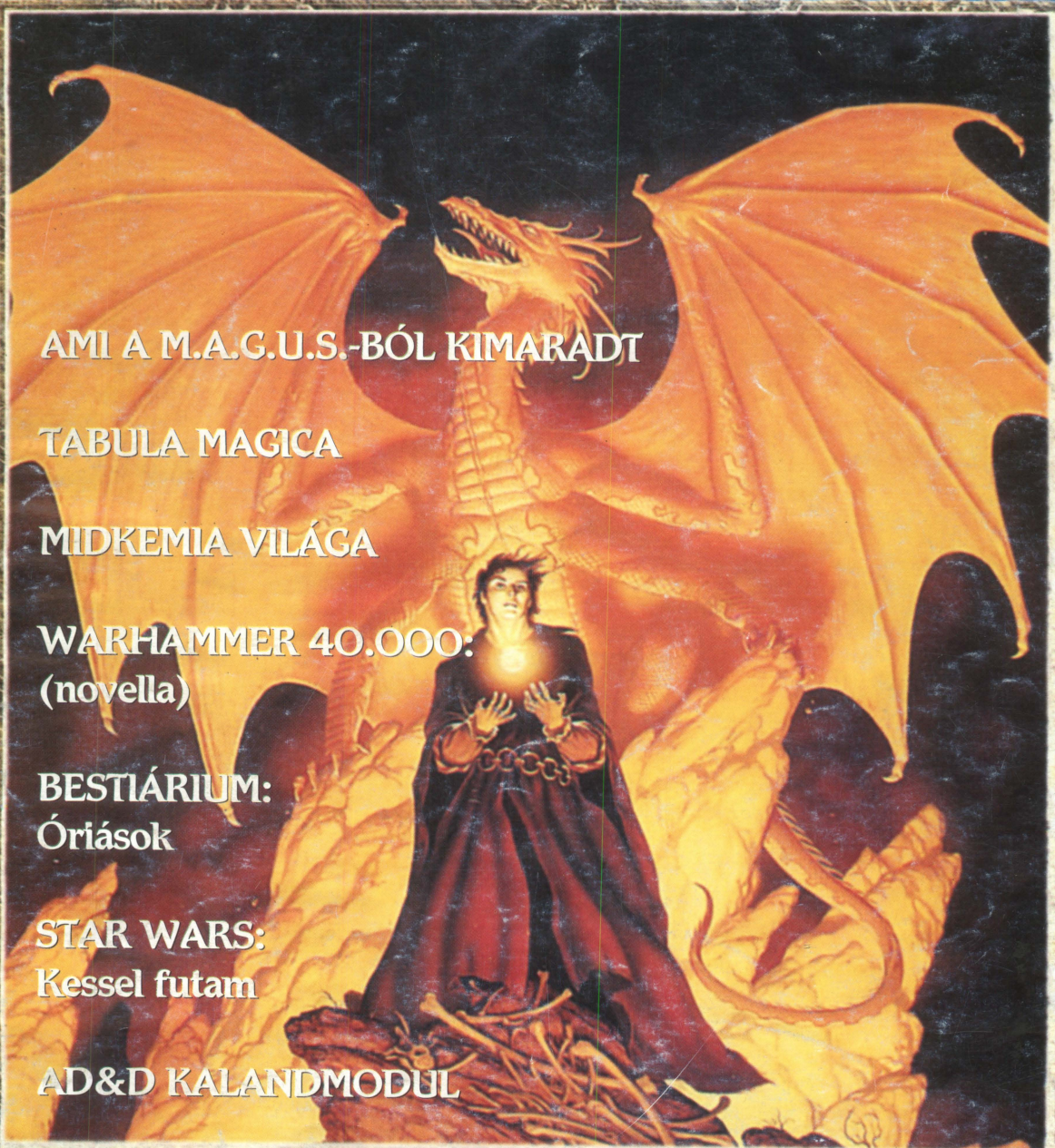


Rúna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTEK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM I. SZÁM ÁRA: 179 Ft



AMI A M.A.G.U.S.-BÓL KIMARADT

TABULA MAGICA

MIDKEMIA VILÁGA

WARHAMMER 40.000:
(novella)

BESTIÁRIUM:
Óriások

STAR WARS:
Kessel futam

AD&D KALANDMODUL

ELŐBESZÉD

Üdvözet mindenkinek!

Végtelen örömmre szolgál, hogy megírhatom végre ezt az Előbeszédet is, hiszen hosszú ideje szerepel vágyaink között, hogy a RÚNA nyolcvan-egynéhány oldalra bővülve, igazi szerepjáték-magazinként jelenhessen meg. Mit is várhatsz a nagy RÚNA-tól kedves olvasó? (Azért nagy RÚNA, mert a GURU-ban megmarad – noha csökkentett terjedelemben – a kicsi.)

Terveink szerint a lap 60-65 százaléka foglalkozik majd szerepjátékokkal, a fennmaradó helyen novellák, hírek, érdekességek kapnak helyet. Állandó rovataink között szerepel a Filmhírek, ahol olyan sci-fi és fantasy mozikról adunk információt jó előre, melyek bizvást számot tarthatnak közönségünk érdeklődésére. Az efféle ismertetések hamarabb megjelennek majd, mint maga a film, így jó előre megtudhatják olvasóink, érdemes-e megnézniük. CD rovatunk az aktív játékosoknak (is) szól: ami minket illet, kalandozásaink közben gyakran hallgatunk zenét, s az a meggyőződésünk, hogy korántsem mindegy, mikor mi szól. Ezzel a rovatval is az igényes választást szeretnénk megkönnyíteni. Noha itthon még nem terjedt el a figurafestés divatja, de várható, hogy hamarosan e téren is felzárkózunk a szerepjátékvilág fejlettebb kultúrájú vidékéhez, ezért kapott helyet az Ecsetkoptatók rovatja. S ha már a szerepjátékoknál tartunk: a lap alapvetően M.A.G.U.S.-sal, AD&D-vel és STAR WARS-szal foglalkozik. Az első kettő nem igényel különösebb magyarázatot. A harmadik, a STAR WARS, gyorsan terjed itthon, még ha kedvelőinek

száma nem is mérhető az előző kettőéhez. Bizonyosak vagyunk benne, hogy amint a játék megjelenik magyarul, a Csillagok háborújának is legalább akkora táborra lesz, mint az élbolyba tartozó játékoknak. Nem maradnak el ugyanakkor más szerepjátékok kimerítő ismertetői sem – részint hogy kedvet csináljunk hozzájuk, másfelől nem titkolt célunk, hogy az esztendőnk során további játékrendszereket jelentessünk meg. A választásban, hogy éppen melyik legyen a következő, számítottunk a RÚNA olvasóinak véleményére. Ugyancsak közlünk olykor cikkeket más, már itthon is ismert és játszott rendszerekhez. Cthulhu, Shadowrun, M.E.R.P., Cyberpunk, Palladium, mind-mind megjelennek majd lapunk hasábjain. Minden hónapban helyet kap legalább egy kalandmodul is, hol M.A.G.U.S.-hoz, hol AD&D-hez, hol más játékrendszerhez.

Lapunk tartalmát aktívan alakítják olvasóink is, ennek legjobb példája a következő szám lesz. Az eddig beérkezett levelek számtalan jó ötletet tartalmaznak, s az efféle kívánságokat mindig szívesen teljesítjük. Tehát kedves olvasó, ha valamiről szeretnél olvasni, valahol hiányosságokat érzel, írd meg, nem marad válasz nélkül. Nem csak ötleteket, de cikkeket is várunk. Igaz, ezt már közel egy éve hajtogatom – remélem a cikkírási láz végre sokakon elhatálosodik majd. A továbbiakban pedig... beszéljen önmagáért a Lap.

Még egy hír: a M.A.G.U.S. második, javított kiadása megjelenik február közepén-végén, hibák nélkül, fehér papíron, úgy, hogy a fekete szín fekete legyen, a szürke pedig szürke. S, hogy mindenki csak mérsékeltelen lehessen boldog, az Előbeszédek és a Levelezés rovatot a továbbiakban is én írom!

Végezetül, búcsúzásként, ahogyan a M.A.G.U.S.-ban áll:

Kalandra, fel!

Novák Csanád
főszerkesztő

Levelezés

Nincs könnyű dolgom, hisz annyi levél érkezett a M.A.G.U.S. megjelenése óta, hogy a RÚNA felét megtölthetnék vele, ha mindent érdeme szerint válaszolnám meg. A gond egyben öröm is, hisz a sok visszajelzés mind azt mutatja, hogy sikerült valami olyat létrehozunk, ami sokaknak elnyerte tetszését. A levelek egy része hibákra hívja fel a figyelmünket – s ez így van jól –, más részük pedig kérdéseket tesz fel. A hibaigazítás külön cikket kapott, így az ismétlődő kérdésekre ott találhatnak választ olvasóink. Ehelyütt inkább olyan kérdésekre válaszolok, melyek speciális, vagy kicsit hosszabb kifejtést igényelnek. De lássuk a leveleket!

Benedek Miklós, alias Naug Zigildur félvér, Budapest

Tisztelt Novák Úr!

avagy Kedves Csanád!

avagy Kalandozótársam! (oszd be magadnak)

Beosztottam, maradjunk a Kedves — noha csak mérsékeltén vagyok az — Csanádnál.

Először is szeretném örök hálámat és hatalmas csodálatomat kifejeznem a M.A.G.U.S.-t megalkotó team felé, mely nem kis idő alatt, de örökörvényűt, maradandót és a Nagy Kalandjáték Pantheonban igen előkelő helyet elfoglaló könyvet alkotott.

Ezt köszönöm, magam sem mondtam volna különül.

1. a M.A.G.U.S. kasztrendszer és mágiarendszere tökéletes, s messze felülmúlja például a MERPS játékok (Tolkien: Gyűrűk Ura, Középfölde világán íródott), melyben csak 6 kaszt létezik, s primitív mágiarendszer.

Nincs mit hozzátegyek. Szeretem ha dicsérnek!

2. a játszható fajokból már lehetne több is (nemes elf, erdei elf, sáskaharcos, Tolkien hobbitjára, vagy a Sárkánydárda (Dragonlance — a szerk.) surranójára hajazó aprótermetű nép, stb...

Megfogadtuk a tanácsodat, lesznek majd más játszható fajok is, a későbbi RÚNAkban megtalálhatod. Egyébként a hobbitokat és a surranókat nem szeretjük, de kitalálunk helyettük mást, ynevit. A levél további része a harcrendszerhez, a képzettségekhez és az ellenállásokhoz kapcsolódó javaslatokat ismerteti. Ezeket köszönjük, s noha úgy érzem, helyenként túlbonyolítandó a játékot, némely dolgot megfogadunk. Végezetül köszönjük a küldött saját tervezésű karakterlapot, amit addig nem tudunk használni, amíg a lejegyzett módosításokat végre nem hajtjuk... Csúpan egy apró megjegyzés még. A karakterlap Copyright © 1993. Benedek Miklós, All rights reserved! felírata hibás. Így helyes: Copyright © 1993. Valhalla Páholy Kft. (valóban) All rights reserved!)

(folytatás a 31. oldalon)



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Főszerkesztő-helyettes:

Nyulászi „Nyúl” Zsolt

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László

Tervezőszerkesztő:

Patkó Péter (Champdor)

Szerkesztők:

Jakab „Kuvik” Zsolt, Kovács „Kovi” Adrián,
Papp „Csepi” Cseperke, Stark Zoltán

Korrektor:

Tóth „Xorn” Endre

Grafikusok:

Buttinger „Kismészáros” Gergely (Petit
Bouchier), Német „Nep” Péter,
Zsilvölgyi „Max” Csaba

Munkatársak:

Boros Zoltán, Kadinger „Bandi-T” András,
dr. Máyer Júlia, Marjai „VDG” Csaba,
Szikszai Gábor

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin,
megjelenik havonta.

A szerkesztőség címe:

1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.

Kiadja a Valhalla Páholy Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla Páholy DTP rendszerén készült. Levilágítás Borent Média Bt. A nyomdai munkálatokat az Alföldi Nyomda Rt. végezte. Felelős vezető: György Géza vezérigazgató A nyomdai megrendelés törzsszáma: 4640. 66-22

1994 február

Ára: 179 Ft.

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

Hirdetésfelvétel

VDG Reklám

Tel/fax: 182-0430

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla Páholy Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. Az Alien és az Aliens a Twentieth Century Fox Film Corporation bejegyzett védjegyei.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges!

Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Michael Wheelan festménye.

All rights reserved!

tartalom

M.A.G.U.S

Ami a M.A.G.U.S.-ból kimaradt	2
Nyulászi Zsolt	
NJK: Nadir el Rann	4
Kovács Adrián	
A tolvajok eszközei	6
Kovács Adrián	
Bestiárium – óriások	8
Novák Csanád	
Kis Mészáros (KM)	15
Buttinger Gergely	
Tabula Magica	16
Nyulászi Zsolt	
NJK: Crondarro del Diabolo	21
Kovács Adrián	
A kobra tánca	22
Szabó Kata	
A bárd hangszerei	24
Kovács Adrián	
Raymond E. Feist világa – Midkemia	26
Máyer Julianna	

AD&D

Az életerő tudománya, avagy nekromancia	32
Kovács Adrián	
Kalandmodul: Archofumar öröksége	40
Kovács Adrián	

STAR WARS

175 000 kredit	43
Buttinger Gergely	
Kessel – A kessel futam	46
Horváth Norbert és Papp Cseperke	
Bryan Aldis és William King: Halálszárny	50
fordította Gáspár András	
R. A. Salvatore: Otthon (részlet)	66
fordította Hoppán Eszter	
Magia Negra Praktika	70
Johannes Gallantay	
Ecsetkoptató	72
Seregi Raymond és Kondor Lajos	
Rúnák – a Fehu és az Isa	74
Varsányi Péter	
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Visszapillantás	79
Előzetes	80

Ami a M.A.G.U.S.-ból kimaradt

avagy hibák és hiányosságok jegyzéke



cím akár jelmondata is lehetne a Rúna M.A.G.U.S.-sal foglalkozó rovatának, hiszen olyan tudnivalók, kiegészítések kapnak itt helyet, melyek nem, vagy csak rövidített változatban jelentek meg a játékkönyvben. Jelen cikk azonban sokkal nyilvánvalóbb hiányosságokkal – az Istenek ne adják –, hibákkal foglalkozik, melyek mindenképpen azonnali orvoslásra szorulnak. Némelyik közülük tördelési hiba, némelyik a szerzők figyelmetlensége, de be kell vallanunk, néhány logikai hiba is becsúszott. Az utolsó hetek hajrájában napi két-három óránál több alvás a M.A.G.U.S.-t alkotó/ellenőrző csapat egyetlen tagjának sem jutott osztályrészül. Az vesse ránk az első követ, aki hasonló körülmények között nem ütött volna félre egyetlen betűt sem, aki mindenre maradéktalanul gondolt volna, s aki a nyolcvanharmadik táblázat tördelésekor is háromszor ellenőrzött volna minden egyes sort és oszlopot. Aki pedig felróná, hogy mire ez a sietség, az kérdezze a M.A.G.U.S.-t már tavaly karácsonyra váró, türelmetlen olvasókat. Ne csodálkozzék, ha válaszként átkok és ütlegek sorát idézi a fejére!

De mit is mondtam: türelmetlen? Nem, tiltakozom! Az olvasók, igenis türelmesek voltak és megértők. Bizalmuk hitet és erőt adott, amit ezúton is hálásan köszönök a többiek és a magam nevében egyaránt. Aki megtisztelt a kéréssel, hogy dedikáljam a M.A.G.U.S.-át, az ajánló sorok között mindig megtehette a főhajtást: köszönöm a türelmet! A M.A.G.U.S. immár megjelent, az utolsó pillanatig szépítettük, alakítottuk – folytattuk volna a végtelenségig – de nem merésztünk tovább visszaélni a bizalommal.

Nos, a rövid kitérő után vissza a cikk témájához! Az alábbiakban hibajegyzék következik, hasonló ahhoz a papírdarabkához, amit régebben a könyvek utolsó oldalai közé csúsztattak, feltüntetve, hol, milyen hibák fordulnak elő, s hogyan igazítottak ki.



23. oldal: A fajok és kasztok táblázatban hiányzik az adat, vajon udvari ork lehet-e boszorkány. A válasz: Nem!



30. oldal: Elsődleges képesség dobása. Nem csak a k6+12 tartozik ide, hanem a táblázatokban ritkán, de azért szereplő k6+14 is. k6+14-gyel akkor dobunk, ha az adott Képesség különleges felkészítés nélkül is elérheti a 20-at.



31. oldal: Harcos főkaszt karakteralkotás táblázat. A táblázat utolsó sora lemaradt, így nincs mód a Karakterek Asztrál képes-

ségének kidobására. Íme a hiányzó értékek: Harcos 3k6 (2x); Gladiátor 3k6; Fejvadász 2K6+6; Lovag 3k6 (2x). Javasoljuk, mindenki írja be kézzel a könyvbe, hogy egy helyen legyen!



35. oldal: Harcos főkaszt, képzettségtáblázatok. A százalékban mért képzettségek előtt szereplő plusz jel zavaró. Sokan úgy vélték, a feltüntetett értéket valamihez még hozzá kell adni. A plusz jeleknek nincs efféle szerepük, egyszerűen tekintsünk el tőlük!



36. oldal: A Fejvadász fegyverzete. A felsorolt fegyverek KÉ-je olykor eléri a 10 feletti értéket is. Ez nem következetlenség, pusztán elfelejtettük leírni, hogy kizárólag fejvadászok kezében érvényes.



51. oldal: Papok képzettségei táblázat. Az Írás/olvasás képzettségénél hiányzik a fokozat, nevezetesen: Alapfok (A).



52. oldal: a Ranagol pap képzettségei. A táblázatban szerepel az Asztrológia, holott a Képzettségek fejezetben szó sem esik róla. Nos, az Asztrológia képzettség ugyan kimaradt a M.A.G.U.S.-ból, de a Rúna hasábjain – ígérem – rövidesen találkozhat vele az olvasó.



52. oldal. Nem esik szó a Ranagol papok fegyvertáráról. A Kosfejű istenség semmit nem ír elő, vagy tilt meg papjainak. Azok kedvüktől, neveltetésüktől, hazájuk szokásaitól, és persze testi adottságaiktól függően olyan vértet viselnek és olyan fegyvereket forgatnak, amilyet kívánnak.



54. oldal: Paplovagok különleges képességei. Nem esik szó róla, mennyi a paplovagok max.Mp-je. Nos, ugyanannyi, mint a papoké.



54. oldal: Paplovagok fájdalomtűrése. A hibás mondatrészt így szól: „Fp alapjuk pedig 8, akár a Gladiátoroké”. Csakhogy a gladiátoroké 7 – mint ahogy 7 a paplovagoké is.



59. oldal: a harcművész harcértéke. Sehol nem szerepel, mennyit sebez a harcművész a puszta kezével. 1K6 Sp-t, ehhez adandó hozzá a Chi-harc diszciplína alkalmazásából származó plusz.



65. oldal: Boszorkánymester képzettségei táblázat. Az Írás/olvasás képzettségénél nincs feltüntetve a fokozat. A hiányzó adat: Alapfok (A).



66. oldal: boszorkánymester képzettségei további Szinteken. A Méregkeverés/Semlegesítés – amit 4. Szinten sajátít el – nem alapfokú, hanem mesterfokú.



68. oldal: a varázslók különleges képességei közül kimaradt, hogy a Zónájukon belül bármilyen leplezetlen mágiát képesek érzékelni. Természetesen a mágia mibenlétét és természetét egy varázsló is csak Fűrkészéssel állapíthatja meg.



71. oldal: Fp alap táblázat. A paplovag Fp alapja nem 6 ahogyan a táblázatban szerepel, hanem 7.



74. oldal: VÉ kiszámítása táblázat. Természetesen nem a támadó, hanem a védekező fegyver VÉ-jével kell számolni. (Esetleg úgy általában a fegyver VÉ-jével.)



74. oldal: CÉ kiszámítása táblázat. A támadó fegyver VÉ-je helyett a CÉ-jével számolunk.



74. oldal: CÉ táblázat. A pap és a varázsló CÉ-jét – enyhén szólva – elgépettük. Az érték természetesen nem 72 és 70, hanem mindkét esetben 0.



78. oldal: Támadások Száma. Sok itt a következtetlenség, különösen a 242. oldal fegyvertáblázatával összevetve. Lássuk! Íjakkal, kézi és aquir nyílpuskával, parittyával, ostorral körönként 2-szer lehet támadni, míg fúvócsővel 3-szor.



97. oldal: Pszi fejezet. Sehol nem szerepel, milyen távolságig alkalmazhatóak a diszciplínák, azaz mennyi a Pszi hatótávolsága? A Pszi elméből elmére hat, használatához látni szükséges az áldozatot. Mégpedig jól látni: hogy felismerhetőek legyenek az arcvonásai. Ez a gyakorlatban – látást segítő eszközök és varázslatok alkalmazása nélkül, jó látási viszonyok között – megközelítőleg 100 métert jelent.



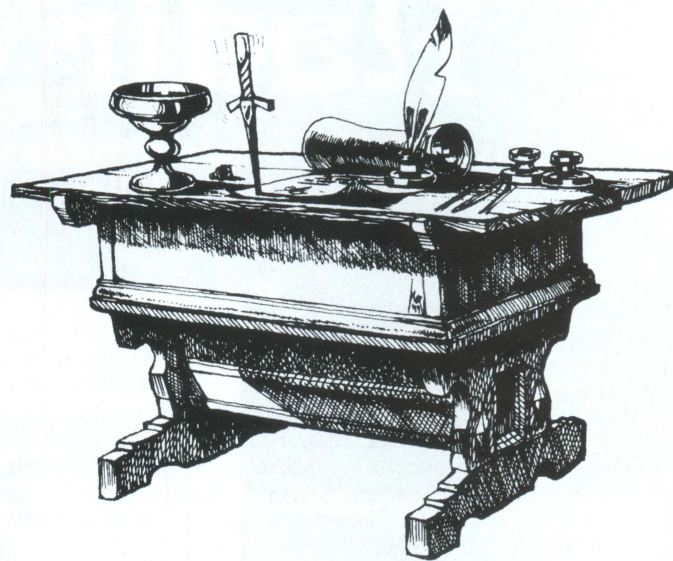
100. oldal: az Általános Diszciplínák erősítése nem 0, hanem 6.



105. oldal: Érzékelhetetlenség diszciplína. Az Időtartam rovatban 60 kör szerepel, holott a leírást végigolvasók felfedezhették, hogy a helyes érték 1 kör.



108. oldal: Meditációs Formula. A szerző – bevallom én voltam – Meditációs Varázskörre utal, s elfelejti azt a Jelmágia fejezetben közkinccsé tenni. Elnézést. A Rúna Tabula Magica rovatában (nem ebben a számban, hanem egy későbbiben) hamarosan feltűnik majd az említett varázskör. Addig csak annyit, hogy felrajzolása 18 Mana-pontba kerül és 30 percbe telik.



108. oldal: Kisajtolás. A zárójelek között 1 Pszi-pont = 1 Mana-pont szerepel. Nos, 1 Pszi-pontért 5 Mp sajtoltatható ki a természetből – ahogyan az a leírásból később ki is derül.



210. oldal: a Telekinézisnél hiányzik a Varázslási Idő. Mint a leírásból később ki is derül, ez 2 szegmens.



214. oldal: az állatok mentális központjai. A bekezdésben olvasható, hogy az állatok kizárólag mozgás- és érzékközponttal rendelkeznek. Nos, ez természetesen nem igaz. Éppúgy vannak emlékeik, s így emlékközpontjuk, mint az embernek; s nem hiányzik az akaratközpont sem – bár ezek nyilvánvalóan lényegesen fejletlenebbek az emberénél, és más értelmes lényekénél. Irányítják az állatot a vadászatban, a fajfentartásban és a mindennapos cselekedetek végrehajtásában. Az állatok igenis gondolkodnak, ám gondolataik felületesek, a fent említett tevékenységekre irányulnak. Az állatok legfejletlenebb központja a beszédé – illetve a hangadásé. Összetett gondolatok egzakt kifejezésére nemigen alkalmas, inkább csak az egyed érzelmeinek, hangulatának érzékeltetésére; bár a hang jelként alkalmazva bizonyos szándékokat, primitív gondolatokat is kifejezhet. (Veszély, zsákmány, társkeresés, stb.)



145. oldal: Külső síkok lényének megidézése varázslat. A fejlécben 125, a leírásban 135 Mp szerepel. A helyes érték 125.



242. oldal: fegyver táblázat. Lásd a 78. oldalnál közölt javításokat!

A felsorolt hibákon kívül természetesen akadhat még néhány további, ezeket a következő Rúnákban is fel kívánjuk tárni. Mindazonáltal ígérhetem, a M.A.G.U.S. február/márciusra tervezett második, javított kiadásában mind kijavításra kerülnek majd.

Nyúl

Nadir el Rann

Sivatagon és tengeren, tűzön és vizen át üldözi barátja gyilkosát.
Ha egyszer megtalálja... rablógyilkos apja is büszke lesz rá.

Nadir el Rann a Dzsad emírségek egyikében, El Hamedben született P.sz. 3661-ben. Apja sivatagi rabló volt, a karavánutak réme. Állandó portyáival tartotta rettegésben az oázisvárosok közt utazó tisztességes (vagy nem annyira tisztességes) kereskedőket. Karizmatikus vezető volt, tudott bánni az embereivel, s mindig ismerte hangulatukat. Mindemellett jó stratégiai érzéke és sivatagismerete segítette kétes értékű hírnévhez, elismertséghez ebben a veszedelmes szakmában. Sokáig nem tudott arról, hogy fia született, mivel az anyával csak egyszer találkozott. Egy karaván megtámadásakor az unatkozó kereskedőfeleség úgy döntött, nem nézi végig a szekerek kifosztását, inkább más jellegű kapcsolódást keres. Legjobban természetesen maga a bandavezér volt meglepve, amikor látta, hogy a nőt nem férje sorsa érdekli, hanem valami egészen más. Üriember lévén tudta, egy hölgy kívánságát illetlenség volna visszautasítani, így mit volt mit tenni, alávetette magát a sors akaratának.

Évek múltán értesült csak róla, hogy a különös éjszaka nem maradt következmények nélkül, s fia született. Rögvest atyai érzések áradtak szét benne, azonnali cselekvésre ösztökélve őt. Egyedül indult a kockázatos útra, mely a városba



vezetett. Betört a kereskedő házába, majd egynéhány kelletlenül éberebb szolga ártalmatlanná tétele után elrabolta a négyéves gyermeket. Utóbb döbbsen csak rá, hogy elkapkodott tette nyugodtan várhatott volna még négy-öt évet, hiszen a kisgyermek ereje és tehetsége nem volt még elegendő a fegyverforgatáshoz, de még a zsebmetszéshez sem. De hát mit értett ő az ilyesmi felismeréséhez? A büszke apa azonban nem esett kétségbe. Esténként taníttatta a fiút, erősítette izmait és akaratát, mesélt neki, irányította – egyszerűen, nevelni kezdte. Újabb évek teltek el, a gyermek lassan megemberesedett, kis handzsárjával szemkápráztató mutatványokra volt képes. Gyorsan felnőtt, a rablók táborának mindennapos kihí-

vásai acéllá edzették testét és lelkét egyaránt. Anyja szépségét, ám apja testi erejét, intelligenciáját örökölte, s minden bizonnyal kiváló örököse lett volna a banda vezetésében. Ő ellenben másra, többre vágyott. Egy kifosztott szekéren könyveket találtak, melyeket értéktelennek ítélt mindenki. El Rann egy idős, tanult sivatagi harcos segítségével megtanulta az írás és olvasás tudományát – a talált könyvek elolvasása után döntött úgy, hogy elhagyja a sivatagot, az örök homok hazáját. Távoli tájakat ismert meg a kötetekből, ahol a víz nem sáros gödrökben búvik meg, hanem hatalmas, kristálytisztá folyókban szeli át a vidéket. Fákrol olvasott, erdőkről, óriási városokról, misztikus hatalmakról, varázslókról, ismeretlen királyságokról, elveszett birodalmak kincseiről. Az ifjú lelkét olyannyira elragadta az ezer kalandot ígérő messzeség, hogy elhatározta, elköszön apjától, s elhagyja otthonát. Ez azonban korántsem bizonyult ilyen egyszerűnek. A vezér jól tudta, senki más nem lehetne méltó örököse, csakis a fia, így nem engedte el.

Történt egyszer, hogy a megtámadott karaván őrei közül többen megadták magukat, látva a jókora túlerőt, amivel szembe kellene nézniük. A balsorsú katonákat foglyul ejtették, hogy később rabszolgaként

vegyék hasznukat. Az örök vezetője, Romir Adhem, világot járt dzsad volt; el Rann egyre többet beszélgetett vele, mígnem aztán egyezséget kötöttek. Az ifjú rabló kiszabadítja a katonát, együtt megszöknek, Adhem pedig cserébe segít megismerni a sivatagon kívüli világot. A tapasztalt harcos nyomban felismerte az élet kínálta lehetőséget, s mivel megtanulta kihasználni az efféle alkalmakat, tüstént ráállt az alkura. Szabadulásuk négy okvetetlenkedő haramia véres halálát eredményezte; a villámgyors menekülés pillanatai sokáig emlékeztetek maradtak a rablók körében.

A két harcos együtt folytatta útját, át a sivatagon. Két esztendeig kalandoztak együtt Dél-Yneven, míg egy alkalommal Romir halálos sebet kapott egy górviki fejedésszal való küzdelemben. A fejedésszal el Rann azóta is keresi, barátja halálát ugyanis nem becsületes harc, hanem ocsmány méreg okozta. A megkeseredett harcos egyedül maradt, de kalandozó pályafutása ekkor vette igazi kezdetét. Második mesterének halála után egy időre minden vérontástól iszonyodott, s egy mutatóványos-társasághoz csatlakozott. Kiemelkedő ügyessége gyors sikereket hozott, kiváló tanítványnak bizonyult a zsonglörködés és az akrobatika terén is. Fél évig utazgatott a vidám csepűrágók karavánjával, ám nyughatatlan lelke innen is tovább űzte. Távozásakor azonban már az akrobatika mestere volt, gyorsasága pedig ámulatba ejtett minden szemlélőt. Az újonnan szerzett tudást tökéletesen beépítette harci stílusába, a zsonglörtől tanult mozgáskoordináció és harmónia pedig lehetővé tette számára a kétkezes harcot. Pajzsát a hátára kötötte, handzsárjának pedig beszerzett egy párt. Most már két kezében forgat hát handzsárt,

NADIR EL RANN

Státusz: Játsható
Kaszt: Harcos
Szint: 3
Faj: Ember (Dzsad)
Jellem: Élet, Káosz
Vallás: Dzsad istencsalád, Dzsah

Erő: 16
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 19
Egészség: 13
Szépség: 17
Intelligencia: 15
Akaraterő: 12
Asztrál: 11
Műveltség: 13

Kezdeményező Érték: 31/35/29
Támadó Érték: 73/67/-
Védő Érték: 113/100/-
Célzó Érték: - / - /25
Életerő-pont: 10
Fájdalomtűrés-pont: 37

Psz: Alapfokú pyarroni Pszi
 alkalmazó
Szint: 3
Psz-pont: 15

Képzettségek	Fok
3 fegyver: Handzsár, hosszú íj, tör	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	24%
Esés	38%
Ugrás	61%
Írás/olvasás	Af
Psz (pyarroni iskola)	Af
Ökölharc	Af
2 fegyver dobás:	
Handzsár, tör	Af
Zsonglörködés	Af
Kétkezes harc	Af

Felszerelése:

2 Handzsár, az egyik mágikus:
 TÉ: +5, VÉ: +5, KÉ: +2, Sebzés +1
 (legtöbbször bal kézben forgatott, a gyengébb kézből eredő negatív módosító semlegesítésére, de átvetheti az ügyesebb kézbe is, ha egy ellenfél különösen erős, vagy csak mágikus fegyverrel sebezhető meg, illetve, ha a másik pengével védekezni kíván)
 2 tör
 Hosszú íj 24 vesszővel
 Háton kerek bőrpajzs (SFÉ: +1, csak a háton)
 Kivert bőrvért
 Egyéb felszerelési tárgyak

könnyű páncélt visel, s kevés ellenfél érte meg, hogy félelmetes harcmódoráról beszámolhasson. Az ívelt pengék villámként szelik a levegőt, dühödt sólyomként, váratlanul csapva le. El Rann másik fegyvere a hosszú íj. Ezzel nem bánik oly döbbenetes tehetséggel, mint az iker-handzsárokkal, de szégyenkeznie azért nem kell. Ezt a tudományt is apjától sajátította el, a sivatag végtelen homokbuckái között.

El Rann eddigi legnagyobb zsákmányát egy rablótámadás során szerezte. Shadon egyik városának uzsorásához törtek be a helyi tolvajklán négy emberével. A gazdag pénzember viszonylag ütőképes őrséggel védte magát, akik a tolvajok közül hárommal végeztek. A zsákmány azonban kárpótolt mindenért. Amikor a megmaradt tolvaj kijelentette, hogy vissza kell térniük a céhhez a kincsekkel, el Rann úgy döntött, megszakítja a kapcsolatot ideiglenes megbízóival. Tudálékos tolvajtársát csendben leütötte, a pénzzel pedig elmenekült. Azóta sem látták a város környékén, bár a pórul járt tolvaj céhe bizakodva figyeli a kapukat, hátha a dzsad elköveti azt a hibát, hogy visszatér. Harcosunknak persze esze ágában sincs ilyesmi, ennél mi sem természetesebb. Ismét keresni kezdte viszont Romir gyilkosát. A rengeteg arany bőségesen elegendő az elkövetkező három-négy évre – ha jól beosztja. Ám mivel ismeri magát és szokásait, úgy gondolja, öt-hat hónapig valóban gondtalanul élhet, s megpróbálhatja meglelni a górviki gazembert. Végő megoldásként egy boszorkány segítségét kérte, aki mágia segítségével megmondta neki a fejedésszal nevét. El Rann kifizette a varázstudót, majd elindult Górvik felé. Mostanság azon a tájon kóborol, leküzdv minden akadályt, egyre kutatva barátja gyilkosát.

Kovi



A M.A.G.U.S. lapjait figyelmesen forgatók észrevehették, hogy a képzettségek leírásakor többször is utalunk különféle tolvajeszközökre, a felszerelések között ellenben nem történik róluk említés. Ezek az eszközök nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy a tolvaj – s mindenki, aki zárnyitás vagy mászás képzettséggel rendelkezik – eleget tehessen feladatának. Nélkülük a falak megmászása sokkalta nagyobb erőpróba, a zárnyitás pedig jobbára lehetetlen vállalkozás. Összefoglaló néven tolvajfelszerelésként kerül említésre az a kisebb táskányi eszköz, szerszám, amellyel minden szerencsevadász rendelkezik. Ebben benne foglaltatik mindaz, ami alapfeltétele az alvilági képzettségek alkalmazásának.

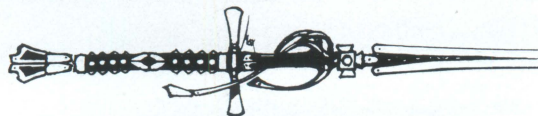
A zárnyításnak, amennyiben kulcs nem áll rendelkezésre, több elterjedt módja ismeretes Yneven – a legegyszerűbb, ám nem feltétlenül legbiztosabb és legelegánsabb az ajtó módszeres elpusztítása. Erre remek lehetőséget kínálnak a nagy erőfelfejtést kívánó csákányok, balták, fejszék, esetleg buzogányok és kalapácsok. Az alaptechnika nem túl összetett, gyorsan elsajátítható, bár ebben is vannak szakmai fogások – a tapasztaltabbak

A tolvajok felszerelése

a zár környékét kezdik csépelni, bízva abban, hogy a zár lesz a küzdelem vesztese, s enged. Ha ez nem következne be, az ajtó még mindig szétverhető. Jóval elegánsabb és főként csendesebb módja a zár kinyitásának a finom szerszámokat, tapasztalatot és ügyességet igénylő eljárás. Tolvajok közt ismert járatosak ebben a technikában. Mindehhez szükségük van azonban egy erős, lehetőleg acélból való drótra vagy álkulcsra. A hétköznapi zárat Yneven nem jelentenek különösen komoly kihívást egy tapasztalt tolvajnak, tekintve hogy felépítésüket nemes egyszerűség jellemzi. Komolyabb értékek védelme komolyabb zárat, feltörőiknek pedig alaposabb felkészülést igényel. (Ilyen esetekben sokszor előfordulhat, hogy a KM negatív módosítóval dobhatja a képzettségpróbát.) A tolvajok tehát szükségesnek érezték, hogy tegyenek valamit az esélyegyenlőség érdekében. A szerszámkészlet egyre specializáltabbá vált, s ez egyet jelent a táska növekedésével. A tapasztaltabbak hosszabbító hornyokkal (mély zárat esetére), pöckökkel, támasztékokkal és ki tudja, még miféle csodamiscodákkal szerelik fel magukat. (Ezek mind növelik a zár kinyitásának esélyét, pozitív módosítót adva a képzettségpróbára.) Nem csupán méretük, alakjuk, sokszor anyaguk is különleges ezeknek a speciális zárnyító készségeknek. Elterjedt módszer a zárról lenyomatot készíteni, például viasz segítségével, majd kulcsot reszelni hozzá. Kissé nehézkes eljárás, mivel vissza kell menni a „tett színhelyére” egy alapos lakatosmunka után – kalandozáskor igen ritkán alkalmazható. Maradnak tehát a jól ismert álkulcsok és kampók. Az alapfelszerelésben 10 félé, méretben különböző kampó található. Ezek kiegészíthetők továbbiakkal, nem szabad azonban megelégedni arról, hogy csomagunk minden egyes újabb eszköz beszerzésekor tovább növekszik. A részletes ár- és hatásleírás a táblázatban olvasható.

Falat, fát mindenki mászhat – ez így igaz. A kérdés pusztán annyi, ki meddig jut el? A fára mászás sikerét kevesen kérdőjelezzik meg, holott ez esetben is adódhatnak problémák (csak ki kell próbálni egyszer mondjuk egy jegenyét). A felszerelések szempontjából azonban valóban fontosabb a falmászás. Akik rendelkeznek ezzel a képzettséggel, meglehetősen magabiztossággal haladnak természetes sziklákon, de még nagy kövekből rótt falakon is. Nem létezik azonban ember, aki mágia vagy szerszámok segítségével nélkül felmászna egy tükörsíma falon. A magyarázat egyszerű: a mászás akkora támasztékokat, kapaszkodókat igényel, ahová a felfelé haladó beakaszthatja legalább két ujját. Fontos még, hogy a réseknek egy-másfél méterenként kell követniük egymást, különben a feladat lehetetlen. Sokat segítenek a különféle, falba verhető kampók, kis vésők és kalapácsok. Természetes szikla megmászásánál is biztonságosabb ezek használata, bár nagyban csökkenti a mászás sebességét. Építmények megmászásakor legtöbbször fontos a nesztelenség is, ekkor kampók nem használhatóak – bár néha nincs más megoldás. Vésővel a kapaszkodásra kiszemelt rés nagyobbítható meg, a bevert szög vagy kampó pedig maga szolgálhat kapaszkodóul. Használhatnak kézre és lábra rögzíthető mászókampókat is, ezek olyan felületek megmászásakor jelentenek előnyt, melyek elég puhák – a kampó beléjük akaszzkodhat, nincs szükség támasztékra. Ilyen anyag a fa, vagy puha kőzet, például a mészkő. Sokszor egyszerűbb kampós kötelet felhajtani a megmászandó hely tetejére, s azon felkapaszkodni, ha az elég biztonságosan tart. Érdemes mászás előtt néhányszor erősen megrántani, mert ki tudja...a KM és az ördög sosem alszik. Előfordulhat, hogy a kampó nem akad be elég erősen, s mászás közben zuhan le a próbálkozó.

A csapdakeresés és semlegesítés is könnyebb egy-egy hasznos eszköz segítségével. Megjegyzendő, hogy a csapdák felfedezésére használt szerszámok előnyt jelenthetnek titkos ajtók felderítésekor is, ha a KM is így látja jónak – ez akkor valószínű, ha az ajtó elrejtése hasonlatos a csapdáknl tapasztaltakhoz. Segíthetnek a kisebb-nagyobb tükrök, vékony fémrudak, csövek, vagy a hallgatózást segítő tölcsér. A semlegesítésben mindenképpen hasznos a csavarhúzó, feszítővas, szögkihúzó, kés, kenőolaj, netán kis kézfűró. A csapda hatástalanítása merőben más jellegű feladat, mint a megkeresése; míg a felfedezés inkább megfigyelőképesseget és hatodik érzéket igényel, a semlegesítésben a mechanikai érzék és gondolkodás segít.



Más alvilági képzettségek támogatására is használnak szerszámokat, de ezek már eszközök nélkül is majd' minden esetben alkalmazhatóak. Az eszköz itt inkább csak az eljárás szépségét vagy gyorsaságát növeli, esetleg a siker esélyeit javítja. Gondoljunk csak a zsebmetszésre: sokat jelent egy kiélezett pénzérme, vagy pengével felszerelt gyűrű. Használhat a tolvaj kis pengét vagy ollót is a zseb, erszény vagy hátizsák kimetszésére, vékony, hajlékony fémhuzalt tárgyak kihálására. A lopott értékek elrejtésére tökéletes a dupla fenekű táska. A lopakodást segíti a vastag, puha lábbeli, mely a lépés zajait tompítja. Korommal bekenve az arcot és kezet, könnyebbé válik a rejtőzés a sötétben – bár nappal, ha észreveszik, elég meghökkentő lehet. A biztonságos menekülést segítik az elszórható fém- vagy márványgolyók, ha a tolvaj üldözői elé veti őket. A hatás csak kemény padlón, kövön látványos, de ott nagyon. Hasonló célokat szolgál a vassulyom is. Ezt a gonosz kis tárgyat legkönnyebben úgy képzelhetjük el, mint egy tetraéder csúcaiból kiinduló, s a középpontban egyesülő fémtűs-kék együttesét. Bárhogy érjen is földet, egyik hegye mindenképp a levegőbe mutat – meglehetősen kellemetlen élménnyel szolgálva annak, aki belelép. Bár sebzése nem komoly, csúnya talpsebeket okozhat, s a gyalogos haladási sebességét felére csökkenti, mintegy 5-10 (4+6) órára.

Le kell szögeznünk azonban, hogy az összes létező eszköz, felszerelési tárgy sohasem lehet egyszerre egy kalandra induló tolvajnál. Hiszen úgy nézne ki, mint egy mozgóárus, aki apró portékákkal kereskedik, s hátizsákja alig nagyobb egy söröshordónál. Ezért különböztetjük meg az alapfelszerelést, amivel minden alvilági képzettség módosítók nélkül játszható, és a kiegészítő felszereléseket, amelyek segítenek egy-egy feladat elvégzésében. Sok leírt tárgy csak céhbellek számára elérhető, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket. Ezeket a táblázatokban csillogással jelöltük. Fontos tudni, hogy a tolvajok akár harcolhatnak is néhány szerszámmal, ha nincs más lehetőségük. Természetesen ezt a Képzetlen fegyverforgatás idevonatkozó negatív módosítóival teszik. Hasznos lehet, ha a tolvajt lefegyverzik, de nem törődnek eszközeivel. Egy kis kalapács például jó szolgálatot tehet nem csak a mászószeg, de az őrs fejének beverésekor is. Amennyiben az eszköz számottevő harci értékkel bír, ez is feltüntetésre kerül a táblázatban. Egyes városok, várak urai nem nézik jó szemmel a tolvajok ténykedését otthonukban, így az őrség sokszor veti alá motozásnak az újonnan érkezetteket, akik át szeretnék lépni a hely kapuját. Ha álkulcsot, fojtóhurkot, zárnyitó drótot találnak, könnyen elvesztik fejüket, s ennek bizony a tolvaj látja kárát. Ezen incidensek elkerülése végett örvendenek nagy nepszerűségnek a különféle rejtett zsebek, erszények, üregek fegyvermarkolatok és más, hasonló megoldások. A kis tolvajeszközök számára készített övek ugyan nem segítenek

az ellenőrzések alkalmával, viszont könnyen elrendezhetőek bennük a szerszámok. Ha egy tolvaj rendben tartja felszerelését, mindig tudja, melyik rekeszből szedje elő az éppen szükséges holmit, meggyorsítva ezzel munkáját. Amennyiben valamely oknál fogva eszközei összekeverednek, keresgélne kell köztük, s máris értékes pillanatok vesznek kárba. Többnyire a zárnyitó felszerelések, egy kis csavarhúzó és a drótvágó vannak az övben, erre akasztva pedig a feszítővas és szög-

kihúzó, a többi felszerelést jobbára a hátizsák rejti. Következzen most a szerszámok és eszközök listája, a teljesség igénye nélkül. Ha a KM-nek vagy egy játékosnak bármilyen egyéb ötlete támadna, bátran egészítse ki e felsorolást.



I. táblázat: Alapfelszerelés

Tárgy	Ár	Megjegyzés
Zárnyitó készlet (10 darabos)*	1a	Közönséges záruk nyitására alkalmas
Szöghúzó kiskalapács	3e	Harci értékei: KÉ: -7 TÉ: -19 VÉ: -17 sebz.: 1k6
Feszítővas/nagy csavarhúzó	1e	Harci értékei: KÉ: -9 TÉ: -19 VÉ: -16 sebz.: 1k6-1
Drótvágó	2e	Hasonló a most használatosakhoz
Ár	9r	Harci értékei: KÉ: -3 TÉ: -23 VÉ: -19 sebz.: 1k6/2
Csavarhúzó	15r	Harci értékei: mint az ár
Vésők	2e/db	Harci értékei: mint az ár
Finom kalapács	1e	Harci értékei: KÉ: -6 TÉ: -21 VÉ: -18 sebz.: 1k6/2
Acél fémfűrész	2e	—
35m zsinór	4r	—
Kis erszények, öv és egyéb hordozók az eszközöknek	3e	Ezekben érdemes tartani a szerszámokat
<i>Összesen:</i>	<i>2a 1e 28r</i>	<i>— egy alapfelszerelés így nagyjából két aranyba és két ezüstbe kerül</i>

II. táblázat: Kiegészítő felszerelések

Tárgy	Ár	Megjegyzés
Nagy feszítővas*	9e	Gyenge ajtók +35%-kal nyithatóak, harci értékei mint a kis kalapácsnak
Hosszú zárnyitó kampók*	1a	Zárnyitás +10%, ha a zárszerkezet mélyre süllyesztett volt
Nyers kulcsok (10 db)*	8e	Ezekből lehet megfelelő kulcsot reszelni
Kis reszelők (6 db)	7e	Zárnyításra +5%, kulcsreszeléshez szükséges
Viasz	25r	Kulcslenyomat készítéséhez
Mászókampók kézre*	6e	Mászás +4%, ha a fal mészkő vagy annál puhább
Mászókampók lábra*	7e	Mászás +4%, ha a fal mészkő vagy annál puhább
Kézi fűrész	1a	Csapda semlegesítés és zárnyitás +4%
Hosszú kampók és csövek	6e	Csapda keresés és semlegesítés +4%
Vizsgáló tükrök	7e	Csapda keresés és semlegesítés +5%
Kocsikenőcs ill. sűrű olaj	25r	Csapda semlegesítés +3%
Hallócső	4e	Csapda semlegesítés +3%
Dupla fenekű táska*	1a	
Kis kéziolló	4e	Zsebmetszés +4%
Kampós drótok	1e	Zsebmetszés +3%
Kiélezett pénzérme*	3r	Zsebmetszés +3%
Pengés gyűrű*	45r	Zsebmetszés +4%
Bélt szövet lábbeli*	7r	Lopakodás +5%
2 tucat márvány- vagy fémgolyó	35r	Ellenfél lassítására
2 tucat vassulyom	2e	Ellenfél lassítására, sebzése 1 Fp sulymonkét

* — Ezek a tárgyak csak tolvajcéhen keresztül elérhetőek, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket, esetleg külön megrendelésre elkészíttethetők

A szerszámok harci értékei a képzetlen fegyverforgatásból eredő negatív módosítót már magukba foglalják!



BESTIÁRIUM



riások

Yneven a Kyr Birodalom bukását megelőzően csak elvétve éltek humanoid - két kézzel, két lábbal, többnyire egy fejjel és hozzávetőlegesen emberi arányokkal rendelkező - szörnyetegek. A bestiák e fajtáinak megteremtéséért Orwellát, sokasodásukért pedig magát a sorsot okolhatjuk. Más a helyzet az óriásokkal, akik - amennyiben a legendáknak hinni lehet - ha kis számban is, de már a világ teremtése óta léteznek. Ugyanezek a legendák említik a trollokat is, ezért kénytelenek vagyunk elfogadni azt az állítást, mely bizonyítottan véli, hogy a trollok az óriások ősi ellenségei, mi több, rokonai. A mostani összeállítás nagyobb részben a Sigranomoi Egyetem egyik professzora, Witseori Nigel gyűjteményes művéből származik. A haonwelli származású tudós egész életét e különös teremtmények kutatásának szentelte, mert, mint könyve, a Bestichia Urucha előszavában írja:

"...Noha az emberiakta birodalmak környékén nem maradtak meg az ősbíró fajok ezen képviselői, akárcsak azok a természetrajzi szempontok szerint rokonnak nem mondható bestiák sem, melyek a külső szemléltetőben hasonló érzületeket keltenek, az óriások és trollok is reális veszedelmet jelentenek a civilizációra. Erősségeik és gyenge pontjaiknak ismerete elengedhetetlennek bizonyulhat majdan, s még ha jelenlétük, fenyegetésük nem is nyilvánvaló, és ezért tanulmányozásukat elhanyagoljuk, vész idején már késő lesz megpróbálni a tudás morzsáit gyűjtenetni..."

"...Nem véletlen, hogy munkámban együtt taglalom ezen fajokat - bár, mint kiderül, az általam humanoidnak nevezett szörnyetegeknek nincs közük származásra nézvést az óriásokhoz vagy trollokhoz - de megjelenésükben, viselkedésükben és szokásaikban, ahogyan tulajdonságaikban is, egyezések találhatók..."



m.a.G.U.S.

avagy
a kalandorok krónikái



készlet játékosoknak



Valhalla Páholy®

A rövid idő alatt nagy népszerűsége szert tett játék első kiegészítője a Kalandozó Karakterek számára létfontosságú tudnivalókat foglalja össze. Négyoldalasra bővített karakterlapok, karaktergeneráláshoz szükséges táblázatok - mindez, s még több található a Játékosok Készletében. Egyetlen valamirevaló kalandozónak sem tanácsos nélkül elhagynia Erion!

KÖNYVAJÁNLAT

Tabula Magica

A Tabula Magica rovatban új varázslatokat, mozaikokat, a mágiával kapcsolatos törvényeket, szabályokat, ismereteket tárunk az olvasó elé. Mielőtt azonban belevágnánk, nem árt tisztázni néhány félreérthető kérdést.

Új varázslatnak eddig ismeretlen varázslat-mozaikokat vagy új varázslat-formulákat nevezünk. A mozaikokat csak a varázsló kasztúák alkalmazhatják – ugyanez igaz a mozaikokból összerakott új varázslatokra is – míg a hagyományos típusú varázslatokat a más varázshasználó kasztoknak szánjuk. Persze kevés olyan varázslat akad, amelyet több különböző kaszt is használhat. Többnyire, amelyik hasznos az egyik kaszt tagjainak, az értéktelen a más kasztból kikerülőeknek. Egy adott varázslat leírásában mindig megemlíti, mely kaszt (kasztok) tudományát bővíti.

Hogyan tanulhatunk új varázslatokat?

Mindenkiben felmerül a kérdés, Játékosban és Kalandmesterben egyaránt, mint ahogy azt sem árt tisztázni, miként jutott a karakter az általa már ismert varázslatok birtokába?

A M.A.G.U.S.-ban leírt varázslatok egész Yneven közismertek – ezért kaptak helyet a szabálykönyvben. A karakter még tanulóévei alatt elsajátítja használatuk, megidézésük titkait. Mesterei tanítja rá, kiolvashatja a varázslóiskolákban fellelhető, mágiával foglalkozó könyvekből.

A feladat persze hosszú évek kitartó munkáját, hosszas felkészülést, számtalan előtanulmányt igényel.

