, akárcsak más vidékeken, de helyesebb, ha vak, furcsa lényekre meg óriás gombaerdőkre gondoltok. Az utazás nem könnyű, bár megvannak a halandók számára különös oldalai, mint Árkádiában mindennütt. Néhol szabadon átsétálhatunk a falakon, csak úgy, mint az itt élő tündérek, de előfordulhat, hogy évszázadokig bolyonghatunk ebben a gigantikus labirintusban.

No, ennyit Antrumról. Még öt birodalomról kell szót ejtenem. Legyen a következő Somniare, az álmok földje. Talán ez az, amit általában Árkádia leírásakor pergamenre vetnek a buzgó krónikások. Elláthatatlan messzeségekbe nyúló erdőségek, csipkés hegytaréjakon egyensúlyozó ezertornyú kastélyok, mitológiai tanulmányokból ismerős helyek, a mesék örökké változó világa. Ez az érintetlen természet földje. Itt élnek példának okáért a Sidhe nemesek vagy éppen az Aprónép, fálvak és városok bukkannak elő a fák rengetegéből a legváratlanabb pillanatokban. Nem feledkezhettek meg a Vadak Urairól sem. Ők nem mások, mint szellemek vagy tündérek, akik egyes állatokat személyesítenek meg, ha szabad így fogalmaznom. Nem okozhat nagy nehézséget kitalálni, melyiket. A Medveurak nagydarab, nehézkes tündérek, a Farkas-



urak például vicsorgó, arany szemű lények, farkasfülekkel. Ezernyi állat, ezernyi Úr. Ők tényleg őrzik népüket – tehát a Medveurak a medvéket –, ha bárki engedélyük nélkül vadászik, könnyedén a fejére vonhatja haragjukat! Ellenben kifogyhatatlan érdeklődést táplálnak a számukra ismeretlen világunk irányában. Itt fokozottan érvényes az, amit a zenéről mondtam – könnyedén lenyűgözhetőek egy remekbeszabott előadással. Akkor se lepődjete meg, olvasóim, ha ezeket az erdők járva beszélő állatokkal találkoztok... és semmiképpen ne emeljete rájuk kezét!

Somniare földjére tündérekörökből és tündérerdőkből lehet átlépni, meg alkalmasint azokból a különös kőrökből, amelyek szép számmal láthatóak Hibernia és Britannia földjén. Ha viszont tündérek által elvarázsolt tavakban fürdünk egy szép nyári délelőtt, könnyedén lemerülhetünk Atlantium birodalmába, ahol csábos mosolyú sellők cirógatnak kéjesen. Messze ez a világ a legkülönösebb számunkra. A vándornak olybá tűnhet, mintha víz alatt lenne, de tud lélegezni, szárazon marad a ruhája... tehát levegő helyett víz borít mindent. Hasonlít Somniare földjére, de itt kagylók hevernek a földön, és hínárerdőben járunk. Repülhetünk is, ha netán arra támad kedvünk – egyszerűen elrugaszkodunk a talajtól, és ennyi az egész. Ha elérjük a vízfelszínt, a tükörképünkben gyönyörködhetünk, vagy éppen a való világba pillanthatunk át. Szokatlan. Néha Atlantium lakói is a habok fölé emelkednek, hogy kíváncsian lessék a halászokat, netán fiatal szeretőt szerezzenek maguknak. Akit egyszer is egy halászfalu füstös fogadója sodor a sorsa, fertályóra alatt több ilyen történetet hallhat, mint égen a csillag. Amúgy tanácsosabb kellő óvatossággal feltarisznyálva kószálni ebben a birodalomban – itt élnek a tenger hatalmas, régen elfeledett istenei, gigantikus barlangjaikban szunnyadva kincseik halmán, de itt süppedtek homokba a lenyűgözően szép korallvárosok is. Vigyázni kell azonban a víz alatt élő tündérekkel! Legtöbbjük annyira idegen számunkra – és viszont –, hogy kellemetlen következményei lehetnek egy esetleges találkozásnak. Nem is említve azokat a szörnyűségesen mély hasadékokat, ahol koromfeketén, süket csendben hullámszik a víz, és csupán a meglóduló fantázia számos különös és veszélyes szörnyetege lapul a sziklák között. Igaz, az is könnyen elképzelhető, hogy képzeletünk szegényesebb, mint a valóság.

Pendelyes korunkban számtalanszor hallhattuk a mesét az égig érő paszulyról, netán olyan emberekről, akik a hegyek tetejére mászva furcsa világra lettek. Nos, ez Caelum, Árkádia égi birodalma. Csak magas, szeles hegycsúcsokról juthatunk el oda, varázslatos praktikákkal, netán olyan éjszakákon, amikor a csillagok létrát alkotva egészen a földig ereszkednek, esetleg óriás madarak hátára kapaszkodunk fel... Itt örökké éjszaka van, az eget viszont elképzelhetetlenül sok csillag borítja, tehát olyan-



nyira jól látható minden, mint telihold idején egy éjszakai mezőn. Idefent lélegzetelállító látványt nyújtó felhőkastélyok tornyosulnak. A legmagasabb felhőkön pedig ősi istenek palotáit emelkednek – jobb hát, ha senki sem kísérti sorsát esztelen felfelé törekvéssel! A paloták leggyakrabban egy-egy csillag alatt lebegnek, ahol mindent elborít az arany színű ragyogás. Ezekkel ellentétben a caelumi nemszilik különös, sötét kastélyokban élnek az ég csillagatlan részein.

Ha már a sötétségnél tartunk, meg kell említenem Barathrum földjét, a Holtak Birodalmát. Ez a végső világ. Minden értelemben. Ha Árkádiában bármely tündér sajnálatos módon elhalálozik, erre a helyre kerül, s egészen addig itt is marad, amíg vissza nem térhet a tündérvilágba – és ilyenkor már azt az új alakot viseli, amit itt Barathrumban öltött magára. Amúgy meglepő módon ez a világ szintén csodálatosan szép. Egyes Merinita meg Bonisagus elméletek szerint az idők kezdetén minden holt lélek ide került, de a lassan hatalmassá váló Egyház – avagy a Domínium – kisugárzása miatt manapság már csak azok sodródnak ide, akiket valamelyik tündérbirodalomban lepett meg a halál. Barathrum Caelumból és Antrumból is megközelíthető, habár rendkívül veszélyes az út. A vándor másik lehetősége – halál a tündérbirodalomban. Ekkor lassan porrá omlik a test, az illető pedig a halottak földjén találja magát... ahonnan lehet, hogy nem is akar visszatérni... ha egyáltalán megtalálja valaki.

Tarantrumot hagytam a legvégére. Nem véletle-



nül. Ez az értelmén túli világ, ahonnan nincsen visszatérés – igaz, eddig senki sem jutott el odáig. Azt mondják, itt születtek az első tündérek. Csak a tőlük hallott mendemondákra hagyatkozhatunk, ha erről a birodalomról akarunk többet megtudni. Ez viszont mindig változó, attól függően, éppen melyik tündért kérdeztük. Minden bizonnyal nagyon különleges hely lehet.

Ha már az Árkádiába tett utazásokról beszélünk, nem feledkezhetek meg azokról a veszélyekről, amelyek a gyanútlan utazóra leselkednek. Elsőként az idő furcsa természetéről szeretnék megemlékezni. Mint említettem, Árkadia időn kívüli birodalom, bármennyire nehéz is ezt elsőre felfogni. Míg a vándor hite szerint csak egyetlen napot töltött ezen a csodaszép helyen, elképzelhető, hogy a való világban ezalatt napok, hetek, hónapok, netán évek vagy éppen évszázadok teltek el! Ez mindamelllett azt is jelenti, hogy visszatérésekor ő is ennyit fog öregedni egyetlen szívdobbanásnyi idő alatt! Természetesen mi, varázslók nem vagyunk annyira elveszettek e téren. Néha annyi is elég, ha egy tündér vezet Árkadia erdein keresztül. Aztán ott van a már említett kapuk problémája: egyes helyek csak bizonyos napokon válnak kapukká! Szentivánéj, Mindenszentek, sorolhatnám. És beszélnem kell az Örökről. A halandó kastélyok boltozatos bejárataihoz hasonlóan itt is strázsák posztolnak. Aki Árkadia földjére lép, pár pillanattal később szembetalálkozik eggyel.

Hogy hogyan festenek? Ez – természetesen – változó, jelentősen függ attól a birodalomtól, ahova a vándor éppen bejutást kíván nyerni. Hatalmas erővel bíró lényekről van szó. Általában kérdésekkel faggatják a behatolót, múltjáról, céljairól, személyes holmijáról és hasonló dolgokról. Nem kizárt a tréfás fejtörő sem, habár nem valószínű, hogy ezeken bárki halálra kacagná magát. Aki megelégedésükre szolgált, beléphet... ha nem, hát az isten tudja, milyen átkozott vidékekre kerül pillanatokon belül. Van néhány feljegyzésem, ami említi Örök külsejét. Somniare földjén többen aranypáncélos lovaggal találkoztak vagy szarvat viselő férfakkal. Atlantium kapuját koronás, szakállas, mégis női csecssel felruházott teremtmény őrizte, Antrumban beszélő fát láttak, Caelumban egy hatalmas férfit, ijjal és fénylő karddal felruházva, amit ékköves hüvelyből húzott elő. Barathumba néha révész szállít át, néha udvarias lovat. Hát ennyit tudok mondani az Örökről.

Szabadjon itt befejeznem eszmefuttatásomat Árkadiáról és furcsa birodalmairól. Rengeteg tudás rejtezik még számotokra feltáratlanul az ősi fölián-sok mélyén – és ígérem, hamarosan újabb fontos apróságokkal bővíthetitek tündérekkel kapcsolatos ismereteiteket.



Ars Magica

Amiben hittek.
Amit gondoltak.
Amitől féltek.

Már megjelent, és hamarosan megjelenő
Ars Magica könyvek



Regnum
Hermeticum
Már kapható!



Maleficium
Hermeticum
Hamarosan megjelenik!

Ars Magica
szerepjáték
Dírmét kapható!





SZEMELVÉNYEK A PATKÁNYOK KÖNYVÉBŐL

Titkok és ármányok a Warhammer RPG világában

1. rész

Hovatovább hagyományossá válik, hogy a *Rúna* hasábjain időnként ízelítőt adunk az Interneten szerveződő szerepjátékos közösségek élénk alkotótevékenységéből, és rövid szemelvényekkel, illetve tartalmi összefoglalóval bemutatunk egy-egy remekbe sikerült Netbookot, vagyis elektronikus úton terjesztett, nemhivatalos RPG-kiegészítőt. Korábbi számainkban két közeli rokonságban álló művet ismertettünk, Desmond "Bluebaugh" Reid AD&D-kiadványait, a *Szerepjátékos Szexkalauzt* és a *Szerepjátékos Szeszkalauzt*. A közkeletű felfogással ellentétben azonban Netbookok nemcsak az AD&D-hez készülnek, bár tagadhatatlanul ezekből van a legtöbb. Ha kellő eltökéltséggel látunk neki az információs szupersztráda átkutatásának, még olyan kevésbé ismert és méltatlanul elfeledett rendszerekhez is találunk komplett elektronikus kiegészítőket, mint az *Empire of the Petal Throne* vagy a *Skyrealms of Jorune*. Ezúttal - a *varietas delectat* régi elvét véve alapul - egy időre figyelmen kívül hagytam az AD&D-vel foglalkozó Netbookokat, és a többi között igyekeztem olyat keresni, ami számot tarthat a hazai olvasó figyelmére.

Hogy választásom miért esett végül a klasszikus *Warhammer*-szerepjátékokra, annak több oka is van. Az első merőben szubjektív - jómagamnak ugyanis mindmáig ez az egyik kedvenc rendszerem, noha a hobbi történetében már valóságos őskövetlennek számít. Ugyanakkor nem tévesztetem szem elől azt sem, hogy Magyarországon viszonylag sokan játszásk, legalábbis személyes tapasztalataimból és a szerkesztőségbe érkező levelekből ítélve. A döntő lökést azonban az adta meg, hogy a *Warhammer* RPG hányatott sorsa úgyszólván példaértékű, érdemes röviden megismerkedni vele.

Az eredeti kiadó, a brit Games Workshop a szó szoros értelmében a szerepjátékkal csinálta meg a szerencséjét: először a hazai közönség számára is ismerős "lapozgatós könyveket" publikáltak, majd a hobbi piaci viszonyai között igen sikeresnek számító *Warhammer* következett. Szerény indulótőkéjüket ezzel a tevékenységgel tudták megszorítani, minden további üzletüket ez tette lehetővé. Csakhogy közben az alapító tagok szép lassan kikoptak a cégtől, kiadói működésük új irányt vett, előbb a táblás, majd a terepasztalos játékok felé fordult. Sietve leszögezem, hogy ezekkel a játékokkal semmi bajom: rendkívül élvezetes, bár kissé drága szórakozásnak tartom őket. Ami határozottan fáj a szívemnek, az az volt, hogy a jó öreg *Warhammer*-szerepjátékot közben mindinkább elhanyagolták,

egyre kevesebbet és egyre felszínesebben foglalkoztak vele. Végül aztán egy huszáros húzással teljesen felszámolták az RPG-kiadványcsaládot, ami nem csupán a sokezer fős rajongótábor számára jelentett kínos meglepetést, hanem azzal a következménnyel is járt, hogy néhány professzionális játéktérvező - felnőtt, családos emberek - egyik pillanatról másikra az utcán találta magát. Régóta várt és készülő, már a közvetlen megvalósulás előtti stádiumban járó kiegészítők kerültek a szemétkosárba vagy jobb esetben az asztalfiókba. És mindez nem azért történt, mintha a *Warhammer*-vonal veszteséges lett volna - ez esetben fájó szívvel bár, de megérteném a Games Workshopot -, csupán arról volt szó, hogy kevesebb nyereséget termelt a többi üzletágnál! Gazdasági értelemben a döntés vitathatatlanul ésszerű volt; ez azonban sem a félkészben elhantolt szabálykönyvek miatt bánkódó játékosokat, sem a munka és jövedelem nélkül maradt játéktérvezőket nem vigasztalta.

Az élő klasszikusnak számító rendszer jövője egy darabig teljesen kilátástalannak tűnt. (Később egy másik brit kiadó, a Hogshead Publishing mégis megmentette, ez azonban a vártnál kevesebbet javított a helyzeten, mert a cég jelenleg anyagi gondokkal küzd, nem képes tartani az ígért publikálási tempót.) A legelszántabb rajongók ekkor szövetkeztek néhány elbocsátott játéktérvezővel, és tevékenységük fő színterét áthelyezték az Internetre. Rendkívül egyszerű megfontolások vezérelték őket: ha már a Games Workshop nem hajlandó kiegészítőket szállítani nekik, megcsinálják őket maguk! (Ez különösen a hivatásos fejlesztők részéről volt roppant merész lépés, hisz bizonyos esetekben a jogi felelősségrevonást kockáztatták, ami Angliában nem tréfádolog.) A terv nagy lendülettel indult, ami azóta ugyan némileg alábbhagyott, de az archivált anyagok ma sem hevernek parlagon, a legkitartóbbak továbbra is folytatják a munkát.

Ennek a közösen vállalt erőfeszítésnek az egyik legtekintélyesebb eredménye az alább ismertetett elektronikus kiegészítő, amely Garrett Lepper szerkesztésében jelent meg; a kibocsátott anyag nagyobbik hányadának ő a szerzője is. A kiadvány az Óvilág egyik nem túl rokonszenves fájával, a patkányszerű skavenekkel foglalkozik, méghozzá egészen elképesztő részletességgel. Általában rövidítve, a "Patkányok Könyvéként" szokás utalni rá, veretes nyelven megfogalmazott címe azonban a maga teljességében a következőképpen hangzik:

A PATKÁNYOK KÖNYVE

Értekezés a skavenekről

avagy szerény kísérlet a Szarvas Patkányt szolgáló gaz fajok legstébebb titkainak kifürkészésére

Hogy kifélék-mifélék azok a skavenek, és milyen sötét titkokat rejtgetnek, arra itt a bevezetésben nem vesztegetném a szót; a könyvből válogatott szemelvények ékebben beszélnek majd helyettem. Az anyag bősége miatt egyébként még a kurtára szabott áttekintés is olyan terjedelmesre sikeredett, hogy kénytelen voltam két részre bontani; a folytatás a *Rúna* következő számában jelenik majd meg. Annyit mindenképpen szeretnék még hangsúlyozni, hogy az alábbi szövegek közreadásával nem kívánom Gareth Lepper és munkatársai szerzői jogait csorbítani, és természetesen nem tekintem őket saját szellemi tulajdonomnak. Céлом elsősorban az, hogy felhívjam erre nagyszerű kiadványra a hazai olvasóközönség figyelmét; biztosra veszem, hogy sok érdeklődő szerepjátékos ebből a cikkből fog értesülni a kiegészítő létezéséről. Ugyanez a megfontolás vezérelt akkor is, amikor igyekeztem hangulateltő, háttérzínésítő jellegű részleteket válogatni a könyvből, viszonylag kevés konkrét játékinformációval fűszerezve. Aki a teljes, angol nyelvű verzióra kíváncsi, némi szörfözés után rátalálhat az Interneten, ahonnan ingyen, tetszetős formátumban letöltheti.

Kornya Zsolt



A SKAVENEK TERMÉSZETÉRŐL

A skavenek a Szarvas Patkány kiválasztott népe. Úgy tartják magukról, hogy teremtetők saját képére és hasonlatosságára alkotta őket, és türelmesen várják az időt, amikor a Szarvas Patkány a kezükre fogja játszani az egész világot. Külsőre a skavenek hatalmas, két lábon járó patkányokra emlékeztetnek, s istenük némelyiküket a Káosz bélyegével jelöli meg. Alagutakban, csatornában, barlangokban és más sötét odúkban élnek a föld alatt, ahol egyre terjeszkedő birodalmuk rejtve maradhat.

A felszínlakó fajok gyakran összekeverik őket az emberbestiákkal, ez azonban tévedés. Az emberbestiák különböző undok Káoszistenségek szolgálói, sokféle bizzar és megdöbbentő alakban; a skavenek ezzel szemben kevésbé változékonyak, nemzedékek százain át megőrzik a fajtájukra jellemző formákat. Egyes vélemények szerint ezt a stabilitást a Szarvas Patkány kegyéből élvezik, aki valami baljós és rejtélyes szerepet szán nekik a távoli jövőben.



A SKAVENEK TESTALKATÁRÓL ÉS MEGJELENÉSÉRŐL

Kívülálló szemmel nézve a skavenek az emberek és a patkányok legrosszabb vonásait egyesítik magukban. Magasságuk 120 és 180 cm között mozog, egész testüket csapzott, koszos szőrbunda borítja; amerre megfordulnak, ocsmány csatornabűz kíséri

őket. Általában a hátsó lábukra emelkedve járnak, mellső végtagjaikat fegyverek és szerszámok manipulálására használják. Masszív testalkatuk és erős csontozatuk van, ráadásul a csontjaik nemcsak nehezen törnek, hanem egyúttal meglepően hajlékonyak; olyan szűk nyílásokon képesek átvergődni, hogy az ember nem is gondolná róluk. Erő és szívósság terén nem maradnak el a felszínlakó fajok mögött, ugyanakkor sokkal fürgébbek és élénkebbek náluk. Hajlamosak a hiperaktivitásra, mozgásuk gyakran szaggatott és kapkodó, ez azonban sohasem megy koordinációs készségük rovására. Naponta csak négy óra alvásra van szükségük, anyagcseréjük abnormálisan gyors; ez magyarázza állandó, élénk tevékenységüket, mely más fajok számára inkább fejvesztett, céltalan nyüzsgésnek tűnik. A gyors anyagcserének természetesen hátrányai is vannak, különösen a hiányos étrenddel párosulva: a skavenek ritkán élnek tovább húsz-harminc esztendőnél, és nagy energiaráfordítást igénylő tevékenységek után gyakran eluralkodik rajtuk a Sötét Éhség. Ilyenkor eszeveszett őrzöngésben törnek ki, s megkísérik éhségüket az ellenséggel csillapítani, vagy megkülönböztetés nélkül lakmározni kezdenek a holtakból és a sebesültekből.

Bundájuk színe változó, általában a klánban élvezett státusukat tükrözi. A legerősebb és legvadabb skavenek bundája sötétebb árnyalatú, többnyire sötétbarna vagy szénfekete. Ilyen színűek például az Eshin klán orgyilkosai és a Viharfajzatok. A skála másik végén a fehér és világosszürke egyedek állnak, valamint a ritkánál is ritkább albinók. Ezek a skavenek szinte kivétel nélkül nagyhatalmú és befolyásos vezetők: ebbe a kategóriába tartoznak például a Szürke Látnokok és a Tizenhármak Tanácsának testőrgárdistái.

A skavenek érzékszervei rendkívül élesek. Szabad ég alatt ugyan elég rosszul látnak, a földmély homályában viszont nagyon jól. Hasonlóképpen fejlett a hallásuk és a szaglásuk. Utóbbi azért is fontos, mivel gyakran szag alapján azonosítják egymást. A skavenek szaga (legalábbis fajtársaik számára) nemcsak teljesen egyedi és személyes, hanem érzelmi állapotukat is kifejezi. A félelem például "messziről bűzlik" egy rémült skavenről, de ugyanúgy megvan a jellegzetes szagárnyalata az önbizalomnak, a dühnek, az éhségnek és a különféle betegségeknek is.



A SKAVENEK LELKI ÉLETÉRŐL

A skavenek természetüknél fogva szociális lények, azonosság tudatuk inkább csoportos, mint egyéni. Rendkívül erős azonban bennük az önfenntartási ösztön; a bajba került skaven elsősorban arra törekszik, hogy ő maga ép bőrrel megússza a dolgot, ennek érdekében habozás nélkül cserbenhagyja társait és vezetőit.

A skaven pszichológia két alappillére a közösségi kötődés és az egyéni hajlamok. A klánon belül viselkedésüket a félelem határozza meg: betartják a csoportos együttélés szabályait, mert nem óhajtának idő előtt elhalálozni. A szigorú társadalmi struktúrán kívül viszont minden patkány a maga szerencséjének kövője. Ez a felfogás gyakran széttérít a felderítő őrzőkatokat és portyázó-zsákmányoló különítményeket, miután elhagyták klánjuk felségterületét. Ilyenkor ugyanis mindegyik skaven megpróbál a többiek fölül kerekedni, és magához ragadni a csoport vezetését. Ez előbb-utóbb sikerül valamelyiküknek, a belviszály azonban meggyöngíti a csoportot, aláássa az összetartást és a közösségi morált.

Bár gyávaságuk közmondásos, a skavenek rendkívül ravaszak és alattomosak. Nem annyira józan, racionális intelligencia ez, inkább a létfenntartási ösztön egy végsőkéig kifinomult változata, mely gyakran lehetővé teszi számukra, hogy túljárjanak a sokkalta okosabb fajok eszén. A legintelligensebb skavenek egyben a legbecsvágyóbbak és a legálnokebbek is; nem a nyers erőszakra támaszkodnak, hanem bonyolult és átláthatatlan intrikákkal igyekeznek a helyzetet a maguk javára manipulálni.



A SKAVENEK NYELVÉRŐL

A skaven nyelve leginkább az izgatott patkányok viselkedésére emlékeztet, emberi fül számára érthetetlen. A skavenek szájberendezéséhez és hangképző szerveihez persze remekül illik; ők maguk kvííknak nevezik. Bár nagyon kevesen tudnak róla, a kvííknak létezik írásos formája, amit főleg a jósos és látnokok használnak; a skavenek elsőprő többsége analfabéta. A skavenek csontokra és kövekre írnak; a más fajba tartozók általában képtelenek megkülönböztetni a szövegeket a véletlenszerű karcolásoktól és kaparásztól.



A SKAVEN KARAKTEREK KIDOLGOZÁSÁRÓL

A skaven fajra általánosan jellemző testi-szellemi tulajdonságokat az alábbi táblázat segítségével állapíthatjuk meg.

