

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 9. SZÁM ÁRA: 179 Ft

ELFOGÓ ÚRVADÁSZOK

SULLUSTI KALMÁRHAJÓ

EARTHDAWN SZEREPIJÁTÉK



TÚZ(MÁGIA), JÖJJ VELEM!

LOVAGVÁR GORVIKBAN

AD&D – SÖTÉT PAPSÁG

ELŐBESZÉL



Elmúlt az október, véget ért a könyvesszakma legnagyobb évenkénti seregszemléje. Tudnillik minden esztendő tizedik havában kerül megrendezésre – immáron negyvenhatodjára – a Frankfurti Nemzetközi Könyvvásár. Távolról mondjuk a BNV-re hasonlít, legalábbis a rendszere. Csupán a léptékek mások. A frankfurti vásárközpont akkora épület, amihez foghatót én még életemben nem láttam, s noha nem most jártunk ott először, ismét elállt a lélegzetem az áhitattól. Hogy valami képet mégis alkothassatok róla: a Sugár üzletközpont biztos beleférne úgy tízszer-tizenkétszer.

A döbbenet csak fokozódik, amikor az emberfia szembesül vele, hogy mind a hat szinten csak könyv- és lapkiadással foglalkozó cégek vannak összezsúfolva. Ez nem túlzás. Több mint ötezer kiállító jön évről évre, hogy bemutassa cégét, új kapcsolatokra tegyen szert, hogy kiadási jogokkal „csencseljen”. A katalógus, ami alapján az egyszerű halandónak tájékozódni kéne háromkötetes, és közel kétezer oldalt tesz ki. Így aztán magam sem csodálkoztam, hogy nem egyszer sikerült úgy eltévednünk – híresen rossz tájékozódó vagyok, afféle anti-vándor –, hogy másfél órát bolyongtunk, mire megint olyan helyre értünk, ahonnan tudtuk, merre tovább.

Mindez persze csupán azért lehet érdekes, mert a számunkra oly fontos – és gyanítom az olvasóink számára sem közömbös – üzletek java is itt kötetlik. Hogy említsek néhány újdonságot: a TSR-ral létrejött egyezség értelmében folytatjuk a Forgotten Realms sorozat publikálását, de belekezdünk a Dark Sun egyik – Simon Hawke neve fémjelezte – trilógiájába is. Ugyancsak TSR-os úgy a First Quest. Az imént említett termék nem más, mint az első lépés az RPG felé – valahol félúton a táblás játékok és szerepjáték között. A profi szerepjátékosoknak persze nem fog túl sok újat mondani az egyszerű kis rendszer – a TSR szakemberei a legfiatalabb korosztálynak szánták, egy olyan rendszernek, ami bevezetheti a 10-12 éveseket is a RPG-k csodálatos világába. Két vékony füzet a szabályokkal, egy térkép, néhány műanyag figura, meg a teljes TSR-os dobókocka készlet – ennyit tartalmaz a doboz. A meglepetés aztán jött, amikor a szállóban kibontottuk, és elkezdtük tanulmányozni a mintául adott játékot. Olyan ötelek és újdonságok szerepeltek benne, amik nekünk is igen tetszettek, sőt, merem állítani, egy kissé más felfogással játszva, mint azt a tervezői gondolták, teljesen jól működő, élvezhető játékot kapunk. Így aztán a további estéink vad First Quest-ezéssel teltek. (Egy következő számunkban majd komplett ismertetést adunk a játékról, meg néhány olyan módosító javaslatot, amivel az öreg rókák számára is játszhatóvá válik.) A First Quest várható megjelenése '95 március vége, április eleje.

A következő állomásunk a Lucasfilm Ltd. standja volt, ahol felhatalmazást kaptunk a STAR WARS képregények kiadására – gyanítom, először a RÚNA olvasói találkoznak majd részletekkel a lap oldalain. Ugyancsak aláíródott a szerződés az Indiana Jones kötetekre: előfutárunk már minden bizonnyal az utcán lesz, mire ez a RÚNA megjelenik.

A további találkozóink közül talán a német Fantasy Productions-t és a svéd Target Games-t emelném ki. A FanPro igen színvonalas saját magazinján kívül – melyekből hamarosan cikkek is átkerülnek hozzánk – a német fejlesztésű Das Schwarze Auge figuráinak gazdája. Szó szót követett, s igen valószínű, hogy a '95-ös évad új M.A.G.U.S. figuráit a FanPro-val karöltve gyártjuk majd. A Target Games-ről csak annyit, hogy az utóbbi idők legsikeresebb dark fantasy játékának, a Kultnak a fejlesztői. (Figyelem, ez egy svéd játék, amit eddig angolra, németre, olaszra, franciára és spanyolra fordítottak le!) Terveink szerint a Kult jövőre magyarul is napvilágot lát, s aki szereti Clive Barkert (Korbács), vagy akinek tetszett a Holló című film, ebben sem fog csalódní.

Az élménybeszámoló frontjáról egyenlőre ennyi. Marad, hogy a szokásos jókívánságaimmal búcsúzzak: A'frad!

Novák Csanád



Főszerkesztő:
Novák Csanád

Főszerkesztő-helyettes:
Nyulászi Zsolt (Nyúl)

Irodalmi szerkesztő:
Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:
dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:
Boros Zoltán, Marjai Csaba
Patkó Péter (Champdor)
Pércsi Mihály (Laza)
Szikszai Gábor, Zsilvölgyi Csaba (Max)

Szerkesztők:
Jakab Zsolt (Kuvik)
Kovács Adrián (Kovi)
Massár Mátyás
Papp Cseperke (Csepi)

Grafikusok:
Boros Zoltán
Buttinger Gergely (Kismészáros)
Nagy Zoltán, Német Péter (Net)
Szikszai Gábor, Vida László
Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatársak:
dr. Máyer Júlia
Lakatos Péter

Lapmanager:
dr. Novák Kuli Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik havonta.
A szerkesztőség címe: 1088 Budapest, Rákóczi út 11.
Kiadja a Valhalla Páholy Kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla Páholy DTP rendszerén
készül. Levilágítás Timp Kft.
A nyomdai munkálatokat
a Zrínyi Nyomda Rt., Budapest végetzte.
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 94.2555/9-66-22

1994. november
Ára: 179 Ft

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

Hirdetésfelvétel
VDG Reklám
Tel/fax: 138-0921

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 Earthdawn a FASA Corp. bejegyzett védjegye.
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 Boros Zoltán
és Szikszai Gábor festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Fegyverek – 4. rész	2
Tűz, jöjj velem... – Tűzmágia	4
Bestiárium	8
A Sívatag Rózsái – a dzsad mutatványosok	13
Todvar – lovagvár a bércek árnyékában	16
Új kaszt – Tooma papja	22

AD&D

Varázskomponensek	26
A sötét papság – Orcus papjai	30
Küklopszok – új játszható faj	33

NOVELLÁK

Wayne Chapman: Jutalomjáték – befejező rész	42
Ramsey Campbell: A névtolvaj	49

STAR WARS

TIE vadászmodellek – az elfogó vadász és a bombázó	56
V1 Pilot Driod	58
Új karakterminta – a szórakozott technikus	59
Sullusti kalmárhajó	60
Kórház űrhajóknak – 2. rész	62
George Lucas szörnyei és teremtményei	65

ÉS MÉG...

Micheal Moorcock világa – 2. rész	34
Fritz Leiber	38
VP Könyvklub IV. negyedévi ajánlata	40
Mágia Negra Praktika	66
Earthdawn – szerepjáték a legendák korában	68
Rúnák – az Othala és a Perthro	74
Kis Mészáros – A KM, mint karakter	75
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Levelezés	78

FEGYVEREK

Az Ynev fegyverei, vértjei sorozat 4. része

A M.A.G.U.S. rendszerében a lőfegyverek avagy célzófegyverek külön kategóriát alkotnak. Egyrészt jellegük miatt, hisz távolra képesek hatni, másrészt pedig azért, mert alkalmazásukkor a játékos a Célzó Értékét használja. A lőfegyvereknek számos előnye van. Ezek közül a legnyilvánvalóbb az, hogy az íjat, nyílpuskát használó karakter képes úgy támadni, hogy őt nem támadják.

A lőfegyvereket sok szempontból csoportosíthatjuk. Cikkünkben először az íjakról, majd a nyílpuskákról, végül az egyéb lőfegyverekről szólnunk.

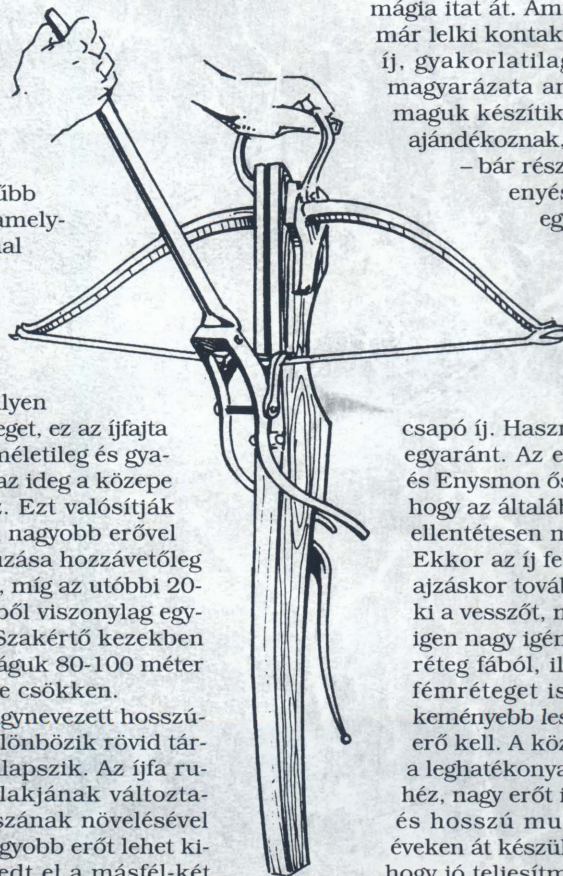
Az íj Ynev legősibb lőfegyvere, már a Crantai birodalom előtt is ismerték és használták. Legegyszerűbb formája egy meghajlított fadarab, amelynek két végét erős kötéllel vagy innal kötötték össze. Ez a hagyományos rövid íj. Legfontosabb jellemzője, hogy az íjfa és az ideg között közepesen van a legnagyobb távolság. Mivel az íj felajzásakor az határozza meg a kilövés erejét, hogy milyen hosszan tudja az íjász kihúzni az ideget, ez az íjfa nem tartozik a legjobbak közé. Elméletileg és gyakorlatilag is jobb az az íj, amelynél az ideg a közepe táján van a legközelebb az íjához. Ezt valósítják meg a kettős ívű íjak, melyek jóval nagyobb erővel röpítik ki a vesszőt. Az előbbi kihúzása hozzávetőleg 15-20 kg felemelésével egyenértékű, míg az utóbbi 20-25 kilogrammal. Ezeket lendületből viszonylag egyszerű kihúzni, akár lovon ülve is. Szakértő kezekben meglehetősen pontosak, hatótávolságuk 80-100 méter – bár ilyen messzire a találat esélye csökken.

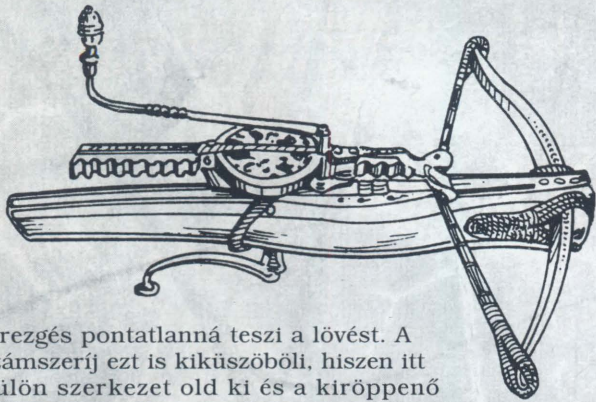
A kyrek használták először az úgynevezett hosszú íjat, ami ugyan lényegében nem különbözik rövid társától, de egy fontos felismerésen alapszik. Az íjfa rugalmasságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjfa, annál nagyobb erőt lehet kifejteni vele. A kyrek idejében terjedt el a másfél-két méter hosszú íjfa, amivel jó húsz méterrel kitölték a lőtávot és a célzás is pontosabbá vált. Nagy mérete miatt nehezebb kezelni, ezzel már nem lehetett volna lóhátról lőni. A kyrekre egyébként nem jellemző az íjászkultusz, bár minden nagyobb seregben akadtak íjászok, harcászati jelentőségük csekély volt.

A hosszú íjhoz hasonlatos az elfek mágikus íja is. Ezt nagytudású elf mesterek készítik. Az elf íj megalkotása nem egyszerű kézművesmunka, több annál – rítus. Csak egy bizonyos fafajta ágából készíthető, amelyet a megfelelő pillanatban kell lemetszeni. Ezt megelőzően az íj készítője hosszas elmélyüléssel kapcsolatot keres és talál a fával és Fliadais úrnővel, az erdő istennőjével. Ezután készíti el az íjat, amelyet mágia itat át. Amíg készül, készítője személyes, szinte már lelki kontaktusba kerül fegyverével. Mire kész az íj, gyakorlatilag saját végtagjaként érzékeli. Ez a magyarázata annak, hogy az igazi elf íjászok mind maguk készítik fegyvereiket. Ha egy ilyen fegyvert elajándékoznak, eladnak vagy netán ellopnak, hatalma – bár részben így is megmarad – szinte semmivé enyészik. Mások kezében alig jobb, mint egy közönséges íj, de még így is legendák övezik az elf íjakat, és igen magas összegekért cserélnek gazdát. Az íjkészítés rituáléját csak Elfendel lakói ismerik, a kitesztáltak nem, ezért Játékos Karakter sohasem készíthet ilyen fegyvert.

A nomádok találmánya a visszacsapó íj. Használják ezt a fegyvert délen és északon egyaránt. Az első visszacsapó íjas nomádok Ilanor és Enysmon őslakói voltak. A visszacsapó íj lényege, hogy az általában összetett íjfat eredeti görbületével ellentétesen meghajlítják és így teszik rá az ideget. Ekkor az íj felhúzatlan állapotban is feszül, ezt felajzásakor tovább fokozva jóval nagyobb erővel röpíti ki a vesszőt, mint közönséges társai. Mivel ez az íjfa igen nagy igénybevételnek van kitéve, gyakran több réteg fából, illetve csontból készítik, sőt néha egy fémréteget is rátesznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj – de a használatához is nagyobb erő kell. A közönséges íjak közül mindenképpen ez a leghatékonyabb, azonban kezelését elsajátítani nehéz, nagy erőt igényel, és elkészítése is körülményes és hosszú munka. Az igazán mesteri példányok éveken át készülnek. Ezek a nehézségek magyarázzák, hogy jó teljesítménye ellenére kevésbé terjedt el.

A nyílpuska vagy számszeríj lényeges előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybevette az ideg tartása, a nyílpuska esetében ez már nincs így. Ezzel kényelmesen lehet célzni, akár hosszú percekben át, mégsem fárad el a harcos. Az íj az ideg elengedéskor elkerülhetetlenül berezeg egy kicsit – minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez





a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszeríj ezt is kiküszöböli, hiszen itt külön szerkezet old ki és a kiröppenő vesszőt horonyban vezetik. Sokkal nagyobb erőt lehet vele kifejteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Használata kevesebb tanulást igényel. Kiegészítő szabályként a KM úgy határozhat, hogy a számszeríj használatának elsajátításához (fegyverhasználat Képzettség) elég 2 Képzettségpont, míg a visszacsapó íj kezeléséhez 4 Kp szükséges.

A nyílpuskákknak előnyeik mellett számos hátrányuk is akad. Kézzel nem lehet felajzani, általában külön szerkezet kell hozzá. Ez lassúvá teszi, amíg egyet lő vele használója, addig közönséges íjjal kettőt vagy még többet lőnek. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra – például a vízre, ezért az ideget gyakran viaszolják.

A számszeríjak sokféle méretben készülnek. A kézi változat igen finom mives munka, kézzel is könnyedén felhúzható, de általában csak könnyű lövedékeket lő ki, amelyek az ellenfél megzavarására, esetleg megmérgezésére alkalmasak. Minél nagyobb a nyílpuska, annál nehezebb, bonyolultabb hozzá a felajzó szerkezet is. Az egyik legegyszerűbb a kecskeláb, amely gyakorlatilag egy kétkarú emelő. Egyik karját a nyílpuska tusán megtámasztva és az idegebe beakasztva a másik karját hátrahúzza lehet az ideget felajzani. Hasonlóan egyszerű a kengyel és felhúzó-kampó használata. A felhúzó-kampót a lövész széles derékszíjához erősíti, kampós végét az idegebe akasztja, majd a nyílpuska kengyelébe lépve felajzza azt. Jóval bonyolultabb a tekervény, ami egy fogaskerékből és fogaslécből áll. A tekervény fogantyúját megtekerve a tushoz rögzített fogaskerék végig „lépked” az idegebe akasztott fogaslécen, és felajzza azt. Végül a legnagyobb páncéltörő és ostromnyílpuskákhoz motollát használnak. Ez több csigából és kötélből álló szerkezet, ahol a csigaáttelemek segítségével a kötelet egy dobra tekerve lehet felhúzni a nyílpuskát. Ennek használatához külön üreget kell kiképezni a tus végén, ahová a motollát behelyezhetik. A shadoni páncéltörő csak motollával együtt használható.

A nyílpuskát nem csak az emberek használják, de az aquirók is. Bár az ő nyílpuskájuk kicsi, a benne foglalt mágia miatt mégis hihetetlen pusztítást képes végezni, ha avatott kezekbe kerül. Gyakorlatilag minden lövése halálos. Használatá-

hoz azonban ismerni kell az aquir mágia alapjait, így halandó ember soha nem lesz képes úgy alkalmazni, ahogyan azt készítői eltervezték.

Szót kell még ejtenünk Kahre csodájáról, az ismétlő nyílpuskáról. Ez rendkívül gyors fegyver, körönként három nyíl-vesszőt lehet belőle kilőni. Yneven sokfelé mágikusnak tartják ezeket a nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. Egy kézi nyílpuskára egyszerűen csak ráépítettek egy kecskelábhöz hasonlatos felajzó alkalmatosságot, valamint egy tárat. Amikor a lövész felhúzza számszeríját, a finom mechanikus szerkezet egy vesszőt ráenged a vátjatra, ahonnan azonnal kilőheti, nem fecsérelve időt a nyílpuska megtöltésére. A közhiedelemmel ellentétben azonban nem igaz, hogy ezt nem kell felhúzni.

A nyílpuskák egy igen különös változata az arbalet vagy parittyáj, amely a számszeríj elvén működik, azonban nem vesszőt, hanem követ vagy golyót lő ki. Ereje nem túl nagy, így lőtávolsága sem jelentős. Inkább céllövészetre és apróvadak vadászatára használják főúri körökben. Közkedvelt, mivel nők is könnyen felhúzzák. Harcértékei: támadás 1/2, sebzés 1k5, CÉ 14, KÉ 4, táv 30, súly 2 kg, ár 30 arany.

Egyes birodalmakban a számszeríjat nem csak lövésre használják, hanem a reguláris hadseregben szuronnyal is ellátják. Ez egy vagy két, körülbelül arasznyi hosszúságú penge, amit a kengyel elé erősítenek. Így két kézre fogva a számszeríj tusát döfni is lehet vele. Ha az íjász közelharcra kényeszerül, ezzel megvédelheti magát. A szuronyvívás külön fegyverhasználat Képzettséget igényel, a szuronyos nyílpuska harcértékei: TÉ 10, VÉ 10, sebzés 1k6, támadás 1.

Nem esett még szó az íjkból és nyílpuskákból kilőtt lövedékekről. A közönséges nyíl-vesszők hegye szinte akármilyen lehet, de általános szokás, hogy keskeny, kúpos, esetleg 2-4 vágóél van rajta. Egyes hegyek hátrafelé recézettek, hogy nehezebb legyen őket eltávolítani az áldozatból. A számszeríj vesszői jóval nehezebbek, rövidebbek és rusztikusabbak. Nem annyira tollat, mint inkább bőrt, sőt fát használnak vezetőszárnnyként. Hegyük is jóval nehezebb, tömörsibb a hagyományos nyilakénál. Általában 6-10 centiméter hosszúak, tömörek és viszonylag nagy a hegyesögük. Az igazán nehéz páncéltörő nyílpuskák lövedékeinek a hegye már nem is nevezhető hegynek, mivel homorú, oldalán éles szakítóbordákkal, amelyek segítségével beszakítja a lemezvérteteket.

A lőfegyverek családjába tartozik még a parittyá, ez a meglehetősen egyszerű fegyver is. Mindössze egy-másfél méter hosszú borszj, ami középen kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy golyót, majd a parittyát megpörgeti a feje felett, és a kellő pillanatban elengedi egyik szarát, kilövi a lövedéket. A parittyások általában a legszegényebb néprétegekből kerülnek ki, nem találhatók meg minden seregben.

Említést kell tennünk a fúvócsőről is, amely tipikusan a fejevadászok, orgyilkosok fegyvere. Csak lesből használható, és leginkább az ellenfél megmérgezése a cél.

Kuwik

TŰZ, JÖNNÉ

A tűz Ynev Ősvíz alapú világán pusztító erő, irányítása, birtoklása pedig hatalom. Ordan tűzvarázslói és Sogron beavatott papjai minden kétséget kizáróan az igazi mesterei az Elemi és természetes tüzek megidézésének, saját céljaira való felhasználásának. Az Elemi Mágia ezen ágának oly mélységeit ismerik, amelyet csak módszereik atyjai, Godon mágusai múlhattak felül. A tűzvarázslók – mint azt többen észrevételezték már – meglehetősen kevés varázslattal rendelkeznek, különösen más mágiahasználó kasztok képviselőihez viszonyítva. Mindez igaz, de a tűzvarázslók eddig leírt varázslatai csak az Elemi Tűzzel kapcsolatos mágákat tartalmazták, a közönséges tüzeket befolyásolókat nem. A következőkben három varázslatot ismertetünk a Tűzmágia magasiskolájából, és hat olyat, amely a közönséges tüzekre hat.

A TŰZMÁGIA MAGASISKOLÁJA

A most leírásra kerülő három varázslat sok tekintetben különleges, de annyi közös bennük, hogy jól alkalmazva kivételesen hatékonyak lehetnek. Ezek a varázslatok – hasonlóan némely más, ide sorolható mágiahoz – csodálkozásra készítetik a mágiaelméletek hírneves kutatóit és megalkotóit éppúgy, mint a szerencsétlen áldozatokat, akik botor módon a tűzvarázsló ellen cselekedtek.

HATALOM AURÁJA

Mp: 9
Erősség: 1
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Tűzaura varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között. A Hatalom aurája nem a testtől 5-10 centiméterre öleli körül a tűzvarázsló testét, hanem annál távolabb. Az aura testtől való távolsága 5-től 150 centiméterig változtatható a tűzvarázsló kívánsága szerint. Így sokkal könnyebb lesz védekezni és támadni is, hiszen a másfél méteres maximális távolságú aura már minden rövid vagy közepes hosszúságú fegyver forgatóján sebez, ha a támadó megpróbál közelharcra alkalmas távolságon belülre kerülni a tűzvarázslóhoz. Az aura éppen aktuális távolságát a tűzvarázslónak minden esetben a kör elején kell bejelentenie, így a vele szemben állók alkalmazkodhatnak a veszedelmes tűz helyzetéhez. A tűzvarázsló természetesen támadásra is felhasználhatja az aurát, amely minden rajta keresztülhaladó személyen E-nként kó Sp-t

sebez. A varázslat 5 Mana-pont segítségével 1E-vel erősíthető, de az időtartam nem növelhető meg további Mp-k ráfordításával sem.

TŰZPENGE

Mp: 12
Erősség: 1
Időtartam: 4 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A Tűzpenge a közepes és magas Tapasztalati Szintű tűzvarázslók egyik leglátványosabb és a legkevesebb szükségtelen pusztítással járó varázslata. Ez utóbbi szempont nem tűnhet túlságosan fontosnak egy nyílt mezőn dúló csatában, de értékes vagy könnyen lángra lobbanó holmik között bizony nem árt az óvatosság. A varázslat – szemben sok más tűzmágiával – csak a kiszemelt ellenfelet találhatja el, így nem jelent veszélyt a környezet más tagjaira, tárgyaira. A Tűzpenge, bár nevében hasonlatos a Tűzkardhoz, merőben más alapokon nyugvó és működésében más jellegű varázslat. A mágia alkalmazásakor a megidézett Elemi Tűz nem egy fémtárgy, penge körül összpontosul, hanem a levegőben jelenik meg, különös, lebegő tűzcsíkként. Ez a tűz 4 körön át marad meg, majd semmivé enyészik. Létezése alatt önálló támadások végrehajtására képes, mintha láthatatlan harcos forgatná. Az így létrejött tűzpenge körönként egyszer támadhat, a tűzvarázsló saját TÉ-jével, a fegyver módosító nélkül. A támadás bárki ellen eszközölhető, aki a tűzvarázsló zónájában tartózkodik. A kard, mivel nincs szilárd anyaga, semmiképpen nem hárítható, viszont a mozgása meglehetősen lassú. Ezért a megtámadott nem teljes VE-jével, hanem csupán annak fegyver nélküli részével térhet ki a tűzből született fegyver elől. A penge sebzése E-nként kó Sp, de ez 4 Mp ráfordításával 1E-vel növelhető. A varázslat érdekessége, hogy egyszerre több tűzpenge is létezhet, mind a tűzvarázsló irányítása alatt. Ezzel a tűzvarázsló két-három ellenfelét is sakkban tarthatja, miközben teljes erejével koncentrálni újabb varázslatok létrehozatalára, vagy más harci manőverre.

KÉMTŰZ

Mp: 6
Erősség: 1
Időtartam: 8 kör/szint
Varázslás ideje: 2 szegmens

Ez a varázslat azon kevesek közé tartozik, amely nem közvetlen támadásra szolgál, sőt inkább védekezésre használatos. A tűzvarázsló által megidézett Elemi Tűz sárgadinnye nagyságú gömbként jelenik meg, és egy helyben lebeg. A gömböt a tűzvarázsló mozgathatja, körülbelül egy gyorsan gyalogoló

VELEM

ember sebességével. Érintéskor a gömb nem sebez túl nagyot, csupán kö Sp-t E-nként, de előnye támadás esetén a pontosság. A másik, tűzvarázslók által kihasznált előny az, hogy a gömb könnyen, viszonylag gyorsan mozgatható fényforrás. Ezzel be lehet világítani a sötétbe vesző folyosók kanyarulatát, mély vermeteket és kutakat, gyanús kőfülkéket és alkóvokat. A tűz egy közepes erősségű fáklya fényével ég, így körülbelül 5 méter sugarú körben világítja be környezetét. A tűzgömb eloszlik akkor, ha bármivel érintkezésbe kerül, vagy ha a varázslat időtartama lejár. Az érintkezéskor a már említett sebést okozza élőlényeken, gyúlékony tárgyakat pedig lángra lobbanthat. A varázslat időtartama 4 Mp ráfordításával megduplázható, az erősség pedig E-nként 6 Mana-pontért növelhető.

KÖZÖNSÉGES TÜZEK BEFOLYÁSOLÁSA

A tűzvarázsló nem csak megidézni képes a tüzet, de a már létező máglyák, fáklyák lángja is fegyverre alakulhat a kezében. A már létező tüzek irányítása sokkal kisebb energia befektetést igényel, mint a tűz Elemi Síkról történő megidézése. Ezért, ha lehetősége nyílik rá, a tűzvarázsló inkább a rendelkezésre álló tüzet használja fel, mivel ez sokkal kevésbé kimerítő. A varázslatok sokszor többszörösére fokozhatják az eredeti tűz valamely tulajdonságát: fényét, hőjét, esetleg kiterjedését. A varázslatok használatához azonban ismernünk kell, hogy mik az egyes tüzek kategóriái, hiszen a sebzés és a fényerősség is ennek függvénye. Lássuk hát a kategóriákat:

Kategória	Sebzés	Fényerősség	Erősség
Gyertya	1 Sp	2 méter	0
Fáklya	k6 Sp	5 méter	1
Kandallótűz	2k6 Sp	8 méter	2
Tábornőtűz	3k6 Sp	12 méter	3
Jelzőtűz	4k6 Sp	16 méter	4
Máglya	5k6 Sp	20 méter	5

A táblázatban a csoportosítás egyértelmű, ugyanígy a sebzés is. A fényerősségnél szereplő érték a tűz által bevilágított kör sugarát jelenti. Az erősség csupán a leírás egyszerűsítésére szolgál, megfeleltethető a megidézett Elemi Tűznél megismert erősséggel – ez látható a sebzés nagyságából is. Alkalmazni kell a nullás erősséget is, a gyertya lángja miatt. Ha a varázslatok leírásában a Mana-pont igény a tűz erősségének függvénye, a gyertya lángja minden esetben 1 Mana-pontért befolyásolható, mivel erőssége csak nulla. A táblázat az 5E erősségű máglyánál ér véget, de természetesen ennél nagyobb tüzek is elképzelhetők. A tűz nagyságának – azaz kategóriájának, erősségének – meghatározása minden esetben a KM joga és feladata. Szem előtt kell tartanunk azonban, hogy a

legnagyobb és legforróbb természetes tüzek – amelyek legfeljebb az erőtűzek forrongó középpontjában vagy vulkánok izzó katlanjában lehetők fel – erőssége 15E.

A közönséges tüzeket befolyásoló varázslatok lehetnek támadó és védekező jellegűek is, de közös tulajdonságuk, hogy legideálisabb felhasználási módjuk az adott helyzettől függ – csak a tűzvarázslón múlik hát, hogy képes-e a legtöbbet kihozni a kérdéses varázslatból.

TŰZVÁLASZTÁS

Mp: 4/E
Erősség: 15
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatására a tűz fény és hő hatásai térben elválaszthatóak. Ez azt jelenti, hogy a láng e két összetevője a tűzvarázsló körüli tűz méter sugarú körben tetszőlegesen helyezhető ki hatását. A varázslat használatát korlátozza, hogy az egyik komponensnek mindenképpen a láng eredeti helyén kell maradnia. A tűzvarázsló ezzel a varázslattal komoly károkat okozhat ellenfeleinek, ugyanis megteheti, hogy a tűz képét a kandallóban hagyja, de a hővel támad, és minden látható jel nélkül sebez. A sikeres találathoz a tűzvarázslónak Célzó dobást kell dobnia, +30-cal. A találat majdnem bizonyos, hiszen a láthatatlan láng elől különösen nehéz kitérni. Az első támadás – amely komoly meglepetés lehet – módosítója további +30. Az áldozaton persze meglátszanak az égés nyomai, még az esetleges gyúlékony anyagok is lángra lobbanhatnak. A tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzválasztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fáklyák hatására is gyúlhatnak nagy, elszabaduló tüzek. A varázslat időtartama 3 kör, ez további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg. A tűzzel körönként csak egy támadás hajtható végre. Amennyiben a tűzvarázsló a hőhatást hagyja a láng eredeti helyén, és a fényt mozgatja, ezzel nagy csarnokokat, termeket deríthet fel.

FEKETETŰZ

Mp: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A misztikusan csengő nevű varázslat a közönséges tűz fény-hő arányát változtatja meg, méghozzá a hő javára. Segítségével elérhető, hogy az összes égés során felszabaduló energia

hő formájában távozzon anélkül, hogy bármennyi is kisugárzott fénné alakulna. Az ilyen mágiával megváltoztatott tűz minden fénye elenyészik, a lángok teljesen láthatatlanná válnak. Az így nyert energia mind hővé alakul, és a tűz sebességét, hőfokát növeli meg. A sebzés a másfélszerese lesz az eredetinek (feléle kerekítve), például egy tábor-tűz lángjának sebzése nem 3k6 Sp, hanem 5k6 Sp lesz. Ez a varázslat nem használható a Tűzválasztással együtt, hiszen nincs mit elválasztani, így a tűz helye ezen a módon nem változtatható meg. A tűzvarázslók különösen kedvelik ezt a varázslatot, mivel viszonylag kevés befektetett Mana-ponttal nagyon magas sebzés érhetnek el. A varázslat időtartama további Mana-pontok befektetésével megnövelhető, E-nként 1 Mana-pont felhasználásával az időtartam 3 körrel nő.