A általánosan ismert varázslatokon és mozaikokon kívül azonban létezik számos kevésbé ismert is. Ezeket könyvtárak félreeső polcain porosodó, jelentéktelennek tetsző föliánsokból, mágusok elvesztettnek hitt, elrejtett jegyzeteiből olvashatja ki a szerencsés, de főleg kitartó kutató. Kevesek még ama ritka megtiszteltetésben is részesülhetnek, hogy egy nagy tudású mester maga oktatja őket. Egyesek persze sajnálják az időt a kutatásra, ők komoly összegeket fizetnek egy-egy ígéretesebbnek látszó, könyvmolyrágta, öreg kötetért.

A játékban a nagy tudású (magas TS-ű) Karakterek arra is képesek, hogy maguk alkossanak új varázslatokat. Varázsló kasztúák esetében a pusztá tevékenység még nem jelent különösebb szellemi nagyságot, hiszen a mozaikok segítségével bárki, bármikor megalkothat egy új varázslatot. Mégis, ami nyilvánvaló az egyiknek, lehet újdonság, lehet tanulságos a másiknak. Így aztán mozaikokból összerakott varázslatok leírása csak akkor kap helyet a mágiával foglalkozó könyvekben, ha az ötlet újszerű, elméssége említésre érdemessé teszi. A cikk Varázsló Varázslatok című részében efféle trükkös megoldásokat teszünk közzé.

Jóval érdekesebb a helyzet a varázslat-mozaikokkal. Mert bizony, a M.A.G.U.S.-ban arra is nyílik lehetőség, hogy valaki új, eddig ismeretlen mozaikot „találjon fel”. Szögezzük azonban le, ez óriási és felelősségteljes munka, hiszen számtalan összefüggésben kell átgondolni, hogy az új mozaik nem borítja-e fel a játék egyensúlyát. Ugyanakkor – és ez sem kisebb kihívás – bele kell illeszteni a Mágia rendszerébe és

ideológiájába. A fenti nehézségek a játékszabályokban ekként fogalmazódnak meg: új mozaikot csak mágus alkothat (azaz csak a KM), de egy már létezőt bármelyik varázsló felhasználhat, ha tanulmányozta és működését megértette.

Mielőtt egy varázsló használhatná varázslataiban az új mozaikot, először hosszasan tanulmányoznia kell, megértenie és elhelyeznie a mágia törvényei között. Az erre szánt idő K6 naptól egészen K10 hélig húzódhat, attól függően, hogy naponta mennyi időt fordít elmélkedésre a varázsló, s hogy tevékenysége mennyire zavartalan. Nem elhanyagolható persze az sem, hogy milyen bonyolult az új varázslat-mozaik, s milyen intelligens a tudásra szomjas varázsló. A végleges időtartamot – mindezek figyelembevételével – a KM szabja meg és a kocka pontosítja.

Utolsó eseként lássuk a hagyományos varázslatokat! Ezek varázslat-formulák, utasítások arra, milyen varázsigét kell kiejtenie, milyen tagjelzéseket szükséges tennie a varázshasználónak, ha a leírt mágikus hatást kívánja megidézni. Az utasítások pontos követésével a varázslat mindenképpen létrejön – ez esetben tehát nem szükséges teljességében megérteni. Annyi mágikus alapismerettel minden varázshasználó kaszt-tagjai rendelkeznek, hogy a saját kasztjuk tudásanyagához tartozó új varázslatokat már néhány perces tanulmányozás után is lélekélesen alkalmazzák, annyiával azonban soha nem bírnak, hogy más kasztok varázslatait is képesek legyenek sikeresen használni.

Új varázslat-formulát csak közepesnél magasabb Tapasztalati Szintű (6. TSz felett) karakterek alkothatnak, természetesen csak saját kasztjuk számára. Ha Játékos Karakter az illető, előtte konzultálnia kell a Kalandmesterével. Az új varázslatnak mindenképpen illeszkednie kell a kaszt tudásanyagába, továbbá igazodnia a játék egyensúlyához és a KM elképzeléseihez. Ráadásul hosszas kutatómunka és elmélkedés kell megelőzze az első tapogatózó kísérleteket – így aztán a karakter csak olyan témakörben alkothat új varázslatot, mely témakör a kasztban belül is a legközelebb áll hozzá (pld: Nekromancia). A nem varázsló kasztúak, előzetesen bármennyit elmélkedtek is, mégiscsak tapasztalati úton dolgozzák ki új varázslataikat, azaz nem mellőzhetik a kísérleteket. Egy, a már kísérletezés stádiumába jutott varázslat végső formulájának megtalálásához általában K6 számú kísérlet szükséges. Ezek során az ismeretlen erők között kutatva előfordulhat, hogy balul üt ki a kísérlet. Ennek esélye alapesetben 25%. Ezt a körülmények csökkenthetik, vagy növelhetik, az alábbiak szerint.

- +1-10 % a Karakter nem készült fel kellőképpen
- +5 % 10 alatti Intelligencia esetén
- annyi % amennyi a karakter TSz-e
- 5 % 16 feletti Intelligen esetén

Hogy a baleset során mi történik, megsérül-e a kísérletező, vagy valaki másra hoz-e bajt, azt lehetetlen lenne itt meghatározni. Ehhez ismerni kell a kidolgozó személyét, a körülményeket, és elsősorban persze a varázslat természetét. Az események pontos alakulását tehát a KM fantáziájára bízuk egytellen megkötéssel: a halálos kimenetel esélye mindössze 5%.

Természetesen a kidolgozónak bármikor jogában áll félbehagyni a kísérletezést, ha úgy ítéli, túl nagy a kockázat, hiszen pontosan tudja, hány kísérlet áll még előtte a sikerig, és milyen erők titkait próbálja kitérkészni.

Varázsló Varázslatok

„A mozaik mágia a végtelen lehetőségek kimeríthetetlen lárháza.” A ma már közhely számba menő mondat elsőként egy Gestor fantomnéven alkotó mágia filozófus életművében, a Magiconturában hangzik el. Hetköznapi megfogalmazása mely igazságot hordoz – ezért válhatott varázslók nemzedékeinek jelmondatává. A állítást – bár nem igényel bizonyítást – az alábbiakban néhány különös varázslattal igyekszünk alátámasztani.

Az alábbi varázslatok, bár sokféleké, egy vonásukban hasonlók: a mágia törvényei közt távolgató részeket, kikapukat használják ki. Elsődleges hatásuk általában jelentéktelen, kizárólag mellékhatásaik miatt alkalmazzák őket a varázslók.

Megtékezés

Mana-pont: 24 Mp

Erősség: 14 E (7 SFE)

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 kör + 1 szegmens

Hatótáv: 20 méter

Időtartam: 8 kör

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok:

Elemi Erő Teremtése, Aura formában – 14 Mp
(70 Kg)

Idámágia perc – 10 Mp

A légies ellenfél – még ha rendelkezünk is mágikus fegyverrel, mely sebet ejt rajta – komoly próbatétel jelent. Épületek belsejében, szűk folyosókon szinte sérthetetlen, hiszen bármikor eltűnhet a falakban, ahová nem követhetjük. A Megtékezés varázslat ebben nyújt segítséget.

A varázslat a mágia törvényeinek egyik ismert, de gyakran elfelejtett kikapuját használja ki. Nevezetesen: a légies lényről azonnal lebomlik az Aura forma, ha abba Őselemet – közelvezésképp Paraelemet is – foglalunk. Nem igaz azonban mindez az Elemi Erőre – Elemei Erő Aurával légies teremtmény is övezhető.

Csakhog az Elemi Erő anyagként ellenszegül a neki ütköző tárgyaknak: a falaknak is, melyeken az illető áthatolni kíván. Haiba libbenne át ellenfelünk kísértelkét a falon, az Aura lelassítja, nagyobb erősség eselén meg is fékezi.

Minél erősebb az Aura, annál inkább fékezi viselőjét, hiszen annak annál nagyobb erőfeszítésébe kerül legyűrni az Elemi Erő ellenállóképességét. Ha az Erő súlymegtartó képessége eléri vagy meghaladja az illető testsúlyát, az áldozat többé nem képes áthatolni a falakon. Ha kevesebb, akkor arányosan lassítja a mozgását minden alkalommal, mikor bármilyen anyagon kíván áthatolni. Ha a súlymegtartó képesség csak fele a testsúlynak, akkor a haladási sebesség is a felére csökken, ha harmada akkor két-harmadára, ha negyede, akkor három-negyedére.

Nem szabad azonban megfélekedniünk a varázslat elsődleges hatásáról sem: az Elemi Erő Aura védi viselőjét, akárha páncél lenne. Nagy erősítés eselén ez komoly SFÉ-t jelenthet. Tanácsos hát alaposan megfontolni, megéri-e használni a varázslatot, vagy sem.

Köd

Mana-pont: 1

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: 20 méter

Időtartam: míg el nem oszlik

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok:

Teremtés - 5 Mp (1 Kg)

A Teremtés mozaik sajátos felhasználása. A mozaik segítségével a varázsló egyszerű összetételű anyagokat teremthet, ha összetételüket ismeri. Ki ne tudná, miből áll a köd? Jelen esetben az sem probléma, hogy a teremtet anyag nem meghatározott formában, hanem alakatlan rögzített, lócsaként, felhőként jelenik meg. Mivel a köd súlya elenyészően kevés, már néhány Mana-pontból is óriási mennyiségben állítható elő.

A varázslat hatására 10 méter sugarú körben sűrű köd keletkezik, melyben senki nem lát egy méternél messzebb. A ködfelhő alapesetben 10 percig együtt marad, csak ennyi idő alatt oszlik el oly mértékben, hogy megszűntnek lehessen tekinteni. Természetesen ritkulása folyamatos, nem egyik pillanatról a másikra történik. A

szél, különösen az erős szél gyorsíthatja a folyamatot, amely így akár egyellen kör alatt is lejátszódhat.

Rombolás

Mana-pont: 68

Erősség: 1 E

Sebzés: 15 K6

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 20 méter

Időtartam: 3 perc

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok:

Térkapu - 68 Mp

A varázslat hosszas előkészületeket igényel. Először is a varázslónak készítenie kell egy kisebb, de kellően erős tárgyat, melyre maradandóan felírja Zóna Varázsjelét. Ezán kihajózik a tengerre és a mély vízbe hajítja az elkészített holmit.

Ha a későbbiek során bármikor térkaput nyit a tengerfenékre süllyedt Zóna Varázsjele mellé, hihetetlen pusztítást végezhet a víz segítségével. Elegendő a térkapu másik oldalát a kiszemelt építmény, hegy, vagy elsöpörni kívány hadsereg felé fordítania, majd megnyitni a kaput. A tengerfenékről irtózatot nyomással és sebességgel fog átömleni a víz, mely várakat képes percek alatt elsöpörni. A varázslónak egyedül arra tanácsos ügyelnie, hogy ő és lársai ne kerüljenek a víz sugár útjába, illetéleg, hogy az elfolyó víz ne ragadjon el őket is. Eppen ezért a varázslatot általában hegytetőn állva, a domboldal irányába fordulva szokásos alkalmazni.

Hasznos gyakorlati útmutásként közöljük, hogy a víz sugár megközelítőleg olyan távolságig hatol el, amilyen mélyen nyugszik a Zóna Varázsjel a tengerszint alatt.

Jelmágia

„A jelek mágikus formulák, a mágikus energia anyagba rögzült megnyilvánulásai. Meghatározó tulajdonságuk nem az anyag, amelyre írják őket, hanem a forma, a rajzolat vonalvezetése. A jelek tehát, bár nem bírnak anyagi minőséggel, mégis az anyag egy változatát jelentik, hiszen a forma, a külalak egyedül az Anyagi Világban meghatározó attribútum...”

„...Az eltérő - legalábbis az eltérőnek tekinthető - formák, így rajzolatok száma végtelen, végtelen tehát a



Jelmágia jeleinek száma is. Ezzel együtt végtelen az így megidézhető mágikus módszerek és hatások sokasága is."

A bevezetőben Moress Nobren mágus azóta híressé vált munkájából, a *Magica Graphic*-ból idéztünk. Bizony kevés ma már a Jelmágia legmélyebb összefüggéseit is átlátó varázslók száma Yneven. Moress Nobren mester talán az utolsó volt közülük. Mindazonáltal a téma iránt érdeklődő kutató lépten-nyomon mágikus rajzolatok leírásába belelhat más mágusok írásaiban is. Mert a Jelmágia kevésbé ismert törvényeit minden varázsló ismeri – azt is állíthatjuk, a mágia leggyakrabban alkalmazott válfaja ez.

Térkapu Pentagramma

Erősség: 1

Sebzés: -

Mana-pont: 82 (2x)

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 1 óra (2x)

Az idéző pentagramma után a leggyakrabban alkalmazott pentagramma alapú rajzolat. Hatása hasonló a Térkapu mozaikéhoz, számottevő különbség csak működésének részleteiben mutatkozik. Párban használatos, csak akkor teszi lehetővé az átjárást a tér két pontja között, ha a pentagrammát mind az indulási, mind az érkezési oldalon felrajzolták. A keletkező átjáró nem állandó, csak olyankor nyílik meg, ha valaki vagy valami az indulási pentagramma külső körívén belülré kerül. Ilyenkor sem állítható – akár a Térkapuk – és anyagi minőségén túl semmi nem juttatható

át rajta – azaz nem alkalmas varázslatok távolbhatására és a Zóna sem érvényesül rajta keresztül.

Hogy egy pentagramma érkezési vagy indulási, netán mindkét szerepet betölti-e, azt felrajzolásakor kell meghatározni. Ezért van, hogy az értő szem a rajzolatra pillantva nyomban képes megállapítani annak rendeltetését. Senki nem képes azonban kiolvasni, vajon hol található a pentagramma párja, ezt legfeljebb tapasztalati úton, a körívet állítva lehetséges kideríteni.

A pentagrammák tárgy-tárgy szimpátiaviszonyban állnak egymással. Az általuk biztosított térkapu addig üzemképes, ameddig mindkét oldali rajzolat vonalai töretlenek.

(A Térkapu Pentagramma ynevi alkalmazásáról a Rúna következő számában, a Térkapukról szóló cikkből értesülhetnek az olvasók.)

Végrehajtó Varázskör

Erősség: amennyi a beleírt varázslaté

Sebzés: lásd a leírást

Mana-pont: 40 + a varázslat

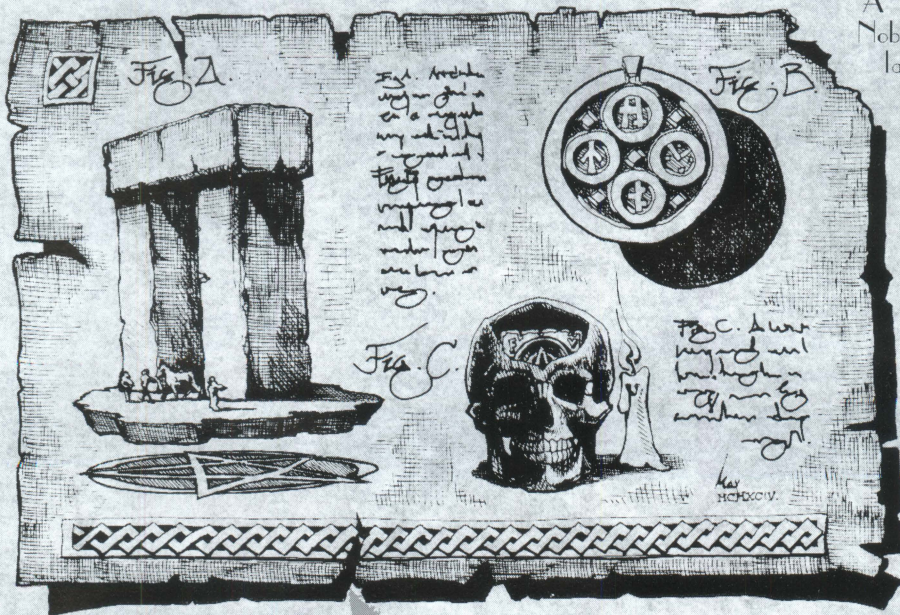
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 30 perc

A Jelmágia egyik kevésbé ismert rajzolata. Sok varázsló még a létezéséről sem tud, mások, ha hallottak is felőle, nem ismerik rajzolatának titkát. A Pyarronban és Doranban nevelkedett növendékek természetesen elsajátíthatják, ha külön figyelmet szentelnek a Jelmágia tanulmányozására. (Hogy Játékos Karakter ismeri-e felrajzolásának titkát, azt KM-je dönti el. Ha engedélyezi, a tanulás 5 Képzettségpontba kerül).

A Végrehajtó Varázskört Moress Nobren mágus dolgozta ki, híres lankonti falrajzolatában, a *Sydulban*. Ő összefoglaló művében, a *Magica Graphic*-ban is elmesélt tesz róla – rajzolatát a mai napig ez alapján oktatják.

A Végrehajtó Varázskörbe bármilyen mozaikokból felépített varázslat beleírható, és csak akkor aktivizálódik, ha valaki a varázskörbe lép. Fontos megköltés, hogy a varázslat – bármekkora is legyen eredeti hatóterülete – csak a varázskör belső körívén belül eső területre, ill. az ott tartózkodókra hat, ott azonban válogatás nélkül mindenkire.



A varázskör felrajzolása negyven Mana-pont, plusz még annyi, amennyibe a beleírt varázslat. Mindaddig képes újra és újra végrehajtani a beleírt varázslatot, ameddig vonalai töretlenek.

Kisugárzó Varázsjel

Erősség: mint a beleírt varázslaté
Sebzés: lásd a leírást
Mana-pont: 20/30 + a varázslat
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 3 perc

A Végrehajtó Varázskör ikertestvére. Hatása és működése is ahhoz hasonló. Két vállfaja ismeretes: az elsőnél a beleírt varázslat arra hat, aki a varázsjelet megérinti, a másodiknál a varázsjelet elött karnyújtásnyi (1 méter) távolságon belül elhaladókra – válogatás nélkül. A hatás megnyilvánulása és az érintettek elleni hatékonysága a varázsjelbe írt varázslat természetétől és erősségétől függ. (Például a kicsapó tűznyíl nem feltétlenül találja el az áldozatot.)

Az első változat 20 Mana-pont, plusz annyi, amennyibe a beleírt varázslat, a második 30 Mp-tal többre.

Felruházás Bélyeg

Erősség: végtelen
Sebzés: -
Mana-pont: mint az azonos nevű varázslatok
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Három fajtája ismeretes: az Értellemmel, a Tudattal, és a Személyiséggel Felruházás. Ezek hatása és alkalmazása megegyezik az azonos nevű boszorkánymesteri varázslattal. Hatásukat arra fejtik ki, akire írják őket.

A bélyeg hordozója – az említett varázslatok időtartamával ellentétben – mindaddig megőrzi a ráruházott értelem/tudat/személyiséget, ameddig a rajzolat vonalai töretlenek.



Szimpátia Varázsjele

Erősség: 1
Sebzés: -
Mana-pont: 10 (2x)
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 3 perc (2x)

Jelpár, mely tárgy-tárgy szimpátiát hoz létre két tárgy között, melyekre írják őket. Ha bármelyik rajzolat megsérül, a szimpátia azonnal megszűnik.

Kémszem Varázsjele

Erősség: 1
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc (2x)

Jelpár, amely egymással szimpátiaviszonyban álló varázsjelekből és bélyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon elhelyezhető, míg a második arra a személyre irányuló, aki a varázsjelel látni fog.

Mint már nyilvánvaló, a bélyeg viselője – ha akarja – képes a varázsjelel úgy látni, mintha a saját szeme lenne. Ilyenkor a saját szemével természetesen nem lát. Ha valakin több Kémszem Varázsjele bélyegét helyezik el, tetszés szerint válogathat, hogy melyikkel kíván látni.

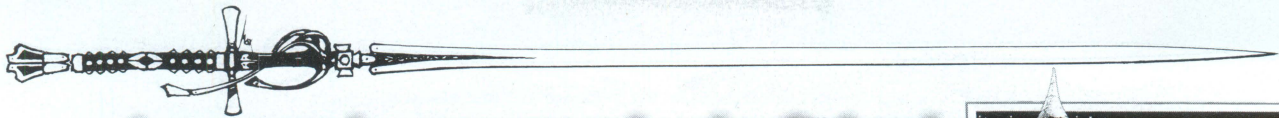
Főleges megjegyezni, hogy a kémszem nem forgatható, azaz egyetlen, meghatározott irányba mered. Forgatásáról, mozgásáról más varázslattal, néla kárei mechanikával szükséges gondoskodni.

A rajzolat felírásának Mp-igénye a bélyeg és a varázsjelel maximális távolságától függ. Ez annyit tesz, hogy ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpátiaviszony szünetel, így a kémszem ideiglenesen megvakul.

0-20 m	55 Mp
20-39 m	60 Mp
40-99 m	68 Mp
100-999m	75 Mp

ennél nagyobb távolságra nem alkalmazható

A kémszem addig működőképes, ameddig mindkét rajzolata töretlen.



Crondarro del Diabolo

Ismeretlen kutyában és idegen asszonyban sose bízz, fiam!

CRONDARRO DEL DIABOLO

Státusz: Játsható
Kaszt: Ranagol Pap
Szint: 7
Faj: Ember (gorviki)
Jellem: Halál, Rend
Vallás: Ranagol

Erő: 14
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 13
Egészség: 15
Szépség: 17
Intelligencia: 16
Akaraterő: 16
Asztrál: 17
Műveltség: 15

Kezdeményező Érték: 25/28

Támadó Érték: 60/56

Védő Érték: 108/97

Célzó Érték: -

tűskés buzogány/tör sorrendben értedő

Életerő-pont: 11

Fájdalomtűrés-pont: 54

Pszi: Pyarroni iskola mesterfokú használója, a Kyr-metódus Pszi ostromával
Szint: 7

Pszi pont: 35

Max. Mp.: 56

Képzettségek:

2 fegyver használat:

tűskés buzogány, tör

Pszi

2 nyelvtudás (shadoni, dzsád)

Írás/olvasás

Vallásismeret

Történelemismeret

Éneklés/zenélés

Hátbaszúrás

Mágiahasználat

Asztrológia

Fegyverdobás: tör

Méregkeverés/-semlegesítés

Etikett

Lovaglás

Kötelekekből szabadulás

Álcázás/álruha

Herbalizmus

Lopózás

Rejtőzés

Felszerelése:

- Tűskés buzogány
- ívelt pengéjű áldozótör
- 4 dobótör

Fok:

Af

Mf

Af, 5,5

Af

Mf

Mf

Af

Mf

Mf

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

Af

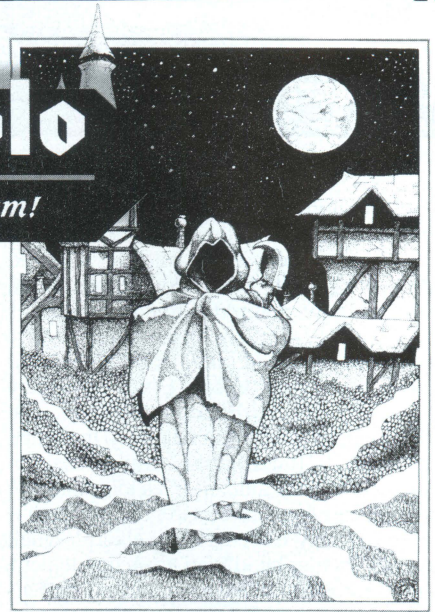
Af

Af

Af

Af

Crondarro del Diabolo a Ranagolt imádók különös képviselője. P.sz. 3654-ben született, egy gorviki parasztcsalád negyedik gyermekeként. Gyermekkorát az állandó engedetlenség és elégedetlenség jellemezte. Gyűlölte az őt körülvevő szegénységet, csak arra várt, hogy felnőjön, s kitörhessen a családi környezet jelentette zsákutcából. Hamar megtanult olvasni, ezen tudás birtokában pedig megvetett mindenkit, aki nem értette az írott szavakat. Szülei korán tudomásul vették, hogy negyedik gyermekük inkább átok a családban, semmint áldás, így ők is arra a pillanatra vártak, amikor végre felkerekedik, és önnön fontosságának tudatában odébbáll. Crondarro, aki ekkor még nem vette fel a del Diabolo nevet, csak kacagott a szegény földműveseken, soha semmilyen munkát nem volt hajlandó elvégezni. Tizennégy éves volt, mikor úgy gondolta, elérkezett az idő, hogy az eddig rejtőző tehetséget megismerje a világ – megszőkött a szülői házból, családjá és a falu nem kis örömeire. Kétnapi étellel és egy csorba késsel felszerelve indult útnak, minden határozott cél és elképzelés nélkül. Egyetlen vágy vezérelte csupán: mindenképpen tanulni akart. Bármit, akár fegyverforgatást, akár a mágia használatát. Két nap gyaloglás után, megcsappant elemőzsiával, falujától távol, eltévedve az éjszakában, egyszerre távoli táborúzt világára lett figyelmes. Amint lopva megközelítette, két alakot vett ki a lobogó lángok mellett. Egyikük – egy úton lévő Ranagol-pap – köpenyébe burkolózva aludt, míg kísérője unottan őrködött. Crondarro csöndesen visszavonult, hogy zavartalanul töpreghessen. Terve elkészültét azonnali cselekvés követte. Köpenyét levette, szoknyaformán a derekára kötötte. Ruháját kitömté, hosszú haját asszonyomdora rendezte el. Övébe kést rejtett, majd visszaballagott a tűzhöz. Látótávolságnyra megállt, s szölongatni kezdte az őrt. A fegyveres felpillantott – formás fehérszemély körvonala láta a fénykör határán. Rég nem járt emberek között, meg azután, kevéske bére sem engedett túlzottan szabad utat vágyainak. Úgy vélte, senkinek nem árt vele, ha most enged a kísértésnek. A „lány” azonban incselkedve távolodott, ahogy az őrlindult felé, egyre messzebb csalta őt a tűztől. Amikor már elég mélyen jártak a sötétségben, Crondarro megállt. A fegyveres, akit csak méginkább felhevített a játék, habozás nélkül hozzálépett. Amikor a jókora kés a torkába hatolt, a férfi kihunyó tudatában még felvillant apja intelme: „Ismeretlen kutyában s idegen asszonyban sose bízz, fiam!” Miután az őrl hang nélkül összezsugorlott, Crondarro hidegvérrel megszabadult álcájától, és elindult a paphoz. Kését az alvó



torkához nyomta, majd felébresztette a papot. Ranagol álmos szolgája riadtan ébredt, megdöbbenett a kísérője halálhíre – nemigen szokott ilyesmi előfordulni a Kosfejű híveivel. Csak bámulta a kést markoló fiút, aki barátságosan üdvözölte őt, noha a pengét egyetlen ujjnyival sem engedte lejjebb. Az ifjú támadó elmagyarázta, hogy nem kell neki sem pénz, sem étel, mindössze tanulni szeretne. Életének legtitkosabb, leghőbb vágya, hogy maga is Ranagol szolgája lehessen. Bevallotta azt is, valójában nem akarta megölni a kísérőt, de más utat nemigen látott a zavartalan beszélgetésre. Megígérte továbbá, hogy megkíméli a pap életét, ha az elviszi Ranagol templomába, és mindenben segítségére lesz, hogy maga is pappá válhasson. Miután a még mindig álmos egyházi Ranagol nevében minderre megesküdt, a fiú végre leengedte a kést, és további jó éjszakát kívánt. Reggel aztán tovább indultak. Crondarro átvette a fegyveres szolgálta szerepét a templomhoz vezető úton. Ott aztán sorsát, esküjéhez híven, kézbe vette a pap, s a parasztfiúból papnövendék lett. Első hetét nyomban szigorú büntetésben töltötte, mivel vétkezett egy nála magasabb rendű ellen, egy másiknak pedig halálát okozta. Ekként indult hát Crondarro del Diabolo pályafutása. A tanítvány ezek után tökéletesen beilleszkedett Ranagol híveinek közösségébe. Kivételes intelligenciájának hála, nagyon gyorsan tanult. Korábbi tétlen élete megváltozott, megismerkedett a papok tudományával, a teológiával éppúgy, mint a mágia és fegyverforgatás rejtelmeivel. Könnyen elcsábította a vallás értékrendjé és ideológiáját, hiszen ez nem állt messze attól, amit azelőtt ösztönösen is sajátjának vallott.

Kemény tanulással töltött hosszú évek után Crondarro istene és a mágia hatalmával felfegyverezve lépett ki a templom kapuján. Úgy vélte, leghívebben akként szolgálhatja Ranagolt, ha erejét a hitetlenekkel is megismerteti, szembesítve őket önnön kicsinységükkel. Nekivágott hát a világnak. Megtanul-

Crondarro del Diabolo

Ismeretlen kutyában és idegen asszonyban sose bízz, fiam!

ta a pyarroni nyelv Shadonban használatos formáját és a dzsadok nyelvét is. Elhagyta Górvikot, hogy más vidéken próbáljon szerencsét, az ostoba hitetlenek között. Tisztában volt a veszéllyel, hogy ha lelepleződik, nemigen kerülheti el az inkvizíció haragját, ezért mindent megtett a tökéletes álcázás érdekében. Első útja a Dzsad emírségekbe vezetett – itt mindig akad sötét lelkek számára kedves elfoglaltság. Lévéen igen nagy kereslet az efféle szolgálatokra, Crondarro gyilkossági megbízásokat teljesített, meglehet, elég különös filozófiával. Minden esetben felkereste kijelölt áldozatát, és jóindulatúan figyelmeztette az illetőt a veszélyre. Felvilágosította, hogy a biztos halál elkerülésének egyetlen módja, ha kifizeti az eredeti fejpénz háromszorosát – ám ebben a díjban már benne foglaltatik az előző megbízó kiiktatása is. A Ranagol-pap szerint ugyanis önmagában a gyors kezdeményezés még nem érdem, sokat számít a pozíció és a vagyon is. Súlyos bal-lépés lenne tehát szó nélkül végezni egy többre érdemes személlyel csak azért, mert nem figyelt fel idejekorán egy rosszakarójára. Ha tehát megkapta a kért háromszoros árat, mindig megölte az eredeti megbízót – hacsak az ki nem fizette az új ajánlat háromszorosát. A dzsadok nem kis hányada véli úgy, hogy a külhoni fenyegetései nevetségesek, hiszen mindig egyedül van, s nem látszik sem varázstudónak, sem veszedelmes fegyverfor-gatónak. Az elbizakodottak eleddig egytől egyig életükkel fizettek tévedésükért. El kell persze mondanunk, hogy a Kosfejű elszánt szolgáját mindeddig komoly szerencse is segítette, hiszen erejét nála nagyobb hatalommal még nem kellett összemérnie. Nemrégiben felvette a misztikusan hangzó del Diabolo nevet, s vallja, hogy Ranagol hatalmának a sivataglakók nem szegülhetnek ellent. Élvezi a kockázatot és a látványos megoldásokat. Egyik legutóbbit emlegetett tette alkalmával a testőrök szeme láttára gyilkolt meg egy jómódú, öntelt kereskedőt. A kalmár karavánja a szomszédos városba tartott; az éjszakákat pompás hintójában töltötte a gazda, fegyvereseitől övezve. A sötét lelkű gyilkos láthatatlanság varázslatot olvasott magára, majd behatolt a tábor területére. Az örök háta mögött emberi vérből Vérgátat helyezett el a koci köré, aztán belépett a kereskedő hálójáé, és felébresztette az alvót. Láthatatlansága ekkorra megszűnt. Kihurcolta a kalmárt a hintó elé, s odakiáltott az öröknek. A négy vitéz nyomban gazdája megsegítésére indult, ám a Vérgátón nem juthattak át. Crondarro csak kacagott tehetetlen, tajtékzó dühük láttán, aztán átvágta áldozata torkát, majd ködöt idézett és elmenekült. Azóta is vidáman kalandozik a dzsadok földjén, élvezve az istene adta hatalmat, és nem riad meg semmiféle kockázattól...

Kovi



Sogron isten letekint Ynevre, homlokát bosszúsán ráncolja. Tekintete végigsöpör a rónákon, hegyeken, erdőkön – ingerülten állapítja meg, hogy ez a világ sem a régi már. Egyre több idegen istent imádnak, jöttment senkiket. Pillantása megállapodik egy városállamon észak és dél határán, és megenyhül. Igen, itt még állnak a neki szentelt szentélyek és templomok. Ordán népe tudja, hogy minden fontos dolognak ő, Sogron az ura. Övé a Tűz, a Fény, a Tudás, és igen, övé a Bosszú is.



Tűz hónapjaiban járunk. Ez a város legnépszerűbb időszaka. Egymást érik az ünnepségek, tűzvarázslók ezrei gyűlnek Ordanba, hogy együtt köszöntsék istenüket... Ebben az időben tilos kígyót ölteni. Aki bántani merészele e néma lényeket, azt Sogron, a Tűzkobra könyörtelenül megbünteti. Errefelé bárki inkább halálra maratja magát, semhogy túlvilági boldogságát feláldozza.

Ha eltelnek a Tűz hónapjai, Sogron kígyóit legközelebb a Hatalom és a Szertartások havában ünneplik, ekkor azonban igen látványosan. Ezekben a hónapokban nem tilos érinteni az állatokat, sőt, kötelező a kígyóáldozat Sogron tiszteletére.

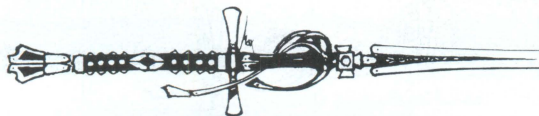
Kígyót csak beavatott, hozzáértő áldozhat; ez főként a tűzmágusok feladata, szigorú szertartási rend szerint.

A szolgák fonott kosárban hozzák a kígyókat, leteszik a földre, majd

hátralépnek. Bevonul a szertartást végző kígyóölő; egyik kezében ezüst, másikban aranytányér. az edényeket a földre helyezi, s kántálásbakezd, közben leveti cipőit. Felnyitja a kosár tetejét, kiemel egy sötétségtől kábult kígyót, a földre teszi, és vár. a kígyó rendszerint hamar magához tér, és nyomban támad. A kígyóölő gyakorlott mozdulattal megragadja a hulló farkát, felrántja az állatot, majd elkapja és megszorítja a nyakát, közvetlenül a fej alatt. Azután leguggol, mezelen bal lábával a kígyó farkára, jobbal pedig a fejére lép. Mutató- és hüvelykujját végigfuttatja a hulló hátán, kitapintja azt a helyet, ahol a mág és az epehólyag találkozik. Éles kést húz elő, melynek markolatát kígyók díszítik, rövid vágást ejt az állat bőrén, kihúzza az epehólyagot, az ezüsttálba helyezi, majd egy mozdulattal lemetszi a fejet, és az aranytálba teszi. Amikor végzett, újabb kígyót húz elő a kosárból, és előlről kezdi az egészet. a kígyófejeket később rituálisan elégetik, az epékből pedig italt készítenek a szertartásokra. Mivel a vallás nem tiltja a feláldozott kígyók elfogyasztását, ilyenkor szinte az egész város kígyóhúson él. Azt mondják, ettől izmaikba költözik a Tűzkobra ereje.

A következő ünnepi hónap a Harc hava. Ekkor kígyóviadalokat rendeznek, ahol kedvére fogadhat a nép. Lépten-nyomon kígyó-mongúz, kígyó-kutya, vagy éppen kígyó-ember küzdelembe botlik a járókelő. Ezekben természetesen a legveszélyesebb kígyók mérik össze erejüket kiképzett kígyó-harcosokkal; mindkét fél egyenlő eséllyel harcol. A Harc havát kiváltképpen a harcосok kedvelik, míg a tolvajok és orgyilkосok szívéhez a Bosszú hava áll legközelebb. Aki ezekben a hónapokban kígyómérget használ jogos bosszúja beteljesítéséhez – akár felbérelt személyen keresztül is –, bizton remélheti Sogron támogatását. Ilyenkor a mérgek ereje többszöröződik; egy gyenge mérge szakértő kezekben könnyen válhat halálos fegyverré.

A kígyókhoz rengeteg babona és félelem kötődik, amelyek elterjedtek egész Yneven. Azt mondják, a kígyóölők



képtelenek fiúgyermeket nemzeni, ezért a nők nem igazán rajonganak értük. Aki leköp egy kígyót, az kígyó által hal meg, méghozzá rövid időn belül. Ha valakit megdobnak kígyószemmel, az megvakul; aki bizonyos holdállásban kígyónyelvet eszik, az megéri az állatok beszédét; a levedlett kígyóbőr szerencsét hoz; az őrlött kígyópikkelyt szerelmi bájitalokhoz használják; akit kígyó látogat meg álmában, azzal különös dolgok történnek.



Szomorú legenda járja egy ordani hercegnőről, aki mindig igyekezett Sogron kedvét keresni, s az isten nem is feledkezett meg róla.

Házassága alkalmából, amit a Hatalom és a Szertartások havában tartott, kétezer kígyót áldozott saját kezűleg az istennek, hogy szerencsés legyen a nász. Hamarosan álmot látott, amelyben egy zöld kígyó látogatta meg, és fiúgyermeket ígért neki – aki kilenc hónap múlva meg is született. Teljes boldogságban élt férjével és kisfiával, mígnem egyszer, a Tűz hónapjaiban ellenség támadt rájuk. Kongott a kincstár, a zsoldosok hónapok óta nem kapták meg bérüket – parancsnokuk úgy határozott, elhagyják a hercegnőt, ha nem fizet.

A hercegnő megkerestette a birodalom legnagyobb kobráját, egy pincébe vitette, arany kígyókkal díszített ruhát öltött, és segítségért cserébe önmagát ajánlotta Sogronnak – védtelenül bezárkózott a kígyó mellé. A feldühített állat nyomban felágaskodott, s az asszony felé lendült, ám mielőtt megmarta volna, hirtelen visszahőkölt. Nem bántotta a hercegnőt, az asszonyra ezután álom szállt, amelyben egy arany-fehér pikkelyű kígyó jelent meg. Reggelre kelvén, amikor felébredt és a kobrára tekintett, jókora ládát látott a kígyó védelmében. Temérdek kincs hevert ott, melyhez a hüllő csak a hercegnőt engedte hozzáférni – a Tűzkobra ajándéka, mellyel kifizethették a zsoldosokat és legyőzhették az ellenséget.

Ha ezek után azt hinnénk, hogy Sogron az emberek könyörületesebb jótévője, keservesen tévednünk kell. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a hercegnő – aki a regélők szerint továbbra is az isten lelkes híve maradt – utóbb szörnyű halált halt. Egy éjjel, nem sokkal negyedik gyermeke születése után, fekete-ezüst kígyóval

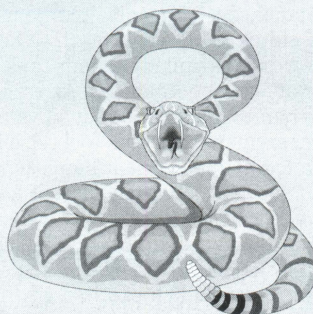
álmodott, ami a karjába mart. Amikor felébredt, valódi kígyóharapás nyomát fedezte fel magán. Hamarosan egy kegyetlen méreg hatásai ütköztek ki rajta. Elvesztette józan esztét, állandó fájdalmak gyötörték, hetekig szenvedett, majd lebénult és teljes öntudatlanságban lehelt ki lelkét. Senki nem tudja, mi lehetett a bűne. Története ékesen bizonyítja: jobb nem zavarni az isteneket.

Akármilyen kínos halált is halt, a hercegnőnek követői támadtak. Megalapították a „Tűzkobra fehér asszonyai” szektát, amelybe csakis érintetlen fiatal lányok léphetnek be. Ezeket rendszerint szüleik adják a hegyekben megbúvó kolostorok valamelyikének. A falak mögött néhány éven át a szertartások és a tiszta élet rendjét tanulják, majd következik a próba és a beavatás, mely az Ordani Nagy Szertartáskönyv szerint a következőképp zajlik:

„A Kobra fehér menyasszonya, a hamvas, tavaszi bimbó. Pompás tűzrózsák vezetik mátkája elébe, táncolnak, lobognak a szélben. A Nagyúr kiterjeszti lángoló köpenyét; magához hívja jegyesét, együtt hajlik a virágokkal, szeme mint fagyott téli csillag. S átöleli asszonyát. Csókra nyújtja ajka szirmait az ártatlan virágszál...elfogadja-e a haragvó Nagyúr? Asszonya lészen e földön, avagy, jaj, örök álomba zuhan, hogy egy új életben, tisztább lélekkel újra próbálkozzék?”

Prózaai szavakra fordítva mindez annyit tesz, hogy a jelöltnek meg kell csókolnia Ordan legveszedelmesebb kígyóinak egyikét, a tűzkobrákat. Ezt a szinte lehetetlen próbát nagyon kevesen állják ki, ezzel magyarázható, hogy olyan kevés papnője van a szektának. Ezt a szertartást a köznyelv a „kígyó csókja”-ként emlegeti. Befejezésként pedig említsünk meg néhány, Ordanon elterjedt kígyófajtát.

Kata



Mosolygó kígyó

Köves, sziklás területeken él, 60-70 cm hosszú, középszürke alapon világoskék, világoszöld keresztcsávokat visel. Vakból délután, estefelé bújik elő, szembogarát szűkíteni, tágítani tudja. Nevét rendkívül bájos mosolyáról kapta - széles szája a fejtető felé görbül -, amit nem tanácsos közelebbről megsejtelni. Külseje nem túl feltűnő, de szerencsére nem igen lehet összetéveszteni egyéb, ártalmatlan kígyókkal. Nem támad meg boldog-boldogtalant, csak azt, aki megijeszti. Mérges fél órán belül öl. Tapasztalt erdőjárók e hüllő arckifejezését találóan „halálmosoly”-nak nevezik.

Tűzkobra

Ordan környékén az egyik legelterjedtebb kígyófaj, Sogron legszentebb állata. Ha egy Sogron-hívó észreveszi, hogy valaki meg akar ölni egy Tűzkobrákat – anélkül, hogy erre joga lenne –, köteles akár élete árán is megvédelmezni a szent állatot. A Tűzkobra rendkívül pompás, királyi megjelenésű hüllő. Egész teste lángvörös, a hasa sárga. Támadó helyzetben láthatóvá válik széles csuklyája, amely szintén izzó-vörös. Vízszín szemének pillantása rémisztően hideg, mégsem e vérfagyasztó tekintetről a leghírhedtebb. A Tűzkobra Ordan legveszedelmesebb mérgekígyója, marása azonnal halált okoz. A homokos, száraz helyeket kedveli.

Hinolkígyó

Kicsiny, mindössze 20 cm-es állat, a zöld, a kék és a zöldekek különféle árnyalataiban fordul elő. A sötétebb példányok tavakban, a világosabbak pedig folyóvizekben élnek. A fürdőzőknek ajánlatos vigyázni – a kígyó esetleg rátekeredhet a bokájukra, s marása bénulást okoz. A méreg hatása egy órán belül elmúlik, ám ez egy mélytől vagy folyó közepén már oly mindegy.



Rémkígyó

Inkább ijesztő, semmint veszedelmes lény, habár megjelenése valóban tragédiához vezethet. Gyümölcsfákon él, narancssárga alapon zöld foltokat visel, de létezik barna színváltozata is. Feje rendkívül keskeny, szája körül a pikkelyek vicsgó fogakat mintáznak. Szeme rikítóan vörös, fejéből szarvak állnak ki, amelyek csupán gyenge szaruképletek, semmire sem használhatók. Mindez csupán ijesztésre szolgál, gyakorta sikerrel. Nemegyszer előfordult már, hogy a gyanútlan szüretelő úgy megrémült egy ilyen állattól, hogy a mélybe zuhant és nyakát szegte. Mérge nem túl ártalmas, marása gyengeséget, majd pár óra alvást okoz. Problémát csak az jelenthet, ha az elyengült áldozat elfelejt kapaszkodni...

Fekete hóhér

Igazán szép megjelenésű állat, ha sikerül elejteni, bőrből tetszetős övek, hatásos homlokpántok készíthetők. Csillogó kékesfekete színű, fejét sárga pöttyök tarkítják. Hosszúsága átlagos, 60-70 cm. Éjjel indul portyára. Mérge rendkívül erős, a megmart áldozat szörnyű kínok közt lehel ki lelkét. Először szédülni kezd, majd heves görcsök lepik meg. A mérge megtámadja az idegrendszert, a végtagok rángatózni kezdenek, majd lebénulnak. Az áldozat megőrül, végül beáll a halál.

Fojtókígyó

Az Ordan környékén élő leghatalmasabb óriáskígyó; 8-10 méterre is megnőhet. Rátekeredik áldozatára és összeroppantja. Az embert is gyakran megtámadja. Nappal vadászik, az erdős részeket kedveli. Alapszíne zöld; barna, sárga, fekete és fehér foltok tarkítják.

Ostorkígyó

Karcsú és hosszú, villámgyorsan, ügyesen mászik a fák ágai közt, kisebb távolságokon átugrik, szinte átrepül.

A zöld ostorkígyó hasa sárga, háta fűzöld két sötétzöld csíkkal. Emberre veszélytelen, tojásokkal táplálkozik.

Szemet gyönyörködtető látvány a sávós ostorkígyó. Vékony piros, fehér, sárga, fekete sávjai sűrűn váltogatják egymást, hasa hófehér. Rovarokkal táplálkozik.

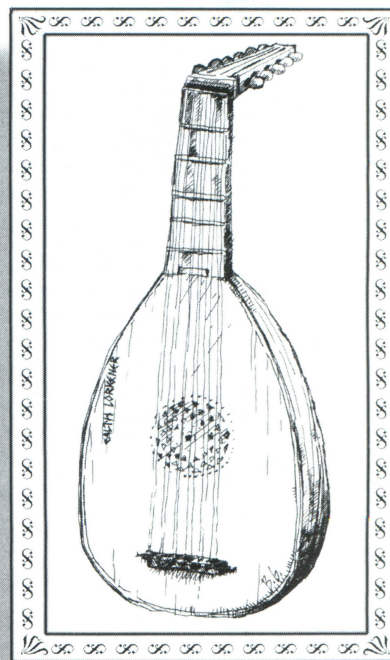
Jóval veszélyesebb az az ostorkígyó, melynek egész teste mélybarna, s vékony piros és arany harántsávok díszítik. Marása vakságot okoz.

Kata

A bárd hangszere

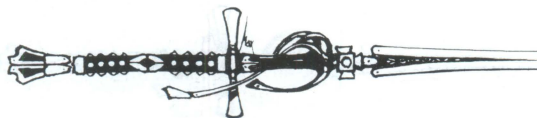
A bárd varázslatainak ismertetése során többször felbukkan a főhangszer fogalma. Egyes varázslatok csak a segítségével idézhetőek meg, mások pedig erősebbek akkor, ha a bárd ezen adja elő a megfelelő dalt. Kiemelkedően fontos, hogy az Összhangzat, mellyel a Felsőbb Szférákból Mana-pont nyerhető, kizárólag a főhangszer segítségével szólaltatható meg. A főhangszer mágikus képességekkel bír, melyek egy életen át tulajdonosához kötik. A bárd csak tanítója útján juthat hozzá: a tanítvány, mikor elér az első Tapasztalati Szintet, gyönyörű hangszert kap mesterétől.

Érdeemes elgondolkodni azon, milyen hangszert is válasszon egy kalandozó bárd. Alkalmassint támaszkodhat pusztán önnön énekhangjára is, ebben az esetben azonban nem részesül a főhangszer jelentette előnyök egyikéből sem. Tulajdonképpen csak az Összhangzat megszólaltatására használhatja, Mana-pontjainak elnyeréséhez. Az eljárás tehát hátrányokkal is bír, ám mindeképp biztonságosabb, mint a választott hangszer, hiszen ezt csupán a megnémulás fenyegeti. Azoknak a bárdoknak ajánljuk, akik nem szívesen vállalják a kockázatot, hogy hangszerük megsemmisül, netán elrabolják, megfosztva ezzel őket a mágia használatától. Sokkal többet ad, ám sokkal nagyobb óvatosságot és figyelmet kíván, ha hangszert választ ki magának a zenész. Ez már rendelkezik a továbbiakban említésre kerülő előnyökkel, ám elvesztése komoly csapás a bárd számára – nem csak lelki, gyakorlati szempontokból is. Az eszközválasztás már önmagában is sugall valamit a karakter személyiségéből. A többség a lantot tartja a leginkább elterjedt hangszernek, s bizony, ebben valóban igazat kell adnunk nekik. Mindemellett természetesen sok nevi énekmondó használ gitárt, fuvalót, esetleg dobót. Egy kalandozó esetében a zenei ízlést azonban háttérbe kell szorítsa egy sokkal kevésbé művészi szempont: a méret. Hisz' képzeljünk csak el egy könnyed, vidám, tör-



ilanori lant

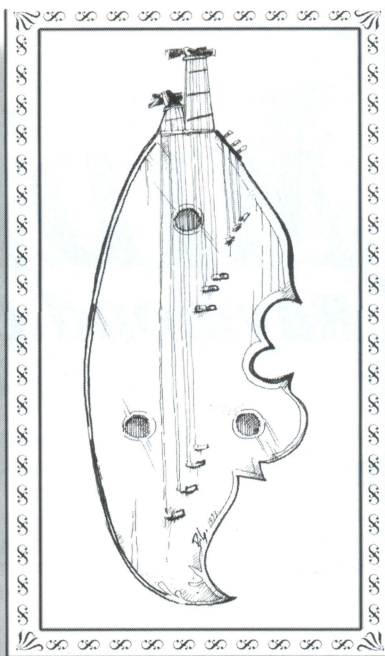
kardot forgató bárdot, kinek élete harc és szerelem, amint egy hárfát, ne adj' isten, zongorát tol maga előtt. Érdekes tehát minél könnyebben hordozható zeneszerszámot találni. Sokan azért kedvelik a lantot és más húros hangszereket, mert megfelelő méretük mellett még teret engednek az énekhang kibontakoztatásának is. Akik ilyesmire nem törekednek, sok örömet lelhetnek a változatos fuvalákban és sípokban. Nem éppen gyakori, ám létező megoldás a dob is. A sok lantos közt időről időre felbukkan egy-egy, különös, szuggesztív énekét dobbal kísérő zenész. Különösen a vadabb vidékeken kedvelik őket, noha érdekes színfoltot jelenthetnek a kifinomult ízléssel bíró társasá-



gokban is. A hangszer típusa egyébiránt befolyásolhatja egy-egy varázslat működését, illetve a hang és dalmágia hatósugarát. Erről a közeljövőben még bővebben szólnunk a RÚNA lapjain.

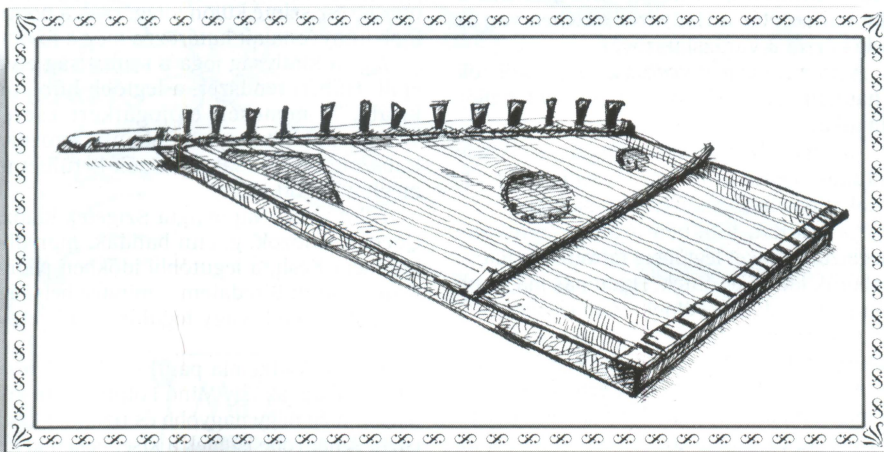
A játékosnak a karakter megalkotásakor kell meghatároznia főhangszerének fajtáját. A kiválasztott zeneszerszámot legtöbbször neves kézművesmester készíti el, s már önmagában is jelentős értéket képvisel. Igazi erejét azonban a bárd tanítójának mágiája adja, mely az ajándékozás pillanatában itatja át a hangszer, egyetlen szó vagy mágikus rúna nélkül. A zeneszerszám ettől fogva mindig a bárd Személyes Aurájához tartozik, legyen bár több száz mérföldre gazdájától. Így a Természetes Anyag Mágiája nem hathat rá. Az efféle hangszer, ha jogos tulajdonosa játszik rajta, minden Dalmágiához tartozó varázslat erősségét 2E-vel növeli. A bárd szoros kapcsolatban áll vele, minden esetben érzi, milyen irányban, s körülbelül mekkora távolságban van tőle az eszköz. Mivel a zeneszerszámot a Felsőbb Szférákból származó, a mester által közvetített mágikus energia itatja át, az ellenáll a legtöbb őselem pusztító hatásának és a nem mágikus fegyvereknek is – nehéz tehát elpusztítani, ám nem lehetetlen. Egy körben 50 STP-nél nagyobb károsodást okozó, tűz alapú sebzés (ne feledjük, az elemi tűz a fán kétszeres STP veszteséget okoz!), illetve mágikus fegyverekkel 25 STP sebzés már használhatatlanná teszi. Ebben az állapotban még lehetséges a javítás, ez azonban nem csupán egy szakavatott kézműves, hanem a bárd jelenlétét is megköveteli, s legalább egy hetes munkát igényel. Ha a sebzés a fent leírtak kétszeresét is meghaladja, a hangszer teljesen elpusztul. A savak és a fagy sebzésük tizedét okozzák rajta, 25 STP elvesztése használhatatlanságot, 50-é megsemmisülést jelent.