Mozgás	1K3+3
Támadóérték	2K10+20
Célzóérték	2K10+10
Erő	1K3+1
Állóképesség	1K3+1
Seb Pontok	1K3+4
Fürgesség	2K10+30
Támadások száma	1
Kézügyesség	2K10+10
Vezetés	2K10+10
Intelligencia	2K10+10
Hidegvér	2K10+5
Akaraterő	2K10+20
Rokonszenv	2K10

Nyelv: Kvíík

Különleges képesség: Minden skaven jól lát a sötétben 10 m távolságig

Jellem: Kaotikus (esetleg Gonosz)



ÉLETKOR

A skavenek hamar serdülnek, és rövid, de tevékeny életet élnek. Ez alapvetően meghatározza a világról és a társadalomról

alkotott felfogásukat. Kurta és kapkodó életükhöz viszonyítva a közösségi intézmények - elsősorban a klánszervezet - sokkal fontosabbnak és időtállóbbnak tűnnek. Ezért az egyes skavenek élete a klánközösség egészének szempontjából nem sokat nyom a latban, könnyen feláldozható.

A fiatal skaven karakterek 3K4-gyel dobhatnak az alábbi táblázaton, az idősebbek 4K6-tal. A dobás eredménye nemcsak a karakter életkorát határozza meg, hanem azt is, hogy tanult-e plusz képzettséget tevékeny életében, illetve veszített-e ilyet az öregkori testi-szellemi leépülésből kifolyólag.

Skaven képzettségek életkor szerint

Életkor	Plusz vagy mínusz képzettségek
3-10 év	0
11-15 év	+1
16-18 év	+2
19+	-1



KÖTELEZŐ SKAVEN KÉPZETTSÉGEK

Minden skaven karakter rendelkezik induláskor az Éles Érzékek képzettséggel. Másodlagos képzettségük a Falmászás vagy a Tájékozódó Ösztön, ötven-ötven százalék eséllyel. Minden más fennmaradó képzettséget az alábbi táblázat segítségével kell megállapítani. Mivel a skaven társadalom nem a közösségben betöltött szerepekörök, hanem a tekintélyelvű belső rétegződés szerint tagolódik, minden skaven karakter ezt a táblázatot használja.

SKAVEN KARAKTEREK INDULÓ KÉPZETTSÉGEI

01-05	Kétkezés
06-10	Mellébeszélés
11-15	Megvesztegetés
16-25	Kitérés
26-30	Fürge Léptű
31-35	Ösztönös Menekülő
36-40	Villámgyors Reflexek
41-45	Szerencse
46-48	Macskszemű
49-52	Írástudó (kvíík nyelv)
53-60	Nesztelen Mozgás Természeti Környezetben
61-68	Nesztelen Mozgás Városi Környezetben
69-74	Hatodik Érzék
75-80	Nyelv (óvilági)
81-85	Utcai Verekedő
86-95	Ruganyos Mozgás
96-00	Izompacsirta



BUNDASZÍN

A skaven karakter számára nagyon fontos, hogy milyen színű a szőre. Egyes ritkábban előforduló bundaszínek rangot és tekintélyt kölcsönöznek viselőjüknek. A fekete szőrzet az erő jele, a fehér és a halványszürke pedig az intelligenciáé és a vezetői státusé. A közrendű skavenek automatikusan alávetik magukat világos bundájú fajtársaiknak, a fekete színűekről pedig erőt és vadságot tételeznek föl. Persze a szőrzet színe önmagában nem elég; a kivételes skavennek hosszú távon tetteikkel is bizonyítania kell képességeit, különben a megjelenésével szerzett tekintély nem fog sokáig tartani. A skaven karakterek szőrbundájának színárnyalatát az alábbi táblázat segítségével állapíthatjuk meg:



SKAVEN KARAKTEREK BUNDASZÍNE

Kockadobás	Bundaszín
01-08	Szuromfekete
09-20	Sötétbarna
21-40	Barna
41-50	Világosbarna
51-60	Homokszínű
61-75	Sötétszürke
76-85	Szürke
06-95	Világosszürke/Krémszínű
96-00	Fehér/Albínó



SORS PONTOK

Hogy jár-e Sors Pont az induló skaven karaktereknek, az kizárólag a mesélő döntésétől függ. Amennyiben engedélyezi nekik, akkor a skavenek többségének 1K4-2 Sors Pontot javasolunk, a világosszürke, krémszínű, fehér és albínó karaktereknek pedig 1K2-t.



A SZARVAS PATKÁNYRÓL

„...Nincs szükség nagy bölcsességre a felismeréshez, hogy a földi szférákon túl zajló események következményeikben és utóhatásaikban megnyilvánulnak a mi halandó régióinkban is. De nem a Káoszról keletkezett-e a világunk? Mi egyéb lehet hát, mint merő Káosz továbbra is, melyet csupán a természeti törvények erélye tart rendezettebb állapotban, s kisebb mértékben talán a tulajdon elménk és érzékeleteink? Nem fonódnak-e szétválaszthatatlan ölelésbe természetes és természetfölötti jelenségek, szerelembe feledkezett emberpár gyanánt? És mi van akkor - hogy tovább öltsem egymásba következtetéseimet -, ha

nemcsak a külső szférák alakítanak minket, hanem valamelyes mértékben mi is alakíthatunk a nálunknál sokkalta nagyobb és iszonyúbb dolgokon?...”

“...Elképzelhető, hogy a skavenek nem egyebek a túlsó síkokról visszaverődő szellemképeknél, melyekben - mint valami torzító tükörben - az emberiség saját városainak, saját civilizációjának, saját titkos félemeinek sötét és morbid mását vetíti maga elé. Igen: lehetségesnek tartom, hogy a skavenek - hátborzongató vallásukkal és nyirkos, csatornabűzös világukkal egyetemben - csupán az emberi lélek meddő mélységének ijesztő megnyilvánulásai, s épp azért borzadunk vissza tőlük, mert túlságosan ismerősnek találjuk őket...”

Theodosius professzor: *Malefactorum*

Theodosius professzor, a filozófia tudós tanára a nulni egyetemen, röviddel rejtélyes eltűnése előtt fejezte be utolsó nagy művét, a *Malefactorum*ot, melyben annak a meggyőződésének adott hangot, hogy az emberi kultúra fejlődése és terjeszkedése - különös tekintettel a városiasodásra - valamely misztikus kölcsönhatás révén legalábbis részben felelős a skavenek és a Szarvas Patkány megjelenéséért. Miután a könyvet kinyomtatták, elmélete azonnal élénk vita tárgyává vált, rendkívül ellentmondásos reakciókat váltva ki a hozzászólókból. Az eltérő álláspontok összebékítésére végül nem került sor: megakadályozta Sigmar egyházának erélyes fellépése, melynek során a vitában részt vevő magisztereket máglyán égették el, a fakultás maradványát pedig inkvizítori hatalommal megtisztították. Theodosius professzor hipotézise igazán figyelemreméltó, de persze nem több pusztá spekulációnál: a skavenek és szarvas istenségük valódi természetéről senki sem állíthat bizonyosat.



ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A Szarvas Patkány a skavenek félelmetes istensége, akit fajtájuk teremtményeként imádnak. Ha a skaven társadalom fejlődése olyan irányt vesz, ami jelentősebb eltérést mutat az általa kívánatosnak véltől, nem habozik hús-vér alakban megjelenni tisztelői körében, hogy egy-egy kiadós vérengzéssel visszatérje őket a helyes útra. A Szarvas Patkány a jelek szerint a fennál-

ló világrend megdöntésére törekszik - kezdve a civilizált társadalmak struktúráján -, de nem valamiféle robbanásszerű változtatással: lassan és türelmesen igyekszik aláásni, a legmélyebbre nyúló alapoknál, hogy ha egyszer összeomlik, soha többé ne épülhessen fel újra. A skavenek gyakran illetik őt olyan jelzőkkel, hogy "aki a valóság gyökerét rágja", "aki a mindenség szövedékét szaggatja", és más hasonlókat. Vértörő szemű, hatalmas, szénfekete patkányként szokás ábrázolni, vagy óriás termetű, fekete bundás skaven képében.

A kultusz központi tézise, hogy a Szarvas Patkány egyszer majd meg fogja tisztítani a világot az összes felszínaktól. A járványokkal és tűzvészekkel kísért, eget-földet rengető katalizmában a skavenek tömegesen előzőönlének odúikból és alagútjaikból, megdöntik a fenti civilizációt, és győzelmüket követően ők - a Szarvas Patkány gyermekei - öröklik majd az egész földet.



JELLEM

A Szarvas Patkány minden követője Kaotikus jellemű. Legtöbbjüknél - skavenek lévén - ez automatikus. A más fajokba tartozó hívek gondolat- és érzésvilágában áttérésük után fokozatos, egyre erősödő torzulások mutatkoznak, úgyhogy előbb-utóbb kénytelenek lesznek Kaotikus jellemre válni.



JELKÉP

A Szarvas Patkány jelképe egy közelítőleg egyenlő oldalú háromszög, melyet egymást metsző vonalak alkotnak, csúcsával lefelé. A szimbólum gyakori motívum a skaven heraldikában, előszeretettel használják pajzsok és hadilobogók díszítésére. Számos skaven viseli a saját személyén is, festve, tetoválva vagy tűzes vassal a bőrébe égetve. A tizenhármak szám fontos szerepet játszik a Szarvas Patkány kultuszában; ha nem is szent, ám mindenképpen szerencsés számnak tartják.



ELTERJEDÉSI TERÜLET

Az Alsó Birodalomban jószerivel minden skaven a Szarvas Patkányt imádja, de más fajokból is vannak követői. Az emberlakta városok katakombáiban gyülekezve titkos kultuszok keresik a kegyeit sötét áldozati rítusokkal. Nem egy romlott lelkű ember köt gonosz paktumot a Szarvas Patkánnyal, a tiltott tudás morzsáiért cserébe. Mások vetélytársaik elrablásához, meggyilkolásához vagy kompromittálásához keresik a skavenek segítségét. A skavenek a maguk részéről gyakran kihasználják a nagytorzító és erkölcsi fenntartásoktól mentes embereket, mert értékes szolgák válnak belőlük. Nevetségesen könnyű megszarnolni őket, s az efféle kiszolgáltatott bábok révén a skavenek komoly befolyással bírnak a nagyobb városokban. Aztán akadnak

olyan emberek is - többé-kevésbé örültek -, akik hisznek a Szarvas Patkány jövődőléseiben, és azért csatlakoznak a kultuszhoz, hogy elkerüljék a fajtájukra váró szörnyű véget. Indítékaiktól függetlenül valamennyien titokban hódolnak istenüknek, aki hitük bizonyosságául időnként különféle sötét tetteket követel tőlük, például rituális áldozatok bemutatását és kívülről erőszakos áttérítését. Számos ilyen csoportot Szürke Látnokok vagy a Tizenhármak Tanácsának más ügynökei vezetnek.



SZENTÉLYEK

A Szarvas Patkány kultuszának legfontosabb góca Skavenhon, a skaven kultúra centruma. Ősrégi templomának itt egy ropant kőtorony ad otthont, melynek csúcsa szinte a felhőket verdesi. A tornyot a ködös hagyomány szerint emberek vagy törpék építették, még a skavenek eljövetele előtt. A Tizenhármak Tanácsának ülésterme a templom középpontjában található. Az évszázadok során megszámlálhatatlan iszonyú szertartással hódoltak itt a Szarvas Patkánynak vércsatos bundájú tisztelői. Az istenségnek ezenkívül kisebb szentélyei is vannak az Alsó Birodalomban elszórva, általában az egyes klánok székhelyén.



BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

A kultusz dogmái szerint a skaveneknek természetes ellensége minden civilizált faj, mint az emberek, a törpék vagy az elfek. Ez azonban nem azt jelenti, hogy teljes körű irtóháborút kell hirdetni ellenük! A skavenek akkor járnak el helyesen, ha rava-szul kihasználják és manipulálják őket; ha téveszméket, erkölcsi züllést és bizalmatlanságot terjesztenek közöttük, siettetve ezzel a Szarvas Patkány utolsó eljövételét. Az ennek érdekében kötött időszakos alkuk és szövetségek nemcsak megengedhetők, hanem egyenesen kívánatosak.

Minden más vallás kerülendő és megvetendő, beleértve a többi Káosz-isten kultuszait is. A skavenek különösen gyűlölik Nagasht és élőhalott légióit, melyekkel a Tizenhármak Tanácsa többször is harcban mérte össze az erejét.



SZERVEZETI FELEPÍTÉS

A Szarvas Patkány tanításának kizárólagos letéteményesei a Szürke Látnokok. Időnként ugyan előfordul, hogy közönséges skaven látnokok is vállalkoznak az isteni akarat értelmezésére, ezeket az imposztorokat azonban a Szürke Látnokok hajlamosak percek alatt elítélni és kivégeztetni, mint megveszekedett eretnekeket. Kialakult egy alkultusz is, a Pestilens klán fanatikus pestispapjai körül. Hivatalos elismerést sohasem nyert, de túl hatalmas hozzá, hogy büntetlenül ki lehessen átkozni, ezért a Szürke Látnokok egyszerűen nem vesznek tudomást a létezéséről.

FONTOSABB PARANC SOLATOK

Vakon engedelmeskedj a Tizenhármak Tanácsa utasításainak és határozatainak!

Törekedj erődhöz mértén előmozdítani a Szarvas Patkány utolsó eljövetelet!

Soha ne kételkedj a Szarvas Patkány felsőbbrendűségében!

Soha ne köss ősziinte alkut az emberekkel!

Tiszteld és támogasd a Tizenhármak Tanácsa ügynökeit!

PRÓBATÉTELEK

A Szarvas Patkány által kiszabott tipikus próbatétel többek között a káoszkövek beszerzése, a kultusz ellenségeinek elrablása vagy meggyilkolása, az emberfajú szövetségesek elárulása, illetve épp ellenkezőleg, az emberi társadalomba történő észrevétlen beszivárgás. Próbatételnek minősül továbbá minden kocká-

zatos küldetés, melyet a Tizenhármak Tanácsa kínál föl a skaven karakternek. (A megtisztelő felkérés elutasítása viszont a kultusz első parancsolatába ütközik - vagyis főbenjáró eretnokség, mely azonnal a leg súlyosabb büntetéssel sújtandó.)

JUTALMAK

A Szarvas Patkány kegye sokféle formában nyilvánulhat meg, így például bonuszokat biztosíthat a Megvesztegetéshez, a Csábításhoz, a Jósláshoz, a Nesztelen Mozgáshoz és a Tájékozódó Ösztönhöz (a két utóbbihoz csak földalatti környezetben). Némely skaveneknek, akik az istenség kegyét élvezik, egyik napról a másikra kifehéredik a bundájuk, vagy változatos mutációk áldásában részesülnek.

folyt. köv.





Yein al Eshad, avagy Sol, a napfény városa

N Hát, Frej-jah, te Legyőzhetelen, Sol valami kegyetlenül nagy város! Ezt ismételten meg kell állapítanom, ahogy végigtüledünk a következő, árusokkal zsúfolt utcán. Cirka a hetvenhetedikén, mióta ebben a negyedben járunk. Körbezár minket a tömeg, a kiabáló kereskedők, a nagy hangon alkudozó vevők. Rothadó gyümölcsök szaga, és a késő délutáni óra ellenére is tomboló hőség egészíti ki a piac képét teljes káosszá.

Megállok, egy kicsit kifújom magamat. Megigazgatom alkarvédőimet, letörölöm homlokomról az izzadságot. Nem először, mióta elhagytuk az Aranysárkány kellemesen hűs ivóját.

- Már nincs messze. - bíztat a Lady mély, seszinű hangján.

Könnyű neki! Ő tudta hova jövünk, rajta csak könnyű mellvért van, és az alatt is mindössze valami lazább szövetruha.

- Kutya meleg van. - sóhajtok, de indulok.

- Hiszaenhez képest ez semmi. - feleli, és oda sem figyelve megigazítja a vállán átvett pallost.

Erre nem válaszolok, tapasztalatból tudom, hogy Lady No nem szeret a szülőföldjéről beszélni, hát hagyom a témát. Inkább álmodozom egy kicsit, méltóságteljesen fehérülő hegyekről, jégbe dermedt vízesésekről, titokzatos illatú fenyvesekről. És a hómezőket vörösrre festő csatákról.

Aztán csak elérjük a keresett kocsmát. Kapuja felett jókora rézkancsó lóg, és kihallatszik a nevetés. Egyelőre még nem megyünk be, csak némán körbejárjuk az épülettömböt. Az ivó körül még pár bérház támasztja egymást, állapotukból ítélve már hosszú évtizedek óta, mocskos és szűk sikátorok határolják a meglehetősen kusza épülettegyüttest. Nem nagy az egész, hamarosan ismét a kapu előtt vagyunk.

- Mint egy rókavár! - sóhajt lemondóan a Lady.

Szerintem is elég reménytelen. És amúgy is, Frej-jah szent nevére, mi a fenét keresünk mi itt? Valahogy abszolút semmi kedvem belülről is szemrevételezni ezt a lepusztult lepratanyát! De hát egyikünknek muszáj lesz bemenni.

- Te zavarod ki? - kérdem, udvariasan felajánlva a Ladynek a választás lehetőségét.

- Nem, te meggyőzőbb jelenség vagy! - néz rám fekete szemével.

És ebben igazat kell neki adnom. Nem mintha ő valami csenevész, törékeny alkatú kisasszonyka lenne, de azért én csak férfi vagyok. Megmozgatom a vállamon átvett pallost, aztán elvigyorgodom.

- Jó. De ha negyed óra múlva sem adnék életjelet, akkor gyere utánam, és verd szét ezt a csehőt! - kacsintok rá, és erre ő is elmosolyodik.

- Egy fogsort sem fogok épen hagyni, ha csak a hajad szála is meggyőrbül, barátom, Frej-jah legyen a tanúm! - ígéri aztán komoly képpel.

Biccetek, és belépek a kocsmába. Sűrű sörszag fogad, de a csöcselék kitér az utamból, akadály nélkül jutok el a pultig.

- Hé, kocsmáros! - intem magamhoz a félszemű, természetes figurát.

- Igen? - morog rám, és gyanakodva méreget.

Láthatóan nem tisztel. Sem engem, sem rendemet. Hogy is mondta a Lady? Egy fogsort sem? Hát, még az is lehet, hogy igaz lesz. Kicsit sóhajtok, aztán előre dőlök, hogy kényelmesen átérjem a pultot, és határozott mozdulattal megragadom a fickó nyakát.

- Nem hallottam tisztán a megszólítást! - vonom felelősségre zordan.

Valahol a látóterem szélén megmozdul néhány kidobólegény, de még messze vannak. A kocsmáros megpróbál levegőt venni, de ez nem olyan egyszerű ám a kezemen keresztül!

- Elnézést, uram! - hörgi végül.

Én meg nem akarom nagyon túlfeszíteni a húrt, hát elengedem.

- No, így mindjárt más. - támaszkodom elégedetten a pultra. - Szóval, adj egy pohár bort.

- Igen, uram. - morogja, aztán tölt, és élém löki a poharat.

Továbbra sem szeret, de hagyjuk! Nem akarhatok mindent egyszerre, igaz, Frej-jah, te Legyőzhetetlen! Aztán előveszek egy ezüstpénzt, előbbi mogorvaságom ellensúlyozandó.

- Keresek valakit. Azt mesélik, hogy ide szokott járni.

A kocsmáros nem válaszol, megosztja figyelmét a pénz, és az emberei között.

- A fickót Kígyónak csúfolják. - folytatom.

- Ott. - bök a sarok felé a félszemű fickó, aztán gyorsan elteszi a pénzt.

Ennyire rövid lenne az esze? Kap egy pofont visszakézből.

- Neked, paraszt, egy freita lovat az "úr"! Jobb, ha megjegyzed!

Azt már nem várom meg, hogy feltápaszkodjon a pult mögül, elindulok a sarok felé. Keshedt, alacsony suhanc lesi a lépéseimet, tekintete cikázva keresi a menekülési lehetőségeket. Én nem sietek, és igyekszem úgy haladni, hogy az ajtó felé kitörhessen. Amit hamarosan meg is tesz. Ellöki magát a faltól, aztán hatalmas ugrásokkal átrohan az asztalok között. Én is utána futok, de épp csak a látszat kedvéért. Esélyem sincs beérni, de erre nincs is szükség.

Mire kiérek az utcára, a Kígyónak nevezett csavargó már a porban fekszik. Lady No a hátán térdel, baljával hátrahúzza a fejét, jobbajával pedig pallosát feszíti a kölyök nyakának. Nem hiába kedvelem én a szépséges lovaghölgyet!

- No, fiam, beszéljessünk! - ereszkedem lassan féltérdre a kölyök előtt.

- Én nem csináltam semmit! - mentegetőzik kapásból.

- Épp elég baj az! Tisztességes emberek a te korodban már dolgoznak, és nem a napot lopják!

- Engedjenek el! - hisztizik tovább, és megpróbálja kitépni magát a Lady kezéből.

Felvilágosíthatnám, hogy ez merő időpocséklás, ez nálánál jóval képzetesebb harcosoknak sem szokott általában sikerülni, de hagyom, hadd kísérletezgessem, azzal is fírad! Végül lihegve feladja.

- Oké, mi kell?

- Látod, meg fogjuk mi érteni egymást! Tegnap megloptál egy kereskedőt. Az Aranyáskány mögött. Szegény ember azóta nem alszik, nem eszik, csak sír, jajong keservesen. Legkedvesebb ékszersze, egy gyémántkőves kis fibula volt abban az erszényben, amit te lenyúltál. Mérhetetlen bánatában szép fejpénzt ajánlott annak, aki visszahozza ezt a szívének oly kedves apróságát. Lehetőleg a te kezddel együtt. - fejezem be mosolyogva.

A fickó homlokán gyöngyzik a verejték. Hiába no, meleg van itt! Milyen jól is esne most egy pohárka bor! Lehetőleg valami hűs pincében, jó kedvű lovagtársak körében! És ehelyett piti tolvajokkal civódom értéktelen kacatok felett! El is megy az egészségtől a kedvem, és már majdnem felállnék, hogy menjél fiam, aztán többet ne lássalak, amikor Lady No arcára esik a pillantásom.

A fekete szemek igen mogorván szegeződnek rám. No, jó, igaz van. Tényleg megígértem annak a kis kereskedőnek, hogy visszahozzuk a fibuláját. Az is egy gyenge pillanatomból!

- Nincs nálam! - nyögi ki végre a fickó, aki szerintem semmit sem vesz észre a lelke mélyén folyó tusából.

- No, nem baj! - legyintek nagyvonalúan. - Azért a kezét elvihetjük, nem? - nézek fel a Ladyre.

- Szerinted megéri a veszélyeség? - válaszol a hölgy unott hangon.

De közben szinte vigyorog, élvezzi a játékot. Engem sajnos lát a fickó, így nekem meg kell őriznem komolyságomat. Hát rendületlenül őrzöm is, és mogorván vonogatom a vállamat.

- Ha már eddig eljöttünk, ne menjünk vissza üres kézzel!

Ezzel megragadom a fickó karját, lefeszitem a földre, aztán leemelem pallosomat a hátamról. A kölyök eszeveszetten tiltakozna, de hát esélye sincs!

- Ezt nem tehetik! Én városi polgár vagyok! Nem gázolhatják csak úgy lábbal a törvényeket! A nyílt utcán!

Felvont szemöldökkel körbenézek.

- Ugyan, szerinted ki szól majd közbe, ha két freitan jogos felháborodásában felkoncol egy piti, utcai tolvajt? - kérdelem nyájasan.

És valóban. Bár sokan figyelnek minket, de mindeki tisztas távolságból, ügyelve, hogy ne keveredjen bele.

- Tényleg nincs nálam! Eladtam, egy orgazdának!

- Hogy hívják azt az orgazdát? - förmedek rá hangosan, és kicsit csavarok is a kezén.

- Sekithnek! Sánta Sekithnek! Aki a fekete Ulinom-templom mögött lakik! - kiáltja a gyerek.

- Pontosabban?

- A Vén Gyilkos a törzshelye.

Elégedetten engedem el a kezét, amit gyorsan vissza is ránt.

- No, akkor ezzel megvolnánk. - nézek a Ladyre.

- Meg. Most már csak az a kérdés, hogy vele mit csináljunk. - bólint a hölgy.

- Amit akarsz! - tárom szét a karomat, és közben felállok.

Aztán lassú mozdulatokkal leverem a térdemről a port.

- Eh, kevés ahhoz, hogy megöljem! - mordul fel végül Lady No, aztán elteszi fegyverét, és maga is feltápáskodik.

A gyerek egy ideig értetlenül hever a porban, aztán feláll.

- Akkor... nem akarnak..., azaz, ... most mi lesz? - értetlenkedik.

Lassan feléfordulok, végigmérem.

- Te még itt vagy?

De még be sem fejezem, és már nem is. Fut, aztán eltűnik a sarkon. Utána nézek, valami hiányérzetem van. Aztán dühösen a levegőbe csapok.