HIDEGTŰZ

Mp: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázslat tökéletes ellentéte a Feketetűznek, ugyanúgy a tűz kettős természetének magváltoztatásával fejti ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint párját, de mindenképp érdemes szem előtt tartanunk több előnyét is. A tűzvarázsló ezzel a mágiával egy egyszerű fáklyát is tábor-tűz fényességűvé tehet, tökéletes fényforrást biztosítva ezzel nagyobb terek bevilágítására. A fényesség ugyanis a hő teljes átalakításával háromszorosára növelhető, azaz a bevilágítandó terület sugara ennyivel szorozandó meg. Ennek alapján egy máglya, amelynek a hőjét fénné alakítják, egy 60 méter sugarú kör teljes megvilágítására lesz alkalmas. Ez már jelzőfénynek sem utolsó, meglehetősen látványos jelenség. Az időtartam meghosszabbítható további Mana-pontok ráfordításával, E-nként 1 Mana-pontért további 4 körrel nő az időtartam.

TŰZÉBRESZTÉS/TŰZLOHASZTÁS

Mp: lásd a leírásban
Erősség: 12
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A tűzvarázsló ezen varázslata többek szerint átmenet az Elemi Tűz idézése és a közönséges tüzek befolyásolása közt. A mágia segítségével a tüzek nagysága változtatható meg, bárminemű éghető anyag hozzáadása nélkül. A tűz csak néhány pillanatra nő vagy csökken a kívánt mértékben, majd a természet újra kézbe veszi a dolgok irányítását, és minden visszatér az eredeti állapotba. A tűzvarázsló tehát Mana-pontok befektetésével 2 kör erejéig a tűz kategóriáját változtathatja meg, még egy gyertya lángjából is készíthet – legalábbis rövid időre – tábor-tűzet. A varázslat Mana-pont igénye a kiindulási és a kívánt kategóriák különbségétől függ. Ha a különbség csupán egy erősség, a befektetendő Mp-k száma 2. Két kategóriánál 4, háromnál 8, négyenél 16. Ebből is látható, hogy fáklyából könnyen lehet kandallóban égő láng, de máglya már sokkal nehezebben. A fenti különbségek a tűz kioltásra is

vonatkoznak, azaz egy fáklya fénye 2 Mp ráfordításával tompítható gyertyányi lánggá. A tűzlohasztás több előnyrel is bír, például kezdődő tűzvészek előzhetőek meg vele. A tüzek befolyásolása – bármelyik hasonló varázslattal – minden esetben megváltoztatja az adott hely fény-árnyék viszonyait. Így a tüzek tompításával a rejtőzések könnyebbé, vagy ellenkezőleg, erősítésükkel nehezebbé válik. A tűzvarázsló ennek segítségével meglehetősen könnyen fedezheti fel az árnyékban lapuló ellenfeleit, mivel a tüzek méretének – azaz az árnyékoknak – a megváltozása kívülálló számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a tűzvarázsló zónája, az időtartam további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg.

TŰZCSAPÁS

Mp: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A Tűzcsapás a tűzvarázslók egyik veszedelmes fegyvere, amely már többször okozta a túlzottan magabiztos ellenfelek vesztét. A mágia hatására a tűz – amely állhat akár más tűzvarázslói varázslatok hatása alatt is – egy pillanatra megelevenedik, és megtámadja a tűzvarázsló által megjelölt célpontot. Az áldozat nem állhat 5 méternél messzebbre a tűztől, különben a varázslat nem jön létre. A tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia magára a támadásra, a varázslat egy pillanatra önálló akarattal ruházza fel a lángot, amely támadni fog. A támadás TÉ-je a tűzvarázsló fegyver nélküli TÉ-je, +40-es módosítóval növelve. A támadás után minden visszatér eredeti állapotába.

LOBBANÁS

Mp: 22
Erősség: 12
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A Lobbanás varázslat leginkább egy erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A tűzvarázsló mágiájának hatására a tűz hirtelen éles fénnel fellobban, majd visszatér kiindulási állapotába. A fény olyan hirtelen villan fel, hogy a közelben állókat könnyen meg is vakíthatja. Azok, akik a lángtól tíz méterre, vagy annál közelebb álltak, és a felvillanás alatt láthatták a tüzet, 25%-ban örökre megvakulnak, egyéb esetben csak 2k10 körre vesztik el látásukat. A tíz méternél messzebb tartózkodók, bárhol álljanak is, amennyiben látták a fellobbanást, szintén elszenvedik a hatásokat, igaz, enyhébben. A végleges megvakulás esélye esetükben csupán 10%, az időleges vakság ideje pedig k10 kör lesz. A varázslat 10 méteres hatás-elválasztó sugara további Mana-pontok befektetésével megnövelhető: 4 Mana-pontért további 1 méterrel nő a súlyosabb hatás hatósugara – de a legnagyobb sugár legfeljebb 20 méter lehet.

Kovi

FIGYELEM! FIGYELEM! FIGYELEM!

A **Valhalla Páholy** címe
megváltozott!

Új címünk:

1088 Budapest, Rákóczi út 11.

Tel.: 138-0921

FIGYELEM! FIGYELEM! FIGYELEM!



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

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

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK SZAKÜZLET

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

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

FANTASY ÉS SCI-FI SZEREPIJÁTÉK SZAKBOLT



WARHAMMER, WARHAMMER 40000,
PALLADIUM, RIFTS, TMNT, ELRIC!,
D&D, AD&D, GURPS, PENDRAGON,
SHADOWRUN, CYBERPUNK 2020,
CALL OF CTHULHU, KULT, CHILL,
WEREWOLF, VAMPIRE, ARS MAGICA,
STB.

Bp., V. Kossuth Lajos u. 4.
Ferencziek terén, a Metrótól 1 percre.



BESTIÁRIUM

Draquuis, Iteyy, Warvarani, Maggan

Draquuis

Előfordulás:	ritka
Megjelenők száma:	1
Termet:	K
Sebesség:	5 (L) 140 (Sz)
Támadó Érték:	90/110
Védő Érték:	75
Kezdeményező Érték:	45
Célzó Érték:	–
Sebzés:	1k10/1k6
Támadás/kör:	2
Életerő-pontok:	1 + 10 évente 1
Fájdalomtűrés-pontok:	2 + 5 évente 1
Asztrál ME:	20 + 5 évente 1
Mentál ME:	20 + 5 évente 1
Méregellenállás:	immunis
Pszí:	–
Intelligencia:	állati / kimagasló
Jellem:	– / Élet, Rend
Tapasztalati-pontok:	

A draquuis mágikus úton teremtett lény, melyet még a kyr mágusok hoztak létre. Eredeti rendeltetésére következtetni lehet a nevéből is – Draquuis Seqentuuinak neveztek el, ami annyit tesz, szolgasárcány. A történelem viharaiiban a draquuis vadonélő, de igen ritka állata lett Ynev élővilágának. Hatalmas, sűrű erdők mélyén éli rejtett életét.

E közel két méteres lények a sárkányok kicsi másai, ám korántsem félelmetes, pusztító lehetükről nevezetesek – hiszen egy draquuis nem hogy lángförgeteget, de egy apró füstpamacstot sem tud torkából kibocsátani. No, de nem is erre a célra teremtették első példányaikat a kyrek.

Eredetileg Igere templomának szent őrei voltak, de a történelem kereke lassan tovafordult, és a kyrek istenei közül nem egy örökre eltűnt a templomaival együtt. Így járt Igere is, ám templomai-
nak őrei itt maradtak Yneven. Ezek az apró sárkányfajzatok a természetben kistermetű állatok, rovarok ádáz pusztítói. Nem utal ma már semmi azon különleges képességekre, amelyek alkalmassá tették őket Igere templomainak őrzésére.

Teremtőik, a kyrek sem tudtak mit kezdeni azzal a ténnyel, hogy a tojásból kikelő draquuis agyát egyfajta veleszületett gát blokkolja, akadályozva hihetetlen mentális képességeinek kibontakozását. Ezért is lehet két különböző értéket találni a fenti táblázat intelligencia rovatában – lényegében két különböző teremtményként értékelendő, annak függvényében, hogy „rajta van-e” a mentális gát, avagy sem.

A vadon született és felnőtt draquisek óvatos, rejtőzködő életet folytató, nem túlzottan nagy testű ragadozók. Leginkább a forró övi erdők lakója, kedveli a magas, dús lombzatú fákat, ahol könnyen elbújhat a nagyobb termetű ragadozók elől. Efféle faóriásokra telepíti a fészket is.

Ha valaki „vad” draquist akar fogni, fel kell készülnie, hogy ravasz és óvatos ellenféllel lesz dolga. A draquuis – mint az a fenti statisztikákból is kiderül –, két támadást hajthat végre körönként. Az első támadása harapás, ennek sebzése 1k10, a második a faroktüske döfése. Bár e támadás kisebb sebzést okoz, a valódi veszélyt a tüske által befecskendezett méreg jelenti.

A draquuis mérge idegméreg, 7. erősségű. Sikertelen mentődobás esetén az áldozat végtagjai megbénulnak. Ha a szerencsétlen a mentődobásra egyet dob, az azt jelenti, hogy szíve a méreg hatására felmondta a szolgálatot. Sikeres dobás esetén a



méreg csupán bódulatot okoz. Azonnali hatása szerről van szó, a hatás 1k10 óráig tart.

Ami azonban kiemeli e teremtményt a közönséges lények sorából, az az a tény, hogy minden fogságba ejtett draquiis mentális gátja lerombolható, s ezáltal rendkívül hasznos társává válhat bármely arra érdemes varázslónak – akadnak is szép számmal, akik vagyontokat hajlandóak fizetni érte.

A draquiis fent nevezett mentális gátja egyfajta pajzs, ami a megfelelő szabályok szerint lebontható. Jellegéből adódóan azonban ez a „pajzs” csak a Kyr metódus Pszi-ostrom diszciplinájával rombolható.

A gondot csupán az okozza, hogy egyetlen rohammal kell a draquiis gátját elbontani. A játék szempontjai szerint tehát a varázsló csak akkor tudja a lény elméjét fogva tartó béklyót megsemmisíteni, ha elegendő pszi-ponttal rendelkezik a „pajzs” lebontásához. Egy, a tojásból frissen kikelt draquiis elméjén a gát 100 pszi-pontos pajzsnek felel meg. Értelemszerűen a lebontásához a varázslónak minimum 50 pszi-pontot kell tudnia egyetlen körben aktivizálni. Reménykedő varázstudók legnagyobb sajnálatára, kutatások kimutatták, hogy a béklyó „ereje” a lény korával együtt nő, mégpedig évente egy egységgel. Mivel egy draquiis akár 450 évig is élélhet, kiszámíthatjuk, hogy egy öreg példány gátjának lebontásához 225 pszi-pont kell.

Amennyiben a draquiis elméjét sikerül felszabadítani, hihetetlenül erős teremtménnyé válik. Ekkor már a kimagasló intelligencia jellemző rá. Ismeri és beszéli a kyr nyelvet, de bármely egyéb nyelvet is gyorsan elsajátít.

Am rendkívüli értékét mindemellett kiváló varázslói képessége adja. Elméje 24 óra alatt képes feltöltődni mágikus energiákkal. Hogy mennyi energiát tud felvenni, az is életkorától függ. Általában elmondható, hogy egy draquiis annyi Mana-pontot tud egyszerre az elméjében tárolni, amennyi évei számának fele. (Egy száz éves szolgasárcánny tehát 50 Mana-ponttal rendelkezik.)

Amint egy Mana-pontot elhasznál, nyomban megkezdí pót-lását. A KM kiszámíthatja, hogy az adott korú draquiis hány Mana-pontot tud felvenni egy óra alatt. (Természetesen a teljes Mana-pont „készletének” egy huszonnegyedét.)

A teremtmény a rendelkezésére álló Mana-pontokat mozaik-mágia felidézésére használhatja. Általában elmondható a draquiis varázslásáról, hogy igen ódzkodik az asztrális mágia alkalmazásától – nem kedveli mások érzelmeinek manipulálását.

A másik meghatározó tényező a jellemük. Mint látható, a „vad” draquiis nem rendelkezik semmiféle jellemmel, mint ahogy a legtöbb vadon élő állat sem. Ellenben a mentális béklyóktól megszabadított lény, hála teremtőinek, szigorúan Élet, Rend jellemű. Csak mágikus úton lehet őket ezzel ellentétes cselekedetekre rákényszeríteni, és ahhoz is – mint azt a szabályok meghatározzák – dupla Erősítés szükséges.

Végül is elmondható, a draquiis egyike Ynev legveszedelme-sebb, legritkább teremtményeinek. A varázslók hihetetlen pénzeket fizetnek az eleven példányokért, különösképpen Krán érdeklődése jelentős. Nem lehet tudni hány, mentális gátjától megszabadított draquiis él szerte a világban, kinek a kezében, és miféle célokat szolgálnak. Az egyetlen hitelesnek tűnő ismeret szerint a dorani varázslók tornyait jó néhány öreg draquiis is őrzi.

Iteyy, a Jégóriás

Előfordulás:	nagyon ritka
Megjelenők száma:	10-100
Termet:	Ó
Sebesség:	110 (SZ)
Támadó Érték:	80
Védő Érték:	95
Kezdeményező Érték:	20
Célzó Érték:	0
Sebzés: kézzel 1k10+4, vagy jégcsákánnyal 3k10+4	
Támadás/kör:	2
Életerő-pontok:	30
Fájdalomtűrés-pontok:	100
Asztrál ME:	8
Mentál ME:	35
Méregellenállás:	immunis
Pszi:	–
Intelligencia:	magas
Jellem:	Élet, Rend
Tapasztalati-pontok:	110

Már maguk sem emlékeznek arra, mikor keveredtek őseik a fagyos déli vidékekre. A kegyetlen körülmények az óriások közt egyedülálló módon megváltoztatták e faj gondolkodásmódját és viselkedését. A hatalmas hősivatagban csak nagy ritkán akadhat az utazó iteyy falura, ám ha jó szándékkal közeledik, biztos menedékre találhat náluk. A falu általában az emberek számára hatalmas, állatbőrökből készült sátrakból áll, melyek lakóterét többnyire a hóba süllyesztik és prémeikkel bélelik.

Az iteyy az egyetlen óriásfaj Yneven, amely megtanulta becsülni az életet, éppen azért, mert saját bőrükön tapasztalták, milyen nehéz megtartani azt a mostoha körülmények között.

Az iteyyek 4,5-5 méter magasak, hajuk fekete, s általában vastagon bekenik fókaszírral. Szemük – már ha éppen látható bozontos szemöldökük és kidomborodó szemboltozatuk alatt – szénfekete. Ruházkodásuk nem túlzottan kifinomult: általában medveprémbe burkolóznak.



A hómezők kiváló ismerői, megbízható ismeretekkel bírnak a falujukat környező vidékről, és a délvidék állatvilágáról – tudásukat szívesen megosztják idegenekkel is. Itt persze súlyos nyelvi problémák léphetnek fel, ugyanis az iteyyek – elszigetelt életük folyamán – nem beszélnek más nyelvet a sajátjukon kívül. A nagy ritkán felbukkanó kereskedők zöme

vette magának a fáradságot, és eltanult tőlük egy-két szót, ami a cserék lebonyolításához elengedhetetlen. A jégóriásokat leginkább gyönyörű prémeikért szokták felkeresni a kalmárok.

A falvak lakói foka- és medvevadászattal, halászattal, valamint – ha a körülmények engedik – jaktartással foglalkoznak.

A kalandozókat mindenképpen figyelmeztetném arra, hogy e barátságos behemótok vendégszeretettel visszaélni nagy könnyelműség. Ha valaki árt a falujuknak, valamely társuknak, az könnyen megjárhatja; ha az iteyyek haragra gerjednek, nehezen tesznek le az ellenük vétkező megbüntetéséről.

E nép azt tartja, a vétkes el kell kergetni a faluból, rosszabb esetben felszerelés és meleg ruha nélkül – ami, ugye, pontosan egyenlő a halálos ítélettel.

Ha harcra kerül a sor, előszeretettel forgatják jégcsákányukat (TÉ: 7; VÉ:6; KÉ:5), amivel egyébként a halászathoz bontják a jeget. Ennek sebzése 3k10, valamint az erőből adódó +4.

Különleges fegyverük az igen keményre gyúrt hógolyó – rendkívüli pontossággal képesek elhajítani (TÉ: 25), s meglepően nagyot sebez a dobás ereje miatt (1k3+4). Amennyiben van idejük többet előre elkészíteni, úgy kettőt is el tudnak hajítani körönként.

A jégóriások sohasem hordanak páncélt, ám vastag ruházatuk felfog a sebzésekből (SFÉ: 2). Speciálisan védettek továbbá minden hideggel operáló mágiával szemben. Ők maguk nem használnak mágiát, de ismerik és kellőképpen, szinte babonásan félik. Ha azonban a varázshasználó árt nekik, akkor dühük legyőzi félelmüket – s az istenek irgalmazzanak a meggondolatlan varázsolgatónak.

Amennyiben valaki iteyy faluba keveredne, ha teheti, feltétlenül kóstolja meg a specialitásukat. Állítólag sehol Yneven nem lehet olyan finom, zuzmókkal ízesített, füstölt medvetalp-szeletbe csomagolt sült heringet enni, mint náluk.

Warvarani

Előfordulás:	gyakori
Megjelenők száma:	3k10
Termet:	E
Sebesség:	150 (L) 5 (Sz)
Támadó Érték:	50
Védő Érték:	95
Kezdeményező Érték:	20
Célzó Érték:	–
Sebzés:	1k6/1k6
Támadás/kör:	2
Életerő-pontok:	7
Fájdalomtűrés-pontok:	25
Asztrál ME:	–
Mentál ME:	–
Méregellenállás:	2
Pszi:	–
Intelligencia:	állati
Jellem:	–
Tapasztalati-pontok:	8

A warvaranik meglehetősen gyakori madarai Ynev égboltjának. Bár fészkelőhelyeik általában a sziklás, magasabb hegyek, e rendkívül jól repülő madarak bemerészkednek messze a síkságok fölé is. Ragadozó életmódot folytatnak, szárnyuk fesztávolsága mintegy négy méter (igaz ugyan, hogy állítólag láttak már olyan példányt, melynek kiterjesztett két szárnya az öt métert is elérte), tollazatuk jeletlen, barna. Egyetlen ékességük a fejtetőn taréjként húzódó acélkék tollász, melynek felmeresztése az ingerültség jele.

E hatalmas madarak felhőszerű rajban szállnak, mely csoport nem alkalmanként összeverődő egyedek sokasága, hanem amolyan családfele, hiszen a warvaranik több generáción keresztül összetartó kolóniákat alkotnak. A kolóniák feje mindig a legidősebb tojó; a portyák során is ez vezeti a csapatot. Megemléztendő,

hogy egy warvarani egyedről csak rendkívül beható tanulmányozás után lehet megállapítani, melyik nemhez is tartozik.

Ritkán, két évente tojnak, akkor is csak egyetlen halványrózsaszín, bíborpöttyös tojást. A kikelésig a hím és a nőstény felváltva kotlanak. A kikelő fióka rendkívül lassan fejlődik, néha két év is eltelik, mire kirepül. Lassú fejlődése ellenére hihetetlen étvágygal bír, három felnőtt helyett is eszik, pedig a kifejlett warvarani is rendkívül falánk. Költési időszakban, amikor a kolónia fészkeiben fiókák tátogatják csőrüket és rémes rikácsolással adják a felnőttek tudtára, hogy éhség mardossa feneketlen gyomrukot, a warvaranik légiportyára indulnak. Felzabálnak mindent, ami az újtjukba kerül, majd visszarepülvén, kiöklendezik az egész falánk fiókáik torkába.

Mivel csemetéik igen sokáig ülnek a fészkekben, egy warvarani tanya közelében bizony igen megritkul a vadállomány. E repülő vadászok éles csőrükkel akár a szarvast is képesek leteríteni. Népesebb csapatok még az utakon közlekedőket, a földeken dolgozókat is megtámadják. Látásuk rendkívül éles, mi több, hőlátással is rendelkeznek. Segítségével akár egy kilométerről is észlelhetik áldozatukat, holdtalan éjjelen.

A fiókákkal ellentétben, a támadó warvaranik teljességgel némák. Hihetetlen repülési képességeiket kihasználva támadnak, ennek is köszönhetik viszonylag nagy Védő Értéküket. Borotvaéles csőrükkel egy-egy lecsapásnál kétszer is belevágnak prédájukba.

Jellemző támadási módjuk során – az áldozat kiválasztása után – egy célpontra, nagy magasságból egymás után, mondhatni szoros kötelékben három-négy madár is rácsap; igaz, ilyenkor egy körben csak egyszer támadnak. Így a harc első körében akár négy támadás is érheti a gyanútlan áldozatot, ráadásul a warvaranik ekkor a Roham módosítót is megkapják, annak minden előnyével és hátrányával.

Adott áldozatnál e taktikát csak egyszer használják. Amennyiben a préda még talpon marad, sebesen keringenek körülötte, sorban feléje vágva – ekkor már körönként kétszer. Ha sikerül a prédát leteríteniük, azonnalmód felfalják. Bár sokan nem hiszik, de négy warvarani képes felfalni egy egész lovat. A degeszre zabált madarak aztán nehézkesen a levegőbe emelkednek, és hazarepülnek. Minden sikeres támadás után néhány jóllakott egyed kiválik a csoportból, és otthon bevárja a többieket, hogy aztán együtt újra útnak induljanak.

A warvaranikat kiváló vadászmadárnak tartják; ha fiókaként kerül fogságba, jól kezelhető, könnyen szelídíthető, hűséges társ válik belőle. A warvaranikra vadászókat azonban figyelmeztetném arra a tényre, hogy a kolóniák környékén 30+2k10 felnőtt példány tartózkodik, melyek – enyhén szólva – nem szívlelik a behatolókat.



Maggan, a Farkasmanó

Előfordulás:	gyakori
Megjelenők száma:	1-100
Termet:	K
Sebesség:	75 (SZ)
Támadó Érték:	30
Védő Érték:	75
Kezdeményező Érték:	20
Célzó Érték:	0
Sebzés:	fegyver szerint
Támadás/kör:	1
Életerő-pontok:	9
Fájdalomtűrés-pontok:	14
Asztrál ME:	-
Mentál ME:	-
Méregellenállás:	2
Pszi:	-
Intelligencia:	alacsony
Jellem:	Károsz
Tapasztalati-pontok:	1

Mint oly sok egyebet, e lényeket is az Elátkozott Vidék károsztól fertőzött fekélyes gyomra okáta a világra. A legnagyobb számban azonban ma már Gro-Ugonban találhatók. Gyengébbek lévén, mint az uralkodó ork-faj, amolyan szolgafélékként élnek, a nagy ork törzsek árnyékában. Minden valamirevaló ork főnök legalább négy-öt maggan szolgát tart. Talán ez a hátrányos helyzet indokolja, hogy Gro-Ugon gyeppüit időről időre kisebb nagyobb maggan hordák hagyják el, s rabolva fosztogatva keresnek helyet a letelepedésre. Persze, a legtöbb helyen sürgősen eltakarítják őket, hiszen sehol sem fogadnak szívesen efféle fajzatokat.

A kalandozók Észak-Yneven gyakorlatilag bárhol találkozhatnak maggan hordával, de természetesen Gro-Ugontól távolodva ennek valószínűsége fokozatosan csökken. Magától értetődően, a birodalmak belsejében nem lehet velük találkozni, sem városokban, vagy azok közelében. A legtöbbször kisebb települések, karavánutak mellett ütnek tanyát, amíg el nem kergetik őket.

Alacsony termetű, humanoid lények. Külsejüket legpontosabb egy kalandozó, bizonyos Erimar írta le. „Olyasfélék, mint egy kistermetű farkasember, amely félúton megállt az átalakulásban.”

Valóban igen rútak. Testüket ritkás szőr fedi, színe a rőtől a feketéig terjed. Ábrázatuk emberi vonásokkal felruházott csupasz farkaspofa. Állandóan nedvedző orruk, és hatalmas agyarakkal ékes, széles, nyáladzó pófájuk van.

Beszédük igen szegényes, egyes kutatók szerint az ork nyelv egy eltorzított, primitív változatát beszélik. Az mindenesetre tény, hogy megértik az orkot, ám ha ők kezdenek orkul beszélni, annak tartalmát bizony rendkívül nehéz kihámozni.

Minden hordában van egy főnök, ennek harcértékéhez +10 járul. Igen kedvelt szokásuk szerint főnökükre mindenféle hangzatos címet akasztgatnak – ennek során ritka kifejezőkészségről tesznek tanúbizonyságot. Pl.: Észak-földe Ura, Vérengző Nagysárkány, Minden Emberfattyú Nyomorgatója, Minden Koszos Mágus Réme, Nagytiszteletű és Fényeselméjű Belfürkészés Bubor Herceg (szintén Erimar gyűjtéséből).

Marad még a kérdés, vajon milyen fegyvereket használhatnak? A válasz: bármit. Egy maggan minden eszközben a fegyvert keresi, és követhetetlen logikával válogatja gyilkoló szerszámait. Természetesen a legtöbbben a jól bevált, mondhatni hagyományos eszközökhöz nyúlnak, úgymint kard, bárd, stb. De a rohamozó magganok közt nem ritka a sodrófát, kapát, köpülőfát, sőt, nehéz gyertyatartót lengető egved. Páncélzatuk is meglehetősen változatos. Alapvetően egy maggan merev, rosszul kikészített bőrruhát visel, amire aztán különböző módszerekkel mindenféle fémdolgot erősít; például fémtányér, bádognögge, törött kard. Persze, ha netán sikerül zsákmányolniuk, úgy szívesen viselnek igazi vérteteket is.



A büszke tulajdonos semmi pénzért nem mond le a megszerzett vértől, még akkor sem, ha az egyáltalán nem jó rá. Így vagy úgy, de magára aggatja – ha másképpen nem megy, hát részleteiben –, s úgy indul a csatába, mint valami hadúr. A nagyobb méretű láncingeket például kedvtelve viselik többszörösen magukra tekerve.

Összeségében elmondható, hogy vértjeik 1 SFÉ-nél nem jelentenek többet, kivéve, ha a maggan véletlenül tényleg az ő méretére készült, helyesen felöltött páncélzatot visel. Ebben az esetben a rendes SFÉ-t kapja, de az ilyen eset ritka, mint a fehér holló. Pajzsként ormóttan deszkából ábdált készségeket használnak, ezek tízzel növelik a VÉ-jüket. Fém pajzsot – az igazán könnyűek és kis méretűek kivételével – a súlyuk miatt nem hordanak.

A maggan két legjellemzőbb tulajdonsága az ostobaság és a hiúság (bár egyesek harmadikként megemlítik a szagukat is). Azt azonban meg kell hagyni, a magganok rendkívül bátrak és vakmerőek, a csatában mindig utolsónak futnak el. Már, ha tudnak...

Lakatos Péter



... ahol a fantázia valósággá válik...

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

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

Trollbarlang Buda:
Bp. Déli pu., Uzletsor
Tel: 115-2845
(Déli hanglemezbolt)

VINCZE LILLA

KÉT HOLD



+3
FANTASY
VERZIO

M

E

G

J

E

L

E

N

T



KAZETTA

CD

& KÖNYV

ALAKBAN



KIADJA A VALHALLA RECORDS KFT. TERJESZTI A RECORD EXPRESS – 1123
BUDAPEST, RÁTH GYÖRGY U. 6. TEL/FAX: 212-2287. A KÖNYV KIZÁRÓLAGOS
TERJESZTŐJE A TÓTHÁGAS KFT – 1047 BUDAPEST, PERÉNYI ZSIGMOND U. 15.

A Sivatatag Rózsái

AZ I. M.A.G.U.S. BAJNOKSÁG GYŐZTES CSAPATÁNAK LEÍRÁSA

Különös aktualitással bír ez a cikk, az alább olvasható NJK-k nem is olyan rég, mint játékosok győztek a RÚNA táborban. Így aztán a Kis Mészárosnak könnyű dolga volt — az élő játékosok álltak modell a parti ábrázolásához.

Ynev országútjait számtalan vándorkomédiás-társulat járja, mindegyik története valóságos regény. Tagjaik többnyire átéltek már számos furcsa és veszélyes kalandot, melyek lényegében sokat próbált kalandozókká tehetnék őket, ennek ellenére csak igen kevesen nevezik magukat kalandozónak. (Eltekintve jelen esetben a bárdoktól, akik ugyan tág értelemben szintén beletartoznak a csepürágók népes táborába, ám szemben a többiekkel, mindahányan kalandozónak nevezik magukat – valljuk be, némi joggal.)

A következőkben egy olyan vándortársulatról mesélek, akik szintén nem akartak kalandozók lenni, de a sors másként határozott. Életükben eljött az a pillanat, amikor a Shanice bérci közt megbúvó kolostorban öt szerzetes öt új lapot nyitott a M.A.G.U.S.-ban, az öt halandó számára. A lapok lassan telnek kalandjaik krónikájával, és remélhetőleg még soká ér véget a fejezetük.

Zubair Dzshahankar

A Taba el-Ibara mélyén, távol az ismert oázisoktól, de nem túl távol a karavánutaktól rejtőzött egy kicsiny oázis. Sharazaar ibn el-Fahrid uralta. Sharazaar sejknek nevezte magát, ám a vezetése alatt álló törzset sivatagszerte, mint útonállók gyülekezetét ismerték. A sejk korántsem szegényelte ezt, mi több, még büszke is volt a hírére. Számtalan feleség és ágyas leste a kívánságát, s mivel nagy természettel áldotta meg Galradzsa, gyermekeit voltaképpen már meg sem tudta számlálni.

Zubair Dzshahankar a rablósejk sokadik feleségének sokadik fiaként látta meg a napvilágot. Kemény iskola volt számára a sivatag haramiái közt eltöltött gyermekkor. Szinte minden áldott nap meg kellett verekednie a hasonló korú – avagy nem ritkán idősebb – lurkókkal a legváltozatosabb sérelmek miatt, hiszen a felnőttek sohasem szóltak bele az ifjak civakodásaiba. Úgy tartották, aki nem tudja kiverekedni a maga igazát, annak nincs is igaza. Ezt a szabályt nagyon hamar megtanulták a gyerekek. Zubair pedig jó „tanuló” volt – mire betöltötte tizedik esztendejét, általában neki lett igaza a felmerülő vitákban, még akkor is, ha a vitapartner netán három-négy évvel idősebb volt nála.

Aztán elérkezett az idő, amikor a többi kölyökkel együtt handszárt nyomtak a markába, és elkezdődött a sivatagi rablók kemény kiképzése. Megtanult vívni, tevegelni és lovagolni. Megismerte a sivatagi túlélés fortélyait, kiváló felderítő lett belőle. Született tehetsége révén, páratlan képességű törvetővé fejlődött, még maga Sharazaar is felgyelt rá.

Nem volt még tizenöt éves sem, amikor a sejk közvetlen utasítására részt vett első portyáján.

Gyönyörű, csillagos éj óvta őket, a költő szerint: „Ilyenkor az istenek Szent Fénye átszűrődik a mennybolt fekete bársonyán.

Ilyenkor a nap gyilkos tüze csak rossz álom, és az esti enyhe szél szerelmesen simít végig a homokon.”

Azon az éjjelen Zubair először ölt embert.

Azt az éjszakát még számtalan követte, a karavánok megtanulták félni Sharazaar bandáját. Zubair mindig az elsők közt harcolt, amikor a haramiák rátértek a kereskedőkre.

Évek teltek, s Zubair egyre magasabbra tört a csapatban. Ám még húsz esztendősem volt, amikor a szerencse elpártolt Sharazaarától – egy hajnalon Al Abadana katonái rajtaütöttek a sejk és csapatán. Zubair, szerencséjére, nem tartózkodott a táborban, néhány társával a legutóbb rablott holmit kísérték egy kereskedőhöz. Amikor a csapat visszatért, már csak néhány túlélőt találtak a tépett pálmák alatt. Köztük volt Zubair húga is, a számtalan testvér egyike. Most, hogy a család ily hirtelen megfogyatkozott, az ifjú és a lány – Ateha – kapcsolata sokkal szorosabbá válhatott, mint korábban bármikor. Ennek ellenére, a következő bő félév nem tartozott Zubair legkellemesebb emlékei közé.

A csapat túlélői lassan szétszéledtek vagy meghaltak; hamarosan eljött a nap, amikor a két testvér végképp magára maradt.