A bárdok más, közönséges hangszer segedletével is folyamodhatnak mágiához, ám ez esetben elesnek a főhangszer biztosította előnyöktől, s természetesen nem nyerhetik



basszusciszter

vissza Mana-pontjaikat sem. Ezért tehát, ha valamely énekmondótól ellopják hangszerét, az pillanatnyi nyugtot sem találhat addig, míg vissza nem szerzi. Úgy érzi, lénye egy részét rabolták el tőle, mely nélkül élete nem lehet teljes. Nem született még bárd Yneven, ki véresen meg ne torolta volna hangszere elpusztítását, hacsak a halál meg nem gátolta benne. Hiába bízik a tettes abban, hogy egy legyengült, mágiájának fegyvere nélkül küzdő énekmondóval kell csak szembenéznie – a bárdok korántsem ostobák. Gyakorta évekkel később, sokkal nagyobb hatalom birtokosaként térnek vissza, kíméletet nem ismerve.



dzsad qanun

Nem hiába mondják Északon: „Kétféle ember emel kezét egy bárd hangszerére – a mérhetetlenül bátor, s a mérhetetlenül ostoba.” Ha a főhangszer elpusztult, a zenész csak egy nála legalább 5 TSz.-szel magasabb szintűtől juthat újhoz. Ehhez fél éven át a tapasztaltabb bárdot kell kísérnie, s ki kell érdemelnie a hangszer. Természetesen az énekmondó visszatérhet eredeti mesteréhez is, tőle már három hónapi szolgálat után megkaphatja az áhított eszközt – ha ezt a KM is helyesnek látja. Abban az esetben is igaz ez, ha netán a hangszerét vesztett bárd már magasabb Tapasztalati Szintű, mint egykori mestere. A mágia hangszerbe foglalásakor ugyanis nem a pusztá tudás, hanem a mester-tanítvány viszony a fontosabb. Tanítványt ezért csak 6. vagy annál magasabb TSz.-ű bárd fogadhat.

HIRDETÉSEK

ADÁS-VÉTEL

Alig használt Ravenloft anyagok eladók
06-22-350-981 (Gábor)

Első kiadású STAR WARS szabálykönyv érdekelne:

üzenetet hagyatsz a Sárkányfészekben
Kis Mészáros

AD&D 1st editon-höz keresek
Fiend Folio-t,
Monster Manual 2-t,
Greyhawk Modulokat,
valamint Oriental adventures modulokat.
Palik Imre T.: 116-7728

Kitűnő állapotban lévő Dark Sun világleírás és kiegészítők eladók.

(Bolti ár alatt)
Jancsecz Zsolt T.: 1-886-005

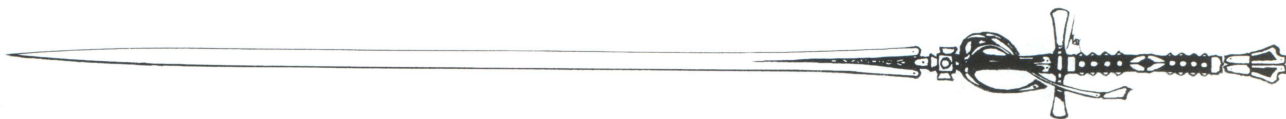
EGYEB

MERP partyba beszállnék (mesélőként is).
Pálkás Imre T.: 252-7625 (Kováts lakás)

Vadonatúj állapotban lévő Handbook-ok,
Arms & Equipment Guide
Vikings Campaign Sourcebook
Pirates of the Fallen Stars
Hall of Heroes 1400-1400 Ft-ért eladó

Howl from the North,
Five shall be one,
Magic Encyclopedia I. 900 Ft-ért

Trivia – társasjáték 2000 Ft-ért
Kovács Tibor T.: 2900-453



csak a tiszták léphetnek be. Kémszolgálat legendás, izmail testőrei úgyszintén.



Látogató más világból leginkább a Mindenség Termén (avagy a Csillagsétányon) át érkezik Midkémia. Akik használják, egyszerűen „a terem”-ként emlegetik. Ha ismerjük az utat, világról világra járhatunk, étellel teli, civilizált, vagy éppen üres, születőben lévő vagy kipusztult tereken. Vannak, akik hosszas tanulmányok eredményeként nyerik el a tudást és járják a termet, mások véletlenül bukkannak rá. Léteznek persze közvetlen utak, kapuk, hasadékok is. Ilyen nyílik Kelewanra, egy közeli világra. Manapság – békeidőben – követek, kereskedők, vándorok járják, a háború idején csak csapatok, katonák merészkednek át rajta.

➤ Kelewan ➤

A legenda szerint az ősök az Aranyhídon keresztül érkeztek Kelewan világára, az Ellenség elől menekültek, mely pusztulással fenyegette világukat. A legendákban, ősi mesékben kevesen hisznek – vannak azonban, akik tudják, mennyi igazság rejlik bennük. Ezekben merült fel először a kérdés: lehet, hogy ugyanaz a veszély fenyegeti Midkemiát és Kelewant?

Kelewan szinte teljes ismert világán a Tsuranuanni Birodalom az úr. Hódító törekvéseinek egyedül a Thuril Konföderáció tudott ellenállni. A tsuraniak harcos nép. A birodalom társadalmi berendezkedése szigorú hierarchián alapul, alapelve a becsület és a kötelesség. Életelvük szerint a kötelesség az egyetlen létező súly, a halál ehhez képest semmi, könnyebb, mint a levegő. Legfőbb céljuk és kötelességük a tökéletes lét megvalósítása, hogy a következő életben, ahogy fordul az élet kerek, kedvezőbb újjászületést nyerhessenek. Kötelességgel tartoznak uruknak, emellett klánjuknak és családjuknak.

Minden család valamely klánhoz tartozik. A klánon belül a családok pozíciója, hatalma generációnként változik, nagyrészt a pillanatnyi családfelelősségeitől függ, és persze a politikai környezettől. A klánok vezetői a birodalmi nagytanács tagjai. A birodalom élén a császár áll, a Mennyei Fény. Tényleges hatalma évszázadok óta alig van. A valódi hatalom egyrészt a Hadúr, másrészt a Magasságosok kezében van. A Hadúr a császár nevében uralkodik, tanácsadói a klánok vezetői, akik a nagytanácsban foglalnak helyet. A Hadúr tisztjét választással töltik be, nem választhatnak azonban akárkiket. A tanácsot valaha a császár öt testvéré alapította, belőlük alakult ki az öt legfontosabb klán – hadúr csak ezek vezetőiből lehet.

A politika hálóját a pártok szövik. Akad belőlük elég (Kék kerék, Haladás, stb); a családok egyes pártokhoz tartoznak, de az is előfordulhat, hogy egy család két pártot támo-

gat, netán egyet sem. Szövetséget változtatni nem szégyen, mindez része a Játéknak, a Tanács Játékának. Ebbe a játékba persze bele is lehet halni...

A hatalom másik pólusa a varázslók rendje. A birodalmat nem erkölcsi alapon támogatják, pusztán azért, mert ez biztosítja a stabilitást a világban. Ők a törvények felett, a törvényeken kívül állnak. A társadalmi berendezkedésnek és a tradícióknak köszönhetően egy férfi számára az egyetlen lehetőség a kiemelkedésre, a társadalmi korlátok átlépésére, ha tehetségének köszönhetően varázsló válik belőle. Egy Magasságosnál nem számít, honnan jött, milyen családból: a szava törvény. Mindez nem igaz nők esetében; a mágikus tehetséggel bíró leányokat elviszik szolgálni, családjuk soha többé nem hall felőlük...

A varázslók a régi, jórészt elveszett mágikus tudást szeretnék visszaszerezni, és amit már megszereztek, azt féltékenyen őrzik.

A tsurani harcos nép, ha nincs ellenség, hát egymás ellen harcolnak. A vérbosszúk a családok között nemzedékeken át tartanak – az egyetlen megkötés, hogy a tradíciók és illem diktálta korlátok között kell maradni. Ha egy Ház kipusztul, katonái szürke harcosok, róninok lesznek, úr és becsület nélkül. A földművesekről és más munkásokról a győztes kénye-kedve szerint dönt: ki ér többet szabad emberként, kiből lesz rabszolga. A hierarchia alján a rabszolgák állnak; rabszolgát felszabadítani senkinek nincs joga.



Raymond E. Feist Midkemián játszódó könyvei:

Magician
Silverthorn
Darkness at Sethanon
Prince of the Blood
The King's Buccaneer

Jenny Wurst szerzőtársaként Kelewanról az alábbiakat írta:

Daughter of the Empire
Servant of the Empire
Mistress of the Empire

Függelék a regényekhez

Aglaranna – Az elfek királynője, Thomas felesége.

Alma-Lodaka – Valheru, a Kígyók Smaragd Hölgye.

Amos Trask – Kalóz, később a királyság admirálisa. Felesége Alicia, Anita anyja.

Akakasi – Mara Acoma híres kémszolgálatának vezetője.

Armengar – Glamredhelek által épített város a Királyság határán túl. Haldokló kultúra, a népesség egyre fogy, az állandó harcok elszívják erejét. Ellenségei a goblinok és a moredhel. Nincsenek öröklött rangok, a képes-

ségek határozzák meg, ki milyen tisztséget tölt be.

Arutha conDoin – Borric legkisebb fia, testvére trónra lépése után Krandor nagyhercege. Felesége Erland leánya, Anita. Gyermekeik Borric, Erland, Elena, Nicholas. Egy jóslat szerint amíg a Nyugat Ura él, a moredhel nem szerezheti meg a hatalmat. Murmandamus, illetve a moredhel őt tekint a Nyugat Urának, ennek köszönhetően a sötét erők egyre-másra megpróbálják elpusztítani. Kalandjai során az Arthur álnevet használja. Két fontosabb utat tett meg, egyszer az ezüsttüske keresésére indult, később nekivágott északnak, hogy szembenézzen Murmandamussal. Jelen van a végső leszámolásnál.

Ashen-Shugar – Valheru, az ő páncélját viseli Thomas.

Baru – Hadati harcos, faluja kiirtása miatt vérbosszút esküdött Murad, a moredhel ellen. Több kalandban részt vesz Arutha és Martin oldalán. Párviadalban sikerül beteljesítenie bosszúját.

Briana – Armengar néhai Védelmőzőjének lánya, Martin felesége.

Calain – Aglaranna fia, az elfek jövődől uralkodója.

Calis – Aglaranna és Thomas fia. Ember és elf házassága általában sikertelen; egyelőre nyitott kérdés, hogy apja különleges hatalma folytán elfnek, vagy félelfnak minősül-e.

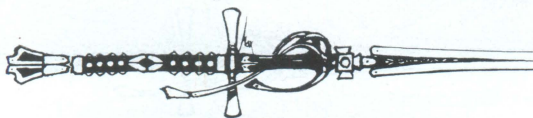
Carline conDoin – Crydee hercegeinek, Borricnak lánya. Férje Laurie, Salador hercege.

Cho-ja – Kelewanon élő, nem humanoid lények. Ragyogó fekete testük, hat ízelt lábuk rovarokra emlékeztet. A birodalomban élőket három csoportba sorolhatjuk a királynőkön kívül: a megtermékenyítők, a dolgozók és a harcosok. A családnak, akinek a birtokán letelepszik egy raj, katonai erőt és gazdagságot hoznak. Kiváló harcosok, ismerik a selyemkészítés titkát, különleges érzékkel rendelkeznek a drágakő bányászatához. Tojásokkal szaporodnak, a tojásokat a hercegnők rakják le, ezek a tojások azonban terméketlenek. A királynő lenyeli a tojásokat, párosodik egy megtermékenyítő alattvalójával, és eközben dönt a tojás jövőbeli neméről és funkciójáról. A Birodalomban élők nem használnak mágiát, a határokon túl azonban hatalmas mágusok élnek. Ki tudja, milyen eredménnyel járna, ha összecsapnának a cho-ja mágusok és a Magasságosok...?

Dolgan – Egy törp falu főnöke, később a törpök királya.

Draken-Korin – Valheru, Ashen-Shugar fia, a tigrisemberek ura.

Éjjeli sólyom – Orgvilkos klán, szoros szövetségben a moredhellal. A Gúnyolódók ellenségei; a Gúnyolódók és Arutha között létrejövő szövetség alapja, hogy mindketten szeretnék megtisztítani tőlük a várost. A sötét hatalmakkal kötött paktum révén holtan is tovább harcolnak. Az egyik Arutha elleni merénylet során, amikor Jimmynek sikerült Arutha halálát megakadályozni, egy mérgezett nyílvevő Anitát találta el. Az ő megmentése



érdekében kell az ezüsttüske elnevezésű növényt megtalálni.

Elgahar – Az egyik Magasságos. Amikor a hasadék lezárása után Pug visszatér Kelewanra, hogy információkat gyűjtsön az Ellenségről és figyelmeztesse a Magasságosokat, a Hadúrnak meggyőződése, hogy a visszatérés oka az ő politikai hatalmának megdöntése. Elgahar és testvére mágia segítségével foglyul ejti Pugot. Elgahar az első Magasságos, akiben felmerül a gyanú: a két világ ellensége ugyanaz.

Erland – Rodric nagybátyja, vitás trónutódlási helyzetben lemond javára a trónról. Anita apja, Guy du Bas-Tyra fogságában hal meg.

Ezüsttüske – Növény, amelynek segítségével Anita életre kelthető, miután a moredhel mérgetől csaknem meghal.

Gamina – Pug nevelt lánya, James felesége. Különleges mágikus képességekkel rendelkezik.

Gardan – Eredetileg őrmester Crydeeben, gyorsan halad a ranglétrán, Lyamtól hercegi címet kap.

Gathis – Macros szolgája.

Ghuda – Kesh-i zsoldos, részt vesz Arutha fiainak több kalandjában.

Gúnyolódók – A krondori tolvajklán neve, élén a háború idején a Haláli Ember áll. Többször segítséget nyújtanak Aruthának mind a háború idején, mind az ellene sorozatban elkövetett merényletek kivédése érdekében.

Guy du Bas-Tyra – Megkísérli megszerezni a Királyság koronáját, erőfeszítései kudarcra végződnek. Elmenekül a számonkérés elől. A moredhel és a kígyópapok elleni végső leszámolásnál Arutha szövetségese, ezért amnesztiát kap a királytól.

Hasadékháború – A Midkémia és Kelewan között megnyílt hasadékon át a Tsurani Birodalom hódító háborút kezdett. Úgy tűnt, a háború terhe a Királyságon belül nagyrészt a nyugati országrész nemeseire hárul. A király elborult elméjével mindenütt árulást gyanított, és megtiltotta, hogy a keleti seregek elhagyják otthonukat. A tényleges invázió kezdete után a király parancsa alapján Borric vezeti a Nyugati Hadsereget. Hosszú, váltakozó sikerrel folyó háborús évek után a császár és szövetségesei végül békét szerettek volna kötni, ám a kísérletek, úgy tűnt, kudarcba fulladnak. Ekkor azonban egy csatában meghalt IV. Rodric, és az új király, Lyam elfogadta a javaslatot. A békekötés napján Pug és Macros

bezárták a hasadékot, s egy időre minden kapcsolat megszakadt a két világ között. A Sethanon melletti csatához azonban Kelewan erejére és hatalmára is szükség volt, így Pug és a Magasságosok révén ismét kapu nyílt. Miután megtörtént a hivatalos békekötés, a kaput ma már kereskedésre használják.

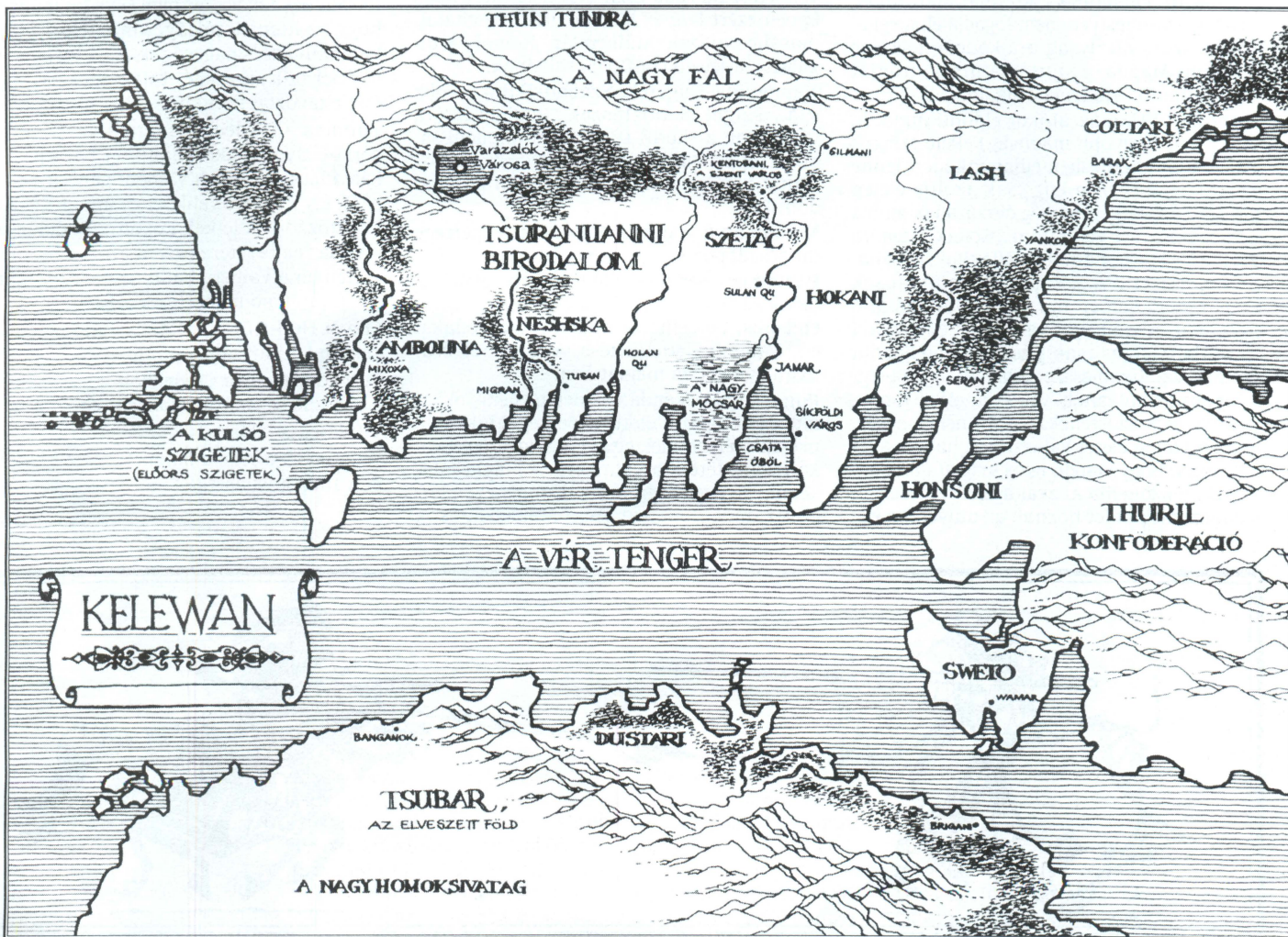
Hochopepa – Tsurani mágus, Pug barátja. Ő vezeti a barbárnak minősülő varázslót a tsurani politika útvesztőiben.

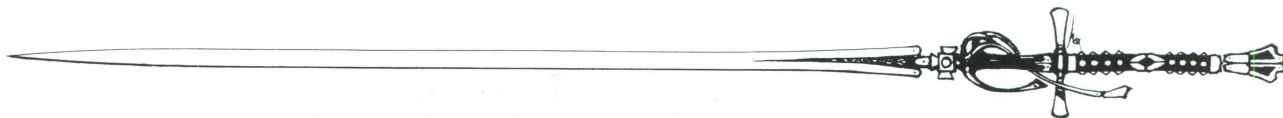
Hokanu – Mara Acoma férje, Kasumi testvére. Ichindar – A Tsuranuanni Birodalom kilencvenedik császára, ő kezdi meg a harcot azért, hogy a császár kezében tényleges hatalom összpontosuljon.

Jimmy – Krondori tolvaj, a tolvajklán vezetőjének törvénytelen fia. Többször megmenti Arutha életét. Apród lesz a krondori udvarban minden tiltakozás ellenére Aruthával tart a veszélyes kalandokban. Később, már érett férfi korában elkíséri Arutha fiait Keshbe. Felesége Gamina, Pug nevelt lánya. Álma egy hercegi cím.

Justin – Kilencvenkettedik tsurani császár, Mara Acoma és Kevin fia.

Kasumi – Kelewanról, a Shinzawai családból származik. Pug és Laurie a család rabszolgái.





A két világ közötti békekötésre törekszik, ő a császár követe. A hasadék lezárása után nem tud hazatérni, csapataival együtt megadja magát. A háború lezárása után is Midkémian marad, LaMut grófként.

Kevin – Midkémiai nemes, a háború alatt fogságba esik és rabszolgaként él a Tsuran-anni Birodalomban. Tulajdonosa Mara Acoma, de hamarosan sokkal több lesz, mint rabszolga bármikor is lehetne: szerető, tanácsadó. A háború után a Királyság követe a Birodalomban.

Kulgan – Crydee hercegének varázslója, Pug első mestere.

Lakeisha – Kesh császárnője.

Laurie – Trubadúr Tyr-Sog-ból, Puggal együtt sínylődik rabszolgaként Kelewanon. Feleségül veszi Carline conDoint, megkapja Salador hercege címet. Arutha társa a kalandokban.

Lujan – Gazdátlan rónin, majd Mara Acoma szolgálatába áll. Csatavezér, Justin trónra lépése után jogot kap arra, hogy saját nemesi házat alapítson.

Lyam conDoin – Crydee harmadik hercegének, Borricnak fia. Örült Rodric a halálos ágyán őt, illetve a legidősebb conDoint jelölte örököséül. Felajánlja a koronát Martinnak, majd, miután testvére nem fogadja el, megkoronázzák. A Királyság uralkodója, felesége Roldemi Magda. Fiú utódja nincs, trónját Arutha fia, Borric fogja örökölni.

Macros – Talán az utókor eldönti majd, ki volt a kor nagyobb mágusa, Fekete Macros vagy Pug. A kérdésben elhamarkodott lenne nyilatkozni, hiszen Pug csak az útja elején jár, Macroshoz képest még évszázadok múlva is kezdőnek fog számítani. Sokak számára Fekete Macros a háttérben álló titokzatos hatalom, aki az összezsapások, konfliktusok idején megfélelően mozgatja a táblán álló figurákat. Akad azonban egy-két ember, aki gyanítja, Macros csak a legnagyobb bábú a táblán. Valahol messze született, valaha rég. A rendben, ahol tanult, választás elé állították, talán maguk az istenek. Macros nem a békés, eseménytelen életet választotta, hanem a lehetőséget, hogy valódi, igazi mágiát tanuljon. Cserében szolgálja azokat az erőket, melyek józanságot, rendet hoznak az univerzumba.

A pusztítás erői ellen dolgozik, rendelkezik a dolgok előre tudásának, látásának képességével, és nincs reménye a halálra...

Mara Acoma – Családjának férfitagjai életüket vesztik a tsurani hatalmi harcok következtében, így ő a család feje. Komoly szerepe van a birodalom hatalmi rendszerének és a tradíciók megváltoztatásában. A Birodalom Úrnője címet kapja szerepe elismeréséül. Fia a császári trónra kerül.

Martin Longbow – Crydee hercegének, Borricnak törvénytelen fia. Az elfek barátja, vadászmeister. Lyam trónra lépése után Crydee hercege. Felesége Briana, Armangarból. Gyermekeik Marcus és Margaret. Elkíséri Aruthát kalandjaira.

Meecham – Erdőjáró, Kulgan hű társa évekig, majd Pug segítője.

Murad – Moredhel törzsfőnök, az ő feladata Aritha elpusztítása. Baru kezétől esik el.

Murmandamus – A moredhel élén álló titokzatos személy, kiléte és valódi céljai csak nagysokára lepleződnek le.

Nakor – Néhány évszázaddal ezelőtt született kesh-i varázsló, álláspontja szerint mágia nem létezik, így nem is hajlandó komolyan venni a szakmáját. Ennek ellenére, vagy talán éppen ezért Pug és Macros után a leghatalmasabb varázsló Midkémian. Komoly szolgálatokat tesz a conDoin családnak.

Napnyugta Szigetek, Szabadkikötő – Több száz sziget, kalózfészek. Szabadkikötő városában a sheriff szava dönt mindenben, döntését csak a kapitányok tanácsa változtathatja meg. A vitákat általában karddal döntik el.

Nathan atya – Arutha, Krondor nagyhercege tanácsadója.

Pantathia – Senki nem tudja, merre található. Lakói az emberiség esküdt ellenségei, kígyó-emberek. Fő céljuk úrnőjük, Alma-Lodaka, egy Valheru életre keltése. Az emberek számára ismeretlen mágiát űznek.

Pug – Pug Midkémian született, nem sokkal a tsurani háború előtt. Képességei inkább a magasabb rendűnek nevezett mágiatípus gyakorlására tették alkalmassá, a mágia midkémiai elveivel ezért kezdetben nehezen birakozott meg. Kelewanon, a Magasságosok

között avatták valódi mágussá. Azon kevesek közé tartozik, akik számára nincs kétféle útja a mágiának. Az első volt, aki felismerte az ellenség valódi természetét, jelentős szerepet játszott a legyőzésében. A kor nyomtalanul múlik el felette, még századok munkája áll előtte. Manapság egyre kevésbé vesz részt Midkémia mindennapos problémáiban, ott hagyta Stardockot, eltűnt az emberek szeme elől.

Rodric – Ezen a néven a negyedik király, Lyam elődje, labilis idegzetű. Tehetségtelen uralkodása a háború idején komoly veszélybe sodorja az országot.

Ruagh, Ryath – Sárkányok.

Sethanon – Város, itt található az Életkő.

Stardock – Pug (avagy Tsurani nevén Milamber) által alapított varázslóiskola. Midkémia minden vidékéről, a Királyságból, Kesh-ből, Roldemből, Quegből szívesen látják a tanulni vágyókat és a varázslókat. Bár a Királyság területén található, legfontosabb elve, hogy országok, népek közötti konfliktusban soha ne álljon egyik oldalra se. Triumvirátus irányítja. Hosszú fennállása után, manapság többen úgy látják – és nem csak kívülállók –, hogy az itteniek túlságosan elteltek önnön hatalmukkal és nagyságukkal, a többi ember fölé helyezik magukat. Talán ez az oka, hogy Pug eltávozott körükből, talán nem...

Thomas – Crydeeből származik, alacsony sorból. Gyermekkorában Pug barátja. Sárkánykincsek közt lelt Valheru páncélt ölt magára, így lehetővé válik, hogy annak lelke beleköltözzön. A lelkek közötti küzdelemben Thomas emberi természete győz, de szükség esetén bír a Valheru hatalmával. Aglaranna, az elf királynő férje.

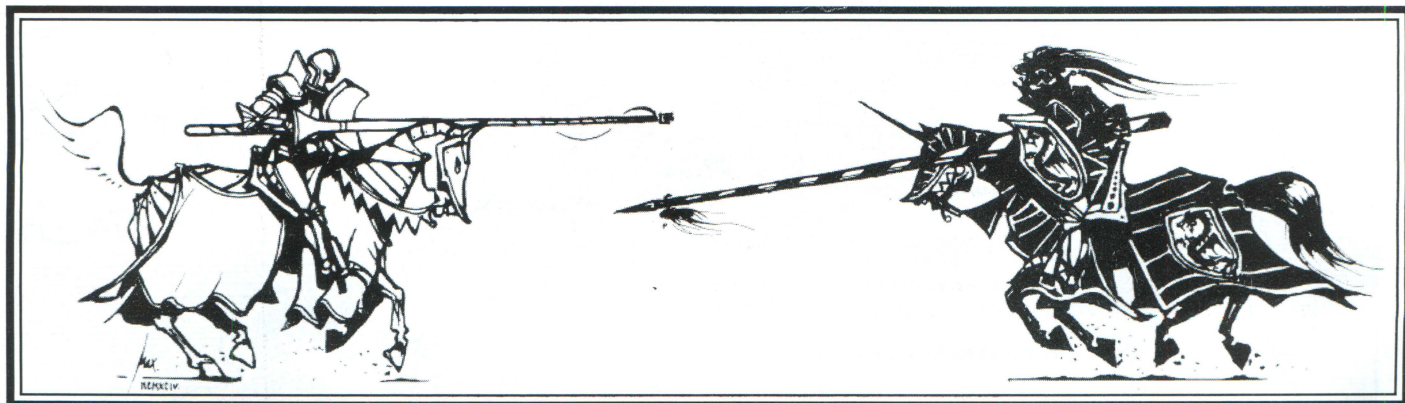
Trevor Hull – Egykor kalóz, majd csempész, később a Királyság kapitánya.

Tully atya – Pap Crydeeben. Lyam tanácsadója annak megkoronázása után.

Villa Beata – Macros lakóhelye.

William – Pug fia, a mágia helyett a katonai pályafutást választja.

Máyer Julianna



Levelezés

(folytatás a címlapról)

Mészáros László, Győr

500 könyvklubtagunktól olyan kimerítő anyagot kaptunk lemezen, mely minden képzeletet felülmúl. Hihetetlen segítséget nyújtott a hibajavításokban, ezért a M.A.G.U.S.-t alkotó team tiszteletbeli tagjává választottuk. Köszönjük. Továbbá nagyon szívesen látnánk a RÚNA stábjában. Ha még nem fizettél elő a lapra, ne tedd, mert az a legkevesebb, hogy minden hónapban tiszteletpéldányt kapsz. Várjuk a további észrevételeidet és javaslataidat is. Ja, még valami. Hamarosan megjelenik a M.A.G.U.S. második, javított kiadása. Azt se vedd meg, mert elküldjük a neked járó 5 kötetet.



Richter Géza, Hullarablók Társasága, Kunhegyes

Köszönettel vettük leveleteket, igen jó hallani, hogy a hullarablás már Kunhegyesen is divik. A klubbal kapcsolatban az Egyesület vezetői fognak válaszolni, én a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatos kérdésekre felelnék.

A fejvadászoknak valóban automatikusan jár a Pszi képzettség alapfokon. Amennyiben a karakter valamely szükséges tulajdonsága (Asztrál, Intelligencia, Akaraterő) 12 alatt van, nem kaphatja meg a Pszi képzettséget.

A hosszabb ideig, pl. 1 évig tartó tanulóidőt kétféleképpen mesélheted. 1.) A karakter ez idő alatt kimarad a kalandokból, azaz a játékból. 2.) Ha olyan képzettségről van szó, ami nem igényel helyhez kötöttséget, a partival mehet a tanító, aki a Karaktert a Képzettségére tanítja, s így a Karakter kalandozhat – azaz játszhat is –, miközben az események szünetében tanul. Természetesen illeszthetsz olyan szabályokat és Képzettségeket a játékba, amik nincsenek leírva. Arra figyelj csupán, hogy a játék egyensúlyát ne borítsd fel.

Né vonj le TP-t a partitól, ha a Karakterek (persze csak ha az élet-történet vagy egyéb okok indokolják) egymással acsarkodnak. Az ereni és az elf pont jó példa erre. TP-t vonhatsz viszont, ha a játékosok a játékból kiszólva veszekednek, s ezzel akadályozzák a játékot. Figyelj arra, hogy a veszekedés, acsarkodás hiteles legyen, de megkérheted a játékosokat, hogy fogják vissza magukat, ha nagyon zavaró amit csinálnak. Ha nem sikerül megfékezni őket, teremts olyan szituációt, amikor a veszekedésük a parti többi tagjának kárára megy, s akkor majd a többi karakter fékezi meg őket.

A pap, és általában minden varázshasználó úgy alkalmazza a mágiait, hogy megmondja a KM-nek, hogy mit akar varázsolni. Meg kell nézned (a varázslatoknál ez le van írva), hogy a varázslat létrehozása mennyi időt vesz igénybe. Ha ez idő alatt megzavarják akkor nincs mit tenni, de semmiképpen ne azt vedd varázslási időnek, amíg a játékos elmondja, hogy mit akar varázsolni. A pap pedig jól teszi, ha olyan szituációban kezd el varázsolni, amikor nincsenek hozzá elég közel ahhoz, hogy a varázslás alatt megzavarhassák.

1 kör 10 másodpercig tart minden körülmények között, de senkinek nem kell kivárnia valós időben a körök leteltét. Ha valaki több körig tartó passzív cselekvésre szánja el magát, és erre lehetősége van, akkor még ő azzal foglalkozik, addig a többi Karakter is ügyködhet. Ha a többiek nem akarnak csinálni semmit, akkor a passzív cselekedetet befejezettnek tekintve azonnal folyhat tovább a játék.

A Képzettségnek elsajátítása kétféleképpen történhet. Egyes képzettségekhez tanár kell, másokat mester nélkül is meg lehet tanulni. A kocsmai verekedés például tanulható úgy, hogy a Karakter elmegy valakivel kocsmába, akinek van kocsmai verekedés képzettsége. Esetleg előző este beszélgettek arról, hogy mit kell csinálni, ha kitör a verekedés. Azután a kocsmában, ha valóban kitör a balhé, a Karakter figyeli, hogy mit csinál képzett társa, és próbálja utánozni. Néhány efféle alkalom után megkaphatja a kocsmai verekedés képzettséget. Persze az első három-négy esetben még nem lesz tökéletes a Képzettség, s valószínűleg jól megverik.

A M.A.G.U.S.-t tőlünk csak klubtagok rendelhetik meg, de február közepén-végén megint kapható lesz, s akkor már a javított kiadást vehetitek meg.

Januári RÚNA nem volt, s a lapot a belefűzött megrendelővel, vagy a M.A.G.U.S.-hoz csomagolt megrendelővel fizethetitek elő. Egyébként Wayne Chapman nem egyenlő Novák Csanáddal, noha van közünk egymáshoz.



Tálosi Krisztián, Komló

Tisztelt Szerkesztőség!

Nagyon örülök, hogy végre kezembem tarthatom a M.A.G.U.S.-t, és belefoghattam olvasásába. Először is meg kell mondjam, hogy nagyon tetszett a szép külső forma, a jó illusztrációk. A sok jó, új dolog mellett felléptek azonban problémák, kérdések is.

Valóban. Azokra a kérdésekre, melyek a nyomdahibákból adódnak a már említett hibajavító cikkben kaphatsz választ. Hiányoltad a pallosnál az erő megkötést. Igaz. Elmulasztottuk leírni, tehát 14-es Erő alatt nem lehet használni. Részletesebb Ynev információt és térképet a RÚNA-ban találhatsz, és tervezzük egy olyan kiegészítés megjelentetését is, mely csak Ynevvvel foglalkozik, ám kimerítő részletességgel. A következő számban lesz szó a pénznemekről, az ötletet köszönjük. A szörnyek kapcsán igazad van, mentségünkre szolgáljon, hogy már készül a teljes Bestiárium, közel kétszáz szörnyvel, amelyek mindegyikéhez tartozik majd illusztráció. Történelmi vázlatot – igaz, csak nagy vonalakban felvázoltat – találhatsz a januári GURU Rúnájában.

A Pszi segítségével megnövelt Ügyességtől nem nő a Képzettségpontok száma. Az MGT használatát a KM-re bízuk. Logikus, hogy a sisak csak a fej ellen indított támadások ellen ad védelmet, a testet nem védi. A tört számoknál mindig lefelé kell kerekíteni, így az 1k6/2 esetében is. A térkapukról, hogy hogyan helyezkednek el, s mennyit kell fizetni használatukért, szintén a következő számban olvashatsz cikket. Lassacskán fizetnünk is kell majd neked az ötletekért. Várjuk további ötleteidet és kérdéseidet.



Szabó József, Budapest

Tisztelt Novák Csanád, Nyulászi Zsolt!

Levelemet azért címeztem Önökhöz, mert úgy gondolom, Önök a megfelelő személyek kérdéseim megválaszolásához.

Maradjuk a továbbiakban a tegeződésnél.

Megjelenése óta olvasom a Valhalla Páholy kiadványait, s eddig kevés kivételtől eltekintve megnyerték a tetszésemet. Öszintén szólva nagyon megkedveltem a Wayne Chapman regényeket, s maga a világ történelmével, személyeivel is magával ragadott.

Köszönöm a dicséretet. Már dolgozunk a következőn — hamarosan lesz Karnevál. De ha ennyire szereted Chapmant, szavazz rá a Bíborhold listáján, igazán szeretnénk elnyerni a legjobb fantasy író címét. Egyébként a RÚNA-ban találkozhatasz majd Chapman novellákkal is.

Így rendkívüli módon örültem annak, mikor végre megláttam a M.A.G.U.S. szépen kidolgozott, igényes, zöldmárványt formázó külsejét, borítóját. Magam hat éve játszom szerepjátékokat, főleg AD&D-t, de bele-bele kóstoltam más szerepjátékok világába is. (Pl. Star Wars, Cthulhu, Shadowrun). Ezek után bátran kijelenthetem, hogy szerintem az Önök által megjelentetett szerepjáték semmiben sem marad el az általam ismert szerepjátékoktól.

Még egyszer, köszönet a dicséretetekért. A hibaigazításról már szoltam, lásd ott. Az élőhalottúzás egyenlőre nem szerepel a M.A.G.U.S.-ban, de miután sokan hiányolták, hamarosan kidolgozzuk szabályait. Dale Avery regényei is kaphatóak lesznek hamarosan. Egyébként tervezzük a RÚNA-ba kérdezz-felelek rovatot, csak egy kis időt kérünk.

Novák Csanád



Az életerő tudománya, avagy NEKROMANCIA

A holtakat el kell temetni, de nem túl mélyre persze, hisz bármikor szükség lehet rájuk.

– Ahr Arkhon

A következő oldalakon a nyolc fő mágiaiskola közül a legkülönlegesebbel, a legmisztikusabb és legtitokzatosabb varázslatokat használó Nekromanciával (Necromancy) foglalkozunk. A későbbiekben természetesen kitérünk a többi iskolára is. Először magáról az iskoláról olvashattok ismertetést, utána a varázslatairól.

A Nekromancia a mágia nyolc fő iskolája közül a legkisebb, hisz csak kevés varázslatot használ. Emiatt kevesen specializálódnak a varázslatok e szakterületére. (Elvégre a játékosok azt szeretik, ha sok és erős varázslatból lehet válogatni.) A Nekromancia olyan varázslatokkal foglalkozik, melyek az életenergiával manipulálnak. E varázslatok képesek életenergiát elszívni, halott lényeket életfunkciókkal ellátni, sőt, egyéb tulajdonságokkal felruházni.

Csontok, vér, lelkek, kísértetek: mind-mind tele vannak élet-erővel, amit a nekromanta képes akarata szerint alakítani, felhasználni. Varázslatai segítségével az élőket uralni tudja életükben, de akaratának hatalma átnyúlik a túlvilágra is. Nem véletlen, hogy sokan (elsősorban maguk a nekromanták) a mágia csúcának tartják.

A Nekromancia varázslatai igen erősek, s az életenergiával való manipulációk miatt használóik általában a sötét oldal felé hajlanak – nagyon ritka a jó jellemű nekromanta. E mágiaformával ellentétesek az *Illusion* és az *Enchantment/Charm* varázslatai, hisz ezek a tudatra hatnak, míg a nekromanta a test összetevőivel és a lélekkel foglalkozik.

A Nekromancia varázslatai három csoportra oszthatók. Az első csoport varázslatokat vagy másik személyt ruház fel olyan hatalommal, amely az életenergiával manipulál. Ezek segítségével a varázsló gyógyíthat, vagy sebeket okozhat, esetleg ölhet. A varázslatok második csoportja különböző erőket és szörnyeket idéz meg, melyek azután a varázslót segítik. (Spectral Hand, Summon Shadow, Animate Dead). A Nekromancia harmadik csoportja az élőhalottakkal foglalkozik – gyengíti vagy erősíti őket.

Ahhoz, hogy valaki nekromanta lehessen, erős akarat és lélek szükséges: 16-os vagy magasabb bölcsesség (Wisdom) kell hozzá. A legtöbb világon csak ember lehet nekromanta, ám ezen a KM változtathat.

A nekromanták jelleme igen változó: ritka a vidám, kedves, kellemes ember közöttük. E mágiaforma annyira sötét, hideg, hogy legtöbbször megváltoztatja alkalmazóját. Hidegek, kegyetlenek, számítók lesznek – félelmet nem ismerők, elvégre tudományukhoz szervesen kapcsolódik a halál. Gyakran elhagyatott helyekre húzódnak vissza; máskor olyan városokat választanak otthonul, ahol egy-két ember eltűnése nem okoz feltűnést. Házaikban, titkos laboratóriumaikban – idegen tekintetek elől rejtve – tanulmányozzák az élet és a halál princípiumait, itt folytatják sötét kísérleteiket.

A következő nekromanta varázslatok (Necromancy spells) bármely világon alkalmazhatóak. Használatuk természetesen nem kötelező, a DM-en múlik hogy mit enged meg és mit nem. A varázslat neve után zárójelben a forrása, majd rövid leírása található (PHB – Players Handbook, TOM – Tome of Magic, WHB – Wizard Handbook, FRA – Forgotten Realms Adventures, LOD – Lords of Darkness, MAG – Magisterium, D – Dragon Magazine, A – The Spellbook of Almanda).

1. szintű varázslatok

Animate Dead, Animals (D167) – kisebb állatokból tud zombit csinálni.

Chill Touch (PHB) – a varázsló érintése 1d4 HP és -1 STR; élőhalottak pánikba esnek 1d4 + 1/szint körre.

Corpse Light (FRA) – az (élő)halott teste világítani kezd.

Corpse Visage (WHB) – a varázsló arca szörnyen eltorzul; aki látja 1d4 körre pánikba esik.

Detect Undead (PHB) – élőholtak érzékelése.

Detho's Delirium (MAG) – a részeg/alvó/ájult jó eséllyel kifecsegi a fontos titkokat.

Spectral Ears (D167) – a varázsló a zombi fülével képes hallani.

Spectral Eyes (D167) – a varázsló látni képes a zombi szemével.

Spectral Voice (D167) – a varázsló beszélni tud a zombin keresztül.

2. szintű varázslatok

Choke (WHB) – az áldozatot két kéz fojtogatja; 1d4 HP/kör

Cloak Undead (FRA) – az élőhalott láthatatlan lesz, még Detect Undead-al sem észlelhető.

Death Recall (WHB) – az egynaposnál frisebb halott életében megélt utolsó 10 percét láthatja a varázsló.

Ghoul Touch (WHB) – érintésre az áldozat 1d6+2 körre megbénul.

Skeletal Hand (D167) – két csontkéz jelenik meg, melyet a varázsló irányít. AC:5 HP:4 kezenként.

Spectral Hand (PHB) – árnyékszerű kéz, +2 támadásra, érintést megkövetelő varázslatokhoz lehet használni.

Undead Mount (FRA) – a varázsló mozgathat egy döglött lovat vagy más hátast.

Almanda's Plastic Surgery I. (A) – a fegyver által okozott sebhelyek eltűnnek.

3. szintű varázslatok

Bone Club (WHB) – csontból mágikus bunkót csinál, melynek sebzése 1d6+1 lesz, élőhalottak ellen pedig 1d6+4.

Bone Knit (D167) – a csontvázak szétszóródott csontjai összeállnak, a sérült csontváz meggyógyul, ha Permanency (Folyamatosság) varázslattal együtt használják a csontváz 1d4 HP-t fog regenerálni körönként.

Delay Death (WHB) – meghosszabbítja az életet, az áldozat -10 HP-ig cselekedhet (-2-vel).

Feign Death (PHB) – akit a varázsló megérint, tetszhalott állapotba kerül.

Ghastly Hand (D167) – a varázsló keze a Ghast-éhoz hasonlóvá válik (érintésre paralízis).

Hold Undead (PHB) – az élőhaltak megmerevednek.

Hovering Skull (WHB) – a varázsló vállánál koponya jelenik meg, ezt irányíthatja, miközben lát a szemével.

Mummy Touch (FRA) – a varázsló érintése 1-6 hónapon belül halálos betegséget okoz.

Paralyze (FRA) – a varázsló érintése bénulást okoz.

Revenance (FRA) – az élőhalottakat ideiglenesen immunissá teszi a turn-el szemben.

Skulltrap (D167) – aki a koponyához hozzáér 2d4 + 1d4/szint HP-t veszít.

Skull Watch (FRA) – lebegő koponya, ha valaki a látóterébe kerül, riaszt.

Spirit Armor (TOM) – a varázslót körülveszi saját életenergiája, 4-es AC-t biztosítva neki. Más páncéllal, varázstárggyal nem működik együtt. A varázslat lejártával a varázslat alanyának mentődobást kell dobnia varázslat ellen, ha nincs meg, sebződik 2d3 HP-t.

Undead Control (TOM) – a varázsló úgy parancsol az élőhaltaknak, mint egy 4-el alacsonyabb szintű pap.

Vampiric Touch (PHB) – érintés hatására az áldozat veszít 1d6/2szint HP-t, amit a varázsló pluszban megkap.

Ward Against Undead (FRA) – távoltartja a területtől az élőhaltakat.

Almanda's Plastic Surgery II. (A) – a nem fegyver által okozott (tűz, sav) sebhelyeket eltünteti.



4. szintű varázslatok

Awaken Intelligence (LOD) – nem intelligens kreatúrának 3d6, intelligensnek +2d6 INT pontot ad, ha előtte egy Alter Beast varázslathoz is folyamodtak. (l. később)

Belty'n's Burning Blood (FRA) – megnyitja a sebeket, melyek égni kezdenek; az így okozott sebzés 3d4 HP/kör.

Contagion (PHB) – betegséget okoz; az áldozat -2-vel támad, s ugyan ennyivel csökkennek az alábbi tulajdonságai: STR, DEX, CON.

Death's Door (LOD) – ha a megérintett élő vagy élőhalott HP-ja -1 és -9 közé esik, a varázslat hatására 0 HP-ra gyógyul. Ezen túl a varázslat elállítja a vérzést is.

Empath (D148) – a varázsló képes más sérülését magára válni; maximum 2 HP-t szintenként.

Enervation (PHB) – a varázsló képes ideiglenesen 1/4 tapasztalati szintnyi életerőt szívní.

Life Force Transfer (D148) – a varázsló át tudja adni másnak a HP-ját, 1d4+1 HP-t szintenként.

Mask of Death (TOM) – az élőhalott külseje megváltozik: a varázsló által meghatározott személyre fog hasonlítani

Spectral Wings (FRA) – megjelenik egy szárny, amivel a varázsló repülhet vagy szállíthat.

Spendelard's Chaser (FRA) – drogok hatását közömbösíti.

5. szintű varázslatok

Animate Dead (PHB) – a halottat zombivá vagy csontvázvá változtatja.

Disguise Undead (FRA) – az élőhalott életében viselt külsejéhez válik hasonlatossá.

Force Shapechange (WHB) – az alakváltók visszanyerik eredeti alakjukat.

Improved Skull Watch (FRA) – mint a Skull Watch, ám mentális kapcsolatot is teremt a varázsló és a koponya között.

Magic Jar (PHB) – a varázsló beköltözhet más testébe, s irányíthatja azt.

Mummy Rot (WHB) – mint a Mummy Touch, ám további 2d6 HP sebet okoz.

Nulathoe's Ninemen (FRA) – konzerválja a holttestet, megakadályozza a további rothadást.

Summon Shadow (PHB) – a varázsló 3 szintenként 1db shadow-t hívhat.

Throbbing Bones (WHB) – a csontok pulzálni kezdenek, miáltal az áldozat -2-vel támad s az AC-je is ennyivel csökken, továbbá 1d4 HP-t veszít körönként.

Wall of Bones (WHB) – csontfal.

6. szintű varázslatok

Black Mantle (WHB) – a varázslat hatókörén belül nem gyógyulhat senki.

Bloodstone's Spectral Steed (TOM) – egy repülő lény jelenik meg, mely utazásra és teherszállításra használható.

Dead Men's Eye (WHB) – akire a varázsló ránéz, szintjétől függően sebződik vagy meghal.

Death Spell (PHB) – a területen tartózkodók egy bizonyos HD alatt meghalnak.

Grimvald's Graymantle (FRA) – a varázslat hatása alatt állók nem gyógyulnak.

Imbue Undead with Spell Ability (FRA) – az élőhalott képes lesz egy 1-5 szintű varázslat alkalmazására; amíg azonban el nem használja, a varázsló, aki a hatalmat átruházta rá, az adott szintből egyel kevesebb varázslattal rendelkezik.

Lich Touch (FRA) – a varázsló keze zölden fénylik, érintése 1d10 HP-t és paralizist okoz.

Reincarnation (PHB) – a halott lény lelke új testbe kerül.

Teleport Dead (FRA) – halott teleportálása.

Vampiric Dagger (D148) – a törrel okozott sebzést a varázsló plusz HP-ként megkapja.

Undead Regeneration/Drain (LOD) – az élőhalott gyógyul/sebződik 1d6+1/szint HP-t.

7. szintű varázslatok

Bloodstone's Frightful Joining (TOM) – a varázsló képes életenergiáját átadni egy élőhalottnak.

Control Undead (PHB) – saját szintjének megfelelő HD-ú élőhalottakat irányíthat. Az irányítás 3 HD alatt automatikus.

Finger of Death (PHB) – az áldozat meghal és három nap múlva ju-ju zombiként mozgatható.

Intensify Summoning (TOM) – megerősíti azokat a lényeket, melyeket 1-6 szintű Conjuraton /Summoning varázslattal idéztek meg.

Spectral Guard (FRA) – egy objektum őrzését látja el.

Suffocate (TOM) – folytó varázslat; aki a területen tartózkodik, annak 4-gyel romlik az AC-je és a támadása.

The Simbul's Sinostodweomer (FRA) – más varázslat energiája átalakul és gyógyít, kétszer annyi HP-t, mint amennyi a varázslat szintje.

Transmute Bone to Steel/Steel to Bone (D167) – a csontot acéllá változtatja; ha csontvázra mondják, hármas AC-t ad, és az a fizikai jellegű támadástól csak fele arányban sebződik.

Zombie Double (WHB) – a varázsló készít magáról egy ju-ju zombi másolatot.

8. szintű varázslatok

Ali-Dalzim's Horrid Wilting (TOM) – kiszívja a nedvességet a testből, az érintett területen mindenki annyiszer 1d8 HP sérülést szenved el, amennyi a varázsló szintje.

Alter beast (LOD) – genetikailag állandó biológiai megváltoztatás; pl. mancsokat kezekké stb.

Clone (PHB) – tökéletes másolatot készít a varázslat alanyáról.





Death Link (FRA) – telepatikus összeköttetés a varázsló és célpontja között; ha a varázsló megsérül vagy gyógyul akkor az áldozat is. Mindez visszafelé is igaz.

Defoliate (WHB) – a területen minden növényi élet kipusztul, és 1 évig nem nő semmi.

Exchange (D148) – mint az Empath, de itt a varázsló közvetítő két személy között: felveszi a sérülést, majd továbbadja.

Homunculus Shield (TOM) – megjelenik egy homunculus, és védi a varázslót.

Master Undead (FRA) – a varázsló 1/szint db élőhalottat irányíthat.

Shadow Form (WHB) – a varázsló ideiglenesen shadow-vá változik, ám nem lehet turn-olni.

Undead Servant (D167) – korlátozott intelligenciát ad egy csontváznak vagy zombinak. Ezt aztán különböző feladatokkal lehet megbízni.

Unlife/Go Down (LOD) – csontokból, maradványokból bármilyen élőhalottat létrehoz. A megfordításával a megérintett élőhalott darabjaira hullik. Ha nincs teste, egy kupac porrá lesz.

9. szintű varázslatok

Energy Drain/Restoration (PHB) – akit a varázsló megérint, veszít 2 szintet. Vagy visszakapja az elvesztett szinteket.

Master Undead Control (LOD) – a varázsló irányítja a területen tartózkodó élőhalottakat. Ezek jogosultak mentődobásra, -6-tal.