- Megvan! Elfelejtettük tőle elvenni a pénzt, ami még az erszényben volt!

- Hagyd a fenébe! Csak ne alacsonyodjunk már le odáig, hogy utcagyerekeket fosztogatunk! - feleli a Lady.

- Ó, világos, de persze az már hozzánk méltó, hogy a városi őrség helyett tolvajokat hajkurászunk! - fakadok ki dühösen.

- Tolvajokat hajkurászunk, és orgazdák üzemeit leplezzük le. - pontosít.

- Te nem vagy magadnál! Ennyi nem volt elég? Még ezt a Sekithet is meg akarod látogatni? - méltatlankodom nagy hangon.

Még mindig mi vagyunk az utca fő látványossága, nagy tömeg bámul minket továbbra is.

- Megígértük annak a kereskedőnek, hogy visszahozzuk az ékszert! - mutat rám vádlón a Lady.

- Nem tudom, te mit ígértél, én szó szerint azt mondtam, hogy "előkerítjük azt a Kígyó nevű kis csatornatölteléket, de ne abajogjon nekem itt asszony módra!" A fibuláról szó sem volt!

- Ez csak játék a szavakkal! Azt ígértük, hogy visszavisszük az ékszert! Ne akard megszegni a szavad! - magyarázza a hölgy emelt hangon, és mint mindig, ha dühös, most is pallosa markolatára kulcsolja a kezét.

Magam már csak reflexből is hátralépek, hogy legyen elég helyem harcolni, és biztos ami biztos alapon egy gyors mozdulattal ellenőrzöm fegyveremet is. Aztán csak állunk egymással szemben, harcra készen, és összeszűkült szemekkel méregetjük a másikat. A beálló csendben tisztán hallom, ahogy a közönség sorai-
ban valaki kettő az egy ellen tenne a "nagydarab muksó" győzelmére.

Frej-jah, hát ez már tényleg mindennek a teteje! Lady No is így érezhet, elengedi fegyverét, közelebb lép.

- Bocs. - morogja szemeslütve.

- Á, ez a hülye meleg, ez megy az idegeimre! - mentegetődzöm, és megdörzsölöm a tarkómat.

Tényleg szakad rólam a víz!

- Mit is mondott a kölyök, hol lakik ez a Sekith? - kérdelem aztán.

- Valami fekete Ulinom-templomot emlegetett. De fogalmam sincs, hogy az hol van. - vonogatja a vállait a hölgy.

Hiába, nem idevalósiak vagyunk. De hát érdeklődni mindig lehet! Gyors mozdulattal megfordulok, aztán másfél lendülettel lépéssel elérem a körénk gyűlt szájatitákat. Torkon ragadom az egyiket, mit tesz isten, véletlenül pont azt, aki azt a tiszteletlen megjegyzést tette rám. Méghogy "nagydarab muksó"! Ugyan menekülne, de szorosan tartom, miközben kedvesen rávigyorgok.

- Barátom, gondolom, el tudná minket vezetni a Vén Gyilkos nevű kocsmáig!

- Persze... - hebegi zavartan.

- Akkor rajta! - parancsolom határozottan.

A Lady már ott van a fickó másik oldalán, hát elengedem a pasas nyakát. Most, hogy közrefogtuk, már nincs esélye elfutni. Ezt valószínűleg sejtí is, mert nagyon megszeppent pillantásokkal méreget minket. De vezet, és nem is olyan sokára feltűnik egy koromtól megfeketedett falú templom. Megkerüljük, aztán keskeny, rosszagú sikátorokon vágunk át, és végül megállunk egy végtelenül lepusztult épület előtt.

- Megérkeztünk, nagyuram! - hajlong a fickó.

Bizalmatlanul mérem fel a környéket, ez már tényleg nyomor-
negyed a javából, pedig már az előző kocma sem volt semmi! Lady No fejforgatva báméskodik, az ő arcáról is leolvasható: undorodik a helytől. Alkalmi vezetőnk látva, hogy nem foglalkozunk tovább vele, elfut. Tegye!

- Szerinted itt mennyire tisztelik a jogot és erkölcsöt? Vagy csak egyszerűen az általunk képviselt lovagrendet? - kérdezi a Lady elmélázva.

Megigazítom pallosomat.

- Most semennyire sem. De majd a látogatásunk után... - felelem sokat sejtetően, aztán még elmerengve hozzáteszem. - Már aki túléli!

- No jó. Menjünk! - sóhajt a szépséges hölgy, aztán berúgja a kis csehó ajtaját.

Szorosan a nyomában én is belépek. A helyiség meglepően nagy, hat asztalt számolok össze, és szinte mindnél ül egy-két fa-

zon. Pult nincs, csak egy nyitott tűzhely, ami mellett egy vénaszony kuporog. Lábai pár demizson áll. A Lady felméri, kitől is lehetne érdeklődni, aztán odalép az egyik asztalhoz, ahol mindössze egy magányos figura iszogat.

- Sekíthet keressük, üzleti ügyben! Hol van? - villant meg előtte egy rézpénzt.

Magam odalépek a fickó másik oldalára, csak a nyomaték kedvéért.

- Ott e! - mutat a fazon egy rongyfűgönnyel takart ajtónyílásra.

Lady No odaveti neki a pénzt.

- Hagyd! - int közbe nekem.

Hát hagyom, pedig már éppen elszántam magamat, hogy felvilágosítom a fickót pár alapvető illemszabály mibenlétéről. Mint például, hogyan válaszoljunk a minket megszólító freita lovagoknak, különös tekintettel, ha azok a gyengébb nemet képviselik. De hát szerencséje van a fazonnak, nem töröm be az orrát, csak némán követem a Ladyt a hátsó helyiség felé.

Belépünk a függöny mögé. Ez csak egy kis lyuk, és első ránézésre nincs belőle tovább vezető kijárat. Kis asztal áll a fal mellett, két fickó hajol össze felette, suttogó hangon tárgyalnak valamit. Jöttünkre felnéznek, aztán az egyik keze eltűnik zekéje belsejében.

Nem habozom, mögé lépek, és előre lököm a fejét. Nagyot kiált, ahogy az orra összetörik az asztalon. Közben Lady No a falhoz szorítja a másik fazon.

- Melyikőtök Sekith? - érdeklődik, és mellel gyomron vágja a szabaddal próbálkozó ellenfelét, hogy az összegörnyed.

- Ő! - nyöszörgi az általam lefogott fazon.

Jutalmul leütöm, aztán ledobom a földre. A Lady közben lelöki a saját emberét az egyik székre, és mellkasának szegezi kedves pallosát.

- Egy gyémántköves fibula kell. Most. - közli, és még csak fel sem emeli közben a hangját.

- Ne legyetek ostobák! Nem juttok ki élve! - sziszeget elborult tekintettel Sekith.

- Tetszőleges összeget feltennék az ellenkezőjére, csak az a kár, hogy te már nem leszel abban az állapotban, hogy fizethess! - válaszolok.

Közben a Lady egy kicsit megcsúsztatja fegyverét a fickó mellkasán. A szövet szakad, és elvörösödik, ahogy vér szivárog az apró karcolásból.

- Nesze! - nyúl a fickó a zsebe felé, aztán elveszi a kívánt kacatot.

Lady No az erszényébe rejti az ékszer, aztán elrakja pallosát. Én közben leütöm az orgazdát. Aztán felkapom az egyik széket, és azt magam előtt tartva kilépek az ivóba. Késpenge sziszeget, de megakad a szék lábai között. Én egy rúgással a sarokba küldöm támadómat, de ekkor már kint van a Lady is. Nagyon, nagyon mély csend ereszkedik körénk.

Lassú lépésekkel előrébb megyünk, majdnem a terem közepéig. Körülöttünk vagy féltucat rosszarcú figura várja a megfelelő pillanatot, hogy agyonverjenek minket. Érdekes módon a vendégek meg a tűz melletti vénaszony már nincs a színen. Aztán az egyik vagány csak megszólal.

- Ide vigyázzatok, vasdobozok! - kezdi és folytatná is, de nem várom be.

A Ladyre pillantok, ő is csak a szemével int, hogy igen. Végül is, amiért jöttünk, az már megvan, amit meg a fazon mondhat, az végtelenül nem érdekel. Egyszerre mozdulunk. Lady No egy szék után nyúl, én a legközelebbi fickót vágom a beszélőhöz. Aztán végre elkezdődik a mulatság, ránk szakad a csöcselék.

Egymásnak háttal fordulva küzdünk, ha én kényszerülök előre lépni, Lady No hátrál, ha egyikünk fordul, a másik követi, hogy mindig fedezzük egymást. Én ezt hívom haláltáncnak. Az első rohant könnyen visszaverjük, a baloldali támadómnak egyszerűen széttöröm az arcát, a másik közben gyomron vágna, de hát ott páncélt hordok. Ugye, hogy jó ötlet volt a nagy meleg ellenére is

rendesen felöltözni?! Azért megérzem ütését, de ez csak arra elég, hogy tovább szítsa dühömet. Felé fordulok, aztán elkapom a karját, és kicsavarom.

A végtag csúf hangot adva török el, a fickó ordít, valaki közben kést vág a karomba, és a nyomorult penge megtalálja a rést az alkatvédőm mellett.

- Frej-jah, segíts... - sziszegetem, és nem késik a válasz sem.

- ... tovább, a győzelemig!

Hozzávágom a törött karút a késeshez, közben jön még valaki, (sosem fogynak el?), ezt térdem rúgom, hogy lehanyatlík, aztán előveszem a pallosomat.

- Vissza! - hallom magam mögött a Lady hangját.

Tehát ő is most vette elő a fegyverét. Világos, innen már nem játékos, jobb alkaromat vörösré festi a vér. A következőt, aki rámtámad, azt megölöm, ez biztos.

De ellenfeleink sajnos nem akarnak meghalni. Páran kimennek a helyiségből, mások csak a falakhoz húzódnak. Elkezdünk kifelé oldalazni a szűrés tekintet kereszttüzében. Baj nélkül jutunk ki az utcára, aztán gyorsabb tempóban, de még mindig feszülten figyelve megyünk tovább.

- Erre! - vezet Lady No, vélhetőleg a házak fölé emelkedő koromos toronysziluettet követve.

Sok sarokkal odébb tesszük csak el a fegyvert. Kutató pillantásokkal mérjük fel a másikon esett sérüléseket. A Lady lényegében épen megúsza, csak a szája szélén szivárog a vér, meg talán egy lehelletnyit biceg a bal lábára. Hála neked, Frej-jah!

Az én jobbom viszont...

- Gyere! - ragadja meg bal kezemet Lady No, és gyorsan nekiindul, maga után húzva engem is.

Igyekszem egyenes léptekkel követni, hisz nincs baj, csak egy kis karcolás, némi vérvettség, semmi az egész! Sokkal csúfabb dolgokat is túléltem már ennél!

Hamarosan kijutunk egy nyüzsgőn hangos életet élő térre. Bármészködés nélkül vágunk át rajta, egészen a szemközti oldalt lévő falikútig. Csak itt engedi el a kezemet a hölgy.

- Félre innen! - csap szét a kút körül lebzselő emberek között, és elhajtja a vízfordókat.

Nem figyelem a részleteket, nagy sóhajjal leülök a kút kávéjára, nekidöntöm a hátamat a falnak, aztán belógatom sérült kezemet a vízközpő alá. A kis medencét gyorsan rőtre festi a vér. Aztán Lady No mellém térdel, és lecsatolja alkarvédőmet, felgyűri ingem ujját.

- Hé, mit képzelnek! Belemosni a vért a kútba! - kiált ránk ekkor valaki.

Egyszerre kapjuk fel a fejünket. Kicsit odébb a helyiekhez képest feltehetőleg vagyonosnak számító fickó áll. Mellette lova prűszköl elégedetlenkedve. Ja, hogy a kút medencéjéből túlcserdülő víz egy lövő vajúba folyik? Hát, Frej-jah, van ez így.

- Ide figyelj parasz! - sziszeget a Lady. - A társam megsebesült. Innentől kezdve engem nagyon kevés dolog érdekel. A takonykóros lovad, például, tőlem nyugodtan felfordulhat! És te is!

Ezzel a hölgy visszafordul hozzám. Gyolcsot vesz elő, letisztítja a sebet, aztán szakértő módon elkezd bekötözni. Én közben, (mi más tehetnék?), figyelem a pasast, nehogy valami ostobaságot csináljon. Ballal ugyan nem tudom elővenni pallosomat, de biztos vagyok benne, hogy fél kézzel is laposra verem a fickót, ha alkalmat ad rá.

Ám nem, egy ideig morgolódik, holmi "törvényt" meg "tisztességet" emleget, aztán elkotródik. Közben Lady No elkészül.

- Nos? - egyenesedik fel, és kérdőn néz.

Megmozgatom a jobb kezem. Piszkosul fáj.

- Eh, nem is érzem. Apró kis karcolás! De azért köszönöm! - vigyorgok, és remélem nem látszik, hogy mennyire szenvedek.

- Érted mindent! - nevet rám.

Aztán leül a kút másik oldalára, és kifújja magát. Én is pihengetek, felcsatolom a levett karvédőt az övemre (nagyon időtlenül nézhet ki, de hát hova tegyem?), iszom egy kis vizet, lemosom az arcom. Ám naivság azt hinni, hogy egy ekkora városban az embert

huzamosabb ideig nyugton hagyják!

Hamarosan pár katona törtet át a minket bámuló csöcseléken. Amikor a vezetőjük elének ér, kihúzza magát, aztán vár. Vajon mire? Én minden esetre nem sietek megszólítani, és Lady No gondolatai is nyilván másutt járnak, mert ő is csendben marad. A katonára egy ideig idegeskedik, aztán csak megszólal.

- Lovag urak!

- Nő vagyok! - emelkedik fel a kút másik oldalán a Lady.

Szegény pasas! És nem is tudja, hogy a tűzzel játszik! Vanak dolgok, amire a hölgy módfelett érzékeny.

- Elnézést, úrnőm! Csak azért bátorkodtam megzavarni önöket, mert egy kereskedő panaszt tett önökre, hogy vért engednek a kútba! - magyarázkodik a katona.

Hogy ez mit fog kapni pillanatokon belül a fejére! És valóban. Lady No kihúzza magát, aztán mély levegőt vesz, de csendesen kezdi.

- Ide figyelj, te zsoldos! Mi freita lovagok vagyunk, Tetihuanából. Az elmúlt esztendő a hegyekben töltöttük. Ha ide nem jutott volna el a híre, megemlíteném, hogy háború volt arrafelé! És mi ott küzdöttünk, Frej-jah nevében, és értetek is, a győzelemig! - aztán megemli a hangját. - Nem tűröm, hogy úgy kezelj minket, mintha valami közönséges pórok lennénk, innen a harmadik utcából! Nem mókából "engedtünk" vért a kútba, megsebesült a társam. És ha bárkinek bármi panasza van ellenem, akkor állok elébe! Szívesen megküzdök veletek, jöhettek együtt, vagy egymás után, nekem mindegy! De arra ne számítsatok, hogy vissza fogom fogni a fegyveremet!

Ezzel előveszi pallosát, és kiáll eléjük. Félig leeresztett szemhéjam mögül bámulom. Egyszerűen csodaszép! Ahogy résnyire szűkül a szeme, ahogy fél mozdulattal hátraléki elszabadult tincseit! Nagy a te hatalmad, Szépszemű Liana, ha még az én szívmemmel is szabadon játszhatasz!

Egy pillanatig őszintén kívánom, hogy a katona elfogadja a kihívást. Akkor megcsodálhatnám a szépséges hölgy táncos mozgását, könnyed ütéseit, ahogy miszlikbe szeleteli ezeket a láthatóan semmit sem érő zsoldosokat. De hát a katonák vezetője nem bolond, meghátrál, és sűrű bocsánatkérések közepette távozik. Lady No pedig visszaül, és utána csak élvezzük a jól megérdemelt nyugalmat. Aztán lassacskán összeszedem magamat.

- Menjünk. - javaslom, és feltápászkodom.

Nem is szédülök. Olyan nagyon.

- Biztos jól vagy? - érdeklődik a Lady.

- Hogy jól-e? Meghalok, ha nem jutunk valami vacsorához hamarosan! - tárom szét szinpadiasan a karomat.

A hölgy elmosolyodik, aztán fürgén talpra pattan.

- Akkor rajta!

Már mélysötét az ég, mire visszaérünk az Aranysárkányba, az utcasarki fáklyák fénye villogva táncol páncélunkon. Valamelyest a tömeg is oszlik, de a piac utcáin marad a nyüzsgés. Lampionok, mécesek, gyertyák gyúlnak, és minden megy tovább, mintha napal lenne. Legfeljebb némileg hűvösebb van, de még így is szinte kibírhatatlan a meleg.

Bent az Aranysárkány ivójában már valamivel jobb a helyzet. El is várom, ha már azt terjesztik, hogy ez a város legjobb fogadója! Habozás nélkül letelepedünk az egyik üres asztalhoz, aztán vacsorát rendelünk az elősiető fogadóstól. No meg két kancsó vörösbort.

Az első pohár után már mindjárt szebb az élet, és akár arra is képesnek érzem magamat, hogy türelmesen váraкоzzam, amíg elkészül az étel. Velem szemben Lady No unatkozik, arcán a rá jellemző, végtelenül előkelő félmosollyal. Ő még csak nem is iszik, nem szokott.

Am hiú ábránd csupán, hogy ezzel vége a mai nap megpróbáltatásainak. Pár percnyi békesség után feltűnik a kereskedő, az, akinek az ékszeret visszahoztuk. Hisrának hívják, ha jól emlékszem.

- Ó, ugye sikerrel jártak? - ront ránk, és még ahhoz is veszi a bátorságot, hogy leüljön az asztalunkhoz.

- Igen. - válaszolja oda sem figyelve a Lady. - Hisz megígértük.

- Akkor, ... megkaphatnám? - kérdi mohón a kereskedő.

Lady No csak rápillant, aztán kicsit elhúzza a száját, mintha valami módfelett undorító dolgot szemlélne.

- Miért olyan fontos ez az ékszer, hogy félszáz aranyat is megajánlottál érte? - kérdezi végül.

Én nem értem, miért húzza az időt. Adná oda azt a vackot, és akkor legalább békén hagyna minket ez a paraszt!

- Esetleg kevesellik? - kérdi Hisra óvatosan.

Dühömben felmordulok. Ez tényleg azt hiszi, hogy pénzért csináltuk? Hogy tud annyit fizetni, hogy megvásároljon két freitant?

- A pénz nem számít. - mondja ki helyettem is a Lady. - Azt kérdeztem, miért ér többet ez az ékszer az áránál.

- Emlék! - áll fel a kereskedő, és tenyerét nyújtja felénk. - Megkaphatnám?

- Emlék? - ismétli elmélázva Lady No.

Fogalmam sincs, miért nem hisz neki, eleve azt sem sejtem, miért fontos számára ez a kérdés. De ez nem is számít! Az világos, hogy nagyon meg fogjuk verni ezt a fazont, ha tovább packázik velünk, és ez rögtön jó kedvre hangol.

Egyszerre állunk fel a Ladyvel, egyszerre lépünk a kereskedő mellé. A hölgy eléáll, én a hátába kerülök. Hisra is kezdi sejteni, hogy bajban van, idegesen villog a tekintete.

- Nem tudom, mi ebben a furcsa! - kérdi idegesen, egyik lábáról a másikra helyezve a súlyt.

- Ebben semmi. Ezt még el is hinném. - válaszolja vontatottan Lady No. - A furcsa az volt, hogy tudta a nevét a tolvajnak, aki meglopott. És még a törzshelyét is. Erre is tudsz valami magyarázatot adni?

Hát, igen. Meg kell hagyni, hogy habár sisakot nem hord a hölgy, de mégis gyakorta használja a fejét.

- Nos... véletlenül ismertem!

- Ó, tehát te tolvajokat ismersz, "véletlenül"! És ha összefutsz az egyikkel, akkor nem az őrségért kiáltasz, hanem leállsz vele beszélgetni! Rádásul akkor, amikor épp egy módfelett értékes kis ékszer is van nálad. Ami neked kedves emlék. És ennek ellenére az erszényedben tartod, holott hány és hány jobb helyet tudna neki javasolni bármely átlagosan fejlett hatéves gyermek! - értetlenkedik a Lady.

Aztán vet rám egy pillantást Hisra válla felett. Én értek a szóból. Elkapom a fickó nyakát, aztán elkaszálok a lábait, hogy elterül a padlón, végezetül pedig rátérdelek a hátára. Fájdalom nyílal bebesült karomba, ahogy előhúzom pallosomat, de mindegy, legfeljebb egy kicsit határozottabban feszítem a pasas nyakának a fegyvert.

- Szóval, - folytatja Lady No megakadás nélkül, - van fél perced megmagyarázni ezt a pár apróságot. Különben megtudod, milyen a freitanok haragja.

Hogy nyomatékot adjak szavaink, egy kicsit megrántom a fickó fejét.

- Nem... nem beszélgettem vele... csak úgy jött, és meglopott!

- Te teljesen hülyének nézel minket? Freitanokkal járatnád a boldondját? - érdeklődöm mogorván, és még feljebb feszítem a fejét.

- Még negyed perc. - biztatja csendesen Lady No.

- Nem mondhatom el!

- Lehet, hogy azt hiszi, hogy nem fogom megölni? - nézek a Ladyre.

- Lehet, hogy hősnek képzei magát, és kész meghalni az ügyért. - vonogatja vállait a hölgy.

És mindez az ivó közönségének bámuló tekintetétől követve. A fogadós valahol a sarokban sápiózik, a vendégek hitetlenkedve szemlélik az eseményeket. De láthatóan senki sem mer közbeszólni. Nagyon jól méri fel a helyzetet! Ha valaki beleavatkozna a magánügyünkbe, az utána nem a saját lábán távozna. Ha távozna.

- Nem engem lopott meg. - nyögi végül a kereskedő.

- Nyugodtan merülj bele a részletekbe, figyelmesen hallgatlunk. - javasolja Lady No.
 - Egy utazót, egy másikat.
 - És mi lett vele? - kérdelem, bár sejtem a választ.
 - Már halott!
 - És miért is fontos ez az ékszer? - tér vissza a kiindulási pont-hoz a Lady.

- Ha mindent elmondok, elengednek?
 Ez egy jó kérdés. Felnézek, vállat vonok.
 - Ha őszinte leszel, nem bántunk. - ígéri végül Lady No.
 - Nem tudom, mire kell ez az ékszer. Egy ismeretlen utazó hozta, aki ma este találkozott volna Raon úrral. Aki nagyon gazdag ember, a városi tanács tagja! Nekem egy ismerősöm javasolta, hogy szerezzem meg a fibulát. Én elloptam, de Kígyó átejtett, és lelépett a szajréval. Én nem tudok többet, esküszöm Tűzörző Ulinom szent nevére!

Nos, lenne még mit kérdezni. Mitől halt meg az a titokzatos "utazó", ki volt az az "ismerős", aki felhívta a fickó figyelmét az ékszerre, vagy hogy hogyan került az ügybe egy városatya. De Lady No int, tehát felállok a kereskedő (kereskedő? gazember!) hátaról, és elteszem fegyveremet. Közben a hölgy ideinti a fogadóst.

- Van itt valami jól zárható helyiség?
 - Azt ígérték, elengednek! - állna talpra Hisra, de egy durva mozdulattal visszalököm a földre.
 - Ne merj szőszegéssel vádolni, te paraszt! Az ígértük, hogy nem bántunk, és ezt még is fogjuk tartani! - háborodom fel.
 Aztán a fogadós közreműködésével bezárjuk az épület egyik pincéjébe.

- Ismersz egy Raon nevű urat? - érdeklődik felfele jövet Lady No a tulajdonostól.
 - Természetesen, hölgyem. Raon úr a városi tanács tagja! Nagytelintélyű, tisztos polgárember!
 Tehát Hisra ebben nem hazudott.
 - És hol találhatjuk meg ma este? - kérdelem.
 - Ma este nagy mulatság van a városházán, nyilván ott van ő is!

Összenézünk a Ladyvel.
 - Előbb vacsorázzunk! - javaslom, ő meg bólint.
 A fogadós pedig fut, és hozza az ételt. Az ivóban dermedt csend fogad minket, a vendégek idegesen méregetnek, de nem zavartatjuk magunkat. Visszaülünk asztalunkhoz, és nyugodtan megvacsorázzunk. Aztán távozzunk.