Ateha szép lány volt, és ez nem kerülte el egy gazdag kereskedő figyelmét, aki népes és jól felszerelt karavánnal, számtalan fegyverrel járta a Taba el-Ibara városait. A testvérek és a kereskedő találkozására egy névtelen porfészekben került sor, ahol a karavánok és az utazók épp csak megpihenni állnak meg. A település mindössze néhány tucat fehér házikóból és keveske, a könyörtelen napsütésben kókadózó pálmából állt – említeni sem lenne érdemes. Ám ebben az időben tartózkodott az oázisban egy másik lány is, aki Zubair későbbi életében döntő szerepet játszott.

Fatima el Chuto

Mit tehet egy árva leányzó, ha az istenek az átlagosnál nagyobb erővel, és ehhez nem túlságosan nőies alkattal áldották (verték?) meg? Nos, Fatima számára nem sok választás maradt. Kászim ibn el-Faht, egy öreg, megrokkant gladiátor vette szárnyai alá az utcán kódorgó, fiatal, de ijeszítően erős lányt, aki több alkalommal is lopás gyanújába keveredett – valljuk be, joggal. Kászim, aki valaha jó nevű gladiátor volt, ekkor már hatvan is elmúlt, ám tehetséges tanárnak bizonyult, s a lányból kiváló fegyverforgatót nevelt.

Miután Kászim meghalt, Fatima két jatatágra akasztva övébe elindult, maga mögött hagyva a várost, mely az öreg sírját s a lény eddigi életének minden emlékét rejtette, és egy karavánnal nekivágott a sivatagnak. Pénzt csupán egyetlen módon tudott szerezni: útja során pénzdíjas viadalokra nevezett be.

Nem vette el a kedvét az sem, hogy mindjárt az első küzdelme alkalmával feltépte az arcát egy harcikutya; a heg örök életre megbélyegezte.

Teltek az évek, s ahogyan ennek történnie kellett, Fatima egyre gyakorlottabb lett. Számtalan nagyszájú ifjú emlegette meg a vele való találkozást, de nem egy tapasztalt gladiátort is megszégyenített. Így vándorolt városról városra, ha úgy hozta a rossz sors, akár egyetlen falat kenyérért kockára téve az életét.

Aztán eljött a nap, amikor egy isten háta mögötti porfészekben meglátott egy ifjút, aki egy fiatal lánnyal utazott. A magas, izmos,

szénfekete hajú férfi igen megtetszett neki, noha Zubair – hiszen ki más lett volna – szemlátomást nem törődött vele. Fatima egyre féltékenyebb lett a fiatal lányra, akiről azt hitte, Zubair kedvese.

Egy éjjelen észrevette, amint Zubair elköt egy lovat, és nekivág a sivatagnak – egyedül. Ez felkeltette a harcos leány érdeklődését; mi tagadná azt hitte, a szeretőjét megunva, Zubair egyedül akarja folytatni az Útját. Úgy vélte, eljött az ő ideje.

Az ifjú ekkor fedezte fel húga eltűnését, akit a módos kereskedő vitt magával. Az emberrablók nyomába eredt, s ilyképpen eleinte meglehetősen bosszantotta az őt követő sebhelyes lány. Egy alkalommal össze is csaptak, ám később mégis megbékéltek; Zubair bizalmába fogadta Fatimát, s együtt folytatták a lányrabló kereskedő üldözését.

Regénybe illő tett volt, ahogy a két dzsad, mint két kíméletlen árny, heteken át követte a karavánt, s minden éjjel megölték néhányat a kereskedő kísérői közül. Az emberek már azt suttozták, átok ül felettük, s egyre-másra szökdöstek el. Persze, a kereskedő tudta honnan fúj a szél, és még jobban őriztette az őldozatát. Ám Ateha, aki előtt nem maradhatott rejtve a tény, hogy testvére sivatagi ördöggént immár harmadára csökkentette a fegyveresek létszámát, egy éjjelen kijátszotta őreit, s megszökött. A kereskedő valamely nyugtalan kezű katonája pedig, akit megfévesztett a sötét, s az idegeit kellően megviselték az éjjelente rendszeresen bekövetkező gyilkosságok, lelőtte a menekülő lányt.

Zubair, amint megtudta, hogy Ateha meghalt, tomboló dühében még aznap éjjel megtámadta a tábor. Fatima, bár öngyilkos dolognak tartotta a támadást, vele tartott. Örjögve rontott Zubair a táborra, mindegyre a kereskedőt kutatva. A bosszú istenei velük voltak; a megfogytakozott, megfélemlített katonák nem tudtak nekik ellenállni. A kereskedő maga is szörnyű halált halt a bosszúszomjas Zubair kezei közt.

Azon az éjjelen az ifjú dzsad elvesztette a hűgát, ám életre szóló barátságot kötött Fatimával.

Zulfikaar Fatah-Dzsomba

El Hamed szülötte, egy helyi nemes és egy külhoni szőke szépség gyermeke. A nő más asszonya volt, akit férje El Hamedban hagyott, míg ő a sivatagot járta portékáival.

Zulfikaar életének első tíz éve vastag könyvet töltene meg, ha részletekbe menően el szeretnék sorolni, miként lett a félvér csecsemő – akit amúgy egy idősebb szolgáló nevelt – igazi tolvaj (mint a környéken majd' minden utcagyerek). Tíz esztendősen azonban rajtakapták lopás közben, s csak az emír lányának esküvője alkalmából kihirdetett közkegyelem mentette meg attól, hogy a bakó levágja a jobb kezét. A megrázkódtatás hatására úgy döntött, elhagyja El Hamedet. Nem jutott azonban messzire: alig félnap járóföldre Hamedtől haramiák fogságába került, akik eladták rabszolgának. A szerencse ekkor sem hagyta el. Juszuif ibn el-Kalib ben Shorankar, a híres költő vette meg – Al Abadana egyik legmegbecsültebb művészához került tehát.

A költő nemesi sarj volt, és rendkívül gazdag. Számátlan karavánja járta a világot a Taba el-Ibarától Yllinorig, Eriontól Sempyerig. Juszuif ibn el-Kalib azonban csak a művészetekkel foglalkozott, s ilyképpen hamarosan felfedezte Zulfikaar természetes zenei tehetségét. Tanítani kezdte hát a fiút.

A kis tolvaj hat éven át mindent megtanulhatott, amit maguk a finom nemesifjak. Elsajátította a betűvetés és olvasás tudományát, végigböngészhetette gazdája gazdag könyvtárát, megismerkedett a vivás tudományával. Tizenhat éves korára már igazi remekműveket írt, Abadanában a dzsahnszan (dzsad fúvóshangszer, gyakorlatilag két egymás mellé illesztett furulya) elismert mestere lett.

Ez idő tájt a tehetséges ifjúnak – akit időközben gazdája felszabadított – másik tanítója is akadt. Messzi, északi országból érkezett a vándorénekes, aki beavatta a fiút a bárdmágia rejtelmeibe. A tanításnak azonban ára is volt – a bárd a fiú gazdag ismerőseinek körébe akart beférkőzni. Zulfikaar így akaratán kívül egy roppant kellemetlen lopási ügybe keveredett, pedig – az istenek látták lelkét – mióta csaknem lecsapták a kezét, nem lopott senkitől.

Menekülnie kellett. Azzal a kellemetlen tudattal hagyta maga mögött Abadanát, hogy tanítója és jötevője, Juszuif ibn el-Kalib, hálátlan gonosztevőnek tartotta.

Nehéz esztendőket következtek. Visszatért El Hamedba, ahol egy, a városállamok felé tartó kereskedőcsapathoz akart csatlakozni. Mivel a fiatal legényt egyetlen kereskedő sem szerződtette, ismét lopni kényszerült – ám a jóképű ifjú csakhamar rájött, hogy nagy

hatással van a nőkre. Hamarosan számtalan szeretője tartotta el. Így élt közel négy gazdag, illatos évig, de ahogy az már lenni szokott, egyik szeretője véletlenül lebuktatta. A féltékeny férj bevádolta őt és az asszonyt, házasságtörésért. A nőt megkorbácsolták, a menekülő Zulfikaar üldözőbe vették. Tisztában volt azzal, hogy a törvény igen szigorúan jár el a bűnösrel szemben – ezúttal nem a kezét vágják le.

Másodjára is hátat fordított hát El Hamednek, mégpedig igen sebesen. Kalandos időket élt meg, míg végül az Al Hidema emírségben ismét végveszélybe került; egy furcsa párnak köszönhetette, hogy mégis életben maradt.

Természetesen ismét nőügyről volt szó, ezúttal a szegyenbe hozott, s ennek ékes bizonyágát egyre szembetűnőbben hordozó lány bátyja akarta sögorként, vagy kiterítve látni Zulfikaart. Az ifjú úgy érezte, a kettő között számára nincs semmi különbség, ezért inkább menekülőre fogta a dolgot. Fatima és Zubair akkor léptek közbe, amikor a testvér és a népes, felbőszült rokonság a végső leszámolásra készült a megszorult csábitóval szemben.

Zulfikaar ugyanis – tapasztalt lévén már az efféle dolgokban – jó előre megfizette Fatimát és Zubairt, hogy időben kimenekítsék a városból, ha túlzottan felforrósodna a lába alatt a talaj.

A dolog után hármásban vágtak neki a sivatagnak. Pénzt szükség esetén verekedéssel, vagy Zulfikaar jóvoltából zenéléssel szereztek. Lassan sajtáságos kis műsört állítottak össze; Zubair tőrdbálóként, Fatima zsonglorként, Zulfikaar természetesen mint zenész és versmondó lépett fel. Hamarosan már egy öszvérvontatta batárral vándoroltak, és úgy döntöttek, körülnéznek a nagyvilágban. Erre nem csupán olthatatlan érdeklődésük vezette őket, jelentős ösztönzést jelentettek a pribékek is, akik egy bosszúszomjas atya jóvoltából Zulfikaart kergették. A leszámolásra egy sivatag széli szerájban került sor.

A bérenceknek persze beletört a foguk a három mutatványosba. Pedig akkor még nem volt teljes a „társulat”. Negyedik tagját éppen ott, abban a koszos, kopott szerájban „szerződtették”.

Ahmed Ali Asszad

Nemesi család gyermekeként látta meg a napvilágot, gyermekkorát fényűző palotában töltötte Al Abadanában. Rendkívül okos gyerek volt, s mivel ötödik fiúként született, nem várt rá komoly szerep a családban – apja Lar-Dorba küldte tanulni.

Ahmed kiváló tanuló volt, könnyedén vette az első akadályokat, könnyebben, mint legtöbb iskolatársa. Minden tanár példaként állította a többi növendék elé. Dzsad származása miatt mesterei biztosak voltak abban, hogy Sahred nyomdokaiba lépve nekomantának fog tanulni, ha eljön az idő, hogy belépjen a lar-dori Belső Iskolába.

A sors azonban másként határozott. Az ifjú Ali, talán a dicséretnek hatására, túlértékelté saját képességeit. Ellustult, és igen korán rászokott a laza élet gyönyöreire. Ideje legnagyobb részét kocsmákban töltötte, és hamar nagy ismerőjévé vált Ynev itálainak és bódító szereinek.

Egy mester mégis akadt, aki az alig tizenöt esztendősen ifjú dzsad hóna alá nyúlt. Nem akarta, hogy a kivételes tehetség elvesszen a tudomány számára. Ösztönzésére Ali összeszedte magát, és sikeres vizsgával elérte, hogy felvegyék a Belső Iskolába, ahol is leginkább az alkimia és a herbalizmus tudományának tanulmányozásába merült. Ehhez kapcsolódóan a mágikus szakok közül leginkább a természetes anyagok mágiája érdekelte.

Pártfogója és mentora azonban nem sokkal később Pyarron utasítására elhagyta az iskolát – több mesterrel egyetemben –, valamiféle titkos küldetés miatt.

Távollétében a könnyen hajló ifjú ismét egyre lustább lett. A szigorú intézmény nem tűrte meg a kilengéseket, Ali így rövidesen a kevésbé kemény Nyugati Iskola tanulói között találta magát.

Azok a fiatalok, akikkel annak idején Ali együtt érkezett, huszonegy évesen befejezték tanulmányaikat, és megkapták botjaikat. Ő azonban az új helyen csak tovább züllött... Huszonhét esztendősen még mindig az iskola tanulója, de már csak megtűrni mesterei, amolyan örök bütöndarabnak számít a hallgatók között.

Ekkor tért vissza egykori mentora az iskola falai közé. Megdöbbenve tapasztalta, hogy egykori tehetséges tanítványa amolyan mindenki bohócaként, még mindig az intézmény hallgatója. Ismét felkarolja az akkor már súlyos alkoholista Ali-t. Hallatlan kitarással leszoktatja az ivásról, és hamarosan – huszonkilenc éves korára – Ahmed Ali Asszadot a Lar-dori Nagytanács elé állítja. A fiatalember életének legfényesebb pillanata, amikor nyolc évvel egykori társai után végre átvetheti mesterétől a varázslók botját...

Az iskolát elhagyva, visszatért a Taba el-Ibarába. Abu Baldekből telepedett le és számtalan megbízást kapott, lévén igen tehetséges alkímista.

Egy napon azután igen komoly feladat elé állították – zsoldoscsapat kíséretében kellett a sivatag mélyére hatolnia, s felkutatni egy karaván nyomát, amely hihetetlen értékű árujával veszett oda.

A kutatócsapatot homoki támadták meg, Alin kívül senki sem élte túl az összecsapást. A varázsló napokig bolyongott a sivatagban, mire egy portyázó csapat rátalált. Visszavitték Abu Baldekbé, de nem tudta kiheverni a szörnyű élményt. Két évvel azután, hogy átvette botját mesterétől, egy éjjelen ismét merev részegre itta magát. Ettől az éjszakától kezdve többé nem volt megállás. Egyre többet volt részeg, vagy bódult valami kábítószertől. Ez utóbbit többnyire a saját laboratóriumában állította elő, bár még dolgozott mások megrendelésére is.

Felelőtlenége hamar bajba sodorta – részegen kísérletezve, felrobbantotta műhelyét, sok járókelőt megölve. A részekre azonban vigyáznak az istenek, Alinak egyetlen hajszála sem görbült meg. A városból ellenben elkergették; ettől kezdve a részeges varázsló a sivatagot járta. Lelke mélyén persze szégyellte magát, s botját rongyokba rejtve cipelte magával.

Néha magányos és józan pillanataiban lefejtette botjáról a rongyokat, és elmerengett saját sorsán. Akarata azonban túl gyenge volt, már nem tudta

abbahagyni az ivást.

Egyre mocskosabb helyeken tűnt fel, bármi alantas munkát elvégzett egy korty italért. Maga sem tudta hányszor verték, szégyenítették meg. Nem váratott sokáig magára a Fatima nap, amikor egy poros szerájban, valahol a Taba el-Ibara szélén lopni kényszerült, hogy ital utáni vágyát kielégítse. Persze rajtakapták a legyengült emberroncsot, s a tulajdonos szolgálai csaknem agyonverték.

Fatima megkönyörült a szerencsétlen, sietve szétdobálta a felbőszült szolgálakat.

Ali felépült, és hasznos tagjává vált az ekkor már „A Sivatag rózsái” néven működő együttesnek. Igazi búvész lett belőle, a színpadon sosem alkalmazott varázslatot. A batárban kisebb laboratóriumot szerelt fel – hamarosan az általa készített kenec és gyógyszerek is a társaság bevételi forrását növelték.

Az ivásról persze nem tudott leszokni. Véget nem érő társasjátékká vált közte és Fatima közt a dugittalok elrejtése illetve megtalálása.

Telt múlt az idő; a batár lassan a délvidék összes városállamában megfordult. Oldalára Zubair felfestette a vevőcsalogató mondatot:

„Minden bajra ír vehető,
Itt jó Ali, a Csodatevő!”

Útjuk során mindegyre bajba keveredtek Ali ivászatai vagy Zulfikaar nőügyei miatt. Több különös kalandot vészeltek át együtt, melyek során szert tettek egy mágikus köpenyre is. Erről Ali hosszas vizsgálódása nyomán kiderült, viselőjét láthatatlanná teszi. Egy másik esetben Zubairnak sikerült beszereznie egy csodálatos jann szablyát.

Zubair és Fatima remek párt alkottak, ha verekedésre került a sor. Az idők során egyfajta páros harcmódot fejlesztettek ki, ami még ütőképesebbé tette kettőstüket.

Ali – a köpenyügyet leszámítva – inkább csak nyűg volt a többiek nyakán, ha kenyértörésre került a sor. Kiszáradtatva azonban eljött a pillanat, amikor levette varázslói botjáról a rongyokat, és megmutatta a többieknek, hogy semmit nem feledezt el a tanulmányaiból. Örök átokként lebegett azonban felette az alkohol vonzása, aminek Ali továbbra sem tudott ellenállni.

A négy dzsad sorsa szorosan összefügg még egy emberével. Az illető nem dzsad, és csak évekkel az imént elregélt események után találkozott a mutatványosokkal. Ő volt az, aki először rángatta a társaságot olyan ügybe, mely már valódi kalandozókhöz méltó tettekre kényszerítette őket.

Sheramar ar Sharan

Pyarroni származású, kisnemesi családban született. Gazdag nagybátyja iratta be Lar-Dorba, bár apja nem akarta, hogy – úgymond – teletömjék a fejét mindenféle ostoba és veszélyes tudománnyal.

Sheramarnak azonban más volt a véleménye. Szorgalmas és tehetséges tanítványnak bizonyult, így nem okozott meglepetést, amikor megnyíltak előtte a Belső Iskola kapui.

Itt Sheramar a demonológia tudományát választotta, de rendkívüli érdeklődést mutatott az isteni mágia iránt is.

Tanulmányai alatt egyre közelebb került a valláshoz, majd mesterei ajánlására visszatért szülőföldjére, Pyarronba, ahol az Adron-papok iskolája áll.

Itt sikeresen befejezte tanulmányait, és Adron felszentelt papja lett.

Rövid idő alatt számos küldetésben mutathatta meg rátermettségét és istenéhez való feltétlen hűségét.

Egy kevésbé veszélyes, ám igen fontos küldetése után Erionban pihent, amikor egy ifjú hölgy kérte segítségét. A fiatal pap elfogadta a felkérést, és – jobb híján – a fogadó-jában megszállt vándortársulatot kérte fel kísérettül.

Mint utóbb kiderült, a társulat nem csak álcaként remekelt, de ha szorult a hurok, ütőképes csapatot alkotott.

Útjuk száz veszélyen át vezetett, melynek során csúf összeesküvést lepleztek le. Megjárták az Elátkozott Vidéket, (Ali legnagyobb szomorúságára itt elpusztult a szamara), azután visszatértek Erionba, és felszámoltak mindenkivel, aki a vesztükre tört.

A hihetetlen kaland végén Sheramarnak eleget kellett tennie egy felelőtlen ígéretnek. Történt ugyanis, hogy amikor az Elátkozott Vidéken már sokadszor keveredtek igen-igen szorult helyzetbe, azt találta ígérni Alinak: ha netán túléljük az eseményeket, ő bizony leissza magát a sárga földig, a varázslóval az oldalán. Túléltek.

Az ígéret betartására Ali szigorú felügyelete mellett, egy kis falu fogadó-jában került sor, ahol Adron felszentelt papja és Lar-Dor varázslója három napig nem jőzanodott ki. Ez alkalommal még Fatima is szemet hunyt a dolog felett.

A négy dzsad és az Adron-pap azóta is Ynevet járja, új kalandokat keresve.

A Sivatag Rózsái néven híressé vált karakterek adatai a 21. oldalon találhatóak meg.



TODVAR



Lovagvár a bércek árnyékában

Todvar a Gorvikot a Kereskedő Hercegségektől elválasztó Manta an Gorvik hegység északi nyúlványa, a Corrada legmagasabb csúcsánál fekszik, a Dargetta Fennsíkon. Közel s távol nincs egyetlen emberlakta település sem, egyetlen út vezet fel mindössze a fennsíkra, a hegység keleti lábánál fekvő falvakból. Az út nyáron is lovat és embert próbáló, két hetet vesz igénybe, míg télen a mély hótól teljességgel járhatatlan.

A bércek tövében megbúvó vár minden szempontból önellátó, az ide költöző lovagoknak a világ dolgaitól való tökéletes elszakadást kínálja. Magányra és elmélkedésre ennél külön helyet keresve sem találni a heves érzelmek korbácsolta Gorvikban.

Terda Radovik an Varvik

A történetírók így ismerték meg, korábbi nevééről semmit nem tudni. Saját bevallása szerint varviki nemesi családból származott, de születésének pontos helyét és körülményeit homály fedi. Eleinte kalandor-lovagként hívta fel magára a figyelmet – máig tisztázatlan miként, de már fiatalon rendkívüli fegyverforgató vált belőle.

A Terda Radovik an Varvik nevet hercegi rangra emelkedésekor vette fel, s ugyanezen néven koronáztatta magát a kardja erejével egygyé kovácsolt Gorvik királyává. Életútja és mágikus vonzerejű személyisége máig a lovagok példaképe szerte az őt tartományra szakadt országban.

Uralkodása ötödik esztendejében éppoly titokzatosan tűnt el, ahogyan korábban a semmiből felbukkant. Gyakran hasonlítják a tarlótüzhöz, mely apró szikrából megnövekedvén, tomboló hevével hatalmas területeket perzsel fel... majd hirtelen kihuny.

Radovikánus Lovagrend

A Radovikánus Lovagrend Gorvik összes tartományában, de elsődlegesen Varvikban számos rendházzal rendelkezik. Bármelyik tisztavérű, született gorviki nemesember tagjává lehet, amennyiben kellő tisztelettel viseltet a Névadó Nagymester, Radovik iránt. Egyébiránt a Radovikánus Ynev tán legnyitottabb lovagi szervezete; rendházaiban a legváltozatosabb eszméket és nézeteket vallják – olykor egymással szöges ellentétben állókat is. A Lovagrend tagságának túlnyomó részét az ország területén

szétszórtan, váraikban és kastélyaikban élő nemesurak alkotják, kik ifjúkorukban néhány esztendeig valamelyik Radovikánus rendházban nevelkedtek. Ők lakhelyük vagy elvi közösségük alapján úgynevezett „nyitott” Radovikánus rendekbe tömörülnek; maguk közül választanak hadurakat és főhadurat, s csak alkalmanként gyűlnek össze. Némelyikük ellenben örökre hű marad a rendházhoz, ahol ifjúkori tanulmányait végezte, s azon Radovikánus Rend „külső” tagjaként él.

A Radovikánus Lovagrend elitjét kétségtelenül a rendházak jelentik. Ezek legtöbbje nemesifjak nevelésével is foglalkozik, a végleges elkötelezettséget vállaló lovagoknak pedig otthont és életcélt nyújt. A rendházak széles palettáját kínálják a lovagi életmódnak: akadnak közöttük különféle harci és paplovagi rendek – az egyik legkülönösebb közülük a Todvari Rendház.

Todvari Rendház

A todvari rendház a Névadó Nagymester, Terda Radovik an Varvik emlékének őrzését tartja elsődleges feladatának. Todvar falai közt a lovagok Radovik szokásai és tanításai szerint élnek: az Ő kedvteléseinek hódolnak, az Ő harcmódot igyekeznek elsajátítani, s az Ő mentalitását kísérlik meg magukévá tenni. Azon túl, hogy ekként mindent megtesznek az azonosulás érdekében, a rendház papjainak segítségével rendszeres, liturgikus tartalmú szertartásokat és meditációkat is végeznek, melyek felkészítik testüket és szellemüket Radovik lelkének befogadására. Mondják ugyanis, hogy Radovik lelke, ha a haza érdeke megkívánja, olykor megszállja a feladatra legalkalmasabb todvari lovag testét, hogy általa segítse Gorvikot. A legenda igazáról mit sem tudni, ám tény, hogy a Todvari Rendház lovagjai alkalmanként emberfeletti tettekre képesek.

Épületek, helyiségek:

Öregtorony	Rendház	Apátság
Tornaudvar	Barbakán	Itatódvar

Öregtorony

A földszint egyetlen hatalmas, egybenyitott tér: ez a lovagterem. Az első emeleten két további nagyterem kapott helyet, a Vadászterem és a Fogadóterem. A következőn a Kancellár, a Szertartásmester és a Fegyvermester lakosztálya, valamint egy vendéglakosztály; ez utóbbiba költözik le alkalmanként a Főhadúr, amikor nála magasabb rangú vendég érkezik a várba. (Ilyen lehet a Radovikánus Rend nagymestere, vagy bármelyik tartomány hercege avagy bíborosa – és természetesen a Király, amikor az ország egységes.) Ilyen alkalmakkor a gorviki etikett előírásai szerint átengedi a teljes legfelső szintet a legmagasabb rangú vendégnek. A padlás körül kiugró kerengő vezet körbe a torony külső falán, ahonnan állandó őrsgét tartja szemmel a lovagvárat és környékét.

Az Öregtorony sarkaihoz tapasztott kisebb fiatornyokat nem utólag toldották a központi toronyhoz – ahogyan az számtalan gorviki várban megfigyelhető –, hanem azzal egyidőben építették. Egy szinttel alacsonyabbak, hogy ne zárják el a kilátást a legfelső szint ablakai előtt. Itt futnak zárt házukban a csigalépcsők, minden szinten zárható ajtajuk nyílik mind az Öreg, mind a fiatoronyba. A fiatornyok földszintjén és emeletén összesen nyolc kisebb terem található, ezekben lovagi társaságok különülhetnek el, vagy alkalmanként vendéglakosztályként is felhasználhatók. A legfelső emelet minden fiatoronyban a rendház egy-egy hadurának birodalma.

Lovagterem

A padlót színpompás rozetták borítják – megannyi kőintarziával készített lovagi címer. Hogy címerét itt láthassa viszont, ez minden Todvarban megforduló lovag álma, ám az óriási megtiszteltetés csak a hadurak tanácsa által kitüntetett keveseknek jut osztályrészéül. A terem falaira ellenben minden lovag címerpajzsa felkerül, aki éppen Todvar falai között időz – körbepillantva rögtön megállapítható, ki érkezett meg illetve hagyta el a várat. Az északi fal főhelyét a legendás sárkányfej-trófea foglalja el, tőle jobbra függ a todvari, balra a főhadúri címerpajzs, alattuk pedig a négy hadúr jelvényei sorakoznak. A címerek alatt vastag subák, alább pedig kardok, buzogányok és egyéb lovagi fegyverek ékítik a nyerskő falakat.

A fiatornyokat a falaikba vágott széles boltívek csatolják a lovagteremhez, míg az emeletet elfoglaló kisebb termeket a keleti és a nyugati falak mentén ácsolt galéria köti össze, megközelítőleg kétszeres embermagasságban. Ezek alatt széles, kétszárnyú ajtó vezet a keleti falon az udvarra, a nyugatin pedig az Imaterembe. Az északi főfalon két magas és keskeny ablak nyílik a várfalon kívülre, a déli, a konyha felőli oldalon pedig két tág tűzterű kandalló gondoskodik a fűtésről.

A lovagterem legjellegzetesebb berendezési tárgya a hosszú, T-alakú asztal és a hozzá tartozó magas támlájú székek. A T szárának két oldalán ülnek a lovagok és a vár más, kiváltságos lakói, míg a főhely és a nagyobb, trónszerű karszékek természetesen a főhadúré, s oldalán a haduraké.

Vadászterem

A Todvar környéki hegyek óriási érintetlen erdőségekben és számtalan fajta vadban gazdagok. A vár tucatnyi szakképzett vadász és erdőkerülőt foglalkoztat, konyhája általuk szerzi be napi több szekéralj hússzükségletét. Ugyanakkor – a Radovik-példát követendő –, a lovagoknak is kedvelt szórakozása a vadászat, amit (Gorvikban egyedülálló módon) a régi shadoni lovagi vadászat szabályai szerint űznek. A vadászatot lefűző kürt-szóig minden résztvevő csak egyetlen vadat ejthet, s a mustrán dől el, ki zsákmányolta a legnemesebb trófeát. A Vadászteremben őrzik a nyertes trófeákat, megemlítve a vadászat időpontját és a koszorút elnyerő lovag nevét. A legrégebbi mementók közel ezer esztendősek, akad közöttük olyan teremtmény kitömött maradványa is, mely már rég kipusztult a todvari hegyekből, s akár egész Ynevről is. A gyűjtemény felbecsülhetetlen értékű; páratlan ritkaságokkal büszkélkedhet, melyek jelentős hányada sokkal inkább nevezhető szörnyetegnek, semmint vadnak.

A Vadászterem az Öregtorony harmadik szintjének felét foglalja el, padlóját – több rétegben – lenyúzott irhák borítják. A trófeák a falakon sorakoznak körben, egészen a mennyezetig betöltve a

helyet. A gyűlékony holmikkal teli terem világításáról hidegtűző mágius fények gondoskodnak, fáklyával, gyertyával tilos belépni ide.

Fogadóterem

A vár legnagyobb és legerősebben berendezett fogadóterme. A nagyobb létszámú avagy előkelőbb küldöttségeket fogadják itt – ez adott helyt a 3682-es egyesítést célzó tanácskozásnak is – más esetben a fiatornyok kistermei is megteszik.

A Fogadóterem padlóját, falait és mennyezetét intarziás farozották borítják, a falakat csatajeleneteket ábrázoló, óriási festmények ékítik. Körben bíborszín bársonnyal függönyözött, tágas ablakok nyílnak, elsősorban a vár északi oldalán ásitó szakadékra, a Dögveremre (gorviki nyelven Culudar). A termet a hatalmas, kerek, fényesre csiszolt ébenfa asztal uralja; körötte egyforma karszékek sorakoznak – számuk a huszonötöt is elérheti.

Rendház

A Rendház a várban élő lovagok és nemesfiak lakhelye. Az apródként ide kerülő gyermekek két beavatási szertartáson esnek át. Tizennegyedik életévük környékén fegyverhordozóvá avatják őket; ettől kezdve nem csak lovagi erkölcsöket, etikettet, vallási és világi műveltséget sajátíthatnak el, hanem a fegyverforgatást is. Valamelyik lovag személyes tanítványává, azaz fegyverhordozójává lesznek, s nyitva áll előttük az út a lovaggá ütés áhított szertartásáig. A nagy esemény tizennyolcadik évük elérkeztevel következik be – amennyiben a Todvari Rendház tagjává kívánnak válni. Azon ifjak, akik ehhez nem érznek magukban elegendő elkötelezettséget, avagy világi, netán családi ügyek időnek előtte elszólítják őket, egy év fegyverhordozói neveltetés után jogosultakká válnak, hogy tizennyolc esztendő koruktól fogva bármelyik „külső” Radovikánus lovagrend lovagjává üttessenek – természetesen a Todvarral történő főtárváltás után.

Kerengő

Terda Radovik an Varvikról az a legenda járja, hogy ülve egyetlen épkézláb gondolata sem születt soha, ellenben állva meghódította az országot. Mondják, fel s alá járkált, valahányszor gondolkodott vagy tanácskozott. Ezen szokásának állít emléket a vár kerengője, ahol a lovagok séta közben vitathatják meg mélyebb gondolataikat.

A Kerengőre három bejárat nyílik. A Lovagterem felőli tágas, kétszárnyú kapu rendszerint tárva-nyitva áll, hasonlóan, miként a Dormitóriumhoz vezető. A harmadik, jóval kisebb ajtót ellenben csukva tartják, ezen keresztül rövid folyosóra, majd az Itatódvarra juthat ki az erre barangoló. A Kerengő közepén kapott helyet a vár egyetlen belső udvara – fűvére csak a vár lovagai és a kertészek tehetik lábukat. A díszbokrokkal beültetett füves terület mélyére kövezett utacska vezet. Odabent szökőkút csobog: a padon pihenő, kőből faragott Radovik kupája tartalmát a földre – apró medencébe – üríti.

Dormitórium

A Dormitórium épületének földszintjén a Todvari Radovikánus Rend felavatott lovagai laknak. A lehetőségekhez képest tágas szobák falát évente újra meszlik, s a padló lakkal áteresztett deszkáit is rendszeresen csiszolják. Minden loagnak saját, külön szoba áll rendelkezésére, melyet saját igényeinek és izlésének megfelelően rendezhet be. Mivel Terda Radovik kedvelte a pompát, a Rend lovagai sem vetik meg a dús szőnyegeket, a kényelmes bútorokat és a drága dísztárgyakat. Ezen szokásuk jelentősen különbözik a más lovagrendeknél bevettől, ahol általában a puritánság dívik.