Wail of the Banshee (TOM) – a varázsló sikolt, akár egy banshee; aki hallja, és mentődobás nem sikeres, meghal.

Kubány Csongor és Molnár Attila



Figyelem!

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

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

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

FELHÍVÁS!

A Valhalla Páholy Könyvklub telefonszáma:

182-0430

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

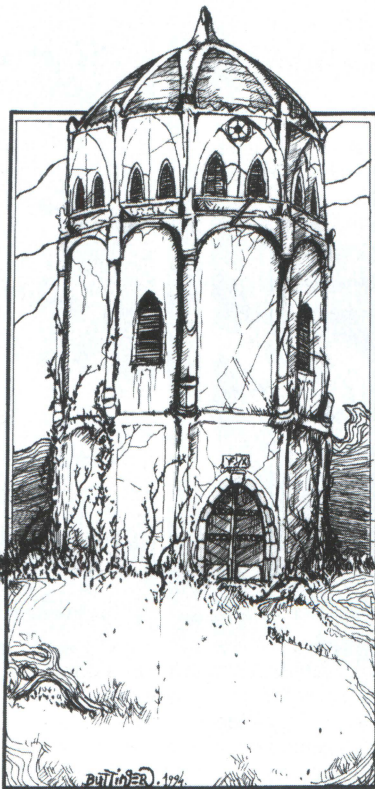
A kiadóban régebbi és újabb könyvek sem kaphatók, vásárlási igényükkel az utcai könyvárusokat, valamint a könyvesboltokat keressék fel!

Megértésüket köszönjük!

ARCHOFUMAR ÖRÖKSÉGE

Akik már találkoztak előre megszerkesztett, kidolgozott játékokkal, azok számára nem ismeretlen a kaland fogalma, bár meglehet, más-más néven ismerik (modul, mese, esetleg dungeon). Archofumar öröksége eredetileg egy szerepjáték-versenyre írt kalandmodul volt, mely kisebb-nagyobb változtatásokkal lát most napvilágot. A modul egyik AD&D világhoz sem kötött, így minden kalandmester felhasználhatja, akár mint önálló kalandot, akár mint egy hosszan folyó történet egyik fejezetét. Amennyiben a kaland túl kemény, esetleg éppen ellenkezőleg, élvezhetetlenül könnyű küldetésnek ígérkezne az adott játékosok számára, a kalandmester természetesen változtathat az alál-

leírtakon. Gyengíthet vagy erősíthet egyes ellenfeleket, csökkentheti vagy növelheti a csapdák számát, bonyolultságát, netán újabb elemekkel gazdagíthatja az alapmodult. Semmi esetre sem kell tehát mereven ragaszkodni az eredeti változathoz. Megjegyzendő, hogy ez sok egyéb szabályra is igaz: egyik kalandmester háta mögött sem állnak felügyelők az alkotórészeiről, hogy szigorúan ellenőrizze a játék menetét. Csupán egyetlen szabály nem hágható át: a tisztességes és élvezhető játék íratlan törvénye. Ez rövid bevezető után kezdődjek mag-



A kulcsot tehát nem megsemmisíteni, hanem elrejtteni kell. Bölcsesség, logika és erő azok az erények, melyekkel büszkélkednie kell a vállalkozónak – ellenkező esetben menthetetlenül elbukik. Zaonnaráról bővebbet nem említ a könyv, noha ez sokat segíthetne a próbálkozóknak, hogy felmérhessék, mivel is állnak szemben. Zaonnara ugyanis furfangos illuzionista volt, aki úgy gondolta, hogy az igazi kihívást nem a gigászi, ostoba hűstornyok, hanem az ismeretlen, szokatlan, megmagyarázhatatlan jelenségek jelentik. Ezért hát építtetett egy kisebb föld alatti rejtékhelyet, csapdákkal, őrzőkkel – és illúziókkal. A hatás kedvéért mindezt egy vulkán torkában helyezte el, s mindent megtett azért, hogy csak az vehesse birtokába a kulcsot, aki igazán rászolgált. Gehanna de Lye tisztában van a rejtékhely veszélyességével, ezért úgy döntött, a kulcs megszerzésére kalandozókat fogad. Archofumar tornyából csak azokra a papírtekercsekre van szüksége, amelyeken az aranyszínű címer pecsétje látható, egyéb javakra nem tart igényt. Összekapcsolta tehát a két küldetést – azok a kalandozók, akik sikerrel megszerzik a kulcsot, s útra kelnek a tekercsekért, kedvükre válogathatnak a letűnt idők varázslójának értékei között...

A kaland kezdete

A karakterek Mortone városában időznek, itt találkoznak egymással, ha eddig netán külön utakon jártak volna. A város fogadóit sorra látogatja egy elegáns ruhákat viselő, csendes, ám határozott férfi, de Lye megbízottja. Természetesen a feladat végrehajtására alkalmas kalandozókat keres, s remélhetőleg meg is találja őket, a karakterek személyében. Asztalukhoz lép, s csak annyit hajlandó elárulni jövőtele céljáról, hogy a város mágusa – bőséges jutalom ellenében – szolgál-

Előtörténet

...Mortone város előljárói mindig komoly hangsúlyt fektettek arra, hogy udvari mágusaik minden igényt maradéktalanul kielégítsék, legyen az pénz, információ – netán egészen más. Ennek következményeként a varázsgenerációk magánkönyvtára egy-egy gyarapodott, a város falait pedig a jeles képzett katonák mellett erős mágusok őrizte. A közelmúltban talált rá a mérhetetlen tudásanyag közt Greha-

latra keres pár tetre kész, tapasztalt, bátor kardforgatót és varázstudót. Amennyiben a karakterek további információt szeretnének, avagy már így is elvállalják a küldetést, de Lye elé vezeti őket, a fellegvár egyik épületébe. A varázslónő a fogadótermében várja az érkezőket. A terem falait freskók díszítik, míves márványszobrok ékeskednek alattuk; gazdagon faragott bútorok és bonyolult ornamentikák teszik teljessé a képet. De Lye harmincas éveit végén jár, kortalan arcú, vonzó nő, aki részletesen elmond mindent a küldetésről – már amit a kalandozók tudomására kíván hozni. Szívesen válaszol a felmerülő kérdésekre, ha módjában áll. Amennyiben rákérdezik, elárulja, mit is fed pontosan a „bőséges jutalom”. A megszerzett papírtekercek darabjéért 500 aranyat fizet. Pontosán leírja, miképp lehet eljutni a kulcs rejtekéig, s ad egy vázlatos térképet Archofumar tornyának elhelyezkedéséről. A könyvből felolvas egy részletet, mely a kulcsot rejtő kazamatára vonatkozik, s talán segítséget nyújthat a küldetés teljesítésében:

*Vándor, ha bírod
Az egyszerű titkot,
Ne rettegj a helytől,
Hol tűz folyik a hegyből.
S ahhoz, hogy utad végére érsz,
Az egyenestől végül el ne térsz.*

Eztán útjára bocsátja a kalandozókat, várva visszatértüket a tekercekkel.

A kulcs rejtekéhez négy-öt napig tart az út, ha gyalogosan, s két-három napig, ha lovon utaznak. Ez idő alatt sűrűn lakott területen haladnak; kisebb falvakra, karavánokra, kereskedőkre bukkanhatnak, szinte egészen a céljukig. Csupán a vulkán és közvetlen környéke teljesen lakatlan. Az ország útjai biztonságosak, szinte kizárt, hogy veszélybe kerüljenek – legfeljebb néhány egészen elszánt, járőröknek fittyet hányó útonállóba botolhatnak. A vulkán környékén éhség-hajtotta, kóbor vadállatok leskelődhetnek, bár nem sok keresnivalójuk akad a kihalt vidéken – hacsak a vakmerő kalandozókra nem fenekednek. Ha eljutottak a vulkánig, a próbálkozóknak meg kell mászniuk a hegyet, majd leereszkedniük a torokba. Ez nem jelenthet komoly akadályt, a vulkán már évtizedek óta inaktív – bár ezt a játékosok nem

feltétlenül tudják. Komor világba szállnak alá – az egykor különös, vad formákban megszilárduló láva, a kén-szagú párafellegek és a nyaktörő sziklafalak hazájába. A hőmérséklet nem emelkedik az igazán fájdalmas, izzó forróság határáig, csupán kellemetlenül izzasztóvá fokozódik. Mintegy 25 méteres mélységben kicsiny sziklapárkány nyomul a kráterbe, melyen 4-5 ember szűken ugyan, de elfér. Innen nyílik a rejtekhely bejárata.

A kulcs rejtekhelye

Ezt a folyosórendszert építette Zaonara, a zabolátlan illuzionista. Unta már, hogy minden labirintust, pincét, börtönt vízszintesen építenek, legfeljebb két-három szinttel. Ezért hát, munkát és Archofumar aranyait nem kímélve, olyan rendszert készített, melyben a függőleges tájékozódás sem egyszerű feladat. A folyosókat és termeket általában – ha más leírás nem szerepel a szövegben – faajtók választják el egymástól. Az ajtókat egyszerű zárral látták el, melyek minden módosító nélkül (-0%) nyithatóak, ha zárva vannak egyáltalán. A járatok fala maga a hegy csiszolt sziklája, a padló szintén – semmiféle borítás nem látható rajtuk. Világításra alkalmas eszközök sehol nincsenek, még fáklyatartókat sem mélyesztettek a falba – teljes sötétség uralkodik.

1. A vulkán torkában, mintegy 25 méter mélyre ereszkedve található a folyosórendszer bejárata. Az erős faajtó nincs bezárva, bárki könnyen bejuthat az első szint folyosójára. Ez a szint csak egy L alakú folyosót és egy 30 m mély, sötét vermet rejt. Az üreg üres, fala sima; semmiféle kapaszkodó, létra nincs benne. Működik viszont egy állandó lebegésmágia, aminek segítségével a próbálkozók szép lassan lejuthatnak a 2. szintre. A lebegés természetesen felfelé repülésre is használható, tehát a visszajutás sem jelenthet problémát. A mágia az önálló tárgyakra másként hat, mivel ezek nem rendelkeznek tudattal és akarat-tal, hogy repülési irányukat meghatározzák. A tárgy – legyen az egy kavics vagy rézpénz, amit a verembe dobnak – hat-hét méter zuhanás után lebegni kezd, helyben marad a levegőben.

Ezért, ha a karakterek szeretnék meghatározni az üreg mélységét egy leejtett tárgy becsapódási idejéből, különös meglepetés éri őket. A tárgy ugyanis soha nem jut le, s olyan mélységben időz, ahová már fáklyák segítségével sem láthatnak le – lehet hát gondolkodni. A lebegésmágia maximális terhelhetősége 400 kg egyszerre, ha ennél nagyobb az összes lebegő lény és tárgy tömege, a varázslat 1-10 körre megszűnik, aminek egyenes következménye, hogy mindenki lezuhan. A két szint közötti különbség 10 méter, a zuhanás magassága aszerint változik, hogy ki milyen magasan lebegett. Három méter esés nem jár sérüléssel, háromtól hat méterig 1-6, efelett 2-12 Hp a sebzés.

2. 30'×30' alapterületű, csupasz falú köterem. Két lejárát és egy folyosó beszájadzása látható itt. Az első teremről levezető akna végén – a megérkezés helyén – fekete kört rajzoltak a padlóra. Innen lehet visszalebegni a felső szintre. A két lejárát pont úgy fest, mint az első szinten, ám itt az egyikben (6) létra vezet lefelé. E járatokban, az előzővel ellentétben, nincs lebegésmágia, így aki óvatlanul belelép, lezuhan. A sebzés 2-12 Hp a 7. terembe vezető aknában, s 3-18 Hp a mélyebb, létrával ellátott veremben. Utóbbi leírása a 6. pontban olvasható.

3. Ez egy 100' hosszú folyosó, a végén nagy vasajtóval. A bejelölt rész szörnyű veremcsapda. Nem más, mint egy hártavékony kőlapokkal fedett, 30m mély, látatában végződő akna. A kőlapok 4-5 kg terhelésnél nagyobb nem tartanak meg, nyomban leszakadnak. Aki lezuhan, annak szinte menthetetlenül vége – az izzó láva minden élővel másodpercek alatt végez. A csapda egyetlen gyengesége, hogy könnyen felfedezhető (+30% csapdakeresésre).

A folyosó végén fekete festett kör, felette lyuk a mennyezeten. Itt fellebegve juthatnak el a karakterek a 4. teremhez.

4. 20'×30' nagyságú terem. A falakat jellegetlen festmények díszítik, fakó színeik a kék és szürke szomorú, hideg árnyalatai. A teremben 6-8 fokkal hidegebb van, mint a labirintus más pontjain. Kőoltár áll a hátsó fal

előtt, rajta egy pálca fekszik. A pálca mélykék fémből készült, felszíne állandóan párás, jégvirágos, s szinte tapintható hideget sugároz. Ha valaki kesztyű nélkül fogja meg, percenként egy Hp-t veszít. A jégrajzolatokat figyelmesen szemlélő írást lel a pálcán, a következő szavakkal: Fagyos végzet. Ha e parancsot hangosan kimondják, az eszköz egy 30+2d6 Hp sebzésű jégsugarat lő ki. Töltése mindössze egyszeri használatra teszi alkalmassá.

5. Vasajtó. Csak a 14. terem kulcsával nyílik, mögötte lejárát található a 16. folyosóra, melyet lebegésmágia-val láttak el. Amennyiben szemfüles tolvajok megpróbálják álkulccsal kinyitni a vasajtó mágikus zárát, zárnyitásukra -75% a módosító.

6. A létra mellet egy mágikus száj kimondja a következő szót: „Zsugorodj”. A létra felső 3 métere a parancsra 10 cm-re megy össze, így ha a mászó nem volt kikötve, 14 métert zuhan (3d6 Hp sebzés). A mágikus

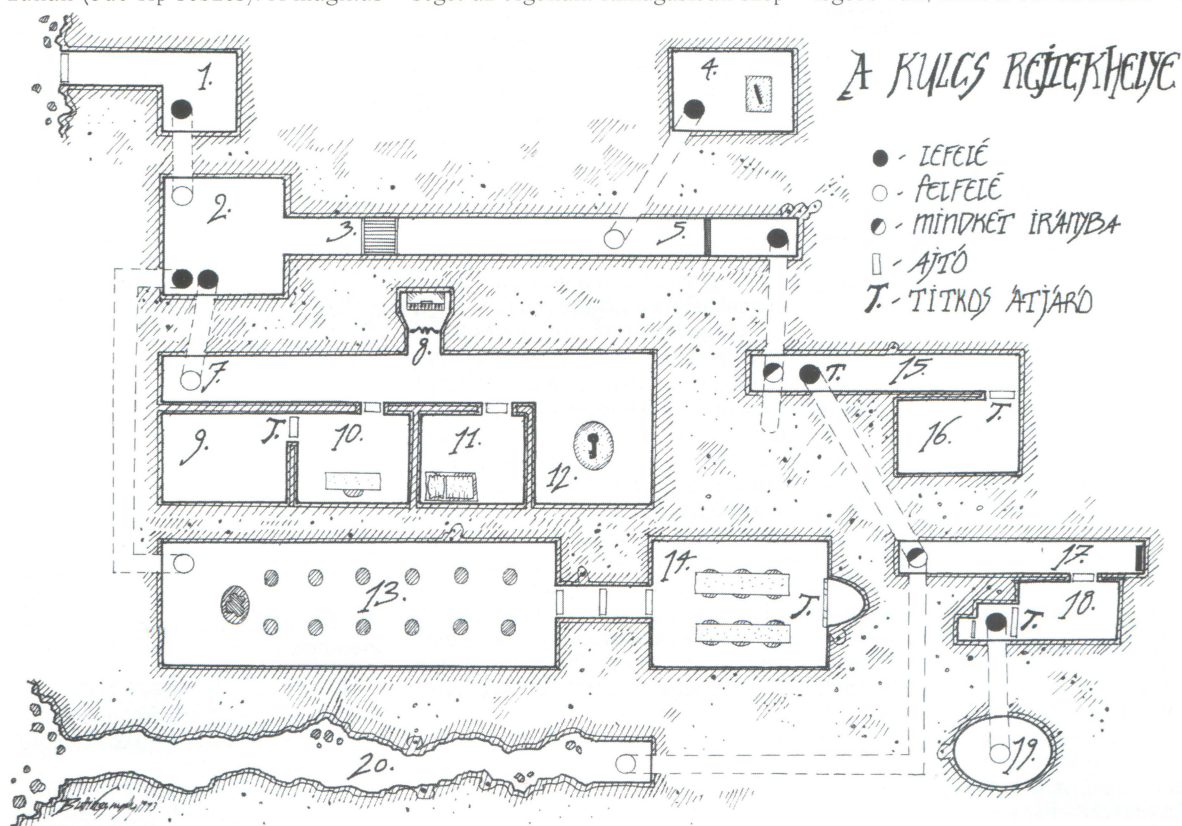
száj az akna 1. méterénél található. Ha odalenn a létrát utasítják: „Nőlj”, az ismét megnő.

7. 100' hosszú, kietlen folyosó. Ajtók nyílnak a szint egyéb helyiségeibe, majd a folyosó a 12. terembe torkollik.

8. Függöny választja el a szobát folyosótól, benn egy orgona áll, előtte a falon üveglap. A teremben semmiféle más tárgy nem található, utalás sem áll rendelkezésre az orgona használatát illetően. Ha valaki játszani kezd a billentyűkön, a dallam hangulatától, szépségétől függő kép rajzolódik ki az üvegfalon. Maga a játékos is a képbe kerül, és furcsa dolgok történnek meg vele, amíg szól a dal. Ha a melódia csúf, dallamtalan, az orgonista története kellemetlen, s a valóságban is Hp-t veszít (1d6HP/kör). Hiába tudja, hogy semmi baja nem történhet, a képen lejátszódó történet valós fájdalmat okoz. Ezek után valószínű, hogy az önjelölt zenész felfüggeszti áldásos tevékenységét az orgonán. Kimagaslóan szép

játék esetén a karakter ugyanennyit gyógyulhat körönként (1d6 Hp), ám mindig csak az, aki játszik. Ebben az esetben a képekben megjelenő történet szép, harmonikus és megnyugtató. Azok, akik rendelkeznek hangszerismeret képzettséggel, előnyös helyzetben vannak, csak képzettség próbát kell dobniuk. A többiek, akik nem járatosak a zene világában, szintén szerencsét próbálhatnak: játékuk sikeres – azaz gyógyulást eredményez – akkor, ha d20-szal megdobják ügyességük felét. A kialakuló történet leírásában a kalandmester teljes szabadságot élvez; használja képzelőerejét, s alkotson maga furcsa, emlékezetes, szórakoztató kalandokat a zenélő karaktereknek.

9. A 10. terem titkosajtaja nyílik ebbe a helyiségbe. Látszólag szépen berendezett terem, könyvekkel, kárpitokkal, bútorokkal, a valóság azonban más. Óvatosabbaknak feltűnhet, hogy a szobában legalább 5-7 fokkal melegebb van, mint a 10. teremben – s



ez már utalhat az igazságra. A tölgy íróasztal, a színpompás faliszőnyeg, a polcokon sorakozó, sokat ígérő kötetek, az ezüst kandeláber, a kényelmes ülőalkalmatosságok – mindez illúzió. A valóság azonban minden képzeletet felülmúlóan szörnyű, mivel a padló sem létezik, s a belépőkre hosszú zuhanás után a mélyben fortyogó láva „ölelő karja” vár. Aki belép...

10. A terem teljesen csupasz, mindössze egy íróasztal és a hozzá tartozó szék található itt. Az asztalon könyvek sorakoznak, továbbá egy papírtekercs. A tekercsen a következő vers olvasható:

*Mióta angyali lelke véd;
Az ég aranyán
Ég a halovány
Astarte, s már az éj se setét,
Ha rám emeli jó Eulália felragyogó szemét,
Ha rám emeli szent Eulália lágy ibolya szemét.*

A vers Euláliához, a tiszta lélek és gyógyítás istennőjéhez szóló ima, melyből a karakterek megtudhatják, hogy a 13. terem szobra mágikus gyógyító képességekkel bír. Zaonnara jónak látta oda-helyeztetni, bízva benne, hogy a kiválasztottak felismerik a benne rejlő lehetőséget, s felgyógyulva folytathatják küldetésüket a torony kulcsáért. Tovább vizsgálódva a szobában rábukkanhatnak egy könnyen felfedezhető titkosajtóra (+40% a felfedezési esélyre), amely a 9. terembe vezet.

11. Halvány fényben úszó terem, szinte az egyetlen az egész labirintusban, ahol nem sötétség honol. A falon bíborszín faliszőnyegek láthatóak, gyönyörű bútorok, a szoba végében pedig egy csodaszép baldachinos ágy kápráztatja el a belépőt. Álomszép nő fekszik az ágyon, mindössze egyetlen fátýolban, két keze az ágy lábához kötözve... Ez a látszat. A nő egy jaguárfejű közrendű démon, rajta egy fátýol, mely 21-es szépséget ad az arcnak. A démon teste valóságos, vonzó nő. A kötelék persze nem valódi. Ha valaki „elvágja”, netán megpróbál (vissza)élni a helyzettel, a prédájára leső démon – mely a labirintus ajtajának kinyitásakor idéztetett a terembe – nyomban támad.

Hp: 40 THACO: 14 AC: 2
Sebzés: 1-6/1-6/1-8 (karom×2 + harapás)

A démon legyőzése után a fátýlat magukkal vihetik a karakterek. Amennyiben valaki viseli, a rajta keresztül látó arc 21-es szépségű lesz, legyen bár nő avagy férfi, emberé vagy törpé. A fátýol minden esetben az adott faj egyik legszebb egyedének arcát mutatja a szemlélőnek.

12. Ezen terembe vezet a 7. folyosó. A falak üresek, a négyzet alapú helyiség közepén köemelvény áll. Díszes kulcs fekszik rajta, megtévesztve az esetleg bizakodó karaktereket. Súlyosan téved, aki úgy véli, ez a valódi. A kulcs nem más, mint egy mágikus időzített bomba – ha napfény éri, 5d6 Hp területi sebzéssel felrobban (15' sugarú kör). Mágia elleni sikeres mentődobás felezi a sebzést.

13. Hatalmas csarnok, faragásokkal díszített oszlopokkal. A terem végében egy istennő szobra áll, a talapzaton aranyozott véset: Eulália. Azokat, akik a szobor szemébe néznek egy-két másodpercen át, lilás derengés öleli körül. A mágia hatására minden seb meggyógyul. A szerencsés karakter visszakapja összes elvesztett Hp-jét – sajnos a szobor naponta csak három gyógyításra képes. A teremből ajtók során át juthatnak a 14. terembe.

14. Leginkább túlméretezett ebédlőre emlékeztet. A falakon festmények függnek, középen pedig terített asztalok várják a megfáradt kalandozókat, megrakva minden földi jóval. Óborral teli korsók, sültetek, desszertek, gyümölcsök láthatók az asztalokon. A helyiség végében egész alakos tükör áll. Ez a Hipnózis Tükre, s a következő gondolatot sugallja: „Egyél, igyál és érezd jól magad!” – Ha valaki belenéz, és nem dobja meg mentődobását mágia ellen, ezt parancsként teljesíti. Az élelem és ital sajnos mérgezett, így aki eszik vagy iszik belőle, mentődobást dob mérge ellen. Ha ez sikertelen, 15 Hp-t veszít. Amennyiben valaki össze-töri a tükröt, vagy sikerrel titkosajtót keres, a tükör mögött kis rekeszt talál. Ez rejtja a kulcsot az 5. vasajtóhoz.

15. Az előzőekhez hasonló folyosó, melynek végében kis dohány-

zóasztal álldogáll. Rajta egy pohár hideg víz gőzölög – elég furcsa látvány, természetesen illúzió. A pohárban található víz hideg és valóságos, a felette lebegő gőz ellenben csak a fény játéka. Az asztalka alatt lejárát nyílik, mely sajátságos tulajdonságokkal bír. Ha valaki lefelé halad benne – itt is működik a lebegésmágia – egyszerűen visszakerül a kiindulási pontra. Ennek magyarázata, hogy az akna 6. méterénél állandó teleportáló mágiaát helyezett el Zaonnara. Azok, akik hatósugarába kerülnek, visszajutnak az asztalka mellé. Ha felfelé halad valaki, az 5. ajtó mögött bukkan fel. Titkosajtót keresve kettőt is találhatnak a próbálkozók. Az egyik egy lejárát, melyben nincs lebegésmágia – a 10 méteres zuhanás sebzése 2d6 Hp. Az üreg a 17. terembe vezet. A másik egy ajtó a 16-os szobába.

16. Raktárhoz hasonlatos terem, melyben falba vert kampókon 8 színes köpeny lóg. Ezek a köpenyek vastag, ismeretlen szöveteiből készültek – anyaguknak köszönhetően védelmet biztosítanak az apró, gyengén kilőtt lövedékek ellen. Viselőjüket az effélék nem sebzik, amennyiben nem képesek 1 Hp-nál nagyobb sebet okozni. Ilyen például a rövid fűvöcsövek túllövedéke vagy a 19. teremben található csapda tűi.

17. Rövid folyosó, padlóján felfestett, fekete korong, mely első ránézésre lejáratnak tetszik. Valójában tömör szikla. A folyosó végén viszont lóg egy fekete pajzs, mely szintúgy hasonlatos egy járat nyílásához. Ha valaki ezt ráfeketi a fekete korongra, a lejárát ki is nyílik, s lebegésmágia segítségével mindenki lejuthat a 20. folyosóra. Ezenkívül egyszerű faajtó vezet a 18. terembe.

18. Gyanúsán üres szoba, sarkában titkosajtóra lehet bukkanni. Ha valaki ezen belép, kicsiny szobába jut, melyben egy lejárát s egy újabb, megkereshető titkosajtó van (mindkét titkosajtót könnyű megtalálni: +70%, szinte a vak is látja). Ezen keresztül egy apró kamrába lehet jutni, s a túloldalon felfestett lánggal ékített ajtóra lelni. Ha ezt kinyitják, tűzgolyó lövi arcon az érdeklődőket (6d6 Hp sebzés,

de mágia elleni mentődobással felezhető).

19. Ide a 18. terem lebegésmágiával rendelkező lejárátán juthat le valaki. Abban a pillanatban, amikor lába talajt ért, 3d10 darab, 1 HP-t sebző tű csapódik be az érkezés helyére. Ha az áldozat viseli a 16.szoba köpenyeinek egyikét, a tűk nem sebeznek rajta. Egyéb esetben igen...A szoba ezen kívül teljesen üres, célja pusztán a nem eléggé szerencsés kalandozók természetes kiválasztása.

20. A labirintusrendszer legutolsó folyosója, mely a kulcshoz és annak őrzőjéhez vezet. A folyosó a 17. teremből apró trüffel érhető el, a levezető akna itt is lebegésmágiával rendelkezik. A karakterek egyetlen gondja legfeljebb az lehet, hogy az üreg falait s a folyosót izzó láva alkotja. Mindez persze pusztá illúzió, a magma hideg és nem sebez. Ha valaki leért, odalenn is biztonságosan közlekedhet. A folyosóról megannyi oldalág nyílik, néhányból kétségbeesett segélykiáltások hallatszanak, mások mesés kincsek, fegyverek, varázsholmik rejtekének tűnnek. Ha netán valaki letér az egyenes útról egy mellékágba, nyomban 3d6 HP-t sebződik – itt a láva ugyanis már valóban forró. A folyosó végén emelvény áll, rajta a keresett kulcs. Mielőtt bárki is elérné, a falból láva-elementál lép ki – és sajnos nagyon is valószínű. Amennyiben a 4. terem jégpálcáját használják, ez a lényen duplán sebez, és mind a 60 Hp-ját lefagyasztja. Ebben az esetben a lávalény jégszilánkokká esik szét. Ha a karakterek harcolni szeretnének (meglehetősen mókás próbálkozás):

HP: 60 AC: 0 THACO: 12

Sebzés: 1-10/1-10 (két kar)

– immunis minden tűzre és

a normál fegyverekre

– a hideg duplán sebez rajta.

Ha a kulcsot megszerezték, továbbhaladhatnak. Az emelvényen túl, kisebb boltív alatt 450 aranyat, 20 platinát és 3 üveg gyógyító italt (3-24+6 Hp-t gyógyító üvegcsénként) találnak, továbbá a kijáratot, mely a hegy oldalában, csak belülről nyílik. A kulcs birtokában folytathatják útjukat Archofumar tornya felé.

Archofumar tornya

A kulcslabirintus megpróbáltatásai után a kalandozókra újabb utazás vár. El kell jutniuk Archofumar tornyáig, a varázslónő térképe alapján. Két út vezet a toronyhoz – az első hosszabb és biztonságos, a második gyors, ám nem veszélytelen. Ennek oka egy kisebb erdő, melyet a kereskedelmi utak megkerülnek, a vadcsapások és ösvények pedig átszelnek. A dűlőkön egy nappal rövidebb az út – bár a fák sűrűjében a hátasokat helyenként tanácsos kantáron vezetni. Amennyiben a rövidebb utat választják, számíthatnak egy kisebb orksapat támadására, netán éjszaka portyázó ragadozók kéretlen látogatására is. Ezek részleteinek kidolgozását a kalandmesterre bízuk. A kereskedelmi úton az út 3 nap gyalog illetve 2 lóháton, az erdőben a leírtaknak megfelelően egy nappal rövidebb.

Archofumar tornya egy kisebb dombon áll, körülötte fák nyújtóznak az ég felé. Az épület ugyan elvesztette régi pompáját, de több száz év elteltével is méltóságot és erőt sugároz. A falak, a tető színei megfakultak, az ablakok elhomályosodtak, az ódon köveken moha tenyészik vastagon, a torony mégis dacol az elmúlással, megőrizve mesterének titkát. Erős mágia oltalmazza, melyet eddig senki sem semlegesíthetett – kulcs híján tehát lehetetlen a bejutás. A dombot megmászó kalandozóknak át kell verekedniük magukat a hosszú évek alatt megtelepedett aljnövényzeten, hogy eljuthassanak a torony kapujáig. Három szint s egy félgömb alakú kupola magasodik fölülük. A kapuhoz lépve szerencsét próbálhatnak a megszerzett kulccsal...

1. A torony vastag, fémveretes, duplaszárnnyú ajtaja csak az első részben megszerzett kulcs segítségével nyitható. Bármely más kísérletre egy 6d6 Hp-t sebző villám sújtja a buzgó próbálkozót. (Mágia elleni sikeres mentődobás a villám sebzését felezi). Belépéskor a csarnokban hat, életerőre szomjazó csontváz várja az érkező, kiscattanóan egészséges kalandozókat:

HP: 7, 8, 5, 4, 8, 6

AC: 7 THACO: 19

Sebzés: 1-6

– az éles fegyverek sebzésük felét okozzák rajtuk.

Az élőholtak elpusztítása után lehetőség nyílik a terem megszemlélésére. A csarnok meglehetősen nagy, kőkockákból rakott falai szürkék, ridegek. Díszként mindössze a fáklyatartók szolgálnak, ezek azonban valóban szép, mívés munkák. Minden egyes tartó más-más kis alakot formáz, akik kezükben fogják a fáklyát befogadó fémgyűrűt. Keskeny folyosó vezet a torony másik oldalára, egy lépcső mellett. A lépcső a második szintre visz.

2. Raktár, benne rég elrothadt, már azonosíthatatlan egykori élelemmel. A szag önmagáért beszél, nehezen hihető, hogy bármely kalandozó önként besétálna ide.

3. Ismét egy raktár, ebben foszlott kötél- és zsákmardványok, rozsdáette szerszámok, eszközök romjai hevernek. Valószínűleg szerszámoskamra lehetett, melyet a torony karbantartására fogadott személyzet használt.

4. Hatalmas ebédlő, egykoron gyönyörű, de már rossz állapotban lévő székekkel és asztallokkal. Archofumar nekromantikában való jártasságát mi sem bizonyítja jobban a négy Ghoul őrnél: ők emelkednek fel nyughelyükről abban a pillanatban, amint valaki belép az ajtón. Habozás nélkül:

HP: 15, 14, 16, 10

AC: 6 THACO: 19

Sebzés: 1-3/1-3/1-6

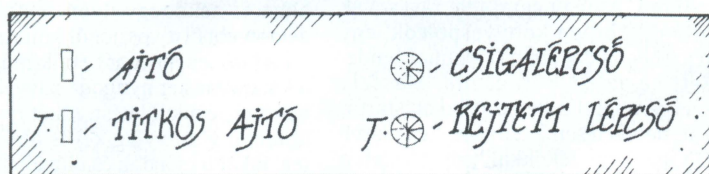
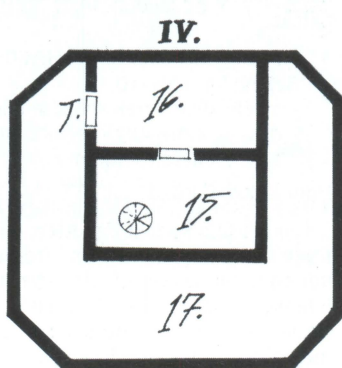
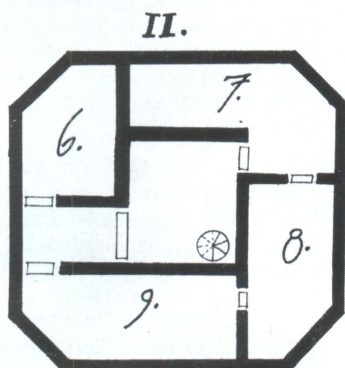
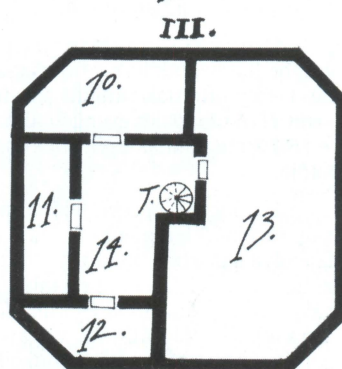
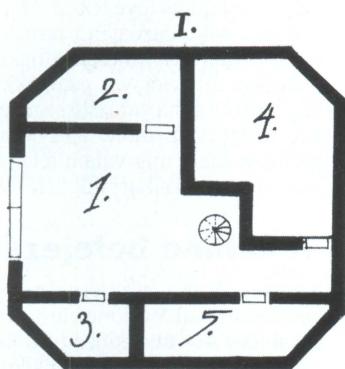
– érintésük paralizál 2+1d6

körre (van ellene mentődobás, és az elfekre nem hat)

A csata után körülnézve semmi komolyabb értékre nem bukkanhatnak a kalandozók. Törött tálak, tányérok, sok evőeszköz – ezt rejtik a falak mentén sorakozó szekrények.

5. Üres könyvtár. A könyvek valószínűleg ugyanarra a sorsra jutottak, mint Archofumar sok egyéb kincse. A varázsló halála előtt csaknem minden értékét elajándékozta, csupán olyasmit tartott meg, ami kutatásaival állt kapcsolatban – ezeket élete utolsó pillanatáig használta. A könyvtár ezért szinte teljesen üres, néhány értéktelen

ARCHOFUMAR TORNYA



mű árválkodik mindössze a porlepte polcokon.

6. A lépcső körfolyosójáról juthatnak be ide, ez a szoba is szinte teljesen üres. Ülőalkalmatosságok és egy asztal áll benn. Az asztalon kis üvegcsé, rajta egy szökőkút rajza. Ha a társaság bement, az ajtó becsapódik, és hermetikusan zár. Kinyitni csak az asztal fiókjában lévő kulccsal lehet. Ha az üveget valaki kinyitja, 4d6 Hp-t sebző, iszonyú erősségű vízsugár csap ki belőle. A mágikus forrás ezután sem apad el,

de most már kisebb nyomással folyik belőle a víz. Az üveg becsukásához a próbálkozóknak meg kell dobni ügyessége, majd ereje negyedét. A terem 16 kör alatt telik meg teljesen, egy próba 2 környi időt vesz igénybe. Szerencsés esetben a karakterek valamelyike be tudja zárni az üvegcsét. Ha ez nem sikerül, akkor sincs ok a csüggedésre – az ajtót kinyitva megszűnik a megfulladás veszélye, bár a forrás további sorsának kérdése nem oldódik meg.

7. A konyha. Itt Archofumar 6 zombija kószál, és nyomban támad, ha va-

laki belép. Ezek érdekessége, hogy pusztán karmoló kezek (Crawling Claws), de illúzióként teljes alaknak látszanak. Így amíg a csapat „zombikkal” harcol, csak 10%-os esélyük van sikeres támadásra. Az illúzió zombik látszólag sebződnek ugyan, de gyorsan regenerálódnak...A tulajdonságaik (élőhalott kezek):

HP: 3, 4, 4, 2, 3, 4

AC: 7 THACO: 20

Sebzés: 1-6

- az éles fegyverek sebzésük felét okozzák rajtuk
- a mágikus fegyverek sebzésmódosítója nem adódik hozzá a sebzéshez.

Ha a karakterek rájöttek, hogy csak a kezek valódiak, többé nem sújtja őket a negatív módosító. A konyha egyébiránt nem sok érdekességgel kecsegtet. Edények, konyhai eszközök, mindennapos használati tárgyak hevernek szerteszét.

8. Ez volt hajdanán a szolgák szobája. Benn üres ágyak, székek, szekrények láthatóak.

9. Fürdőhelyiségek. Széthullott dézsákon és porlepte vizeskancsokon kívül elmésen megszerkesztett, tartályos „zuhany” maradványai is fellelhetők. Ennek tervrajzát bárki elkészítheti és fel is használhatja, ha a sors egy értő mester társaságával örvendezteti meg.

10. A lépcsőn felballagva, a 3. szinten található meg ez a szoba. Díszesen berendezett háló volt egykoron, mostanra már eljárt felette az idő. Színei elvesztették egykori ragyogásukat, a por belepett mindent. Az értékes faliszőnyegek és takarók a molyok áldozatai lettek, pókháló borít mindent. Nem kémelte az elmúlás a bútorokat sem. Az ágy mellett álló asztal fiókja egy pálcát rejt, továbbá egy kis könyvecskét. A könyvből mindennapos feljegyzések találhatók határidőkről, tartózkodásokról, meggyászokról. Fontos azonban, hogy az első borító belső oldalán sebtében odavetett, rövid szöveg szerepel:

„Pálca és a verseike...

Én vagyok az, hagyjatok,
Sarokban maradjatok!”

11. Az ajtó előtt álldogálókat mágikus száj invitálja: „Én azért vagyok, hogy Te jól érezd magad.” Akik a meghíváson felbátorodva benyitnak, kellemetlen meglepetéssel kénytelenek szembenézni: egy kisebb dárdavető harcigép lövi mellbe a szerencsétlen kíváncsit. Ez 3d6 Hp sebzést eredményez. A szoba a dárdavetőn kívül teljesen üres.

12. Üres háló, egykor a vendégszoba szerepét tölthette be. Közönséges bútorokon kívül semmi sincs benne.

13. A kert. Archofumar itt természet kedvelt növényeit rejtelmes főzeteihez. A belépők mögött nyomban bezáródik az ajtó. A derengő fényben metsző hang szólal meg: „A halál üdvözli kertjében lelked.” Ebben a pillanatban fehérköpenyes csontváz – kezében kaszával – lép ki a homályból, és lassan a csapat felé indul (Hiába no, az öreg varázslónak volt érzéke az ilyesmihez). Ha a karakterek óvatlanul menekülni kezdenek, ez jó ebédet ígér a 4. „embercsapda” nevű növénynek. Ezek a kertben nőnek, s az arra járó ember lábát elnyelik, szorosan megragadják, így az nem mozdulhat el. Ezt követően kezdik lassacskán emészteni a csapdába esett áldozatot. A csontváz pedig eközben támad.

A növények:

HP: 34, 25, 37, 22

THACO: Ha kővéválás ellen -2-vel sikertelen a mentődobás, a karakter belelépett a növénybe
AC: 6

Sebzés: a karakter AC-je, ügyesség nélkül.

– Ezt a Hp mennyiséget minden körben elveszti az áldozat, továbbá tárgyainak mentődobást kell dobnia (körönként, sav ellen, +2-vel) – hátha lekopik a páncél a bokájáról.

A csontváz:

HP: 22 AC: 5 THACO: 16

Sebzés: 1-8

– éles és szűrő fegyverek sebzése feleződik

A kert növényeit nagy valószínűséggel mágia tartotta életben. A kalandozók értékes gyógyfüveket is találhatnak köztük, ha túljutottak a ve-

szedelmeken. Az embercsapdán kívül sokféle bokr, virág nő itt, melyek egyike sem pusztán szépsége miatt kapott helyet a varázsló kertjében.

14. Itt látszólag véget ér a lépcsősor, de ha megtalálják a titkos csapóajtót, folytathatják útjukat az utolsó szintre. (A csapóajtó gyengén álcázott, +15% a megtalálás esélyének módosítója.)

15. Ahogy a lépcsőn felér a társaság, tüstént 2 fémgölem őr indul meg feléjük a sarokból, lassan, ám határozottan. Ha a 10. teremben talált pálcával rájuk mutatnak, és kimondják a naplóban található, ide vonatkozó sorokat, a két gölem visszahúzódik a helyére. A továbbiakban nem jelentenek veszélyt. Ha esetleg elfelejtik a pálcát:

HP: 56, 61 AC: 0 THACO: 11

Sebzés: 1-10/1-10

– az éles fegyverek sebzése feleződik, a szűrőfegyvereké pedig a negyedére csökken

Nem könnyű küzdelem.

16. A felső szint egyetlen terme, nagy könyvespolccal. A kérdéses tekercestartók azonban nincsenek itt. Ellenben található egy titkosajtó, mely a keresett teremhez vezet. (-5% az ajtó megtalálására.)

17. Ez a terem körbefut a felső szinten. A négy égtáj felé távcsövek állnak, körben könyvespolcok, egy részében pedig laboratóriumot rendezett be az egykori gazda. Masszív szekrény rejtje a keresett tekercestartókat, nevezetesen 2 darabot. Egy kisebb ládában ajándékokkal kedveskedett a sikeres vállalkozóknak a varázsló. Elhelyezett itt 1500 arany értékű drágakövet és ékszer, két tekercest egy-egy, 3.szintű varázslói varázslattal, egy +2-es tör, egy vízlélegzés gyűrűt, egy +2-es védőgyűrűt és egy

fekete pálcát. (Ez utóbbi azonban, Archofumar rossz természetét tükrözve, átkozott. Minden esetben visszafelé süll el a mágikus lövedék: 2-5 Hp sebzést ejt a pálca gazdáján.) Természetesen a karakterek nincsenek tisztában a tárgyak funkciójával. Csak akkor ismerhetik meg, ha varázsló segítségével azonosíttatják őket, avagy addig próbálkoznak, míg valamiféle hatást nem sikerül kicsikarniuk belőlük.

A kaland befejezése

Kalandozóink visszatérhetnek a két tekercestartóval Mortone városába. De Lye állja a szavát, s kifizeti a tekercestért járó 1000 aranyat. Nem kérdéses, ködik a toronyban összerabolt kincsek-ről, hisz tudja, az igazi érték már az ő kezében van. Archofumar idézőmágiával kapcsolatos kísérleteinek eredményei jóval fontosabbak a vízlélegzés gyűrűnél. Erről azonban a karakterek semmit sem tudnak...



A játék befejezését sokkal dramatikusabbá teheti a kalandmester, ha a kalandozóknak a javakért meg kell küzdeniük egy ládát védő ördémmel. A tapasztalatok azonban azt mutatják, hogy a közepesen erős karakterek csapata már annyira megviselt volt a kert után, hogy súlyos veszteségeket okozott nekik egy ilyen csata. Így a démon ebből a verzióból kimaradt, de ha a játékosok túl jól érzik magukat, a kalandmester nyugodt szívvel teheti nehezebbé a küldetést. A két rövid kalandban viszonylag kevés a szörnyeteg, inkább csapdák és illúziók jelentik a kihívást. Amennyiben a kalandmester úgy látja, hogy a karakterek ennél többre vágynak, több illetve más szörnyet is elhelyezhet a torony vagy labirintus folyosóin. Szem előtt kell azonban tartania, hogy az őrző lények csak elementálok, gólemek, élőholtak lehetnek – hiszen több száz év alatt más nem maradhat meg víz és élelem nélkül. Elképzelhető még egy-egy feltétel teljesülésekor megidézt démon, mint amilyen a kulcslabirintus jaguárfejú nőalakja volt. Vonzó lehetőség a regenerálódó, felbolygatott élőholtak csapata, akikkel a toronyból lefelé jövet is meg kell küzdeni.





Keressük

Berth Skylow & Thlith-Ron



úrkalózokat Birodalom ellenes bűncselekmények: csempészet, kémtevékenység vádjával.
A nyomravezetőnek magas jutalom

175 000 kredit

Élve vagy halva vagy hibernálva

Berth Skylow

„Hé, fiú! A pepita zakódnál már csak egy csapat rohamosztagos lehet zavaróbb látvány!”

Megjelenés:

Berth mindig kínosan ad önmaga és ruházata tisztaságára. Bár nem a legutóbbi divatirányzatok szerint öltözködik, mindig megválogatja, mit is ölt magára (soha nem fordulhatna vele elő, hogy pepita zakóban pompázzon).

Szőke haja elől tüskésre nyírt, hátul rövid varkocsban lóg, végén kis selyemszalaggal (ennek színe mindig harmonizál a ruhájával).

Bármit viseljen is, öltözkékének állandó tartozéka a mellkasán anyagul keresztbe vetett töltényöv – erről tasakok tucatjai lógnak, számtalan műtyűrt rejtve (elektromos fésűk, fogvájók, digitális körömpucolók, stb.) – valamint az oldalán lógó lézerpisztoly és vibro-szablya.

Célok, ambíciók:

Berth elsődleges célja életben maradni; viszonylag kevés teremtmény büszkélkedhet azzal, hogy a Birodalom 100 000 kreditet tűzött ki a fejére vérdíj gyanánt. Berth ezen kevesek közé tartozik.

Egyébíránt – ha éppen nem az irháját menti – előszeretettel fáradozik azon, hogy minél több értéktárgy és pénz legyen felhalmozva a közvetlen közelében. Az efféle javak megszerzésekor gyakorlatilag senki és semmi nem riasztja el; akár egy kisebbfajta birodalmi ármádián is keresztülvágja magát.

Háttér:

Származási helyét szinte teljes homály fedi. Szülőbolygója valahol a Galaxis pereme felé lehet.

Jóformán senki sem tudja, mivel foglalkozhatott, mielőtt kalózkodásba fogott. A múlt árnyai persze kísértének. Kósza pletykák arról sutognak, hogy egy neves reklámügynökség foglalkoztatta hajdan, meg nem erősített állítások szerint hivatásos fotómódelként. Ám ha valaki előkapart egy régi holomagazint, s a címlapon esetleg felismerni vélte Berthet, jobban tette, ha nem mutatta meg neki. Az érintett ugyanis ilyenkor rendre éktelen düh-rohamra gerjedt, s többnyire egyetlen jól irányzott lövéssel darabokra robbantotta az adódobozt. Aztán, hogy megviselt idegeit lecsillapítsa, morogva felhajtott egy jókora adag méregerős banthamixet.

Úgy mondják, állítólagos top-modell pályájának végét egy véletlen eseménynek köszönheti: a luxusjachtot, melyen társaival éppen egy új ruhakollekciót mutatott be, megtámadta és elfoglalta egy kis kalóznaszád. Valószínűleg ekkor ismerkedett össze azóta is elválaszthatatlan barátjával, az arcona Thlith-Ron-nal.

Hogy ezek után mi készítette arra, hogy csempészetre adja a fejét, már örök rejtély marad.

Az igaz történet:

Berth Skylow eredeti foglalkozását tekintve valóban hivatásos modell volt.

Jómódú család egyetlen gyermekeként nevelkedett, szülei – mint egykét – alaposan elkényeztettek. Hiszen – mondták gyakorta –, ki tudna ellenállni egy ilyen aranyos, kék szemű, göndör hajú kis cukorfalatnak?!

Így Berth hamar hozzászokott, hogy mindent megkap, amire csak vágyik.

Soha nem foglalkoztatta a jövő; a legnagyobb lelki nyugalommal vette tudomásul, hogy szülei beiratták egy intergalaktikus manöken-tanfolyamra. Az iskolát dicsérettel fejezte be, és néhány év alatt – úgy, hogy gyakorlatilag semmit nem küzdött érte – a legmenőbb top-modellek közt tartották számon. Siker, pénz, nők, csillogás: Berth életének első husznöt évét efféle frázisok töltötték ki. Eleinte tán még élvezte is, bár természetesnek tartotta mindezt.

a mai napig ismeretlenek. Talán csak egy gyors hajó kellett neki, netán saját hajóját s képességeit akarta tesztelni, esetleg fogadásból tette, vagy az egyre nagyobb kényelmetlenséget jelentő Birodalom ellen intézett támadást a maga módján.

Egy dolog biztos: nagyobb anyagi kárt okozott a Birodalomnak, mint egynémely Lázadó-akció. Mindenképpen említésre méltó, hogy sikerült összegyűjtenie a galaxis legjobb képességű, legrámenősebb csempészeit és szállítóit, mindenkit, aki valamilyen okból felhívta magára a figyelmet, tehetségesnek mutatkozott, és nem esett nehezeére ujját húzni a Birodalommal.

Del titkozos, ám nagy haszonnal kecsegtető meghívása a Suyomis rendszerbe szólt; így történt, hogy a kitűzött napon harminc-egynéhány neves szerencsevadász, egymásról mit sem tudva, kíváncsian tette le gépét a bolygó különböző pontjain.

Del holofilm-hálózat segítségével egy terembe varázsolta őket, majd röviden vázolta tervét az elhűlt vendégeknek.

A holo-hálózat alkalmazása egyébként hűen tükrözi Del sokrétű gondolkodásmódját: nem csak a csempészeket győzte meg kimeríthetetlen anyagi hátteréről, biztonsági intézkedésnek is elsőrangú volt – a megjelenők közötti esetleges régebbi „félreértések”, egy-egy véletlenül elsülő karabély nem használt volna céljainak –, s mindemellett kifinomult stílusérzékre is vallott a Birodalmiak által betöltött holo-hálózaton ismertetni az ellenük tervezett egyik legszemtelenebb csempészakciót.

A terv ismertetése nem került túl sok idejébe: a jelenlévők mindegyike tisztában volt a kesseli viszonyokkal. Corrent Del rövid beszédét súlyos csend követte, még a holo-képeken át is érezhető volt a feszültség. Corr csak mosolygott, hiszen jól ismerte az életveszély mellett rengeteg pénzzel járó kalandok ellenállhatatlan vonzerejét.

A birodalmiak korrupszája, a Del rátermett alkalmazottai által kijátszott bürokrácia, egy-két „felhő-cég” (csak papírokon létező, gyorsan felszámolható galaktikus vállalat), s egyéb bevált módszerek segítettek Corrent Delnek a futam első részének teljesítésében: harminckét teherhajót csempésztett át a Birodalmiak rutinvizsgálatán. Érdekes egybeesés, hogy körülbelül ugyanebben az időben fenyegette rabszolgafelkelés Kessel három legnagyobb bányaközpontját, s panaszkodtak teljeskörű áramkimaradásról a rendszer egyik legfontosabb holdbázisán. Szinte pillanatok alatt jókora kavargás támadt a rendszer ötödik bolygója körül. A résztvevő csempészek hangulata és az események jelentőségének megértése érdekében most tekintsük át, milyen hely is ez a Kessel tulajdonképpen.

Kessel

A Kessel egy tizenkét bolygóból álló naprendszer ötödik bolygója, melyen kívül csak egynek van légköre. Napja vörös óriás, ettől 260 millió kilométerre kering. Tizennyolc holdja van, amelyek szeszélyesen kerengenek körötte. A pályájuk gyakorlatilag kiszámíthatatlan, hiszen állandóan változik a szomszédok gravitációs mezejétől. Valamikor húsz holdja lehetett, ám ebből kettő egymásnak ütközött, rosszindulatú aszteroidagyűrűt hozva létre.

A Stygnus Delta nevű őrjármű a egyetlen biztonságos teherkikötő; valamivel több, mint harminc teherhajó befogadására képes. Belsejében 30,000 civilt és egy kisvárost találunk: a kessel-fűszer élősdijeit.

A felszínre a Stygnusról lehet lejutni (legalábbis legalisan), a Kessel kompjaival, melyek mind személy, mind teherszállításra alkalmasak. Gyakorlatilag ez az egyetlen összeköttetés a bolygóval.