És ismét összezáródik köröttünk a tömeg, a zaj, a füledt nyáréjszaka. Pedig már lassacskán álmos vagyok, hosszú volt ez a nap. Lady No szemében is ott lapul a fáradtság, de persze ha már belekezdünk, akkor végig csináljuk.

A városháza felé menet csak egyszer int megálljt a hölgy, mindössze annyi időre, míg az egyik utcai árusnál vásárol valami könnyű anyagú, vörös kendőt. A nyaka köré köti, és összetűzi a fibulával. Gondosan úgy rendezzi az egészet, hogy az ékszer meszszire látszon.

- Nos, jól áll? - kérdi végül kis mosollyal.
 - Tökéletesen. - felelem az igazságnak megfelelően. - Már csak pár holttest hiányzik a lábad elől, hogy igazán kitűnjön, mennyire ellenállhatatlan vagy!
 - Még szert tehetünk rájuk! - figyelmeztet, de nem aggódalmaskodva, inkább jókedvűen.

Aztán elérjük a főteret. A városháza pompás épülete most lampionok fényében fürdik, és zene hallatszik ki az ablakokon. Különösebb habozás nélkül bemennénk, de az egyik ajtónálló megállít minket.

- Elnézést, a nevüket legyenek olyan kedves...
 Összenézünk.
 - A hölgy Lady No, az én nevem pedig Yein al Eshad. Freita lovagok vagyunk, a rend tetihuanai rendházából. - válaszolok, és már mennék is tovább, de a cseléd akadékoskodni merészel.
 - Elnézést, de nincsenek rajta a meghívottak listáján.

Még egyszer összenézünk. Még egyszer visszafogom haragomat Lady No éjsötéten higgadt tekintetének kérésére. Jól van, gyakoroljuk a türelem erényét!

- No, add ide azt a listát! - veszem el az ajtónálló kezében szorongatott papirost, aztán belemélyedek. - Nahát! - nézek fel a Ladyre pár pillanat múlva. - Szerinted mondjuk emiatt a Lesran nevű miatt nem jutott nekünk hely? Az áll a neve mellett, hogy az aranyművesek céhének a vezetője.

Lady No a vállam felett olvassa a neveket.
 - És ez ki? Itt nemhogy nemesi cím, de még csak valami kis megjegyzés sem szerepel! - mutat rá az egyik névre.

- Seine úr? - kérdez rá az ajtónálló. - Gazdag polgár! A városi fonók nagyrészenek ő a tulajdonosa! - magyarázza, és Frej-jah szent nevére, de áhítatot hallok ki szavaiból!

A Lady kifejezéstelen tekintettel ránéz.
 - Tényleg? - kérdezi, a legcsekélyebb érdeklődés nélkül hangjában.

- Tudod, örülök is, hogy nem keveredtem közéjük! - hagyom abba a nevek böngészését. - Apám forogna a sírjában, ha holmi kereskedőkkel, meg céhmesterekkel egy lapon emlegetnék családunk ősi nevét.

- Igaz. No, ne lopjuk tovább az időt! - bólogat a hölgy, aztán elindul befelé.

Habozás nélkül követem. Az ajtóban veszem észre, hogy a lista nálam maradt. Galacsinná gyúrom, aztán a vállam felett hátrahabozom, és belépek a városházára.

Nos, nagy a tömeg itt is, csak éppen lényegesen cifrábban öltözöttek az emberek, mint kint az utcán. Lassan bámészkodva sétálok beljebb, aztán megállunk, nézelődünk.

- Yein! - hallom a hátam mögül Lady No hangját. - Feltűnt, hogy épp úgy állunk itt, mintha egy ránkrontó északi horda kellős közepén lennénk?

Nohát, tényleg! Épp úgy fedezzük egymás hátát, mint valami csatában, és amikor a Lady tesz egy fél fordulatot, én máris követem lépését. Haláltánc?

- Azért nem ugyanaz? Ha ezek északiak lennének, akkor már régen a kezemben lenne a pallosom! - tiltakozom.

De ha már így szóba került, megigazgatom a fegyvert. Hátam mögül hallom, hogy Lady No is ellenőrizi pallosát. Eh, Frej-jah, te Győzhetetlen, csak nem vagyunk idegesek?

- Ebből elég! - fordulok sarkon. - Gyere, keressük meg azt a Raont!

- Keressük! - bólint a Lady, és határozottan nekiindulunk.
 Egymás mellett lépkedve, gyors tempóban szeljük át a termet. Meghökkenet táncosok térnek ki előlünk, párok rebbennek szét. De csak nem fogjuk elkerülni a táncparkettet? Nem szoktunk mi kitérni semmi elől sem!

Egyenesen a szemközi falnál álló emelvényhez megyünk, ahol csak néhány fickó beszélget. Középkorúak, pocakosak, ruhájukat arany díszek nehezítik. Feltehetőleg városatyák. Bár Sol lakóinak a nevében remélem, hogy nem ők a tanács színe-java.

Ahogy a közelbe érünk, az egyik kiválik közülük, és mosolyogva, tárt karral elénk siet.

- Ó, uraim, üdvözlöm önöket, már türelmetlenül vártuk megérkezésüket!

- Nő vagyok. - mordul fel mellettem Lady No, a pasas pedig megtorpan.

- Elnézést hölgyem! - mentegetődzik zavartan.
 - Gondolom, maga Raon városatya. - vágok közbe, mielőtt túlzott magyarázkodással még tovább feszítené a Lady idegeit.

- Valóban! - hajol meg kurta mozdulattal, és láthatóan már túl van a malőrön. - És önökben kit tisztelhetek?

- Lady No vagyok, a társam pedig Yein al Eshad. Freitanok vagyunk, Tetihuanából. - mutat be minket a hölgy.

- Tetihuanából? Én azt hittem, Hiszaenből fognak jönni! - csodálkozik el a városatya.

- Tetihuanából jöttünk. - ismétlem csendesesen, aztán várunk, hogy folytassa.

- Nos, mindegy! Kérem, kövessenek! - indul neki, mi meg összenézünk, aztán megyünk utána.

Hála a fibulának, tényleg összekever minket valakivel, de amíg szemtől szembe nem közli velünk, hogy kinek hisz, addig nem kell felvilágosítanunk a tévedéséről. És hát miért ne élvezhetnénk a játékot?

Egy félreesőbb teremben csatlakozik hozzánk még egy fickó, Ister néven mutatkozik be, és Raon "úr"-nak szólítja. Aztán elhagyjuk a városházát, és átmegyünk a főter másikk oldalán álló Ulinom templomba. Itt láthatóan várnak ránk, egy csuhás nyit ajtót, és mindenféle kérdezősködés nélkül beenged az épületbe, aztán egy másik elkezd vezetni minket. Átvágunk a kísértetiesen kihalt templomhajón, aztán egy oldalsó ajtón át megyünk tovább. Csendes folyosókon majd lefelé vivő lépcsőkön haladunk, és feltehetőleg már a pince szintje alatt vagyunk, amikor a pap megáll egy ajtó előtt.

Súlyos kulcsomót vesz elő, kinyitja a zárat, aztán előre enged minket. Raon és Ister belépnek, mi kis habozás után követjük őket. A csuhás kiint marad, csattanva csukódik be mögöttünk az ajtó. Hm, lehet, hogy valami komoly dologba keveredtünk? Ennek ellenére nyugodtan nézek körül.

Hús levegőjű szobában vagyunk, a terméskő falak mégis súlyos vízcseppeket izzadnak. Más kijárat nincs, csak ahol bejöttünk. Középen asztal áll, rajta fémveretes láda, kettős lakattal.

- Nos, eljött a nagy pillanat! - suttogja izgatottan Raon, és közelebb lép.

Az Ister nevű szemében is fellángolnak a fények. Kapzsiság, vagy egyszerűen csak kíváncsiság, találgatom magamban, és viszszaalakok, hogy a fal fedezze a hátamat. Lady No is hasonlóan cselekszik. Némán nézzük végig, míg a két fickó elővesz egy-egy kulcsot, aztán kinyitják a ládát. A teteje egy kicsit nehezen nyílik, porfelhő szusszan fel, ahogy felfeszítik.

Csak egy rövid pillantást vetek a láda tartalmára. Szikrázik a gyertyák halovány fényében. Arany. Megigazítom pallosomat, tapasztalatom szerint ennyi pénzért az emberek akár ölni is tudnak. És valóban, ahogy a két fickó túl van az első rácsodálkozáson, elhátrálnak egymás közeléből, és összevont szemöldökkel méregetik a másikat.

- Ne feledd, fele-fele! - sziszegi Ister.

- Ó, hogyné! Te ugye megtartanád azt a végrendeletet! Persze, hisz nekéd még így is több, mint jó! Te még csak rokon se vagy! - válaszolja Raon.

- Nem mindegy? Fele-fele! Seye küldöttei azért vannak itt, hogy felügyeljék a becsületes osztozkodást! - int felénk a másik.

Ki lehet az a Seye, gondolkodom el, de végül is mindegy. Az kiderült, hogy mi a feladatunk. Illetve hogy a fibula eredeti tulajdonosának mi lett volna a feladata. Rápillantok a Ladyre. Kifejezéstelen arccal vár. Tehát neki sincs elléré, hogy átvégye az ismeretlen Seye emberének a helyét. Nos, nehéz lesz ezek között rendet tartani, nézek vissza a két fickóra.

- Igen? - mosolyodik el közben Raon. - Szóval te azt hiszed,

hogy ez a két freitan Seye küldötte? Nos, ki kell ábrándítsalak! Az eredeti küldöncöt már felzabálták a halak a Laurandrium fenekén. Ezek pedig az én embereim! Öljétek meg! - fordul felénk, és int, mintha csak holmi vadászkopóknak adna parancsot.

Mondtam, Frej-jah, hogy nehéz lesz köztük felügyelni az osztozkodást, gondolom mogorván, de nem mozdulok. Lady No is csak áll, és vár. Raon arcáról lassan lefoszlik a mosoly, már sejtetheti, hogy valami baj van.

- Szóval át akartál ejteni! - sziszegi Ister csúfan vigyorogva. - De én számítottam ám rá! Megölettem az embereidet, akik átvették a küldönc helyét, és ez a két freitan bizony nekem dolgozik! Öljétek meg! - int nagyvonalúan Raon felé.

Hát, alakul a történet, gondolom magamban, de azért igyekszem teljesen kifejezéstelen arccal visszanézni rájuk. És ezek azért nagyon amatőrök! Hisz hogy lehetnek annyira ostobák, hogy még csak fel sem tudják ismerni a saját embereiket! Bár lehet, hogy csak túlzásba viszik az intrikálást. Eleve, maga az alapötlet! Egy

fibulára bízni valaki igazolását! Nevetséges. Lady No fejében is hasonló gondolatok járhatnak.

- Ti tényleg azt hittétek, hogy két freitan elvállal valami törvényt kívüli orgyilkosnak való feladatot? - kérdi csendesen, és előre lép.

A két fickó értetlenül néz, aztán kezdik megérteni a helyzetet. Én beállok az ajtó elé, nehogy felmerüljön bennük a gyors távozás gondolata.

- Miért, titeket nem Hisra bérelt fel? - kérdi idegesen Ister.

- Minket nem lehet felbérelni, ostoba parasztok! - mordul fel Lady No.

- Akkor hogy kerültetek ide? - néz ránk megdöbbenően Raon.

- Paadre al Es-Con nagymesterünk üzenetét hoztuk el a solbéli Frej-jah templom főpapjának. De ennek semmi köze a ti történetetekhez, a fibula véletlenül került hozzánk. - magyarázom meg szűkszavúan a helyzetet.

És én még azt hittem, hogy ez egy unalmas utazás lesz! Tulajdonképpen alig akartam elvállani, de végül úgy döntöttem, hogy még egy eseménytelen solbéli út is jobb, mint semmit tenni a rendházban. Aztán Lady No is hajlandó volt elkísérni, és ettől már jobban nézett ki az egész. Azért a várt módon unalmas utunk volt, ma reggel pedig gond nélkül átadtuk Paadre levelét a főpapnak. Aztán úgy döntöttünk, hogy ha már itt vagyunk, eltöltünk egy napot ebben a nyüzsgő nagyvárosban, és csak holnap reggel indulunk haza. És délután összefutottunk egy kereskedővel, aki holmi elveszett fibula miatt sírt... Azért te is tudsz valamit, Iziana, te Kiszámíthatatlan!

- Szóval, kié ez a pénz? - ránt vissza Lady No felelősségre való hangja a valóságba.

- Az enyém. - közli egyszerre a két fickó.

- Te beszélj! - mutat a Lady Isterre.

Az habozás nélkül kezd magyarázkodni.

- Örökség. Közös örökség. De hát Raon át akart verni, úgyhogy immár az egész az enyém! És akárkit is szolgáltok, annak be kell látnia, hogy jogom van ehhez a pénzhez.

- Mi nem szolgálunk mást, csak Frej-jah! - csattan fel Lady No, aztán Raon felé fordul. - Te mit mondasz?

- Tényleg közös örökség! A nagybácsikám vagyona. Nem tudom miért felezte el közöttünk a végrendeletében! De úgy hagyta meg, hogy Ulinom papjai őrizzék a halála után, és csak akkor engedjenek minket ide, ha együtt jövünk. Mi meg megegyeztünk, hogy Seye unokabátyám egy képviselője előtt fogunk megosztoznani, aki majd vigyáz rá, hogy ne csapjuk be egymást. Ám láthatjátok, Ister át akart ejteni! Immár jogosan enyém a pénz! És ha ezt elismeritek, nem lennétek hálátlan... - fejezi be.

- Még meg is akarsz vesztegetni, te kutya! - mordulok fel, és felháborodásomban szívesen lecsapnám, de sajnos ez a mulatság a Ladyé, a kialakult szereposztás szerint nekem az ajtót kell őriznem.

A hölgy pedig végtelen türelmű, nem üt, csak vesz egy mély lélegzetet.

- Mindketten gyilkosok vagytok. Majd a városi bírák döntenek az életemekről! - közli végül ítéletét, látszólag hanyagul.

De persze számít a két pojáca ellenkezésére. Raon szinte azonnal nekiugrik, a Lady kitér, és egy mozdulattal leüti. Ister jóval alattomosabb, kést ránt, és szúr. Lady No az utolsó pillanatban üti félre a kezét, a penge így is sikoltva csúszik végig a hölgy mellvértjén. Aztán a Lady kicsavarja a fickó kezéből a fegyvert, üt, és végül lelöki a földre az eszméletlen testet. Aztán megtörli a homlokát.

- A lelkiük posvány, a testük sár. - közli tömören véleményét.

Én kinyitom az ajtót, és behívom a papot. Az belép, aztán összevont szemöldökkel szétméz.

- Nem erről volt szó. - morogja.

- Mindketten be akarták csapni a másikat. - magyarázza Lady No. - Megtenné atyám, hogy hivatja a városi őrséget, és elviteti ezt a két gonosztevőt?

A csuhás bólint.

- És mi legyen a pénzzel? - kérdi.

Rápillantok a ládára, csillog benne az arany. De nem az érméket látom, lovagok vonulnak el a szemem előtt. Értékes páncélok, kardok, nemes harci paripák. A lesteri vár öregtornya, ami beomlott, amikor az északiak ostromba fogták az erődítményt. Vagy akár az otthoni kastély. A családi sásfészek.

Lenne helye ennek a pénznek, mind a rendnél, mind nálam! No, de most akkor én lovag vagyok, vagy holmi rablógyilkos?

- Nem a miénk. - válaszolok erőltetett közömbösséggel.

- Gondolom, a templom fel tudja használni... - vonja meg a vállát Lady No, és bár arcát a szokott, közönyös kifejezés uralja, de furcsán karcos a hangja.

Aztán kísétálunk a döbbenettől béna pap mellett, aki láthatóan nem képes feldolgozni, hogy komolyan gondoljuk, amit mondtunk. De miért is hinné, hogy tényleg egy vállvonással lemondunk az ölünkbe hullott vagyonról, csak azért, mert így követeli a becsület?

Eh, hát mit tud ő arról, hogy mit jelent freitannak lenni! Mit láthat belőlünk? Diszes páncélba öltözött, büszkén felvetett fejű lovagokat, akik rezzenéstelen tekintettel néznek el a kívülállók feje felett! Mit tudja ő, hogy mi ennek az ára! Honnan is sejtethné, hogy hogyan élünk mi, ezer szabályt és regulát betartva, hogy mit jelent harcolni, fenn északon, a hegyekben, hóban és fagyban, élén járni a seregeknek és példát mutatni, akkor is, ha ezer sebtől vérzel, akkor is, ha fáradt vagy és tudod, hogy az ellen túlerőben van. Ugyan ki mondhatta volna el neki, hogy milyen nehéz felvetett fejjel belenézni a halál szemébe, ha látszólag már nincs remény, és küzdeni mindig és mindenkor, a győzelemig, mert a szabályok közül az első, és megfellebezhetetlen úgy szól, hogy "nem veszíthetsz". Soha, semmilyen körülmények között sem!

De honnan is tudhatná, lépek el mellette, és nem kezdek magyarázkodásba.

Gond nélkül kijutunk az épületből, és lassú lépésekkel visszaindulunk az Arany-sárkányba. Aztán ismét körbevesz minket a város. A templom hidege után még kibíratlanabbnak érzem a hőséget, izzadság gyöngyzik a homlokomon. És talán nem is csak a meleg miatt, merengek el.

- Tudod, - töri szét gondolataimat Lady No hangja, - Hiszanben környékén volt egy szép birtokunk. Ott nőttem fel. Apám halálával visszazállt a koronára, mert nem volt fiú örökös. Arrafelé ezt komolyan veszik. Most visszavásárolhattam volna...

- Ostobaság! Itthagynál minket? Akikkel együtt küzdöttél, egy esztendőn keresztül? - kérdelem, és igyekszem minél könnyedebb hangnemet megütni.

Rámnéz, aztán csak elmosolyodik.

- Igaz! Ostoba lennék, ha sírnék azért a pár nyomorú garasért! Többet ér annál az, hogy freitan lehetek!

És ezzel végleg elúzi a lelketem rágó kétegyeket. Aztán csak megyünk, csendesen. Hajnalodik, most nyithatják a kapukat. De azt nem mondhatom, hogy most ébred a város, hisz egész éjszaka zajlott itt az élet. Egyszerűen csak felélénkül a nyüzsgés.

- Induljunk ma, ahogy eredetileg terveztük, vagy pihenjünk még egy napot? - kérdelem, amikor belépünk az Arany-sárkány ivójába.

- Várjunk. Elég fáradt vagyok. Meg szeretem Ulinom hálás főpapja reggel küldeni fog egy köszönőlevelet a rendházunknak. Miért ne vihetnénk el azt mi?

Paadre nagymester nyilván örömmel fogadná! - magyarázza a Lady semmibe révedő tekintettel.

Elgondolkodom. Valóban, az a legkevesebb, hogy megköszönik, amit értük tettünk, és Paadre nagymester módfelett elégedett lenne velünk, ha Ulinom solbéli főpapjának hálálkodó levelével térnénk vissza.

- Jó, maradjunk még egy napot. Úgyis fáj a karom, ráférne, hogy egy kicsit pihentessem. - bólintok végül komolyan, és megmozgatom egy kicsit a kezem, csak hogy igazoljam állításomat.

Aztán előrángatjuk a fogadóst, bőséges reggelit rendelünk, a hozzá tartozó két kancsó borral, és Lady No még arról sem feledkezik meg, hogy elszalasszon valakit a városőrségre, a pincébe zárt gonosztevő ügyében.

A fogadós sietve hozza az italt, és biztosít, hogy az étel is hamarost kész lesz. Hát leülünk a korai órára való tekintettel még kihalt ivóban, és várunk. Magam részéről gyorsan lehajtok egy pohár bort, de még Lady No is tölt magának egy keveset. Őt is megviselhette az elmúlt fél nap!

Aztán jön pár katona, és elviszik a Hisra nevű gonosztevőt. Én tömören elmagyarázom a parancsnoknak a helyzetet, ő bólogat, végül megköszöni, hogy segítettünk, és biztosít, hogy a fickó el fogja nyerni méltó büntetését. Aztán elmennek.

Én visszaülök Lady No mellé, és iszom még egy pohárral. Iszonyúan fáradt vagyok, és tényleg fáj egy kicsit a sebesült karom, azonkívül minden porcikám kívánja az ágyat!

Ám ekkor történik valami, ami rögtön felébreszt. Nyílik a kocsmajtó, és belép egy lovag. Egy Seel-hitű lovag. Szétnéz, megakad a szeme rajtunk, aztán csak beljebb jön, és betessékel egy aránylag csinos nőt is. Leülnek az egyik asztalhoz, de közben szinte folyamatosan szúrós tekintettel méreget minket.

- Meglásd, ez a tetű belénk fog kötni! - jegyzem meg a Ladynek, de közben le nem veszem a szememet a lovagról, és közben egy szórakozott mozdulattal megigazítom pallosomat is.

Az idegen lovag feltehetőleg hallgatódzik, mert erre feláll, és közelebb jön. A hölgye előtt akar hűsködni? Nem lesz mivel, nagyon szétverem a képét, ha tényleg verekedni akar! Márpedig láthatóan azt akar. Megáll az ivó közepén, és csipőre teszi a kezét.

- Nem hittem volna, hogy egy ilyen előkelő helyre beengednek freitan patkányokat is! - mondja végül.

Kicsit sóhajtok, de habozás nélkül felállok, és kiméret léptekkel elcsételek.

- Az nem zavar, ha egy ruhös kutya ugat a kertek alatt, de azt nem tűröm, hogy a társaságomban lévő hölgyet is ócsárolj, te tetű! - felelem neki felvetett fejjel.

Aztán egy pillanatra hátra nézek. Lady No látszólag hanyagul ül, kezében boros pohárával, de én tudom, hogy félig leeresztett szemhéja mögül érdeklődve figyeli a jelenetet. És biztos, hogyha valami véletlen folytán a Seel-lovag legyőzne, akkor a Lady is ki fogja hívni, és meg fog vele küzdeni, és lehet, hogy ő is veszít, de az biztos, hogy megalázkodni ő sem fog. Hisz mi freitanok vagyunk, nem? Aztán visszanezdek a lovagra, és lecsendesítem lelketem.

Ugyan, miért is veszítenék? Hisz engem te vezetsz, Frej-jah, mindig és mindenhol... a győzelemig!



Oldman Júlia
Illusztrációk: Balla Péter

BUDAPESTI NEMZETKÖZI KÖNYVFESZTIVÁL

1999. ÁPRILIS 23-24

A
Valhalla Páholy®
és a
SZUKITS KIADÓ

munkatársai, valamint a Rúna és a Dragon magazin szerkesztői szeretettel várják a Tisztelt Olvasót április 24-én (szombaton).

Standunkon mindkét kiadó könyvei
20% kedvezmény
vásárolhatók meg a fesztivál teljes ideje alatt!

Cím: Budapest Kongresszusi központ. Budapest, Jagelló út 1-3.
Nyitva tartás: 10-18 óráig



FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK SZAKÜZLET 1991

m.a.g.u.s. rajongók figyelem!

Minden, ami m.a.g.u.s.-hoz megjelenik, az a mi polcainkon megtalálható: kiegészítők, kalandmodulok, a RÚNA magazin régi és új számai.
S ha nem csak játszani, hanem olvasni is szeretitek, a Valhalla Páholy jobbnál jobb regényei közül válogathattok!

Sőt!

A Magyarországon megjelent fantasy könyvek legszélesebb választékát kínáljuk,
- a legrégebbiektől a legújabbakig. Ami megjelenik, az nálunk biztosan kapható!

ÍZELÍTŐŰL KÍNÁLATUNKBÓL:

Több, mint ötvenféle lapozgatós könyv, Éj-, Hajnal-, Káosz-, Conan-könyvek, Fantasy antológiák, Dragonlance, Forgotten Realms, Ravenloft, stb. sorozatok, Tolkien művek magyarul és angolul. Közel 500 féle angol nyelvű regény!

EREDETI ANGOL NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK

AD&D minden létező kiegészítőjével

Ars Magica, Battletech, Call of Cthulhu, Changeling, Cyberpunk, Earthdawn, Gurps, Mage, Middle-Earth, Rolemaster, Shadowrun, Star Wars, Vampire, Warhammer, Werewolf, Wraith és még sok más

MAGYAR NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK

m.a.g.u.s., Star Wars, Középfölde, Shadowrun, Armageddon, Auvron, Harc és Varázslat

KÁRTYAJÁTÉKOK MAGYARUL ÉS ANGOLUL

Kiválasztottak, Hatalom Kártyái, Spellfire, Blood Wars, Magic the Gathering, Rage, Vampire, Middle-Earth, Netrunner, Star Wars, Star Trek, stb.