A puritánság ehelyütt a Dormitórium nyugati oldalára épített emelet alvótermeit jellemzi; ezek mennyezete jóval alacsonyabb, a falak és ablakok keskenyebbek. A négy kisebb teremben a fegyverhordozók laknak, a három nagyobbban pedig az apródok.

Vívóterem és fegyverterem

Terda Radovik an Varvik félelmetes harcos hírében állt. Vívótudományát több, íródeákok által lejegyzett fólíánsban hagyta

az utókorra; legszívesebben a lovagkard, a tőr kard és a tornakopja használatának fortélyait taglalta. A Rend lovagjai az előbbi kettő forgatását tanulhatják a Vívóteremben, a Névadó Nagymester tanításai alapján. A téli hónapokban idejük java részét itt töltik, hetente gyalogos tornákat rendezve maguk között.

A Vívótermet boltívek sora határolja el a Dormitórium folyosójától, falai mentén körben pados ülőfülkék sorakoznak. A terem padlóját különlegesen hosszú, simára csiszolt és lakkal áteresztett fenyődeszkák borítják, meszelt falain a vár történetének eddigi fegyver- és vívómesterei helyezhették el címerpajzsukat. A Vívó- és Fegyverterem teljhatalmú ura a mindenkori Fegyvermester; személye ehelyütt nagyobb tekintély még a Főhadúrnál és a haduraknál is.

A Fegyverterem kovácsoltvas ajtaját rendszeresen zárva tartják, a két kulcs egyike a Kancellár, másika a Fegyvermester nyakában lóg. Az elnyújtott arányú helyiségben egyetlen ablak sem akad, a falakon és azok mentén fegyverállványokon különféle lovagi és egyéb zsákmányolt fegyvereket, vértetek őriznek. Beszélnek, nem ritka közöttük az abbit és a mithrill, némelyikük pedig még mágikus hatalommal is rendelkezik.

Rúnatorony

Ynev-szerte minden jelentős várat védenek mágikus rúnák, elsősorban a Térmágia, de gyakorta a mágia más formái ellen is. Ezen mágikus védműveket mindig a vár valamely jól védhető pontján helyezik el, általában az egyik torony pincéjében. A todvari védőrúnák közös jellemzője, hogy folyamatosan kifejtik hatásukat: a vár területén semmilyen Térmágia nem jön létre, és a kandallótűznél nagyobb lángok szempillantás alatt kialszanak. Hasonló hatás vet gátat a telente odakint tomboló fagynak, a hideg a falakon belül csak jóval enyhébb mértékben érezhető.

A Todvari Rúnatorony feltételezhetően a vár legkorábban épült tornya volt, a legelső öregtorony. Erre utal elhelyezése is:

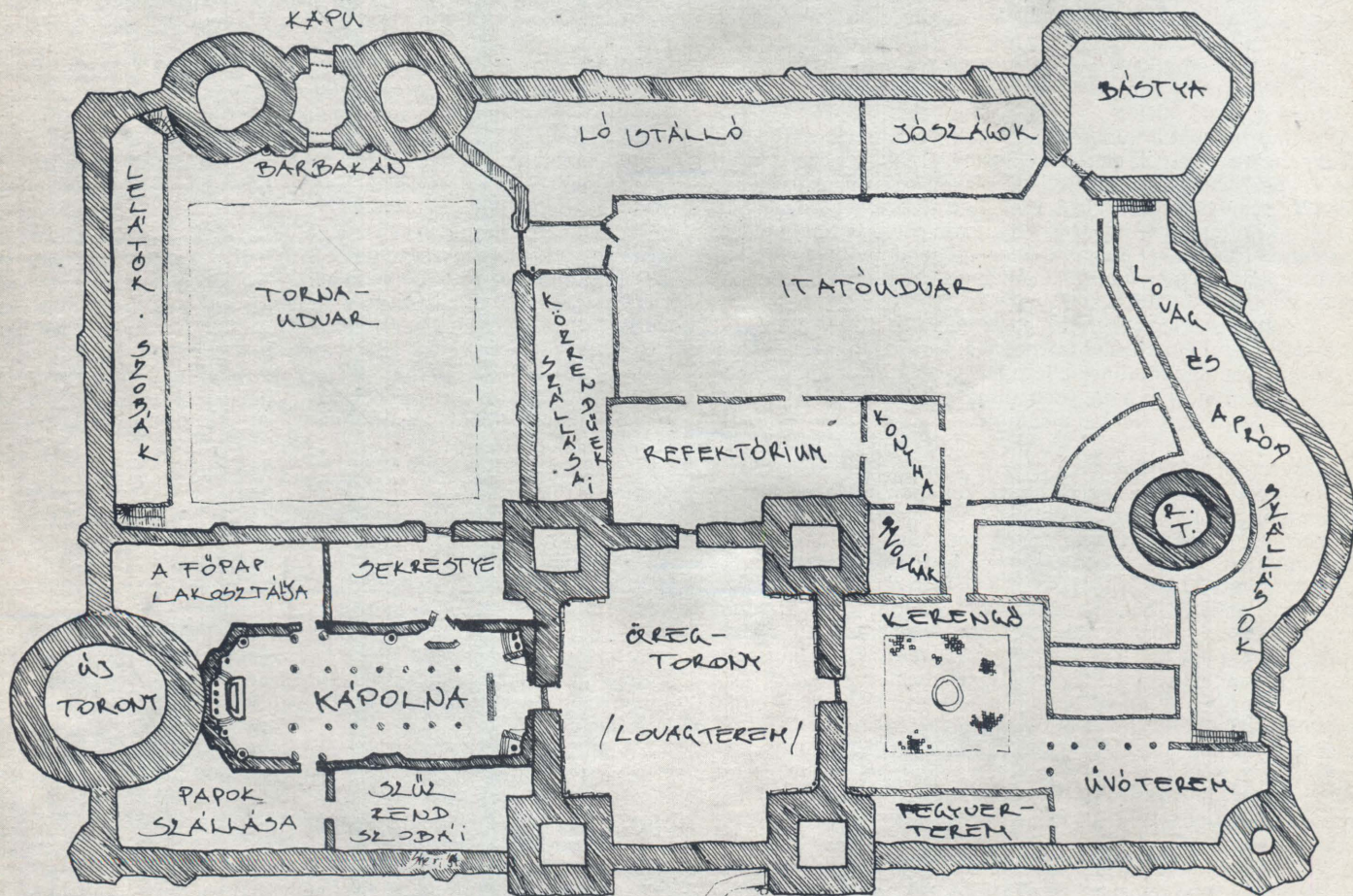
látványosan köré épült fel a Rend lovagjainak szállásául szolgáló Dormitórium és a nyugati várfal is. Az első todvari vár mára elbontott keleti fala minden bizonnyal a mai Öregtorony lábánál és az Itatódvaron keresztül húzódott.

A Rúnatorony föld feletti három szintjén ma a Rend könyvtára kap helyet; a könyvtárszolgálatot az Apátság két papja látja el. Az öreg földiánsok, szüette, faragott polcok és nyikorgó létrák birodalma ez. A várat védő mágikus rúnák odalent, a torony pincéjében rejtőznek, mágiától védett, jól zárható üregben. Az erőszakkal gyakorlatilag nyithatatlan ajtó kulcsát a Főhadúr őrzi, míg magát az ajtót a nap minden órájában a Rend két állig felfegyverzett lovagja.

Apátság

A legendás király, Terda Radovik an Varvik lelkének megidézésével sok pap és varázsló megpróbálkozott már. Mindhiába, mert a Todvari Radovikánus Rend papjai rendszeres emberáldozatokkal biztosítják Ranagol jóindulatát a Névadó Nagymester irányában, kit így senki nem képes akaratan kívül visszarángatni az Anyagi Síkra. Másrészt liturgikus célzatú feketemágiával lehetővé teszik, hogy Radovik lelke, amikor szükségét érzi, megnyilvánulhasson a Rend általa kiválasztott lovagjának testében.

Ezen kettős célzatú szertartások gerincét az önként halálba induló szüzeleányok feláldozása teszi ki, mivel az emberáldozat ezen válfaja különösen kedves Ranagol szemében. A Todvari Rendház papjai áldozatos munkával karonülő korú, árva leánygyermeket nevelnek fel, gondosan ügyelve ártatlanságukra és feltétlen odaadásukra a Kosfejű iránt. A leányok életük tizenhét esztendejében általában több gondoskodásban és örömben részesülnek, mint amennyi másként egész életükben osztályrészül jutna. Az idő elérkeztevel – neveltetésüknek hála – fanatikus gyönyörrel fekszenek az áldozótör alá.



Imaterem

A templomhajó méretű oszlopcarnokba a Lovagterem keleti falán nyíló kétszárnyú ajtón át lehet eljutni. Az ajtót a nap túlnyomó részében csukva tartják, csak a közös imádságok idején tárják szélesre. Napi három istentiszteletet tartanak, ezek valamelyikén minden lovagnak kötelessége részt venni, s a szolgák, katonák is bebocsátást nyernek. Az áldozati szertartásokon ellenben kizárólag a Rend lovagjai lehetnek jelen.

Az Imaterem padlóját a Ranagol templomoknál megszokott fekete-fehér, démonokat és más túlvilági teremtményeket ábrázoló kőintarzia borítja. A terem hátsó harmadának közepén áll a fekete obszidián oltár, rajta a Kosfejű szobrával, míg a falak mentén körben a legbefolyásosabb Sötét Angyalok kőmásai sorakoznak. Az Imateremben nappal is féltómagy uralkodik, fény csak a déli fal magasan elhelyezett, sötét kristállyal beüvegezett ablakain át jut be.

Az Imateremből az Apát és a papok szállására, valamint a sekrestyébe nyílik az ajtó. Az emeleti Szűzrend-házba csak a sekrestyén, majd azon túl az eunuch őrség szállásán át lehet feljutni.

Szűzrend

A Sekrestye kulccsal zárható, apró ajtaján csak papok, s az odabent lakók léphetnek be. A Szűzrend hat eunuch óre ritkán hagyja el szállását, legalább hárman mindig őrhelyükön maradnak; aki illetéktelenül lép tágas szobájukba, hamar megismerkedik kardjuk acéljával. Férfiember (hacsak nem felszentelt pap) nem teheti lábát az innen felvezető lépcsőre.

Az apátság északi szárnyának emeletén, a sekrestye és az eunuchok szállása felett kaptak helyet a szűzrendiek szobái. A vár északi falába vájt rácsozott ablakok a Dögveremre néznek, mely nevével ellentétben festői látványosság. A gyermekkortól felnevelt lányok ritkán hagyják el az emeletet, olyankor is eunuchok és papok kísérik őket. Hetente egyszer, zárt ajtók mögött imádkoznak az Imateremben, nyaranta pedig hosszú sétákat tesznek a vár melletti fennsíkon.

Épülő torony

A tornyot az Apátság bővítésére építik, elkészültekor a Szűzrendnek ad majd otthont. Egyetlen bejáratát az Imaterem keleti végében zárva tartják, holott az épületben egyelőre semmi érték vagy érdekesség nem található. Falai már állnak, a tető is elkészült, jelenleg az emeletet elválasztó födémeket ácsolják.

Itatódvar

Az Itatódvar a közepén álló vályúról, s a feneketlenül mély kútról kapta a nevét. A vályúnál a nap minden szakában, előírt sorrend szerint itatják az állatokat: elsőként a lovagok harci lovait, majd az egyéb háttas és igás állatokat, végül pedig a jószágot. Ezen túl az Itatódvar a várat kiszolgáló személyzet mindennapos életének színtere is. Mivel számos épület ajtaja nyílik ide, mindig látni itt dolguk után siető vagy azt végző szolgákat, pihenő katonákat. Lovagok az Itatódvaron sosem időznek, legfeljebb átvágnak azon a számukra utat nyitó közrendűek között.

Az Itatódvar teljes területet kövezett – telente szorgalmasan megtisztítják a hótól. A Tornaudvartól erős és magas fal választja el, ebben nyílik a zárható, kétszárnyú kapu. A fal tetején gyilokjáró fut, összekötve a külső várfalat az Öregtoronyba vágott apró ajtóval.

Az Itatódvar északnyugati sarkában áll a Dormitórium masszív kőépülete, méhében a Rúnatoronnyal, míg a Kerengőhöz vezető átjáró túloldalát a Konyha és a Refektórium kétszintes épülete foglalja el. A délnyugati sarokban a katonák lakóbástyája emelkedik, messze a várfal szintje fölé törve; a déli oldalt pedig teljes egészében elfoglalja a kőből és deszkákból készített istálló.

Refektórium és konyha

A Refektóriumban étkezik a vár népének apraja-nagyja: katonák, szolgák, s elvéve egy-egy lovat. Utóbbiak szívesebben fogyasztják el reggelijüket és ebédjüket a saját szobáikban, míg vacsorára minden este egybegyűlnek a Lovagterem nagy asztala körül.

A Refektórium tölgyből ácsolt, hosszú asztalai mellett egyszerre hatvan-hetven embernek jut hely. A terem majd' olyan magas, mint a szomszédos Lovagterem, ahová tágas ajtaja nyílik. Csak a lovagok érkeznek azonban ebből az irányból; a katonák és egyéb közrendűek az Itatódvar felőli ajtón léphetnek be.

A Refektórium csarnokához kapcsolódik a vár konyhája, mellette a konyhalányok szállása, az emeleten pedig a szakácsok szobái. A konyha és az Itatódvar alatti pincék a raktár szerepét töltik be.

A Tornaudvar felőli oldalon, a magas falhoz tapasztva alacsony házikó bújik meg, ez a konyhafőnök és az Istállóemester lakhelye.

Istálló

Nyáron a lovagok csataménjeit, az egyéb háttas- és igáslovakat tartják az Itatódvar tágas istállójában. Telente azonban, mikor több ember magasságú hó lepi be a Todvar melletti fennsíkot, a szabadon tartott jószágot: ökröket, kecskét, teheneket, disznókat is az istállóba terelik be. Bár ilyenkor jóval szűkösebben lagnak odabent az állatok, a csataméneknek ekkor is különálló, elkerített karám jár.

Az istálló nyugati sarkában található a kocsiszín. Hintóval fenn a hegyekben senki nem jár, ezért javarészt társzekerek, batárok, szánok, olykor egy-egy vendég utazókocsija áll idebenn. Itt tartják az igásállatok hámjait és a lószerszámokat is. Természetesen a csatamének szerszámzatát és páncéljait nem itt, hanem a Dormitórium fegyvertermében őrzik.

Az istálló padlásán tartják a szénát, s itt alszanak az istállófiúk és egynémely más szolgák, olykor pedig a várba betérő nemesek közrendű kísérete. A várbeli szolgák szállásai közül kétségtelenül ez a hely biztosítja a legtöbb kényelmet.

Lakóbástya

A vár délnyugati sarkában emelkedő lakóbástya minden formai szépséget nélkülöző épület. Hatalmas belső terét egyetlen deszka födém választja két szintre, s mindkét szintjét körben a falak mentén ácsolt galéria osztja tovább. A padlón és a galérián a katonák szalmazsákokból rakott derékaljai sorakoznak, asztal, szék csak elvéve akad. A szintek között és a galériákra meredek létrák vezetnek; hasonló létrán lehet feljutni a bástya tetején a szabad ég alá.

Tornaudvar

A lovagi torna Todvar hagyományai között még a vadászatot is megelőzi. Terda Radovik an Varvik félelmetes tornabajnok hírében állt, történészek állítása szerint, az ismeretlenségből kibontakozva lovagi tornán nyerte el Varvik tartomány hercegi címét is – azokban a hősi időkben ilyesmi még megtörténhetett Gorvikban.

A Todvari Radovikánus Rend lovagjai nyaranta rendszeres lovas tornákon mérik össze kardforgató és kopjaszegező tudományukat. Idővel oly hírnévre tettek szert Gorvikban, hogy amint a hegyi utak járhatóvá válnak, kihívó bajnokok tűnnek fel Todvar kapuja előtt. Ezen viadatok helyszínéül szolgál a tágas, homokkal felszórt Tornaudvar. A minden évben megrendezésre kerülő Todvari Radovik Torna összecsapásait azonban – a résztvevők nagy számára való tekintettel – nem itt, hanem a vár alatti fennsíkon tartják. A tornára Gorvik minden tájáról és minden jelentősebb lovagrendjéből érkeznek bajnokok – érdekesség, hogy a 3690-es évben a győzelmet egy távolról idelátogató kráni herceg szerezte meg.

A Tornaudvar keleti oldalán emelkedik a lelátó, padsoraiban kap helyet a viadatok idején a nemesi közönség. A legfelső sorban tágas páholyok várják az előkelőségeket, ezeket bársonnyal és puha párnákkal teszik még kényelmesebbé. A lelátó mögött és alatt alacsony, kétszintes épület simul a várfalhoz. Félig földbe vájt első szintjének szűkös vackaiban lagnak és dolgoznak a kézműves mesterségekhez értő szolgák, míg az emelet tágas szobáiban a bajvívásra érkezett idegen lovagokat szállásolják el. Efelett már csak a várfal gyilokjárója húzódik.

A déli oldalon a Barbakán erődje tornyosul, míg szemközt, az északon a főpap és papok szállásának rácszott ablakai sorakoznak, mögöttük pedig, egy szinttel feljebb az Imaterem sötét

Lobagvár lakóinak hierarchiája

FŐHADÚR

Hadurak

Lovagok

Fegyverhordozók
Apródok

Fegyvermester

katonák
fegyverkovács
páncélkovács

Főballisztikus

ballisztikusok

Kancellár

Szertartásmester

szolgák

konyhafőnök

szakácsok

konyhalányok

istállómaster

patkolókovácsok

istállófiúk

íródeákok

Apát

Papok

Szűzrendfőnök

eunuchok

szűzrendiek

kristályüvegei. A nyugati oldalon nyílik az Itatódvarra vezető kapu.

A Tornaudvaron gyakorta látni gyakorlatozó lovagokat és katonákat, s telente, amikor lehetetlen kilovagolni a várból, itt futtatják a lovakat. Ahogyan az Itatódvar a szolgák társadalmának élettere, úgy ez inkább lovagi társaságoknak ad helyet.

Barbakán

Todvarban – mint sok más gorkiki várbán is – a Kapu önálló erődítmény. A várba csak két masszív bástyája között, s egy katlanszerűen zárt, apró udvaron (kapuudvar) keresztül juthat be az érkező. A külső és a belső kaput soha nem nyitják egyszerre, a bebocsátást kérőket – ha szükséges – a kettő közötti térségen vizsgálják át és fegyverzik le. A kapuudvaron csapdába csalts ellenségnek fedezék nélkül kell kiállnia a bástyák tetejéről és ablakaiból reázdululó nyílzáport, s más vendégmarasztaló adományokat.

A Barbakán bástyaiban kéttucat fő ad állandó őrséget. A sötét helyiségekben nem lakik senki, az őrséget kivéve csak a Fegyvermester vagy a hadurak engedélyével léphet be ide bárki is.

Todvar lakói:

Borgada Torra ab Todvar, Főhadúr

Hadurak:

Farro Gorra ab Todvar Torní ab Acrado

Gandare ab Acrado Capullo Feroza ab Todvar,

24 lovag, 24 fegyverhordozó (minden lovagnak egy)

50 apród

Karana ab Artia, Fegyvermester

100 katona

páncélkovács fegyverkovács

Ordovik atya, az Apát

10 pap 10 íródeák

Naravik atya, Szűzrend-főnök

10 szűzrendi leány 6 eunuch őr

Cari Abrozo, Kancellár

Darnol Padana, Szertartásmester

100 szolgál

Capollan, Konyhafőnök

3 szakács 31 cseléd és konyhalány

Garrada, Istállómaster

2 patkolókovács 12 istállófiú

Főhadúr: Borgada Torra ab Todvar (48 esztendő)

Magas, vékony, szikár alkatú férfi. Orra gorkiki módra horgas, szeme keskeny, haja őszesfekete és hullámos, mint a predoci telivér sorénye. Igazi úriember, ám merev méltóságán néha áttör a virtus. Rangjával járó kiváltságára, hogy címerpajzsán feltüntetheti Todvar sarkányfejét is.

Hadúr: Farro Gorra (41 éves)

Alacsony, széles vállú, széles állkapcsú, hullámos hajú férfi. Tömzsi és félelmetes, mint a Todvar környéki cserjésben csörtető vadászok.

Hadúr: Torní ab Acrado (48 éves)

Magas, testes, hosszú orrú, lófejű alak; feje tetején apró copffel. Amikor elgondolkodik valamin, mely nem nyerte el a tetszését, vagy gyanakvón vizsgálódik, egyik szemöldökét felvonja – amúgy sem barátságos tekintete ilyenkor egyszerre vérforraló és dermesztően félelmetes.

Hadúr: Gandare ab Acrado (40 éves)

Magas, testes, hosszú orrú, lófejű férfi – mint már ebből is látszik, a másik hadúr öccse. Bár ő a fiatalabb, kopaszodik, s maradék haja őszül.

Hadúr: Capullo Feroza (25 éves)

Alacsony, vékony, inas és fürge, de mindenekelőtt szerfelett rokonszenves férfiú. Hosszú haja lágy hullámokban omlik a vállára, élénk szeme – melyből elfojtott vidámság süt – szüntelen vitalitással csillog.

Kancellár: Cari Abrozo (32 éves)

Alacsony, testes, kopaszodó ember. Jókora krumpliorr, közel ülő, fürgén mozgó szemek, melyek figyelmét látszólag semmi nem kerüli el. Modora simulékony, politikushoz, udvaronchoz illő; tenyere szüntelenül izzad.

Apát: Ordowick atya (46 éves)

Magas, igen kövér, hegyes ember – járása nehézkes, minden lépését fájdalmas fintor kíséri. Álla alatt tekintélyes tokák rengenek, hájas arcában táskás, kaméleon jellemet sejtető gúliszemek ülnek. Széles, kerek feje tetején több a verejtékcsepp, mint a hajszál.

Fegyvermester: Karana ab Artia (19 éves)

Magas, szikár, arisztokratikus arcú, túskehajú fiatalember. Arcvonásából és arcjátékából ugyanaz a magabiztosság árad, ami fegyvert forgató karját is jellemzi. Ifjú kora ellenére a vár tán legkülönb bajvívója.

Szertartásmester: Darnol Padana (57 éves)

Átlagos magasságú, de széles vállú férfiú, keskeny arca feltűnően szép és előkelő. Mosolya megnyerő, haja jószágos hatást kölcsönözően ősz. Ha valaki sokáig figyel, észreveheti a tettetett vidámságon át-áttörő bús megtörtséget. Ha Darnol Padana ilyenkor mosolyog, mosolya valami gonosz árnyékkal nehezül.

Kalandötletek:

– A kalandozók lovagi tornára érkeznek a várba.

– Egy Szűzrendi leány családja megbízza a kalandozókat a lány elmenekítésével; a feladatot nehezíti, hogy a leány tiltakozik.

– A kalandozók valamelyike a Fegyverterem kincsei közt véli megtalálni a rég keresett mágikus fegyvert.

– Egy Gorkiki nemesúr megbízásából a fejedelmű kalandozók valamely Rendbéli lovag életére törnek.

– Egy gyűjtő óriási kincset ígér a Vadászterem valamelyik értékes trófeájáért.

– A Rend rosszakarója a védőrúnák tönkretételével bízza meg a kalandozókat.

– Bizonyos jelek arra utalnak, hogy a kalandozók által keresett ősi könyvet Todvarban őrzik.

– Minden indokok legősebbike: bosszúvágy a vár egy lakójával szemben.

– A kalandozók egy önmagát álcázó, a várban elrejtőzött fejedelmű keresnek, utolsó áldozata hozzátartozóinak megbízásából.

Nyúl

A Sivatag Rózsái

folytatás a 15. oldalról

S T A T I S Z T I K Á K

Zubair

Dzsahankar

3. szintű Harcos

Jellem: Rend

Isten: Doldzsah

E: 17; Á: 15; Gy: 15; Ü: 17;

Eg: 16; Sz: 12; I: 13; Ak: 13;

Asz: 14.

Harci értékek: alap/Jann szablya/
handzsár

KÉ: 43/36/40

TÉ: 77/65/62

VÉ: 126/114/101

CÉ: 0

ÉP: 13

FP: 40

Psz: Af (szint: 3)

Pszl-pont: 13

Fegyverei: Jann szablya, handzsár,
2 dobótör

Vért: Kivert bőrpáncél
Kis, kerek pajzs

Képzettségek:

Jann szablya: Mf

Handzsár: Af

Tördobás: Mf

Lovaglás: Af

Futás: Af

Mászás: 22%

Esés: 27%

Ugrás: 20%

Párosharc: Af

Pajzshasználat: Af

Mint látható, bár harcos, nem tud
úszni (honnan is tudna?), ellenben
tördobásra a KM – az előtörténet
igazolására – megelőlegezett Kép-
zettség-pontokat, amit a karakter-
nek a későbbiekben kell majd
kigazdálkodnia.

Fatima el Chuto

3. szintű Gladiátor

Jellem: Rend

Isten: Doldzsah

E: 18; Á: 16; Gy: 16; Ü: 16; Eg: 17;

Sz: 13; I: 12; Ak: 12; Asz: 12.

Harci értékek:

KÉ: 32

TÉ: 52

VÉ: 100

CÉ: 0

ÉP: 17

FP: 50

Psz: Af (szint: 3)

Pszl-pont: 16

Fegyverei: szablya (Af), dobóháló
(Af), handzsár (Mf),
Vért: bőrpáncél

Képzettségek:

Fegyverhasználat: Af

Jatagán: Af

Tör: Af

Lándzsa: Af

Hosszúkard: Af

Csatabárd, egykezes: Af

Birkózás: Af

Ökölharc: Af

Kétkezes harc: Af

Nehézvért viselet: Mf

Pajzshasználat: Af

Fegyvertörés handzsárral: Af

Zsonglörködés: Af

Esés: 36%

Ugrás: 44%

Párosharc: Af

Zulfikaar Fatah-Dzsomba

3. szintű Bárd

Jellem: Élet, Rend

Isten: Doldzsah

E: 12; Á: 14; Gy: 18; Ü: 14; Eg: 16;

Sz: 18; I: 16; Ak: 13; Asz: 15.

Harci értékek: alap

KÉ: 27

TÉ: 40

VÉ: 93

CÉ: 25

ÉP: 11

FP: 37

Mana-pontok: 18

Psz: Af (szint: 3)

Pszl-pont: 13

Vért: Kivert bőrpáncél

Képzettségek:

Tör: Af

Handzsár: Af

Kard, hosszú: Af

Íj, rövid: Af

Tördobás: Mf

Öt nyelv: Af

ismerete: 5. 4. 3. 2. 2.

Legendaismeret: Af

Történelemismeret: Af

Etikett: Af

Lovaglás: Af

Szexuális kultúra: Af

Éneklés/zenélés: Mf

Hangutánzás: Af

Hamiskártyázás: Af

Értékbecslés: Af

Zsonglörködés: Af

Kocsmal verekedés: Af

Ökölharc: Af

Csomózás: Af

Hátbaszúrás: Af

Úszás: Af

Kocsihajtás: Af

Mászás: 80%

Esés: 10%

Ugrás: 50%

Lopózás: 83%

Kötéltánc: 40%

Rejtőzködés: 10%

Zsebmetszés: 5%

Csapdafelfedezés: 15%

Titkosajtó keresés: 10%

Ahmed Ali Asszad

3. szintű Varázsló

Jellem: Élet, Káosz

Isten: Doldzsah

E: 13; Á: 14; Gy: 12; Ü: 15; Eg: 14;

Sz: 7; I: 16; Ak: 16; Asz: 18.

Harci értékek: alap

KÉ: 18

TÉ: 28

VÉ: 80

CÉ: -

ÉP: 9

FP: 23

Psz: 3 szint

Pszl-pont: 25

Fegyverei: bicska

Vért: -

Képzettségek:

Fegyverhasználat, bicska Af

2 nyelv ismerete: 5, 4

Ósi nyelv ismerete: Mf

Alkímia: Mf

Herbalizmus: Mf

Időjósítás: Af

Írás/olvasás: Af

Sebgyógyítás: Mf

Élettan: Af

Legendaismeret: Af

Vallásismeret: Af

Történelemismeret: Af

Rúnamágia: Af

Hamiskártyázás: Af

Szexuális kultúra: Af

Méregkeverés: Af

Sheramar ar Sharan

3. szintű pap

Jellem: Élet

Isten: Adron

E: 11; Á: 15; Gy: 16; Ü: 17; Eg: 18;

Sz: 18; I: 16; Ak: 16; Asz: 18.

Harci értékek: alap

KÉ: 17

TÉ: 35

VÉ: 95

CÉ: 7

ÉP: 14

FP: 38

Psz: Mf (szint: 3)

Pszl-pont: 19

Fegyverei: Láncos buzogány, 4
dobótör

Vért: -

Képzettségek:

Láncos buzogány: Mf

Tör: Af

Tördobás: Af

Írás/olvasás: Af

Vallásismeret: Mf

Történelemismeret: Mf

Alkímia: Af

Mágiahasználat: Mf

Legendaismeret: Mf

Sebgyógyítás: Mf

Ósi nyelv ismerete: Af

Élettan: Af

Éneklés/zenélés: Af

Úszás: Af

Erdőjárás: Af

Demonológia: Af

Méregsemlegesítés: Af

Lakatos Péter



TOOMA-PAP

Tooma, a Hadak Ura a törpe panteon egyik legkedveltebb istene Kadal, a Tárnákat Rengető és Bul Ruurig, a Mélységek Ura mellett.

A Bátrak és Vakmerők Barátja, a Fegyver Élének Ereje, Tooma, a harc istene minden törpe harcos példaképe. Tooma adja az erőt a harcosok karjának, hozzá fohászknak minden hadjáratkor, és ő viszi győzelemre a törpe seregeket. Nincs olyan törpe, aki győztes csatából, hadjáratból megtérve ne áldozna oltárán a zsákmányolt fegyverekből. Ősi törpe szokás szerint, a legyőzött ellenfél fegyvere a győzött illeti, de ezek közül a legszebb mindig Tooma jussa.

Szerte a Tarin birodalom hatalmas csarnokaiban, tágas termeiben mindenütt megtalálhatók Tooma szobrai és oltárai. Az istent leggyakrabban láncinges, elszánt, csatabárdot forgató törpeként ábrázolják, de számtalanszor látható kezében harci kalapács, csatacsákány, sőt néha számszeríj is. Fegyvereit vagy két kézre fogja, vagy balján pajzsot visel. Előfordul, hogy hatalmas rackla nyergében ül.

Papjai egyben a törpék legjobb harcosai is. Tooma pap csakis olyan törpe harcosból vagy katonából lehet, aki bebizonyította rátermettségét. Miután a tanonc felesküszik Toomára, még sokáig nem kezdődnek el vállalási tanulmányai – előbb a testét edzik acélosra. Ha már elég jó harcos, akkor tanítják tovább tudományokra és a pápi mágia fortélyaira.

Istenük szolgálata mellett más lényeges szerepük is van a Fejszés követőinek, ők alkotják ugyanis a törpe seregek tisztikarát. A törpéknél a hadseregben az előmenetel semmiféle rangtól vagy kiváltságtól nem függ, mindig a legjobb harcosok és stratégák kerülnek parancsnoki helyekre. Ők pedig minden kétséget kizáróan Tooma papjai. A hadsereg vezetése mellett az újoncok kiképzését is ők végzik. Előfordul az is, hogy egy magasrangú törpe utazó Tooma papokat visz magával testőrként.

A Hadak Urának hívei elsősorban a harcnak élnek, azonban mint minden – vagy legalább is a legtöbb – törpe, értékrendjükben a Rendet és az Életet helyezik előtérbe. A harcot művészetnek tekintik, és legalább annyira fontos foglalkozásnak tartják, mint a kovácsokét vagy a serfőzőkét. Ettől persze még nem lesznek harcművészek, attól meglehetősen távol áll a felfogásuk, abban azonban hasonlítanak, hogy ők sem ontanak vért, csak ha elkerülhetetlenül szükséges. Akad dolguk, hiszen a Tarin hegységből mindmáig nem sikerült teljesen kiirtani az orkokat és goblinokat.