A Kessel felszíni őrjárműje az Origo Szektor, ez egyben a bolygó fővárosa is. Meglehetősen mocskos város, hatalmas raktárakkal, kereskedőkkel és udvartartással – valamint jelentős birodalmi erőkkel. Régebben sokkal kisebb volt, akkoriban csak helyőrségi szektorként szolgált.

A Kessel forgástengelye 75 fokos szöget zár be az ekliptika síkjával; négy kontinenssel rendelkezik, mindegyiken található két-két „település” – ahogyan a fegyenctelepeket finoman nevezik.

Három évszak váltakozik, az átmenet nehezen követhető (esős, száraz, mérsékelt). Az éghajlatok változatosak.

Felszíni közlekedés gyakorlatilag nincs, mindössze a Birodalom kóbor légijárműveivel futhatunk össze. A fűszeren kívül csak a ritka ásványokat érdemes megemlíteni, noha ez már nem annyira jelentős a kereskedelem szempontjából. A „munkásokat” rohamosztagosok és rabszolgatartó droidok tartják kordában.

Az eredeti Kessel futamot megelőzően a bolygó 200 000 rabszolgának és mintegy 2 500 birodalmi katonának adott otthont. Az elsődleges szempont a rabszolgák rendszabályozása volt, talán ez magyarázza, hogy 20 teherhajónak sikerült megrakodva startolnia a felszínről, s a légvédelmi ágyúkat kijátszva elhagyni a légkört – a Birodalmiak csak a TIE-vadászok segítségével tudtak fölmutatni némi eredményt.

Napjainkra Kessel képe szinte teljesen megváltozott: a megerősített helyőrség mellett egy felfegyverzett őrjármű és egy csillagromboló vigyázza az értékes fűszert. A Birodalom a további konfliktusok elkerülése végett enyhített a korlátozásokon és megenedte, hogy kereskedelmi kirendeltségek nyíljanak a Kessel-Atre rendszerben. A Lázadás előretörése és a rebellis világok nagy száma 450 000-re emelte a rabszolgák létszámát.

A Stygnus Delta

Politikai, gazdasági, kereskedelmi központ; katonákat ugyanúgy találunk itt, mint átlagos hivatalnokokat. Falai közt él a kormányzó, a bolygón csak katonai helytartóság kapott helyet. Az állomás finoman szólva is fényűző, hiszen egymást érik az előkelő szórakozóhelyek, bankok és irodák, szállodák és mini-villák.

Az állomás belseje nyolcszögletes, utcácskákkal és épületekkel tagolva. A főbb dokkokon kívül egy helyőrséget és egy TIE-vadász hangárt is magában foglal – utóbbiakat szigorúan őrzik.

A teherdokkok egyszerre legfeljebb harminc nagyobb teherhajót tudnak fogadni. Szigorúan őrzött és az eredeti hangártól elválasztott részből indulnak azok a transzportok, amelyekkel a felszínre lehet jutni.

Mivel a Stygnus Delta nem csak kereskedelmi, hanem katonai célt is szolgál, ezért masszívabb az átlagosnál, a legmodernebb szenzorokkal és műszerekkel van felszerelve, s katonai szakemberek ülnek a repülésirányításnál is. Arzenálja a következőképpen fest:

TIE raj (1 raj – 3 gép)	10 db
Rohamosztagos	120 db
Ionágyú (sebzés 7D, célzás 2D+2)	4 db
Turbolézer (sebzés 5D, célzás 4D)	4 db
Nehéz lézerágyú	
(négycsövű, sebzés 6D, célzás 2D)	4 db
Vonósugár (célzás 3D)	2 db

Természetesen optimális elrendezésben, úgy, hogy az ütegek minden irányba tudjanak tüzelni.

Az Origo Szektor

Nagy teherkikötő és nagy raktárkapacitás jellemzi ezt a kissé züllött központot, ám a közbiztonságot kíméletlen rohamosztagosok biztosítják mindenfelé. Az Origo Szektor átlagos birodalmi helyőrség, mely a legfontosabb dolgok tekintetében a következőképpen néz ki:

Rohamosztagos	1100
Felderítő	40
TIE Pilóta	40
Lépegető-személyzet	50
Hírszerzők	50
Biztonsági tisztek, fegyőrök	250
TIE-vadászok	40
PTSz lépegető	10
FTSz lépegető	15

Légirobogó	40
Siklók	60
Egyéb járművek	100

A Forráskönyv szerint nyolc szintes a komplexum, de természetesen ettől el lehet térni; amit azonban érdemes megtartani, az a következő:

- föld alatti szint(ek): pajzs-, fegyver- és energiagenerátorok, szeméttárolók és kisebb raktárak
- talajszint: felszíni járművek garázsa
- utolsó előtti szint: TIE-hangár
- legfelső szint: Landolóplatform és vonósugarak (hatásukat visszafordítja a felszállást segítik, egyébként a leszállást)

A többi szint raktárakat, irodákat, barrakkokat, börtöncellákat rejt. Az intézményt elektromos kerítés védi, ahol már többen felültek. Ami a légvédelmet illeti: iker-turbolézer ütegeket (sebzés 5D, célzás 4D) és nehéz lézérágyúkat (sebzés 6D, célzás 2D) találunk. Az eredeti akció után a szektor erőit megkétszereztek.

A többi település

Nem rendelkeznek légvédelmi fegyverekkel, viszont 1-1 teljes rohamosztagos gárdával, 3D darab repulzorral és 2D darab FTSz lépegetővel igen.



A két legkülső hold 2-2 nehéz lézérágyúval van felszerelve, sőt, az egyiken még egy leszállópálya is található, amely mellett szervíz üzemmel. Belátható, hogy a holdak pályáján belül az asztrogáció teljességgel lehetetlen, csak a bolygófelszíntől jócskán eltávolodva lehet hipertérugrást végrehajtani – no persze, addig el is kell jutni.

A két külső holdról és a Stygnus Deltáról osztott áldás közepette még ki kell keveredni a törmelékek és a holdak közül, ahol aztán valószínűleg néhány tucat TIE-vadász is forrón üdvözlí a félholt kalandorokat – nem is beszélve arról a csillagrombolóról, mely épp most bukkán elő a bolygó mögül...

Egy frontális támadásnak valószínűleg esélye sincs Kessel ellen, ezért a játékosok arra kényszerülhetnek, hogy a lehető legkésebb bocsátkozzanak harcba a gonosz Galaktikus Birodalom erőivel.

Persze, felmentő sereg mindig érkezhethet, de az már nem az igazi... (Kivéve, ha történetesen tropára ment az asztrogációs számítógép, a létfenntartó berendezés és a pajzsgenerátor.)

Mivel e rovat egyik célja, hogy bemutassa a *Csillagok Háborúja szerepjáték* felhasználásának széleskörű lehetőségeit (kifejezetten ellenezve a papírnehezékként, jegyzetömbként, csákként, aerodinamikai demonstrációként történő igénybevételt), ezért néhány ötlettel próbáljuk érzékeltetni, mire is gondolunk tulajdonképpen.

Variációk, avagy A Galaxis felett nem az Erő, hanem a Mesélő uralkodik

A Kessel mindig is bűnözők, politikusok, nemkívánatos személyek gyűjtőhelye volt. Bárki akadhat köztük, aki fontos valakinek, s szívesebben látná valahol odakint. Ebben az esetben

feltételezzük, hogy a Birodalom létezik, a Felkelésnek ellenben nem kell szükségképpen jelen lennie.

Amennyiben az alapkonceptciónál maradunk (tehát a három film hagyományait követjük), grandiózus terv lehet az egész bolygó felszabadítása. A Felkelésnek nagy szüksége van emberanyagra: jó politikusokra, balsorsú mesterpilótákra, ügynökökre, akik hosszabb vakációt töltenek Kessel egzotikusan párás vidékein. Ez esetben előfordulhat, hogy az oly jellemző úropera-vonások eltűnnek, de mindenképpen megmozgatja az agyakat. Persze, csak ha feltételezzük, hogy a furfangos játékosok nem jártak túl a mesélő eszén, és nem egy kisebb flottával támadják meg Kesselt (– Ugyan, ez az ócska Victory osztályú sajtósejt Tatuinig se bírja a hipertérben! – Micsodaaa?!).

Kessel történelme ott rejtőzhet bármelyik adattár mélyén. Ki tudja, talán még őslakói is vannak ennek a sárfészeknek.

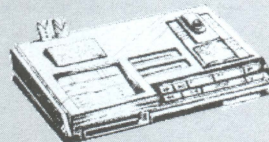
Tegyük föl, hogy nincs se Birodalom, se Felkelés. A Halálcsillagok meteorológiai megfigyelőállomások, a Nebulon-B fregattok pedig sétahajók. Elképzelhető azonban, hogy Szith Fekete Lovagjai Jedi lovagokra vadásznak. Ez egy olyan világ lenne, ahol előtérbe kerülhet a George Lucas által mesterien megformált mesevilág és az örök-misztikus Erő. A Jedik nem fehér hollók, mint ahogy a baglyok sem azok, amiknek látszanak...

Palpatine jó kisfiú volt... a Régi Köztársaság virágkora.

A Csillagok Háborúja eszköztára – 1. rész

Holomagazin

A Galaxis emberi ésszel fel sem foghatóan sok világból áll, s bár mindegyik különbözik a másiktól, azért legalább egy dolog közös bennük: minden bolygón, ahol értelmes, civilizált lények élnek, elterjedt valamilyen holomagazin.



Ezek a magazinok szolgálnak arra, hogy a Birodalom lakosai bármikor friss hírekkel megjelenő eszközökhöz juthassanak – ráadásul ezeken keresztül a Birodalom gyakorlatilag kézben tarthatja az információs csatornákat.

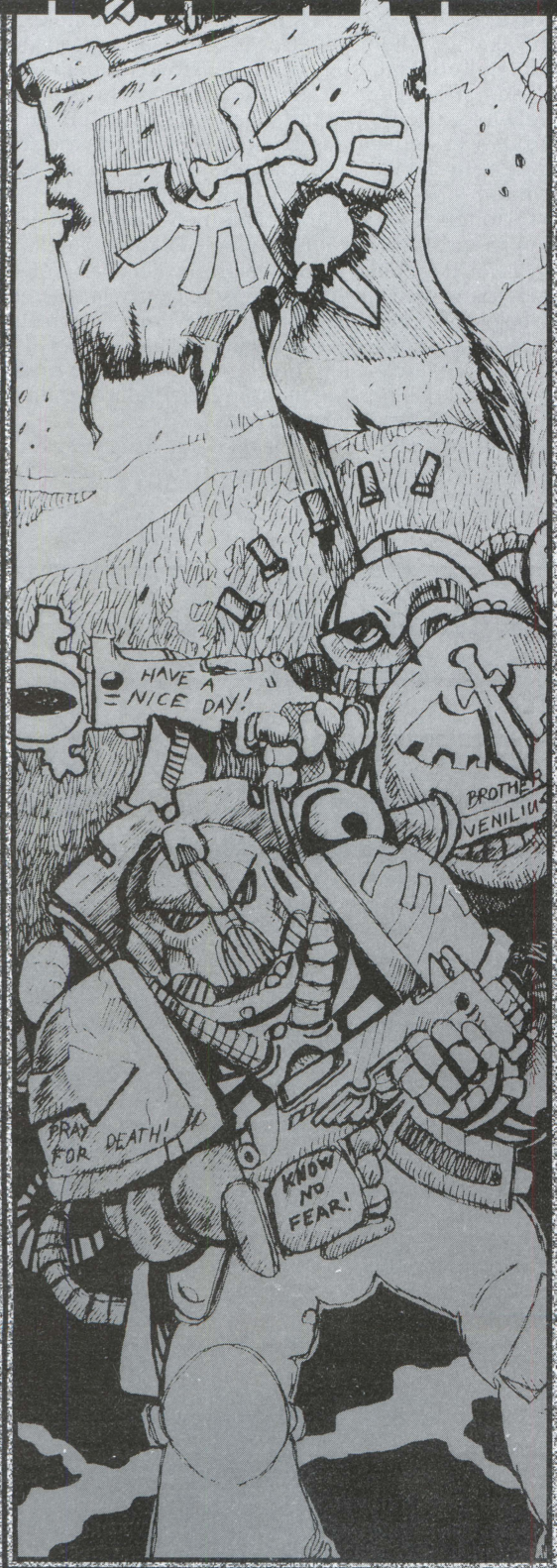
Egy holomagazin általában két részből áll: egy vetítőberendezésből – ezeket a relkámok szerint elegendő csak egyszer megvenni, de a tapasztalatok alapján gyenge minőségű szerkezetek – és egy, a vetítőbe beillesztendő kártyából, amin a holoszöveg van.

A vetítő egy nagyjából 20 cm átmérőjű, kb. 1,5 cm vastag korong, egyik végén keskeny nyílással: az adatkártya helye. A korong tetején – a vetítőernyő mellett – néhány érintkező helyezkedik el, ezekkel lehet „lapozni” a magazin tartalmában. Az ernyő alatt foglal helyet a hangszóró, hogy a holoképek mellé hangot is lehessen nyújtani.

Az első ilyen vetítőt tervező cég, az InterMedia Corp. – birodalmi kézben lévő óriáscég – saját forgalmát fellendítendő, a vetítők borítását könnyen sérülő műanyaggal vonta be, így meglehetősen gyakran kell cserélni őket.

A holomagazinok gyártói folytonos versenyben állnak egymással, hogy minél több terméket adjanak el, ezért egyre jobb és jobb vetítőt dobnak piacra. Minden vetítő közös jellemzője, hogy az alján mindegyik tartalmazza a gyártó cég nevét.

HALÁLSZÁRNY



*Bryan Ansell
és
William King
novellája*

Illusztrálta Buttinger Gergely

Felhőjáró a torkát szorongató sírással küszködve meredt otthona maradványaira.

Lehunytá szemét, három mély lélegzetet vett, de amint újra felnézett, rá kellett döbennie: amit lát, nagyon is valóságos. Megfordult, és imént landolt gépükre, a Halálszárnyra pillantott.

Vadmenyét, a társa éppen ekkor lépett le a siklóhajó rampájáról. Zord tekintettel végignézett a romhalmazon, mely egykor Felhőjáró faluja volt, és készenlétbe helyezte villámszóróját. Aszott koponyaarcát tovább torzította a zord kifejezés.

– Sötét Angyalok, óvakodjatok! – mondta. – A Halál járt e helyen.

A nap sugarai hanyatt estek Vadmenyét fekete Terminátor-páncélján; fehér haja és Y alakú hegtetoválásai láttán bárkinek az jutott volna eszébe, a Csontfaló tért vissza, hogy megszerezze a világot.

Felhőjáró hitetlenkedve rázta a fejét. Kétszáz esztendőn át őrizgette elméjében e hely emlékét. Annak ellenére, hogy a Rendház volt az otthona,

a Harci Testvériség a családjá, mindig úgy érezte, amikor a Császár végül pihenéssel jutalmazza, lelke ide, régi falujába fog majd visszatérni.

Tétován a sírhalmok felé fordult. Valamennyit megnyitottak. Felhőjáró odalépett az egyikhez, és belenézett. A csontok törött, szétszórva hevertek a padlón. Efféle szentséggyalázásra csupán a legádázabb ellenség lehet képes, hiszen tettük egyúttal Felhőjáró klánjának végét is jelentette.

– Őseim szellemei otthontalanná váltak, örök vándorlásra kényszerültek – mondta a férfi. – Vérivó, döghúsrá leső szörnyek váltak belőlük... Klánom elvesztette becsületét!

Súlyos, kesztyűs kéz érintette a vállát. Megfordult, és a mögötte álló Sánta Medve szemébe nézett. Két évszázaddal korábban Felhőjáró és Sánta Medve klánjaik viszálya miatt egymás ellenségei voltak. Ám hajdani klántársaik rég elhullottak, az örökölt gyűlölet pedig már jó ideje szoros barátsággá változott köztük.

– A Sötét Angyalok közé tartozol – szolt Sánta Medve halkan. – Ha kell, majd mi bosszút állunk ezért a becstelenségért.

Felhőjáró megrázta a fejét.

– Nem, nem ez a módja. Az Égi Harcosok nem keveredhetnek bele a klánok közti viszálykodásba. Nekünk az efféle ügyek fölé kell emelkednünk; csak a legde-rekabbakat emeljük magunk közé a síkföldiek közül – nem szabad senki pártjára állnunk...

– Szavaid dicsőséget hoznak a Rendházra, kapitány testvér – mondta Sánta Medve, és lehajolt, hogy felemeljen egy tárgyat.

Ahogy Felhőjáró meglátta barátja kezében a fémdarabot – egy nyeletlen baltafejet –, még inkább hatalmába kerítette a keserűség.

– Nem így képzeltem a hazatérést – suttozta. – Hol vannak az Ősz Ünnepeire virágokat gyűjtő gyermekek? Hol vannak az ifjak, kiknek elébünk kellene rohanniuk, égvé a vágytól, hogy megérinthessék vértetűnket? Hol vannak a léleklátók, akikkel megoszthatjuk örömeinket és bánatunkat? Halottak. Meghaltak mind.

Sánta Medve elbicegett, és magára hagyta Felhőjárót gyászával.



Bölcsen Szóló megvizsgálta a kunyhóban heverő két kiszáradt holttestet. Az egyik egy vén harcosé volt, akinek jobbjá még mindig kőbaltája nyelét markolta – a fegyvert, melyen a viharadár-rúna díszelgett. A másik hulla valaha asszony lehetett. Csontujjai egy csecsemő nyakára fonódtak.

– Önkézével fojtotta meg gyermekét, nehogy az ellenség megkaparintsa – állapította meg Véres Hold.

A könyvtárosnak feltűnt a gárdista hangjából kicsendülő, leplezni kívánt borzongás. Mély lélegzetet vett, igyekezett kizárni tudatából a barakkot betöltő bűzt.

– Valami rettenetes dolog történt itt, de már hosszú évtizedek teltek el azóta – felelte, hogy valamelyest enyhítse Véres Hold babonás félelmét. Időre volt szüksége ahhoz, hogy felidézze a múlt eseményeit. Szinte fojtogatta a hajdani borzalom súlya. A helyiségben árnyak lebegtek, és az egész terület pszichés aurájában volt valami meglepően ismerős.

– Úr Sámán... – kezdte Véres Hold.

A könyvtáros elmosolyodott. Egykori, „előző” életük szokásai meglepő erővel tértek vissza most, hogy újra szülőbolygójuk földjét tapodták.

– Könyvtáros testvérnek szólíts, Véres Hold – mondta. – Már nem vagy a testőröm; gárdisták vagyunk mindketten.

– Úr... testvér – folytatta Véres Hold –, Síkfölde egyetlen harcosa sem vetemedett volna ilyen gyalázatra. Mit gondolsz...?

– Nyomozni fogunk, barátom. El kell látogatnunk a többi barakk-városba, beszélnünk kell a törzstönkökkel. Aztán, ha kiderül, hogy holmi esztelenek felélesztették a Portyázás régi szokását, véget kell vetnünk garázdálkodásuknak.

Az a hír járta, hogy a Hegyi Klánok némelyike váltig ragaszkodik ősi, démonimádó vallásához, mely a Császár harcosainak érkezése előtt

általánosnak számított ezen a világon. Amennyiben ez bizonyítást nyer, az úrgárdisták szent kötelessége beavatkozni.

Ám Bölcse Szóló nem hitte, hogy idáig fajulhatnak a dolgok. Bár a jelek erre utaltak, nem tartotta valószínűnek, hogy démonimádók felelősek a szörnyű mészárlásért. Egészen mást gyanított – valami olyasmit, aminek már a pusztá gondolatára feltámadt benne a félelem. Megpróbálta elfojtani, és közben remélte, hogy megérzései ezúttal nem bizonyulnak valósnak.



A város úgy terpeszkedett a síkságon, akár egy kormos-mocsos leviatán.

Felhőjáró már a többiek előtt felfedezte, és megparancsolta Sánta Medvének, hogy a síklóhajóval egy völgybe szálljon le, úgy, hogy a gépet a városfalakról ne lehessen észrevenni.

A hegy oldalából aztán messzelátójával tüzetesen megvizsgálta a települést. Undorító hely volt, azokra a bolyvilágokra emlékeztette Felhőjárót, melyekben volt már szerencséje – vagy balszerencséje – megfordulni. A vasos falakkal övezett város hosszú mérföldekre elnyúlt. A távolban óriási kémények emelkedtek, csípős vegyianyag-felhőket eregetve a szürke égbe.

A falakon kívül egy mérgektől fekete vízű folyó rohant. Ahogy Felhőjáró vizslatta, felfedezte a fájdalmasan bőgő szarvasokat, melyeket a folyón lebegő dereglyékből a falakon belül épített hatalmas vágóhidak felé tereltek, odabent pedig az óriási kőbarakkokból az utcákra, a gigászi téglapépületek, a gyarak felé özönlő emberek hadát. A vidéket nehéz füst ősítte meg, mely időnként annyira összesűrűsödött, hogy még a várost, a falak közt hemzsegő lakosokat is eltakarta.

– Innen származik az a fémbalta, amit Sánta Medve talált

– mondta Bölcse Szóló, és Felhőjáró mellé, a földre ereszkedett.

– Kíváncsi vagyok, kik építették...

– Olyan ez, akár egy rémálom – mormolta Felhőjáró. – Hazatérünk, s azt kell látnunk, hogy házainkat lerombolták, földünkön pedig ez a... ez a fürtelem áll!

– Ebben a városban Síkfölde valamennyi népének összes klánja, sőt, tán még tízannyi ember is élferne – állapította meg Bölcse Szóló. – Mit gondolsz, kapitány testvér, lehetséges, hogy népünket rabszolgasorba taszítva idehurcolták?

Felhőjáró hosszasan tűnődött.

– Ha így történt – mondta végül –, akkor odamegyünk a lángokádóinkkal meg a villámszörőinkkel, és kiszabadítjuk őket.

– Mielőtt a városra támadnánk, többet kell megtudnunk róla. Ha nem így teszünk, előfordulhat, hogy csapdába esünk, vagy lebirhatatlan túlerővel kerülünk szembe – felelte a Sámán.

– Én azt mondom, menjünk oda – szoltalt meg mögöttük Vadmenyét.

– És ha ők is pontosan erre számítanak? A korom és a szenny nagyon is orkokra vall – mondta Sánta Medve, aki időközben felderítette a hegygerinc túlsó oldalát.

– Soha egyetlen ork sem halmazott egymásra ennyi követ – ellenkezett Bölcse Szóló. – Ezt a várost emberi kéz alkotta.

– De nem Síkfölde lakói – vélte Felhőjáró. – Azok az épületek százszor nagyobbak, mint a barakkok, ráadásul téglából emelték falaikat.

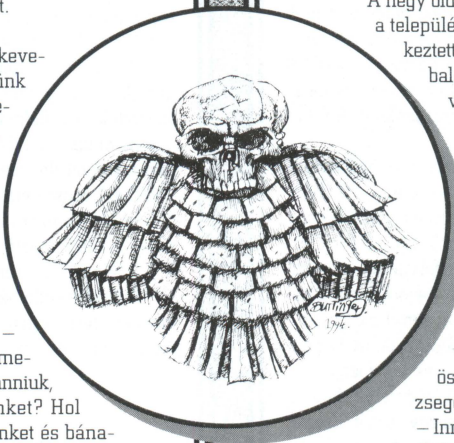
– Csak egy mód van rá, hogy bármit is megtudjunk – mondta Bölcse Szóló. – Egyikünknek be kell mennie a városba.

A harcosok helyeslően bólintottak, és annak jeléül, hogy önként jelentkeznek, mindegyikük megérintette hegtetoválását.

Bölcse Szóló megrázta a fejét.

– Nekem kell mennem. Engem szellemek óvnak.

Felhőjáró látta, a többiek mind feléje fordulnak, hogy lássák, miként dönt. Mint kapitány, elvben ellentmondhatott a könyvtárosnak. A városra



A könyvtáros visszahúzódott egy kocsmá ajtajába. Az egyik magabiztos pribék – egy suhanc, akinek arcán még be sem gyógyultak a disz-hegek – így is közvetlen közel lépett hozzá, felemelte botját, hogy jókorát húzzon vele Bölcsen Szóló fejére – ám a csapás lesiklott a testpáncélról. A kékkabátos meglepetten pislogott, majd elhárított.

A pribékek által szabaddá tett úton megjelent két koposzra borotvált fejű, barna egyenruhás, fedett gyaloghintót cipelő ember. Ahogy Bölcsen Szóló a hordszék oldalán díszelgő négykarú alakra pillantott, félelem borzongatta meg. Amitől a legjobban tartott, lám, bekövetkezett.

– Alamizsnát, uram, egy kis alamizsnát! – rimázkodott a koldushad. A kiáltozás monoton zsongássá tompult. Néhány nyomoronc a földre vetette magát, és a hordszék felé nyújtogatta csonka végtagjait.

Félrelibbent a gyaloghintó oldalát takaró függöny: alacsony, kövér férfi kászálódott elő. Bőre fakó volt, kékes árnyalatú; magasszárú, koromszín csizmát és finom szövetből készült, fekete öltönyt viselt. A nyakába akasztott lánc medálja egy négykarú alakot formázott. Feje kopasz, arca szótelen volt; szúrós tekintetű szeme feketén csillogott. A tömegre pillantva kárörvendő vigyorra rándult ajka, tokája megremegett. Előhúzta erszényét. A koldusok lélegzettüket visszafojtva, várakozóan bámultak rá... A férfi most egyenesen a könyvtárosa nézett – s elcsodálkozott, majd elkomorodott.

Bölcsen Szóló féltérdre rogyott. Akarata ellenére cselekedett így, hiszen fogadalmat tett, hogy a Császár képmásának kivételével soha semmi és senki előtt nem borul le. Érezte a gonosz pillantás súlyát, és eltűnődött, vajon a kövér ember képes-e rá, hogy átlásson a testét körülölelő álcán, a szellemek alkotta védőpajzson.



Valamennyi szakasz felsorakozott a tűz mellett. A jókora rönkök vörösen parázslottak a sötétben, fényük démonivá varázsolta a gárdisták arcvonásait. Mögöttük, akár egy hatalmas védőbástya, ott állt a leszálló karmaira támaszkodó Halálszárny, azon túl pedig ott magasodott a félelmes fürtelem otthona, az ellenség városa.

A tűzhöz legközelebb a közömbös arcú szakaszparancsnokok álltak, mögöttük embereik. Valamennyien magukra öltötték harci vértetüket, kezük ügyében tartották villámszóróikat és lángvetőiket. A tűz fénye megcsillant a vállvasakra festett, szárnyas kardot ábrázoló jelvényeken. A férfiak fegyverzete és felszerelése kétséget sem hagyott afelől, hogy az Impériumot szolgálják – a hegek ékítette arcok grimasza azonban Sikkföldre lakóira vallott.

Felhőjáró oly rég ismerte harcosait, hogy szinte beléjük látott; Bölcsen Szóló sem csinálta volna különül. Tekintetükből kiolvasta, hogy bosszúra szomjaznak és a halál után sóvárognak mind. Igen, mind arra vágytak, hogy a szellemek birodalmában csatlakozhassanak klánjuk tagjaihoz. Felhőjáró is hallotta ősei szavát; hallotta a vérért kiáltó lélekhangokat, de megpróbálta kizárni őket tudatából. A Császár katonája volt, így más kötelezettségei is akadtak, mint hogy teljesítse népe eltávozott tagjainak óhaját.

– Harcolnunk kell – mondta Vadmenyét. – A holtak így kívánják. Bosszút kell állnunk klánjainkért. Ha valaki még életben maradt népünk-ből, meg kell szabadítanunk. Vissza kell szerezniünk becsületünket!

– A becsület sokféle lehet – felelte Véres Hold. – A becsület azonos azzal a hűséggel, amivel a Császárnak tartozunk. Terminátor-páncéljaink a szimbólumai ennek a hűségnek. A páncél jelképezi mindazt, amit a Rendház adott nekünk. Szabad-e megkockáztatnunk, hogy elveszítjük, és az Orzók kezére juttatjuk Rendházunk örökségét?

– Ezek a páncélok négy évszázadon át óvták a csatába induló gárdistákat. Miért éppen most, miért éppen minket hagynának cserben? – kérdezte Vadmenyét ingerülten. – Csak még nagyobb becsületet szerezhetünk színeinknek azzal, hogy legyőzzük ellenségeinket!

– Marius testvér, Paolo testvér, hallgassatok! – kiáltotta Felhőjáró. Vadmenyét és Véres Hold régi neve helyett szándékosan a Rendház formális-rituális megszólítási formáját használta, azokat a neveket,

melyeket akkor vettek fel, mikor a Császár katonái lettek. A két Terminátor átérezte a pillanat jelentőségét, és lehajította fejét.

– Bocsáss meg nekünk, kapitány testvér, és mondd, mivel tehetjük jóvá bűnünket! Szolgálatodra állunk. Semper fideles.

– Nincs szükség rá, hogy vezekeljetek. – Felhőjáró végignézett az arcokon. Minden szem rá szegeződött. Mielőtt újra megszólalt, óvatosan átgondolta és mérlegelte minden egyes szavát.

– Ma éjjel nem úgy gyűltünk itt össze, mint a Császár katonái, hanem az ősi szokásnak engedelmeskedve, mint a Nép harcosai. Ezt mint kapitány, és mint harci főnök mondom. Most valamennyien klánjaink szószólói vagyunk. Egyesít minket a testvériség, ezért egy hangon kell beszélünk, egy elmeként kell gondolkodnunk, és meg kell találnunk a legmegfelelőbb, legjárhatóbb ösvényt, melyen tovább haladhatunk.

Felhőjáró tisztában volt vele, nincs minden egészen úgy, ahogy mondta. A jelenlévők nem klánjaik szószólói voltak, hanem maguk a klánok – a Nép utolsó életben maradt fiai. A ritus azonban úgy parancsolt, hogy eképp szólítsa meg őket.

– Körünkben most nincs helye ellentétnek. A gyűlés végeztéig egy klán vagyunk.

Furcsa volt kimondania ezeket a szavakat olyan harcosok előtt, akik már sokszáz nap fényében, ezernyi csatában egymás mellett küzdöttek. Ám az ősi szokás szerint el kellett ismételnie a békítő, eredetileg az egymással torzsalkodó törzsek képviselőinek szánt mondatokat. A gárdisták azonban csak bólintottak, és Felhőjáró hirtelen rádöbrent: nagyon is helyénvalóan cselekedett. Amíg e bolygó földjét tapodják, meg kell tartaniuk e világon született, élt és meghalt elődeik szokásait. Ezen a helyen és ebben az időben közös örökségüknek kell vezérelnie őket. Az örökség, még ha pusztán szavakból áll is, valamennyiük lelkének megnyugvást ad a borzalmak után, melyeknek tanúi voltak.

– Úgy kell beszélünk – folytatta –, hogy egy pillanatra se feledjük el közben, mi történt hazánkkal, de azt sem, hogy harcosok vagyunk, akiknek fontos a becsület. Élet és halál függ ettől. Szóljatok hát, mondjátok ki őszintén gondolataitokat, népünk szokása szerint...!



A testes férfi, megtörve az adományozás szertatásának menetét, még mindig Bölcsen Szólóra bámult. Minél tovább nézte, annál komorabbá vált az arca: magas, dudorokkal csúfított homlokán mind több ránc jelent meg. Hirtelen azonban elfordította a fejét, és belekotort erszényébe. A tömeg siralmas üdvívalgásba kezdett, ahogy egy maroknyi vaspénzt hajított közéjük. A férfi ezután visszamászott gyaloghintójába, és kényelmesen hátradőlve figyelte a garasokért folyó küzdelmet.

A gárdista a porfelhőben egymást taposó, pénzdarabok után kapkodó szerencsétlenekre nézett, majd undorodva megrázta a fejét, és belépett a fogadóba. Még a legmocskosabb kaszvilág lakói is nagyobb méltósággal viselkedtek volna, mint az utcán ordító zsűrhe... Körülnézett a majdnem üres, döngölt földpadlójú helyiségben, a durván ácsolt asztalok között, melyek mellett egy-két rongyos, mocskos részeg ücsörgött. A falakon elnagyolt mázomlányok függtek; mindegyik ugyanazt a négykarú, első pillantásra csillagnak tűnő alakot ábrázolta. Bölcsen Szóló fülét hirtelen megütötte egy távoli gőzszíp elnyújtott, vonyító hangja.

A fogadás hasát a deszkalapnak támasztva állt pultja mögött. Bölcsen Szóló eléje lépett, de ahogy kezét a pultra tette, hirtelen rádöbrent, egyetlen garasa sincs. A fogadás ellenségesen bámult rá, és vaskos ujjával megdörzsölte püffedt, értágulós arcát.

– Na, mit akarsz? – böföntette.

Bölcsen Szólót meglepte a férfi durva, támadó élő hangja. A Nép tagjai mindig tisztelettudóan beszéltek, udvariasan viselkedtek – az ilyesmi sosem árthat, különösen akkor nem, ha a pimaszt a sértett bármikor fejbe vághatja egy kőbaltával. Bölcsen Szóló mélyen a fogadás szemébe nézett, és feléje sugározta akarátát. Nem ütközött ellenállásba, a férfi gyenge lelke meg sem próbált védekezni – ám a művelet még így is meglehetősen fárasztó és kimerítő volt.

A fogadás lesütötte szemét, megfordult, és anélkül, hogy vendége akár egyetlen hangos szóval vagy intéssel jelezte volna, valami agyagkorsóból italt töltött egy pohárba. A fogadó bejárata felől döngő léptek hallatszóttak, hirtelen kivágódott az ajtó, s egy csapatnyi ordító munkás özönlött a terembe.

A férfiakból és nőkből álló társaság valamennyi tagjának arcáról lerítt az elcsigázottság. Kezüik és meztelen lábuk éppen olyan olajos volt, akár kopott öltözőkük. Bölcsen Szóló úgy vélte, most érhetett véget a műszakjuk.

Fogta az italát, leült az egyik sarokasztalhoz, és a székekre zökkenő munkásokat figyelte, akik fennhangon szapulták főnökeiket, és vég nélkül panaszkodtak az alacsony bér miatt. Néhányan félrevonultak, és belefogtak valami kockajátékba.

Bölcsen Szóló egy idő múlva észrevette, hogy sokan eltűnedeznek a helyiség hátuljából nyúló ajtón át. Felállt, és követte őket. Úgy látta, senkinek sem tűnt fel a távozás.

A sötét szoba, ahová belépett, állati zsiradékotól bűzlött. A középtűt tátongó gödör körül vidáman rikoltozó, vagy éppen dühösen szitkozódó munkások tolongtak. Bölcsen Szóló előbbre lépett, a tömeg pedig szét-húzódva utat engedett neki. Ahogy a gödör szélére ért, tüstént meglátta, mi történt ki ilyen heves indulatokat az emberekből.

Odalent két jól megtermett, síkföldi menyét küzdött. Mindkettő faldalmas sebeket ejtett a másikon, s az ordító közönség nagy öröme húscafatokat téptek ki egymás testéből. Csaknem embermagasságúak voltak, nyakukat tüskés, gallérszerű fémlemez védte. Tucatnyi sebből véreztek már, egyikük elvesztette egyik szemét.

Bölcsen Szóló undorodva húzódott hátra. Fiatal korában többször is vadászott menyétre. Valódi, harcosnak való kihívás volt egyetlen kőbal-tával szembeszállni a vad és ravasz fenevaddal. Ha az ember nem vigyázott, könnyen alulmaradhatott. Ám ebben a kegyetlen játékban nem volt semmi szépség; semmi, ami bárkinek is becsületére válhatott volna. Az egész csupán arra szolgált, hogy a fáradt, éhes munkások valahol, valamin kiélhessék felgyülemlett indulataikat.

A könyvtáros ellépett a gödörtől, hagyta, hogy az ordítók újra elfoglalhassák helyüket. Visszatért a másik helyiségbe, ahová időközben egy kékkabátos érkezett: a kocsmárossal beszélgetett a pultnál. Ahogy Bölcsen Szóló kilépett az utcára, észrevette, hogy mindketten utánabámulnak – gyorsan bevette hát magát a ködös éjszakába.

Egy pillanatra úgy érezte, nem emberi tekintetek keresztüzebe került.



Felhőjáró a tűz körül álló harcosok arcába nézett; mind arra vártak, hogy ő kezdje el a beszédet. Mély lélegzetet vett. Igen, a hagyomány szerint neki kell elsőként szólnia.

A harcosok gyűlése nem formális vita volt csupán, ahol az ellenfelek fegyverek helyett szavakkal küzdenek. Nem, a gyűlés sokkal több volt ennél. Itt nyílt mód a tapasztalatcserére, a történetek elregelésére; a szavaknak nem lehetett bántó, dühre ingerlő élük. Felhőjáró mindezt jól tudta, körültekintően kezdett hát hozzá:

– Mikor még csak tizenkét nyarat láttam, a többi hozzám hasonló korú fiúval együtt a Sárga Barakkban éltem. Az volt ott az utolsó nyaram, mert felszólítottak, fogadjam asszonyomul Szökkenő Szarvast, klánom legszebb leányát. A fiúk, a társaim, sokszor beszéltek az Égi Harcosokról, akiknek utolsó látogatása óta akkor egy teljes évszázad telt el. Az égen azonban megint megjelent a vörös csillag, közeledtük hírnöke... Súlyomkarom, nagyapám nagyapja a kiválasztottak közé került, és eljuthatott a szellemek birodalmába, hogy szolgálja a Nagy Égi Főnököt. A családomat, így engem is, különös megbecsüléssel vettek körül ezért a többiek. Így volt ez annak ellenére, hogy Súlyomkarom távozásakor apátlanul hagyta fiát, aki rákényszerült, hogy egy másik barakkban találjon magának új családot... Ezüst Rénszarvasnak hívták a fiút, akivel versengem kellett Szökkenő Szarvas kezéért. A barátom volt, de gyűlölt is, hiszen a leány végül engem választott, s nem őt. Dühében sértő szavakat mondott rám és családomra. Nem volt joga hozzá, hiszen Ezüst Rénszarvas atyái

közül egy sem száguldhatótt a Halálszárnyon, egyetlen őse sem juthatott el az égen túli végtelenbe... Megdühödtem és visszavágtam neki. Azt mondtam, ha valóban olyan bátor, amilyennek mondja magát, less mersze ahhoz is, hogy megmássza a Kísértetek Hegyét, és meglátogassa az Ősök Otthonát...

Felhőjáró rövid szünetet tartott, időt hagyva a harcosoknak, hogy szavai alapján elképzelhessék a helyzetet. Az emlék még mindig frissen és élénken élt benne: újra érezte az ifjak barakkját melegítő tűz csipős füstjét, szinte látta a mennyezetről lelógó prémeket.

– Ezüst Rénszarvas csak erre várt – folytatta. – Dühösen vicsorogva azt válaszolta, felmegy a hegyre, ha valaki vele tart, hogy tanúja legyen hőstettének. Amikor ezt mondta, egyenesen rám nézett. Csapdába kerültem. Nem visszakochoztam anélkül, hogy el ne veszítsem becsületemet. Mennem kellett, mert ha nem teszem, elismertem volna, hogy Ezüst Rénszarvas különb nálam... Mikor a történeteket hírül vette, Szökkenő Szarvas rimánkodni kezdett, ne menjek. Attól félt, a szellemek magukkal ragadnak. Szökkenő Szarvas egy Sámán leánya volt, és birtokolta a lélekadás képességét. Hallgatnom kellett volna rá, ám fiatal voltam, az ifjak pedig okatlanul büszkék és tapasztalatlanok. Mikor aztán a leány látta, nem tántoríthat el szándékotomtól, levágott a hajából egy tincset, mágiikus fonatot készített belőle, és nekem ajándékozta, hogy az visszavezessen hozzám... Vadásztempóban is három napig tartott az út a Kísértetek Hegyére. A félelem állandó társunkul szegődött. A hideg őszi éjszakákon, a telihold sápadt fényénél, mikor a fákon szellemek leselkedtek, már nem találtuk olyan könnyűnek azt, ami a barlang biztonságos melegében gyerekkéntünk rémlett.

Olyan iszonyatos élmény volt a nyugodni nem tudó holtak otthona felé közeledni, hogy mindketten visszatértünk volna a faluba, ha netán magunk vagyunk... De egymás előtt nem mutathattuk ki félelmünket, hiszen éppen a versengés kényszerítette minket abba a helyzetbe. Egyikünk sem akart elsőként visszafordulni; mindketten arra vártunk, hogy a másik adja fel... A harmadik nap estéjén aztán megtaláltuk az első figyelmeztető totemeket. Azoknak a holtaknak a koponyáit helyezték föléljük, kiket az Égi Harcosok ítéltek halálra. Legszívesebben elszaladtam volna, de a büszkeségem arra kényszerített, hogy tovább menjek. Nekivágtunk hát a hegynek. Az éjszaka nyugodt volt és hideg. Az aljnövényzetben láthatatlan élőlények moccantak, a hold pedig úgy bámult le ránk, akár egy Megátkozott Lélek. Az ösvény mentén satnya fák álltak kísértet-sor-falat. Addig másztunk felfelé, míg egy széles, kopár, szárnyas koponyával jelölt fennsíkra nem értünk... Teljesen magával ragadott minket a siker érzése, olyannyira, hogy egy percre még egymás iránti gyűlöletünkről is megfeledkeztünk. Olyan helyen álltunk, ahol alig néhány ember járt rajtuk kívül. Dacolni mertünk a szellemekkel, és túléljük. Boldogok voltunk, ám félelmünk nem múlt el teljesen... Már nem tudom, mire gondoltam, mintha Ezüst Rénszarvas felfelé mutatott. Hirtelen olyan dübörgés támadt, mintha ezernyi szellem egyszerre riadna fel álmából, és az égen vakítóan éles fény gyűlt. Először nyilván azt hittem, a szellemek rontanak ránk, hogy megbüntessenek minket tiszteletlenségünkért, bár meglehet, a rémülettől gondolni sem tudtam semmire. Azt tudom csak, hogy dermedten álltam a helyemen, miközben Ezüst Rénszarvas megforult és elmenekült... Addig is féltem, de az mit sem számított ahhoz képest, amit akkor éreztem, amikor a távolban megláttam a hatalmas, szárnyas testet, és meghallottam a közeledő viharadár üvöltését. Képzelték csak el, mit éreztem, amint végül megpillantottam magát a Halálszárnyat, a Császár harci paripáját, a győzedelmes Szárnyas Vadászcsontvázat...! Nyomban megbántam, hogy büszkeségem ilyen eszeveszett tette ösztökélt. Mozdulni sem tudtam, nem hogy menekülni. Mozdulatlanul álltam, és vártam, hogy a Halálszárny belém vágja karmait, és kiszakítsa testemből a lelket. Iszonyomnál csak megdöbbenésem volt nagyobb, mikor a viharadár leszállt előttem a földre, és elnémult dühödő ordítása. Ám még ekkor sem voltam képes arra, hogy elfussak. A szörny kitért a csőrét, és kiakadt néhány fekete páncél viselő holtak választottat. Az alakok a szárnyas penge jelét viselték vállvasukon... Akkor már tudtam: a szellemek birodalmában vagyok, hiszen a páncélosok között ott állt nagyapám nagyapja, Súlyomkarom is. Megismertem, hiszen éppen

elégyszer láttam családi barakkunk tetőgerendájába vésett arcképét. Őreg volt, a haja ősz, fáradtaknak látszott, arca mégis magán viselte családunk jellegzetes vonásait... Ha az ember ilyen félelmetes helyen lát ismerős, ám mégis idegen arcot, valahogy megnyugszik. Ősöm látványa segített, hogy legyőzzem félelmemet. Csodálkozva előbbre léptem, míg aztán közvetlenül előtte álltam; a rettenetes öregember előtt, kinek arca annyira hasonlított az enyémre... Hosszú percekig némán bámult rám, majd elmosolyodott, felnevetett. Vértés keblére ölelt, úgy kiáltotta: „Milyen szerencsés e hazatérésünk!” Látszott rajta, legalább annyira meglepte a találkozás, mint engem.

Felhőjáró elhallgatott, és gondolatban összehasonlította őse hazatérését a sajátjával. Most nem volt ok a nevetésre; neki nem adatott meg az a boldogság, ami az idők folyamán számos gárdista osztályrésze lett. Csak most látta át igazán, milyen örömet érezhetett a vén harcos az ismerős alak láttán. Felhőjáró szomorú volt, és mindössze amiatt örvendezett, hogy Sólomkaromnak nem kellett látnia népük pusztulását.

– Megdöbbenő élmény volt persze a legendás harcosok közt állni, és saját ősómmal beszélni. Tudtam, azért tértek vissza, hogy kiválasszák utódaikat, akik majd a helyükre lépnek a Császár szolgálatában. Megfelelkeztem hát mindenről, és könyörögni kezdtem, engedjék meg, hogy velük tartsak. Az öreg rám nézett, és megkérdezte, van-e okom a maradásra, vagy arra, hogy megtagadjam a távozást. Szökkenő Szarvasra gondoltam, és egy pillanatilag tévováztam – de mert vakmerő ifjú voltam, mert ellenállhatatlanul vonzott a dicsőség látomása, meg az égen túli csodák, nemmel feleltem neki. Mit tudtam én akkor az életéről? Döntenem kellett. Persze, akkor még fogalmam sem volt róla, hogy évszázadokig kell majd élnem... Ősöm észrevette tanácsalanságomat, és azt mondta, ha mégis van rá okom, jobban teszem, ha maradok. Ám én már elhatároztam magam, és kértem, tegyenek próbára szokásuk szerint. Egy asztalra béklyóztak, és éles pengékkel felnyitották testemet. Akkor már bebizonyítottam bátorságomat, átestem a Menyétkarom Szertartásán, ám az a fájdalom semmiségnek tűnt ahhoz képest, amit az asztalon kellett kiállnom. Miután pengék megnyitottak, mindeféle dolgot ültettek belém. Azt mondták, ezek a tárgyak a részemmé válnak, és hozzásegítenek majd, hogy erős legyek a lelkem. Ezután heteken át feküdtem lázas agóniában, és közben megváltozott a testem, a lelkem pedig a hideg világ határára szállt. Miközben így egyedül és elveszve kóboroltam, a testvérek egyike mindig mellettem állt, és az Impérium litániáit ismételtette... Egyik látomásomban aztán a Császár a Halálszárny, a leghatalmasabb viharhadár hátán eljött hozzám. Más volt ez, mint az az építmény, ami az Égi Harcosok otthonául szolgált. A Halálszárny szörnyszellem volt, míg a többi hozzá hasonló csupán az ő képeére készített fémtotem... A Császár beszélt hozzám. Elmondta, ezerszer ezer világ létezik, és mind szükségét szenved. Megmutatta nekem, miféle fajok léteznek az emberen kívül, és megmutatta a világmindenség szívét is, ami nem más, mint a Káosz maga. Megmutatta a lelkünkben rejtőző sötét erőket, prédául dobott nekik, és figyelte, ahogy ellenállók a támadásuknak. Éreztem, ha engedek a kísértésnek, a Császár azonnal eltaszít magától, és halálra sújt... Végül aztán magamhoz tértem, s tudtam: lelkem a Császáré lett. Véglegesen elhatároztam, elhagyom népemet, otthonomat és arámat, hogy őt szolgálhassam. Biztos voltam benne, a helyes utat választottam.

Felhőjáró Terminátor-társaira nézett. Remélte, elég érthetően adta elő történetét, és bízott benne, sikerült vele hatást gyakorolnia hallgatóira, sikerült őket emlékeztetnie a Császár iránti kötelességükre. Remélte, hogy szavaival megvilágította előttük: egykor valamennyien ugyanúgy döntöttek, mind arra az útra léptek, amire ő. Szinte biztosra vette, hogy újra, most is a helyes megoldást választják majd.

Megrázta fejét, és megérintette a hajfonatát, mely még mindig a nyakában lógott. Eltűnődött, hogy akkor, annyi évvel ezelőtt valóban jól döntött-e. Talán mégis boldogabb lett volna, ha Szökkenő Szarvassal marad... A soha véget nem érő csatározással töltött hosszú évek során kiégett belőle az egyszerű, tiszta élet látomása, amit ifjúkorában képzelt el magának. Még csak el sem köszöntem tőle, gondolta. Valahogy ez volt a legszomorúbb az elméjében keringő gondolatok között.

Úgy vélte, legtöbb társára sikerült hatnia a történetével, ám mikor Sánta Medve előrehajolva jelezte, hogy szólni kíván, Felhőjáró tudta, nem kerülhetik el a vitát.

– A Génorzókról akarok beszélni – mondta halkan Sánta Medve. – A Génorzókról, borzalmas tetteikről és kegyetlenségükről...



Bölcsen Szóló a sötét utcákon lépkedett. Most, hogy az est leszálltával a munkások otthonukba húzódtak, a város néptelennek látszott. Hirtelen szellő kerekedett, korompettyeket szórt az utcákra, és valamelyest megirtkította az eget takaró füstfellegeket is. Bölcsen Szóló a szájában érezte a szállongó hamu és mocsok keserű ízét.

Elhaladt az óriási, megszakítás nélkül dohogó gőzgépeket rejtő gyárak mellett. A láрма szinte szétszaggatta a levegőt. A dugattyúk veszett, nyakukat hímázó dinoszauruszok gyanánt emelkedtek fel és sülyedtek vissza a helyükre. Bölcsen Szóló tudta: sosem pihennek.

Különös kíváncsiságtól hajtva végigment a gazdag és díszes paloták utcáján. Úgy érezte, apránként megismeri egy gigászi kirakósjáték részleteit, és tudta, ha az utolsó darabot is sikerül megtalálnia, a valóság valamennyi morzsája a helyére kerül majd.

A palotákat kerítés és kovácsoltvas (a Bagoly, a Puma és a Patkány jeleivel díszített) kapu választotta el az utcától. Ezek az állatok valamikor a Hegyi Klánok totemei voltak. Bölcsen Szóló elgondolkodott. Lehetséges, hogy a palotákban a tűzsek vezetői laknak? Igen, nagyon is elképzelhető, hogy a főnökök lepaktáltak a város építőivel, bárkik is legyenek azok. A Hegyi Klánok tagjai mindenre képesek...

Bölcsen Szóló érezte, ahogy felgerjedő dühe szétárad testében, és elsodorja zavarodottságát. Nem volt többé értelme az életének. Népét elárulták, szülőbolygóját elrabolták, s még a Sötét Angyaloknak is végük. Tízezer éven át élt a hagyomány, mellyel szakítani kényszerülnek. Nem akad több szabad vadász, akik közül az Égi Harcosok kiválaszthatnák utódaikat. A Rendház minden bizonnyal tovább ragyog majd, de örökségének vége – többé semmi sem lehet olyan, mint a régi időkben. Ő, Bölcsen Szóló, a Síkfölde népéből választott gárdisták utolsó generációjához tartozik. Nincs senki, aki a helyébe – és társai helyébe – léphetne.

Ahogy a szennyes hullámokkal hömpölygő folyó felé tartva végighaladt a paloták között, szellemi érzékszervei figyelmeztették, hogy valaki követi. Már ez sem érdekelte különösebben. Igazában örült volna, ha megütközhet a leskelődővel, bárki legyen is az.

Megszaporázta lépteit – s ekkor az utca végéből fájdalmas nyögést hallott.



– Nem sejtjük, honnan jönnek – fogott történetébe Sánta Medve. – Ezt még az Administratum Kurátorai sem tudják. Figyelmeztetés és előjelek nélkül jelennek meg. Hatalmas, hipertérben száguldó hajókon érkeznek.

Még a kerges lelkű Terminátorok is megremegtek e szavak hallatán. Felhőjáró azokra a társaira nézett, akik találkoztak már a Génorzókkal. A harcosok arcát a pusztá emléke felidézésére is eltorzította az iszony grimasza. Önkéntelenül kihúzták magukat, és idegesen körbenéztek. A kapitány kiolvasta tekintetükből a félelmet, hogy újra szembe kell nézniük a Génorzókkal, azokkal a lényekkel, akik még velük is képesek végezni.

– Rettenetes ellenfelek – folytatta Sánta Medve. – Vadak, vakmerőek, nem ismerik sem a könyörületet, sem a félelmet. Nem használnak fegyvereket, talán mert nincs is szükségük ilyesmire. Karmaik olyan erősek, hogy papírként tépik szét az adamantiumot. Nem viselnek páncélt – bőrük azonban olyan kemény, hogy egy ideig még légüres térben is képesek életben maradni. Külsejük, akár a vérengző fenevadaké, de értelmeseek és jól szervezettek. Ők a mi legfélelmetesebb ellenfeleink. Hörtel harcmeister eretnek lázadása óta. Hogy honnan tudok rólok ennyi mindent? Ahogy közülünk sokan, én is találkoztam már velük.