TÁRSASJÁTÉKOK, DOBÓKOCKÁK, POSZTEREK, MATRICÁK, MŰVÉSZETI ALBUMOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN

LEGTELJESEBB KÍNÁLAT SZEREPIJÁTÉKOKBÓL ÉS FANTASY KÖNYVEKBŐL!

EZT LÁTNI KELLI

Címünk:

1036. Budapest III. ker. Lajos u. 40 Tel.: 250-41-57
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-13

A NECRONOMICON ÉS EGYÉB MISZTÉRIUMOK

Tiltott könyvek és grimóriumok a Call of Cthulhu-ban

H. P. Lovecraft írásaiban általában központi fontosságúak a különféle ősi varázskönyvek, a titkos tudás ritka tárházai, amelyek fölülmúlthatatlan hatalommal keesegtetik a balga halandókat, előbb-utóbb azonban romlásba és örületbe taszítják őket. Természetes, hogy ezt a hangulati elemet a lovecrafti életművön alapuló szerepjáték, a Call of Cthulhu is átvette: a nyomozók a kozmikus iszonyattal folytatott harcuk során előbb-utóbb óhatatlanul kénytelenek lesznek igénybe venni az ilyen ódon grimóriumok segítségét, a bennük lappangó veszedelem dacára. Annál fájdalmasabb, hogy az alapkönyv és a Keeper's Compendium meglehetősen kevés konkrét információt tartalmaz a híres-hírhedt könyvekkel kapcsolatban: felsorolnak néhány címet; megadják, hogy elolvasásuk mennyivel növeli a Cthulhu-mítosz képzettségét, illetve mennyi Lelkierőbe kerül; közlik a varázslatszorzót, ami lényegében a szövegromlás fokát tükrözi. Sehol sincs azonban feltüntetve, hogy voltaképpen miről is szólnak az egyes művek, a tiltott mágia mely válfajaiba nyújtanak beavatást; tisztázatlanok a szöveghagyományozás részletei, a könyvek története; a szerzőkről és előéletükről szinte semmit nem tudunk meg: idézetek alig-alig fordulnak elő. Ezt az űrt szeretném kitölteni ezzel a cikksorozattal, amely nem játéktechnikai szempontból ismerteti a Call of Cthulhu nevezetesebb grimóriumait (akit ez érdekel, az az alapkönyvben részletes információkat talál), hanem általános tartalmukról, rejtélyekben bővelkedő múltjukról, elérhetőségükről és hozzáférhetőségükről igyekszik képet adni. Csokorba szedtem továbbá az eredeti forrásokban (elsősorban Lovecraftnak és követőinek írásaiban) előforduló jelentősebb idézeteket, és ezekből is közreadok egy kisebb válogatást, könyvcímek szerint lebontva. Ezek az idézetek remélhetőleg jónéhány kalandötletet adnak az élénk fantáziájú titoknoknak. Helyenként egy-egy humán vagy prehumán nyelvű mágikus szöveget is vegyítettem közéjük, amelyeket a megfelelő pillanatban "autentikus" mítosz-varázsigeként nyújthat át a nyomozóknak. Végezetül mellékeltem a cikkhez pár olyan feljegyzést is, amelyet a grimóriumok korábbi (többnyire esűf sorsra jutott) tanulmányozói készítek; ezek szintén számos háborzongató kalandhoz szolgálhatnak ötletekkel, kiindulópontokkal.

Necronomicon

Áttekintésünk elejére magától értetődőleg a leghírhedtebb és legfélelmetesebb grimórium, a tiltott Necronomicon kíváncsodik. Vele kiemelt terjedelemben foglalkozunk, hiszen a Cthulhu-mítoszban - már csak a tradíciók miatt is - összehasonlíthatatlanul nagyobb szerepet játszik, mint bármely más társa.

A félelmetes könyvnek természetesen nem ez volt az eredeti címe, hiszen hagyományosan arab szerző művének tulajdonítják, márpedig a "Necronomicon" görög szó, latinos átíratban. Az új-angliai tradíció szerint bizonyos Abdul Alhazred írta valamikor a Kr. u. VIII. században, és eredetileg az Al Azif címet adta neki; a régi arabok állítólag azokat a különös éji zajokat illették ezzel az elnevezéssel, amiket egyes sötétben rajzó rovarfajok csapnak, ám a népi babona láthatatlan démonok üvöltésének tartja őket. Ez a magyarázat így semmiképpen nem helytálló, ékesen példázza, mennyire felületesen ismerik az amerikaiak az óvilág kultúráját. Az "Abdul Alhazred" ugyanis nyilvánvalóan romlott névalak, igen súlyos grammatikai hibákkal, teljesen ellentmond az arab névadás szabályainak. Az eredeti forma feltehetőleg Abd al-Azrad lehetett, a "zarada" ige-tőből képezve, ami körülbelül annyit tesz, hogy "aki a nagy fojtogatót/a mindeneket felfalót imádja". Magának a grimóriumnak pedig Kitab al-Azif volt a címe, amit valóban lehet úgy fordítani, hogy "a dzsinnek üvöltésének könyve", esetünkben azonban sokkal valószínűbb, hogy az "azif" szó "kutatót", "keresőt", "fűrészőt" jelent.

Abd al-Azrad a jemeni Szanaa' városában született, a Kr. u. VII. század második felében, a nagymúltú délarab kultúra elvirágzásának idején. Saját bevallása szerint számos titokzatos zárandoklatot tett, megfordult például Babilon romjai között és az ősi Memphisz beomlott katakombáiban; leghíresebb utazása azonban az Arab-sivatag, a Raaba el-Khaliyeh forró poklába vezetett, ahol - mint egyesek vélik - megtalálta az antik Irémet, az Oszlopok Városát. Itt állítólag olyan feljegyzésekre bukkant, amelyek régebbiek voltak az emberiségnél, s beavatást nyert Cthulhu és Yog-Sothoth kultuszának legbensőbb misztériumaiba. Tiltott tudománya jobbra innen származott, de az is közismert volt róla, hogy gyakran merül különféle

drogok segítségével misztikus révületbe, s az ilyenkor láttott víziókból bölcsességet merít. Végül pedig azt is meg kell említeni, hogy művében igen gyakran hivatkozik - mindig a legmélyebb tisztelet hangján - egy tudós aggasztánra, Ibn Shaqabaóra, aki minden jel szerint mentora és tanítómestere lehetett.

Abd al-Azrad öregkorára a szíriai Damaszkuszban telepedett le, ebben a városban írta a Kitab al-Azifot. Kevesen tudják, hogy a könyv befejezetlen maradt, a szerző váratlan és hátborzongató halála miatt; Kr. u. 738-ban "fényes nappal elevenen elemésztetett egy láthatatlan démon által", ahogy azt a szűkszavú krónikás feljegyzésben olvashatjuk.

Az új-angliai tradíció úgy tudja, hogy a Kitab al-Azif eredeti arab szövege már a XII. század előtt veszendőbe ment. Ez azonban tévedés; egy példány még 1929-ben is szerepelt a gazdag brit gyűjtő, Sir John Carnby könyvtárának katalógusában. A mellékelt leírás szerint egy IX. századi másolatról lehetett szó, amely 1931-ben pusztult el, mikor az idő, félig magatehetetlen Sir John megfojtotta a magántitkára, udvarházát pedig menekülés közben felgyújtotta. A tettes indítékai tisztázatlanok maradtak, mivel mielőtt kihallgathatták volna, a börtönben öngyilkosságot követett el: hiába bilincseltek meg és vettek el tőle minden fém- és üvegholmit, cellája sötétjében szétrágtatta a csuklóján az ereket.

A Kitab al-Azif jelenleg fellelhető egyetlen hiteles példányát Budapesten őrzik, az Országos Széchenyi Könyvtár kéziratárában. Minden bizonnyal a török hódítás során került Magyarországra, tisztázatlan körülmények között; alapos okkal feltételezhetjük, hogy már azok sem tudták elolvasni, akik idehozták. Bizonyosan nem az eredeti könyv, amit Abd al-Azrad saját kezűleg írt (ő nyilván nem perzsa-szír, hanem délarab írásmódot használt), de kétségkívül egy igen korai, az eredetihez rendkívül közel álló kópia. Leírását a néhai Phileas P. Sadowsky professzor tollából idézzük:

"A kétrét hajtott kézirat mérete 21 cm x 16 cm. Durva kikészítésű pergamenre írták, melynek állaga eléggé rossz, feregrágtá; jobb alsó sarkán részlegesen elégett, mintha valaha rég tűzre vetették volna, ahonnan csak az utolsó pillanatban mentették ki. A bizonytalan betűformálás reszketeg kézre vall, talán egy öregemberére, de semmi esetre sem hivatásos írnokra. Az arab írásjegyeket stilisztikai elemzés alapján időbelileg a Kr. u. VIII. századra datálhatjuk, földrajzilag valószínűleg Szíriába vagy Perzsiába, a mai Irak területére. A kézirat rendkívül rossz állapota miatt az eredeti szöveg csupán töredékesen rekonstruálható, de így is elegendő maradt meg belőle, hogy kikövetkeztethessük a Cthulhu-mítosz egyes istenségeinek eredeti arab névalakját, és filológiai kommentárokat fűzhessünk hozzájuk."

A fölbecsülhetetlen értékű mű 1882-ben került az intézetbe, Mario Zanetta trieszti kereskedő és hajótulajdonos hagyatéki könyvtárában; távolabbi előtörténete ismeretlen. Rendkívül érdekes, hogy ez a kézirat olykor mintha

bűjőcskát játszana egyes tudósokkal. Dr. Laban Shrewsbury az 1890-es években két ízben is kimondottan azzal a céllal utazott Budapestre, hogy tanulmányozhassa, ám első alkalommal csupán a katalógusszámát találta meg, másodjára pedig még azt sem. Hasonlóképpen hiába kutatott utána 1922-ben a szemita nyelvek jeles szakértője, George G. Angell professzor; akáresak elődje, ő is kételkedett a létezésében, és merő misztifikációnak tartotta. Mások viszont minden különösebb nehézség nélkül megtalálták, még hozzá nem csupán a Cthulhu-mítosz rejtelseinek fürkészői, hanem az okkult tanok iránt egyáltalán nem érdeklődő tudósok is; Germanus Gyula például többször hivatkozik rá a jegyzeteiben, egy alkalommal még idéz is belőle. Alig két héttel Angell professzor eredménytelen budapesti látogatása után az angol költő, Justin Geoffrey pusztán azért tekintette meg a kéziratot, hogy - mint útirajzában írja - "elborzongjak az ismeretlen jelek látványában s ihletet merítsék belőlük." A furcsa jelenség valószínű magyarázata, hogy valamely háttérben meghúzódó érdekes csoport titkon figyelemmel kíséri a példány sorsát, s elrejtí azon kutatók elől, akiknek az érdeklődését károsnak vagy nem helyénvalónak ítéli.

Megjegyzendő, hogy a Kaliforniai Tudományegyetem (UCLA) kéziratárának különleges részlegében a Necronomiconnak egy akkád nyelvű, ékírásos példányát őrzik. Ez a könyv tökéletes rejtély; korabeli semmiképpen sem lehet, mivel az akkádok nem papírra, hanem agyagtáblákra írtak. Mi több, az akkád nyelv és az ékírás Abd al-Azrad korára már rég feledésbe merült, az utolsó ékírásos táblák a Kr. u. II-III. században készültek; titkukat csak Grotefend fejtette meg 1802-ben. A kaliforniai Necronomicon tehát vagy ezt az időpontot követően fordította akkádra egy ismeretlen tudós, teljesen érthetetlen okokból; vagy pedig egy olyan elveszett forrásmű modern másolata, amelyből annak idején - többszörös áttétellel - maga Abd al-Azrad is merített. Utóbbi esetben a kaliforniai szöveg volna a legrégebbi, leghitelesebb és legveszedelmesebb változat.

Nem tudjuk, hogy a Kitab al-Azif melyik példánya volt az, amelyről Theodorosz Philétasz, a jeles bizánci enciklopédista valamikor a X. század derekán elkészítette a görög változatot. Annyi bizonyos, hogy a műnek Philétasz adta a Nekronomikón címet, amit hagyományosan - és tévesen - "halott nevek könyvének" szokás fordítani. Az összetételben szereplő "nomosz" szó azonban görögül nem "nevet", hanem "törvényt" vagy "szokást" jelent, a helyes értelmezés tehát: "könyv a halott dolgokra vonatkozó törvényekről".

A Philétasz-féle Nekronomikont 1050-ben a konstantinápolyi pátriárka, Mikhaél Kerullariosz a legsúlyosabb fajta egyházi átokkal sújtotta; nem egyszerű kiközösítéssel, hanem ugyanolyan tiltó interdiktummal, amit négy év múlva a római pápára is kimondott. A könyv fellelhető pél-



dányait máglyán égették el, tulajdonosaikat élethosszig tartó vezeklésre ítélték a legszigorúbb ortodox kolostorokban. Valószínűleg ekkor pusztult el az az arab szöveg-változat is, amelynek alapján a görög fordítás készült. Legalább két olyan példányról tudunk azonban, amely nem esett a lángok martalékául; ezek aligha voltak Theodorosz Philétasz saját kezű munkái, de nyilván közvetlen vagy legalábbis igen közeli kópiák lehettek.

Az egyik Konstantinápolyban maradt, és a XII. század derekán Mikhaél Glaukosz grammatikosz tulajdonában volt, aki másolatot is készített róla. Ezért a bűnéért Manuél Komnénosz császár 1159-ben megvakíttatta, a két kéziratot azonban nem pusztította el, hanem elkobozta az uralkodói könyvtár javára. Manuél volt Bizánc utolsó nagy császára, hosszú kormányzása során kegyetlen vaskézrel helyreállította a birodalom hatalmát és tekintélyét; miután azonban meghalt, dinasztiájának néhány kurta esztendőn belül magva szakadt, a belviszályoktól szabdalt ország összeomlott, s a negyedik keresztes-hadjárat 1204-ben megadta neki a kegyelemdőfést.

A Konstantinápolyt felpredáló keresztesek elhurcolták a városból a két kéziratot is. A Glaukosz-féle másolat néhány évvel később a teuton lovagrend egyik tekintélyes alapítója, Eberhard von Hauptmann kezén bukkant fel, amikor II. András magyar király letelepítette a Szentföldről kiűzött lovagokat Erdélyben és a Barcaságban. Hermann von Salza nagymester ezt a bajtársát 1212-ben közelebből meg nem határozott eretnecség vádjával kitaszította a

rendből, így hát amikor András király röviddel ezután kiűzte országából a teuton lovagokat, Eberhard von Hauptmann megmaradhatott a birtokaiban. A Nekronomikón nemzedékről nemzedékre öröklődött a családjában, amely idővel teljesen elmagyarosodott, és Kapitánffy néven vált ismertté.

Érdemes megjegyezni, hogy a félreeső Kapitánffy-várat sohasem hódították meg a törökök. Az 1541-es nagy hadjáratban ugyan ostrom alá vette egy csapat beslia, miután azonban egy reggel holtan és szörnyűségesen megcsonkítva találták sátrában a vezetőjüket, sietve elvonultak. Az akkori várurat - Kapitánffy Istvánt - mégsem tekintette törökverő hősnak a közvélemény, sőt: 1542-ben az esztergomi érsek kiközösítette, mire Kapitánffy egyszerűen áttért a protestáns hitre. Unokája, Gábor - az igen jól értesült kortárs, Szamosközy István krónikái szerint - a hírhedt Báthori Erzsébet szeretője volt, és a gyulafehérvári udvarban ő szervezte azokat a titkos szerzetásokat, amelyeken a gazdag és dekadens fejedelem, Báthori Zsigmond állítólag felidézte elhunyt ősei szellemét. A Kapitánffyak stratégiai szempontból elhanyagolható jelentőségű várát a tizenöt éves háború végén Vitéz Mihály havasalföldi fejedelem porig rombolta, minden védőt felkoncoltatott; a családnak ezzel magva szakadt. A Glaukosz-féle Nekronomikón azonban nem pusztult el ekkor: 1662-ben feltűntették a gyermekgyilkosságért, méregkeverésért és hamispénzverésért halálra ítélt költő-nemesúr, Listi László gróf elkobzott értéktárgyai között, mint "Kapitánffy-hagyatékot, anyai ágról". Hogy utána mi történt vele, nem tudni.

Az eredeti szöveg, amelyről Glaukosz grammatikosz a másolatot készítette, a keresztesek közvetítésével igen kalandos úton Angliába került, a brit uralkodóház családi könyvtárába. A Rózsák Háborújában állítólag mindkét fél felhasználta a másik ellen, a Tudor-házból való Vörös Mária királynő pedig rövid és rossz emlékezetű országlása során terjedelmes részleteket fordított le belőle magának. (Ezek a töredékek a szövegahagyományozás szempontjából nem jönnek számításba, mivel 1558-ban Lord Burghley tüzre vetette őket.) Utódja, Erzsébet - ha helyesen értelmezzük egy ránk maradt levéltöredékét - elátkozott könyvnek tartotta, amit használni és megsemmisíteni egyaránt veszedelmes, és elzáratta a Tower legmélyére. Hosszú uralkodása során nem is hozatta elő soha többé; még nagy kegyben álló udvari orvosa, dr. John Dee is hiába kérvényezte tőle, hogy tanulmányozhassa.

Általánosvélekedés szerint ez a könyv elpusztult a Tower nyirkos pincéjében: nagyon kevesen tudják, hogy a mai napig az angol királyi ház magántulajdonában van. A felügyelet szigorú Erzsébet kora óta enyhült ugyan valamelyest, ám a kézirat megtekintését így is csupán kivételes esetekben, kivételes személyeknek teszik lehetővé, akik ilyenkor sem nyúlhatnak hozzá: az oldalakat a könyvtáros lapozza nekik. Megérintésére utoljára Viktória királynő adott különleges engedélyt 1887-ben. A páratlan kiváltságban egy gazdag ír nemes hölgy, bizonyos Lady Alice Kilrea részesült, aki röviddel ezután rendkívüli diplomáciai felhatalmazással Belga-Kongóba utazott, s ott máig tisztázatlan szerepet játszott a modern kori gyarmatosítás történetének egyik legtitokzatosabb és legszégeylenetesebb eseményében, amikor Lipót király csapatai egy teljes bennszülött törzset könyörtelenül kiirtottak, megdöbbszentő brutalitással és látszólag minden különösebb ok nélkül.

Feltehetőleg erre a Nekronomikónra megy vissza az a másolat, amely a puritán kíváncsiakkal átjutott az óceánon, és 1692-ben a salemi boszorkányperekben gazdájának a bitófáról levágott holttestével együtt égették el. (Az illető egy Abigail Prinn nevű asszony volt, gyaníthatólag a hírhedt középkori fekete mágus, Ludwig Prinn leszármazottja.) Hogy a szöveg hagyomány ezen az ágon folytatódott volna, arra egyetlen - kései és bizonytalan hitelű - adattal rendelkezünk. Az 1920-as években Derek A. Thurber bostoni impresszárió az egyik általa képviselt festőművész, Richard Upton Pickman könyvtárszobájában egy igen réginek tűnő, ám szemlátomást gyakran forgatott görög kézíratra bukkant, s mikor megkérdezte házigazdájától a címét, ő azt felelte, hogy "Nekronomikón". Feltűnő egyezés, hogy Pickman salemi születésű volt, s az egyik őst Abigail Prinntel együtt végezték ki; másrészt viszont Thurber nem tudott görögül, még a görög betűket is alig-alig alig ismerte, s könnyen elképzelhető, hogy a szarkasztikus humoráról ismert festő gúnyos tréfát űzött vele. Mindenesetre Pickman 1926-os eltűnését követően az örökösök találtak ugyan egy régi görög kéziratot a hagyatékában, de az egy középkori szír kommentár volt Arisztotelész *Organon*jához.

A Philéasz-féle fordításnak egy másik példánya is átvészelte az ezredfordulón rendezett konstantinápolyi könyvégetést, azon egyszerű oknál fogva, hogy ekkor már nem volt Bizáncban. Titkos megrendelésre készült, egy gazdag és befolyásos római nemesifjú számára, akit nem sokkal később (955-ben) XII. János néven pápává választottak. XII. János uralkodása a pápaság történetének egyik mélypontja: az utókor istenkáromlóként, szentséggyalázóként és szodomitaként emlékszik rá. Holta után a könyv Gerbert szerzetes kezébe került, aki szicíliai arab iskolákban nevelkedett, és felismerte fölbeesülhetetlen értékét. Gerbertet később (999-ben) szintén pápává választották, II. Szilveszter néven; róla nem jegyezték fel kicsapongásokat, rendkívül művelt ember volt, ám kortársai gonosz fekete mágusnak tartották. Gyanús körülmények között bekövetkezett halálát követően utódja elégettette a könyvtárát, benne a Philéasz-féle Nekronomikont; Szilveszter pápa azonban előzőleg több másolatot is készített, s ezeket elküldte bizalmas barátainak szerte Európában.

A témát tárgyaló modern tanulmányok többsége tényként említi, hogy a görög nyelvű Nekronomikónnak létezett egy nyomtatásban megjelent verziója is; pedig ez feltételezés csupán, annak is eléggé vitatott. Egyedüli bizonyítéka egy távolról sem egyértelmű utalás a XVI. századi német humanista, Aventinus egyik levelében. Ezt a niederaltaichi kolostorból írta egyik barátjának, ahol a bajorok történetét tárgyaló munkájához gyűjtött anyagot, és a következő mondatot tartalmazza: "Őriztek itt a barátok egy példányt a Manutius-féle gonosz Holtak Könyvéből (eredetiben: *Liber otiosus Cadaverorum per Manutii*), amit nem tudtak elolvasni; ezt öt aranyért kiváltottam tőlük és elégettem." Ha Aventinus értette a könyvet, a szerzetesek viszont nem, akkor az csakis görög nyelvű lehetett; ha pedig az említett Manutiust az Észak-Itáliában nyomdát alapító Aldus Manutiusszal azonosítjuk, akkor értelemszerűen nyomtatott példánynak kellett lennie.

A tetszetős elméletnek legfőbb buktatója, hogy nem tudja meghatározni, milyen alapszövegből dolgozott Manutius. Az angol uralkodóház példánya, az ún. "koronás Nekronomikón" 1215 óta bizonyítottan Londonban volt, másolatok csak Erzsébet királynő halála után készülhettek róla; az pedig igen nehezen hihető, hogy a Szilveszter-féle kópiák egyike, netán egy harmadik, ismeretlen Philéasz-változat egészen a XVI. századig fennmaradt. A niederaltaichi "*Liber Cadaverorum*" minden bizonnyal igazi grimórium volt, ha egy reneszánsz humanista hajlandó volt anyagi áldozatot hozni az elpusztításáért, közelebbi azonosításához azonban a levél nem nyújt elegendő információt. Ami pedig az Aldus Manutius által nyomtatott görög Nekronomikont illeti, azt bizvást a minden alapot nélkülöző legendák közé sorolhatjuk.

Az egyik Szilveszter-féle kópiáról tudjuk, hogy a XII. század elején pusztult el az albigens háborúban, Montségur várának elestekor. Egy másikra 1440-ben bukkantak rá Franciaországban, a vitéz hadvezér és elfajzott szadista, a tűzhalálra ítélt Gilles de Rais marsall könyvtárában. Ez félkész latin fordítással és nemzedékeken át vezetett, 1021-ig visszanyúló feljegyzésekkel volt kiegészítve; az inkvizítorok külön máglyát szenteltek föl számára. Egy harmadik példány sokáig a Rajna-vidéken, a máguspápa szülőhazájában lappangott. Utoljára 1181-ben említik a hildesheimi kolostor egyik könyvtárjegyzékében; a következőben, huszonnégy évvel később már nem szerepel. Talán erről, de inkább ennek egy másolatáról készített 1228-ban gondosan megtisztogatott latin fordítást a norvég egyházatyja, Olaus Wormius, majd az eredetit a tengerbe vetette, mivel túl tisztátalannak ítélte. Ez sem bizonyult azonban elegendőnek: a fordítást 1232-ben IX. Gergely pápa istenkáromlónak nyilvánította és az *Index Expurgatorius*ra tette. Maga Wormius nyilvános penitenciára kényszerült, az általa készített szöveget saját kezűleg kel-

lett elégetnie; ekkor azonban már több másolat forgott kézben, amit az is bizonyít, hogy még ugyanabban az évben Hamburgban, majd 1233-ban Gdyniában újabb könyvégetésre került sor.