A Tooma pap akkor is kalandozással kezdi az életét, ha történetesen nem vezérli kalandvágy – a papnövendékek (1. Tapasztalati Szinten) egy éves portyára indulnak, hogy segítsék

az elesetteket és a bajbajutottakat, és hogy harcoljanak a törpe nép ellenségei, a goblinok, orkok ellen. Ez idő alatt a pap tapasztalatokat gyűjt és diadalokat arat. A portya leteltével visszatér szentélyébe, ahol immáron teljes jogú papi rangot kap. Az átlag (Nem Játékos Karakter) Tooma papok ritkán hagyják el a Tarin birodalmat portyájuk során. Ez rendjén is való, hiszen az ország nagy és ezek a papok egyfajta rendfenntartó erőt képviselnek. Nélkülük a közbiztonság közel sem lenne annyira jó.

A Legnagyobb Harcos követői urukhoz méltó módon próbálnak élni és ez a játékszabályokban is megmutatkozik. A többi paptól eltérően Erejüket $k6+12+kf$ módon dobják, hiszen fizikai erejükre nagy gondot fordítanak. Harcértékeik sem a hagyományos módon alakulnak, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, Szintenkénti Harcértékmódosítójuk pedig 10, amelyből 3-3 pontot kell TÉ-jük illetve VÉ-jük fejlesztésére fordítaniuk.

Tooma szférái Természet és Élet, melyekből papjai a litánikat és rituálékat használhatják. A többi pappal ellentétben Tooma papjai minden Tapasztalati Szinten 7 Mana-pontot kapnak, mivel harci képességeik mellett nem figyelnek oda annyira mágikus hatalmuk növelésére. Képzettségeik is eltérnek a megszokott papi képzettségektől. Első Szinten az alábbiakat tanulják meg:

Képzettség	fok
Ökölharc	<i>Af</i>
4 Fegyver használata	<i>Af</i>
Pajzshasználat	<i>Af</i>
Írás/olvasás	<i>Af</i>
2 Nyelvismeret	5. 4. <i>Af</i>
Pszí	<i>Mf</i>
Vallásismeret (törpe)	<i>Mf</i>
Sebgyógyítás	<i>Af</i>
Harci láz	<i>Mf</i>

További Tapasztalati Szinteken újabb képzettségeket kapnak, azonban a tudományos képzettségek elsajátításához Szintlépéskor vissza kell térni mesterükhöz.

Tsz	Képzettség	fok
2.	Vakharc	<i>Af</i>
2.	Legendaismeret (törpe)	<i>Af</i>
3.	Fegyverismeret	<i>Af</i>
3.	Ósi nyelv (törpe)	<i>Af</i>
4.	1 Fegyverhasználat	<i>Mf</i>
4.	Történelemismeret	<i>Af</i>
4.	Hadvezetés	<i>Af</i>

5.	Pajzshasználat	<i>Mf</i>
5.	Sebgyógyítás	<i>Mf</i>
6.	Ökölharc	<i>Mf</i>
7.	Vakharc	<i>Mf</i>
8.	Fegyverismeret	<i>Mf</i>
9.	Hadvezetés	<i>Mf</i>

A felsoroltakon felül Tooma papjai egyéb különleges képességeket is kapnak. Természetesen használhatják azokat a litániákat, amelyeket Tooma biztosít számukra. 3. Tapasztalati Szinten képesek lesznek saját maguk fanatizálására. Ez a képesség isteni



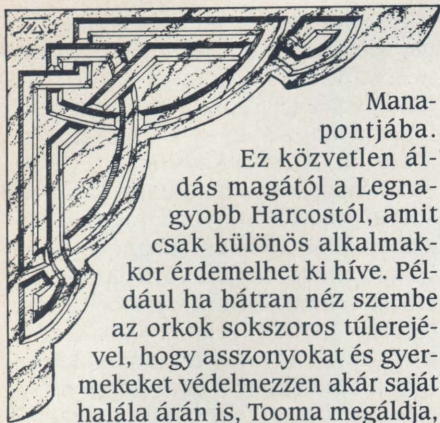
eredetű, hasonló a Fanatizálás nevű papi rituáléhoz, azonban a papnak nem kell rá külön Mana-pontot áldoznia. A varázslatot egyébként nem használhatná, hiszen Tooma szférái között nem szerepel a Lélek. A pap, ha helyzete megkívánja, rövid imát intéz istenéhez, a Harc Atyjához (1 teljes kör). Ezalatt nem harcolhat, nem használhat Pszit és nem is varázsolhat. A kör leteltével a paptól fanatikus harcos válik, élvezve a varázslatnál leírt előnyöket. Ezt a lehetőséget istene csak egy teljes nap elteltével biztosítja újra.

6. Szinten a fanatizálás hatását a pap kiterjesztheti másokra is. Számára is érvényes a 100m sugarú kör, mint hatótávolság, viszont a harcok befolyásolásához sem kell Mana-pontot áldoznia. A harci kedv megnövelése érdekében rövid szónoklatot kell tartson Toomáról, melynek végén a közelben állók lelkesen, megnövekedett harci kedvvel fogják várni az összecsapást. Játékos Karakterek és 5. Tsz feletti Nem Játékos Karakterek megkapják a Harcértékmódosítókat, míg a többieknek a Bátorsága nő. A

szónoklat jellegénél fogva a fanatizálás csak és kizárólag törpékre van hatással, közülük is azokra, akik tisztelik Toomát (ez gyakorlatilag minden törpe harcosra igaz). Emberekre, elfekre és más fajokra ez a lelkesítés semmiféle hatással nincs. Ehhez a szónoklathoz is Tooma hatalmát hívja segítségül a pap, amit csak napjában egyszer tehet. A 9. Tapasztalati Szintet elérő törpe papokat a megtisztelő Gromgorn Bul Drangthrong megnevezés illeti, azaz az emberek nyelvén: Törpe Seregek Hosszszakállú Atyja. A rang fontos szerepet jelent a törpék hadseregében is, amelyet díszes ünnepek keretében ajánlanak fel. Ezt a törpe elfo-

gadhatja vagy visszautasíthatja – egyik esetben sem sértődik meg senki. (A törpék általában elfogadják ezt a ritka megtiszteltetést, azonban kalandozók számára ez nem előnyös, hiszen nem csak kiváltságokkal, de felelősséggel is jár. Háború esetén legyen akárhol, azonnal haza kell térnie, hogy a rábizott sereget vezethesse).

Ezen a Szinten lesznek képesek a Hősi Harcra is, amelyet maga Tooma adományoz nekik. Ez a különleges képesség a Hősi lélek nevű rituáléval egyező hatást vált ki, de – akárcsak az eddigiek – nem kerül a papnak



Manapontjába.

Ez közvetlen áldás magától a Legnagyobb Harcostól, amit csak különös alkalmakkor érdemelhet ki híve. Például ha bátran néz szembe az orkok sokszoros túlerejével, hogy asszonyokat a gyermekeket védelmezzen akár saját halála árán is, Tooma megáldja, kérés nélkül is. Ha azonban gyáva módon megfutott, és az orkok utolérték, körülfogták, fohászodhat akár hogy, Tooma nem fogja meghallgatni.

A 11. Tapasztalati Szintet elérve jutnak birtokába a smaragd mágiájának. Toomához fohászodva képesek lesznek egy smaragdot mágikus hatalommal felruházni, amit ha fegyver markolatába foglalnak, mágikus fegyvert hoznak létre. Ilyen ékkövet legfeljebb tíz évente egyszer készíthetnek, és hogy pontosan milyen tulajdonságai lesznek, azt Tooma (a KM) határozza meg, aszerint, hogy eddig milyen hősiiesen viselkedett a pap, illetve milyen áldozatokat mutatott be. A smaragdot a pap saját magának kell csiszolni, de ennél is jobb, ha hősi küzdelemben zsákmányolja. Tiszta szerkezetű smaragdot kell választani, olyat, ami képes befogadni a mágiát.

Esett már szó a harc papjainak képességeiről, szóljunk most a fegyvereiről, felszereléséről. A Tooma papok már első Szinten elsajátítják négy fegyver használatát, ezek általában a csatabárd, a csatacsákány, a harci kalapács és a buzogány. Előfordul, hogy a hajítóbárd, netán a nyílpuska kezelését tanulják meg. Kardot ritkán fognak a kezükbe, akkor is csak rövidet vagy hosszút (kétkezesként). A szál-fegyvereket és a nagyobb lőfegyvereket méretüknél fogva nem kedvelik. Ha nem kétkezes fegyvert forgatnak, szinte biztos, hogy baljukra pajzsot csatolnak, ez azonban legfeljebb közepes nagyságú lehet.

Bármilyen fegyverrel is tanuljanak meg bánni, lesz egy



fegyverük, amelyet mesterüktől, egy idősebb paptól kapnak ajándékba, és amelynek markolatában egy smaragd díszel. Ez a smaragd Tooma isten köve, ezért papjai az ilyen fegyvert a következő módosítókkal használják: +2 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Ez a smaragd egyben a pap szent szimbóluma is, amelynek segítségével varázslatait létrehozhatja. Később, negyedik Szinten ezt a fegyvert tanulja meg Mesterfokon forgatni.

Páncélt gyakran hordanak a Háború Istenének papjai. Csak a fém vértetet becsülik, vacak, fércelt bőrhöl-



mikat nem szívesen hordanak, csak ha nincs más lehetőség. Kedvelik a lánclinget és a sodronyinget, de nem vetik meg a pikkely és lemezvérteket sem. Mellvértet általában csak a Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja visel, rajta annak a törpe ezrednek a harci jelvényével, amelyiket vezet. Félvértet és teljes vértet a törpék ritkán készítenek, és akkor is kevesek kíváltsága, hogy hordhassák. Ha tehetik, sisakot viselnek, rajta a Thongli, az orkölő harcosok jele.

Ruházkodásukban leginkább a zöldet részesítik előnyben, annak is a sötét árnyalatait, mivel ez a smaragd színe is. Ha teljes ruházatuk nem is egyszínű, valahol mindegyikük visel zöldet. Törpe szokás szerint széles bőrvet, vastag pantallót és kemény bakancsot vagy csizmát hordanak. Szakállukat – főleg háború idején – két varkocsba fonják, a végét pedig széles övük alá tűrik, így nem zavarja őket a harcban.

Tooma papjai szigorú erkölcsi rend szerint élnek. Számukra a harc szent dolog, ezért soha nem vetemednének arra, hogy orvul, lesből öljenek meg valakit. Szinte soha nem támadnak meglepetésből, legalább egy-két szegmensnyi időt hagynak az ellenfélnek, hogy méltó módon felkészüljön az összecsapásra. Harc közben igyekeznek minél kevesebb fájdalmat okozni ellenfelüknek – ha meg kell halnia, minél előbb végeznek vele, ha életben akarják hagyni, vigyáznak rá, ne kapjon súlyos sebet. Ha lehet, nem ontanak vért, de ha a harc elkerülhetetlen, akkor is megpróbálják megkímélni ellenfelük életét. Ez alól kevés kivétel van, az orkok, goblinok és trollok esete azonban mindenképpen ilyen. Tooma papja számára nem létezik nagyobb szégyen, mint a gyávaság. Inkább életét áldozza a csatában, semhogy a becsületét veszítse el. Ha egy Tooma papot megfutamodáson kapnak, az egész törpetársadalom kiközösíti, mindaddig, amíg ismét ki nem érdemli a bátor nevet. Megfutamodásával és gyávaságával nem csak társai, de istene haragját is kiválthatja a pap. Ilyen esetekben Tooma (a KM) megvonhat bizonyos előnyöket papjától, attól függően, hogy milyen súlyos volt a vétség. Például, ha tízszeres túlerő elől menekült, úgy, hogy közben senki mást nem fenyegetett veszély, akkor Tooma is elnézőbb, de ha a szentélyébe menekülő asszonyokat hagyta cserben, akkor istene akár az életét is elveheti.

Persze a Legnagyobb Harcos követőinek büszkesége nem azonos az ostobasággal. Mint papok meglehetősen bölcssek, így provokálni nemigen lehet őket. Ha egy ember gyávanak nevezi Tooma papját, az nem fog nekitámadni. Különbösen is, mit számít egy ember szava... A törpék pedig ilyet még tréfa kedvéért sem mondanak. Ha azonban a pap úgy dönt, hogy harcba bocsátkozik, akkor csak két lehetősége maradt: győztesen kerül

ki, vagy meghal. Elmenekülni gyáva-ság lenne, amit büszkesége és hite nem enged meg. Ez azonban nem azt jelenti, hogy egymaga száll szembe orkok egész hadával – ez nem bátorság, hanem ostobaság. Tooma papja mindig bölcsen mérlegel, küzdelemben nem kezd, hiszen ezt az istene sem akarja. Ez alól egyetlen kivétel van – ha ezzel más életét mentheti meg. Mindenképpen segítenie kell a bajba jutottat, akár az élete árán is. Ilyen esetben sorsára hagyni a szerencsétlent az egyik legsúlyosabb bűn, amit csak a Háború Istenének szolgálja elkövethet. Természetesen ez a szabály csak törpök életére vonatkozik – ha embert, elfet vagy bármi más szerzetet fenyegeti a halálos veszedelem, a pap nyugodtan mérlegelhet, harcra szálljon-e.

A Harc Istenének papjai gyakran mutatnak be áldozatot istenüknek. Hitük szerint a legyőzött ellenfél fegyvere a győztest illeti. A legszebb, legdíszesebb fegyvereket a papok mindig Toomának ajánlják, elhelyezik az oltárán és a kegyét kéri.

Végül lássuk Tooma papjainak saját varázslatait

Tooma áldása

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: 4
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 2 kör/Szint
Mágiaellenállás: különleges

Hasonló a Kis Arkánus Áldás nevű litániájához, ezzel azonban csak fegyvert lehet megládaní, ami a varázslat időtartama alatt az Áldásnál megadott módosítókat kapja: +5 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Igaz ez mindaddig, amíg Tooma jellemével (Rend, Élet) egyező jellemű törpe – vagy akár ember forgatja a fegyvert. Ha más veszi a kezébe, jellemétől függően negatív módosítókat kap. Rend vagy Élet jellemű karakterek módosító nélkül harcolnak. Káosz, Élet illetve Rend, Halál jelleműek -10 módosítót szenvednek el minden harcértékükre, Káosz vagy Halál jelleműek -20-at, míg Káosz,

Halál jelleműek -30-at. Ha egyszer megfogták a fegyvert, nem engedhetik el, amíg a varázslat időtartama le nem jár. Ha sikeres Asztrál Mágiaellenállást dobnak, akkor megszabadulhatnak tőle.

A varázslatot nem lehet olyan fegyverre alkalmazni, ami más személyes aurájának védelmét élvezi (viseli vagy fogja). Minden további +1 Mana-pont ráfordításával az Erősséget 4-gyel lehet növelni, az időtartam és a módosítók azonban változatlanok maradnak.

Tooma Ereje

Szféra: Élet
Mana-pont: 12



Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 2 kör/Szint
Mágiaellenállás: nincs

A Kis Arkánus ezen litániája segítségével a pap megacélozza saját vagy társa izmait, emberfeletti erővel megáldva azt. A varázslat alánya a fent jelzett időtartamra 1k6 pontot kap Erejéhez, de az így sem haladhatja meg a 22-t. A harcos, aki Tooma erejével küzd, természetesen megkapja a megfelelő módosítókat Támadóértékére és sebzésére. A litánia csak törpökre fejt ki hatását.

A varázslat időtartama további Mana-pontok rááldozásával nem nö-



velhető, a siker azonban biztosítható. További 2 Mana-pont felhasználásával a varázslat 1k6 +1-gyel, de legfeljebb 6-tal növeli az alany Erejét. Hasonlóképpen +4 Mp +2 módosítót, +8 Mp +3 módosítót, +16 Mp +4 módosítót jelent, míg +24 Mp esetén az alany Ereje 6-tal nő.

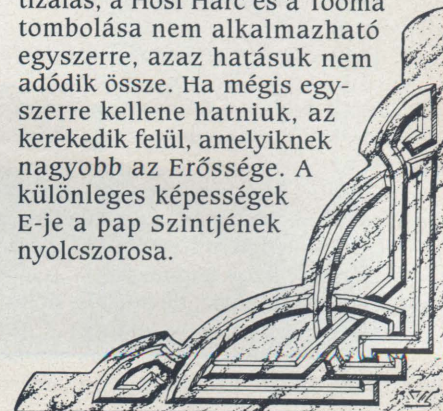
Tooma tombolása

Szféra: Élet
Mana-pont: 16
Erősség: 80
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: a pap
Időtartam: 3 kör/Szint
Mágiaellenállás: nincs

Tooma hatalmát segítségül hívva a pap rendkívüli hősiességgel harcol, az őt érő támadásokra és sebesülésekre rá sem hederít. Hasonlít ez a tombolás a harci lázhoz, azonban itt a pap nem elvakultan csapkod, hanem tudatosan, a lehető legjobban harcol. Harcértékei a következőképpen változnak: TÉ +20, VÉ -10, sebzés +2. Tombolás közben fegyverével nem védekezik, azaz annak VÉ-je nem érvényesül, pajzsa azonban védi a papot.

A varázslat erősítésére, az időtartam vagy a módosítók növelésére nincs mód, még további Mana-pontok rááldozásával sem.

Fontos még megjegyezni, hogy a fanatizálás, a Hósi Harc és a Tooma tombolása nem alkalmazható egyszerre, azaz hatásuk nem adódik össze. Ha mégis egyszerre kellene hatniuk, az kerekedik felül, amelyiknek nagyobb az Erőssége. A különleges képességek E-je a pap Szintjének nyolcszorosa.





Varázs komponensek

Az AD&D rendszere lehetőséget ad rá, hogy a varázsló a varázslatoknál leírt anyagi komponensektől adott esetben eltérőket használjon. Amennyiben a varázshasználó éppen nem tudja előteremteni a szükséges összetevőt, más, hasonló anyaghoz nyúl – ez azonban gyakran eredményezi a varázslat megváltozását. Természetesen, pontos szabályok nem adhatóak minden efféle esetre. Ez a cikk csupán segítséget nyújt ahhoz, hogy az anyagi komponens valóban az legyen, aminek szánták – a varázslatok misztikus voltának szerves része, s ne pusztán egy feleslegesnek tűnő kitétel a játékban.

Amennyiben a kényszerítő körülmények miatt a varázslónak más anyagokhoz kell nyúlni, két lépésben határozhatjuk meg, milyen mértékben változik a varázslat hatása, s milyen esélyjel következik be teljes kudarc. Ezek a lépések a következők:

1. Határozzuk meg, milyen módon tér el a felhasznált összetevő az eredetitől. A következő kategóriák lehetségesek:

A. A komponens a megfelelő anyag és forma, de nem a megfelelő érték. (Pl.: legalább 5000 arany értékű drágakőre van szükség a *Drawmij azonnali hívása* varázslathoz, ám csupán 3000 arany értékű drágakővel próbálkozunk.)

B. A komponens a megfelelő anyag és érték, de sérült vagy más formájú. (Pl.: az 5000 arany értékű jade gyűrű helyett egy 5000 arany értékű jade figurát használunk az *Alakváltás* varázslathoz.)

C. A komponens a megfelelő értékű és formájú, de más az anyaga. (Pl.: az *Álomvarázshoz* rózsaszirm helyett liliomszirmot alkalmazunk.)

D. A komponensnek más az anyaga vagy formája (esetleg mindkettő), de magában hordozza a varázslat esszenciáját. (Pl.: jégbarlangban *Cone of cold* varázslatot kívánunk használni, de nincs nálunk faragott kristálykúp, ezért egy jégcsappal helyettesítjük.)

2. Határozzuk meg a varázslat típusát, az alábbiak szerint.

A. Támadó: Minden varázslat, ami közvetlenül hat a célpontra, sérülés vagy más negatív formában, megszüntetve illetve csökkentve annak harci képességeit (villám, álmvarázs, átok, stb.)

B. Védő: Minden varázslat, ami a varázslóra – esetleg társaira – hat, védelmet biztosítva illetve harci képességeket növelve (pl. védelem a gonosztól, pajzs, áldás, stb.)

C. Egyéb: Azok a varázslatok, melyek nem tartoznak az előzőek közé (repülés, alakváltás, pókmászás, stb.).

Lehet-e jobb az új összetevő?

Míg az eltérő komponensek végszükség esetén való használata általában csökkenti egy varázslat hatékonyságát,

előfordulhat, hogy igen ritka és egzotikus anyagok használatával a varázslat erősíthető. Hogy pontosan mely komponensek alkalmasak erre és milyen mértékben, az teljes egészében a Mesélő döntésétől függ. A következő rész ezzel kapcsolatban tartalmaz néhány tippet.

Hogy a varázsló miként alkalmazza a helyettesítő vagy plusz komponent, jelen esetünkben nem fontos (természetesen a Mesélő közölheti játékosaival saját, ezzel kapcsolatos szabályait). Hasonlóképpen a Mesélő döntésétől függ az is, hogy adott esetben a különleges összetevőt az eredetivel együtt, vagy ahelyett kell felhasználni. Mindentől függetlenül, legyen legalább 5% esély arra, hogy a varázslat nem sikerül (rosszul használta a varázsló a komponent, vagy a komponens mágikus természete hiúsította meg, stb.)

A Mesélő esetleg dönthet úgy, hogy az 1. Táblázatban megadott értékekből 1%-ot levon a varázsló minden szintje után, így tükrözve a mágiában való egyre nagyobb jártasságot. Természetesen, 5% alá így se essen a hibázási esély.

A helyettesítő komponensek általában a kalandok során kerülnek a karakter tulajdonába, bár lehetséges, hogy egy alkimista vagy más forrás is rendelkezik effélékkel. A 2. Táblázat a következőkről nyújt százalékos tájékoztatást: találhatóak-e ilyesféle helyeken, ha igen, akkor mennyi, mi az ára, és milyen gyakran érkezik. Az ár, amit az árus fizet értük, az eladási ár 10-20%-a között mozog.

Amennyiben a kaland során legyőzött ellenfelektől szerzik be a komponenseket, soha ne találjanak többet lényenként 1-6 használatra valónál. (A többi a harc során súlyosan megsérült.)



1. Táblázat: Alternatív anyagi komponens korlátozások

Komponens típusa	Varázslat típusa ****	Rontás	Hatótáv	Terület	Időtartam	Mentő
A	Támadó	Kül.***	1/2	1/2	1/2	+3
	Védő	Kül.**	-	1/2	1/2	-
	Egyéb	Kül.*	-	-	1/4	-
B	Támadó	30%	1/3	1/2	1/4	+4
	Védő	15%	-	1/2	1/2	-
	Egyéb	10%	-	-	1/2	-
C	Támadó	20%	1/4	1/4	-	+3
	Védő	15%	-	-	1/2	-
	Egyéb	10%	-	-	1/2	-
D	Támadó	15%	-	-	1/2	+2
	Védő	20%	-	1/2	-	-
	Egyéb	10%	-	-	1/4	-

Példa: Egy varázsló a Páncél nevű varázslathoz bulette bőrt használ a kikészített, megáldott bőr helyett. Ez C típusú eltérés, és Védő varázslat. A rontási esély: C típusú, védő 15% + első szintű varázslat 5% = 20%.

* 1% minden 1% értékülönségért.

** 2% minden 1% értékülönségért.

*** 3% minden 1% értékülönségért.

**** a felsorolt százalékhöz mindig hozzá kell adni 5%-ot a varázslat minden szintje után.

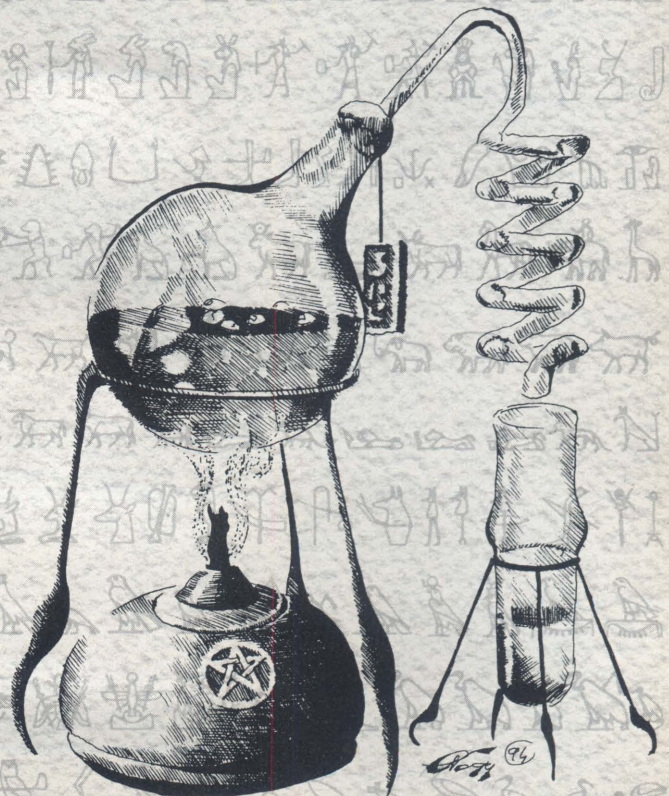
2. Táblázat: Különleges komponens elérhetőség és ár

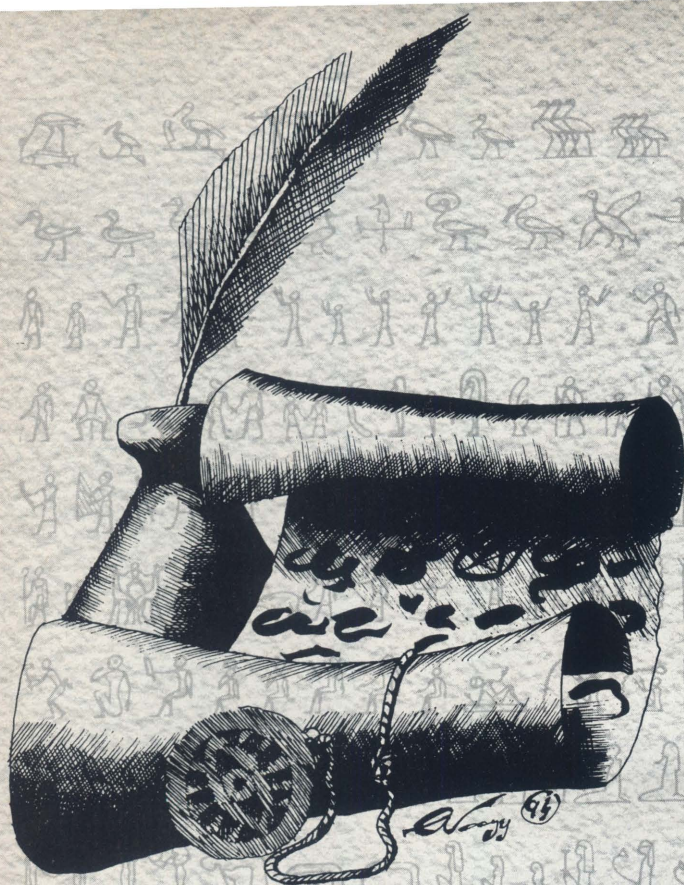
Komponens	Elérhetőség	Darab	Ár(arany)	Gyakoriság
Tűzdenevér (vér)	10%	1-4	500	1/4 hónap
Tűzbogár (mirigy)	40%	1-2	300	1/6 hónap
Beholder (szem)	12%	1-4	500	1/6 hónap
Blink kutya (szív)	12%	1-6	750	1/ év
Bulette (bőr)	12%	1-3	500	1/6 hónap
Tollaskígyó (toll)	5%	1-4	1000	1/ év
Küklopsz (szem)	15%	1	250	1/6 hónap
Styx ördög (talizmán)	1%	1	5000	1/2 év
Displacer beast (irha)	12%	1	750	1/4 hónap
Dzsinn (vér, üveg)	2%	1	1000	1/ év
Doppleganger (agyalapi mirigy)	12%	1	750	1/6 hónap
Efreti (vér, üveg)	5%	1	1000	1/ év
Eye of fear and flame (drágakő)	2%	1	7000	1/2 év
Eye killer (szem)	12%	1-2	500	1/6 hónap
Flail snail (ház)	10%	1-3	300	1/ év
Gibbering moucher (ajak)	5%	1-4	1000	1/ év
Gloomwing (szárnyak)	20%	1-2	500	1/6 hónap
Vasgólem (darabok)	35%	1-10	400	1/4 hónap
Hollyphant (agyar)	2%	1-10	2000	1/ év
Imp (vér,üveg)	5%	1	750	1/6 hónap
Invisible Stalker (vér, üveg)	5%	1	750	1/6 hónap
Lolth (pókselyem)	1%	1-3	10000	1/2 év
Myconid (spóra)	15%	1-6	1000	1/6 hónap
Nekromancer (koponya)*	5%	1	5000	1/ év
Nightmare (pata)	5%	1-4	5000	1/ év
Oblivix	15%	1-6	500	1/3 hónap
Füst paraelementál (füst, üveg)	10%	1	2000	1/ év
Planetar (toll)	1%	1	5000	1/2 év
Sandman (homok, csipetnyi)	5%	1-20	300	1/ év
Föld (10 kg, egy druida ligetéből)	10%	1-2	500	1/ év
Solar (toll)	1%	1	5000	1/2 év

Son of Kyuss (koponya)	10%	1-3	1000	1/ év
Spectre (por)	40%	1-6	500	1/3 hónap
Spider, phase (web)	20%	1-4	1000	1/6 hónap
Telegraph vine	10%	1-6	500	1/2 év
Tolvaj (fül)**	10%	1-2	1000	1/4 hónap
Troglodyte (agyalapi mirigy)	35%	1-4	250	1/ év
Volt (farok)	15%	1-3	500	1/ év
Wraith (por)	20%	1-4	500	1/6 hónap

* A nekromancer vagy gonosz pap legalább 10. szintű legyen.

** A tolvajnak legalább 5. szintűnek kell lennie.





Alternatív komponensek

A következőkben néhány különleges komponens felhasználása és hatása olvasható. A zárójelben lévő szám a rontási esély.

Advance illusion	Egy üveg efreti vér. Az időtartam szintenként két körre növekszik. (40%)
Animate dead	Egy nekromancer vagy gonosz pap porított koponyája. Az élőholtak maximális életerő pontot kapnak. (25%)
Armor Bulette bőr	Az alany 6-os AC-t kap. (20%)
Displacer beast bőre	A varázslat biztosítja egy <i>cloak of displacement</i> hatását, majd a 6-os AC-t. (20%)
Clairaudience	Egy tolvaj füle. Az időtartam szintenként 10 körre nő. (25%)
Confusion	Egy Gloomwing szárnya. Az időtartam szintenként 2 körre nő. (35%)
Conjure (earth) elemental	10 kg föld egy legalább 12. szintű druida ligetéből. Az elementál önként szolgálja a varázslót. (25%)
Dancing lights	Tűzbogár mirigyei. Az időtartam szintenként 20 körre nő. (15%)
Deafness	Egy hollyphant agyarának darabja. A terület egy 1 m széles 1 m magas és 3 m hosszú kúppá nő. (20%)
Delayed blast fireball	A vörös drágakő, egy <i>eye of fear and flame</i> . A sebzés +2hp/HD. (45%)
Disintegrate	Egy beholder megfelelő szeme (a <i>disintegrate ray</i>). Mentődobás -3-mal. (40%)
Dream	Myconid hallucinogén spóra. Varázslás előtt belélegezve, a varázslat fele annyi ideig funkcionál, mint amennyi szükséges. Viszont 10% eséllyel az álomból rémálom lesz. (35%)

Enchanted weapon	Egy legalább +1-es varázsfegyver pora. Egy nem mágikus fegyvert egyező pluszokkal ruház fel. (30%)
Enlarge	Csipetnyi vaspor egy vasgölemből. A növekedés szintenként 25%-ra nő; maximum 400%-os növekedés. (5%)
ESP	Egy doppelganger agyalapi mirigye. Az időtartam szintenként 10 körre nő. (20%)
Feather fall	Tollaskígyó tolla. Varázslat időtartama szintenként 1 körrel nő. (5%)
Fireball	Tűzdenevér vére. +1hp/HD sebzés. (30%)
Fly	Egy solar vagy planetar tolla. Időtartam szintenként 1 órára nő. (15%)
Imprisonment	Styx ördög talizmánja. A varázsló ismeretlenekre is használhatja a varázslatot. (55%)
Invisibility	Invisible stalker vére. Az alany mentődobásra jogosult varázslat ellen, hogy ne szűnjön meg a hatás, ha támad. (30%)
Lightning bolt	Volt farka. A terület megduplázódik (vagy a szélesség, vagy a hosszúság; a varázsló választ). (30%)
Magic mouth	Gibbering mouth két ajka. A varázslat maradandó. (20%)
Message	Telegraph vine egy darabja. Szintenként 1 mérföld hatótáv. (15%) (A telegráf inda földünkön is létező növény.)
Minor Creation	Egy üveg dzsinn-vér. A tárgy 25% eséllyel maradandó lesz. (30%)
Mordenkaine's faithful hound	Blink dog szíve. Időtartam szintenként 1 órára nő. (35%)
Otiluke's telekinetic sphere	Beholder <i>Telekinesis</i> szeme. Időtartam szintenként 10 percre nő. (50%)
Phantom steed	Nightmare patája. A hátsó egy szinttel magasabb. (25%)
Programmed illusion	Egy üveg efreti vér. Az időtartam szintenként 2 körre nő. (45%)
Scare	Son of Kyuss porított koponyája. Az időtartam 2 körre nő szintenként. (25%)
Sleep	Egy Sandman testének darabja. A hatóterületen belül minden lény 8 vagy kevesebb HD-szal mentődobást dob varázslat ellen, vagy elalszik. (5%)
Stinking cloud	Troglodyte agyalapi mirigye. Az időtartam szintenként 2 körre nő. (25%)
Wall of fog	Egy üvegnyi füst egy füst paraelementárból. 25% eséllyel a fal még a <i>stinking cloud</i> hatását is kifejti. (20%)
Web	Phase spider hálójája. A háló az asztális/éteri lényeket is elfogja, beleértve az élőholtakat is. (10%)
Lolth pókselyméből egy darab	Az időtartam szintenként 1 órára nő. (15%)
Wizard eye	Küklopsz szem. Az időtartam szintenként 10 körre nő. (30%)
Wraithform	Csipetnyi wraith por. Az időtartam 5 körre nő szintenként. (25%)
Vision	Egy üveg imp vér. A varázsló +1-et kap minden módosítóhoz, ha egy ördöggel lép érintkezésbe. (35%)

Variety, the Spice of Magic by Vince Garcia
Fordította: Hesz Roland

Valhalla Páholy Bolthálózat

bővüléséhez felajánlja franchise rendszerét!