Felhőjáró megborzongott, és felidézte, milyen körülmények között nézett szembe ő a Génorzókkal. Ujra maga előtt látta a kitines testeket és pófákat, a tátongó állkapcsokat, a meredező karmokat; eszébe jutott, természetük ellenére milyen számkáprázta, rovarszerű gyorsasággal mozogtak.

– De mégsem félelmetes harcmódoruk teszi rettenetes ellenfelekké a Génorzókat, hanem valami egészen más – mormolta Sánta Medve. – Hogy mi, rögvést elmondok nektek. Vagy százhusz esztendeje, még mielőtt magamra öltöttem a Terminátorok páncélját, Flottánkat elküldték, derítsük ki, miért nem ad életjelt magáról a Thranx nevű bolyvilág. Kormányzója épp húsz év óta nem fizette az adót az Impériumnak, ezért az Adeptus Terra úgy határozott, időszzerű felfrissítése az emlékezetét. Flottánkhoz a Sötét Angyalok, az Őrfarkasok, az Ultramarinok egy-egy hadosztálya, meg a Necromundáról átvezényelt Császári Gárda egy különítménye tartozott. Ahogy megközelítettük a bolygót, lázadásra, ellenállásra számítottunk valamennyien. Ám az orbitális monitorok nem vezényeltek ránk tüzet, a kormányzó pedig szép szavakat intézett hozzánk a kommunikátoron át. Azt állította, hogy világát sorozatos térviharok, majd ork támadások sújtották. Elnézést kért az elmaradt adók miatt, és felajánlotta, akár azonnal bepótolja mulasztását. Azt javasolta, hogy Van Dam inkvizitor, a büntetőexpedíció vezetője szálljon le hozzá, így személyesen is biztosíthatja őt világa hűségéről. Természetesen gyanúsnak találtuk az elhangzottakat. Van Dam azonban úgy vélte, érdemes próbát tenni, mert talán mód nyílik arra, hogy a bolygót katonai beavatkozás nélkül nyerjük vissza az Impérium számára. A Sötét Angyalokat rendelte maga mellé testőrségnek, így aztán beállítottuk a lokátorainkat, és teleportáltunk a kormányzó palotájába. A Thranx acélburokkal fedett világ, lakói sosem láthatják az eget – ám a kormányzó palotája olyan óriási volt, hogy mennyezete alatt felhők gomolyogtak, s esőt szórtak a fogadótermet körülölelő park fáira. Lenyűgöző látványban részesültünk. A fogadóterem felé vezető, kanyargó fémösvény két szélén örök álltak. Maga az építmény egy mesterséges tó vize felett lebegett szuszpenziós erőterén. A kormányzó egyetlen hatalmas, mesterséges gyöngyszemből faragott trónon ülve fogadott minket. Mellette két gyönyörű, ám vak leány állt: az udvari telepaták. Üdvözölt bennünket, és előhozatta az adó fejében felkínált kincseket. Különleges szempontok szerint tenyészített, szürkebőrű rabszolgák hordták a terembe a ládákat. Elképesztően izmosak voltak, de még így is alig bírták el a sok-sok drágaságot. Végtelennek rémlő sorban masíroztak el előttünk az iparigymánt-tömböccék, az aranyberakásos villámszörökkal, a keramit- és jadekontúros testpáncélokkal... Huac, a kormányzó egész idő alatt megállíthatatlanul fecsegett. Megzavart minket a látvány, megtevesztett negédes hangja és udvariassága. Ahogy a hosszú nap lassan véget ért, kezdtük úgy érezni, valóban nem lesz szükség küzdelemre. Már-már elhittük, csak annyi dolgunk lesz, hogy fogjuk a kincseket, és hazatérjünk. Elménk annyira megtelt a kellemes élményekkel, hogy készek voltunk mindenbe beleegyezni, amit szívélyes házigaárdánk javasolt. Aztán előhozta azokat az óriási kriogenikus koporsókat... Huac azt mondta, ezekben vannak a legértékesebb kincsek. Ekkor már annyira bíztunk benne, hogy kis híján végzetes hibát követtünk el: majdnem elfogadtuk őket anélkül, hogy beléjük pillantottunk volna! Ekkor... Bölcsen Szóló megálljt parancsolt. A koporsók mellé lépett, és kántálni kezdett. Szavai hallatán úgy éreztük, sűrű szövésű pókháló emelkedik fel szemünk előtt – és megláttuk a borzalmat. A mágus – mert Huac varázsló volt – elbűvölt minket, de Bölcsen Szóló felnyitotta szemünket és megtörte a bűbájt. Iszonyodva láttuk, hogy kis híján magunkkal vittük hajónk fedélzetére a koporsókban heverő Génorzókat. Huac egész álló delután, szünet nélkül zsongta fülünkbe szavait, és ezzel különös, misztikus szorításába kényszerítette elménket. Olyannyira uralma alá vont minket, hogy már-már közbeléptünk, amikor Bölcsen Szóló villámszörőjével megölte őt és két látnokát. Egyedül az élő legenda, Sólomkarom csatlakozott a könyvtáros testvérhez. Mire



végre mi is feleszméltünk, csaknem késő volt már. Huac fegyveresei végezni akartak velünk. Ám hiába kábított mindaddig varázslat – mi gárdisták voltunk. Mire az örök lövésre emelhetnék volna lézereiket, villámszörőinkkel már le is kaszaboltuk valamennyit. Van Dam megpróbált kapcsolatba lépni a Flottával, de a kommunikátorok felmondták a szolgálatot. Rádásul visszteleportálni is képtelenek voltunk. Nem lehetett elkerülni a teljes összecsapást. Ki kellett jutnunk a felszínre, ahol már reménykedhettünk benne, hogy a siklóhajók felszednek bennünket... Úgy tűnt, a bolygó valamennyi lakója ellenünk fordult – s így is volt. Kétszázán lehettünk, amikor kitörtünk a fogadóteremből... Amint kiértünk, örült módjára dühöngő fegyveres férfiak, fegyvertelen nők és gyerekek vetették ránk magukat. Még akkor sem mutattak félelmet, amikor sorra hullani kezdtek előttünk; amikor látniuk kellett, milyen sors vár rájuk. Nem félték, sőt, mintha a halál valami különös, szentségtelen élvezetet okozott volna nekik. Az egész bolygót megfertőzte a Génorzók vérvonal. Mielőtt a felszínre vergődünk volna, olyan dolgok estek meg velünk, melyek túltettek minden rémálmon. Sötét folyosókon harcoltunk, keskeny létrákon kapaszkodtunk felfelé a falakon, szűk nyílásokon furakodtunk keresztül. Láttam, ahogy az egyik mennyezeti átjáróból Acélöklő fej nélkül zuhan alá... Van Dam felhajított egy füzérnyi repeszgránátot, és egy másodperc múlva egy kifejezett Orzó szétrobbant testének cafatjai zúdultak vissza ránk... Izzó Égbolt, a fivérem egy csapatnyi, robbanóanyagot szorongató kölyöknek esett áldozatul. Ráugráltak, ledöntötték a lábáról, és elkatintották a detonátorokat. Egyikük sem maradt életben... A végtelen folyosókon kétszer is majdnem rajtavesztettünk. Közelharca kényszerültünk az Orzókkal. Húsz fivérünk pusztult el, míg végül Bölcsen Szóló energiabárdja, és Felhőjáró áramkardja utat nyitott előttünk. Aztán, miközben a legutolsó csapóajtó mellett örködvé vártam a többieket, én is megsebesültem. Egy Orzó alulról átfúrta magát a padlón, és magával rántott. Rálöttem. Arra még emlékszem, hogy miközben egyre lejjebb és lejjebb vonszolt, még láttam iktóztos pófáját, láttam a köréje gyűlő, förtelmes testét szeretettel simogató thranx-iakat, de aztán elsötétült előttem a világ... Mikor aztán hajónk ispotályában, egy vadonatúj bionikus lábbal gazdagabban magamhoz tértem, a többiek elmondták, mi történt. Bölcsen Szóló és Felhőjáró mentett meg. Felcipeltek a világ acéltetejére, ahol már várt ránk a siklóhajó. A bolygóval már csak egyetlen dolgot lehetett tenni: ki kellett adni a parancsot teljes megsemmisítésre. Orbitális pályáról vírusbombákat hajítottunk a felszínre. Később az inkvizitori nyomozások kiderítették, hogy mindössze hatvan évvel azelőtt kezdődött a baj, amikor egy kósza Őrfantom a Thranx rendszerébe lépett. Az Orzóknak három generációnyi időre volt szükségük a bolygó teljes megfertőzésére. Tudjuk róluk, hogy utódaikat emberekkel hordatják ki, az áldozatok pedig boldogok – ilyen nagy az Orzók hipnotikus hatalma... Számtalan

hosszú éjszakán át tűnődtem azon, hogy ha korábban érkeznék, talán meg tudtuk volna menteni azt a világot is. Talán képesek lettünk volna megfékezni az Orzókat, mielőtt rákfeneként terjedve megfertőzték a bolygót. Talán nem kellett volna elrendelni az Exterminatust...

Felhőjáró látta, hogy Sánta Medve története felizgatta, és még jobban feldühítette a harcosokat. Arcukról leritt: valamennyien arra gondolnak, hogy a szörnyek élő keltetőgépként használták a Nép fiait; azon tűnődnek, hogy egy időben végrehajtott, gyors akcióval talán meg lehetett volna előzni a katasztrófát.

– Induljunk – mondta Vadmenyét. – Menjünk el a városba, és végezzünk az Orzók porontyaival!

Többen talpra ugrottak, ám egy hang visszaparancsolta őket.

– Várjatok – szóló Véres Hold. – A gyűlésnek még nincs vége. Szólni kívánok...



Bölcsen Szólót a fájdalmas kiáltás forrása felé sodorta türelmetlen dühe. A folyó partján, az egyik gigantikus gyár árnyékában aztán meglátta a csapatnyi kékkabátost, meg a falhoz szoruló öregembert, akit lassan, módszeresen halálra akartak botozni. Az egyik pribék lámpát tartott a kezében, időnként szenvtelen hangon egy-egy parancsot vakkantott.

– Ügye, többé nem fogsz ilyen lázító beszédeket tartani? – kérdezte valamelyik kékkabátos, és megsuhintotta botját. Még társa gúnyos kacaja sem nyomta el a széttörő bordák reccsenését. Az öreg térdre zuhant.

– Az Impérium és az Égi Harcosok ellen prédikálsz, mi? Mi készíttet ilyen vén bolondot ilyesmire? A Császárra, már azt hittem, mind egy szálig kiirtottuk a hozzád hasonlókat!

– Titeket félrevezettek – nézett fel hóhéraitra az öreg. – Az Égi Harcosok nem építették volna fel ezt a várost, és nem tereltek volna minket vágóhidra szánt rénszarvasokként a falai közé. Ők nem szentségtelenítették volna meg őseink sírhelyeit. A ti uraitok a Hegyi Klánok által megidézt gonosz szellemek, hanem pedig valódi Égi Harcosok! A Halálszárny vissza fog térni, és elűzi őket!

– Hallgass, te istenkáromló névtelen! – kiáltott a kékkabátosok vezetője. – A bátorságodat akarod bizonyítani? Talán fel kellene elevenítenünk a régi szokásokat, és végre kellene hajtanunk rajtad a Menyétkarom Szertartását!

Az öreg felköhögött, és kiköpte a szájába toluló vért.

– Tegyetek, amit akartok. És igenis van nevem! Hajnalcsillag vagyok, Szökkenő Szarvas és Ezüst Rénszarvas fia; birtoklom a léleklátást, és azt mondom, a szellemek igenis léteznek! Ősi erők uralkodnak a föld felett. Az égen ott ragyog a vörös csillag. Közeledik a végzetetek!

– Ezért kezdte éppen ma éjszaka prédikálni? Azt hittem, az egyetlen szellem, akivel szót értesz, egy palackban lakik – mondta egy másik pribék, és Hajnalcsillag oldalába rúgott. Az öreg felnyögött.

Bölcsen Szóló egyenesen a lámpa fénykörébe lépett.

– Menj innét, jóbarát! – förmedt rá a főpribék. – Ez a barakk-harcosok ügye. Tűnj el, ha nem akarod ezzel az eszementtel együtt a folyóban végezni!

– Szégyent hoztok a harcosok nevére – mondta Bölcse Szóló halkán. – Menjetek, akkor életben hagylak benneteket. Ha maradtok, meg kell halnotok.

Az öreg döbbenet nélkül nézett. Bölcse Szóló felfedezte a homlokára tetovált szárnyas koponyát, a Sámánok jelét. A pribékek felrohogtak, de néhány óvatosabb, aki a gárdista hangjából kiérezte a fenyegető veszélyt, a biztonság kedvéért hátrébb húzódott.

A vezetőjük azonban intett, rontsanak rá az okvetetlenkedőre.

– Kapjátok el!

Bölcsen Szóló az alkarjával felfogta a feléje zúgó bot ütését. Fémcsattanás hallatszott, és a dorong eltörött. Bölcse Szóló energiabárdja nyelvvel betörte az egyik kékkabátos orrát, majd meglendítette a lábát, és emberfeletti erővel egy másik gyomrába rúgott. Ahogy a pribék vért köpve előregörnyedt, a könyvtáros keze élével a nyakára csapott, s a fickó élettelenül zuhant a földre.

Most egyszerre valamennyi kékkabátos rátámadt, de botjaik annyi kárt sem tettek benne, mint leveles ágak egy őrjöngő medvében. Néhányuk megpróbálta megragadni Bölcse Szóló karját, hogy nagyot rántva rajta kibillentse egyensúlyából, de hasztalan erőlködtek. Bölcse Szóló könnyedén lerázta magáról támadóit, és könyökével meg *leggyerekel* egymás után osztogatta a halálos csapásokat.

Ahogy mind jobban magával ragadta a csata heve, érezte: a megidézt szellemek sorra elszöknek tőle. Tudta, már az utolsó is magára hagyta, így aztán álca nélkül, teljes valójában állt a kékkabátosok előtt. De már ez sem számított, hiszen egy kivételével valamennyivel végzett, az utolsó pedig futásnak eredt. A gárdista azonban utánaugrott, s fél karjával átölelte a pribék nyakát. Egy csavarás, egy reccsenés – a küzdelem véget ért.

Az öreg vallásos áhitattal bámult a harcosra.

– A szellemek igazat szóltak – mondta hitetlenkedve, majd kinyújtotta a kezét, és megérintette Bölcse Szólót. – Végre eljöttetek! Eljöttetek, hogy megszabadítsátok a Népet a hamis Császár igájától, és visszaveszettek minket a szabad földekre! Mi a neved, Égi Harcos?

– Ifjúkoromban Bölcse Szólónak hívtak. Súlyomlélek tanoncra voltam. Mikor aztán az igaz Császár szolgálatába léptem, a Lucian nevet vettem fel.

Az öreg szeméből könnyek peregtek.

– Mondd, mi történt a népünkkel? – sürgette a könyvtáros. – Hogyan alacsonyodhattak le így?

– Amikor elkezdődött, én is gyermek voltam még – mondta Hajnalcsillag, és megtörölte az arcát. – Egy nyári estén felragyogott az ég, fűsikerítő robaj görgött végig földjeink felett. Az égen megjelent egy tűzcsík... valami felrobbant. Ezen a helyen, ahol most vagyunk, hatalmas kráter támadt, melynek közepén, ott, ahol most a Négykarú Császár temploma áll, roppant nagy, vörösen izzó fémoszlop emelkedett... Néhányan azt hittük, az Égi Harcosok tértek vissza, s a hang az ő viharadaruktól származott. A Sámánok azonban tudták, hogy ez nem igaz, mert a Halálszárny csak minden századik esztendőben ereszkedik alá, akkor is ősszel. Ekkor pedig még csak ötven év telt el a vörös csillag legutóbbi tündöklése óta. Mi mégis örültünk, mert arra gondoltunk, talán felszállhatunk a Halálszárnyra. Boldogok voltunk, hiszen arra számítottunk, a legtöbbünk már aggastyán lesz, mire az Égi Harcosok újra megérkeznek. Főnökeinket azonban nem a legendák páncélos harcosai fogadták, hanem gyenge, sápadt emberek. Hitvány férfiak, akik azt állították magukról, a Császártól érkeztek hozzánk, hogy megtanítsák, hogyan kell felépíteni a földi édenkertet. Sokat prédikáltak a megértés erényéről, a testvéri szeretetről, és arról, hogy véget kell vetnünk mindenféle háborúskodásnak. A főnökök elzavarták őket. Ez nagy hiba volt, mert amint az idegenek látták, hogy mézes szavakkal semmire sem mennek, erőszakkal kezdték ránk kényszeríteni akarataikat. Szövetkeztek a Hegyi Klánokkal, tép pengéket adtak harcosaiknak, olyan fegyvereket, melyek ellen a mi fegyvereink mit sem értek... A síkföldieket végül rákényszerítették, hogy az új eszközökért – melyekre égető szükségünk volt – cserébe bizonyos dolgokat adjanak. Lassanként mindenki fülébe eljuttattak azok a mesék, melyekből megtudtuk, hogyan győzték le harcosainkat a négykarú, iszonytató karmú démonok. Nem sokkal ezután a bitorlók uralmuk alá hajtották Síkfölde népeit. Az engedelmesebbjéből rabszolgát csináltak, azokat pedig, akik megpróbálták ellenszegülni akarataknak, egyszerűen megölték. Aztán elérkezett a város felépítésének ideje is. A munkát főként rabszolgák végezték, de néhány garasért a szabad emberek is elszegődtek, és...

Az öreg szemei hirtelen elkerekedtek, és iszonyodva Bölcse Szóló mögé bámult.

A könyvtáros megfordult, a ködből pedig sorra előléptek az addig rejtőzködő alakok. Egyikük az a kövér ember volt, aki délután a gyaloghintóban utazott. Mellette két négykarú óriás állt, testük nyersokrajként fénylett. A két Génorzó fenyegetően felemelte holdfényben meg-megcsillogó karmait.

– Ezt mi is elmondtuk volna, ha minket kérdezel – suttogetta a kövér férfi, és Bölcse Szólóra meresztette fekete, hipnotikus tekintetű szemét.

A könyvtáros megfeszítette ujjait; sűvöltve meglendülő energiabárd-ja a halál dalába kezdett.



– Még Aradiel parancsoklása idején, száz nyárral ezelőtt történt – kezdte Véres Hold. – Az Angelus Morte csatabárával sektorszéli őráraton voltunk, amikor egyszerre megszólalt a riadó. A szenzorok szerint nem messze tőlünk egy Őrfantom lépett ki a hipertérből. A távolsági letapogatók egyetlen használható adatot sem tudtak szerezni róla, így aztán utasítást kaptunk, közelítsük meg, és derítsük fel. Bezsúfolódtunk hát a landolótorpedókba, és kilőttük magunkat az ismeretlen hajó felé. A fantom sötét volt, látszólag nem működtek az energiafejlesztői, így aztán, mikor átmásztunk rá, kénytelenek voltunk bekapcsolni sisakreflektorainkat. Semmiféle ellenállásba nem ütköztünk, mégis, a szokásosnál jóval nagyobb óvatossággal láttunk neki a kutatásnak. Hamarosan megtudtuk a hajó nevét: Elveszett Lelkek Börtöne. Egy kicsit furcsának találtuk, de mint később kiderült, nagyon is találó elnevezés volt... Egyre idegesebbek lettünk, ahogy végigmentünk a folyosókon. A hajót még mindig belengte a hipertér nyugtalanító kipárolgása. Jó ideig nem találtunk semmi különösöt, ám hirtelen néhány hullába botlottunk. Őrfarkasok voltak, akikkel villámszóró végzett. Még csak találgatni sem tudtunk, milyen régen heverhetnek ott. Talán mióta a hajó utoljára a normál térben járt, ez pedig történhetett tíz, de akár tízezer évvel korábban is. A hiperúr áramlatai kiszámíthatatlanok, és az idő is másképp telik ott, mint ideát. Conrad őrmester még nagyobb óvatosságra intett minket. Már-már továbbmentünk, de hirtelen valami szörnyű dolog történt. Az egyik halott Őrfarkas felült, szemeiben karmazsinvörös fény gyúlt, és beszélni kezdett. „Végek van”, mondta. „Mindegyikötök úgy fog meghalni, ahogy én!” Azonnal tüzet nyitottunk rá, de hiába löttük szét, suttogása tovább csengett a fülünkben... Már éppen megfordultunk, hogy visszavonuljunk, amikor szenzoraink mozgást jeleztek. Fogalmunk sem volt, mik lehetnek, mindössze annyit tudtunk, hogy velünk párhuzamosan haladnak. El akartak vágni minket a leszállótorpedótól... Az egyik mellékfolyosóban felfedeztünk néhány páncélos alakot. Rövid tűzharcba bocsátkoztunk velük. Az egyiküket eltaláltam, és legnagyobb megdöbbenésemre hallottam kiáltását a kommunikátoromban. Ugyanazt a frekvenciát használták, amit mi! Amikor erre rájöttünk, megfagyott a vér az ereinkben. „Lehet, hogy ők is gárdisták?” Nem kellett sokáig várnunk a válasza. Végigrohantak a folyosón, és ránk rontottak. A gárda páncélját viselték ugyan, de testük iszonyatosan torz volt. Némelyikük karja helyén hosszú csápok sarjadtak, azzal szorongatták rozsdás villámszóróikat. Egyesek arra nyálkás-zölden fényltek, akár a varangyoké, másoknak karmai, vagy a kellenél több végtagja volt. Olyan is akadt, amelyik láb nélkül, széles váladékcsíkot húzva, a karjain vonszolta magát előre. Magukon viselték a Káosz jelét. Horushoz fohászkodtak, meg olyan erőkhöz, amiknek jobb, ha nem is mondom ki a nevét... A legszörnyűbb mégis az volt, hogy ismertük őket. Renegátok voltak, az Eretnekség Korának túlélői, akik a halhatatlansáért cserébe lepaktáltak a Káosszal. Kemény harc kezdődött. Ők ugyan többen voltak, de mi Terminátor-páncélt viseltünk, és mellettünk állt az igazság. Egy ideig úgy tűnt, mégis ők kerülnek ki győztesen az összecsapásból, de amikor mennydörgő kalapácsainkhoz és villámló karmainkhoz nyúltunk, pillanatok alatt darabokra téptük valamennyiüket. Démonok módjára, az őrülteik erejével harcoltak, ám végül mégis mi győztünk... Lepillantottam utoljára elpusztított ellenfelem testére, és belém hasított a gondolat: ez a lény egyszer ugyanolyan gárdista volt, mint én. Ugyanúgy átesett a kiképzésen és az átnevelésen, mint én. Felesküdt a Császár szolgálatára, mégis elárulta az emberiséget – hogyan történhetett meg ilyesmi? Egy igazi gárdista nem szegheti meg esküjét. Nagyon valószínűtlennek tűnt, hogy valaki szakítson mindennel, ami egész addigi életében szent volt a számára, és szövetséget kössön a Sötétséggel. Vajon mivel csábította el őt a Káosz? Gazdagsággal? A mi számunkra még annyit sem érnek a drágakövek, mint más embernek a kavicsok. Mi mindenből az elképzelhető legjobbat kapjuk. Érzéki örömeket? Hiszen megtanítottak minket rá, hogy az ilyesmi mulandó. Hatalmat? Erőt? Mi ismerjük a valódi ha-

talmat és erőt. Nem más az, mint a Császár akarata. Közülünk egy sem kelhet versenyre vele. Nem...! Ahogy ott álltam a test fölött, hirtelen mindent megértettem. Az az ember nem egyszerre, nem egyetlen ugrással állt a Káosz oldalára, hanem kis, alig észrevehető lépésekkel közeledett feléje, míg végül elérte, és elveszett benne. Először meg kellett bíznia vezérében. Könnyű dolog, hiszen Horus valaha a Császár legdicsőbb bajnoka és harcmestere volt. Másodszor követnie kellett a vezért. Ki ne tenné meg? Egy katona mindig követi parancsnokát. Aztán... hinnie kellett, hogy Horus isten. Ezt a hibát bárki könnyen elkövetheti. Talán a nagy Eretnek, a legelőször teremtetett lények egyike nem kapott isteni hatalmat rögtön másodikként a Császár után...? Hajdan élt testvérem lassanként létért az igaz ösvényről, míg végül elvesztette életét és lelkét. Bárki ráterhet erre a tévútra, hiszen az első apró hiba a következő, már nagyobbhoz vezet, míg végül az ember eléri a Nagy Tévedést. Erre jöttem rá, miközben az Elveszett Lelkek Börtönén a renegát holtestét bámultam. Megfejtettem a rejtélyt, és elhatároztam, ezután mindig, mindenben a Császár akarata szerint cselekszem. Ismerem valamennyi szabályunkat tudom, hogy mindegyiknek jó oka van. Elfogadom, nem azért léteznek, hogy megkérdőjelezzük, hanem hogy betartsuk őket, s így távol maradjunk a Tévedés felé vezető úttól.

A tűz körül mindenki mély hallgatásba burkolózott. Felhőjáró érezte, Véres Hold szavai is nagy hatással voltak a harcosokra, és hirtelen rádőbbsent, hogy miközben a történetet hallgatta, ő maga is az eretnekség jeleit kutatta lelkében.

Véres Hold történetéből könnyű volt levonni a tanulságot: ha kibújnak a Császár iránti kötelezettségeik alól, megteszik az első lépést az elátkozottság felé. Nem felejtethetik el, hogy gárdisták, a Császár válogatott harcosai. Ha már ők sem tartják meg hűségesküjüket, akkor ugyan, kinek a szavában lehet bízni?

Hosszú percekig mindenki hallgatott, majd Vadmenyét jelezte, ő is mondani akar valamit.

– A halálról fogok beszélni – kezdte. – Emberek és világok haláláról...



Bölcsen Szóló úgy érezte magát a kövér mágus kényszerítő akaratát, mint más valami erős ütést. A hatalmas, fekete szemek mintha feneketlen üregekké változtak volna; üregekké, melybe a könyvtáros tehetetlenül belezuhan. A földön fekvő Hajnalcsillag halkan nyöszörögni kezdett.

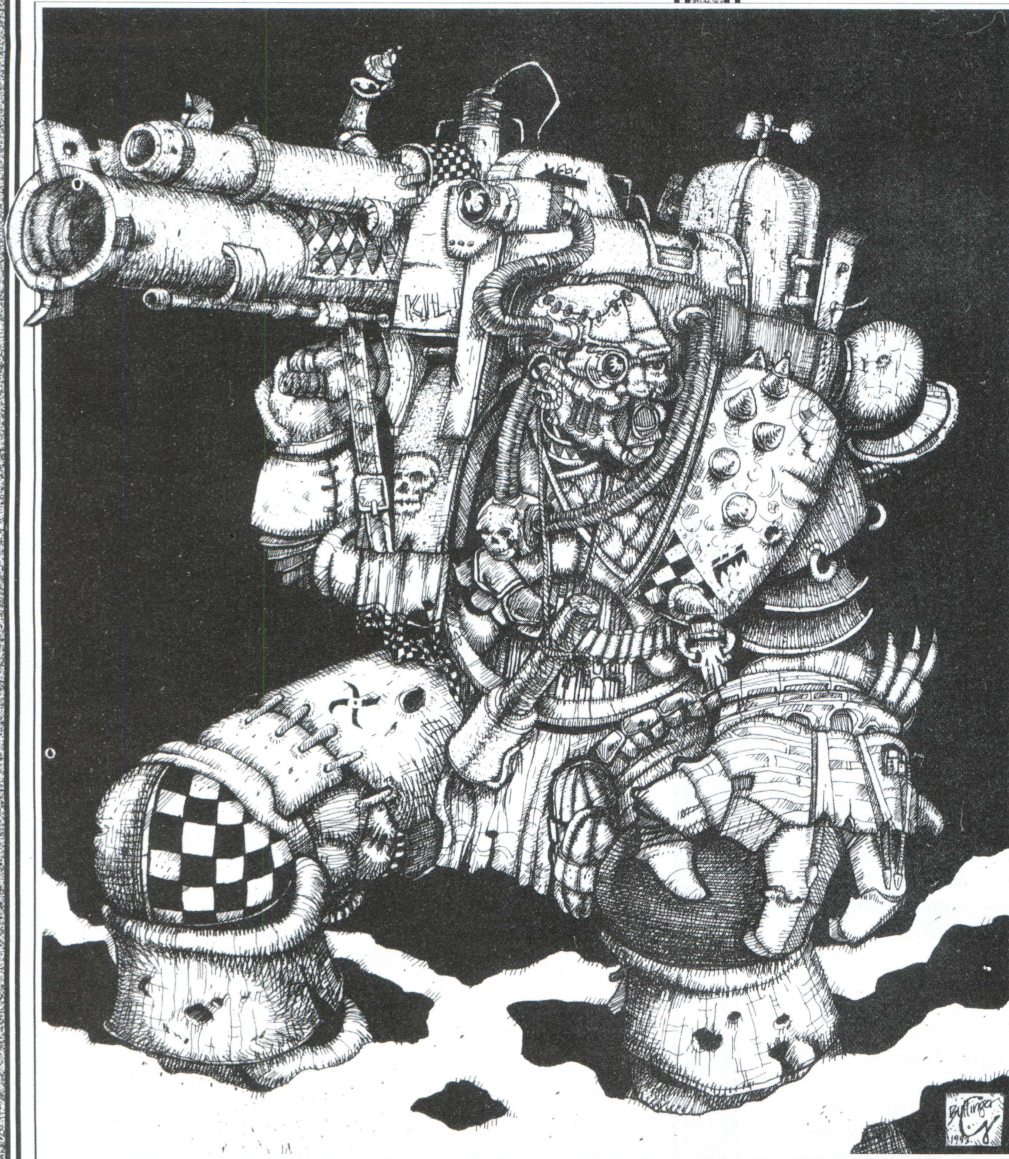
A gárdista összerezzenett, s ezzel a mozdulattal megtörte a létrejött pszichikai kapcsolatot. Közben halásan gondolt azokra, akik vértetéztek – mint könyvtárosát – pszihocskulyával is felszerelték. A mágus erős volt, Bölcse Szóló pedig már a találkozásuk előtt is gyengének érezte magát.

A két Orzó feléje vetődött. A könyvtáros felemelte villámszóróját, és kilőtt egy hosszú sorozatot. Az elől haladó Génrablót cafatokra tépték a nehéz lövedékek. A társa ennek láttán hihetetlen gyorsasággal a földre bukott – ám Hajnalcsillag utolsó erejével a könyvtáros és támadója közé vetette magát. Karom villant, az öreg teste kétfelé szakadt. Bölcse Szóló meglendítette bárdját. A penge hideg fénnel felizzott, ahogy átmetszette az Orzó nyakát. A gárdista hátraugrott, hogy elkerülje a lény utolsó, reflexszerű csapását.

A mágus felnevetett.

– Nem menekülhetsz. Add fel a harcot! Minek vesződnél? – Olyan erősen koncentrált, hogy feje körül glóriaként ragyogott fel szellemi erőtere. A könyvtáros tüzet nyitott rá, ám valamilyen hatalom eltérítette a lövedékeket, és arra kényszerítte valamennyit, hogy néhány lábnyira célpontjuk előtt robbanjanak fel.

Bölcsen Szóló előrelendült, és meglóbálta bárdját. Ahogy a fegyver a mágus felé lendült, a gárdista érezte a testében feszülő, felerősödő erőt. De hiába volt minden. Hiába sújtott le, a penge ellenfele fejétől egy lábnyira megállt a levegőben. Bölcse Szóló megfeszítette izmait, felvillagott páncélja szervomotorjai, de még ez az erő is kevésnek bizonyult.



A gárdista lassan, megállíthatatlanul mégis a kővér alak felé nyomta a bárdot. A varázsló hátán csorgott a veríték a szellemi erőfeszítéstől. Már tudta, képtelen megvédeni magát.

Hirtelen élesen felrikoltott, és felhagyott az erőlködéssel. A bárd a feje búbjától egészen az ágyékáig kettéhasította; Bölcsen Szóló hallotta haldokló elméjének sokáig visszhangzó sikolyát, és érezte, ahogy száz meg száz tudat válaszol a kiáltásra.

A távolból, a sűrűsödő ködfüggöny mögül felhangzó lábak dobogása elárulta az újabb ellenfelek közeledtét. Bölcsen Szóló tudta, csak akkor maradhat életben, ha elmenekül. Megfordult hát, és elrohant.



– Meghalt a világunk – mondta Vadmenyét.

Néhány harcos mormogva méltatlankodni kezdett, amiért nem tartja be a rituálé szabályait, ám Vadmenyét egyetlen kézmozdulattal elhallgattatta őket.

– Ez az egész szertartás nem más, mint önámítás – folytatta vad, ellentmondást nem tűrő hangon. – Abból a korból ered, ami már örökre lezárult, miért áltatjuk hát magunkat? Lehet, hogy ti a régi szokások felelevenítésével meg tudjátok vigasztalni magatokat, de én nem. Ha nektek ez tetszik, mondjatok csak szép példabeszédeket a Császárnak tett eskümről, a Génorzók borzalmairól, az elátkozottság felé vezető útról...én inkább egyszerűen kimondom az igazat. Népünk tagjai meghaltak, vagy tán rabszolgaságban sínylődnek, mi pedig itt ülünk, és azon tanakodunk, mit tegyünk. Talán varázslatot bocsátott ránk valaki? Voltunk valaha is ilyen határozatlanok? Ilyen helyzetben egy igazi harcosnak nincs választási lehetősége. Bosszút kell állnunk a halottainkért. Fegyvereinknek meg kell ízlelniük az ellenség vérét. Gyávaság lenne, ha nem néznénk szembe velük.

– De ha nem sikerül... – kezdte Véres Hold.

– Ha nem sikerül, akkor kudarcot vallunk. Ám legyen! Miért élnénk? Hány nyárnak kell elteltie, míg végül meghalunk, vagy bekerülünk az élő legendáknak szánt, hideg fémtestekbe? – Vadmenyét elhallgatott, a tűzbe bámult. Felhőjáró meglepődött nyugodt hangján, amikor folytatta: – Öreg vagyok – mondta halkan. – Öreg és fáradt. Már több, mint kétszáz nyarat láttam. Még eltelik néhány, és meghalok. Abban reménykedtem, mielőtt ez bekövetkezik, még egyszer, utoljára láthatom népemet. Ám a sors másképp rendelkezett. Én egyedül csak ezt sajnálom.

Felhőjáró érezte a Vadmenyét szavaiból áradó elgyötörtséget, és saját agyában megtalálta annak visszhangját. A tűz körül ülő férfiak mindegyike évszázadok óta szolgálta már a Csá-

szárt, hiszen amint átestek a gárdistává történő átalakulás folyamatán, éltük is meghosszabbodott.

– Ha a népemmel maradtam volna – mondta Vadmenyét –, mostanra rég halott volnék. De én nem ezt az utat választottam, és sokáig éltem. Talán sokkal tovább, mint ameddig egy halandónak élnie szabad. Ideje hát, hogy befejezzem. És ugyan hol találhatnék erre alkalmasabb helyet, mint itt, a szülőbolygónkon, őseim csontjai között? Síkfölde népének napja leáldozott. Bosszút állhatunk halottainkért, azután csatlakozhatunk hozzájuk. Ha csatába keveredünk, harcos módjára akarok meghalni. Azt akarom, hogy halálom olyan legyen, amilyen az életem volt. Fegyverrel a kezemben, ellenséggel körülvéve akarok elpusztulni. Azt hiszem, éppen ez az, amire mindannyian vágyunk. Lássunk hát hozzá álunk megvalósításához!

A tűzben meg-megreccsenő fahasábok éles hangján kívül egyetlen nesz, egyetlen szó sem törte meg a beállt csendet. Felhőjáró sorra a harcosok arcára pillantott, és látta, hogy a halál már mindegyikükre ráírta jelét. Vadmenyét végre kimondta azt, amit valamennyien éreztek, mióta csak meglátták a lerombolt barakkokat. Népük ősi dicsőségén rágódó

kísértetek voltak mind. Az emlékeken kívül semmi sem maradt itt számukra. Ha azonnal, gondolkodás nélkül továbbálltak volna, a rájuk váró öregségen és halálán kívül semmit sem nyerhettek volna. Ám ha utoljára szembeszállnak az ellenséggel, pusztulásuk legalább nem lesz hiábavaló.

– Én azt mondom, menjünk be a városba – jelentette ki Sánta Medve.

– Ha a fertőzés még nem terjedt el túlságosan, megmenthetjük a túlélőket. Felhőjáró Véres Holdra nézett.

– Jól van, legyen – mondta Véres Hold. – De ha kudarcot vallunk, a Halálszárny ledobja a vírusbombákat.

A harcosok előrenyújtották jobb öklüket, jelezve, hogy elfogadják a döntést. Valamennyien Felhőjáró felé fordultak, és várták, hogy ő is elmondja véleményét a tervről. Felhőjáró hirtelen tehernek érezte a parancsnoki ranggal együtt járó felelősséget. A lerombolt falvakra gondolt, felidézte személyes veszteségeit, és hozzámérte az Impérium iránti kötelességéhez. Síkfölde népét már semmi sem keltheti életre, de talán... talán utódaikat még meg lehet menteni.

Rádöbbent, nem csupán ezért kedvére való a javaslat. Érezni akarta azt az elégedettséget, ami akkor fogja el az embert, amikor szemtől szemben áll ki ellenségeivel. Felhőjáró dühös volt. Dühös volt, és azt akarta, hogy az Orzónak a kínok kínjait kelljen kiállniuk azért, amit tettek. Látni akarta, ahogy szenvednek. Bosszút akart állni népéért és saját magáért is. Ilyen egyszerű volt az egész. Egy efféle szándék és elhatározás nem méltó ugyan az Impérium tisztjéhez, ám klánja elpusztult tagjaiért mégis meg kell tennie. Végül – ő maga is meglepődött ezen –, rájött, mihez is kell valóban hűségnek lennie.

– Harcolni fogunk – mondta hosszú hallgatás után –, de úgy, ahogy a Nép harcosai tették valaha. Ebbe a csatába nem a Császáráért, hanem lemészárolt klánjainkért indulunk. Utolsó harcunkat az ősi módon kell megvívniuk. Hajtsuk végre a Halálszárny Szerbartását!



Bölcsen Szóló az életéért futott.

Átszáguldott a sötét utcákon, de képtelen volt megszabadulni üldözőitől, a gyors, gyilkos szándékú Génorzóktól. Már mindenütt érezte jelenlétüket.

Átugrott az út közepén tornyosuló szemétkupac fölött, befordult a sarkon, és kilődült az egyik főutcára. Az egyik kapuból két kíváncsi munkás dugta ki a fejét, de szinte azonnal vissza is húzódtak menedéjükbe.

Bölcsen Szóló egyre jobban elgyengült. A szíve zakatolt, már alig kapott levegőt. Erejét szinte teljesen kiszívta a hosszú ideig fenntartott varázslat, a végletekig elcsigázta a megidézett szellemek megzabolázása. Tudta, nem bírja már soká.

Futás közben hátralesett a válla fölött. Egy Génorzó éppen akkor ügetett ki a sikátorból. Bölcse Szóló rálőtt, de a lövedék célt tévesztett. Arra mindenestre jó volt, hogy az Orzót fedezékbe kényszerítse.

A gárdista ekkor újabb veszély közeledtét érezte meg, s a késztetésnek engedelmeskedve előre nézett. Sötét kapualjából bukkant elő a következő ellenfél. Bölcse Szólónak még volt annyi ideje, hogy meglendítse bárdját, de a következő pillanatban a szörny máris rávetődött. A harcos lecsapott. A széles penge az Orzó mellébe mélyedett, s a lény előredőlt, ledöntve lábáról gyilkosát. Bölcse Szóló az élettelen test alá szorult. Már nekilátott, hogy kiszabadítsa magát, amikor hirtelen égető, kínzó fájdalom hasított a karjába. Az Orzó utolsó rándulásával még a gárdistába döfte egyik karmát. A harcos jól tudta, ha bárdja célt téveszt, nem úszhatta volna meg ennyivel.

A fájdalommal mit sem törődve hasra fordult, és tüzet nyitott a csapatostul közeledő ellenségre, majd lelökte magáról a lény holttestét, és tovább futott.

Már nem bírom sokáig, gondolta, de utolsó erejét is felhasználva rohant, egyre rohant. Egy közeli épület fölött már látta az elképesztően magas városfalat. Mágikus igét mormolt, hogy gátat szabjon a sebéből előkúszó gonosz fájdalomnak, és az egyik kapu felé fordult.

A szíve is csaknem megdermedt, amikor a kapu előtt meglátta a gyűlöletes, torz, fekete szemű, emberszerű lényekből álló tömeget. Nérnyükük ősdinak látszó energiafegyvert szorongatott, a többiek kardot lóbáltak

kezükben, mögöttük pedig karmukkal fenyegetően hadonászó, kifejelet Génorzók sorakoztak. Bölcse Szóló megtorpant, és szembefordult velük.

Egy pillanatig tiszteletteljes csendben meredtek egymásra. A könyvtáros a Császárnak ajánlotta lelkét. Tudta, a Halálszárny nemsokára eljön érte. Fegyvere tára majdnem kiürült, és tisztában volt vele, hogy pusztá bárdal nem képes legyőzni ennyi ellenfelet.

Mintha egy hangtalanul kimondott jelle tennék, a Génorzók és kölykeik egyszerre lendültek támadásba. Az első lövés szétégette Bölcse Szóló mellvértjének szárnyas koponyával díszített oldalát, a harcos azonban összeszorította fogait, és viszonzotta a tüzet. Megállás nélkül osztotta a halált, míg egy hangos kattanás nem jelezte, a tár kiürült. Arra már nem volt ideje, hogy újat nyomjon a helyébe, ezért belekezdve a halálra szántak dalába, a szörnyek elé ugrott.

Belevetette magát a karmokkal és pengékkel feléje sújtó, förtelmes testek tengerébe. Egy varázsigével bárdjába összpontosította ereje utolsó foszlányait, aztán meglendítette a félelmetes fegyvert. Fejeket, karokat csapott le, de ha egy szörny a földre hullott, máris új szökkent a helyébe. Bölcse Szólónak sem ereje, sem módja nem volt a védekezésre, így teste hamarosan számtalan sebből vérzett... Végül, amikor kiröppeni készült belőle a lélek, mintha hatalmas szárnyak csapkodását hallotta volna.

Eljött értem a Halálszárny, gondolta még, aztán erős ütés érte a fejét, és az öntudatlanságba taszította.



Mielőtt lemázolta volna a páncélja jobb vállvasára festett, felhőt és villámszórót ábrázoló személyes jelét, Felhőjáró egy pillanatra mozdulatlaná dermedt. Úgy érezte, hirtelen megváltozott. Mintha a jelvény elfedésével múltja legnagyobb részétől fosztotta volna meg magát.

Lassú mozdulatokkal belevetette páncéljába az új képet, a bosszú és a halál jelét. Amint elkészült, érezte ahogy a totem szellemei a testébe költöznek.

Vadmenyétre nézett. A szikár harcos is befejezte a páncélján díszelgő képek lefestését. Fehér lett a páncél, magára vette a halál színét. Vadmenyét csak a bal vállvason hagyta meg a fekete koponyát.

Végrehajtották az ősi szertartást, mely még a viharhadarokat megszelídítő Császár eljövételét megelőző időkből származott. Felhőjáró csak egyszer, gyermekkorában látott hasonlót, amikor egy vén harcosokból álló csapat tagjai fehérre festették testüket, s egy megölt kisgyermekért bosszút esküdtek a Hegyi Klánok valamely hordája ellen. Ők vették magukra a halál és a gyász színeit, mert biztosan tudták, egyikük sem tér vissza az óriási túlerőben lévő ellenséggel vívandó csatából.

A tűz mellett ülő Véres Hold a kapitányra nézett, és elvigyorodott. Felhőjáró elébe lépett.

– Felkészültél, barátom? – kérdezte.

Véres Hold bólintott. Felhőjáró a tűz fölé hajolt, kezeit a forró hamuba dugta, majd egymás mellé szorított ujjaival két orcájára rajzolta a Halálszárnyat szimbolizáló jeleket.

– Bárcsak Bölcse Szóló is visszatérne! – sóhajtott fel Véres Hold, miközben megismételte Felhőjáró mozdulatait.

– Talán megteszi – felelte Felhőjáró.

Véres Hold kételkedően nézett vissza rá.

A kapitány egy intéssel maga köré parancsolta a harcosokat. Mikor aztán mind a tűz körül álltak, valamennyien belekezdtek saját halotti énekük kántálásába.



Miközben végigcipeltek a hosszú, acélfalú folyosókon, Bölcse Szóló tudta, hogy haldoklik. Tátongó sebein át lassan kicsorgott testéből az élet, és minden egyes csepp elvesztett vér tovább apasztotta erejét.

Miközben a démoni, púpos Génorzókölykök egyre tovább vitték az alig megvilágított folyosókon, úgy érezte, mintha valami gonosz álomba csöp-pent volna. Miközben a fájdalom kódén át figyelte, mi történik vele, eltű-

nódott, vajon miféle erő tarthatja még mindig életben. Pislákoló tudata felfogta: abban a hajóban van, amely szülőbolygójára hozta a szörnyeket.

Ahogy a cipekedő démonok egyike hirtelen mozdulatot tett, kibírhatatlan fájdalom hasított tagjaiba. Csak akaraterje megfeszítésével tudta visszafojtani sikolyát. Valami hosszú csarnokba rángatták, melynek közepén egy iszonyatos alak várt rá. Lefektették elé a padlóra, s a szörny félrehajtott fejével nyomban vizsgálgatni kezdte.

A könyvtáros szeméből könnyeket fakasztott a fájdalom, erőlködve mégis feltápáskodott. A Génorzó örök azonnal feléje vetődtek, de mielőtt elérhették volna, az óriási bestia egyetlen hunyorintással visszaparan-csolta őket.

Bölcsen Szóló tántorogva állt a Génorzók Atyja előtt.

Már több, nehezen érthető történetet hallott az ehhez hasonló lényekről, a rémes faj nemzőről, a legősibb förtelmekről. A lény szemébe nézett, és ahogy tudata összekapcsolódott az övével, úgy érezte, mintha elektromos sokk érte volna. Tudta, a legyőzhetetlen, halálos ősellenség előtt áll. Lelke megremegett a szörny vad akaratának erejétől. Ellenállhatatlan készíttést érzett, hogy letérdeljen, behódoljon a vén teremtménynek.

Am emberfeletti erőfeszítéssel mégis sikerült uralkodnia magán. Eszébe idézte, hogy ez a szörny végzett egész népével. Ép karját halálos csapásra emelve előre vetődött, gyenge lábai azonban megroggyantak. Tehetetlenül elvágódott. Mielőtt azonban a padlóra zuhant volna, az Ősatya könnyedén elkapta, szelíd mozdulattal talpra állította, és karmaival távolabb lökte magától. A förtelmes szájból kivágódott a hosszú nyelvhez hasonlatos szaporítószerv, de meg sem érintette a sebesült harcost.

Bölcsen Szóló hirtelen megérezte az idegen gondolatokat, melyek csápszerűen tapogatóztak elméje felé. Megpróbálta gyűlölete pengéivel lemetszeni a mentális végtagokat, megpróbálta elszakítani magát az szörny tudatától, ám az Ősatya mégis rákényszerítette akaratát.

Az Orzó elméje teljes erejével lecsapott rá, és Bölcse Szóló érezte, bárhol próbálkozzék, a gondolatcsapok sorra szétzúzzák az útjukba emelt védőgátakat. Megérezte a Génorzó hatalmát, és már tudta: kipi-henten, gyógyultan, ereje teljében sem lenne képes szembeszállni vele. Sebesülten, kimerülten pedig még a legcsekélyebb ellenállásra sem gondolhat.

Ledőltek akaratának utolsó védőfalai is. Az Ősatya behatolt az elméjébe, és válogatni kezdett az emlékei között. Először csak találmokra vizsgáldott, és Bölcse Szóló, kihasználva a lehetőséget, megeresztett felé egy mentális támadást. Az Orzó könnyedén kitért előle, de közben egyetlen pillanatra ő is kénytelen volt megnyitni tudatát a harcos előtt.

A könyvtáros úgy érezte, menten megfullad a hullámokban rátörő különös, idegen emlékképektől és érzelmektől. Maga előtt látta az Ősatya múltját; az általa megtett utat, mely megfertőzött világok, szörnyutódok sokaságán át vezetett. Látta a bolyvilágot, ahonnan egy gyors hajón útnak indult, nem sokkal azelőtt, hogy a vírusbombák lehullottak.

Bölcsen Szóló hirtelen rádöbbsent, ő maga is járt azon a bolygón – felismerte a Thranxot –, és rájött, aurája alapján a lény is azonosította őt. Látta, ahogy az Ősatya hajóját eltalálja az Impérium egyik csatahajójáról leadott lövés; látta, ahogy a sebzett úrbárka nagy nehézségek árán mégis behatol a hipertérbe.

Végignézte a küzdelmet, melyet „legénysége” a normál térbe való visszatérésig folytatott a berendezésekkel, és látta, ahogy a jármű – egy örökkévalósággal utóbb – végül becsapódik egy új, érintetlen bolygó testébe. Látta a roncsok közül előmászó túlélőket, néhány tisztavérű Orzót, és a három hibrid technikust. Látta, ahogy a hajó roncsaiból baltákat fabrikálnak, látta, ahogy kereskedni kezdenek a bolygó lakóival, és annak is tanúja volt, milyen erőfeszítéseket tettek, hogy gyökeret verhessenek az ellenséges világban.

Fura elégtétellel figyelte, ahogy a pszichikai kapcsolat pókhálója minden újabb Orzó világrajjával egyre terjed. Sajátjaként érezte a törzsbe tömörült emberek, az őslakók legyőzése fölötti kárörömet, és azt, amely az új iparbázis építésének kezdetekor töltötte el a rémek atyját. A hajót hamarosan kijavítják. Új, meghódítható világok várják a győzteseket – kozmikus mércén alig karnyújtásnyira...

Sötét kétségbeesés áradt szét Bölcse Szóló tagjaiban. Látta az egyre újabb világok megszállását tervező Orzókat, és közben érezte: semmit sem tehet, hogy megállítsa ezt az ósereg, lebírhatatlan lényt.

Már-már feladta; nem látott kiutat. Egyre közelebbinek érezte viszont saját halálát, s ez megnyugtatta kissé. Egyszerre megvilágosodott előtte, mit kell tennie. Tudatának egy része kész volt behódolni az Ősatya előtt, egy másik darabja azonban a megsemmisülést áhította.

A gárdista önmaga lett megint. Újra ott állt, azon a hideg és sötét helyen, s megérezte a Császár távoli, de fényes csillagként tündöklő jelenlétét. Dühödtt kísértetek közt, az éhes Ősatya előtt vergődött, a rém a rabszolgái közé akarta kényszeríteni – ám ő eközben egyre közelebből hallotta a lelkeért érkező Halálszárny robaját.

Az Ősatya túl későn döbbsent rá, mire készül az eléje hurcolt ember; már nem volt ideje rá, hogy visszarántsa tudatcsápjait. Bölcse Szóló minden gyűlöletét, félelmét és dühét összegyűjtve nyitva tartotta a két elme közötti mentális folyosót; ebben iménti, mély kontaktusuk segítette leginkább. Az Ősatya kétségbeesetten szabadulni igyekezett, mindhiába.

A szárnycsapások egyre közelebből hallatszottak, a könyvtárost orkászzerű bömölés süketítette meg, mely lehetővé tette, de lehetővé akár önnön utolsó lélegzetvétele is. Felfelé szállt már a kín örvényéből a sötétségbe, mikor a kavargás elragadta az Ősatya. A szörnyeteg tüstént elpusztult: a gárdista halálúsága menthetetlenül a nemlétebe taszította.

A harcos érzekelte, hogy ellenfele megsemmisül, s érzekelte a veszteséget a porontyok felől. Aztán, ahogy szelleme még magasabbra hágott, kapcsolatot keresett bajtársai lelkével. Búcsút mondott nekik, elszuttogta, mit kell tenniük – aztán lehullt a sötétség.



Felhőjáró, miközben a tűzbe bámult, megérezte barátja jelenlétét.

Felemelte a fejét, és Bölcse Szólót pillantotta meg maga előtt. A könyvtáros sápadt volt, arcát a szenvedés grimasza torzította, testét szörnyszerű sebek éktelenítették. Felhőjáró megértette, hogy szellemet lát, hogy az öreg Sámán már nem él.

Egy pillanatig hallotta a titáni szárnyak verdesését, és meglátta a hold felé röppenő viharadarat. Bölcse Szóló szelleme eltűnt. Felhőjáró megborongott. Tudta jól, az elszárgult Halálszárny szele csapta meg.