A különféle történelmi források 1232-től 1790-ig összesen tizenkilenc Necronomicon-kézirat elpusztításáról emlékeznek meg; a szám Gilles de Rais marsall és Abigail Prinn görög nyelvű példányaival huszonegyre nő. Ezek nem mind történtek egyházi jóváhagyással; 1790-ben, a "nagy félelem" idején például zendülő francia parasztok égették el d'Erlette grófit elevenen, a könyvet a mellére kötözve. Természetesen se szeri, se száma az olyan alkalmaknak, amikor megnevezetlenül tüzeltek el "sátáni irományokat"; ezek között olykor igazi grimóriumok is akadtak, így elvértve bizonyára Necronomicon-szövegek is.

1790 óta nem tudunk olyan esetről, hogy valaki szándékosan megsemmisített volna egy Necronomicon-példányt; ez azonban még nem jelenti, hogy nem is történt ilyesmi. Nincs kizárva például, hogy ez lehetett a rejtélyes Camby-gyilkosság indítéka; 1976-ban pedig egy őrült azért próbált betörni a Widener-gyűjteménybe, hogy elpusztítsa az ottani ősnymtatványt. Valószínűleg nincs sok köze a Necronomiconhoz, de mindenképpen ide kívánczik a hírhedt New York-i gengszter, "Pittsburgh Phil" megdöbbenő esete, aki 1949-ben benzinnel leöntött és felgyújtott egy öreg, nyomorék, tetovált csavargót, mert - mint a bíróság előtt mondotta - "a fickó egy rakás varázslatot hordott a bőrn".

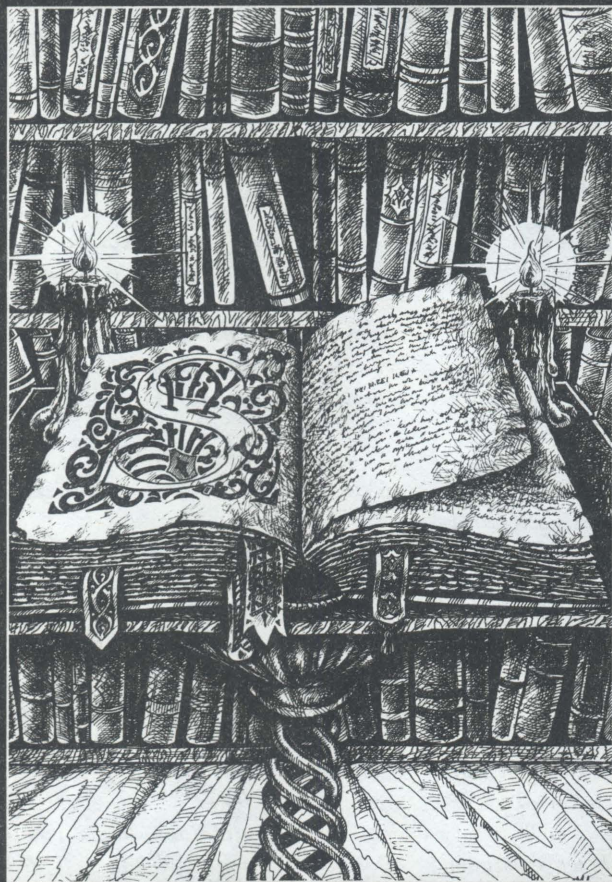
A Wormius-féle latin Necronomiconnak egyetlenegy kéziratosa példánya maradt fenn, amelyet a párizsi Bibliothèque Nationale-ben őriznek; a zárólolumna szerint a Wormius tanítványai által készített egyik kópiáról másolták. Eredetileg főlíás alakú lehetett, később azonban a lapokat szétvágták, bonyolult kódrendszer szerint elkeverték másfél tucat régi teológiai értekezés között, majd az egészet középkori viszonylatban is monumentális könyvszörmnyé kötötték össze. Ez nyilván álcázási céllal történt, és a kézirat valószínűleg ennek köszönheti, hogy túlélte az évszázados üldöztetést; ugyanakkor a lapok elrendezését megadó kód ismerete nélkül a szöveg nemcsak olvashatatlan, hanem a mágikus alkalmazás szempontjából életveszélyes is. Ezenkívül az eredeti főlíás szétvágása során több lap elveszett, egyes passzusok pedig megcsontultak; nem zárható ki azonban, hogy ez nem a véletlen műve, hanem szándékosan rendezték így.

A könyv a nagy forradalom zűrzavarái közben került Párizsba, bizonyára a tömegesen felszámolt egyházi könyvtárak és főúri magángyűjtemények valamelyikéből; hogy pontosan melyikből, az ma már megállapíthatatlan. A katalógusba *Tractati de natura Dei principiisque* címen vették föl, és a mai napig így szerepel benne. A középkori skolasztika kutatói számára fontos forrásértékkel bírt, az

értekezések közt elszórt furesa oldalakkal azonban nemigen tudtak mihez kezdeni. A kódot dr. Raoul Vermé fejtette meg 1865-ben, majd miután többszöri ellenpróbával meggyőződött következtetése helyességéről, haladéktalanul megsemmisítette a több esztendő kutatómunka során készített följegyzéseit. Dr. Vermé 1871-ben elesett a francia-porosz háborúban, a kódot azonban előtte szóban továbbadta fiának és egyik munkatársának. Ezt a létfontosságú információt azóta sem jegyezték le, szájhagyományban öröklődik nemzedékről nemzedékre. Ma összesen öt személy van a birtokában, akik egyébként nem mind tudnak egymásról; valamennyien francia állampolgárok, de ketten közülük külföldön élnek. A szélesebb kutatói közvéleménynek fogalma sincs róla, hogy a régi skolasztikusok ezen unalmas gyűjteményében egy eredeti latin Necronomicon-kéziratot rejtőzik; az általánosan elterjedt nézet szerint a Wormius-féle fordítás csak nyomtatásban maradt fenn.

A Necronomicon első nyomtatott verzióján sem a kiadás éve, sem a helye nincs feltüntetve, a betűstílus és a szövegkép alapján azonban nagy biztonsággal megállapítható, hogy a XV. század végén készült Németországban. Ezen belül a pontosabb lokalizálás már elég nehézkes; korábban Regensburgot tartották valószínűbbnek, ám 1965-ben Kurt Heizlinger nyomdatörténész több olyan betűtövet azonosított benne, amelyeket kissé kopottabban újra felhasználtak a *Lapidus philosophorum* 1494-es mainzi kiadásához. A latin szöveg jelentős eltéréseket mutat a párizsi kódolt változattól, tehát a kéziratosa Wormius-hagyománynak egy teljesen más ágát képviseli. A mainzi Necronomicon bibliográfiai unikum, vagyis az egész világon egyetlenegy példányáról tudunk. Ez 1753-ban szerepelt a British Museum alapító könyvtárműgyűjteményében; ma az ősnymtatványtárban őrzik. Korabeli bőrkötés védi, s egészében véve nagyon jó állapotban maradt fenn; hiányzik azonban belőle hét lap, melyeket valami borotvaéles szerzővel metszettek ki igen nagy műgonddal, közvetlenül a tövüknél. A károsodást először az 1899-es katalógus tünteti föl, ebből azonban nem feltétlenül következik, hogy ekkor is történt; a könyv megcsontítója olyan ügyes munkát végzett, hogy a lapok eltűnése akár hosszú évek óta észrevétlen maradhatott.

A második nyomtatott Necronomicon szintén évszám nélkül adták ki, az impresszum szerint Göteborgban, ám ezt nyilván félrevezetésül írták rá; külső ismertetőjegyei alapján keletkezését időben a XVII. század elejére, térben valószínűleg Észak-Spanyolországba helyezhetjük. A latin szövegek összevetéséből már felületes vizsgálatra is kitudnik, hogy a kiadvány alapjául a mainzi Necronomicon szolgált. úgy látszik azonban, hogy a szedő egy erősen rongált példány nyomán dolgozott: egyes passzusok merő zagyvasággá torzultak, mások mindenestül kimaradtak, ami helyenként értelemzavaró rövidülésekhez, illetve összevonásokhoz vezetett. A jelenség azt sugallja, hogy a XVII. századra a mainzi nyomtatvány már rendkívül nehezen beszerezhető ritkasággá vált; különben aligha elégedtek volna meg egy ilyen rossz szövegváltozattal. A gyakorlati mágikus alkalmazások szempontjából



nélkülözhetetlen információ, hogy ahol a spanyolországi nyomdász nem ismert vagy nem tudott kiolvasni egy-egy jelet, azt automatikusan kapitális "A"-val helyettesítette, vagyis az ilyen betűt tartalmazó szavak olvasata mindig kérdéses. Aki ezzel nincs tisztában, az jobb esetben semmiféle eredményt nem kap, rosszabbikban pedig nem azt, amire számított.

A spanyolországi Necronomiconnak a múlt században csupán három példánya volt ismeretes: ebből egy később elkallódott, találtak viszont helyette két másikat. A hiányzó könyvet Enoch Bowen professzor, az egyiptológia egyik úttörője vásárolta 1842-ben a kairói bazárban, és hazavitte magával providence-i otthonába. 1844-ben a professzor újkeresztény hitközösséget alapított Csillagok Bölcsessége néven, s a Necronomicont több más művel együtt nekik adományozta. A gyűlekezetet 1877-ben hatósági rendeletre felszámolták, és a könyvnek nyoma veszett. A többi négy példányból három átkerült az újvilágba, különféle egyetemi gyűjteményekbe, a negyediket Franciaországban, a Bibliothèque Nationale-ban őrzik.

A párizsi példány rendkívül rossz állapotban van, kötése megviselt, a lapok gyűrűttek, szakadozottak, sok közülük részben vagy egészen hiányzik. Számos oldalát nagy foltokban barnás elszíneződés borítja, és 1908-ban a vegyelemzés bebizonyította a régi gyanút, hogy vérnyomokról van szó. Elég rejtélyes körülmények között került a könyvtárba: 1811-ben egy levantei származásúnak látszó ismeretlen hagyta ott az olvasóterem kölcsönzőpultján,

néhány újság alatt. Az ügyeletes csak azért emlékezett rá, mert feltűnően toprongyos volt és furesza akcentussal beszélt. Ezt később a Sureté embereinek is el kellett mondania, ugyanis az illetőt három nap múlva megmérgezve találták a Quartier Latin egyik nyomorúságos pincelakásában; az olvasótermi jegyén kívül semmiféle írást nem találtak nála.

A Harvard Egyetem példányában nincs szöveghiány, de a kötés teljesen szétesett, az író tinta sok helyütt lepatogzott. 1982 óta nem megtekinthető, restaurálás alatt áll. A könyvtári állományon belül egyébként a Widener-gyűjteménybe tartozik, amit Harry E. Widener iparmágus hagyott az egyetemre; régi magánkatalógusa szerint 1912-ben vásárolta egy southamptoni antikváriustól, közvetlenül azelőtt, hogy elindult volna Amerikába a *Titanicon*.

A Buenos Aires-i Egyetem példánya romantikus lelkű kutatók szerint az első konkvisztádorokkal kelt át az óceánon: a prózai valóság, hogy 1889-ben szerezték be egy madridi könyvárverésen, így sem szűkölködik azonban egzotikus különlegességekben: például rinocéroszbőrbe van kötve, körülbelül a XVIII. század közepe óta. Nyilván e sajátosságának köszönheti, hogy a fedelén és a gerincén található nyomokból ítélve egy ízben kardesapások elhárítására használták. Ettől eltekintve elég jó állapotban maradt fenn, szövege hiánytalan és aránylag könnyen olvasható. További érdekessége, hogy a lapszéleken néhol különös és ismeretlen jelekkel írt bejegyzések találhatók, összesen 63 darab. Ezeket a világ szinte minden írásrendszerével megpróbálták már rokonítani, ám megfejtésük mindeddig senkinek sem sikerült. Az elemzők 59 fajta jelet tudtak elkülöníteni, ami betűíráshoz sok, szótagíráshoz kevés; még nagyobb fejtörést okoz nekik, hogy a bejegyzések nem lehetnek túl régi keletűek, mivel golyóstollal írták őket.

Az Arkhami Egyetemen őrzött híres-hírhedt Necronomicont valamikor a XVIII. század elején védelmi és álcázási céllal újrakötötték, bőrrel bevont címtábláján dombornyomással a *Qanoon-e-Islam* felirat olvasható. Az egyetemi könyvtár 1903-ban vásárolta meg Whipple Phillips providence-i üzletembertől. A kézenfekvő következtetés dacára nem lehet azonos Bowen-féle példánnyal, mert az a leírások szerint teljesen dísztelen volt, modern fekete vászonkötésben, A szöveg hiánytalan és jó minőségű, egyenértékű a Buenos Airesben lévő változattal. Közismertségét főleg annak köszönheti, hogy - ellentétben a többi példánnyal - kezdetben viszonylag szabadon kezelték: nem sorolták a zárt anyagok közé, időnként még házon kívülre is kikölcsönözték. 1928 augusztusában aztán egy ismeretlen betörő megkísérelte eltulajdonítani, ám eközben tisztázatlan körülmények között halálát lelte. (Állítólag egy kutya marta halálra; a holttest mindenesetre olyan állapotban volt, hogy meg sem kísérelték azonosítani, hanem a legnagyobb sietséggel elföldelték.) Azóta az arkhami Necronomicont szigorúan őrzik, és csak különleges engedéllyel tekinthető meg, az egyetem főkönyvtárosának jelenlétében.

folytatjuk

Kornya Zsolt

Illusztráció: Bihari - Juhos

RÚNA MAGAZIN

1052 BUDAPEST, Kígyó U. 4-6.

Ugyan, néhány előző számban már elmondtuk, de továbbra is érkeznek levelek hozzánk ezügyben: az Észak Lángjai nevű levelezős szerepjáték már nem él. Halott. Nem működik. Kvázi lehetetlen vele játszani. Ezért használatát nemcsak, hogy nem javasoljuk, de segíteni sem tudunk benne.

Tervezzük ugyan egy hasonló játék beindítását, ám ez a jövő zenéje, ígérni sem merem.

A Túlélők Földjét pedig nem mi, hanem a Beholder csinálja, ha hozzájuk fordultok biztosan tudnak segíteni. Ha ebben a számban nem lenne benne, a címük: 1680 Budapest, Pf. 134

Ugyancsak sokan érdeklődtek affelől, mikor várható a Papok, paplovagok folytatása.

Nos ebben az ügyben már bizakodó vagyok, a kiadó tervet szerint áprilisban lát napvilágot a második kötet, melyben kiemelkedő helyet foglalnak el a kyr istenek valamint az egyistenhitek. Nagyon gyanús, hogy áprilisban tényleg meg fog jelenni, mivel az anyag készen van, Tikos és Balla Péterek pedig gőzerővel dolgoznak. Mire ezek a sorok megjelennek, már be is fejezik (fejezték).

Göndör Balázs, Budapest

Talán meglep, de nem kallódott el a leveled, sőt! Teljesen használható, kö-

LEVELEZÉS

szönjük szépen! Ha úgy gondolod, hogy mindazok, amiket mi a démonokkal kapcsolatban leírtunk nem állják meg a helyüket, nyugodtan alakítsd a dolgot saját játékaidban a saját szád íze szerint. Szavaidból úgy vettem ki, hogy tulajdonképpen nem zavar a tény, hogy erősebbek lettek, úgyhogy nem félek attól, hogy harmatos leánykákat faragsz belőlük

- JA! Alyr Arkhon sem piskóta. Respeve várom Tier Nan Gorduint!

A Cheihez és Alyrhoz hasonló kalandozók játékvértékeinek leközlését valószínűleg nem folytatjuk. Részint azért, mert sokan nem magát a kalandozót fogják benne látni - aki esetleg soha nem kalandozott, mivel egy regényalak -, másrészt azért, mert ha egyes szerepjátéklukokban (és ez frankón megfőrtént), a játékosok aszerint mérik saját karaktereiket, hogy egy kör alatt hány Cheit vágnak le, akkor talán túl sok értelme sincsen.

Egyébként, mindenki tegye őszintén szívére a kezét: neki soha nem volt olyan karaktere, akit szívből szeretett, s mindent megtett érte, még akkor is, ha ezért a többiek táposnak nevezték?

- Yneven telik az idő? Csak mert, míg az egyik könyv elméletileg ír a Manifestációs Háborúról, addig a következő kiadásban már mint megtörtént ténynt ábrázolják. Egyesekben pedig csak veszélyes célzás utal az amundokra.

Hogyne telne! Folyamatosan. És a legjobb az egészben, hogy mindenki akkor és ott játszik, amikor akar. Hogy mit nevezünk az ynevi mostnak, az éppen ezokból változó. Tény, hogy a legtöbb játék a Tizenhétedik Zászlóháború és a századforduló környékén játszódik. Mivel a Manifestációs Háború az egyik korban még el sem kezdődött, a másikban viszont már véget is ért, ezért csupán nézőpont kérdése, hogy miként beszélünk róla. Ha tényszerűen akarunk maradni, akkor az olvasóközönség most annyit tudhat,

hogy p.sz. 3692-ben kitört, az amundok igencsak előrenyomultak, a dzsadok menekülőre fogták, Krán és Pyarron kényszerű paktumot kötött...

Am mint mindennek, egyszer ennek a háborúnak is vége szakad, de ez még a jövő zenéje. Tudom sokaknak nem elég az, hogy mi tudjuk, mi lesz az egész vége, de beláthatod, hogy nagyon csúnyán telőnék a poént, ha egy-egy kiadványban lerántanánk a leplet az egészeztől. Lesz folytatás...

- Amennyiben az idő telik Yneven, akkor mikorra várható az Új Káoszkor?

Mint a fentiekből - remélem - kiderült, az idő tőle telhető módszerességgel telik. Az Új Káoszkor beköszönté-re mindenesetre még várni kell. Amit bizonyosan tudni lehet róla, hogy az új korok érkeztekor egyetlen Jelhordozó sem lehet Ynev földjén, s legközelebb csakis az új Korszakban (Nyolcadkor) születnek majd újjá.

Ennek megfelelően, ha Tier Nan Gorduint és társait elengedik a földről az istenek, újabb sorsfordító események következnek. Ha figyelembe vesszük a Prófeciát: "Utolsónak marad a Fekete Dalnok / Égi hajóhídról keres megszűrt partot..." bizonyosak lehetünk benne, hogy Gorduin halála lesz az egyik jel az új kor eljövételének.

Ez semmiképpen nem egyik napról a másikra történik majd. Sokan úgy vélik, a Tizenötödik Zászlóháborúnak komoly szerep jut majd benne.

- Ez inkább egy kérdésnek felel meg, mint egy kérdésnek. (Sőt, ez igenis egy kérdés.) Nem lenne lehetséges, hogy azt, amit olvastam a Bestiáriumban az őssárányokról (mármint, hogy alig van egy tucatnyi), a legközelebbiben átirjátok egyszerűen "meghatározhatatlan keves"-re? Ugyanis nekem már akadt dolgom egy őssáránnal 5. TSZ-en (persze nem volt harc) és úgy gondolom, hogy egy kicsit feljebb kellene rakni a mércét, mert biztos, hogy eleve szinte naponta hullanak el az őssárányok és ez igencsak fura egy dolog, mert az oké, hogy mindenki

megteremtheti a maga Ynevét, de ez azért tényleg... olyan... (SZÓVAL NEM HELYÉNVÁLÓ!)

Sajnos csak arra tudok ígéretet tenni, hogy átírjuk a számukat "meghatározhatatlan kevés"-re, ám ettől függetlenül azt kell mondanom, hogy tényleg NAGYON KEVÉS akad belőlük. Az a fucát körüli szerintem igenis megfelel a valóságnak. Az pedig, hogy szinte minden nap hullának el, sajnos minden alapot nélkülöz. Tudtommal az anuriai sárkánylovakok sem összárkányokon közlekednek. Szerintem helyénvaló, hogy ilyen kevesen vannak, aki pedig találkozik egy ilyennel, az valóban meghatározó élmény - körülbelül annyira nagy kell legyen ézetű a karakter becsülete, mint Karvalynak a Szigetvilág varázslójában, aki valóban beszélt egy sárkánnyal, sőt még a nevét is tudta. (Jövőnek hívták, úgyhogy én is tudom). Pedig Szigetvilágon SOKKAL TÖBB sárkány él, mint Yneven.

- Van nekem több tucat varázslat, pszi diszciplína és egyéb ötletem, amennyiben ez érdekli a mélyen tisztelt Szerkesztőséget, akkor zászlójelet, morze-kódot vagy egyéb kommunikatív jelet kérnék.

Feltűrtam a lakást, hogy valami tisztességes füzetecskét vagy legalább egy kisdobos zsebkönyvet találjak, hogy idemorézszam neked, hogy: I.G.E.N. Abból, amit írtál úgy gondolom, hogy helyesen látod Ynev dolgait, a szabályrendszer hibáiról már nem is beszélve. Várjuk azokat a javaslatokat!

Thúri László, Budapest

- A Rúna IV/4. Lev. rovat elején egy névtelen debreceni sporttárs segítségért kiált, mert nem tud a II/1 számban megjelent Harcművészek fegyvertára c. cikkhez hozzájutni. Az egész cikk egy A/3-as lapra elfér, ezt mellékelten küldöm az előtte levő cikkkel együtt...

Külön öröm, valahányszor ilyen jellegű, segítőkész leveleket kapunk. Sajnos viszont az illető címe már nincs meg. Úgyhogy arra kérem, ha még szüksége van rá, írjon, telefonáljon a szerkesztőségbe és hagyja meg, hogy Thúri úr gáláns ajándékát elküldhesük neki. Mivel László a közvetlen kapcsolattartást sem tartja kizártnak, akár személyesen is lelevelezhetitek ezt a dolgot. Még egyszer köszönjük.

Holczmann Balázs

- Engedjétek meg, hogy elmondjam a véleményem az újságról. Én nagyon ellenszenves és modortalan dolognak tartom az Előbeszéd elhagyását. Ez olyan, mint egy beköszönés nélküli levél. Illetlenség. Tudom, hogy fontos a reklám, meg az elköltözés híre, de mindenképpen szorítanék neki helyet és időt.

Teljességgel igazad van, elnézésedet kérjük. Ugyanakkor azt is mindig fontolóra kell venni a szerkesztésnél, hogy mi hova kerül, minél hol van még egyáltalán hely. Ezen kívül az Előbeszéd mindig az utolsó pillanatban készül, hogy aktuális és friss legyen, ha pedig valami eddigre kiszorítja a lapból, akkor modortalanság ide, illetlenség oda, nem marad neki hely. Egyetlen egyszer sem szánt szándékkal került ki. Ezzel együtt én magam is szeretném, ha minden szám valóban az Előbeszéddel kezdődhetne.

- Kifogásolom ezen túl a címlapot, pontosabban a borítófestményt. Nagyon csúnyák és nem illenek egy ilyen színvonalú laphoz (lásd: III/1, III/4, IV/3). Miért kell erőltetni a külföldi grafikát, amikor sokkal szebbek a ha-

zaiak? (pl: II/1, II/2, II/3, II/4) Ne szégyelljük, hogy van egy Boros-Szikszaink!

Nem szégyelljük, épp ellenkezőleg. Ami a borítókat illeti, szerintem még nem akadt olyan, ami egyformán tetszett volna mindenkinek, még a szerkesztőségben belül is. Igyekszünk úgy összeállítani őket, hogy ne érhesse szó a ház elejét, erre tessék... De hát mivel ízlések és pofonok különbözőek - hogy a jól bevált közhellyel mentsem ki magam - erről kár lenne tovább vitatkozni. (Egyébiránt a III/4-es szám borítója is magyar szerzőé, nekem pedig Josh Kirby - IV/3 - az egyik kedvencem.)

- Ezen felül, ha az emberfiának ír-nak egy e-mailt, akkor illik rá válaszolni, főleg, ha az a kiadó érdekeit is szolgálná, legalább egy "kösz-nem"-et.

Nem tudom, hogyan történhetett, mivel nem én foglalkozom vele, de ha tőlem elfogadsz egy bocsánatkérést, akkor ne haragudj.

Az aranyköpéseid közül egy tetszett igazán, azt ide is kopírozom gyorsan:

KM: Mit csináltok?

JK: Letáborozunk!

KM: Jó. Ki megy elől?

Ha valakinek akadnak hasonló mulatságos kis szösszenetei, nyugodtan írja csak meg, ha összejön, akár egy rovatot is kikönyörgünk neki Főnöknél.