Ha szórakoztató irodalommal, SF-fel és fantasyvel, vagy szerepjátékkal foglalkozó boltot kíván nyitni, ne tétovázzon, keressen fel minket! Egy országos hálózathoz csatlakozhat, olyan kedvező feltételekkel, ami **EGYEDÜLÁLLÓ**. Hallgassa meg ajánlatunkat és döntsön mellettünk!

Néhány érv, ami mellettünk szól:

- A Bolthálózat tagjai ingyenes hirdetési lehetőséget kapnak!
- Az áruk beszerzését és rendelését komputeres rendszer felügyeli és gyorsítja!
- Az Ön boltja és a Valhalla Páholy Könyvklub tagjai között közvetlen kapcsolatot hozunk létre. Így készen kapja a törzsvásárlóit!
- Külföldi kapcsolataink révén **PÁRATLAN** árukészlettel állunk rendelkezésére!
- Számítalan olyan árut tarthat, mely **CSAK** a Bolthálózatban keresztül kapható!

ÉS VÉGÜL, DE NEM UTOLSÓ SORBAN, BESZERZÉSI ÁRAINK OLYAN ALACSONYOK ÉS TERJESZTŐI JUTALÉKAINK OLYAN MAGASAK, AMIRŐL EDDIG A KERESKEDŐK NEM IS ÁLMODHATTAK!



Boltjaink már működnek Budapesten, Érden, Sopronban, Miskolcon és Veszprémben is. Ha érdeklí ajánlatunk, keresse a Valhalla Holdingot, a 1088 Budapest, Rákóczi u.11-ben, telefonon vagy faxon a 138-0921 számon, vagy Héjjas Miklós kereskedelmi igazgatót, a (06) 30 417-199-es mobiltelefonszámon.

Valhalla Páholy

A NÉV, AMI SZÁMÍTI! CÉLUNK A JÖVŐ – ÉS HOGY OTT LEHESSÜNK!

ACOMP

Commodore Amiga 600	27992 Ft	Processzorok, koprocesszorok		102 gombos billentyűzet BTC (Angol)	2128 Ft	
Commodore Amiga 500/5000 Plus	23992 Ft	486DX-33MHz proc.	Cyrix	18992 Ft	ACOMP mouse + software	892 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft		AMD	18748 Ft	Microsoft OEM mouse (eredeti)	3280 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft		INTEL	24640 Ft		
Commodore Amiga CD32 + 2 játék	31992 Ft	486DX-40MHz proc.	Cyrix	19992 Ft	Házak, I/O kártyák, grafikus kártyák	
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft		AMD	22992 Ft	Babyház, monitorony (200W, LED)	4200/4300 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft	486DX2-50MHz proc.	Cyrix	24320 Ft	Midi/nagytorony (200W, LED+frekis)	5664/7056 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft		AMD	23728 Ft	IDE+ FDD/HDD 2s1p1g	1160 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	486DX4-75MHz proc.	INTEL	25360 Ft	Hurricane IDE+ FDD/HDD 2s1p1g Vesa	2440 Ft
SEGA GameGear + 1 játék	11192 Ft	486DX4-100MHz proc.	INTEL	65992 Ft	Realtek VGA 256 kB RAM (max. 512 kB)	3160 Ft
		Processzor-ventilátor	INTEL	73992 Ft	Trident 8900 VGA 0 Mb RAM (max. 1 MB)	2800 Ft
PC árak				720 Ft	Trident 9400 VGA1/2 Mb RAM VLB, TrueColor	12320 Ft
Alaplapok		Monitorok			WD VGA 1/2 MB RAM, True Color, VESA Loc.	12320 Ft
386SX-40MHz	7400 Ft	14" Mono SVGA monitor (800x600)		10990 Ft	S3 VGA 1/2 MB, VESA, True Color	11880 Ft
386DX-40MHz 128 kB cache (CHIP, AMI)	9576 Ft	14" SVGA (1024x768, 0.28) AXION		25200 Ft	Sky Eagle VGA 1/2 MB, VESA, True Color	16240 Ft
386DX-40MHz 128 kB cache 2 Vesa	13680 Ft	14" SVGA (1024x768, 0.28, LR, NI)		28960 Ft	RAM-ok, winchesterek	
486SLC-33MHz 64 kB cache (ETEQU)	9992 Ft	15" SVGA (1024x768, 0.28, LR, NI, Dig)		39992 Ft	1 MB / 4 MB SIMM RAM	3744/14992 Ft
486SLC-50MHz	13200 Ft	14" üveg monitorfilter, földelhető		720 Ft	210 / 240 MB HDD	19992/22576 Ft
486DLC-40MHz 128 kB cache (AMI)	17440 Ft	FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse			/ 270 340 MB HDD	23760/26992 Ft
486DLC-40MHz 128 kB c. 2 VLB (OPTI)	19520 Ft	1.2 MB / 1.44 MB FDD (Panasonic)		4999/3792 Ft	420SG / 420Conn	27600/25400 Ft
486SLC2-50MHz	13200 Ft	Aztec CD-ROM dupla seb., vez. kártya		18500 Ft	520 MB HDD	37992 Ft
486SLC2-50MHz + koprocesszor	14992 Ft	102 gombos billentyűzet (Ang./Hun.)		1960/2080 Ft	540 MB Maxtor 3 db-tól	36992 Ft
486DX-XXMHz 256 kB c. 3 Vesa NoCPU	9524 Ft				1000 MB Conner SCSI	74992 Ft
486DX-XXMHz 256 kB 3VLB DX4-hez is	13992 Ft					

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

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

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

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

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

A SÖTÉT PAPSÁG



Orcus az élőhalottak démonhercege, az egyik leg-hatalmasabb a démonhercegek között. Nem csoda hát, hogy szinte minden élőholt őt imádja uraként. Az már meglepőbb, hogy az élők között is akadnak szolgálói, mégpedig nem is csekély hatalommal.

Orcus vallása nem túl népszerű, követői elég kevesen vannak. Mint a legtöbb kaotikus gonosz istent, őt is inkább félik, mint tisztelik, de mindig vannak olyanok, akik a hatalomért és a tőle kapott lehetőségekért elfogadják a feltételeit. Belőlük lesznek a hit papjai és követői. A különböző városokban a helyi egyházak közötti viszony bármilyen lehet, ez kizárólag a vezető főpap akaratától és szeszélyétől függ, a kaotikus vallás jellemzőinek megfelelően.

Mint az Élőhalottak Hercegének követői, a papok rendkívül rémisztőek. Annyira elbűvöli őket a halál, hogy halottakkal, élőhalottakkal foglalkoznak és gyakran végeznek rajtuk gyomorkavaró kísérleteket. Urukhoz hasonlóan ők is hatalomvágyóak, és a kapott hatalmat még nagyobb befolyás szerzésére használják. Erkölcsileg teljesen megbízhatatlanok, korrup-tak, és mivel szerintük minden embert ezek a tulajdonságok jellemeznek, még paranoiások is. A hatalom utáni sóvárgás és a nekromancia ismerete olyan magas fokot ér el bennük, hogy többeknek sikerült vámpírrá vagy lich-csé válniuk. Az élőhalottak alapos ismeretén kívül jártasak még a démonológia területén is, hiszen uruk a démonok hercege. Kiszámíthatatlan és gonosz természetük miatt a mindennapi emberek félnek tőlük és igyekeznek elkerülni őket.

Öltözékük általában sötét kámszaszerű ruha, mellére fekete selyemmel a rend szimbólumát hímezik (kecskefej kosszarvakkal), és gyakran páncél fölött viselik. Orcus oltárai obszidiánból készülnek, a templom díszítései pedig általában koponyákat, csontokat, bálványokat ábrázolnak. A ceremóniákon gyakran előfordulnak élő (ember) áldozatok is. A papok viselkedését egy mondatban talán így lehetne összefoglalni: mindig annyi szenvedést, fájdalmat és kínt okoznak, amennyit csak lehetséges.

A fent leírt tulajdonságokból adódik, hogy az Orcus papot csak Nem Játékos Karakterként tanácsoljuk játszani, mivel igen

nehéz, sőt szinte lehetetlen beilleszteni bármilyen bizalmon alapuló, közös célért küzdő csapatba. Megfelelően kijátszva ezek a papok megkereshetik bármilyen társaság életét. Ha a mesélő esetleg gonosz csapatnak mesél, akkor viszont alaposan beszélje meg az indítandó papot a játékosokkal, és nagyon vigyázzon, hogy a játékegyensúly fel ne boruljon. Egy gonosz csapatnak nagyon nehéz olyan kalandot kitalálni, ahol mindenki elvei feladása nélkül követheti a mese fonalát, de nem teljesen lehetetlen. Ez utóbbi esetben viszont mindenkinek nagyon ajánlott az óvatosság...



ORCUS PAPJAI

Befolyás: élőhalottak

Követelmények: Bölcsesség:14, Erő:12, Egészség:10

Jellem: Kaotikus Gonosz

Páncél: bármilyen

Fegyverek: bunkó, buzogány, kétkezes buzogány (Morningstar), bot

Tapasztalati pont szintlépéshez: pap+5%

Szférák:

Fő szférák: Mind, harc, őrzés, gyógyítás (csak megfordítva), nekromancia, nap (csak megfordítva); azaz All, Combat, Guardian, Healing, Necromantic, Sun

Kisebbszférák: Jóslás (Divination)

Egyéb varázslatok: Félelem okozása, Parancs, Védelem a Jóktól, Menedék, Bénítás, Élőhalott megidézése, Átok szórás, Mágiafeloldás, Bénáság gyógyítása, Félelem köntöse, Jó elűzése, Trollkéz, Élőhalott gyógyítása, Levegőszolga, Tárgyak életrekeltése, Kitiltás, Hazahívó szó,

Osonó végzet, Kapu (csak démonoknak), Élettelenség

(Cause Fear, Command, Protection From Good, Sanctuary, Hold Person, Summon Undead, Bestow Curse, Dispel Magic, Remove Paralysis, Cloak Of Fear, Dispel Good, Undead Regeneration, Aerial Servant, Animate Object, Forbiddance, Word Of Recall, Creeping Doom, Gate, Unlife.)

Kapott képességek:

1. Képes élőhalottaknak parancsolni, valamint más gonosz

papokhoz hasonlóan jó lovagokat (paladin) hatalmával visszafordítani.

2. Immunis az élőhalottak speciális támadási formáira. A papnak nem ártanak az olyan élőhalottak különleges támadásai, akiknek HD-je kevesebb, mint a pap szintje. Ha az adott támadás ellen létezik mentődobás (pl. ghoul bénítása, vámpír bájolása, ghastrübe stb.) akkor az nincs hatással a papra. Ha a támadás ellen nincs mentődobás (pl. erő elszívás, életerőszívás, öregedés stb.), akkor a pap dobhat mentődobást halálvarázs (death magic) ellen a hatás elkerülése érdekében. Ennek az ellenállásnak a kiszámításakor – pl. lich dermesztése esetén – inkább a lich varázslói szintjét vegyük figyelembe a HD helyett.

3. 10. szinten Árnyékokat képes megidézni. Ez pontosan úgy működik, mint az 5. szintű varázslói varázslat, de nem szükséges hozzá anyagi komponens. Az Árnyékokat hetente egyszer lehet megidézni, de ha nem ölnék meg senkit, akkor a papnak saját kezűleg – fizikai úton vagy varázslattal – meg kell ölnie egy intelligens lényt, mielőtt újra használhatná a megidézést.

Korlátozások

1. A Mágikus kő (Magical Stone), és az Állatok és Növények szférába is tartozó varázslatokat nem kapja meg a pap.

2. Nem támaszthat fel olyan lényt, aki nem Orcus vallású, hacsak fel nem áldoz egy, a halottnál magasabb szintű (és lehetőleg jó jellemű vagy ellenséges hitű) személyt.

ÚJ VARÁZSLATOK

Élőhalott megidézése (Conjuration/Necromancy)

Szint: 2
Távolság: Lásd lent
Komponensek: V, M, A
Időtartam: 10-80 kör + 10 kör/szint
Varázslás ideje: 10 kör
Hatóterület: 30 m/szint sugarú kör
Mentődobás: Nincs

A legközelebb tartózkodó 2-12 élőhalott, akiknek összes szintje nem nagyobb mint a papé, és a varázslat hatókörén belül tartózkodnak, normális sebességével elindulnak a pap felé. A megidézett élőhalottak nem ellenségesek, de nem is állnak a pap befolyása alatt, szabadon cselekedhetnek. Megérkezésük után akár vissza is fordulhatnak eredeti helyükre, esetleg mindent elpusztítva útközben, vagy beszélhetnek a pappal, vagy végrehajthatnak számukra is logikusnak tűnő tetteket. Értelem nélküli élőhalottak azonnal visszatérnek eredeti helyükre, vándorló, értelem nélküli élőhalottak ott maradnak a helyszínen parancsokra várva, ha a helyszínen nincs az őket odahívó papon kívül senki. (A parancsok kiadásához szükség van valamilyen módon az élőhalottak ellenőrzésére, pl. varázssítal, élőhalottak felett kapott hatalom, varázslat stb.)

A megidézéshez egy kevés csontpor szükségeltetik, amit a varázsigék kimondásakor szétszórnak a szélben.

Élőhalott gyógyítása (Necromancy)

Szint: 5
Távolság: Érintés
Komponensek: V, M
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 6
Hatóterület: 1 élőhalott
Mentődobás: nincs

A varázslattal az Orcus pap képes „meggyógyítani” egy élőhalottat, életerőpontjainak számát 3d6+szint ponttal növelni. A varázslattal a pap gáznemű élőhalottakat is képes gyógyítani, ha a kezét az általuk elfoglalt térben tartja. A varázslat meggátolja, hogy az élőhalott megérintése bármilyen kárt okozzon a papnak.

A varázslat ellentéte ugyanekkora sebet ejt az élőhalottakon. A belőlük elszívott életerőpontok elvesznek, azt a pap nem tarthatja meg. Az élőhalottak érintése elleni védelem ekkor is működik.

A varázslat csak élőhalottakra hat.

Élettelesség (Necromancy)

Szint: 7
Távolság: Érintés
Komponensek: V, S, M
Időtartam: Állandó
Varázslás ideje: 1 kör
Hatóterület: Speciális
Mentődobás: Nincs

Ez a varázslat lehetővé teszi a papnak hogy élőhalottat hozzon létre tetemekből vagy csontvámaradványokból. Az élőhalott 200 kör - szint x 10 kör alatt jön létre, és megszületése után azonnal nekilát a varázslat során megadott feladat végrehajtá-



A pap szintje	Csontv.	Zombie	Ghoul	Ghast	Shadow	Wight	Wraith	Mummy	Spectre	Ghost	Vampire
14-16	01-12	13-25	26-36	37-48	49-57	58-64	65-71	72-83	84-87	88-93	94-00
17-19	01-10	11-23	24-34	35-46	47-55	56-62	63-69	70-81	82-85	86-91	92-00
20-22	01-08	09-21	22-32	33-44	45-53	54-60	61-67	68-79	80-83	84-89	90-00

sának (a parancs általában az adott helyre a papon kívül elsőként belépő lények megtámadására utasít). A megszülető élőhalott egyébként nem áll a pap befolyása alatt. 13. szint felett a papnak 7% esélye van, hogy megválaszthassa az élőhalott típusát. Ha ez sikertelen, akkor használjuk a megadott táblázatot az élőhalott kiválasztására.

Fontos, hogy a keletkezett élőhalottnak nem lehet több HD-ja, mint annak a lénynek, akinek a tetemét felhasználták a varázslathoz. Ha a táblázat alapján több HD-t kapnánk, akkor használjuk azt a leghatalmasabb élőhalottat, aminek a szintje a legközelebb esik a halott HD-jához. Általában csak egy élőhalott keletkezik a varázslat hatására, de néha (1,2 a 6 oldalú kockán) kettő vagy három is létrejöhét, ha több tetem is található a pap 6 méteres körzetében. Ezeknek az élőhalottnak nem lehet megválasztani a típusát, semmilyen feladat végrehajtására nem lehet kötelezni őket, akár a papot is megtámadhatják, aki esetleg nincs is tudatában a születésüknek.

A varázslat ellentéte megsemmisít egy élőhalottat (ha volt anyagi teste, akkor az megmarad, ha gáznemű volt, akkor véglegesen porrá omlik). Az így nyert test (a por nem!) később felhasználható ugyanennek a mágának az alkalmazásával. A varázslat végrehajtásához legalább egy csepp vér, egy csipet por, egy csepp víz, és egy darab csont szükséges az életre keltendő halottból.

Trollkéz (Nekromancia)

Szint: 5

Távolság: Érintés

Komponensek: V,S,M

Időtartam: maradandó

Varázslás ideje: 1 pap

Hatóterület: Speciális

Mentődobás: Nincs

A varázslat lehetővé teszi, hogy a pap képes legyen feloldani egy trollt úgy, hogy szükség esetén a rendelkezésére álljon. A pap hosszú eljárással kidolgozott savas fürdőbe meríti egy élő trollt, és meggátolja, hogy regenerálódjon mindaddig, amíg a varázsszót ki nem ejti.

A varázslat hatására a troll regeneráló képességei annyira felgyorsulnak, hogy az oldatból kiemelt kéz 3 kör alatt teljesen épp trollá nő a varázsszó kimondása után. A troll regeneráló képessége azonban ezután már nem működik soha többé, még egyszer nem lehet ezt a varázslatot alkalmazni rajta.

Egyszerre több trollkéz is lehet a pap birtokában.

Komponensek: egy teljesen felszerelt laboratórium és természetesen egy troll.

(Ha mint mesélő, úgy látod jónak, erre a mintára létrehozatsz alacsonyabb szintű varázslatokat is.

1 szint: Koboldfog

2 szint: Orkagyar

3 szint: Gnollszem

4 szint: Ogrekéz)

A papság szabályai

1. Orcus az élőhalottak teremtője, az élőhalottak számának növekedése elégedettséggel tölti el, és növeli hatalmát.

2. Az élő áldozatokat szintén örömmel fogadja. Az ily módon felajánlott lelkeket a szolgálai összegyűjtik, majd élőhalottakat készítenek belőlük, hogy gyarapítsák pokolbéli seregét.

3. Szolgálai különleges kegyben részesülnek, végleges haláluk után uruk démoni státusszal ruházza fel őket, Nabassu lesz belőlük.

4. A híveknek fel kell kutatni és elpusztítani mindenkit, aki Orcussal, Orcus hitével és az élőhalottakkal szemben áll, különösen azokat, akik képesek elkergetni vagy megsemmisíteni az élőhalottakat (papok, és lovagok). El kell pusztítani azokat, akik élőhalott létükre más isteneket tisztelnek, valamint azokat, akik elhagyták a hitet.

5. A hitet minél szélesebb körben terjeszteni kell, hogy az emberek világnézete megfelelőbb legyen a Herceg számára.

6. A teplomi vezetők csak olyan magas pozíciót tölthetnek be, amelyre hatalmuk képessé teszi őket, a gyengeség legkisebb jelét sem szabad eltűrni. A társadalom gyengébb tagjai nem valók semmire, szabadon manipulálhatók, és a személyes hatalom növelése érdekében akár fel is áldozhatók.

7. Orcus szolgálait tisztelnie kell mindazoknak, akik gyengébbek.

8. A hit fő ellenségei azok, akik Demogorgont, Graz'zt, Lolthot tisztelik, vagy bármilyen egyéb demont, és minden olyan isten hívei, akik szemben állnak az élőhalottak igazi istenével.

9. A papság szabadon részt vehet minden kicsapongásban vagy rémtettben.

Végezetül néhány ötlet a mesélőnek.

Kalandként szóba jöhet pl. egy Orcus szentély elpusztítása, vagy esetleg a feláldozásra váró ártatlan áldozatok kiszabadítása. A rend azonban nehezen felejt, és a 4. pont szellemében célszerű, ha a kalandozók a sikeres akció után többet néznek a hátuk mögé. Ez természetesen csak akkor mesélhető el, ha a játékosok egy több kalandból álló kalandorozatban vesznek részt, amelynek egyik eleme tartalmazza az összecsapást a papokkal.

Balázs Gábor fordítása





Küklopszok

A Complete Book of Humanoids nagy sikert aratott az AD&D rajongók táborában; igen előkelő helyen szerepel a TSR eladási statisztikáján. Ennek ellenére a könyvet számos támadás érte. A vádak közül sok a terjedelmre vezethető vissza: érthető, hogy nem fért el több faj és hosszabb elemzés azokról, melyek végül is bekerültek, szintén érthető a kit-ek mennyisége, s az, hogy a könyv nem foglalkozik megfelelő mélységben az idegen „civilizációba” kerülő humanoid problémáival, nehézségeivel.

Úgy tűnik, a panaszokra a TSR is felfigyelt. A hírek szerint nemsokára napvilágot lát a Humanoidok Könyvének folytatása – remélem, valóban így lesz. Addig is, míg bizonyosságot szerzünk, álljon itt a Küklopsz leírása.

Alaptulajdonság módosítók:

+2 Erő, +1 Egészség, -1 Vonzerő, -2 Intelligencia.

Az Alaptulajdonságok alsó/felső határai

Alaptulajdonság	Minimum	Maximum
Erő	14	19
Ügyesség	3	17
Egészség	14	19
Intelligencia	3	15
Bölcsesség	3	17
Vonzerő	3	14

Kaszt Megkötések

Megengedett Kaszt	Maximális Szint
Fegyverforgatók	
Harcos	12
Pap	
Sámán	5

• **Hit kocka:** A játékos-karakter küklopszok kasztjuknak megfelelően kapnak Életerő pontokat, de +8 bónusz ÉP-vel indulnak.

• **Jellem:** Leginkább kaotikusak és gonoszok, de a PC küklopsz bármilyen jellemű lehet.

• **Természetes Védettség:** 3

• **Háttér:** A küklopszok az óriásfélék (giant-kin) egyik legvadabb és legprimitívebb alfaja. Az átlagos küklopsz termete 220 és 240 centiméter között mozog, súlya 150 kg körüli. Homlokát egyetlen, vörös szem díszíti. Fejéről csimbókos, fekete vagy mélykék haj lóg válláig. Bőre színe a vöröses barnától a piszkos sárgáig bármilyen lehet.

Fegyver	Ára (arany)	Súlya (kg)	Mérete	Típusa	Sebessége	Sebzése
Alabárd	20	15	óriási	szűrő/vágó	12	1d12/2d8
Furkósbót	8	6	óriási	ütő	8	2d4/1d6+1
Hajítódárda	10	5	óriási	szűrő	8	1d8/1d8
Parittyva	1 ezüst	–	nagy	–	8	–
Parittyva töltény	–	1	közepes	ütő	–	1d6/1d6

A küklopszok ruházatát a teljes egyszerűség jellemzi, általában állatbőröket és bundákat viselnek. Vizelet és trágyaszag lengi körül őket, ami bizony érthető, hiszen testüket legfeljebb akkor éri víz, ha képtelenek fedezékbe húzódni egy nyári zápor elől. Szagukról, s mély, repedtfazék hangjukról ismerhetők fel – ha éppen nem látjuk az arcukat.

Élőhelyük a dombos, hegyes mérsékelt égövi táj, általában intelligens lények településeitől távol. Néhány fős klánokba szerveződve élnek. A klánvezér mindig a legerősebb, legjobb verekedő. Állattenyésztők, kecskéket és birkákat tartanak maguk körül, azok húásával és tejével táplálkoznak.

A legtöbb klán természetes barlangokban él (ahova éjszákára beterelek az állataikat), néhány csoport azonban vándorló, nomád életet folytat.

• **Nyelvek:** Küklopsz, közös.

• **Szerepjáték tanácsok:** A küklopszok közös jellemzője, hogy nem túl magas értelmi szint és a primitív életmódból következő elmaradottság. Egy, a klánrendszerből kiszakadó, emberi, vagy más településre betévedő küklopszra szinte rázuhan a rengeteg újdonság. Általában, ha nem segít neki ilyenkor valaki, biztosan „elkallódik” (rendszerint rabslóga lesz, esetleg gladiátor).

Írott feljegyzések mesélnek egy küklopsz gyerekről, akit kalandozók mentettek meg, s aki később beilleszkedve a partiba, új klánjának tekintette a csapatot. Ez az egyetlen történet ismert arról, hogy egy küklopsz képes volt egyedül megélni a „külvilágban”.

• **Különleges előnyök:** Saját fegyvereiket használják, melyek értelemszerűen nagyobbak az emberek által használnál, így sebzésük is komolyabb.

• **Különleges hátrányok:** Mivel csak egy szemük van, lő- és hajítófegyveres támadásaikra, valamint meglepetés dobásukra -2-es büntetést kapnak.

Sebzést, mint nagy méretű lények kapnak.

Amíg nem illeszkednek be a fejlettebb civilizációkba, nem viselhetnek páncélt. (Ehhez általában hosszabb idő szükséges; alapszabályként elfogadhatjuk, hogy 4. szinten érnek be annyira a PC küklopszok, hogy vértet is megtúrnak – ám természetesen ekkor szembe kell nézniük a páncél készítésének gondjaival.)

Szörny jellegzetességek: Méret (Size), Állatias Szag (Bestial Odor).

• **Babonák:** A küklopszok nagy többsége babonásan fél a tűztől.

• **Fegyver ismeretek:** Alabárd, furkósbót, hajítódárda, parittyva.

• **Szakértelmek:** Állatkezelés (Animal Handling), Állóképesség (Endurance), Bőrművesség (Leather Working), Herbalisztika (Herbalism), Ivászat (Drinking), Megfélemlítés (Intimidation), Túlélés domb- és hegyvidéken (Survival, hill & mountain), Veszély érzékelés (Danger Sense).

• **Lehetséges Kitek:**

Fegyverforgató: Törzs védelmező (Tribal Defender), ritkán Vadonőr (Wilderness Protector), Veremharcos (Pit Fighter), Zsoldos (Sellsword).

Pap: Látnok (Oracle), Sámán (Shaman).

Lehetséges kevertkaszt variáció: nincs.

Massár Mátvász

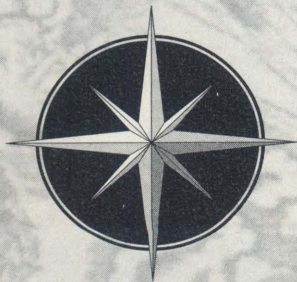
MICHAEL MOORCOCK

multiverzuma

2. rész



Írta Máyer Júlia



Michael Moorcock multiverzumában számtalan különböző világ létezik, közös jellemzőjük azonban, hogy az Örökkévaló Bajnok azonban mindegyikben jelen van, és a világ feletti hatalomért mindenütt a rend és a káosz erői küzdenek. Van sík, amelyet a rend, van olyan, amelyet a káosz ural, van , ahol mindketten jelen vannak, így jöhet létre a létező világok számtalan változata, a kelta jellegű civilizációktól kezdve a feje tetejére állított földi középkoron (Granbretan a sötét birodalom, Némethon a jók földje) át a tudomány és technika zsákutcájába futó, apokaliszisz előtti vagy utáni sci-fi világokig.

Nézzünk egy példát Moorcock tárházából, egy druidisztikus társadalmat:

LWYM-AN-ESH FÖLDJE

Emberek

Vannak népek, akik a napot imádják istenként, mások a holdat, a vihart, vadállatokat, szörnyetegeket. És vannak népek, akiknek az istenei nem többek, mint halott hősök. Akik saját magukra a legbüszkébbek, akik a legnemesebb emberi tulajdonságokat tisztelik a saját isteneikben. Lwym-an-Esh világán Tuha-na-Cremm Croich népe, a Domb urának népe, abban hisz , hogy Corum, az Örökkévaló Bajnok egyik megtestesülése ott él a tölgyerdőben, a domb alatt, és meghallgatja az imáikat. És igazuk van, hiszen ha szükség van az Örökkévaló Bajnokra, ő valóban megjelenik valamelyik megtestesülésében...

Hiszik, hogy minden, ami a világon létezik, egyenrangú: az ember, a ló, a fa, a szikla. Hiszik, hogy minden iránt tisztelettel kell viseltetni. Fejet hajtanak a kő előtt, mielőtt elgörgetik az útból, és ugyanúgy megbecsülik a földet, amit megművelnek, mint a feleségüket vagy az apjukat.

Papjaik nincsenek, a szellemi vezetők a duridáik. A druidák azok, akik bölcs útmutatást adnak, ha gondja van az embereknek, akik ismerik a világot mozgató törvényeket, akik mindenkinél közvetlenebb kapcsolatban állnak a természettel. A druidák azok, akik tudják, mekkora erő rejlik egy tölgyben, egy fatobozban. Ismerik a mélyebb összefüggéseket. Az egyszerű ember gyakran csak annyit tud, hogy a holdtölte kivételesen alkalmas idő a varázslatokra és megidézésekre, és akadhatnak egyes szkeptikus vagy a mágia alapú világnézettől eltávolodott, magukat felvilágosodottnak hitt emberek, akik rálegyintenek a megállapításra: babona. A druidák nagyon jól tudják, hogy a hatalom nem a holdban rejlik, az csak mérőeszköz, amely jelzi a Milliányi Szféra pillanatnyi együttállásainak közelségét, és így a világban uralkodó mágikus erők erejét is.

Templomaik nincsenek, csak szent helyeik. Kövek, kőkörök, halmok a mezőkön, erdők mellett, ahová visszavonulhat az elmélkedni vágyó, ahol a közönséges emberi szemek elől rejtett

erők összpontosulnak, ahol az emberek a legnagyobb biztonságban vannak.

A legnagyobb szent hely neve Craig Don. Valaha régen hatalmas kötömböket raktak le kör alakban. Összesen hét ilyen kör áll a dombon, mindegyik kőoszlopokból álló kör egy újabb kört vesz körül. A legbelső kör közepén áll a kőoltár. A kőoszlopok durva, primitív megmunkálása a távolról, civilizáltabb világról érkező utazóban azt a képzetet kelthetné, hogy egyszerű természetimádatlanul van dolga, de a körök tökéletes geometriája ezt az elképzelést megcáfolja, ráébreszti a látogatót, hogy kifinomult elveken nyugvó alkotást lát. A Milliányi Szféra létezését szimbolizálja.

Az itt élő népek Craig Dont tartják a világ közepének. Talán a saját szempontjukból igazuk is van.

A törzsek évente kétszer gyűlnek össze Craig Donnál, tanácskoznak, meg tárgyalják a világ dolgait, eseményeit. Ha új nagykirályt kell választani, az is itt történik meg.