Társai felé fordult. Ők is tanúi voltak a látomásnak. Felhőjáró felemelte a kezét, búcsút intett Bölcse Szólónak, majd ugyanazzal a mozdulattal kiadta a parancsot az indulásra.

A fehérre mázolt páncélzatú, végsőkéig elszánt Terminátorok csapata megindult a távoli város felé.



Felhőjáró trónjáról nézett látogatóira, a sorfalat alkotó harcosok között óvatosan eléje vonuló úrgárdistákra.

Legelől egy kapitány és egy könyvtáros haladt, mögöttük a Terminátorok; a terem ajtajában kétlábú Gyalogtank látott el őrszolgálatot. Felhőjáró – maga sem tudta, miért – valahogy megnyugtatónak találta az ódon, ismerősnek tetsző gépezet jelenlétét.

Látta, hogy népe jelenlévő tagjai megnyugtató gesztusért esedezve fordulnak feléje, nyugalmat és közönyt erőltetett hát arcára. Érezte az idegen, barakkokban lakó emberek földjére lépő gárdistákból sugárzó nyugtalanságot is, és látta lövésre készen tartott villámszórókat.

Örült, hogy újra láthatja a Harci Testvériség tagjait. Sánta Medve halála óta elviselhetetlen magány gyötörte. Az Impérium katonái közül többet személyesen is ismert; megrohanták a Rendházban töltött régi szép napok emlékei. Három mély lélegzetet vett, megérintette a trónja mellett üresen álló, fehérre festett régi páncélt, és beszélni kezdett.

– Üdvözöllek benneteket, Égi Harcosok – mondta.

– Üdvözöllek, Ezékiel testvér – viszonzotta a köszöntést a gárdisták vezetője, de szavai gyanakvón csengtek.

Felhőjáró végighúzta bütykös kezét az arcát ékítő hegtetoválásokon, és elvigyorodott.

– Tehát téged neveztek ki kapitánynak, Törött Kés...
– Igen, Ezékiel testvér. Én lettem a kapitány, miután te nem tértél vissza. – Törött Kés szünetet tartott, nyilván magyarázatot várt.

– Tíz évetekbe telt, mire elhatároztátok, hogy megkeresitek a Sötét Angyalok eltűnt páncéljait? – érdeklődött Felhőjáró gunyorosan.

– Háború dúlt odakint: nagy ork-vándorlás zajlott a Segmentum Obscurában – közölte a tiszt. – Rendházunkat szolgálni hívták. Terminátoraink hiánya érzékenyen érintett valamennyiünket. Gondolom, tudsz valamilyen magyarázattal szolgálni a történetekre...

A gárdisták hűvösen méregették Felhőjárót. A fiatal harcosok úgy néztek rá, mintha idegen, sőt, áruló lett volna. Felhőjáró még nem felejtette el az első alkalmat, mikor e harcosok közt állhatott; hosszú évek óta először jutott eszébe, mire képesek. Elhagyatottnak, kiszolgáltatottnak érezte magát.

– Ezek az emberek nem a mi népünk fiai, Felhőjáró. Mi történt itt? – kérdezte egy mély, döngő hang. A Gyalogtank szót, s Felhőjáró már nem is érezte magát annyira egyedül. Hisz Súlyomkarom is itt van, a harci gép létfenntartó rendszerének elválaszthatatlan részeként! Végre valaki, legalább egyvalaki, aki az ő oldalán áll, aki elég öreg ahhoz, hogy megértse őt...! A pillanat azt a másikat idézte, amikor először találkoztak a Halálszárny árnyékában; amikor Felhőjáró felfedezte azt az ismerős ábrázatot az ismeretlenek közt.

– Nem, tiszteletreméltó ős, valóban nem azok. Ők azok az emberek, akik túléltek a Génorzók hódítását, és sikerült tisztának maradniuk.

Felhőjáró hallotta a gárdisták soraiban feltámadó, izgatott morajt, és látta, hogy a harcosok a barakkok népére szegeznek fegyvereiket.

– Jobban teszed, ha részletesen adsz számot a történetről, Ezékiel testvér – mondta Törött Kés.



Így aztán Felhőjáró belekezdett, hogy előadja történetét a csodálkozó gárdistáknak. Elmondta, hogyan szállt le a bolygóra a Terminátorok csapata, és miként derítették ki, hogy otthonuk pusztulásáért egyedül a Génorzók lehetnek felelősek. Elmondta, milyen beszédek hangzottak el a gyűlésen, és hogy a harcosok végül milyen elhatározásra jutottak. Beszélt Bölcsen Szóló megjelenő lelkéről, meg arról is, hogyan vonultak be a Terminátorok a városba. Nem Síkfölde népének egyszerű szavaival, hanem az Impérium bonyolult nyelvén szolt a harcosokhoz.

– Ahogy áthaladtunk a feketek kapuk között, az Orzók máris ránk támadtak. Valamennyien zavarodottnak látszottak, mintha valamiféle sokk érte volna őket. Kis csoportokban, vezérlő elgondolás nélkül, találmányra rontottak ránk. Könnyedén végeztünk velük. Átnyomultunk az utcákra kiözönlő emberek sikoltozó tömegén, és könyvtárosunk lokátorának jelzéseit követve a város központja felé indultunk. Menet közben hatalmas, tisztavérű, kifejezett Orzók ugrottak ránk az épületek ablakaiból és tetejéről. Őrültek módjára dühöngve, gondolkodás nélkül vetődtek közénk, így megsemmisítésük nem jelentett komoly problémát. A város közepén egy templomot találtunk – egy épületet, mely olyan volt, mintha hitünk obszcén paródiájának szánták volna. Előtte egy négykarú lény, a Császárnak ki-nevezett főrmedvény szobra állt. Ledöntöttük a bálványt, és a talapzatában meglettük a föld alá vezető járatot. Végigmentünk a hideg, acélfalú folyosókon, átmásztunk a csapóajtókon és a zsilipkapukon. Az egész építmény egyetlen hatalmas, betemetett űrhajónak látszott. Még ekkor is a lokátor jelzéseit követtük, hiszen meg akartuk találni Bölcsen Szóló vértjét, és bosszút akartunk állni haláláért. Menet közben időnként ránk támadtak az Orzók újabb hordái, de mindegyiket könnyedén végeztünk. Aztán valami megváltozott. Egy ideig minden nyugodt volt. Idegesen néztünk össze. Véres Hold megkérdezte, lehetségesnek tartom-e, hogy már valamennyi szörnyet megöltük. Még most is magam előtt látom csodálkozó arcát... Vonásai még akkor sem torzultak el, amikor egy szellőzőnyílásból ráugró Orzó letépte a fejét... Villámszórómmal addig lőttem a dögöt, míg csak egy véres kupac maradt a helyén... Az Orzók ismét rohamra indultak, de most már koordináltan mozogtak, mintha valami gonosz értelem vezérelné őket. Úgy viselkedtek, mintha egy ideig vezető nélkül

kellett volna cselekedniük, ám egy új démon mostanra az elhullott parancsnok helyére állt. A falakat átszakítva rontottak ránk, a szellőzőnyílásokból, a mennyezetről ugrottak közénk. Körülvettek minket, s velük a csatlósukul szegődött emberek. Szemképrázatát gyorsasággal mozogtak, és jóval többen voltak, mint mi. Iszonyatos látvány volt, ahogy a szívós bestiák elhullott társaikkal mit sem törődve egyre közelebb férköztek hozzánk. Megállás nélkül irtottuk őket, de egyre csak jöttek, jöttek. Frontembereinket és hátvégeinket már mind lekaszbolták. Olyan gyorsan mozogtak, hogy alig láttuk őket, alig volt időnk felmérni, honnan szármíthatunk újabb rohamra... Lángszóróinkkal legalább százat szétégettünk. Olyan förtelmes bűz töltötte be a folyosót, hogy... hogy nem találok rá szavakat. Úgy rohantak ránk, akárha egész életükben csak arra vártak volna, hogy minket elpusztíthassanak. Úgy viselkedtek, mintha még a halál sem érdekelné őket; mintha valamely személyes ok miatt acsarnognának ránk. Bármely szakasz, még a Terminátorok más egységei is az utolsó emberig elhullottak volna, de mi magunkon viseltük a Halálszárny jelét. Mielőtt a városba indultunk volna, valamennyien elénkeltük a halál dalát. Szívünkben nem volt félelem, vágy azonban annál inkább, hogy kiirtsuk őket. Apró lépésekkel ugyan, de előrenyomultunk... A folyosókon már patakzott a vér; végül elértek a legnagyobb, a központi csarnokot, ahol aztán megtaláltuk Bölcsen Szóló holttestét. Mellette ott hevert a Génorzók Ősatyjának teteme is. A csarnok zsúfolásig tele volt az utolsó tisztavérű és hibrid Orzókkal. Mi már csak néhányan maradtunk... Egy pillanatra megálltunk, s egymásra meredtünk. Azt hiszem, mindkét fél az ősellenséget látta a másikban. Biztos vagyok benne, hogy mindannyian éreztük: ez a csata fogja eldönteni e világ további sorsát... A csarnokban uralkodó néma csendet csak légzőmaszkjaink zümmögése törte meg. Még a saját szívem dobogását is hallottam... Kiszáradt a szám, de fucsa nyugalom áradt szét bennem. Tudtam, hamarosan üdvözölhetem atyáim szellemét. Az Orzók alakzatba rendeződtek, mi pedig felemeltük tüzelésre kész fegyvereinket... Egy néma jelre aztán tátott szájjal, de hangtalanul, mind ránkzúdultak. Némelyik hibrid régi energiafegyverrel lődözött. Mellettem álló testvérem összerogyott. Zárótüzet zúdítottunk rájuk, és cafatokra szaggatuk első támadó hullámukat. Azt a tüzet semmi sem élhette túl. Minden lövésünk talált, de még mindig rengetegen maradtak. Újra nekünk rontottak, s ezúttal már jobban megszorongattak minket. Láttam, ahogy Vadmenyét eltűnik a ráugró Orzók alatt. A fegyvere felmondta a szolgálatot, de vad átkokat szórva tovább harcolt. Még láttam, ahogy letépi a mellét átdőfő Orzó fejét... Ő volt nemzedékünk legdicsőbb harcosa. Sánta Medve és én egymásnak vetettük hátunkat, és lassan körbelépkedve irtottuk a szörnyeket. Energiakesztyűink szétzúzták, áramkardjaink felhasították testüket. Ha valamivel több tisztavérű Orzónak sikerült volna életben maradnia, egészen más lehetett volna a csata kimenetele. Ám számosan elhullottak odakint, és a szűk térben csak a sokkal gyengébb hibridekkel kellett szembenéznünk. Ennek ellenére egyre súlyosbodott a helyzetünk. Sánta Medve sebzetten összeesett, és mintha csak erre várt volna, elem ugrott egy kifejlett bestia. Nagyobb volt a töbinél; ő lehetett az új vezérük. Kiütötte kezemből a kardot. Magamban halál adtam a Császárnak az erőkesztyűmbé épített digitális fegyverekért. Mergézett tüket lőttem a rohadék szemébe, és sikerült megvakítanom. Egy pillanatra húzódtott csak vissza, de ez nekem éppen elég volt ahhoz, hogy felemeljem lángvetőmet, és végezzek vele. Körülnéztem. A csarnokban csak néhány Terminátor maradt talpon. Boldogan felüvöltöttünk, de amint elhullott társainkra néztünk, nyomban ellillant győzedelmes örömmel. Csak hatan maradtunk... Nem számoltuk, hány Orzót öltünk meg... A felszínen már vártak ránk Síkfölde népének gyermekei. A templom előtt hatalmas tömeg verődött össze. Mindenki izgatottan várta, mi lesz a csata eredménye. Amikor kibújtunk a föld alól, megdöbbenve bámultak ránk. Leromboltuk templomukat, megöltük isteneiket... Azt sem tudták, démonokként vagy szabadítókként tiszteljenek-e minket. Végignéztünk a nyomorultakon, egykori klánjaink megmaradt tagjain. Győztünk, visszahódítottuk világunkat, de keserű volt a diadal. Népünket ugyan kimentettük a Génorzók igájából, elvesztettük azonban saját addigi életünket... Azután, ahogy ott álltunk, szemben a tömeggel, hirtelen rádöbbenem, mit kell tennünk. Maga a Császár sugallta a gondolatot.

Gyorsan elmagyaráztam társaimnak a tervemet. Kitereltük az embereket a város falai közül, sorba állítottuk őket a mezőn, és nekiláttunk, hogy átvizsgáljuk a testüket, keresvén az Orzók vérvonalának jegyeit. Egyetlenegyet sem találtunk. Úgy tűnt, az Orzókkal együtt az általuk terjesztett kórt is megsemmisítettük. Végigmentem a gyárakon, elsétáltam a kémények mellett. Mindent megnéztem, aztán porig égettük az egész várost. Hat törzsbe osztottuk az embereket, és búcsút mondtunk egymásnak. Tudtuk, talán soha többé nem találkozunk... Ezután külön-külön utakon indulva elvezettük népünket a város lángoló romjaitól. Sánta Medve a hegyekbe vezette embereit, én pedig a régi falunkba az enyéimet. Új barakkokat építettünk, és azóta itt élünk. A többiekről nincs semmi hírem. Ezeknek az embereknek azt mondtam, a Császár parancsára érkeztem, és az a feladatom, hogy visszavezessem őket régi életükhöz. Megtanítottam őket vadászni és halászni. Harcolunk a többi törzssel. Egy napon ez a nép újra méltó lesz rá, hogy fiai az Égi Harcosok közé lépjenek...

Felhőjáró elhallgatott. Látta, a harcosokra nagy hatást gyakorolt a története. Törött Kés a könyvtárosa nézett. Felhőjáró érezte a tudatközi kapcsolat múltó nyomását.

– Ezékiel testvér az igazat mondta, Gábiel testvér – mondta a könyvtáros.

Törött Kés az öreg gárdista felé fordult.

– Bocsáss meg nekem, testvérem, tévesen ítélték meg. Azt hiszem, a Rendház és Síkfölde népe hálával tartozik neked és harcostársaidnak.

– Hűségem örök – dűnnyögte Felhőjáró. – A páncélokot azonban vissza kell vinned: minden darabjuk a Rendház tulajdona.

Törött Kés bólintott.

– De tégy meg egy szívességet – folytatta Felhőjáró. – Halottaink emlékére kérlek, hagyjátok meg rajta a Halálszárny színeit! Fivéreink tetteinek emlékét őrzi majd az eljövendő korok számára.

– Úgy legyen – felelte Törött Kés. – Mindenki emlékezni fog a Halálszárnyra.

A gárdisták megfordultak, és a Gyalogtank mellett elhaladva sorra kiléptek a teremből. Már csak Súlyomkarom nem emberi szemei figyelték Felhőjárót, aki a Terminátorok távozása után hirtelen levertté vált, s egyszerűen érezni kezdte éveinek súlyát. Felemelte fejét, és a nagy gépre pillantott.

– Mit kívánsz tőlem, tiszteletreméltó ősom? – kérdezte Síkfölde népének nyelvén.

– Visszatérhetsz velünk – mondta Súlyomkarom. – Megérdemled, hogy belőled is Élő Legenda váljék.

Felhőjáró nem is vágyott másra, mint hogy utolsó éveit a Rendházban tölthesse, de tudta, nem mehet. Felelősséget érzett a nép iránt, melyet vissza kellett vezetnie a Császár igaz útjára. Megrázta fejét.

– Gondoltam, hogy ez lesz a válaszd – zúgta a Gyalogtank. – Méltó vezére vagy a Népek, Felhőjáró.

– Bármelyik Égi Harcos az lenne, tiszteletreméltó ő, de csak keveseknek adatik meg ez a lehetőség. Mielőtt azonban távoznál... Valamit még meg kell tudnom. Amikor először találkoztunk, azt mondtad, nem lehetek Égi Harcos, ha van valaki, aki miatt inkább maradni szeretnék. Te megbántad, hogy gárdista lettél, mondd?

A Gyalogtank nem mozdult.

– Időnként még most is bánom. Szomorú dolog örökre elszakadni azoktól, akiket szeretsz... Ég veled, Felhőjáró! Többé nem találkozunk.

A szerkezet megfordult, és magára hagyta a népe körében trónoló Felhőjárót. Ódon, ezüstössé fakult hajfonattal játszadozott az öreg.

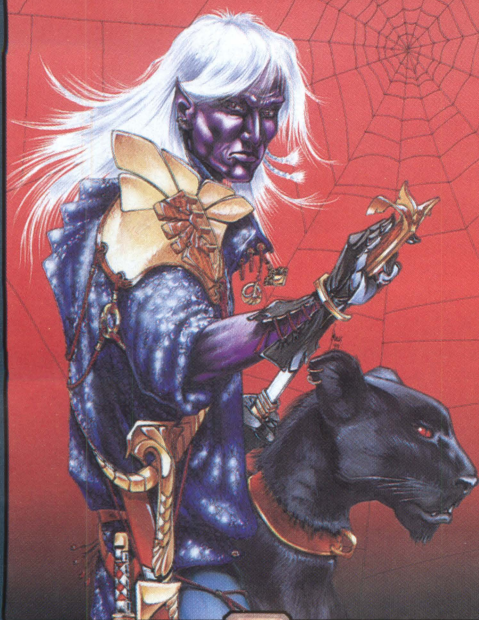


A SÖTÉT ELF-TRILÓGIA ELSŐ KÖTETE

FORGOTTEN REALMS

R. A. SALVATORE

OTTHON



A hegyek gyomrában olyan birodalom lapul, melynek népe a felszínlakók számára egyet jelent az izonyattal és halállal. Ősi gyűlölségek, ősi kultúra, a Pókok Istenasszonyának kultusza - s a Sötét Elfek faja. A felszín fiai, az embernépek csak addig élhetnek nyugalomban, míg egymással küzdenek, míg belső viszályok forgácsolják erőiket - s az istenek irgalmazzanak mindenkinek, ha egyszer valaki egyesíti a családokat, s biztosan ül majd a trónon. És ez a valaki már megszületett, elindult, hogy végigjátsza a szerepet, melyet a Sors rendelt neki...



Valhalla Páholy®

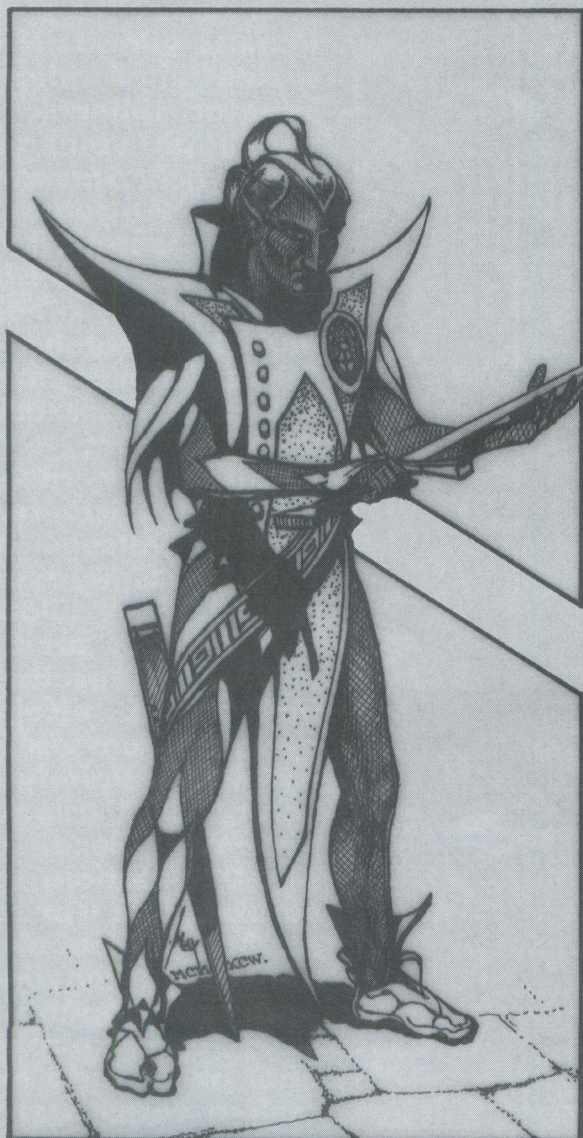
KÖNYVAJÁNLAT

Az AD&D kedvelői számára nem ismeretlen a *Forgotten Realms* világa. Mintahogy a sötét elfek titkai is izgalommal töltenek el mindenkit, aki valaha is hallott róluk. R.A. Salvatore regényei a *Forgotten Realms* világán, sötét elfek között játszódnak, s az értők szerint a legjobbak, amelyeket e műfajban valaha is írtak. Szintiszta fantasy mindahány, a Kard és Boszorkányság kiváló példái - ráadásul olyan művek, melyeket az Amerikai Science Fiction Írók Szövetsége a legnagyobb elismeréssel tüntetett ki. Egyedülálló tanúságtétel ez, amit csak a legkritikább esetben adományoznak effajta regényeknek. Nem véletlen, hogy a Valhalla Páholy éppen a Sötét Elf trilógia első kötetével kezdi meg az AD&D kiadója regénysorozatának bevezetését. Az *Otthon Menzoberranzan* egyszerre lenyűgöző és rémisztő világába vezet, a sötét elfek birodalmába, ahol az állandó intrikákat csak a véres összetűzések szakítják meg, ahol nem elég jónak lenni, mert csak a legjobbak maradhatnak meg. Hőse egy renegát, a királyi vérből származó *Drizzt Do'Urden*, akinek ellenfelein kívül az előítéleteket is le kell győznie.



R. A. Salvatore

OTTHON



– A gyerek csalétek volt – erősködött Drizzt, amikor már egyedül volt a bátyjával, Dinin szobájában.

Dinin válasza egy csattanós pofon volt.

– Feláldozták a gyakorlás miatt – sziszegte tántoríthatatlanul az ifjabbik Do'Urden.

Dinin keze újabb csapásra lendült, de öccse félúton megfogta. – Tudod, hogy igazat beszélék – mondta Drizzt. – Végig tudtad.

– Tanuld meg, hol a helyed, második fiú – felelte Dinin, nyílt fenyegetéssel. – Az Akadémián éppúgy, mint a családban. – Elhúzódott az öccsétől.

– A Kilenc Pokolba az Akadémiával! – dühöngött az ifjú. – Ha a család is ilyen... – Észrevette, hogy Dinin most már kardot és tört szorongat.

Drizzt hátraugrott, s közben előrántotta kardjait. – Nem kívánok harcolni veled, bátyám – mondta. – De tudod jól, hogy ha támadsz, én védekezni fogok. És akkor innen csak egyikünk megy ki élve.

Dinin gondosan mérlegelte, mi legyen a következő lépése. Ha támad és győz, többé semmi sem fenyegeti a családban elfoglalt pozícióját.

Senki, még Malice Anya sem fogja megkérdőjelezni a büntetést, amit engedetlen öccsére mért. De Dinin már látta az ifjút harcolni. Két kampósrém! Ez még Zaknafeinnek sem lett volna könnyű. Ám jól tudta azt is, hogy ha nem váltja be fenyegetését, ha hagyja, hogy öccse elszemtelenedjen, akkor megerősíti önbizalmát, és talán felbátorítja az árulásra, amit mindegyre várt tőle.

– Mi folyik itt? – szólt valaki az ajtóból. A testvérek megfordultak, és Viernát, a nővérüket pillantották meg, az Arach-Tinilith mesterét. – Tegyétek el azokat a fegyvereket – rendelkezett. – A Do'Urden Ház most nem engedhet meg magának belvillongásokat!

Dinin örült, hogy megmenekült a döntési kényszer alól, és készségesen teljesítette a parancsot. Öccse úgyszintén.

– Szerencsések van – folytatta Vierna –, hogy nem számolok be Malice Anyának erről az ostobaságról. Ő nem kegyelmezne, az biztos.

– Miért jöttél bejelentés nélkül a Melee-Magtherébe? – kérdezte Dinin, akit bosszantott nővére viselkedése. Elvégre ő maga is az Akadémia mestere, még ha hím is; megérdemel némi tiszteletet.

Vierna körülnézett a folyosón, aztán becsukta az ajtót maga mögött. – Azért, hogy figyelmeztessem a fivéreimet – magyarázta halkán. – Az a szóbeszéd járja, hogy valaki bosszúra készül ellenünk.

– Melyik Ház? – kérdezte Dinin. Drizzt zavart hallgatással hátrébb húzódott, és hagyta, hogy testvérei beszéljenek. – És miért?

– A DeVir Ház elpusztításáért, feltételezem – felelte Vierna. – Keveset tudok, a hírek csak szórványosak. De mindkettőtöket figyelmeztetni akartalak, hogy az elkövetkező hónapokban fokozottan vigyázatok magatokra.

– A DeVir Ház évekkel ezelőtt pusztult el – gondolkodott Dinin. – Milyen büntetést vonhat ez maga után?

A nő vállat vont. – Ez csak szóbeszéd – mondta. – De a szóbeszédre is figyelni kell!

– Törvénytelen cselekedettel vádolnak minket? – kérdezte Drizzt. – Akkor emeljünk vádat rágalmozásért!

Vierna és Dinin összemoszolyogtak. – Még hogy törvénytelen? – kacagott a papnő.

Drizzt arca világosan elárulta zavarát.

– Éppen azon az éjszakán, amikor megszületél – magyarázta bátyja –, a DeVir Ház megszűnt létezni. Remekül sikerült támadás volt, hála neked.

– A Do'Urden Ház? – hápogta Drizzt, akit mélyen megdöbbsentettek a hallottak. Persze tudta, hogy efféle csaták léteznek, de mindig reménykedett benne, hogy az ő családja fölötté áll az ilyesfajta gyilkos tetteknek.

– Az egyik legsikerültebb munka volt, amit valaha is csináltunk – dicsekedett Vierna. – Egyetlen tanú sem maradt.

– Szóval ti... a családunk... kiírtott egy másik családot?

– Vigyázz a nyelvédre, második fiú – figyelmeztette Dinin. – Tökéletes munka volt. Menzoberranzan szemében tehát olyan, mintha meg sem történt volna.

– De a DeVir Ház megszűnt létezni – mondta Drizzt.

– Egy gyereknek igen – nevetett a bátyja.

Rengeteg gondolat rohanta meg az ifjút abban a pillanatban, ezernyi nyomasztó kérdés, amire választ kellett kapnia. Különösen egyre, amit nem is tudott magába fojtani.

– És Zaknafein hol volt azon az éjszakán? – kérdezte.

– Természetesen a DeVir papok kápolnájában – felelte Vierna. – Zak nagyon hatékony ezen a területen.

Drizzt visszazökkent a sarkára. Alig hitt a fülének. Tudta, hogy Zak ölt már drow-t, Lloth-papot, de mindig úgy gondolta, hogy a fegyvermester csak végszükségben, önvédelemből cselekedett.

– Lehetnél egy kicsit tiszteletteljesebb a bátyádhoz – szidta Vierna. – Még hogy kardot emelsz rá! Pedig neki köszönheted az életed!

– Hát te tudod? – hördült fel Dinin, és kutató pillantást vetett nővére.

– Én azon az éjszakán összeolvadtam veled – emlékeztette Vierna. – Hogyne tudnám!

– Miről beszéltek? – kérdezte Drizzt, de szinte előre félt a választól.

– Te lettél volna a család harmadszülött fia – magyarázta Vierna –, a harmadik élő fiú.

– Hallottam a bátyámról, Nal... – A név a torkára forrt, amikor kezdte megérteni, mi történhetett. Csak annyit tudott Nalfeinről, hogy egy másik drow kezétől halt meg.

– Az Arach-Tinilithben majd tanulsz róla, hogy a harmadik fiút szokás szerint Llothnak áldozzák – folytatta Vierna. – Így veled is ezt kellett volna tenni. A születésem éjszakáján, azon az éjszakán, amikor a Do'Urden Ház a DeVir Házal csatázott, Dinin magához ragadta a legidősebb

fiú pozícióját. – Ravasz pillantást vetett a drowra, aki büszkén, karbafont kézzel álldogált.

– Most már beszélhetek erről – mosolygott Vierna, ahogy Dinin beleegyezően bólintott. – Túl régen történt ahhoz, hogy bármi büntetés érhesse emiatt a bátyádat.

– Miről beszélsz? – kérdezte Drizzt. Kétségbeesés kezdte a hatalmába keríteni. – Mit csinált Dinin?

– Hátbaszúrta a kardjával Nalfeint – mondta Vierna közönyösen.

Drizztet a hányinger környékezte. Áldozat? Gyilkosság? Egy család kiirtása, gyerekekkel együtt? Miről beszélnek a testvérei?

– Egyszóval, tiszteld a bátyádat! – rendelkezett Vierna. – Neki köszönheted az életed. – Mindkettőtöket figyelmeztetlek – dorombolta. Baljóslatú tekintetere Drizzt megborgongott, Dinin pedig kizökkent iménti, magabiztos tartásából. – Lehet, hogy a Do'Urden Ház háború előtt áll.

Ha egymás ellen fordultok, azzal szálnalmas fejetekre idézitek Malice Anya és három nővéretek – négy főpapnő – haragját! – Meggyőződve arról, hogy fenyegetése kellőképpen súlyos volt, megfordult, és kiment a szobából.

– Én most megyek – suttogta Drizzt, akinek nem volt más vágya, mint elbújni egy sötét sarokban.

– Csak akkor mehetsz, ha elbocsátalak! – csattant fel Dinin. – Ne feledd el, hol a helyed, Drizzt Do'Urden, az Akadémián csakúgy, mint a családban!

– Ahogy te sem feleddet Nalfeinnel szemben?

– Győztünk a DeVir Ház ellen – felelte Dinin, fel sem véve a támadó szándékot. – Ezzel egyáltalán nem veszélyeztettem a családot.

Újabb undorhullám öntötte el Drizztet. Így érezte, mintha a padló felpúposodna, hogy elnyelje – szinte örült volna, ha így történik.

– Zűrzavaros világban élünk – jegyezte meg filozofikusan a bátyja.

– Mi tesszük azzá – vágott vissza Drizzt. Szívesen folytatta volna még tovább is, a Pókkirálynővel és az egész romlott vallással, mely kiváltó oka a pusztító és áruló tetteknek. De végül bölcsen tartotta a száját. Most már tudta, hogy Dinin a halálát kívánja.

Tökéletesen tisztában volt vele: ha ürügyet adna neki arra, hogy öccse ellen fordítsa a család nőtagjait, akkor habozás nélkül élne is a lehetőséggel.

– Meg kell tanulnod – mondta Dinin, immár visszanyerve nyugalma – elfogadni a környezeted realitásait. Meg kell tanulnod felismerni az ellenségeidet, és legyőzni őket.

– Bármilyen eszközzel – vonta le a következtetést Drizzt.

– Így beszél egy valódi harcos! – mondta Dinin, gonosz nevetéssel.

– Drow elfek az ellenségeink?

– Drow harcosok vagyunk – jelentette ki Dinin szilárdan. – Mindent meg kell tennünk az életben maradásért.

– Mint ahogy te is megtettél mindent a születésem éjszakáján – jegyezte meg Drizzt, de ezúttal nyoma sem volt haragnak lemondó hangjában. – Elég ravasz voltál hozzá, hogy elvidd szárazon.

Bár valami ilyesmire számított, Dinin válasza mégis alapjaiban rázta meg az ifjú drow lelkét.

– De hisz' meg sem történt.

WAYNE CHAPMAN ÉS A TIER NAN GORDUIN-CIKLUS

A M.A.G.U.S. világát, Ynevet megálmodó szerző, Wayne Chapman neve 1991-ben vált ismertté a magyar fantasy-kedvelők körében - ekkor jelent meg öt regényből álló Gorduin-ságájának első darabja, a *Halál havában*. A helyszínek és karakterek megmozgatták az olvasók képzeletét (néhányukat olyannyira, hogy birtokolni vélték még meg sem íródott folytatásokat is), így kerülhetett sor a második regény, az *Észak lángjai* kiadására a rákövetkező évben. E kötetek újszólván egyidősek a Valhalla Páhollyal, természetes hát, hogy új kiadásai - nem beszélve az *igazi* folytatásokról - előkelő helyet foglalnak el 1994-es kiadói tervünkben. Jelen sorokat bátorításnak szánjuk: azoknak, akik megkedvelték Chapman történeteit, s már-már túlvilági türelemmel várták a művei ihlette magyar nyelvű szerepjátékot; akiknek örömet szerzett a RÚNA felbukkanása, nem kell sokáig várniuk arra sem, hogy kézbe vehessék a rég késlekedő harmadik Gorduin-sztorit, a *Karnevált*. És ha mindez nem lenne elég, tartogatunk egy ráadást is...

De haladjunk sorjában, és emlékezzünk meg néhány szó erejéig az előkészületben lévő regényről!

A *Karnevált* a Pyarron szerinti 3690-es évtized végén, a XIV. zászlóháború befejezése után játszódik, az *Észak lángjai* cselekménye óta alig két esztendő telt el. A Quiron-tenger mellett lassan helyreáll a rend, a kereskedelmi útvonalak mentén azonban még haramiák, a partok közelében kalózkodnak. A kontinens legveszedelmesebb dalnokával, Tier Nan Gorduinval egy tengeri csata zűrzavarában találkozhatunk ismét. Itt figyel fel rá egy apró városállam uralkodójának hitvese, és ráveszi a bárdot, hogy kísérelje el otthonába, a kardforgatóról, szépasszonyairól és karneváljáról híres Narvanba. A küldetés, amit neki (és kalandozó-társainak) tartogat, arra kényszeríti

Gorduint, hogy átértékelje nézeteit a túlvilági hatalmakkal kapcsolatban. Mert ezúttal nem holmi varázstudó, embervadász, mindenre kapható zsoldos az ellenfele, hanem egy testetlen jelenés, egy szellem, mely évről évre elpusztít egyet a hercegi család sarjai közül. A P.sz. 3699. esztendőben egy ártatlan lányon, a mit sem sejtő Yarián a sor - arról pedig, hogy a helyzet tovább bonyolódjon, a trónkövetelő Arkhnumoy család bérencei gondoskodnak...

A *Karnevált* - a korábbi Chapman-regényektől eltérően - nem hetek vagy hónapok, csupán napok krónikája. A "vigalom" napjai és éjszakái, ahol minden ármány, minden perc és minden csók az utolsó lehet, ahol csak a legrátermettebbek reménykedhetnek a túlélésben - és ahol még az olyan hétr próbás világutazó is megszenved a sikerért, mint a hírhedt bárd.

Ahhoz, hogy az egyes Gorduin-történetek hangvétele különböző, az olvasók hozzászokhattak már. Ha a *Halál havában* "hagyományos-heroikus", az *Észak lángjai* pedig "epikus" címkevel látjuk el, a *Karnevált*ról szólva a "sötéten romantikus" a helyénvaló meghatározás. Egyesek számára szokatlan lesz az állandó veszedelemérzet, amely Narvan szűk sikátorait, fekete vízzel félig elárasztott épületeit, titkos folyosóit, csupa csapda kertjeit és fényes báltermeit belengi. Olyan hely ez, ahol még a legelpusztíthatatlanabbnak tűnő szereplők sincsenek biztonságban, s az olvasónak vigyáznia kell, kit zár a szívébe, mert egyáltalán nem biztos, hogy kedvenc karakterének szerencséje kitart az utolsó oldalakig... (Hogy a regény alapjául egy hosszadalmas és véres kaland szolgált, a szerepjátékosok számára alighanem máris nyilvánvaló. Azoknak pedig, akik saját karaktereik szerencséjét is próbára tennék ebben a könyörtelen és romlott városban, hadd áruljuk el: a *Karnevált*

M.A.G.U.S.-hoz kalandmodul-változata még ebben az évben - terveink szerint a regény megjelenésével egyidőben - napvilágot lát a RÚNA hasábjain.) Ami a főhőst, az istenek létét és önnön kiválasztottságát váltig tagadó bárdot illeti, ő keményebb és cinikusabb, mint valaha, ám ironikus módon sebezhetőbb is. A hazugságok, szövevényes intrikák világa nem neki való, s noha mindent megtesz, hogy a régi maradhasson, a küzdelem során megint elveszít valami fontosat emberi mivoltából. Átalakulása, melyre ő vágyik a legkevésbé, csak később teljesedik ki, a ciklus következő kötetében, a *Keleti szélben* és a *Holdfényemberben* sokkal hosszabb utat tesz meg (sorsa Niare hegyeibe, onnét Gro-Ugon egy bánya-börtönébe, utóbb az Ős-Gonosz táborába, majd az ismeretlenbe ragadja), mégsem férhet kétség ahhoz, hogy a karneválon történetek fordulópontot jelentenek életében. Végső küzdelmének kimenetele maradjon a jövő titka - bízunk benne, hogy a terjedelmes *Karnevált* e titok nélkül is számos meglepetést, izgalmat, kellemes és torokszorító percet tartogat minden olvasónak!

És hogy a ráadással se maradjunk adósak: 1994 első negyedévében, mintegy a *Karnevált* előfutáraként, ismét napvilágot lát a ciklus első regénye, a *Halál havában*. E kötet, az Elátkozott Vidéken játszódó elveszett fejezetén kívül, számos szócikkkel bővített függelékkel, új (játékosok számára egyenesen nélkülözhetetlen) térképeket tartalmaz majd a Sheraltól északnyugatra elterülő földekről, s a kalandozók paradicsomáról, Erionról.

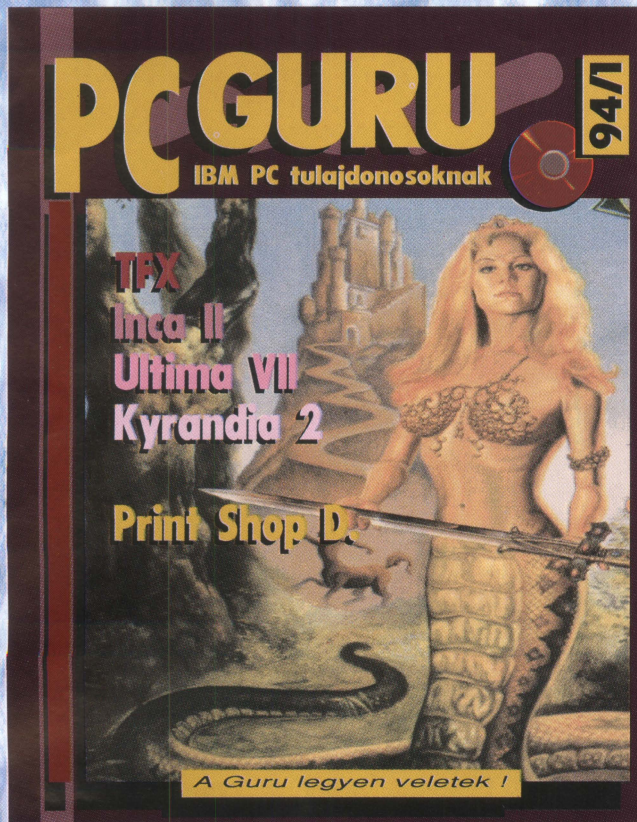
Előkészületben a M.A.G.U.S. második kiadása. Tier Nan Gorduin és társai megerősödve járják hosszú útjukat.

Köszönet a tengernyi türelemért, mellyel sikerükhöz járultál, olvasva kalandozó!

Gáspár András



KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



Február végén

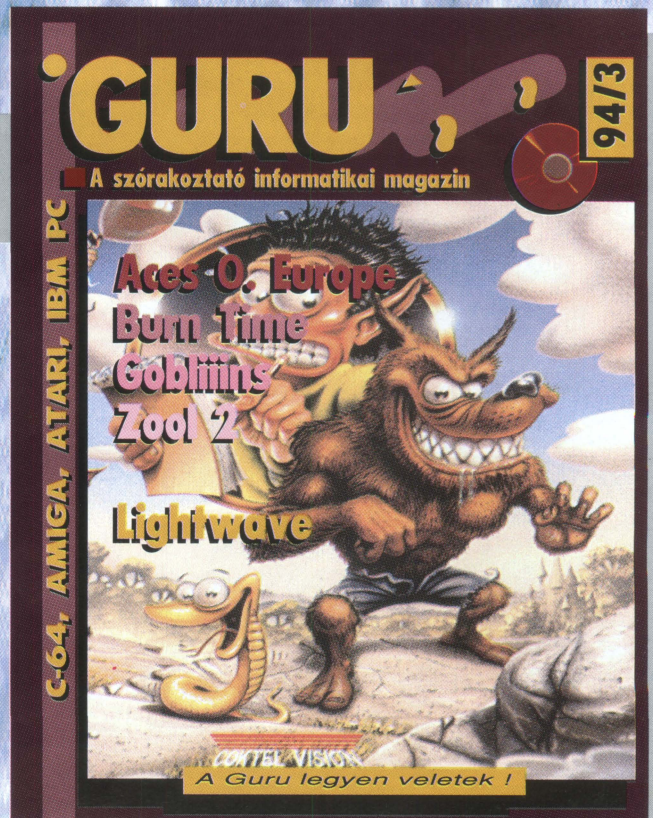
PC GURU az IBM PC tulajdonosoknak:

- Friss hírek a nagyvilágból
- Játékelőzetesek
- Teljes játékleírások
- Komoly programok
- Levelezési rovat már itt is!

Február közepén

GURU a szokásos tartalommal:

- Játékismertető
- Játékleírások (PC, Amiga)
- C64, Atari, SEGA rovat
- Rúna szerepjáték melléklet
- Mágikus lapok
- Amos és Assembler rovat
- PC kislexikon
- HW bazár
- Külvilág
- Toplisták



A mágikus tekintet kifejlesztése

MAGIA NEE

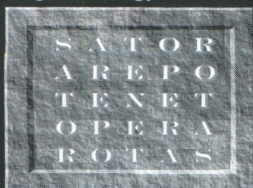
Ki ne ismerné, vagy hinné a szem, a tekintet hatalmát és erejét?

Ez az erő hétköznapijainkban csak töredékesen jelenik meg, ezeket a töredékeket pedig csodálkozva vesszük tudomásul. Nagyon kevesen vannak, akik tudják, hogy a tekintet ereje óriási, nagyságrendekkel nagyobb annál, amit valaha is feltételeztek róla.

Ismert és elfogadott a tény, hogy a szem nem más, mint egy lencse, ami egy pontba fókuszálja a fénysugarakat – így, s ezért látunk. Vajon miért nem jut senkinek eszébe, hogy a lencse másképpen is működik? Gondolatainkat, szellemi energiáinkat, érzéseinket vetítjük ki a külvilágba, vagy akarataink kontrollja alatt fókuszáljuk egy adott pontra. Ellentétben a látás passzív voltával, szemeinket képesek vagyunk használni. „Ha Isten azt akarta volna, hogy repülj, szárnyakat adott volna...” De adott szemeket – hát használjuk őket!

A kérdés már csak az, hogyan tegyük. A régi mágikus írásokban gyakorta fednek fel nagy titkokat, de olyan formában, hogy a képzetlen olvasó számára az üzenet teljességgel értelmetlenné válnék. Ezeket a titkokat jóformán soha nem fedik fel: minden noviciusnak magának kell meglesnie a nyitóformulát.

A mágikus vagy magnetikus tekintet kifejlesztésének módszere már megtalálható az általunk egyik legrégebbinek ismert mágikus négyzetben.



A mondatot többnyire szó szerint, a következőképp fordítják: „A magvető – vagy ősalkotó – Arepo fáradsággal

tartja a kereket.” Ebből még nem tudunk túl sok következtetést levonni, meg kell vizsgálnunk az értelmezés más aspektusait is. Nem feladatom, hogy mélyebben bocsátkozzak a négyzet elemzésének rejtelmibe, így csak egyetlen más olvasatot emelek ki, a „setas ro's pinnah nahas”-t, amely szabad fordításban körülbelül annyit tesz: „A fordulópont titka a kígyó.”

Nos, ilyen és ehhez hasonló mondatokból kell a mágia tanulójának levezetnie minden technikát és eljárást, ami a későbbiekben tudásának alapjait fogja képezni. Elmélkedjen egy keveset ezen, kedves olvasó, s talán ön is rátalál a nyitóformulára!

Az ember szemében nagy és csodás hatalom rejlik. Minél nyugodtabb és tisztább a tekintet, minél inkább az akaraterő hordozója, annál nagyobb hatást gyakorol környezetére. E megállapítás igazságát alátámasztja a mindennapok gyakorlata. Akadnak olyan emberek, akik egyetlen pillantással képesek másokat a bűvkörükbe vonni. Tekintetük, illetőleg pillantásuk hatalmával többnyire tisztában vannak, csak azt nem tudják, minek tulajdonítják a hatást. Nem sejtik, hogy a koncentrált magnetikus pillantás adottságával rendelkeznek, s hogy hatalmuk kizárólag képességük alkalmazásán nyugszik.

Nagyon kevés olyan ember él közöttünk, aki születésétől fogva birtokolja ezt a képességet, mely – megfelelő gyakorlatok segítségével – bárki számára elsajátítható. A természet senkit nem zár el ettől az adománytól, azonban valamennyiünk etikai előrehaladása érdekében a szunnyadó mágikus erőket tekintélyes energia ráfordításával kell felébreszteni.

Akinek az a szándéka, hogy felébressze magában a látens hatalmat, a legnagyobb gonddal törekedjék ereje kifejlesztésére és csiszolására! A mágikus tekintet birtoklása óriási előnyt jelent. Az üzletember, ha ezzel a képességgel rendelkezik, kellemetlen ellenlábasát könnyen legyőzi, ügyfeleivel való tárgyalása során előnyökre tesz szert, és sokkal nagyobb sikereket könyvelhet el, mint ideges, ide-oda rebbenő tekintetű társa.

A mágus képességeinek egyik előfeltétele szemének hatalma. Mágikus, magnetikus tekintetre van szükség ahhoz, hogy holt tárgyakat mozgásba hozzon. Ez a pillantás teszi számára lehetővé, hogy az evokációk során tisztán, zavaroktól mentesen szemlélje az Asztrális Sík jelenségeit, a gyógyító tevékenység során szemének hatalma ugyancsak fontos szerepet játszik. A médiumok transzba helyezésének is elengedhetetlen feltétele a tekintet megfelelő alkalmazása. Jóllehet, kialakultak már a tekintettől függetlenített technikák is, mégis, ez az egyik leghatékonyabb módszer.

Azt, hogy az ilyen pillantás a veszély óráiban mit jelent, a tanuló hamar fel fogja mérni. Észreveszi, hogy a félreismerhetetlen sikerek azért nyilvánulnak meg olyan szembeötlően, mert a tekintet szoros összefüggésben áll az aktív gondolatkoncentrációval. Az ilyen pillantás alkalmazásával minden ellenünk irányuló tevékenységet – származzon akár állattól vagy embertől – teljes biztonsággal fékezhetünk meg. Olyan erőnek jutunk birtokába, mellyel minden rosszakarónkat ártalmatlanná tehetjük.

A letűnt századokban élt mágusok e képességüket gyakorta használták személyes védelmükre. Az eljárás – oly

HA PRAKTIKA

Johannes Gallantay feljegyzései

sok más okkult képességhez hasonlóan – ártó szándékkal is felhasználható. Ezek közül csak egyet, a legritívebbet említtem, az úgynevezett *rontó tekintetet*. A főképpen amerikai kiadású, agyonreklámozott tankönyvekben oly sokszor emlegetett „személyi magnetizmus” nem más, mint a koncentrált gondolattal együttesen alkalmazott tekintet.

Arról, hogy milyen helytelenül nézünk, egyetlen, tükörbe vetett pillantás meggyőzhet bennünket. Ha gondosan figyeljük tükörképünket, csakhamar észrevevesszük, hogy szemeinket arra a pontra kell irányítanunk, amit a legélesebben akarunk látni. Például, amikor tükörképünk szemébe nézünk, arcunk alsó része már homályosan, fátyolosan jelenik meg. Ha pillantásunkat az általunk szemlélt tárgy középpontjára irányítjuk, úgy a szóbanforgó tárgyat szemünk legapróbb elmozdulása nélkül, minden részletében és teljesen látnunk kell. Ennek gyakorlása céljából a legjobb, ha saját tükörképünk szemeibe mélyedünk, ugyanakkor arra törekszünk, hogy arcunk összes többi részét is lássuk. Lassanként minden arcvonásunknak ugyanolyan élességgel kell kibontakoznia, mintha szemünket éppen arra irányítanánk. Ez meglehetősen nehéz feladatnak tűnik, valójában azonban viszonylag gyorsan végrehajtható. Arra kell törekednünk, hogy szemünk túlzott mozgásának elejét vegyük. A tekintet fókuszában koncentráldódik a mágikus erő legnagyobb része, s ezek az erők megfelelő összpontosítás révén meghatározott hatást fejtenek ki. A túlzott élnökség és mozgékonyság állandóan megszakítja áramlását, hatását jelentős mértékben csökkenti. Persze nem csak szempillánk rebbenései okoznak erőszétforgácsolódást – hasonló

eredménnyel járnak a szemünket körülvevő izmok mégoly apró rándulásai is. Csaknem minden ember tekintetében van valami nyugtalanság. Nagyon nehéz elérni azt a fázist, amikor szempillánk rebbenéseit már szabályozni tudjuk. A szemhéjak csaknem állandó mozgásban vannak, ennek következtében a szemet körülvevő izmok is mozognak. Ez az önkéntelen hullámlás sokaknál még a homlokra is áthúzódik. Az emberi szem különösen akkor fenyegető, mikor pillantása nyugodt és tiszta – ennek ellenkezője áll fenn a szem örökös rángatózása vagy a pislogás esetén. Mindenek előtt tehát ezeket kell kiküszöbölni.

A központos pillantás a szem és a szemkörnyék feletti uralom bizonyítéka. Annak érdekében, hogy szemünk és az azt körülvevő izomrendszer mozgását szabályozni tudjuk, a következő gyakorlatot kell végrehajtanunk:

Egy fehér papírra ötforintos nagyságú fekete korongot rajzolunk. Lemérjük, hogy ülő helyzetben fejük milyen távolságban van a padlótól, majd a papírlapot ebben a magasságban rögzítjük. Ezután kényelmesen leülünk a lappal szemben, és a fekete pontra koncentrálnunk tekintetünkkel, oly módon, hogy mindkét szemünkkel egyenlő erővel fixírozzuk a papíron lévő fekete foltot. Ennél a gyakorlatnál feladatunkat úgy kell végrehajtanunk, hogy a gyakorlat tartalma alatt szemeink egyetlen része se mozogjon. A szemünket körülvevő izmok mindennemű rángása, a pislogás TILOS!

Rögzítsük tekintetünket mereven és makacsul a fekete pontra, mintha csodát akarnánk látni, vagy mintha olyan esemény játszódna le ott, mely annyira magával ragad minket, hogy le sem

tudjuk venni róla szemünket. Szempilláinkat tartsuk mereven és mozdulatlanul! Ha könnyezni kezdünk, ne törődjünk vele: ez a későbbiekben elmúlik majd.

A fent leírtakat két héten át gyakoroljuk naponta egyszer – és ne többször! –, lehetőleg ugyanabban az időpontban. Az időtartam az első napokban legyen három perc, a továbbiakban pedig minden második (érzékeny szem esetén harmadik) napon növeljük a gyakorlat időtartamát egy-egy perccel! A két hét leteltével minden második napon a következő gyakorlatot végezzük:

A papírlapot a fekete ponttal eredeti helyéről egy-másfél méternyire helyezzük egyszer jobbra, máskor balra, ugyan abban a magasságban, mint eddig. Pillantásunkat irányítsuk oda, ahol a pont eddig volt, ezután lassan fordítsuk tekintetünket a pont pillanatnyi helyére, és folytassuk a gyakorlatot úgy, ahogy a korábbiakban tettük!

Ne felejtjük azonban el, hogy ezen gyakorlat során testünk és fejük helyzetén nem változtathatunk. Fejük a papírlap eredeti irányában egyenesen maradjon, csak szemeinket fordíthatjuk el fejük mozgása nélkül, maximálisan negyvenöt fokos szögben.

A két gyakorlatot addig végezzük, míg nem sikerül legalább tíz percig a kört teljes mozdulatlanságban fixírozzunk. A későbbiekben bármilyen tárgy választgatunk gyakorlás céljára – ilyen módon a fekete korongtól hamarosan megszabadulunk. Minden nyugodt percet felhasználhatunk, hogy bármilyen általunk kiválasztott tárgyon szemünk mozdulatlan rögzítését a fent leírt módon gyakoroljuk.

Miután ezt a fokot elértük, el kell sajátítanunk az úgynevezett középpontos pillantást.