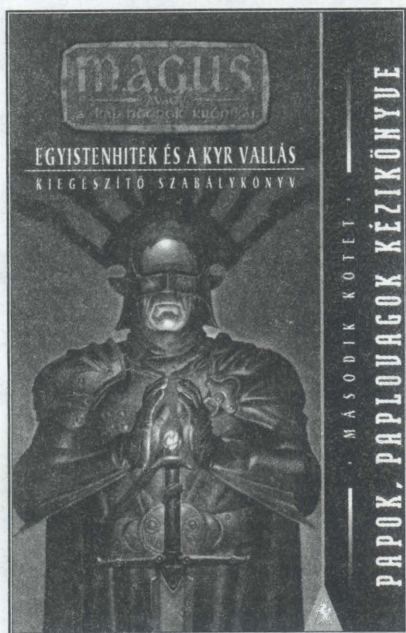
Líthas!

Gazsi

Keresek olyan budapesti Klubokat, társaságokat akik ismerik a magyar nyelveken megjelent szerepjátékokat és játszik is azokat. Szeretnék én is beszállni a társaságba. Továbbá keresek olyan egyedülálló személyeket akiknek nincs társaságuk, de szeretnének szerepjátékot játszani.

Címem: Arday József. Budapest X. Állomás utca 13. VIII. em. 37. 1102.

KIADÓI TERVEK



M.A.G.U.S.: Papok, paplovagok kézikönyve, 2. Kötet (kiegészítő szabálykönyv)

A Papok, paplovagok kézikönyvének első kötete a pyarroni és a dzsad vallás rejtelseibe vezette be olvasóit. A második, reményeink szerint áprilisban megjelenő, kötet az Yneven honos egyistenhitek kalauza: feltárul benne Domvik, Ranagol és Ranil követőinek minden titka, legyen szó játéktechnikáról avagy a háttérvilág rejtelseiről. A monoteista vallások mellett azonban végre fellebben a fátyol az elfeledett istenek kultuszáról, a Kyr vallásról is. Tharr és Sogron egyháza mellett részletes leírást kapunk az Árnyékúrnő, Morgena újramanifesztálódásáról is. A kötetet részletes - mindkét kiadványra vonatkozó - tárgymutató és függelék zárja, és az első kötetben megjelent sajnálatos hibák errátája.

Margaret Weis és Tracy Hickman: Elf csillag I. kötet (A Halálkapu ciklus második regénye)

A Dragonlance krónikák szerzőpárosának legsikerültebb, legnépszerűbb ciklusa kétség kívül a Halálkapu sorozat. E ciklus első regénye, a Sárkányszárny megjelenésekor hatalmas sikert aratott. A második regény - Elf csillag - talán még jobb, mint az előző: tovább meséli a szétszakadt síkok és a Labirintus világának történetét. Haplo és Hugh ezúttal az elfek birodalmában keresik sorsukat és várják, hogy végzetük kiteljesedjék...

Gáspár András: Kiálts Farkast 2. Két életem, egy halálom

A Galaktika díjas Gáspár Andrást méltán tartják a magyar SF legjelentősebb élő alakjának. Első regénye a Kiálts Farkast a magyar cyberpunk előképe, több kiadást is megért, és hatalmas sikert aratott. Talán sokan tudják, hogy Gáspár András több álnéven is publikál, igaz, legnépszerűbb és legismertebb álcája Wayne Chapman, a hazai fantasy irodalom apostola.

A Kiálts Farkast 2. régóta készül, először 1993-ban ígérte kiadónk a közönségnek. Nem túlzunk tehát, ha azt állítjuk, egy igen régi adósságot törlesztünk a végre elkészült regény megjelentetésével.

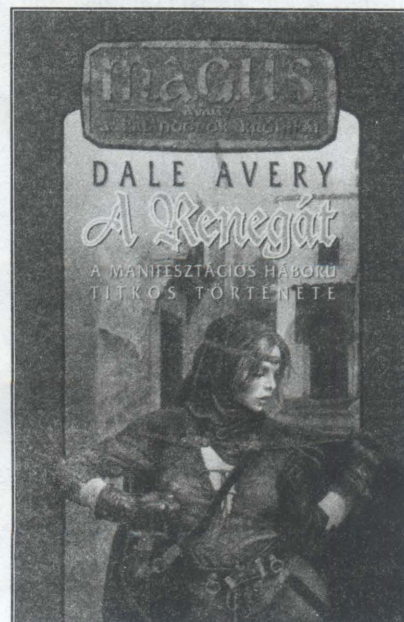
Kíváncsiak-e tudni a választ 2093 júniusának legégetőbb kérdéseire? Arra, hogyan lett a Fogyasztói Titkosszolgálat Fellegh névre hallgató sztárügynökeiből egyetlen éjszaka alatt békés múzeum igazgató; az igazság bajnokaként ismert Gavoda nevű zsaruból nagystílű gonosztevő, a házasodni készülő Vogel Zsigmondból pedig - újfent - magányos hős? A válasz már nem késik soká... Ellenfelei ördögi tervet eszeltek ki. Megfosztották múltjától. Megváltoztatták je-

lenét. Elvették tőle a legdrágábbat is. De elkövettek egy hibát... Életben hagyták.

Dale Avery: A renegát

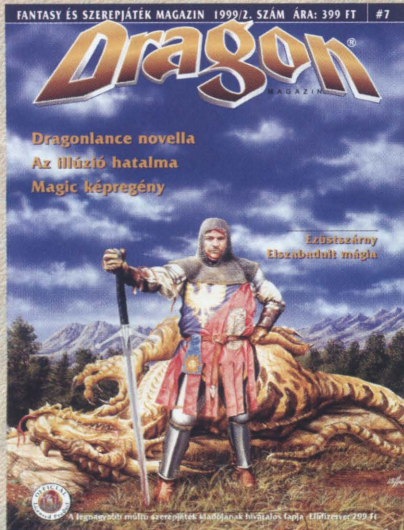
A M.A.G.U.S. kötetek egyik legklasszikusabb darabja, öt évvel ezelőtt látott először napvilágot. Ahogyan ez a felmérésekből kiderült, azóta is töretlenül őrzi vezető helyét, mint minden idők legnépszerűbb M.A.G.U.S. regénye. Újabb kiadását azonban nem csak ezen tények teszik időszerűvé, hanem a felcsillanni látszó, halvány reménysugár: talán még ebben az évezredben megszülethet folytatása is.

A P.sz. 3690. esztendőben, a Taba El Ibarában küszöbön áll a Manifesztációs Háború: Amhe-Ramun, a már-már elfeledett amund isten újra testet ölt, hogy sarka alá hajtsa a Délvidék - majd egész Ynev - népeit. Kránnak és Pyarronnak, érdekeik látszólagos azonossága ellenére azonban még saját harcukat is meg kell vívniuk...





**A legnagyobb múltú szerepjáték kiadójának
hivatalos lapja most először Magyarországon!**



Ízelítő az 7. szám tartalmából

Dragonlance novella • Dale Avery novella
Az illúzió hatalma • Elszabadult mágia
Magic képregény • Az Ezüstszárnny
NJK, avagy „Nocsak! Játsható Karakterek?”
AD&D kaland

Továbbá:

varázslatlisták • könyvajánló • humor

Ára: 399 Ft • Előfizetve: 299 Ft

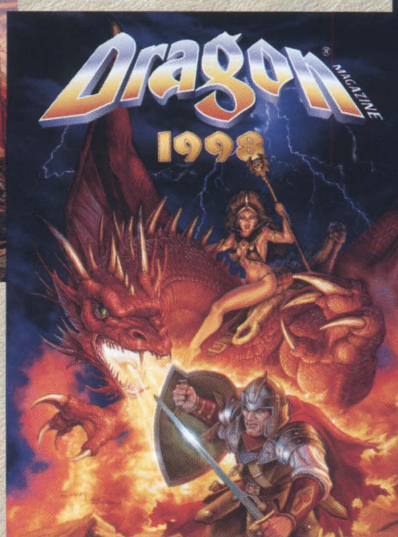
**Megjelenik márciusban,
keresd az újságárusoknál!**

**Már kapható a Dragon magazin 1998-as
évfolyamának összegyűjtött, keménytáblás kiadása!**



A kötet tartalmaz:

356 oldalt,
ebből 100 oldal színes
20 novellát
1 lapozgatós kalandjátékot
1 teljes képregényt
24 szerepjáték szakcikket
5 AD&D kalandmodult
30 könyvajánlót



az alábbi szerepjátékokhoz és világokhoz:

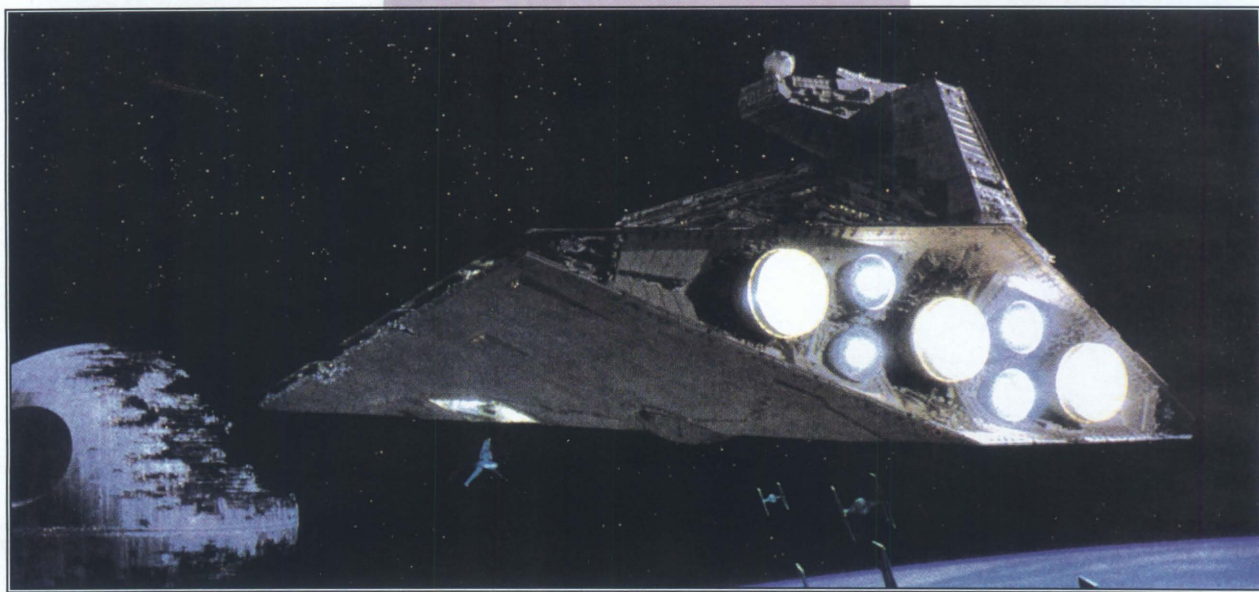
Dragonlance, Forgotten
Realms, Dark Sun, Ravenloft,
Planescape, Greyhawk,
Alternity,
Codex, Vampire: The
Masquerade

Mellékletek: poszter, kártyanaptár, könyvjelző

Megvásárolható a könyvesboltokban 2400 Ft-ért,

vagy megrendelhető a Hydra Könyvklubtól 2000 Ft-ért!

A BIRODALOM TITKAI



A BIRODALMI VEZÉRKAR

MOTTI TENGERNAGY

Mottit, a számos feltörekvő birodalmi főtiszt egyikét, a rendszer iránti rendíthetetlen lojalitása emelte ki társai közül - másban nemigen nyújtott kimagaslót. Bár igen sok sikeresen végrehajtott megbízatás fűződik a nevéhez, ezeknek túlnyomó része kezdetől fogva rutinfeladat volt; eredményeit - akárcsak egész pályafutását - tulajdonképpen túlbecsülték.

Tántoríthatatlan hűségéért jutalmul megbízták Tarkin nagymoff támogatásával és védelmezésével; ő volt a harmadik ember a Halálcsillag parancsnoki triumvirátusában, amit rajta kívül még Tarkin és Tagge tábornok alkotott. Miután a Halálcsillag-projekthez vezényelték, hamarosan sor került Motti első összetűzésére Darth Vaderrel. Mivel Vader „csak” a Császár személyes megbízottja volt, aki a projektet felügyelte, de a közvetlen parancsnoki láncolatban nem kapott szerepet, Motti nem sokba nézte az ébenfekete páncélba bújtatott „pojácát”. Az, hogy Vader nyíltan emlegette a misztikus Erőt és az ősrégi múltba tartozó Jedi-lovagokat, cseppet sem javított Motti véleményén; a fiatal tengernagy számára a Fekete Lovag zavaros beszédű, károgó boszorkány volt csupán.

A Halálcsillag-projektet titokban Palpatine finanszírozta, a mindennapos ügyek intézését azonban Tarkinra és Mottira bízta. Most, hogy többé nem kellett okvetlenkedő politikusok megbékítésére fecsérelniük az időt, irgalmatlan becságyuk végre szabad teret kapott.

Motti az erőszak híve volt, katonai és személyes értelemben egyaránt. Mélyen megvetette Vadert és „bűvészkedését”. Számára az egyetlen kézzelfogható dolog a hatalom volt, márpedig a hatalom műszaki csodákban öltött alakot, példának okáért a Halálcsillagban. Az Erő, mint számtalanszor hangoztatta, csupán egy kihalófélben lévő szekta vallása, a „mágia” pedig közönséges csalás. Hiába leckéztette meg egy ízben Vader, a makacs Motti továbbra sem volt hajlandó hinni az Erő misztikus, megfoghatatlan természetében.

MOTTI TENGERNAGY

Típus: Birodalmi tábornok

ÜGYESSÉG 3K+2

Sugárfegyver 5K, sugártüzérség 5K, kitérés 5K, pusztakezes védelem 4K+2

TUDÁS 3K+1

Bürokrácia 5K+2, bolygórendszerek ismerete 5K+1, taktika: flották 9K+2, taktika: ostrom 7K

MECHANIKA 3K

Asztrogáció 5K, csatahajó vezetés 4K+2

ÉRZÉKELÉS 2K+2

Alkudozás 3K+2, parancsnoklás 5K+1

ERŐ 2K+1

Pusztakezes harc 4K, kitartás 4K+1



TECHNOLÓGIA 3K

Komputerprogramozás/komputerjavítás 4K, biztonságtechnika 4K+1

Karakter Pontok: 7

Mozgás: 10

Felszerelés: adattároló, sugárpisztoly (4K), adóvevő, rangjelzések



TAGGE TÁBORNOK

A Halálcsillag védelmi rendszeréért felelős fő taktikus Tagge tábornok volt. Míg az állomás építését és felszerelését Tarkin felügyelte, a működő rendszerek és a védelmi fegyverzet mindennapos működését Tagge ellenőrizte.

Tarkin, ez a ragyogó bürokrata a nagyívű stratégia tervezéssel foglalkozott; Tagge felelt az utánpótlásért és a személyzet moráljáért. Taggénak kellett átültetni a kormányzó terveit a valóság talajára. A Halálcsillag lehallgatott rádióüzeneteinek elemzése egyértelműen kimutatja, hogy a parancsnoki hármásban Tagge volt a legstabilabb, legmegbízhatóbb személyiség.

Följegyezték róla, hogy komoly fenntartásai voltak a Birodalmi szenátus feloszlátásával kapcsolatban. Egyike volt azon kevés magas rangú Birodalmi tisztnek, akik komolyan vették a Felkelő Szövetség fenyegetését. Tudta, hogy a Szövetség igazi hajtóereje az erkölcsi meggyőződés, amely hosszú távon kiegyenlítheti a gyatra flottaállomány és a kis létszámú haderő okozta hátrányt. Arra is rájött, hogy a Halálcsillagnak, ennek a tűzokádó űrbéli sárkánynak, fatálisan sebezhető pontja van a páncéltáblájában. Ha Tagge karizmatikusabb személyiség lett volna - mint Tarkin nagymoff -, vagy gyakrabban hangoztatta volna a véleményét - mint Motti tengernagy -, könnyen lehet, hogy a Halálcsillag átvészeli a felkelők támadását, és a Szövetség elbukik.

A fiatal Tagge taktikus, számító elme volt. Hitt az előkészü-



letek hatalmában; abban, hogy sosem szabad akcióba lépni, amíg a terv minden részlete tökéletes pontossággal nem illeszkedik egymáshoz. Tisztelte a felkelők harckészségét, és ez óvatossá tette. De más, befolyásosabb vezetők folyton figyelmen kívül hagyták a tanácsait. Úgy vélekedett, hogy a Császár jóval zökkenőmentesebben uralkodhat a szenátusra támaszkodva; ez az álláspont csaknem kegyvesztetté tette Tarkin szemében.

Sajnos Tagge katonai kiképzése, a vérebe nevelt engedelmesség a halálához vezetett. Ha határozottabban viselkedik, akár olyannyira, hogy egyenesen a Császár elé járul a panaszával, Tagge még ma is élhetne, és talán ő lenne a győzedelmes Birodalom „katonahőse”.

TAGGE TÁBORNOK

Típus: Birodalmi tábornok

ÜGYESSÉG 2K

Sugárfegyver 3K+2, pusztakezes védelem 3K, kitérés 4K, gránátdobás 4K

TUDÁS 3K+1

Bürokrácia 4K+1, üzlet 8K, üzlet: Tagge iparvállalatok 10K+2, hadtörténelem 7K, túlélés 4K+2, taktika: csatahajók 7K, taktika: flották 8K, taktika: ostrom 7K+2, taktika: vadászgépek 6K+2

MECHANIKA 3K+2

Lovaglás 4K+1, antigravitációs jármű 5K+1

ÉRZÉKELÉS 3K

Parancsnoklás 4K+2, fürkészés 5K

ERŐ 3K

Pusztakezes harc 4K+2, súlyemelés 4K

TECHNOLÓGIA 3K

Komputerprogramozás/komputerjavítás 5K, robbantás 5K+1, biztonságtechnika 4K

Karakter Pontok: 12

Mozgás: 10

Felszerelés: adattároló, sugárpisztoly (4K), adóvevő, rangjelzések

VEERS TÁBORNOK

Maximilian Veers tábornokban ideális mértékben keveredik a fondorlat, az irgalmatlan hatékonyság és a Birodalom iránti hűség. Egyike a legkiválóbb katonáknak, akiket a Birodalmi hadigépezet valaha kitermelt magából. Ez lemérhető azon is, milyen szokatlan gyorsasággal járta meg a katonai ranglétrát. Ami azonban még figyelemreméltóbbá teszi pályafutásának történetét, az az, hogy elképesztő számú hajdani feljebbvalója kötelezte el magát a támogatására.

Veers a Birodalmi hadseregben kezdte karrierjét, és hamarosan a páncélos fegyvernemnél kötött ki. Úgy érezte, hogy a páncélozott terepjáró szállítójármű (PTSz) néven emlegetett roppant gépszörnyek fejezik ki leginkább az ő és a Birodalom személyiségét. Önsanyargató elhivatottsággal és meglepő intelligenciával vetette alá magát a kiképzésnek. Figyelemreméltó kezdeményező-készségről tett tanúságot, nem egy „öngyilkos bevetésről” tért vissza úgy, hogy túlteljesítette a kitűzött célokat.

Feljebbvalói egyrészt igen tehetségesnek, másrészt igen veszedelmesnek tartották. Előléptették PTSz-parancsnokká, aztán elküldték egy isten háta mögötti világra, ahol két lehetősége volt: vagy bizonyít, vagy elpusztul. A Culroon III-on Veers megtette az első lépéseket felfelé a katonai ranglétrán, amikor megmentett egy rohamosztagos különítményt egy ostoba tábornok ügyetlenkedéseitől. Előléptették őrnaggyá - a többi pedig jött magától.

Nem sokkal alezredessé való avanszálása után sötét kérdések



merültek föl a hivatali előretörése során alkalmazott módszerekkel kapcsolatban. A yavini csata azonban a Halálcsillag pusztulásával jókora hatalmi vákuumot eredményezett, és Veers azonnal megragadta az újabb kínálkozó alkalmat az előléptetésre. Ezúttal jókorát ugrott előre, az egész ezredesi testületet megelőzve: a Vader nagyúr flottájához beosztott szárazföldi haderők parancsnokságát bízták rá, tábornoki rangban. Hogy a kinevezésben Veers hírneve játszott-e a döntő szerepet, vagy feljebbvalói egyszerűen meg akartak szabadulni tőle (a Vader nagyúrral való közvetlen érintkezés sosem tartozott az irigylésre méltó megbízatások közé), az talán már sosem fog kiderülni. Mindenesetre egyetlen ezredes sem kérdőjelezte meg ezt a rendhagyó előléptetést, és a Veersszel kapcsolatos sötét pletykák is hamar elcsitulak.

Ez a megbízatás egy Veershez hasonló személy számára pályafutása csúcspontját jelenti; és ő nem is késlekedett a bizonyítással. Néhány héttel előléptetése után a Veers alá rendelt csapatok 10 százalékos veszteséget könyvelhettek el, hatásfokuk azonban 50 százalékkal javult. A tábornok időzítése hibátlan volt, mint az később egy Hoth néven ismert félreeső rendszerben is kiviláglott.

Általában Veers az a birodalmi főtiszt, akinek a hothi hadjáratban aratott hatalmas diadalt betudják. A birodalmi hadiflotta stratégiai jelentőségű hibáját kiküszöbölve sikerült bizonyítani, hogy megérdemelte rendhagyó előléptetését. Mikor a birodalmi flotta a Hoth közvetlen közelében lépett ki a hiperűrből, elvesztette a meglepetés adta előnyt, és az űr-föld bombázás lehetetlenné vált, mivel a felkelőknek volt idejük felvonni a planetáris védőpajzsokat. Így hát szárazföldi támadást indítottak ellenük, Veers vezetésével, aki mesterien hajtotta végre feladatát: a PTSz lépegetőkből álló támadó éket hátul és a szárnyakon különítményes támogatással vetette csatába. Ha a Szövetség nem állt volna készen a nap bármely órájában a kiűrtésre, a szabad galaxis reménye minden bizonnyal tűnékeny, fakuló emlékkép lenne már csupán.

Veers mai is egyre nagyobb tekintélynek örvendő tisztársai körében, miközben lassan nyomul fölfelé a parancsnoki láncolatban.



MAXIMILIAN VEERS TÁBORNOK

Típus: Birodalmi tábornok

ÜGYESSÉG 2K

Sugárfegyver 5K+2, sugártüzérség 6K, kitérés 4K+1, pusztakezes védelem 4K

TUDÁS 3K+1

Bürokrácia 5K, megfélemlítés 5K+1, túlélés 4K+2, taktika: szárazföldi támadás 8K+2, taktika: osztagok 6K+1

MECHANIKA 3K+2

Lépegető: PTSz 8K

ÉRZÉKELÉS 3K

Alkudozás 4K+2, parancsnoklás 6K+1, fürkészés 4K+2

TECHNOLÓGIA 3K

Robbantás 4K, lépegető javítás: PTSz 5K

Erő Pontok: 3

Sötét Oldal Pontok: 2

Karakter Pontok: 10

Mozgás: 10

Felszerelés: Páncélsisak (+1K fizikai behatások és +1 energiatámadások ellen), robbanásbiztos páncél (+1K fizikai behatások és energiatámadások ellen), nehéz sugárpisztoly (5K)

OZZEL TENGERNAGY

A birodalmi haditengerészet számos tisztje nem volt hajlandó elfogadni a Császár „Új Rendjének” valódi jelentését és természetét. Következésképpen sokan közülük, akiket mámorossá tettek a hatalomról és befolyásról szőtt ábrándos vágyálmok, hamarosan az Új Rend irgalmatlan csizmasarka alatt találták magukat.

Darth Vader, mint a Császár személyes megbízottja, nem tagozódott bele a Birodalom katonai hierarchiájába, hanem föltette állt annak. Azok, akik hivatalos rangfokozattal rendelkeztek, gyakran tápláltak ellenszenvet a Fekete Lovag iránt. Elég gyakran megtapasztalhatták azonban gonosz haragját is. Ezek közé a balga birodalmi főtisztek közé tartozott Ozzel tengernagy is.

Sokan úgy vélik, hogy Ozzelt nem annyira személyes képességei, hanem inkább a családja és a katonai körök közötti hagyományosan jó kapcsolatok miatt nevezték ki annak a flottának az élére, amely a rejtőzködő Szövetség sarokba szorítását és eltiprását kapta feladatul. Egy másik elmélet azonban hihetőbbnek tűnik. Ez a flotta Darth Vader személyes fegyvere volt, a parancsnoki posztra azonban egy hivatásos katonát kellett állítani, különben minden bizonnyal zendülés tört volna ki a vezérkar magas rangú tisztjei között.