Egyedül is sokan felkeresik Craig Dont. Meditálnak, útmutatást keresnek. A hely ereje nem minden emberre hat egyformán, vannak, akik megvilágosodnak álmukban, ha itt töltik az éjszakát, vannak, akik szépeket álmodnak, mások lidérces rémálmokat.

A nép öt törzsre, népcsoportra oszlik. Tuha-na-Manannan, Tuha-na-Anu, Tuha-na-Tirnam-Beo, Tuha-na-Gwyddneu Garanhir, Tuha-na-Cremm Croich törzsére. Minden törzsnek megvan a maga királya, aki a törzs katonái és szellemi vezetője. A törzsekben a királyi rang vér szerint öröklődik, a törzsek és a törzsi királyok felett álló nagykirályt azonban mindig választják. A nagykirály egyben a druidák vezetője is.

A királyválasztás meglehetősen hosszadalmas szertartás, általában hónapokig tart. Minden törzsi királynak meg kell jelennie a királyválasztáson, a jelölteket mindenkinek meg kell hallgatnia, az ősi törvények szerint bármely törzs bármely tagja elmondhatja a véleményét, és a királyoknak meg kell hallgatni a hozzászólókat. Mindenkinek jogában áll beszélnie a jelöltekkel, hogy könnyebben kialakíthassák álláspontjukat.

A nagykirály a törzsek és törzsi királyok felett uralkodik. Minden feladata a törzsek mindennapi életébe beleszólni, de mivel többek között bölcsessége miatt választották meg a tisztségre, a királyok kikérik a véleményét a fontosabb problémák megoldásánál, vagy akkor, ha úgy érzik, a döntés meghaladja az ő kompetenciájukat. Mivel a királyok egymás között egyenlők, a királyok, illetve a törzsek közötti vitákban mindig a nagykirály dönt, és ítéletét mindenki elfogadja.

Az itt élők valaha harcos népnek számítottak, az évszázadok folyamán azonban valódi ellenség hiányában némiképp átalakultak harci szokásaik.

Egymás közötti csatáikat általában nem seregek vívják meg, hanem magányos hősök. A vetélkedő seregek bajnokot választanak tagjaik közül, és a bajnokok állnak ki megvédeni egymással. Addig harcolnak, amíg az egyiküket vesztesnek nem nyilvánítják, ekkor a diadalmas bajnok seregét kell győztesnek tekinteni. A párviadatok nagyon ritkán folynak életre-halálra, a vesztes általában csak akkor hal meg, ha a küzdelem során olyan súlyos sebeket kapott, hogy az életét már nem lehet megmenteni. Gyakran még az is megesik, hogy elő sem kerültek a fegyverek, mert a két ellenfél bárdokat, dálnokokat állít ki, és ők vetélkednek egymással. Feladatuk lehet az, hogy minél szebb, dicsőbb éneket daloljanak, de akár az is, hogy gúnydalokat költsenek a másik seregéről. Gúnydal-viadalban némiképp nagyobb szegényen alulmaradni és vesztesen elkullogni...

Ha mégis harcra kerül a sor, a nők is éppúgy részt vesznek a csatákban, mint a férfiak, éppúgy találhatunk női hősokeket, mint férfi bajnokokat. A női harcosok specialitása a csatacsapdának

nevezett hosszú ostor, aminek a végére súlyos fémdarabot erősítenek. Meglendítik, az ostor az ellenség nyaka köré tekeredik, és megfojtja őket vagy eltöri nyakukat, kezüket, lerántja őket a nyeregéből.

A fegyvereik iránt is tisztelettel viseltetnek. Hiszik, hogy ha egy mesterkovács kardot készít, a kard mindörökké emlékezni fog alkotójára, és mindenki másnál jobban kötődik hozzá, hacsak a kardkovács el nem búcsúzik a kész kardtól. Nyilvánosan le kell mondania róla, méghozzá valaki más, egy néven nevezett személy javára, aki így már valódi gazdája lehet. Két egyforma kard nem létezik, és mivel minden kard más, megszületése után minden kard másik dalt kap a mesterkovácstól. Nevet azonban csak a tulajdonos adhat a fegyvernek, hiszen csak egyetlen tökéletes név létezhet a kard számára, és azt csak a tulajdonos találhatja meg. A névadásra nem feltétlenül azonnal kerül sor, gyakran hetekig forgatja fegyverét a harcos, mire felismeri a kard nevét. Az egészen különleges mestermunkák esetén a tulajdonos néha látomást lát, ami a névadásban segíti.

Sidhik

Ezen a világon az elfeket sidhiknek nevezik. Sajnos mára már csak hírmondójuk maradt, egy-egy képviselőjük él mindentől és mindenkitől távol, rejtett zugokban.

Egyetlen sziget létezik ebben a világban, ami az elfeké, Hy-Breasail elvarázsolt szigete a keleti partokon túl. A druidák szerint valaha régen létezett egy ősi kontinens, amely azonban elsüllyedt a tengerben, és csak ez a sziget maradt meg az egész földrészből. A szigetről semmit nem tudnak az emberek, hiába indítanak felderítőutakat, hiába indulnak bátor kalandorok, ember még nem tért vissza a szigetről. Talán a levegője mérgező? És nem csak az emberek számára, hiszen a világban a sidhiken kívül nem él olyan lény, aki betenné a lábát a szigetre.

A közelgő hajósok vagy semmit nem látnak, csak a végtelen tengert, vagy csak egy megmászhatatlanul magas sziklaormot. Talán illúzió.

Ha mégis kiköt valaki, ciprusokat talál, tölgyeket, eperfákat, csörgedező forrásokat, illatozó mezőket. Ha a partról a tenger felé nézünk, aranyszínű köd gomolyog a sziget körül.

A magyarázat nehezen hihető, de egyszerű. A sziget nem ennek a világnak a része, hanem egy másik síknak, a sidhik eredeti őshazájának. Lwym-an-Esh földjén valaha régen emberek éltek és az elfek egy másik fajtája, a vadhagyhok, és a sidhik azért érkeztek ide évezredekkel ezelőtt, amikor a síkok közötti határok meggyengültek, hogy segítsék unokatestvéreiket a limbóból jött Fhoi Myore elleni küzdelemben. Amikor a sidhik otthagyták a hazájukat, pontatlanul kalkuláltak a világban áramló erővel, és a földjük egy része is velük jött. Az emberek szerencséjére egy meglehetősen lakatlan vidékre érkeztek. A más síkokról származó lények, a Fhoi Myore vagy az emberek sem maradnak életben ezen a területen, néhány órai ittlet után megörlenek. Lidércnyomás világába lépnek, félelmeik megsokszorozódnak, ezt nem tudják elviselni, és belehalnak.

Ma már csak az egyetlen lakója él a szigetnek, aki megpróbálja ködbe rejtteni a földet, de nem mindig sikerül elegendő ködöt nyernie a levegőből. Ilyenkor néha az emberek megtalálják Hy-Breasailt, és belehalnak.

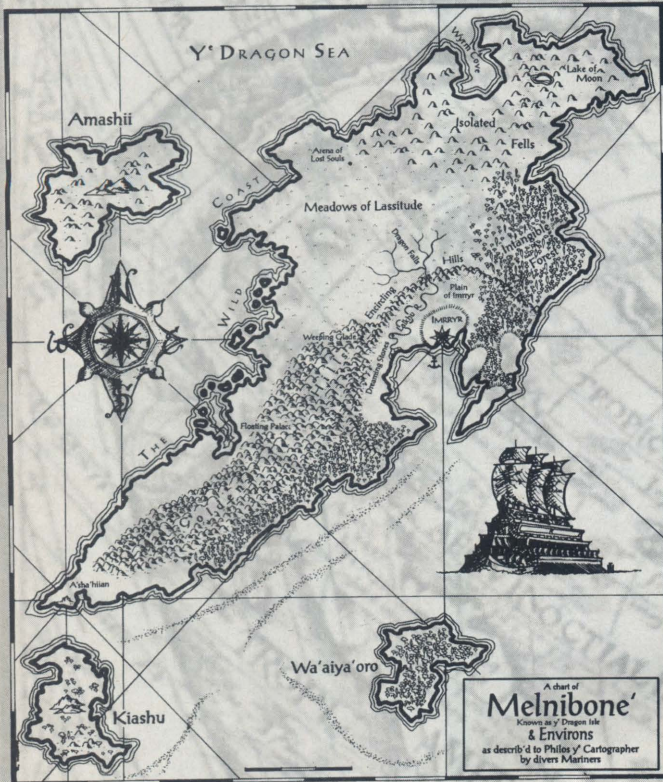
Az első Fhoi Myore elleni háború idején építették a sidhik Craig Dont, bonyolult metafizikai elvek és szimbólumok alapján. Az építmény különleges tulajdonsága, hogy a nem erre a síkra tartozó lényeket képes hazaküldeni a saját világukba. A sors iróniája, hogy a kapu egyedül a sidhik számára nem működik, és bár ők építették, hazatérni mégsem tudtak.

Malibann

Ynis Scaith:

Léteznek egy másik köd-ölelte sziget a tengeren. Eredetileg ez a föld sem erre a síkra való. Bizonyos tekintetben hasonló Hy-Breasailhoz, hiszen mindkettő halált hoz a látogatóra, de amíg az a szép bűvölet földje, ez a fekete örületé. Undorító erdők nyílnak a látogatók lába előtt, démonok és alakatlan rémek támadnak rá. Ha a látogató átlát az illúzión, akkor az elmúlás, pusztulás képei, romok, hajóroncs maradványok tárulnak a szeme elé.

A sziget nagyhatalmú, gonosz druidáit saját síkjuk náluk hatalmasabb erői próbálták meg elpusztítani, de ők kihasználták a síkok közötti határok meggyengülését, a sidhik érkezését, és Lwym-an-Eshre menekültek, elkerülve saját világuk bosszúját. Új hazájuk alig tűri meg őket, csak mágikus segítséggel képesek



elhagyni a szigetüket, máskülönben azonnal meghalnak. A malibannok minden vágya visszatérni a saját világukra, vagy találni egy másik, barátságosabb síkot.

Szaporodni nem képesek, az örök ifjúság titkát sem ismerik. Az évezredek során külsejük testük leprás múmiákéhoz vált hasonlóvá, ezért ritkán használják a saját testüket.

Fhoi Myore

A többé-kevésbé békés, nyugalmas világban legyőzhetetlennek látszó ellenség tűnt fel. Fhoi Myorenak nevezik őket, és ők uralják az északi szelet. A Fhoi Myorek a halált kívánják, sóvárogják, követik. Varázslataik hatalmasak, pusztítanak tűzzel és pusztítanak jéggel. Uralják a természetet, a vadállatokat, talán a démonokat is. Hideg nép a nevük, és a keleti és északi tengerek engedelmeskednek a parancsaiknak. Mások a fenyők népének is nevezik őket, mert amerre járnak, minden fa és növény kipusztul, a fenyőfákat kivéve. Uralkodnak a fekete farkasok és a szolgálk felett. Kegyetlenek, a káosz és az ősi éjszaka gyermekei. Elhózzák az örökkévaló Samhaint, ahogyan a nép a tél legsötétebb, leg-

reménytelenebb napját nevezi. Köd jár előttük, jég és hó mögöttük. Keleti szél jelzi az érkezésük, amerre elhaladnak, a föld meghal, a fák meggöngyösdnek.

A kontinens keleti partjára érkeztek meg először, de nem szánták el azonnal cselekvésre magukat, egy ideig nem mutatkoztak az emberek előtt. Ám amikor nem jött el a várva-várt tavasz, a keleti széleken élő emberek kutakodni kezdtek, felderítőútra indultak. És elpusztultak.

Ekkor indult meg a Fhoi Myore nyugatnak, hogy elfoglalják az egész világot. Mára már a földrész keleti fele az uralmuk alatt áll.

Heten vannak, hét torzszülött óriás, kettő közülük nő. Nem ismerjük mindegyiküknek a nevét. Annyit tudni, hogy a vezetőjüket Kerenosnak hívják. A félszemű óriás, aki jégbuzogányának egyetlen csapásával tucatnyi embert pusztít el, Balahr. Az egyik nő, Goim, halandó férfiak húsára vágyik. Rhannon hideg levegőt fúj a holtak tüdejébe, és ezzel életre kelti őket, már amennyiben a Fhoi Myore szolgálatában álló félholtak élőknek nevezhetők. Ha élő ember részesül a csókjából, azonnal meghal.

Mindannyian betegek, hiszen régóta tartózkodnak már ezen a világon, a saját síksuktól annyira idegen körülmények között, de a legbetegebb közülük Sreng, akinek testét, emberire emlékeztető arcát vörös, lüktető ragyág borítja. Meztelenül jár, csak egy övet visel, ebbe tűzi hét kardját.

A Fhoi Myore serege változatos összetételű. Elöl Kerenos kutyái járnak, póni nagyságú, villámgyors állatok, várostromkor még a falakra is képesek felugrani. A szőrük, tollas, hosszú farkuk ragyogó fehér, csak a fülkük vérvörös és a szemük sárga. Kerenos kürtjének engedelmeskednek, egy kürtnek, amelynek hangja megbetegíti az embereket.

Vadászmesterek a ghooleghek, a Fhoi Myore félhalott szolgálai. Mivel félhalottak, nehéz őket megölni, sebükből nem folyik vér. Őket is a kürttel irányítják, már az első kürtszó hallatán engedelmeskedniük kell, hiszen a második kürtszó a figyelmeztetés, és ha akkor sem a parancs szerint járnak el, a harmadik kürtszó megöli őket. Ezek után érthető, hogy miért átlagon felül engedelmes rabszolgák...

A seregben mögöttük jönnek a sápadtzöld bőrű, tompa tekintetű fenyőemberek. A Fhoi Myore a legyőzött és elfogott ellenséget, akik alkalmasnak látszanak arra, hogy szolgálják őket és küzdenek értük, átváltoztatják. A fenyőemberek lelkesen szolgálják uraikat, hiszik, hogy a fenyők népének tagjai, a föld és az eső táplálja őket, nem az étel és az ital. Harcba nehezen győzhetőek le, mivel fáradhatatlanok, igazán csak azoknak van esélyük ellenük, akik tudják, hogy a tűz sebzí őket.

A Fhoi Myore ellen harcoló embereknek még a jégfantomokkal is meg kell küzdeniük, akik csápjaik érintésével megfagyasztják áldozatukat, testének melegét magukba szívják.

A Fhoi Myore általában serege végén jön, és ritkán bocsátkozik közvetlenül harcba. Kevés fegyvertől félnek, az egyik ilyen a tathlum, amelyet az emberek az ellenségük megdarált csontjából és agyvelejéből gyúrnak golyóformává.

Hogy honnan jöttek?

A síkok közötti üres káosz hideg világából véletlenül érkeztek erre a síkra, amikor a síkok közötti határok meggyengültek. Szeretnék ezt a világot is olyan hideg, üres pusztasággá változtatni, mint eredeti hazájuk, hogy tovább élhessenek. Betegek, előbb-utóbb meghalnak, mert ennek a síknak a viszonyai hosszú távon alkalmatlanok a számukra, de ha a jelenlegi formájában elpusztítják a világot, meghosszabbíthatják az életüket.

Az első háborúban Craig Don segítségével győzték le őket a szövetséges elfek és emberek. Sikerült a többségüket odacsalni, és a kőkörök spirálja visszarántotta őket a limbóba. Azóta félik Craig Dont, a megmaradtak messze elkerülik. Nem tudják, nem hiszik el, hogy ez hazatérésük egyetlen esélye.

Az emberek legendáiban ezek az események már elmosódtak.

Egyesek emberek szerint a tengeren túlról, egy rejtélyes földrésztől, az örök hó országából érkeztek a Fhoi Myorek. Mások szerint a tenger mélyéről, egy olyan földről, ahol csak ők élhetnek meg. A nép legendája szerint az ősidőkben, a ködös múltban, háború tört ki a Fhoi Myore és őseik között, és őshazájuk a tengerbe süllyedt, részévé vált a tenger alatti Fhoi Myore földnek.

Az őshazával tűnt el a tudás. Csak néhány ősi könyv maradt meg, de sokak szerint a könyvek nem többek örültek műveinél, a bennük írt történelem csak mese, a grimoárok képzelgések, az istenek és démonok beszélgetései csak költői képek, metaforák.

A tengerből mindössze néhány sziget áll ki, de a rajtuk álló romok az ősi legenda igazát támasztják alá.

A legenda szerint az ősök mégis győztek az ellenségeik felett, de ez csak csak mágikus segítséggel, egy karddal, egy dárddal, egy köntössel, egy üsttel, egy nyereggel, egy kossal és egy tölgyfával sikerülhetett. Az évszázadok elteltével a tárgyak valódi tulajdonságai a homályba veszttek, már csak mint értékes régiségeket becsülik őket, a legtöbb, amire emlékeznek egy-egy tárggyal kapcsolatban mára már nem több mesénél. A nyereg segítségével egy tiszta lelkű, az igaz ügyért harcoló ember meglovagolhatja a Sárga Mént... Nem csoda, hogy napjainkban sokan megkérdőjelezik a tárgyak tényleges hasznát.

A szent tárgyakat a nagykirály őrizte, de a király a Fhoi Myore fogságába esett, a tárgyak szétszóródtak. A harcos, akit az ősi kincsek őrzésével bíztak meg, elmenekült. Üldözték, súlyosan megsebesítették, és menekülés közben a tárgyak nagy részét elveszítette. Néhányat az üldöző Fhoi Myorek találtak meg, néhányat emberek, és volt olyan, amelyek a sidhikhez, az egykori alkotókhoz kerültek. Egyetlen egy tárgyat nem veszített el a harcos, ezt utolsó erejével a legnyugatibb törzshöz vitte, remélte, hogy ott lesz a legnagyobb biztonságban.

Az egyik szent tárgyként tisztelt mágikus eszköz a dárda, Bryoniak. A sidhi kovács, Goffanon készítette, aki tisztában volt azzal, hogy a fémnak a fizikai jellemzőkön kívül egyéb tulajdonságai is vannak, és a megfelelő filozófiai elvek ismeretére is szükség van a fém megmunkálásához. Az alapanyagot a sidhik hazájából hozták, az utolsó ősi fémből készült tárgyak egyike. Sidhi földön csak közönséges, bár mesterfokon megkovácsolt dárda, de az emberek világában nagy hatalma van. Goffanon szerint azért hatékony a Fhoi Myore és az emberek ellen, mert azok hisznek a varázshatalmában.

A fegyver képes megölni a Fhoi Myore szolgáit, akiket közönséges fegyver nem fog. Miután ölt, a fegyver visszatér a tulajdonosa kezébe.

A dárdát legutolsó tulajdonosa visszavitte Hy-Breasai szigetére, abban a hiszemben, hogy a fegyver varázserije megóvjá őt a szigeten. Tévedett. A dárda ismét készítőjénél, a kovácsnál, Goffanonnál található.

A dárda tulajdonosa képes megszelídíteni a crinassasi bikát, már persze ha tudja, hogyan kell megidézni. Az ősi sidhi csorda utolsó példányát egy kő mellől kell hívni, amely csak félig létezik ezen a világon, lényének egy része egy másik világon található. Talán ezt a követ is a sidhik hozták magukkal otthonukból.

A bika képes elpusztítani a Fhoi Myorek bármelyik szolgáját, de még egy Fhoi Myoret is. Csatában pusztítja, széttiporja, felökleli az ellenséget.

A bika nem csak élteben értékes, hanem halálában is. A legenda szerint a vére megtermékenyíti a sivár, terméketlen földet, ahová lehullik, kizöldülnek a fák, kitisztul az ég, eljön a tavasz.

Sidhi tárgy Arianrod Köntöse is. Mivel a köntös sem erről a síkról származik, aki felölti, teljes valójában már nincs jelen ezen a világon. Érdekes módon ez a tárgy csak sidhiken működik, csak őket teszi láthatatlanná. A hatás nem tökéletes, akinek kivételesen kifinomult hatodik érzéke van, az gyanítja, hogy valami nincs rendben körülötte. A köntös első tulajdonosa egy Arianrod nevű elf lány volt, aki a legendák szerint egész Fhoi Myore seregeket győzött le egymagában a köntös segítségével. A legendás sidhi hős, Gyfech is ezt használta, hogy kedvesének hálószobájába bejusson, pedig annak apja a hálószoba küszöbén aludt.



A varázstárgyakkal kapcsolatosan nem csak az emberek, néha a sidhik sem emlékeznek a tényekre. Az aranytölgy és az ezüstkos esetében az elfek is csak homályos mesére emlékeznek. A tölgy asszonyának jóslata akkor teljesül be, ha már csak néhány sidhi marad ezen a világon, és az emberek nagy veszélybe kerülnek. Ha eljön az idő, a lombkoronás tölgy aranyból készült szobrocskájából előjő a zöldhajú, barnaruhás hölgy, és lelket ad az ezüstkosnak. Bár az ezüst kosszobrocska szemei különös értelemmel néznek a világra, ma már senki nem érti, miért és milyen lélekre van szüksége.

Calitin kürtje: Kerenos kürtjéhez hasonlít a hangja, ezt a sidhi mesterek készítették. A kürtön körbefutó ezüst pántok mindegyike más erdei állatot jelképez. Háromszor kell megfújni, hogy támadásra ösztönözzék Kerrenos kutyáit, hatszor, hogy visszahívják őket. A hoooleghek gyakran nem engedelmeskednek azonnal a kürtszónak, érzik, hogy hamis, és ez megzavarja őket. A harmadik, utolsó kürtszó hallatán mégis meghalnak.

Fritz

Fritz Leiber sikeres, elismert író, akinek társadalmi mondanivalót hordozó sci-fi kötetei, pszicho-horror és fantasy regényei méltán világhíresek. Kivételes fantáziával, ötletességgel írja műveit, s neki köszönhető a „kard és boszorkányság” fogalom elterjedése is.

Leiber meglehetősen bonyodalmas életet élt, sokan könnyen beskatulyázzák a bohém író kategóriájába.

Leiber két Shakespeare-színész gyermekeként látta meg a napvilágot. Együtt járta az országot szüleiével, színházakban lépett fel, egy-egy kisebb filmszerepet is kapott. Vándorszínész karrierje után egy évig lekipásztorként tevékenykedett. Azért döntött ideiglenesen a lelkészi foglalkozás mellett, mert a főiskola elvégzése után sem volt elképzelése, mivel is szeretne foglalkozni: csak a jó érdemjegyek megszerzéséhez értett, semmi máshoz. Saját szavaival szólva, a lelkeszség „a lehető legjobb megoldást jelentette az ifjú Fritz minden problémájára.”

Leiber sohasem hitt semmiféle Istenben, így érdeklődése gyorsan más területek felé fordult. Több „Hogyan tegyük ezt-azt” típusú könyvét írt a Consolidated Books számára, valamint színjátszást tanított egy főiskolán.

Leiber két súlyos alkoholista korszakon is átesett, amikor elvezítette érdeklődését korábbi szokásai iránt, nem foglalkozott a sakkal, a költéssel, az írással, de még az önfenntartással sem. 1956, egy csaknem halálos kimenetelű vérmérgezés után néhány macska társaságában éldegélt, mint szabadúszó író. Két regényét is Hugo-díjjal jutalmazták, a *The Big Time* (Hősi idők, 1958) és a *The Wanderer* (A vándor, 1965) című könyveket. Ezen kívül két további Hugo-díjat nyert a novella kategóriában, és egyet egy kisregényéért. Az Amerikai Science-Fiction Írók Társasága kétszer tüntette ki Nebula-díjjal.

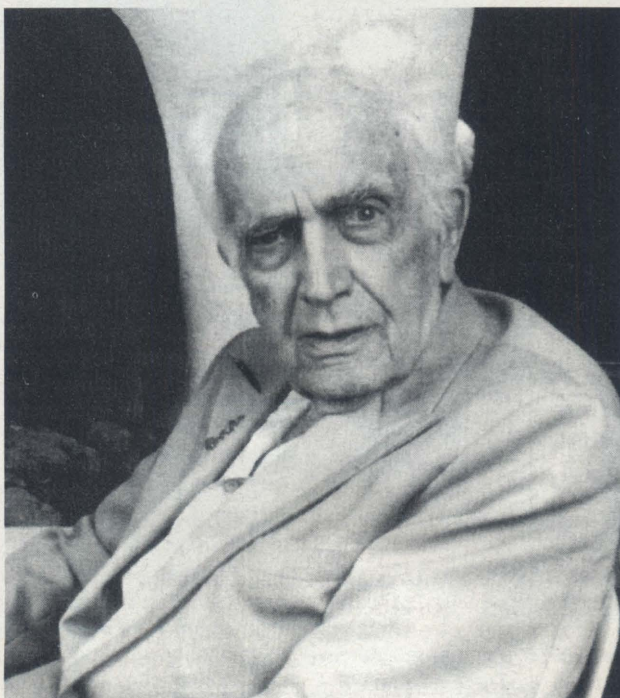
Két hosszú sorozatot írt, amelyek a szerepjátékosok számára is érdekesekek lehetnek, ezek a *Change War* (Változások háborúja), valamint a Szürke Egerész és Fafhrd krónikái. (Az utóbbi széria első kötete a tavaly megjelent Kardok és Ördöngösség.)

A Változások háborúja térben és időben talán minden eddigi sci-fi sorozatnál többet ölel fel. A cselekmény az univerzum teremtésénél veszi kezdetét, s a távoli jövőben ér véget, ahol két hatalom küzd, hogy a világ különböző koraiból toborzott hősökkel, katonákkal megváltoztassák magát a történelmet. A két csoportot – nevük Kígyók és Pókok – semmiféle ideológia vagy világmegváltó szándék nem vezérli, csupán kielégíthetetlen hatalomvágyuk érdekében szeretnék átformálni a világot. A toborzottak idegenek lények és emberek, katonák, kémek, technikusok. Legtöbbjük különleges képességekkel megáldott személy, aki elképesztő

nehézségeket is képes leküzdeni küldetésének sikeres teljesítése érdekében. A zsoldosok közül csak kevesek látták valaha is megbízóikat, és akik igen, azok is mélyen hallgatnak az élményről.

A két hatalmi csoport ereje és eredményessége attól függ, hogy a kívánt cél érdekében hogyan változtatják meg a történelmet. Leiber univerzumában az időutazónak mindenképpen nagy horderejű cselekedetet kell végrehajtania, és tökéletesen kell megjósolnia tetteinek minden lehetséges következményét. Például hiába rabol el az időutazó egy kisgyermeket, akiből később híres, nagyhatalmú vezető válna, az őt vezetőjükké választó hatalmi csoportok nem fognak megváltozni. Ha Hitler gyermekkorában meghalt volna, bárki más hasonló politikát – az Első Világháború utáni kiábrándulásra épülő nacionalizmust – folytató ember könnyen Führerré válhatott volna. Ha ugyanazokat az ígéreteket teszi a hadseregnek és a gyártulajdonosoknak, ugyanúgy egy hódító

háború élén találta volna magát. Ezért minden egyes Pók vagy Kígyó küldetésnek egy bonyolult, összetett terv szerint kell lezajlania a biztos és előre megjósolható kimenetel, valamint a másik oldal beavatkozási kísérleteinek megghiúsítása érdekében. A Változások háborúja sorozat első része a Hősi idők című regény, folytatása öt novella. A környezetre és a világra vonatkozó legfontosabb információkat a regényből tudhatjuk meg. A történetek a tér-idő különböző pontjairól érkezett szereplőkről szólnak, de minden egy alig színpadnyi területen zajlik, egy időn



Leiber

Írta: William Wilson Goodson Jr.

kívül álló, Limbo-szerű szórakoztató- és pihenőközpontban, ahol a Pókok katonái pihennek és gyógyulnak. A központban mások is laknak: frissen toborzott zsoldosok, örömlányok, orvosok, technikusok. Minden újonnan érkező ember látja bekövetkezni a saját halálát azokban a percekben, amikor kiszakították eredeti idejéből. Egyikük sem képes megváltoztatni a történelmet, megmenteni a saját életét – így kötődnek azokhoz, akik kimenekítették őket a biztos halálból.

Az egyik történetben, amelynek címe *Try to Change the Past* (Próbáld megváltoztatni a múltat), Leiber megismerteti az olvasóval elméletét a Valóság Megváltoztathatatatlanságának Törvényéről. Egy frissen toborzott ügynök megkísérli úgy megváltoztatni a történelmet, hogy saját halálát semmisé tegye. Fel kell ismernie, hogy a történelem ellenáll a manipulációnak, és csak a legjobban átgondolt és megtervezett, tökéletesen kivitelezett akciók járhatnak sikerrel, mert maga az univerzum is konzervatív, azaz küzd minden változás ellen. A Törvény különös időcsúszást eredményez, amely biztosítja, hogy az ügynök az előre meghatározott pillanatban lelje halálát.

Fafhrd és a Szürke Egerész Leiber másik híres sorozatának főszereplői. Eredetük meglehetősen különös. A Chicago-i Egyetem második éves hallgatójaként kezdett Leiber több évtizedes levelezést Harry Otto Fischer-rel. Bonyolult játékként teremtették meg Newhon világát és a kalandozó párost, Fafhrd-ot és a Szürke Egerészt. Mindketten tolvajok, fegyverforgatók, túlélők a maguk módján. Az Egerész jellemvonásai közül sokat Fischer dolgozott ki, de Leiber írta meg az első történeteket, és adta el a *Weird Tales*-nek. Leiber bevallása szerint emberibb, kevésbé félistenszerű képességekkel megáldott hősoket szeretett volna teremteni, mint a Mars sorozat John Carter-e, vagy Conan. Másik különlegesség az észak-dél ellentét felhasználása a történetekben, amely sok fantasy regényben és történelmünkben is létezik és bír fontos szereppel. Newhon világában az északról jött utazók, kalandozók nyers, egyenes barbárok, míg a délvidékiek kultúrált, finom, és alapjában sötét lelkű varázslók. Leiber

mindkét sztereotípiát használja. Fafhrd kemény harcos északról, aki bárdként is megállja a helyét, de inkább elemében van egy széles pengéjű karddal a kezében. A Szürke Egerész déli vívó, akrobata és majdnem varázsló. Egyikük sem tekinthető a páros vezéregyéniségének, hiszen mindketten komoly tapasztalatokkal rendelkeznek, közösen hozzák meg döntéseiket. Kalandjaik a világ vad erdeiből Newhon legmélyebb tengerein át Lankmar dekadens városába vezetnek.

Nehéz olyan fantasy játékrendszert találnunk, melyben Leiber különös, néha bizarr ötletei ne lennének jól felhasználhatóak. A

TSR már az AD&D első kiadásának „Istenek és Félistenek” című kiadványában sok newhoni karaktert ismertet, de jelentek meg Leiber világához kiegészítő kötetek is, mint a *City of Lankhmar*, amely a legendás várost mutatja be a játékosoknak. Leiber világa a 2. kiadásban is helyet kapott, több kiegészítő is foglalkozik Newhonnal. És ne felejtjük el, hogy Leiber és Fischer is megalkotta saját szerepjátékát, amelyben a két kalandozónak komoly szerep jutott.

Fritz Leiber sok természetfeletti horrortörténetet is írt. Kedvenc ötlete a modern városok környezetét által teremtett szellemek, kísértetek létrejötte. Az egyik korai történet, a *Smoke Ghost* (Füstszellem) egy férfiról szól, akit olyan szellem kísért, amely szmogból, hamuból, idegességből és feszültségből – Chicagóban gyakran előforduló jelenségekből – született. Fritz Leiber minden írását szívből ajánlom mindenkinek, szellemes kalandregényeit, éppúgy, mint eredeti horrortörténeteit és intelligens, szatirikus tudományos-fantasztikus munkáit. Azoknak, akik Leiber életéről szeretnének többet tudni, csak azt mondhatom, olvassák el *Not Much Disorder and Not So Early Sex*, című esszéjét a *Ghost Light* sorozatból, vagy Judith Merrilnek a *The Best of Science Fiction and Fantasy*, *A Special Twenty-Fifth Anniversary Anthology* számára írt életrajzát.