(folytatása következik)

Ecsetkoptató



Hatalmas acélpallosok hasítják a levegőt, mágikus szavak törik meg sötét várak csendjét, furcsa, különös lények üvöltésétől hangos az erdő. Szinte már kézzelfogható a különös, képzeletszülött világ, melynek szereplőiről oly sokszor álmodoztunk, már-már megérintve őket. És igen! Valóban megérinthetjük őket. Kedvenc háziszörnyecskénk ott kuksolhat frásztalunk szélén, lesve minden mozdulatunkat.

Hogy miről is beszélünk? Hobbyról, melynek lelkes hódolói megismerhetjük festékes ujjairól, biztos kezükről és lelkes odaadásukról. Az „ólomfestők” széles táboráról van szó, akik életet lehelnek egy apró fémmfigurába, megelevenítve a fantáziánk szülte lényeket.

Hogy is kezdődött az egész? Az ólomfigurák mögött már a szerepjátékok megje-

lenése előtt is nagy múlt állt, hisz nagyapáink kedvenc játékaik között is megtalálhatjuk őket. No persze az akkori kor divatát követve huszárkatonák, lovasok, gyalogosok vagy egyéb, más hadrendbe tartozó katonák között váltogathatunk. A figurák még nem voltak olyan részletesek, mint a maiak – egyrészt a szerzők tökéletlensége, másrészt a gyártási technológia hiányossága miatt. Azért művészi kivitelű figurák is akadtak, például XIV. Lajos számára udvari ékszerésze készített egy miniatűr hadsereget – természetesen nem ólomból. Be kell vallanunk azonban, hogy az ehhez hasonló remekművek nem voltak gyakoriak.

Az ólomfigurák készítése veszedelmes foglalatosság volt, az ólomgőz több halálesetet is okozott. A parányi katonák a gyerekekre sem voltak veszélytelenek, szájukba vették, esetenként megrágták őket, súlyosan megmérgezve szervezetüket. Ezért írják rá a figurák dobozaira feltűnő, jól látható helyre, több nyelven is: Nem játék, lenyelni, rágcsálni, szopogatni tilos, kisgyermek kezébe ne adjuk! Természetesen ma már nem csak ólomból készítenek figurákat, hanem egyéb fémekből vagy ötvözetekből is, például előszeretettel használgatják ötvöző anyagként az ónt.

Amikor a szerepjátékok mind szélesebb körben kezdtek terjedni, megjelentek a fantasy, és sci-fi témájú figurák is. Ezeket eleinte a játékoktól függetlenül kezdték gyűjteni az emberek, később kedvenc

karakterükhöz választottak figurát, vagy kedvenc figurájuk alapján indítottak karaktert.

A figurák használatának megvolt (van) az az előnye, hogy az asztallapon modellezve egy-egy csatát szemléletesebbé és persze látványosabbá tehetünk, a felmerülő problémák (ki kit döfhet hátba...) megoldásakor pedig még jelentősebb segítséget nyújt. Ezt a lehetőséget kiaknázva, esetenként egyenesen erre épülve születtek meg az új szerepjátékrendszerek: a startégiái játékok, „wargame”-ek, másnéven „battlesystem”-ek. Ezek már inkább taktikai játékok, elvesztették szerepjáték jellegüket, hiszen egyéni karakterek helyett inkább a kisebb csapategységek, szakaszok számítanak. Hátrányuk, hogy helyigényesek, és sok figura szükséges az élvezhető játékhoz.



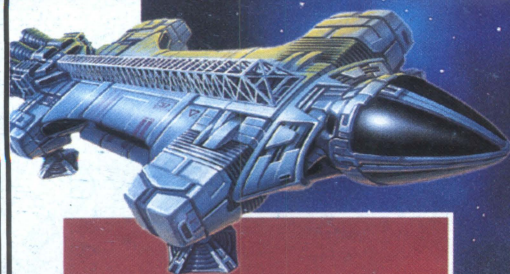
Ezeket nem festik ki gyárilag, így a játék folyamán sok-sok kis fémgolyót bámulhatunk, mondjuk egy lila nadrágos, kockás sálas, fogai közt gránátot tartó úrork helyett. Pedig az efféle látvány – higgyék el – lenyűgöző!

Ez a rovat a jövőben hasznos tanácsokkal látja majd el mindazokat, akik szebbre, egyénire szeretnék festeni figuráikat. Kezdők számára útmutatást adunk, hogyan érdemes elkezdni a figurafestést, milyen ecseteket és festékeket érdemes használni, különböző trükköket, festési technikákat ismertetünk. Rovatunkon keresztül egy-egy kiemelkedőbb figuragyártó céggel is megismerkedhet az olvasó, a figurapiacón megjelenő figurák bemutatását is tervezzük.

*Seregi Raymond
A figurákat Kondor Lajos festette.*



AZ ALBUM
ECCLECTIC
BOROS & SZIKSZAI



Valhalla Páholy®

KÖNYVAJÁNLAT

A világszerte ismert grafikus páros munkáinak első gyűjteményes kötetében az 1988 és 1993 közt született képek kaptak helyet. Az érdeklődők meglelhetik benne régi kedvenceiket, a Valhalla Páholy *StarWars* és *Alien* sorozataihoz készült borítókat csakúgy, mint az eddig sosem látott, külföldi megrendelésre festett, magángyűjteményekben fellelhető ritkaságokat.

Szikszai és Boros világa ízig-vérig századfordulós, irányzatteremtő és egyedi izgalmas: korunk popkultúrájának teljes fegyvertárát vonultatják fel, s ötvözik az SF és a fantasy hagyományos elemeivel.

Egy kiadvány, amelynek születését egy

évtized intenzív munkája előzte meg.

**Egy páros, melynek neve védjeggyé,
stílusa legendává vált.**

**Egy album, amely egyetlen gyűjtő
polcáról sem hiányozhat!**

Rúnák

Nyilván sokan találkoztak már a szóval, talán azt is tudják, mit jelent. Kevesen vannak azonban, akik pontosan ismerik a rúnák mibenlétét, eredetét, formáikat, használóikat és felhasználásuk szinte kimeríthetetlen lehetőségeit. Kísérletet teszünk arra, hogy rovatunk keretei között fényt derítsünk e titkokra. Vágjunk hát bele!

Először lássuk, mik is a rúnák. Sokan egyszerű írásjeleket látnak bennük, és soha nem jutnak ennél tovább. Néhány szakértő – ők már közelebb járnak a valósághoz –, mágikus segédeszközöknek tartja őket. Sajnos csak kevesen vélik úgy, hogy a rúnák a mágia is túlmutatnak, s erejükkel átszövik az Univerzumot. Számos rúnarendszer létezik, hiszen minden faj, világ, sőt, minden nép kifejleszti a maga rendszerét, mellyel titkos történeteit, üzeneteit, gondolatait megőrizheti. A legérdekesebb, hogy ezek a rendszerek hasonlítanak egymásra – igaz néha csak távolról és nehezen felismerhető módon. Kellő számú példa összevetése után azonban megbízhatóan reprodukálható az eredeti rúnasor, mely feltételezhetően minden későbbi rendszer alapja volt. Az eredeti sor 24 elemet tartalmazott, és ma már sehol nem használják változatlan formában. Néhol kibővült, néhol lecsökkent az elemek száma, egyes jelek formája a számtalan változás után már nem is emlékeztet az eredetire. Az ősrúnák természetesen nem írásjelek voltak, hanem az ősi teremtő erő megnyilvánulásai, olyan ábrák és szimbólumok, amelyek hatalmas töltést hordoznak magukban. Ez teszi elérhetővé, és számunkra megragadhatóvá azokat az isteni minőségeket, melyek a világok megteremtésében és működtetésében közreműködnek, s az értelmes lények sorsát befolyásolják, és melyek számunkra – egyelőre – elérhetetlennek tűnnek.

Olyan kapuk, melyek közvetlenül az istenek világára nyílnak, illetve elérhető közelségbe hozzák számunkra a „felső szférákat”.

Olyan fizikai formák, amelyek

tökéletes ismerete és uralása révén isteni hatalom birtokosai lehetünk.

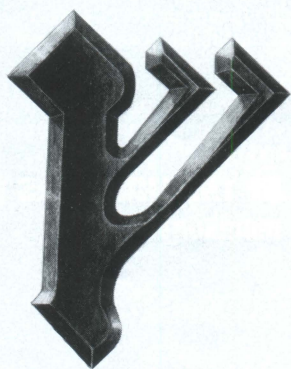
A „rúna” szó számos középkori nyelvben megtalálható, a jelentése titok, misztérium, titkos tudás, bölcsesség, mágikus jel, írott betű. Lehetséges, hogy elődeink olyan tudást birtokoltak, amit mi már elfelejtettünk?

Ezt átlátva talán nem is tűnik különösnek a válaszul kapott számtalan lehetőség, amikor feltesszük a kérdést, mire is lehet használni a rúnákat? Jóslásra, varázslásra, mágiára, tárgyak és személyek szentelésére vagy rontására, rontás elhárítására, amulettek készítésére, emberek feletti hatalom megszerzésére. (Akárciknek ezért ne áruljuk el elővigyázatlanul a nevünket!)

De hogyan silányulhatott el az erővonalak tudománya egyszerű gondolatrögzítő eszközzé? Sajnos nagyon egyszerűen. Minden rúnának van saját, a karakterét kifejező neve és számértéke. (Ezzel magyarázható, hogy számos írásrendszer a mai napig betűvel jelöli a számokat is.) Feljegyezve az egy-egy varázslathoz, szenteléshez, szükséges rúnákat előbb-utóbb lekopik a név és csak a kezdőbetű marad. Általában ez a rúna hangértéke. Olyanok is megismerik, akik mágiáról, teremtő erőkről mit sem tudnak (parasztok, kereskedők, adószedők), és kizárólag kicsinyes ügyeik bonyolítására használják a szent jeleket, így a tudás az időök folyamán elvész.

A leghíresebb rúna-használók a törpök és a tündék. Ők általában kedves tárgyaik vagy rettegett fegyvereik szentelésére használják azokat, így téve sérthetetlené vagy legyőzhetetlenné az adott tárgyat. Természetesen a papok és a varázslók is rúnákkal jegyzik le varázslataikat varázskönyveikbe vagy tekerceikre. Céljuk az, hogy mások egyáltalán nem, vagy csak komoly nehézségek árán tudják titkaikat kifürkészni. Hiszen a rúnák olvasásának tudománya keveseknek adatik meg.

FEHU



A rúna neve: *Fehu*

A név jelentése: Hatalom

Alternatív formái:

Mágikus hatásai:

az akarat megerősítése
ellenőrzés
mágikus védelem
szexuálmágia
anyagi gyarapodás

Az első rúna, amivel foglalkozunk, a *Fehu*. Nem csak azért esett rá a választás, mert bizonyos rendszerekben az első a sorban, hanem mert a teremtés tiszta tüzeinek misztériumát hordozza, s az Univerzumban a férfi teremtő erejének megnyilvánulása.

Ennek megfelelően a *Fehu* ritkán (szinte soha nem) használják tárgyak szentelésére. Csak a leghatalmasabb mágusok, varázslók és papok képesek uralni a *Fehu* misztériumát, ellenőrizni hatalmát. Ők azonban gyakorlatilag bármire felhasználhatják (bár a fizikai környezet

alakítására nem alkalmas). Főleg akarati vonatkozásai vannak, ami annyit tesz, hogy segítségével a felhasználó bármire bármit rákényszeríthet, bármire rábíthat, gondolatokat, rögeszméket ültethet el fejében. Szokták használni az ellenség legyőzésére, megölésére, szolgák ellenőrzésére (így azok semmit nem titkolhatnak el). E rúna hatalmával a legádázabb ellenségünket is pusztán akaratumk által leghűségesebb alattvalóinkká tehetjük, aki a szó legszorosabb értelmében képes akár meghalni is értünk – ha azt kívánjuk.

Természetesen a rúnának nemcsak romboló vonatkozásai vannak, hiszen az erő iránya csak a felhasználójától függ. Nincsenek jó vagy rossz, fekete vagy fehér rúnák! Az azonban a nem romboló szándékú alkalmazás esetén is érvényes, hogy a *Fehu* az akarat megerősítését segíti elő.

Védekezésre is használhatjuk, főként amikor mi magunk vagyunk kitéve mágikus támadás veszélyének. Szempillantás alatt változtat-hatjuk meg támadónk gondolatait, érzelmeit, de még ha ez nem is sikerül (egyforma mágikus erő, hatalom esetén) megerősíthetjük saját mentális védelmünket vagy a kapott sérüléseket azonnal meggyógyíthatjuk. Természetesen nem sorolható fel minden felhasználási mód, az a helyzetben és a mágus leleményességén múlik.

Két különleges felhasználási lehetőséget mégis megemlítnék, mert mindkettő kapcsolódik a rúna alapkarakteréhez. Mivel, mint már mondtuk, a férfi teremtő erejét képviseli, bizonyos területeken előszeretettel folyamodnak hozzá (nem is eredménytelenül) a szexuál-



ISA



A rúna neve: *Isa*

A név jelentése: Jég

Alternatív formái:

Mágikus hatásai:

„anyagi” jellegű varázslatok megerősítése
a fizikai világ manipulálása
anyagi formák létrehozása
a szexuálmágia női vonatkozása

mágiában. A hatalom más vonatkozásai miatt pedig nagy segítséget tud nyújtani a meggazdagodásban, az anyagi gyarapodásban.

Második rúnánk az *Isa*. Bár a rúna elfogadott helye a 11. a sorban lenne, szinte elképzelhetetlen, hogy ne együtt szerepeljen a *Fehu*-val, hiszen annak mintegy kiegészítője, negatív párja. Ha a *Fehu* a tűz, az *Isa* a jég, vagyis ellentéte mindennek, ami fény, mozgás, hő: sötétség, hideg, anyag. Nem mintha kevesebbet érne – erről szó sincs. Hatalmuk egyenlő, de ellentétes; felhasználásuk módja azonos, de más úton hatnak. Azt se higgye senki, hogy misztériuma könnyebben hozzáférhető, és akárki számára megnyitja az utat a legerősebb varázslatok szentélyéhez. Csak a legnagyobbak férhetnek hozzá, s még nekik is gyakran állít az *Isa* halálos csapdát. Aki uralkodni akar fölötte, annak szolgálnia is kell őt. Nem lehet kihasználni, nem lehet rajta „erőszakot elkövetni”, mert előbb-utóbb bosszút áll.

Ha a *Fehu*-ról azt mondtuk, hogy férfias, az *Isa*-ról kijelenthetjük, hogy „nőies” rúna, méghozzá kétszeresen is. Ugyanis főként nők: boszorkányok, papnők használják, igen jó érzékkel és gyakran gyászos eredménnyel. Két alapvető alkalmazását ismerjük. Az első esetben a fizikai, anyagi úton ható varázslatok megerősítésére, a másodikban

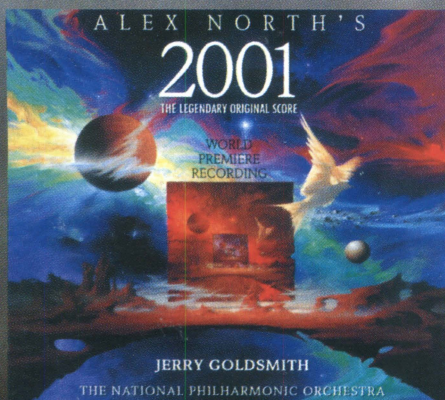
más jellegű mágiák anyagi környezetének manipulálására, alakítására szolgál.

Ez a látszólagos korlátozottság – mint már az első rúnánál láthattuk – szinte kimeríthetetlen lehetőségeket rejt magában. Jelentheti nem csak a varázsfőzetek, bájitalok, tekercsek, könyvek hatásfokának sokszorosra emelését, hanem hatalmával akár az is elérhető, hogy ezeket csak a legmagasabb ellenmágiával lehessen felderíteni és elhárítani. Ugyanakkor szélsőséges esetben felhasználható bármilyen „tereptárgy” manipulálására is, pl. illúzióvarázslatok megerősítésére. Még az is lehetséges, hogy egy szikla tényleg lezuhanjon. Egy igazi boszorkány (vagy mágus) akkor sem esik kétségbe, ha nem állnak rendelkezésére a varázslathoz szükséges alapanyagok, mert tudja a módját, hogyan lehet azokat – szó szerint a semmiből – előteremteni.

Még most szeretnék egy esetleges félreértést tisztázni. Ez a rúna SEM SZENTELESRE VALÓ. Arra a célra is akad elég. De akinek kedves az élete és a varázssereje, soha eszébe ne jusson ezt a rúnát leírni, vagy főleg bármibe belevésni! A kaotikus őszanyag szellemét nem lehet „palackba”, fizikai formába kényszeríteni. Az maga dönti el, hogy megnyilvánul-e, és ha igen, kinek, mikor. Az óvatlan próbálkoznak órási a szerencséje, ha az így „megerősített” varázslat nem működik, és még akkor is jól járt, ha csak saját varázslata hull magamagára vissza. A rosszabb eseteket a képzeletükre bízom.

Természetesen annak is megvan a módja, hogy hogyan lehet a tüzet vízzel eloltani, a vizet tűzzel elpárologtatni: a *Fehu*-t az *Isa*, az *Isa*-t a *Fehu* hatalmával kijátszani. De ha valaki képes rá, hogy egyszerre hordozza magában mindkét rúna hatalmas erejét (ehhez a habarcsot az *Uruz* adja majd meg), az szinte isteni hatalom birtokosának mondhatja magát. Ennek titkát azonban az istenek féltékenyen őrzik, és nincs róla tudomásunk, hogy halandó valaha is megszerezte volna.

Végezetül meg kell említeni – hogy a *Fehu*-val való párhuzam minden vonatkozásában napvilágra kerüljön – hogy ezt a rúnát szintén felhasználják a szexuálmágiában, csak éppen más hangszíval. Gondolom nem jelent meglepetést, hogy általában hölgyek részesítik előnyben céljaik eléréséhez. Egyes zárt közösségekben, ahol az istenek tisztelőinek formái közé tartozik a templomi prostitúció is, különleges tisztelőnek örvend. Ilyenkor a leghatalmasabbak örködnék felette, bár – lévén a cél nemes – a veszélyek nem olyan nagyok.



Ebben a rovatban, mely a szerkesztőség egyes tagjainak ízlését tükrözi, hónapról hónapra néhány korongról szándékozunk szót ejteni. Az ismertetés időrendjének nincs sok köze a megjelenés idejéhez, inkább arra törekedtünk, hogy két évnél nem régebbi, s beszerezhető lemezeket ajánljunk.

Az alább következő művek majd' mindegyike segítséget nyújtott a M.A.G.U.S. alkotóinak munka közben, kellemes perceket-órákat szerzett a próbajátékok során is – okunk van feltételezni, hogy más társaságoknak sem okoz csalódást...

MEGJEGYZÉS: Az ismertetésre kerülő művek egy része a hagyományos LP (nagy korong) és MC (műsoros kazetta) formátumban is megjelenhetett. Azokban az esetekben, amikor a dologban biztosak vagyunk, a cím mellett az (LP, MC) jelölést alkalmazzuk.

THE LAST OF THE MOHICANS (MC) (Az utolsó mohikán)

filme: Trevor Jones
és Randy Edelman
Morgan Creek Music Group, 1992

A hazai mozik tavaly nyáron vetítették a J. F. Cooper klasszikus indiánregényéből készült produkciót. Zenéje, melyet a film hanganyagán bölcs és mértékletes módon kevertek, monumentális: nézetünk szerint túlmutat az egyébként nagyszerűen sikerült alkotáson. Különlegessége, hogy létrehozásában két, merőben különböző stílusú szerző működött együtt – nem kizárt, hogy *mindketten* megbízást kaptak a filmzene megkomponálására, s a producernek egyikük változtatáról sem akaródzott lemondani. Trevor Jones, akinek többek között az *Excalibur* filmzene bizonyos részeit köszönhetjük, hagyományos nagyzenekarban, robusztusabb hangzásban gondolkodik, az ifjabb Edelman a szintetizátoroktól sem idegenkedik. Jones az első kilenc, Edelman a további hét számért „felelős”. A muzsika – valamiképp – egységes egészet alkot. Ez annál is furcsább, mivel Jones anyagának forrásai közt a gael népzenei motívumok mellett Daniel Lanois egy nagyzenekari művét is felsorolják, a film – kötelező – betétdala pedig az ugyancsak gael gyökerű, ám pop-berkekben is népszerű Clannad hozzáértését dicséri.

Páratlan megjelenítő erő, epikus ívelés, drámai összhangzatok, harmonikus és romantikus betétek jellemzik az anyagot, melynek ötödik számát (Fort Battle) kiemelten ajánljuk a mindenre elszánt szerepjátékosok figyelmébe.

CHRISTOPHER COLUMBUS - THE DISCOVERY (C. C. - A felfedezés)

filme: Cliff Eidelman
Warner Music, 1992

A film azok közé az „évfordulós” alkotások közé tartozik, melyeket itthon nem vetítettek. Pedig Alex Salkind, az első három Superman-film producere ugyancsak kitett magáért, nem kisebb sztárokat vonultatott fel, mint Marlon Brando, Tom Selleck és Rachel Ward – tán mondanom is felesleges, egyikük sem Kolumbusz szerepében csillogtatta tehetségét –, a rendezést pedig számos James Bond-film direktorára, John Glenre bízta. A tablót az a fiatal szerző, Cliff Eidelman tette teljessé, aki a Star Trek VI. epizódjának zenei anyagával tett szert megérdemelt hírnévre. A CCF zenéje, akár a *Nem ismert történet*, szimfonikus, egyszerre borongós és felemelő muzsika, mely – mintegy önállóan élvezhető voltát tanúsítandó – felvonásokra tagolódik. Az efféle produkciókban kötelezőnek számító vallási motívum (Gloria) szervesen illeszkedik a zenei anyaghoz, de korántsem meghatározó fontosságú; Eidelman vette a fáradságot, hogy saját eszközeivel idézze fel a középkori birodalom, a lélekvesztőknek remlő hajók, a végtelen tenger és az Új Világ látomásait... Napjaink egyik legkiemelkedőbb tehetségének tartják, sokat és magas színvonalon alkot – érdemes megjegyezni a nevét.

Szerepjátékos társaságoknak különösen hosszabb utazásokhoz ajánlható, noha biztosra vesszük, hogy egy átlagos JK nem rendelkezik a korántsem átlagos C. C. türelmével...

2001 (2001 - Űrodüsszeia)

tematik: Alex North
és Randy Edelman
Varese Sarabande, 1993

Havi ajánlatunk végére hagytuk ezt a különös produkciót, mely meglepetésként, 1993 karácsonyára jelent meg Nyugat-Európában, s mire az érdeklődők e sorokat olvassák, bizonyára eljutott már Magyarországra is. Elkészítéséért a legtöbbet kétségtelenül Jerry Goldsmith, az *Omen*, az *Alien* és más, friss klasszikusok alkotója tette, aki, North emléktől ápolandó, újrahangszerelte és elvezényelte a csaknem negyed százada született anyagot.

A mű története különös, s kissé szomorú. Stanley Kubrick 1967 decemberében kérte fel az idős művészt az akkor már második esztendeje készülő 2001 zenei aláfestésének megalkotására. North akkoriban Hollywood legnagyobb becsben álló komponistája volt, hatása a hozzáértők szerint máig érezhető. Ő szerezte Kubrick *Spartacus*-ának kísérezzenéjét, s mikor az újabb feladatra felkérték, még nem sejtette, hogy a rendező klasszikus zenei inzertekben, s nem eredeti aláfestésben gondolkodik. Két hét leforgása alatt csaknem negyven percnyi anyagot rögzített a rendelkezésére álló stúdióban – ám az eredményből mindaddig egyetlen hangot sem hallhatott a közönség, mert Kubrick, akinek végre-valahára sikerült megtörnie az MGM-es vezetők ellenállását, végérvényesen Strauss, Mendelssohn, Ligeti és a naturalista légzés-zajok mellett döntött. Az „ítélet” porig sújtotta Alex North-t, aki úgy érezte, élete főművét alkotta meg a 2001 már elkészült részeivel.

A sors kegyetlen ironiája, hogy a lenyűgöző alkotás díszkiadásának megjelenését – és áttűtő sikerét – már nem érthette meg.

Mindazoknak, akik videokazettán birtokolják, s netán képesek még egyszer lejátszani az *Űrodüsszeiát*, csak azt ajánljuk, indítsák ez alkalommal hang nélkül a filmet, úgy, hogy közben North zenei aláfestését helyezik CD-lejátszójukba! Már a bevezető részénél – a híres Zarathustra-nyitány helyén – döbbenetes élmény vár rájuk: ilyen lehet bepillantást nyerni egy párhuzamos (meglehet, a miénknél tisztességesebb és őszintébb) világba.

SLY-FI, avagy jön a *Demolition Man*!

FILMROVAT

Az ifjú Sylvester Stallone 1975-ben szerepelt először „tudományos-fantasztikus” produkcióban, a Baul Bartel rendezte, olcsó és akciódús *Death Race 2000*-ben. A film azóta kultuszfilm lett, Stallone pedig a moziipar legkedveltebb hőseinek egyike, aki egy olasz reklámfilm-direktor, Marco Brambilla irányítása mellett most visszatért ahhoz a műfajhoz, mely sosem volt idegen tőle.

A *Demolition Man*-ben John Spartan, a los angeles-i rendőrség keményfejű őrmesterét alakítja, aki egy veszedelmes bűnöző, Simon Phoenix (Wesley Snipes) üldözése közben jó két tucat túszereszt halálát okozza. A közeljövő törvénye azonban, mely teljes szigorával sújt le a bűnözőre, neki sem irgalmaz: sok évtizedes hibernált álomra és tudati „rehabilitációra” ítélik, remélve, hogy a jeges hidegben elenyésznek majd romboló hajlamai.

Spartan alig fél évszázad múltán, 2032-ben szabadul ki kriogenikus börtönéből. S bár a világ sokat változott, ő – látszólag – nem. A boldogok és nyugodtak társadalma azt a szerepet szánja neki, hogy fékezze meg az őrizetből rejtélyes körülmények közt kitört pszichopata gonosztevőt, régi ellenfelét, Phoenixet...

Stallone-ról, aki akcióhősként (*Rambo*, *F.I.S.T.*, *Nighthawks*) és rendezőként (*Rocky II-III-IV*, *Staying Alive*) már kivívta helyét a mindennapok tablóján, komikus színészként nem aratott sok babért az elmúlt néhány év alatt. A tavaly bemutatott *Cliffhangerben* (melynek végleges forgatókönyvét nagyrészt ő maga írta) ismét azt nyújtotta, amihez a legjobban ért, és valami hasonlót tett most a *Demolition Man*-ben.

A film egyéni módon közelíti a bevett SF-témákhoz, s nagyobb tisztelettel bántik „irodalmi forrásaival”, mint azt mostanság megszokhattuk. Üdítő színfolt, hisz a divattól eltérően nem reménytelennek és sivárnak, hanem kissé utópisztikusnak ábrázolja a jövőt, olyan világnak, amelyben nem csak lehet, de érdemes is élni – amellé egyfajta intellektuális játékot kínál azoknak a nézőknek, akik nem érik be a speciális effektusok kavalkádjával, és szívesen tűnődnek egyes poénok eredetén, a nevek, utalások jelentésén és jelentőségén. Ha beülünk megnézni, azt a mozit láthat-



juk, ami az *Utolsó akcióhős* lehetett volna, s aminek a szigorúan nyereségorientált *Szabad préda* tűnni akart. A producer, Joel Silver, hatalmas summát (úgy 60 millió dollárt) költött erre a *Halálos fegyverbe* oltott *Szárnyas fejtánc*-ba, mely közeli rokona a *Logan futásának* és az ős-klaszszikus *Metropolisz*-nak is. A végeredmény – brit elemzők megfogalmazásával élve – az SF és a popkultúra életképes hibridje, mely olyan tempót diktál, hogy az innen-onnan összeszedett elemek már-már egységes egészet alkotnak benne. Hogy látványos és szórakoztató, aligha kétséges – de hogy is állunk azokkal a poénokkal?

A *Demolition Man* humora két fő forrásból ered. Az egyik a jövő világának párhuzama bárbar hétköznapijainkkal, a másik a bájos rendőrőr, Lenina Huxley (Sandra Bullock) vonzalma a XX. századi popkultúra vadhajításai iránt. A Taco-Büfé 2032-ben menő vendéglőnek számít San Angelesben – csak ez vészelté át a régi várost az új századelőn elpusztító földrengést –, minden röpké b*m*g-ért büntető-cédulát osztogatnak az automaták, s van egy Schwarzenegger Elnöki Könyvtár is... Bullock a neki jutott percekben bizonyítja, milyen remek komédiás: jelenléte szinte beragyogja a csupa króm, csupa Frank Lloyd Wright-design jövőt. Stallone a tőle megszokott színvonalon teljesít, csak az egyébként kitűnő Snipes múlja alul önmagát hálátlan szerepében: ő a két lábon járó erőszak és pusztítás, míg annak rendje s módja szerint le nem agyalják.

Az MTV-életérzés egyenes folytatásának tűnő *Demolition Man* befejezésével Sly Stallone nem szándékszik búcsút mondani a scienc-fictionnek. A papírforma szerint főszerepet kap majd egy újabb képregény-adaptációban, a *Judge Dreddben*, melyet eredetileg Arnold Schwarzenegger számára írtak filmre, és suttognak körülötte egy új, fantasztikus eposzról is, mely a szokatlan *Isobar* címet viseli. És egy felemelő hír a rajongóknak: készül a *Rambo IV*, melyben a sztár második leghíresebb szerepében tűndököl majd. A történet szerint John Rambo újfent visszatér az Államokba, megpróbál alkalmazkodni a civil élethez, csak hogy (ugye sejtették?) egyeseknek megint sikerül kihozniuk a sodrából – vesztükre.

A természetfeletti horror kedvelőit örvendezteti meg a hazánkban még kevésbé ismert rendező, George Hickenlooper *Killing Box* (Halálsapda) című filmjével, mely az Amerikai Polgárháború éveiben játszódik. A déliek egy zászlóalja az északiak csapdájába esik a caturm's creek-i ütközetben, s a konföderációs katonák mind egy szálig elhullanak a gyilkos puskatűzben... Ám a vidéken csakhamar vad mendemondák kelnek szárnyra egy különös alakulatról, mely éjszakánként bukkan fel, elpusztítva mindent, ami az útjába kerül. John Harling kapitány (Adrian Pasdar) vizsgálódása közben különös nyomokra bukkan, s szorult helyzetben egy fogoly déli tiszt, Strayn ezredes (Corbin Bernsen), továbbá egy természetfeletti képességekkel bíró rabszolgályné (Cynda Williams) segítségéhez folyamodik...

Nyugat-Európában hamarosan bemutatják az ugyancsak természetfeletti *Warlock* folytatását. Az előző részben elpusztított boszorkánymester (Julian Sands) egy napfogvatkozás során életre kel, és azt a feladatot kapja a Sátántól, hogy kerítsen elő hat mágikus erővel felruházott rúnakövet, melyek előidézhetik a Végítéletet... Anthony Hickox filmjét az előzetes vetítésen megfordult kritikuskok csak erős idegzetű – és kevésbé válogatós – nézőknek merték ajánlani...

az amerikai televízióállomások néhány hónapja, az angliaiak december és január fordulóján kezdtek meg a Steven Spielberg produkciójában készült új tévésorozat, a *SeaQuest DSV* epizódjainak sugárzását. A sorozat alapszituációja a mindenkor *Star Trek*-ét idézi, ám esetünkben egy mélytengeri kutató-tengeralattjáró bátor legénységét kísérjük útjukon... A nagy izgalommal várt széria első darab-

jai szinte egyöntetű csapódást okoztak bárgyú történetükkel, szereplőikkel és – különös, roppant különös – speciális effektusaikkal. Dicséret szót tán csak a parancsnokot alakító Roy Scheider, és „barátja”, a Darwin névre keresztelt (műanyag) delfin kapott a nézők százezreitől...

S ha már a *Star Trek*-et említettük... Az 1993-94-es szezon minden bizonnyal az utolsó lesz az *Új nemzedék*-sorozat számára. Picard kapitány és társai 1987 óta kalandoznak a végtelenben, s küzdelmük – az alkotó, Gene Roddenberry halála dacára – meghozta eredményét: a Paramount stúdió tavaly újabb sorozatot indított utánuk a *Star Trek*-univerzumban, *Deep Space Nine* (Mélyűr 9) címmel. A szabad úrt jobban kedvelő olvasók bizonyára örömmel fogadják a hírt, hogy az *Új nemzedék* producere, Rick Berman máris bejelentette: ezentűl is két sorozat fut majd a képernyőn. A legfrissebb vállalkozás a *Star Trek: Voyager* (Utazó) címet kapta, s meg nem erősített híresztelések szerint William Riker, az Enterprise jelenlegi első tisztjét (Jonathan Frakes) parancsnokként láthatjuk majd viszont benne. Az *Új nemzedék* visszatérése ez év karácsonyára várható – az azonos című mozifilm-ben, melyhez a régi sorozat legfontosabb szereplőit is megnyerték az alkotók...

Készül a Batman 3! John Schumacher, a *Megtévedt fiúk* és a *Szent Elmo tüze* rendezője vette át a stafétát Tim Burtontól, aki a maga részéről a *Macskanő* forgatását tervezi, a főszerepben természetesen Michelle Pfeifferrel...

Michael France, a *Cliffhanger* eredeti forgatókönyvének írója az új James Bond-film megírásán fáradozik. Egyelőre nem tudni, visszatér-e a kítűnő, ám csak mérsékelt lelkesedéssel fogadott Timothy

Dalton, az azonban kiszivárgott már, hogy Anthony Hopkins (azaz Lecter doktor) szívesen vállalná a gonosztevő szerepét...

Még mindig Hopkins: tervbe vették Coppola *Drakulájának* „folytatását”, melyben az Oscar-díjas brit ismét Abraham Van Helsinget, a félelmet nem ismerő vámpírvadászt alakítaná. Drakula (Gary Oldman) minden ellenkező híreszteléssel szemben halott marad.

Charles E. Pogue befejezte a Conan III. forgatókönyvét, melyet azonban – Arnold Schwarzenegger más irányú elfoglaltsága miatt – kissé átírva, másvalaki főszereplésével, s egy másik Howard-hős kalandjainak első epizódjaként, *Kull király* címen készítenek majd el.

Idegenek minden mennyiségben! Miután a borongásra sikeredett *Alien 3* valahogy mégis kitermelte a maga kétszázmillió dollárját, a Twentieth Century Fox máris az Alien 4 elkészítését fontolgatja. Ripley hadnagyot (Sigourney Weaver) azonban nem szándékoznak feltámasztani, és nem üzlettelnek többé a művészi hajlamú rendezővel, David Fincherrel sem... Megvalósuláshoz közeledik ugyanekkor egy másik, rég dédelgetett ötlet: a *Tökéletes katona* című Van Damme-Lundgren film rendezője, Ronald Emmerich hamarosan az *Aliens* vs *Predator* filmváltozatának elkészítéséhez lát. A hírek szerint visszatérnek Randy Stradley eredeti elképzeléséhez, és nem kínai, hanem japán hősnőt állítanak csatarendbe az emberiség oldalán. A csattanó az, hogy a szerepre legesélyesebb színésznő, Charlotte Lewis nem kínai, nem is japán – hanem éppenséggel hawaii származású. A Bishopot alakító, SF-kedvelő Lance Henriksen mindenesetre készen áll – akár kettős bevetésre is...



ALBUMOLÓGIA



EMI-QUINT

TOPLISTA

TOYS OF ANCIENT GODS

Gondolom mindnyájan meglepődtek, akik a RUNA februári számát megvásárolták. Egy különös ajándékot találhattak az újsághoz csomagolva, egy olyan kazettát, amely még sem Magyarországon, sem a világon másutt nem került kereskedelmi forgalomba. A kazettát meghallgatva érezik a második meglepetés, mert valami ismeretlen, mégis ismerősnek tűnő, a távoli-közös-múltban gyökerező információkat hordozó hanganyag szólal meg a hangszórókból. A térben és időben is távoli népzenei elemek ötvözve a mai táncritmusok alapütköztetésével, a jelen a múlttal egységes szerkezetben átlép minden fizikai korlátot. Az indiai, mexikói, eszkimó és szir folklor a Vimanában, vagy a mongol, bali, kamerun és omán kultikus mondák, mesék - a Truth of the Legends-ben - csak egy képzeletbeli időutazással érhetők el egyszerre. Persze ehhez a legjobb eszköz pont egy vimana lehetne, ami a Védák könyvében szerepel talán az első

leírásaként egy olyan repülőszerkezetnek, ami a jelenlegi tudományos álláspont szerint csak századunk vívmányaként említhető. Ám ez nem zavarja a szerzőt - szerzőket (Private Moon Production) mint ahogy Danikent sem. És ha lecsukott szemmel a külvilágot kizárva hallgatom ezt a két számot, észrevétlenül emelkedek a Föld fölé és lépelem át saját határait, mintegy fölülről szemlélve mindazt, mi az ősi istenek játékaiként öröklül ránk maradt. Ez a kazetta csupán ízelítő abból az anyagból, aminek CD maxi single változata február 16-án kerül a boltokba korlátozott példányszámban és tartalmazza a Vimana techno és radio edit változatát és meglepetésként a Truth of the Legends meditatív mixét. Március 16-án jelenik meg a TOYS OF ANCIENT GODS album kazettán és CD-n. Számos olyan érdekességet és titkot rejt, melyeket a bennünket körülvevő világ hordoz magában.

Kisszabó Gábor

1. FREDDIE MERCURY
REMIX

2. SIPOS F. TAMÁS
BULI VAN

3. PET SHOP BOYS
VERY

4. PÁL UTCAI FIÚK
SZERELEMHARC

5. MEAT LOAF
BAT OUT OF HELL II.

6. ENIGMA
THE CROSS OF CHANGES

7. MOBY DICK
FEJFA HELYETT

8. SEX ACTION
MOCOSKOS ÉLET

9. KONCZ ZSUZSA
NE VESZÍTSD EL A FEJED

10. JANET JACKSON
JANET

Visszapillantás

Nézem az utóbbi években megjelent fantasztikus könyvek változatos címlapjait. Nálunk is ismert szerzők régóta várt könyvei, vagy éppenséggel kis hazánkban teljesen ismeretlen írók

művei néznek velem farkasszemet. Sci-fi, fantasy, pszicho-fantasztikum, sci-fi horror, ezoterikus regények, játékkönyvek. Star Wars, Cherubion, Alien, Predator, Ravenloft, Ynev, Káosz.

Ki gondolta volna a 70-es években a műfaj kedvelői közül, hogy lesz idő, amikor válogatni lehet – sőt, kell! – kedvenc könyveik között. Akkoriban évente talán ha 4-5 könyv jelent meg, melyek belefértek a „második T” kategóriájába (Túrt). És volt a SOROZAT, és volt az ÚJSÁG. Igen, így, csupa nagybetűvel: KOZMOSZ FANTASZTIKUS KÖNYVEK, és GALAKTIKA. Természetesen 1969-70 előtt is jelentek meg fantasztikus könyvek Magyarországon, de rendszertelenül, szinte csak egy-egy kiadó melléktermékeként.

Egészen a 80-as évek végéig e két sorozat szinte egyeduralgó volt a hazai Piacon. Mindkettőt Kuczka Péter szerkesztette, s egy-két kivételtől eltekintve valóban jó könyvek és nívós novellák kerültek ki a keze alól. Asimov, Bradbury, Clarke, Wyndham, Simak, a Sztrugackij testvérek, vagy a hazaiak közül Csernai, Laczkó, Karinthy, Szepes, Zsoldos. Az ő csapatában kezdte sok, ma már ismert fiatal író, szerkesztő is.

Az „aranykor”, mondhatnánk, és azt hiszem, tényleg ez volt a magyar sci-fi hőskora. Hiszen ebben az időben már minden nagyobb városban, szinte minden egyetemen, főiskolán működtek sci-fi klubok. Sorra jelentek meg fanzinok, klubhíradók, szerveződtek sf-találkozók. Az Ország-Világ 1979-es SF Pályázatára százával érkeztek novellák profiktól, amatőröktől egyaránt. Megalakult a VEGA klubhálózat, mely megpróbálta segíteni a klubok munkáját, fanzinok kiadását, találkozók szervezését. Sajnos, e mozgalom a profi könyvkiadók munkájába nem tudott beleszólni, de sok lelkes érdeklődőt vonzott a sci-fi táborába.

1987-ben megnyílt a Galaktika Könyvesbolt, és megkezdődött a Galaktika Baráti Kör szervezése. „Közép-Európa legnagyobb sci-fi klubja” – mondták

a szervezők, és igazuk is volt. Már az első évben 16000 felett járt a taglétszám, pontosan igazolva, mennyire megnőtt az igény a fantasztikum iránt. Évente négy klubkönyv, rendezvények, filmvetítések, országos klubhálózat.

Ám lassacskán kezdett bealkonyulni a Móra egyeduralmának. Mások is felfedezték a fantasztikus irodalmat. Új kiadók alakultak, új sorozatok indultak, felkutatva az eddig ki nem használt lehetőségeket. Sokuk szinte azonnal, mások egy-két könyv után belebuktak a kísérletekbe, de egyre újabbak jelentkeztek helyettük.

1991-ben aztán két olyan sorozat indult, amely azóta is megállja a helyét a hazai SF könyvkiadásban: a Phoenix Science Fiction és Fantasy, és a Valhalla Páholy könyvsorozata. Mindkét kiadót „SF-szakértők” irányítják, a közízlést figyelembe véve, ám ragaszkodva a színvonal megtartásához is.

Kizárólag fantasy-vel foglalkoznak a Phoenix Fantasy Könyvek és a Cherubion könyvkiadó Osiris sorozata. A Cédrus és az Új Vénusz kiadó sorozatai a klasszikus sci-fi szerzők munkáiból válogatnak – mindezek mellett egyre több, ötletszerűen megjelentetett könyv kerül a pultokra. Sok-sok közepes mellett akad egy-két nagyon jó, ám nem ritka a csapnivaló sem.

És persze még mindig él a Móra sorozata, a Galaktika (Kozmosz) Fantasztikus Könyvek. S bár egyre ritkábban jelenik meg egy-egy újabb kötet – nem is mindig a legjobb –, azért a sci-fi rajongók szemében ez még mindig a SOROZAT. Sajnos a Móra másik sorozata, a Science Fiction Mesterei, három év után kifulladt. Pedig igen érdekes válogatásnak ígérkezett.

Újságok terén nem állunk ilyen jól. Egyelőre még mindig csak a Galaktika az egyetlen rendszeres sci-fi újság, mely 1985-től havonta jelenik meg. Próbálkozások persze voltak, de mintegy 8-10 szám után mindegyik kiadvány kimúlt. Pedig nagy

szükség lenne rájuk, mivel a Galaktika szinte kizárólag csak külföldi sci-fi novellákat közöl. Az ATLANTISZ (13 szám!) megszűnésével teret vesztett a fantasy. A magyar amatőrök is lemondhattak azokról a lapokról, melyekben rendszeresen megjelenhettek novelláik: VEGA (8 szám), VÉNUSZ (8 szám), ORION (5 szám) és az ANDROID (4 szám). Az egyelőre még meglévő BÍBORHOLD és az új reménység, a RUNA csak kevés novellát közöl, s azok is inkább a szerepjátékokhoz kapcsolódnak. Nagyon jó válogatás az ANALÓGIA, de ez a lap sajnos elég rendszertelenül jelenik meg, és többnyire szintén csak külföldi elbeszélésekre támaszkodik.

A fanzinok és egyéb amatőr kiadványok szinte teljesen eltűntek a magyar sci-fi palettájáról. Ma már csak a Marsyas klub ad ki rendszeresen fanzint (évente egyet), s félévente egy információs kiadványt. A Galaktika Baráti Kör klubtagjainak száma is visszaesett. A kezdeti nekibuzdulás után, most kb. 8000 tagot tartanak nyilván. Szerencsére az új sorozatok köré is szerveződtek klubok (Valhalla, Cherubion, Phoenix), melyek tábora egyre nő. Az amatőr sci-fi klubok megszűntek, vagy profilt váltva, szerepjáték klubként élnek tovább. Ezeket a Magyar Fantasy Egyesület próbálja segíteni, irányítani. Erőfeszítéseiket nem mindenhol kíséri megértés, mivel nem egy klub foggal-körömmel védi megzavartnak vélt függetlenségét. A jószándék nemegyszer vitákat, sőt haragot szült. Apró kis bolhák nőttek elefántokká (bármiféle mágia nélkül), akadályozva az előrehaladást.

S ez sajnos nem csupán a szerepjátékosokra jellemző. A könyvkiadók között is folytonos ellenségeskedés, vita teszi lehetetlenné az együttműködést. A személyeskedés gyakran kap nyílt fórumot, holott az OLVASÓT ez egyáltalán nem érdekli. Neki csak egy a fontos: minél több jó könyv – sci-fi avagy fantasy – jelenjen meg a magyar könyvpiacon.

JÁTEKHÍREK

West End Games

A Csillagok Háborúja szerepjátékhoz megjelent a legújabb Galaxy Guide, Han Solo and the Corporate Sector címmel. A West End Games egyébként ólomfigurák forgalmazásával is foglalkozik, tervezik a Timothy Zahn féle folytatás főbb szereplőinek kiadását is.

Chaosium

A H. P. Lovecraft baljós világára épülő Call of Cthulhu (Cthulhu hívása) szerepjáték szabálykönyve Amerikában már kemény kötésben is megjelent, hamarosan hazánkban is hozzájuthatsz. Tartalma azonos a forgalomban lévő ötödik kiadásával, a kemény kötés miatt azonban jóval időtállóbb, igényesebb kiadvány.

Steve Jackson Games

GURPS játékosok számára jó hír lehet, hogy a White Wolf által kiadott *Vampire: The Masquerade* és a *Werewolf: The Apocalypse* után a *Mage* című könyvet is átdolgozzák GURPS rendszerére.

Games Workshop

A *Warhammer 40,000* – világából Magyarországon eddig csak Ian Watson *Inkvizítor* című regénye jelent meg – már táblás játékként is kapható. Inkább a gigantikus csaták, startégiai játékok kedvelőinek ajánlott, 80 új műanyag figurával (20 Space Marine, 20 Space Ork, 40 Gretchin).

Corgi

Terry Pratchett világhírű Korongvilág sorzatának első három regényének rövidített változatát immár audio kazettáról is hallgathatják ingyen fantasy rajongók. Három órányi tömény Pratchett humor nem csak kikapcsolódásként méltó párja az eddig megjelent fantasy hanganyagoknak, angol nyelvről németre fordított.

előzetes

a következő szám tartalmából

m.a.g.u.s

Új papkaszt: Antoh pap
Térkapuk – utazás mágikus úton
Klánok, rendek: az Anat-akhan
NJK: Mogorva Chei
Térképek: Eren, Gianag, Haonwell
Kis Mészáros (KM) további kalandjai
Bestiárium – Trollok
Lovak, lovaglás
Új NJK kaszt: nomád harcos
Ynevi pénznemek – érték, átváltás
Ynevről részletesebben: Niare

Lankmar – Fritz Leiber világa

AD&D

Kalandmodul
Új NJK kaszt: lankmari táncosnő
Törpék – életmódjuk, szokásaik

STAR WARS

Óriáscégek
A csillagok háborúja kelléktára: Holotérkép
Naprendszer-leírás – Revant
X-manager – csalj az X-wing programban!

Novella – Poul Anderson: A barbárok
Levelezés
Magia Negra Praktika
Ecsetkoptató
Rúnák – a Berkano és a Kenaz
CD-rovat: Kitaro, Gandalf, Clannad
Filmrovat
Alien vidámpark Londonban
Külföld és belföld hírei



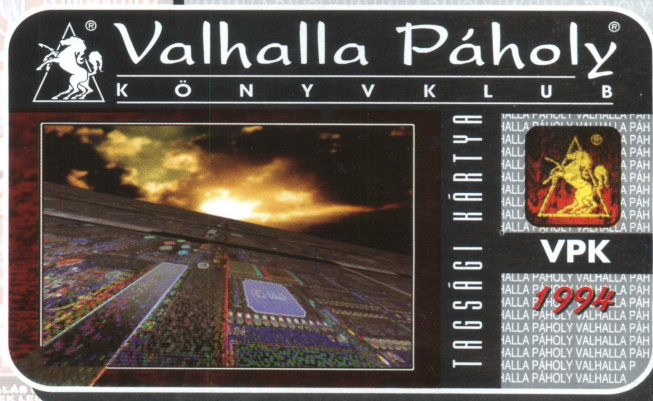
Valhalla Páholy ©



Valhalla Páholy®

K Ö N Y V K L U B

A VP Klub működése amerikai mintát követ – magyar áron. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi is legyen a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nivós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a Valhalla Páholy Könyvklub tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépő nyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát. Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM:

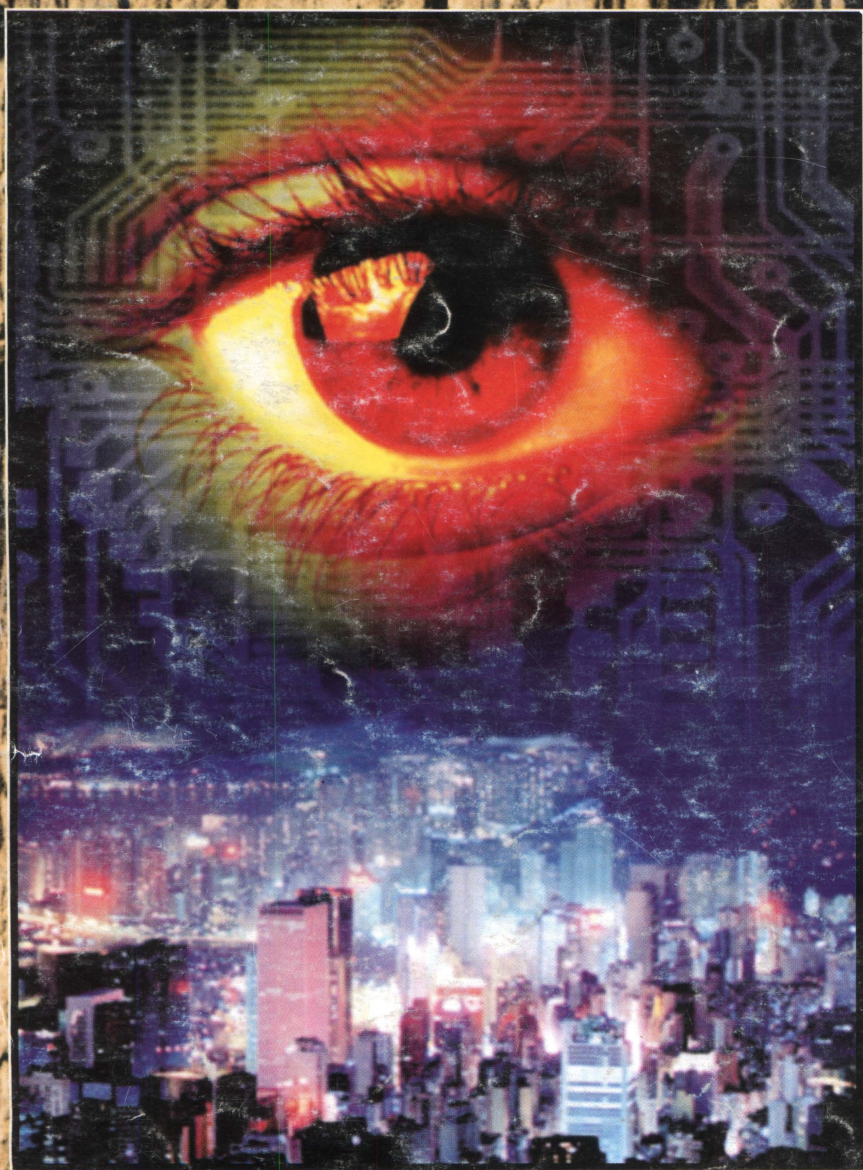
IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűkkel kitölteni!

MEGNYITOTTA KAPUIT A

Valhalla Páholy®

A BUDAPEST, 1063 SZINYEI MERSE PÁL U. 1-BEN



KÖNYVEK:

- IGAZÁN FRISSEK ÉS ANTIKVÁR
PÉLDÁNYOK

CD-K:

- KÖNNYŰZENE AZ EMI-TŐL
- FILMZENÉK

AMIGA, IBM PC JÁTÉKOK

MAGAZINOK

ANGOL ÉS MAGYAR NYELVŰ

SZEREPJÁTÉKOK

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB TAGJAI ÉS A
GURU ELŐFIZETŐI 10% KEDVEZMÉNYT KAPNAK
MINDEN VÁSÁRLÁSKOR.

NYITÁS: FEBRUÁR 18.