Akármilyen okok is vezettek a kinevezéséhez, a parancsnokságot Ozzel kapta meg. Feladata az volt, hogy vadássza le és pusztítsa el a Felkelő Szövetséget, ha kell, a legszélsőségesebb módszerek alkalmazásával. Ám Ozzel, a rendelkezésére álló hatalmas erőforrások dacára, sokkal személyesebb módon akarta megközelíteni a problémát. Minden nyomot személyesen szándékozott követni. Ez aztán azt eredményezte, hogy a félelmetes flotta az egész galaxist beköborolta, hamis pletykák és félrevezető információk nyomában.

Vader nagyúr azonban nem sokáig tűrte ezt a szeszélyeskedést. Nekilátott korlátozni Ozzel döntési szabadságát, hogy dróton rángatott bábút csináljon belőle, akinek egyetlen feladata továbbítani a parancsokat a közkatonáknak. Ozzelnek nem volt annyi józan esze, hogy tudja, mikor célszerűbb megtartani magának a véleményét, és vitába szállt Vaderrel, hogy érdemes-e átkutatni a Hoth-rendszert. Mikor a flotta Ozzel parancsára túl közel lépett ki a hiperűrből a Hoth-rendszerhez, Vader megbüntette a tengernagyot, amiért elárulta a felkelőknek a jelenlétüket.

- Amilyen ügyetlen, olyan ostoba is - mondta róla.



Ez volt az utolsó alkalom, hogy Ozzel tengernagy csalódást okozott Vader nagyrúrnak.

OZZEL TENGERNAGY

Típus: Birodalmi tengernagy

ÜGYESSÉG 3k+2

Sugárfegyver 4K, sugártüzérség 4K+1, önjáró löveg 4K+1
TUDÁS 3K+1

Bürokrácia: birodalmi flotta 5K, bolygórendszerek ismerete 6K, taktika: csatahajók 7K+1, taktika: flották 6K

MECHANIKA 3K

Asztrogáció 5K, csatahajó vezetés 4K+2

ÉRZÉKELÉS 2K+2

Parancsnoklás 10K, fűrkészés 4K

ERŐ 2K+1

TECHNOLÓGIA 3K

Komputerprogramozás/komputerjavítás 4K, biztonságtechnika 4K+1

Karakter Pontok: 9

Mozgás: 10

Felszerelés: sugárpisztoly (4K), adóvevő, adattároló

PIETT TENGERNAGY

A birodalmi haditengerészetben általában hosszú ideig kell várakozni az előléptetésre, s ha végül mégis bekövetkezik, szinte mindig politikai háttére van. Vader nagyrúr flottájában azonban nem ezek a szabályok érvényesültek. Az ő hadseregében az előléptetések többnyire a kudarcot vallott főtisztek kivégzésének a következményei voltak.

Vader nyilván úgy vélte, a félelem a legjobb motiváló tényező, ám a flottája által nyújtott teljesítmény meghazudtolta ezt az alapelvet. Az ő esetében a félelem inkább hátráltató tényező volt, feszült, ideges légkört teremtett, egymás után elkövetett hibákhoz és egy sor értelmetlen kivégzéshez vezetett. Volt azonban egy ember, aki képes volt hibái leplezésére és kimagyarázására. Hamarosan ő került az egész flotta élére. Ez az ember Piett tengernagy volt, egy főtiszt, akinek több ízben is sikerült ravaszul átvészelnie a Fekete Lovag haragját a posztján töltött idő alatt.

Piett azonban nem minden erőfeszítés nélkül jutott el ideig. Pályafutása papíron szinte makulátlanak tűnt. Számos hibát követett el, mialatt vezetői rangra emelkedett. A hibák elleplezése ugyanolyan egész embert megkövetelő képesség, mint az elkerülésük. Egyesek szemében talán a diszkréció a legfőbb erény.

Piett karrierje egy kicsiny őrsztag parancsnokként indult valahol a Külső Szegélyen. Nem a legígéretesebb pályakezdés egy fiatal tiszt számára, Piett azonban tőle telhetőleg igyekezett kiaknázni a lehetőségeket. Megbízata során tiszteletreméltó mennyiségű „szabotázst és rendzavarást” hiúsított meg; az övé lett az egyik legbiztonságosabb szektor a Birodalom vad és gyakran ellenőrizhetetlen Külső Szegélyén. A távoli régiókban töltött szolgálata során csak dicsőítő jelentések futottak be róla, s hírneve hamarosan még a Birodalom elszigetelt vezérkari tanácsát is elérte, mélyen a Magvilágok között. Beválogatták őt a parancsnokok elitcsapatába, akiket azért toboroztak, hogy segítsenek Vader nagyrúr flottájának felkutatni a felkelők új támaszpontját.

Mikor a flotta összeállt, Piett (akkor még) kapitány parancsnok Ozzel tengernagy volt. Kezdetben a flotta legtöbb tisztje Ozzel hatalmát egyenlőnek vélte Vaderével, és őt tartották a flotta parancsnokának, Piett azonban bölcsőbb volt ennél. Hallott már történeteket Vader önkényes „büntetéseiről”, és megesküdött, hogy ő nem lesz a Sötét Nagyrúr áldozata. Piett eredeti megbízata azoknak az információknak a kiértékelése volt, melyek a galaxis legkülönbözőbb zugaiba küldött felderítő robotoktól

érkeztek, amiket a Felkelő Szövetség felkutatására küldtek.

Piett, aki tudta, hogy Ozzel minden hibát és ballépést megpróbál majd az alárendeltjeire - azaz többek között őrá - hárítani, személyesen kereste föl Vadert a Hoth-rendszerbe küldött felderítő robot jelentésével. Tudta, hogy a tengernagy úgylis csak lesöpörné az asztaláról, és bevett szokása szerint „kézzelfogható bizonyítékokat” követelne. Így hát Piett megvárta, amíg Vader nagyrúr is a hídon tartózkodik, és akkor fordult Ozzelhez a jelentéssel. Ozzel, ahogy számított rá, egy kézlegyintéssel akarta elintézni az egészet, mondván, hogy neki „nem nyomokra, hanem bizonyítékokra” van szüksége. Hihetetlenül éles érzékszerveivel azonban Vader nagyrúr kihallgatta a beszélgetést, ahogy Piett tervezte. A Fekete Lovag felülbírálta a tengernagy utasítását, és parancsot adott a flottának, hogy vegye az irányt a Hoth-rendszer felé.

Piett elképzelése tökéletesen működött: rossz színben tüntette fel Ozzel Vader előtt, ugyanakkor éles eszűnek és tehetségesnek állította be önmagát. Mikor Ozzel a Hoth-rendszerhez túl közel adott parancsot a flottának a hiperútból való kilépésre, s ezzel lehetővé tette, hogy a felkelők felvonják a planetáris védőpajzsokat, az utolsó hibáját követte el. Vader nagyrúr azonnal és visszavonhatatlanul „eltávolította” Ozzelt, ugyanakkor tengernaggyá léptette elő Piettet, és ráruházta a flotta vezetését.

Piett hamar megtanulta, hogy az egész flotta hadmozdulataiért felelősséggel tartozni nem éppen az elképzelhető legjobb megbízata. Bár egészen az endori csatáig - ahol is halálát lelte - megmaradt a posztján, közben számos olyan hibát követett el, amiért bármelyik másik főtisztet haladéktalanul kivégezték volna.

PIETT TENGERNAGY

Típus: Birodalmi tengernagy

ÜGYESSÉG 3K+2

Sugárfegyver 4K+2, kiterés 4K

TUDÁS 3K+1



Bürokrácia: birodalmi flotta 5K+2, megfélemlítés 5K, bolygórendszerek ismerete 4K+2, taktika: csatahajók 6K, taktika: flották 4K

MECHANIKA 3K

Asztrogáció 6K, csatahajó vezetés 4K+1, vadászgép 4K

ÉRZÉKELÉS 2K+2

Parancsnoklás 8K+2, szélhámosság 4K

ERŐ 2K+1

Kitartás 3K+1

TECHNOLÓGIA 3K

Komputerprogramozás/komputerjavítás 4K, biztonságtechnika 4K+1

Karakter Pontok: 6

Mozgás: 10

Felszerelés: sugárpisztoly (4K), adattároló, adóvevő

Sokan csodálkoznak, hogyan élhette túl Piett tengernagy a

bespini fiaskót. Egyértelmű, hogy nem sikerült elfognia a *Millennium Falcon*-t, mielőtt az belépett volna a hiperűrbe, márpedig Vader nagyúrnak kevesen okoznak úgy csalódást, hogy utána személyesen beszélhessenek róla.

A felkelők új támaszpontjának felkutatására összeállított hadiflotta élén töltött ideje alatt Vader lépteit főtisztek holttestei kísérték mindenfelé. Így vagy úgy, de mindegyikük „csalódást okozott” a Fekete Lovagnak. Hogyan élte akkor túl a kudarcát Piett tengernagy?

Talán a Skywalkerrel való összecsapás valahogy megváltoztatta a Fekete Lovagot. Vader szokatlanul csendesen tért vissza a csillagrombolóra. Megszokott, fenyegető aurája mintha kissé megcsappant volna.

A bespini incidens követően Vader a maga dolgaival volt elfoglalva, és a flotta parancsnoksága visszazállt Piettre. Piett képes volt kissé lazítani, és forrón remélte, hogy túl fogja élni előléptetését, számos elődjétől eltérően.

Flottája azt a parancsot kapta, hogy vonuljon rendszerről rendszerre, véletlenszerű pályán, hátha rábukkan a felkelő hajóhadra. Ennek a taktikának persze elképzelhetetlenül csekély esélye volt a sikerre, és Piett sejtette, hogy a Császár valami más történetet forgat a fejében.

Hónapok teltek el. A flottát végül az Endorhoz rendelték, és utasították, hogy rejtőzzen el az erdős hold túloldalán. A felkelők támadásba lendültek. Mikor Piett flottája előbukkant a hold mögül, meglepetésük teljes volt. És mikor a Halálcsillag működésbe lépett, a szövetségi flotta halálra lett ítélve.

Legalábbis Piett így gondolta.

Piett tengernagy nem nyújtott valami ragyogó teljesítményt a posztján. A felkelők ügyesen és elszántan verekedtek. Hiába támogetta a Halálcsillag félelmetes szuperlézerével, a birodalmi flotta lassan visszszorult, Amikor a felkelő csatahajók behatoltak a csillagrombolók közé, hogy beszűkítsék a Halálcsillag mozgásterét, Piett már bukott ember volt.

A harc tetőfokán a felkelőknek egy halálmegvető bátorsággal intézett támadása megsemmisítette Piett zászlóshajóját, az *Executor* szuper-csillagrombolót. Piett nem élte túl hajója pusztulását.

PIETT TENGERNAGY (AZ ENDORI CSATA IDEJÉN)

Taktika: csatahajók 6K+1, taktika: flották 4K+1
Biztonságtechnika 5K

hiba, egyetlen kudarc, és Vader nagyúr visszavonhatatlanul „eltávolítja” őket a posztjukról.

Needa egyetlen, sorsdöntő hibája túlzott magabiztosságának volt a következménye. Vader nagyúr utasítására hanyatt-homlok nekivágott az aszteroidamezőnek a *Millennium Falcon* nyomában. Az *Avenger* tetemes károkat szenvedett az aszteroidamezőben, az ütegekhez beosztott tüzekek pedig szakadatlanul azzal voltak elfoglalva, hogy a csillagromboló közelébe sodródó csillagközi törmelékre lövöldözzenek. Így amikor a *Millennium Falcon* végre előshant a gyilkos aszteroidamezőből, Needát és hajóját felkészületlenül érte az esemény.

Needa mindenesetre biztos volt benne, hogy sarokba szorította a szállítóhajót. Mikor azonban Solo kapitány egy bukófordulóval rárontott jóval nagyobb és állig felfegyverzett üldözőjére, Needa zavarba jött. Első gondolata az volt, hogy atomokra robbantja az aprócska okvetlenkedőt, Vader nagyúr azonban egyértelművé tette, hogy épen akarja a hajót és legénységét.

A későbbi események ismeretében Needa kapitány ötlete, hogy „személyesen kér bocsánatot” Vader nagyúrtól a *Millennium Falcon* elvesztéséért, az adott helyzetben nem tartozott a legbölcsebb döntések közé. A Fekete Lovag „elfogadta” a bocsánatkérést, s ösztönösége jutalmául megismertette a megalázkodó kapitányt az Erő sötét oldalával.

NEEDA KAPITÁNY

Típus: Birodalmi kapitány

ÜGYESSÉG 2K+2

Sugárfegyver 4K+1, kitérés 4K, pusztakezes védelem 3K+2
TUDÁS 3K

Bürokrácia: birodalmi flotta 3K+2, megfélemlítés 6K, taktika: csatahajók 5K+2, taktika: flották 5K, akaraterő 4K+2
MECHANIKA 3K+2

Asztrogáció 4K, csatahajó vezetés 5K+2
ÉRZÉKELÉS 3K+1

Parancsnoklás 4K+2, parancsnoklás: *Avenger* legénysége 6K+2

ERŐ 2K+1

Pusztakezes harc 4K, úzás 3K+2
TECHNOLÓGIA 3K

Csatahajó javítás 4K+1, biztonságtechnika 4K+2
Karakter Pontok: 5

Mozgás: 10

Felszerelés: sugárpisztoly (4K), adóvevő

NEEDA KAPITÁNY

- *Needa kapitány, a hajó nincs rajta egyik monitorunkon sem.*

Valószínűleg ezek voltak a legijesztőbb szavak, amiket Needa életében hallott. A birodalmi flotta végigüldözte a *Millennium Falcon* egy aszteroidamezőn, és nyilvánvaló volt, milyen sokat jelent Vader nagyúr számára a hajó elfogása.

Needa hajója, az *Avenger* birodalmi csillagromboló az irigylet élpőzicióban haladt a valaha összeállt leghatalmasabb őflottában. Az *Avenger*nek nem ok nélkül jutott ki ez a megtiszteltetés. Needa és hajója nemrégiben multhatatlan érdemeket szerzett a Külső Szegélyen a lázadások elfojtásában. Needa kíméletlen és hatékony parancsnok volt, ideális „élkapitánya” bármelyik flottának.

Csak hogy ez a kinevezés nem a Sötét Nagyúrtól, hanem Ozzel tengernagyától származott. Következésképpen Needa Ozzel legbizalmasabb tanácsadói közé tartozott a flotta vezérkarában. A tengernagy gyakran adott neki önálló feladatokat; az *Avenger* ilyenkor egymagában vágott neki bizonyos szálak felgöngyölítésének. Ez azonban csak addig tartott, amíg Ozzel parancsnoksága. A Fekete Lovag gyanakodott Ozzel minden tanácsadójára, és egyiküknek sem hagyott sok mozgásszabadságot. Egyetlen

TARKIN NAGYMOFF

Tarkin nagymoff, Palpatine rettegett szolgálja, aki először fogalmazta meg a hírhedt Tarkin-doktrínát - „a jó uralkodó a félelemre épít” - együtt pusztult el legbecsvágyóbb tervével. Az ő halála a yavini csatában legalább olyan fontos volt a Szövetség fennmaradása szempontjából, mint szellemi gyermekének, a Halálcsillagnak az elpusztítása.

Tarkin kormányzó, a Seswenna Szektor ravasz és becsvágyó uralkodója alkotta meg azt a doktrínát, amely tökéletesen kifejezte a Császár vágyait és ambícióit. A Birodalom ereje ugyan megcsappant a Halálcsillag elvesztésével, ám továbbra is rendelkezett a hadiflotta rettenetes hatalmával. Tarkin halála azonban pótolhatatlan veszteség volt. Az ő elszántsága és szervezőereje hozta létre a Halálcsillagot, az ő katonai zsenije adta hozzá a legkitűnőbb parancsnokot. Elképzelése az volt, hogy nagyszabású fegyvernek fogja használni a lakott világok megalázására és megfélemlítésére. Ő határozott úgy, hogy rettenetes példát statuál az Alderaannal; hadd lássa a Birodalom többi tartománya, milyen hatalmas a Császár!



Tarkin érdekes személyiség volt, az a fajta ember, aki teljesen megközelíthetetlennek tűnik, a harc hevében éppúgy, mint a szenátus üléstermében. Megdöbbentő, de igaz, hogy karizmája és személyes jelenléte még Darth Vader acélos eltökéltségét is képes volt megingatni - s ezzel nem egy közeli munkatársát mentette meg a felbőszült Vader halálos haragjától.

Tarkin taktikai agytrösztje a Halálcsillag fedélzetén, melynek Motti tengernagy és Tagge tábornok állt az élén, páratlan volt az egész Birodalomban. Megint csak áldás a Szövetség számára, hogy Yavinál a Birodalom legragyogóbb elméi szüntek meg létezni egy csapásra.

A Halálcsillag yavini elpusztítását követően a birodalmi haderő túlnyomó része bürokratikus káosszá züllött. Tarkin életben maradt beosztottjai viczorogva estek egymásnak a vezető nélküli légüres térben a hatalmi konc fölött, mialatt Tarkin ellenlábasai nagyszerű alkalmat láttak az eseményben, hogy tekintélyes pozíciókba kerüljenek. Az ebből adódó belviszály elegendő időt biztosított a Felkelő Szövetségnek, hogy kiűrtsse a Yavint.

Tarkin ellentmondást nem tűrő, nagyhatalmú, messzire tekintő személyiség volt. Ötletei nagyban segítették a Birodalom terebélyesedő Új Rendet. Gonosz lángelme volt, és bár a galaxis kissé nyugodtabban alhat a halála után, az emberben óhatatlanul felmerül a kérdés, hogy vajon hányan fognak még a félelem és a terror eszközeivel az ő helyére lépni. Lehetséges, hogy Thrawn, akit a Birodalom utolsó tengernagynak véltünk, még csak a kezdet volt?



TARKIN NAGYMOFF

Típus: Birodalmi nagymoff

ÜGYESSÉG 3K

Sugárfegyver 5K, kitérés 6K+2, közelharc 4K+2, közelharc védelem 5K+2

TUDÁS 4K

Idegen fajok ismerete 7K, bürokrácia 9K, kultúra 7K, megfélemlítés 7K+1, nyelvismeret 6K+1, bolygórendszerek ismerete 6K, taktika: flották 9K, taktika: ostrom 10K, értékbécslés 5K

MECHANIKA 3K+2

Asztrogáció 5K, harcállomás 5K, lovaglás 5K, csatahajó fegyverzet 4K, csatahajó vezetés 5K, csatahajó pajzsok 4K+2, antigravitációs jármű 3K+1, szállítóhajó 4K+1, fedélzeti fegyver 4K, pajzsok 4K+1

ÉRZÉKELÉS 3K+1

Alkudozás 6K+2, parancsnoklás 10K+2, szélhámosság 6K+2, szerencsejáték 5K+1, fürkészés 5K

ERŐ 2K

Pusztakezes harc 4K+1, kitartás 5K, úszás 3K

TECHNOLÓGIA 2K

Komputerprogramozás/komputerjavítás 3K, elsősegély 3K, antigravitációs jármű javítása 3K, biztonságtechnika 5K

Erő Pontok: 4

Sötét Oldal Pontok: 6

Karakter Pontok: 22

Mozgás: 10

Felszerelés: adattároló, sugárpisztoly (4K), adóvevő, rangjelzések

JERJERROD MOFF

Amikor kiválasztotta az új Halálcsillag parancsnokát, a Császár megesküdött, hogy nem fogja elkövetni ugyanazt a hibát, amit az első esetében. Szó sem lehet nagyhatalmú nagymoffról, sem pedig kormányzóból, tábornokból és tengernagyból álló parancsnoki triumvirátusról.

Az első Halálcsillag esetében a Császár három emberre bízta birodalma legfélelmetesebb fegyverét, akiknek mind megvolt a maguk külön elképzelése a harcállomást illetően. Túlságosan önkényesek, túlságosan függetlenek voltak hozzá, hogy vakon kövessék uralkodójuk parancsait. Folyton összekaptak egymással, nem engedelmeskedtek híven az utasításoknak, s ez azt eredményezte, hogy a Halálcsillag elpusztult, a gyűlölt felkelés pedig lélegzetvételnyi szünethez jutott.

Ezúttal nem fog hibát elkövetni. Az új Halálcsillagnak egyetlen parancsnoka lesz. Gyöngye ember, aki nagyon fontosnak hiszi magát, valójában azonban dróton rángatott bábu csupán. Jerjerrod tökéletes választás volt.

Jerjerrod tehetséges adminisztrátor volt, ám az ötletesség, a kezdeményezőkézség hiányzott belőle; nem fenyegetett az a veszély, hogy a Császár terveivel ellentétesen cselekszik. Becsvágyó ember volt, mint minden jó birodalmi főtitst, de nem látott elég messzire, nem bizonyult elég kitarónak hozzá, hogy elképzeléseit valóra váltsa. Mielőtt kézhez kapta volna kinevezését, Jerjerrod az „írásztal-tábornokok” közé tartozott, a Logisztikai és Utánpótlási Részlegben. Az adminisztratív részletek között kiválóan eltájékozódott, tényleges háborús tapasztalata azonban nemigen volt.

A Császárnak pontosan efféle emberre volt szüksége. Olyasvalaki kellett neki, aki gyorsan és hatékonyan felépíti az új harcállomást, viszont fogalma sincs, mire lehetne felhasználni, amikor működésbe lép. Jerjerrod betű szerint követni fogja uralkodója utasításait, így a Halálcsillag igazi parancsnoka a Császár lesz.

Jerjerrodnak - némi ösztönző hatású noszogatóssal Vader nagyúr részéről - sikerült jóval a határidő előtt üzembe állítani a harcállomást. Bár Jerjerrod sohasem értette meg, miért olyan fontos a Császárnak a munkálatok rekordidő alatt történő befejezése, Palpatine tervének ez a momentum fontos összetevője volt. Jerjerrod jól szolgálta Császárat - és az életével fizetett érte.

JERJERROD MOFF

Típus: Birodalmi moff

ÜGYESSÉG 3K

Sugárfegyver 3K+2, kitérés 4K

TUDÁS 4K

Bürokrácia 8K, jogtudomány 5K+1

MECHANIKA 3K+2

ÉRZÉKELÉS 3K+1

Parancsnoklás 6K, parancsnoklás: Halálcsillag legénysége 9K+1

ERŐ 2K

TECHNOLÓGIA 2K

Biztonságtechnika 4K

Karakter Pontok: 2

Mozgás: 10

Felszerelés: minifegyver (3K)

Valhalla Páholy Könyvesbolt

ORSZÁGOS HÁLÓZAT

BUDAPEST

Valhalla Páholy központi bolt és
nagykereskedelmi egység
Budapest, 1062 Andrássy út. 86.

MAGITOR

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

BUDAI KÖR

Valhalla Páholy
könyvesbolt
Budapest, 1122
Krisztina Krt. 27.
Telefon: 356 7819

BUDA

Valhalla Páholy
Könyvesbolt
Budapest, 1114 Bartók
Béla út. 37.

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros, 2400 Szabadság út 1/a.
Tel.: (25) 431 931

BAJA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Baja, Piac tér
Tel.: (79) 325 110, (30) 9 743 131

EGER

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

MISKOLC

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

NYÍREGYHÁZA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, 4400 Széchenyi u. 1.
(DUFART)
Telefonszám: (42) 318 477

PÉCS

Valhalla Páholy
Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11.
(Római udvar)
Telefonszám: (06 72)
315 654

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) 326 438

KECSKEMÉT

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Kecskemét, 6000 Kőhid u. 19.
Tel.: (76) 416 779

SZÉKESFEHÉRVÁR

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

SZEGED

Excalibur - Valhalla Páholy Könyvesbolt
Szeged, Mikszáth K u. 22.
A Mix üzletház I. emeletén
Tel.: (62) 424 070/138 mellék

DEBRECEN

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen, 4027 Dózsa György u. 8.
Tel.: (20) 460 353



SCI-FI - FANTASY - SZEREJÁTÉK - KÁRTYAJÁTÉK - ANTIKVÁR KIADVÁNYOK

Az ország legnagyobb *fantasztikus* könyvesbolt hálózata egységes nyitvatartással várja az érdeklődőket. Nyitvatartás: Hétfőtől-péntekig: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Ha valamiben segíthetünk, hívja a legközelebbi boltot, vagy a hálózat központját a 338-44-65 telefonszámon