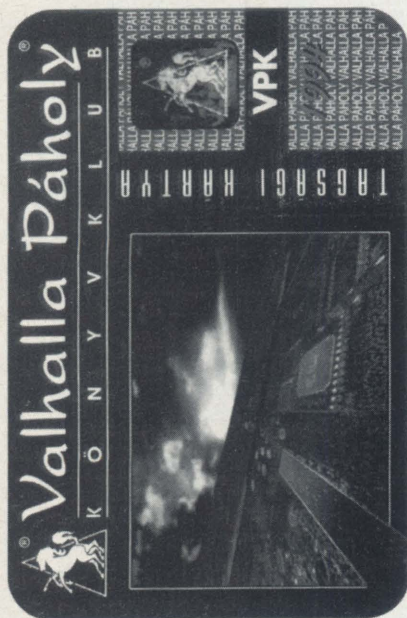
tasztikus munkáit. Azoknak, akik Leiber életéről szeretnének többet tudni, csak azt mondhatom, olvassák el *Not Much Disorder and Not So Early Sex*, című esszéjét a *Ghost Light* sorozatból, vagy Judith Merrilnek a *The Best of Science Fiction and Fantasy*, *A Special Twenty-Fifth Anniversary Anthology* számára írt életrajzát.

Fordította Kovi

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik
negyedéves
ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

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

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

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – juttassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belezáródás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

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

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatarozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

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

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei

Tervezett megjelenés:

1994. október 4-5.

Fogyasztói ár: 419 Ft

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kifecakító Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudatágító Fűszer forrásának elpusztítása...

Poul Andreson: Időjárőr 2.

Tervezett megjelenés:

1994. október 12-13.

Fogyasztói ár: 379 Ft

A klasszikus ciklus újabb keletű noveláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

Dave Wolverton: Szökevények

(Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. október 19-20.

Fogyasztói ár: 399 Ft

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a korélieai csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

Rob MacGergor: Indiana Jones és

a Hét Fátyol

Tervezett megjelenés:

1994. október 25-26.

Fogyasztói ár: 379 Ft

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálát – a titokzatos Hetedik Fátyol vigyázza...

R.A. Salvatore: Kristályszilánk

(A sötét elf trilógia folytatása)

Tervezett megjelenés:

1994. november 2-3.

Fogyasztói ár: 389 Ft

A Sötét elf-trilógia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend

(Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. november 9-10.

Fogyasztói ár: 399 Ft

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)

Tervezett megjelenés:
1994. november 15-16.
Fogyasztói ár: 389 Ft

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véreből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltűzelt nomádok dühétől...

William Gibson: Mona Lisa Overdrive
Tervezett megjelenés:
1994. november 21-22.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A cybertér-ciklus harmadik kötetének háttéréül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdzsungelben azonban csak hamar még különösebb társakra lel...

Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen
Tervezett megjelenés:
1994. november 29-30.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés:
1994. december 1-2.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a náccal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

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

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

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

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

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 488 Ft

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

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

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó író Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lány” és a „hósi” irányzatra jellemző elemek közt.

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

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

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

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

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

ÁMON KIADÓ

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

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

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

Elaine Bergstrom:
Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

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

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

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

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

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád

WAYNE CHAPMAN

JUTALOMJÁTÉK

A PLAY FOR MORTALS

Tier Nan Gorduin első kalandja a P.sz. 3628. esztendőben veszi kezdetét Erionban. Az ifjú bárd – a Halandók alvilági testvériség tagja – ereni nemesek életét védi egy titokzatos orvlövészttől. Cselekedeteivel magára irányítja a merénylő mögött álló szekta figyelmét; az ezt követő küzdelemben számos Halandó vész oda, s halálos sebet kap Syra, az ilanori első szerelme is.

Haygar Brish, a komédiás-zsoldosok vezetője visszavonulást parancsol övéinek. Reméli, hogy a világ leghatalmasabb városának labirintusában elrejtőzhetnek a fanatikuskok elől – Gorduin azonban nem érez kedvet a bújkáláshoz, és Syra nővérel, Seelával az oldalán kutatásba kezd.

Az ereni testőrség elcsapott kapitánya, Ribal Mook segítségével kivallatnak egy emberkereskedőt, aki „portékája” egy részét a gyilkos szektától szerzi. Szavaiból kiviláglik, hogy a merényletsorozat mögött elfajzott elfek és félelfek állnak, akik a Nép ősi kalahoráinak egyikét, Mallior-Thulúvielt imádják. Bosszút esküdtek az ereni nemesek ellen, ám az indítékot, a gyűlölség igazi okát még homály fedi...

11.

A számvevők erioni birodalma méreteit tekintve a városéhoz igazodott: egész háztömböket ölelt fel a Kereskedőnegyed boldogabbik, a Szórakozónegyeddal határos szegletében. Elég távol esett a dokkoktól ahhoz, hogy épületei közé a halbtűz ne, csak a hús tengeri szél találjon utat, lakói azonban, racionális elmék lévén, inkább a Palotanegyed közelségét, a biztonságot, a nyugalmat értékelték. Titkon a hatalom fő támaszának tartották magukat ők is, akár a kalmárok, iparosok, fegyverforgatók.

Gorduin sokat hallott róluk és praktikáikról, s csalódnia kellett, mikor szemtől szembe került velük: a „könyvmolyok”, ahogy Mook nevezte őket, egyáltalán nem látszott veszedelmesnek. A fiatalabbja iratkötegeket, tekercseket cipelve, hangyaszorgalommal róta a se vége, se hossza falépcsőket. Az idősebbek árnyékos zugokba húzódtak, kimutatásokat, pecsétet tanulmányoztak, s halk hangon osztogatták utasításait a szürkébe öltözött, napot sosem látott képű írkokok seregének. A lúdtollak sercegése milliónyi szű pergesését idézőn visszhangzott a tető alatt.

– Miért vágsz ilyen savanyú képet? – hajlt a bárdhoz Mook. – Nem találsz elég impozánsnak a látványt?

Gorduin végighordozta tekintetét a ritkuló rajú, láttüveges figurákon, akiket a kalandozók érkezése teljességgel hidegen hagyott.

– Mitől ilyen magabiztosak? – firtatta. – Elvégre jöhettünk volna...

– ...ártó szándékkal? – mosolygott a szőke zsoldos. – Idejekorán hírt vették volna, elhíheded. Pénz forog itt, ilanori; hatalmas összegek, csak épp nem látják őket. Az értékeket ugyanolyan alapossággal vigyázzák, mint bármelyik bankban. Sokat elmond az örökről, hogy

ők sem látszanak. – Vállat vont. – Létezik egy mondás, amit tifelek nemigen ismernek még. Így hangzik: „Ha békés öregkorra vágsz, nevelj egyik fiadból számvevőt!”

Gorduin a homlokát ráncolta.

– Ezek szerint veszélyesebbek a fegyverforgatóknál? Mook bólintott.

– Rendelkeznek a nyugtalanító képességgel, hogy akkor és ott döfjenek meg, amikor és ahol a legkevésbé várod. Hatalmasabbak annál, amekkorának látszanak: félszáz nagymenő is elfér bármelyikük tenyerében. Ismerik gyenge pontjukat, mert onnét közelítenek hozzájuk, ahonnan az asszonyszemélyek – az erszényük felől. Ők tartják a kapcsolatot két örökké éhes fenevad, a polgár és a kincstár között. Mindkettőtől sápot húznak, s tehetik, hisz egyik dög sem lakna jól nélkülük.

– Úgy rémlik, ismered őket – sutogta Seela. – Hol tanultál meg a nyelvükön?

Mook kurtán felvetett.

– Harmadszülött voltam a családban – mondta. – Nekem jutott a megtiszteltetés, hogy könyvmolynak neveljenek – illetve hogy megpróbálják.

A lány a zsoldosra mosolygott. Gorduin láthatatlan energiaki-törést érzelt kettejük között – bár egy lépést sem tettek, mintha közelebb kerültek volna egymáshoz az idevezető út során. A bárd ráébredt, hogy Mook vonzódik Seelához, s hogy a lány a maga szenttelen módján viszonyozza érzelmeit.

– Viszem a szót – folytatta a szőke férfi. – Maradjatok mögöttem és vigyázzatok; meg ne riasszatok, fel ne bősziúsítsátok őket semmivel! Olyanok, akár az igazi tolvajok: irtóznak a rájuk irányuló figyelemtől.

– Én maradok – dűnyögte Bragg. – Valakinek a visszavonulás útját is fedeznie kell.

Vyan a falhoz húzódott, onnét figyelte a homályban tevékenykedő alakokat. Tekintetében ott izzott az ismeretlentől való félelem.

– Van egy mondás mifelénk is – jegyezte meg. – Egyidős a nappal, a holdakkal, a szélben lakozó szellemekkel; afféle hagyomány, és én most megosztom veletek. – Magába mélyedt. – „Ha könyökvédős alak közelít táborhelyedhez, lapulj meg vagy ronts rá nyomban – mert véged, ha egyszer okoskodni kezd!”

A vagyon – akár a vérbeli kalandozó – nem ismer határokat. Minél ősi, minél erősebb, annál elevebb: igyekszik fogódzót találni, gyökereket eresztetni a Sheral mindkét oldalán. Ha az idő és az istenek kegye engedi, olyan óriássá növekszik, melyben már csak a Végítélet tehet kárt – s melynek lábnymai százados távlatból is jól követhetők...

Ribal Mook rajzolt. A zsoldosok többségétől eltérően pennát, és nem óndarabot használt; a toll, akár a buzogány és a kard, könnyedén mondult jókora kezében. Sorra idézte fel emlékezetéből az általa szolgált ereni családok címereit, s bámulatos pontossággal jelenítette meg őket a pergamenen.

– Ez az utolsó? – kérdezte reszelős hangján a számvevők rangidőse. Kurta termettű, aszaltszilvaképű férfi volt, pecsétyűrűjűt a kyr Holló csillagjegy apró mása ékítette.

– Ez, nótárius uram – bólintott Mook. – Megfelelőnek véled?

– Méltatlanul megkönnyítéd beosztottaim dolgát – ingatta fejét a fő számvevő. Képzettebbek a heraldika területén egynemely komoly szakértőnél, könyv nélkül felismerik Beriqueltől Shadonig valamennyi nemes ház színeit. Azonosítani fogják ezeket a címereket, és a helyzetre való tekintettel talán... – ehelyütt a szőke zsoldosra hunyorított – ...talán rávehetők, hogy eláruljanak egyet-mást a vagyonok múltjáról is. – Szembefordult a jövevényekkel, arckifejezése ismét hivatalossá vált. – Meg kell értenetek: ez egyszeri alkalom. Tömegével futnak be hozzánk a családok, céhek, bajnokok és zsarnokok üzleti papírjai. Csak a kontóval, az értékkel, a garanciával foglalkozunk, az összefüggések vizsgálatával nem: alapvető érdekünk kívánja így. Pályatársam – sandított Mookra – meggyőződött róla, hogy ez esetben kivételt kell tennünk. Nemesi sarjak, gazdag nemesi sarjak élete forog kockán – sem őket, sem az érintett házak bizalmát nem szabad elveszítenünk. Feletteseim zöme tagja a város tanácsának is; amennyiben az információk kiszivárognak, fájdalmas következményekre kell számítanom. – Köhintett. – Egy szemernyi diszkréciót, ha kérem szabad!

– Nem leszünk méltatlanok a bizalmadra – mormolta Gorduin. – Mikor jöhetünk a válaszárt?

– Az Éjközép előtti harmadik órától ismét a rendelkezésekre állok – felelte a nótárius. – A heraldika után családi széphistória következik, majd rövid áttekintés a vagyonok történetéről. A lényegest a lényegtelenről már nektek kell elkülönítenetek – az összefüggésekre továbbra sem vagyunk kíváncsiak.

Mook letette a pennát, felállt. A fő számvevő a pergamenlapra mutatott, a hangyaszorgalmú kulik egyike tüstént lecsapott rá, összecsavarta és elloholt vele.

– Visszatérünk, ha megérjük – ígérte Seela. Csak mosolygott a szőke zsoldos grimasza láttán. – Köszönjük belátásodat és türelmedet.

A nótárius felemelte kezét.

– Semmiség. Emlékezzetek rugalmasságunkra, miután végképp eltávoztok tőlünk, s később is, ha netán tehetős ember válik belőletek! – Végignézett az ugrásra kész fegyvereseken, szilvaarcának ráncai elmélyültek; úgy tetszett, átlátja a helyzetet. – Elvégre valamennyiünk célja a jövőendő – és hogy ott lehessünk...

12.

A második éjszaka.

Az alkonyattal nyugati szél jött, a nyugati széllel újabb felhők. Zömük tovaúszott a SHERAL ködbe burkolózó nyúlványai felé, hogy a lombhullat erdőkre s a mélyükön megbúvó kolostorokra zúdítsa az áldást; Eriont csupán a vihar palástjának szegélye legyintette meg, lakói mégis úgy érezték, nem járnak messze ama nevezetes Végítélettől.

A zápor dühödten vert végig a tetőkön, az utcák kövén, az ajtókon és az ablaktáblákon. Az égzengés városzerte megremegetett minden vasalást. A köztereken, a parkokban villámfény fűrésztötte a hajdanvolt nagyságok szobrai, a dokkokban lapuló hajók, a Nekropolisz mauzóleumai és sírkövei tintafekete árnyékot vetettek. A városalakók fedél alá húzódtak. Akiknek titkolnivalójuk akadt, most örvendeztek: arcukat elrejtette a bő, sötét köpenyekhez tartozó csuklya, a mennydörgés elnyomta a mégoly tehetségtelen tolvajok, törvetők lépteinek csoszsanását is.

...A számvevők birodalmának peremén, a Főnixek Parkját övező kőkerítés tövében Gorduin leintett egy barátát. Odon alkotmány volt hatalmas kerekkel, kopott kárpittal; az utastér közepén kuporgó fióksárkány gyomrában rőt láng lobogott.

– Hová? – érdeklődött a kocsis. Törpe volt, egy a híres-hírhedt tarini fuvarosok közül, akik kalandozásuk végeztével itt, a városok városában találtak megélhetést. Cserzett képe elárulta: komiszabb viharokat is átvészelt már a maga idejében.

– Délnek a Kapuk Teréig, azután balra – utasította Seela. – Átvágssz a Fogadónegyeden, mintha a Vittadora Utazóházhoz tartanál. Utba ejtjük a Három Pajzs tavernát – tíz-egynéhány perc várakozásra számíts! Mihelyt visszatérünk, egyenesen hajtasz tovább. Amint megérzed a Szegénynegyed bűzét, megint balra fordulsz, és meg sem állsz a Nekropolisz délnyugati bástyájáig. Ismét balra, el a Rivini Aréna, a Fekete Fészek mellett – így térsz vissza ugyanide az Éjközép előtti harmadik órában.

– Értem én: tantúra – biccentett a törpe. Szakáll és bőrsapka nélkül egészen emberi lett volna az arca. – De fontosnak tartod azt a kanyart a délnyugati bástyánál? Ilyen ítéletidőben különös fajták portyázhatnak arra.

– Őt arany – közölte Seela. – Egész vagyon. Ha élőholtakba ütökzünk, legázolod őket. Ugyanezt teszed bárkivel, aki élénk áll, viselje bár a városörök kék gúnyját; nem engedhetjük meg magunknak, hogy csetepatéba keveredjünk.

A törpe csak bólintott, ismerte a dürgést. Meglegyintette banga léptű shadoni igásait, s a batár tüstént mozgásba lendült.

– Híreket vártok? – fordult a lányhoz Mook.

– És híreket továbbítunk. Bármelyik csoportunk segítségre szorulhat a történetek után.

A szőke zsoldos félrenézett.

– Bánt, ami a hűgoddal történt – dünnyögte. – Jó harcos volt.

– Jó harcos – visszhangozta Seela.

Gorduin hallgatott.

Másutt.

Mozdulatlanul várakoztak az éj sötétjében, akár a szobrok, akár az árnyak. Elevenek voltak, bár nem látszottak annak; az indulatok, melyek belülről hevítették őket, könnyen boldogultak a tengeri szél, az eső hidegével. Csuklyás köpönyegük elrejtette arcukat, a Nép jellemző vonásait. Pengéik a gyűlölt perc-emberek munkáját dicsérték, igazi elf ijjal csak a gyilkos, Mallior-Thulúviel földi mása büszkélkedhetett – ő, aki esküvel fogadta, hogy bármi történjék, többé nem véti el a célt...

A szürkébe öltözött nő mosolygott. Mindig így tett, ha kacagnia túl feltűnő, túlságosan nyugtalanító lett volna; a tűznek, mely őt hevítette, egyetlen szikrája sem érheté alárendeltjeit. Tudta, hogy kevert vérében szörnyeteg lakozik, s azt is tudta, miért: aki szülte, álmaiban túl közel merészkedett a Vérontó Anyához, aki megfertőzte az iszonyat emlékeivel. Ősi emlékek voltak: barlangjáratok, mágiával bevilágított csarnokok, lángban álló tárnák képei. A szürkébe öltözött nő valaha segítségükkel kereste kenyerét – csengő aranykért adta őket tovább a borzongás szerelmeseinek. Jól emlékezett örökbefogadó anyja, a fogatlan dsad banya kántálására: „Közelebb, urak és hölgyek, figyelmezzetek! Egyedi látványosságot tartogatunk számotokra: e gyermek szemeivel az aquirók fészkébe, Ediomad sötét birodalmába tekinthettek!” És a polgárok, polgárasszonyok csak jöttek, s botladozva, száraz torokkal távoztak néhány lidércnyomásos perc után – pedig a valódi iszonyatból, a Vadászat képeiből semmi sem jutott nekik.

Rég történt a dolog – nem csak kívül, belül is gyermek volt még akkor. Palotának is beillő házban élt Eren városában. Számos férfi (apa?) kereste a kegyeit, s ő kacagva, a perc-emberek csemetéinek bizakodásával nézett fel rájuk; hatalmasnak, mindenhatónak látta őket, pedig játékszerek voltak csupán anyja kezében, aki kérészéletű asszonynak mondta magát, noha elf harcos nemzette valahol messze, valaha rég. Hatalmas vagyont gyűjtött, számos viszályt szított a Kék Herceg udvarában; mondták, magát a kevély Eligort is sikerült pillantásával megsebeznie, ám végül...

A szürkébe öltözött nő összerendezte. Hosszú pillájú szemei lecsukódtak csuklyája árnyékában, és...

...és ott volt megint abban a vadászátorban, melyet Eren nemesi ajándékoztak bálványuknak. Mély álomból ébresztették a kiáltások, elvakította a fegyvernökök kezében lobogó fáklyák fénye. Húsz-egynéhány nyarat látott, ám változatlanul gyermeknek látszott – anyja jó ideje nem engedte már szeretői közelébe –, rég megtanulta felismerni a hangokban rejlő érzelmeket, s rádöbönt: halálos veszély fenyeget.

– Kegyelmezzetek a lányomnak! – esdekelt az asszony, akit minden yvei lényénél büszkébbnek ismert. – Csak őt kíméljétek, az istenek szerelmére!

A férfiak – kékvérű ereni családok sarjai – úgy pillantottak rá, mint holmi fenevadra. Az emlék nem halványult el benne, noha majd' egy emberöltőnyi idő telt el közben.

– Menj, fattyú! – vetette oda egyikük. – Ha a közelben találunk, te is a férgek közé kerülsz!

– Menekülj, Jannara! – sikoltotta az anyja. – Térj meg a Néphez! Egy férfi öklével az arcába sújtott – a szürkébe öltözött nő sosem felejtette el a csattanást.

– Játszottál velünk, nyomorult elf szuka! – sziszegte az ereni. – Játszadoztál és hazudtál tizenöt éven át. Most rajtunk a sor!

Feketére festett hajánál fogva vonszolták ki a sátor elé, leszaggatták vállairól a ruhát, töreikkel melyeket sebeket ejtettek rajta, azután acsargó kutyáik elé, a nedves avarba lökték.

– Rohanj! – parancsoltak rá. – Fuss a tiedhez!

Egy aun, egy rovarfejű szörnyeteg is akadt köztük. A Kék Herceg testőrségéhez tartozhatott – évtizedekkel utóbb némán, méltóságát megőrizve pusztult el a szürkébe öltözött nő kezei közt, ám ez a ki-elégülés akkor nagyon messze volt még; Jannara futott, és anyja is eliramodott az ellenkező irányba. A „vadászok” nyeregbe szálltak, lovukat táncoltatták, lándzsájukat rázták és kacagtak – az aun azonban még így is magasabbnak, fenyegetőbbnek rémlett náruk.

– Lech tai 'uvah – köpte a szót a fűrészkes rágójú szájnnyílás. – Mah murgan offa ai hok!

A szürkébe öltözött nő szemei tágra nyíltak. Villám lobbant a messzeségben, az erioni házfalak sokszorosan visszhangozták az égzengés dörögét.

Menekült. A lovasok anyja után eredtek, csakhamar beérték és végeztek vele – olyan volt, mintha törrel metszették volna át a ket-tejükét összekapcsoló asztrál- és mentálfonalakat. Jannara anyja sikoltott, s siklott maga a lány is, a panaszos hang végiggördült az alkonyi erdőn, ide-oda verődött a meredély sziklái közt; Jannara futott, aztán megbotlott valamiben, előrebukott és elfeketedett előtte a világ... A dzsda banya szekerén tért magához három nap múltán, halántékán forrón lüktetett a zúzódás. „Kész csoda, hogy élsz”, hajtogatták a vándormutatónyosok, s ő nem ellenkezett velük. Jók voltak hozzá, mégsem árulta el nekik, hogy a zuhanáskor megpattant benne valami, s hogy seblázában Mallior-Thulúvielről álmodott; valahányszor lehunyt szemét, ajkára az aunok különös nyelvének szavai toltak, ahogy a Kék Herceg szörnyének szájából hallotta őket...

„MAH MURGAN OFFA AI HOK!”

Felrezzent. A szekta egyik fegyverese jelent meg az oldalán. Járása csendes volt, mint afféle árnyéké. Övében elf levéltőr, szíve felett a Kacagó obszidián Szimbóluma.

– Parancsodra felkerestük K' Arouf kereskedőt – suttogta. – Már nem vonhattuk kérdőre: átvágot a törökök fekszik a páholyában. A Rotunda őrei szerint életben volt, mikor a komédiások távoztak tőle – csakis a rabnője ölhetette meg. A lány eltűnt. Bizonyára a Nép templomában keresett menedéket.

Jannara arca egykedvű maradt. Igazában csak a gyilkos, számos gyermekének apja tudta nyugalmából kizökkenteni.

– Beszél fognak majd rólunk Rauminen követőinek – folytatta a harcos. – A tisztavérűek hinni fognak neki. Ha nem ügyelünk, ellenünk fordulnak.

– Csak forduljanak! – sziszegte a szürkébe öltözött nő. – Rauminen öreg és tehetetlen, amellet... – elhúzta a száját – ...túl jól ismer engem. Mire határoz, mire követői ránk akadnak, bosszúnk beteljesül. Ha leeresztett fegyverrel, Mallior-Thulúviel kacajával fogadjuk őket, nem fognak kezét emelni ránk.

– Rauminen öreg – hagyta helyben a szekttag –, de nem egymaga dönt a Nép ügyeiben. És itt vannak még Brish komédiásai is.

– Brish nem fordult a herceghez. Nincsenek kapcsolatai a Néppel sem. – Jannara megrázta szép fejét. Arca kínhalált halt anyja arcának mása volt. – Ma éjjel lecsapunk azokra, akikre lecsaphatunk a bandájából. A túlélők világáig futnak a hírre. Holnap az ereniekre lesz gondunk – így rendeltetett.

– A komédiások jártak Rauminennél – emlékeztette a hírhozó. – Kevert vérű is akad köztük. A Nép küzdeni fog az életéért.

– Akkor nem eshet bántódása. Ha elérkezik a pillanat, ha támadásra indultok, kíméljétek!

– Megöltük a testvérét – mormolta a férfi. – Nem fog meghátrálni előlünk.

A szürkébe öltözött nő rávillantotta szemét.

– Kételkedsz tán az igazamban?

– Mallior-Thulúviel arra tanított a száddal... hogy ne ontsunk ősi vért.

– Jannara vagyok – sziszegte a szürkébe öltözött nő. – *Luminatar*, mint Thulúviel. Az anyád. Életet kaptál tőlem – elvárom, hogy hűséggel fizess érte!

A férfi fejet hajtott.

– Élet és halál vagy, Jannara – mondta halkan.

A Három Pajzs emeleti lakosztályának vastagon kárpitozott falai elnyelték a Vérontó kacaját.

Az utcát járó poszt az Éjközép előtti negyedik órát kiáltotta.

13.

– Követnek minket – figyelmeztette utasait a Kapuk terénél a törpe. Nyugodt volt a hangja: hosszú életének legjavát célpontként élte le, ismerte a kitérés, a menekülés, a nem mágiikus kámforrá válás összes fortélyát.

Mook félrehúzta a hátsó ablakot takaró szövetet, hosszan nézte a nyomokban dübörgő másik batárt.

– Lámpás nélkül jön – mormolta. – Aki hajtja, egy cseppet sem tart a sötétségtől...

– Rauminen harcosai – közölte Seela. – Sejthettem volna; a nagytiszteletű híres arról, hogy sosem engedi veszni az ősi vért. Arra számít, hogy ha az ideje elérkezik, elférfít választok páromul, életerős utódokat szülök a Népnek – az erioni kolóniának mostanság erre van a legnagyobb szüksége.

– És? – firtatta Mook a lány szemébe nézve. – Megteszed, amit elvárnak tőled?

Seela állta a tekintetét.

– Nem – mondta végül. – Syrával sokat latolgattuk, mire kötelez a származásunk, azután... azután úgy határozunk, nem a vér, hanem a szív szavára hallgatunk mindketten. Túl sok szorult belénk ember anyánkból.

A szőke zsoldos Gorduinra pillantott.

– Hát te, farkaskölyök? Mire kötelez a te származásod?

– Arra, hogy harcoljak a barátaimért – és hogy ne feledjem, kinek mivel tartozom.

Mook bólintott.

– Megnyugtató válasz. Ki a patrónusod?

– Nem bízom magam egyetlen isten kegyelmére sem.

– Öreg hiba – ingatta fejét az ereni –, de ezen már aligha segíthetünk. – Meglazította hüvelyében hatalmas kardját, s kezét nyújtotta az ilanorinak. – Könnyebb a lelkem, hogy mellettem küzdesz ma éjjel, fiú!

– *Küzdelem?* – A kocsis bőszen vigyorgott: nem is számított efféle mókára. – Hisz induláskor azt mondtátok...

– ...hogy nem keveredhetünk csetepatéba akárkivel – bólintott Seela. – Valóban. Harcolni fogunk, ha kell – de nem itt, nem most. Hajts! Alig egy óránk maradt.

– Azed csoportja fedél alatt vár ránk – emlékeztette Gorduin. – Ami pedig a számvevőket illeti...

Mook a fejét ingatta. Rég járta a halál iskoláját, tisztában volt bizonyos törvényszerűségekkel.

– Miattuk nem aggódom – közölte. – A szavuknak állnak, ebben biztos vagyok. Mallior-Thulúviel rajongóival fog meggyűlni a bajunk. A kereskedő hírt adott nekik a látogatásunkról. Ha valóban ismerik, biztosak lehetnek benne, hogy mindent kitálalt. Tudniuk kell, milyen nyomon járunk. Eljuthattak Rauminenig, és alighanem figyelik a szállásokat is. – Felhúzta byzonbőr kesztyűjét. – Seelának igaza van: egyetlen óra csak szűkösen elegendő ahhoz, hogy csapdába sétáljunk a *Három Pajzsban*, kivágyjuk magunkat onnét, és visszatérjünk a nótáriushoz a hiányzó adatokért.

A bárd megborzongott.

– Kelepcét állítottak nekünk a tavernában?

– Feletébb valószínű.

– De Azed és a többiek...

– Nyugalom! – intette a szőke zsoldos. – A fanatikusok nyugton lesznek, míg valamennyien oda nem érkezünk. Minél többet akarnak elpusztítani közületek: ennél jobb alkalmat keresve sem találhattak

volna. Örülj, hogy a kereskedő testőrei ellen nem használtad a számszeríjadat! A szekta fegyvereseinek így fogalmuk sincs, melyik csoporthoz tartozol. Nem számolnak veled – sőt, talán velem sem. Meglepetést tartogatnak számunkra, de ha az égiek is úgy akarják, ez egyszer mi lepjük meg őket. Ha felfedezed az orvlövészt, öld meg nyomban – ő az egyetlen, akitől igazán tartok.

Gorduin ellenőrizte a kahrei nyílpuska szerkezetét.

– Meglesz – dűnnyögte.

– Hát én? Megint az ajtónál maradok? – kérdezte Bragg leverten.

Seela elmosolyodott.

– Nem. A bárd hátát fedezed Vyannel.

– Aki az utamba akad...

– ...levágod – bólintott a lány. – Felrúzzuk a többieket, megcélizzuk a hátsó kijáratot – és fohászkozunk, hogy időben érkezz, törpe uram! Hányan férnek el ezen a batáron?

– Hatan-heten – mormolta az egykori fuvaros. – Ha kihajítom a fióksárcánnyat, talán tizen is.

– Remek! Mire kijutunk, úgyis épp elég melegünk lesz... – Seela a szőke zsoldosra pillantott. Kajánság bűjkált a tekintetében. – Biztos vagy benne, hogy jó vásárt csinálsz?

– Örült vagy – közölte Mook kimérten. – Megszállott és veszedelmes. Épp nekem való.

Gorduin a nyomukban gördülő járművet figyelte.

– Mihez fognak majd Rauminen harcosai?

– Nincs sok választásuk – vélte a szőke férfi. – Követik Seelát vagy a sorsára hagyják, attól függően, milyen parancsot kaptak a nagytiszteletűtől. Az elf kiszámíthatatlan népség. Kolóniájuk fennmaradásának feltétele a herceg jóindulata. Ha a városi őrség színe lép, eltűnnek, mintha itt sem lettek volna.

– Nem túl hízelgő a véleményed az elfekről – állapította meg a lány. – A véredet te sem tudod megtagadni...

Mook oldalra billentette bikafejét. Oly szelídnek látszott, mintha nem is küzdelemre, hanem szerenádra készülné.

– Erenben születtem, Eligor úr pálcája alatt nevelkedtem – mondta –, de elvakult gyűlölködő sosem voltam. Minek tagadnom: a Népről és útjairól sok újat mondhatasz még nekem, Seela.

A lány ezúttal nem pillantott rá.

– Épp ezt tervezem – suttogetta folyvást halkuló hangon. – Moran legyen a tanúm, nem is tehetek mást...!

A Három Pajzs taverna jókora épület volt a Vittadora Utazóházat a Kapuk terével összekötő fűtő mentén – nem olyan hatalmas, mint a legendás Torozoné, ám kétségtelenül tiszteletet parancsoló. Homlokzati ablakain át sárgás fény vetült az esőverte kövezetre, cégére sokszorosan tükröződött a tócsák vizében; viharos szél játszadozott a kéményeiből gomolygó füsttel, mely szürkén örvénylette körül a közelgő batár kerekeit.

A bejárat és környéke néptelennek látszott. A tölgyfaajtó béletében elmélyültek az árnyak, alul a fénycsík mélyvörös volt, akár a frissen ontott vér.

– Mennyi időre van szükségetek? – kérdezte fojtott hangon a törpe.

Mook eltűnődött, majd Seelához fordult.

– Ti ismeritek a helyszínt. Láthatatlanban azt mondanám, néhány percnél többet könnyelműség volna elvesztegetnünk odabent.

A lány bólintott.

– Ha komoly ellenállásba ütközünk, kiterítünk a lépcsők felé. A második emeleten nyitattam szobát, de kötélről is gondoskodtam. Felkészültél, ilanori?

– Csak a világitás miatt aggódom – mormolta Gorduin. – Későre jár. Ha nem szúrom ki idejében a lövészt...

– Láttál már napórát? – kérdezte Seela. – Nem sok akad erre felé, inkább a pyarronita államokban dívik. Az eszes emberek cikkelyekre osztanak egy kört – az északi irány a huszsnak felel meg. A keleti az ötösnek, a déli a tizesnek, és így tovább. Ha átlépjük a küszöböt, képzeld azt, hogy az óra tengelyében állsz! Amíg állok és látok, támpontot kapsz tőlem a célpontok helyzetéről – csak bíznod kell bennem. – Megmarkolta a batár kilincset. – Látnod a kört?

Gorduin magába mélyedt.

– Látom.

– Nagyszerű. – Seela a törpére sandított. – Öt perc, fuvaros uram; minden beígért aranyért egy-egy. Le sem kell szállnod a bakról, a zajok elárulják majd, hol járunk éppen. A túloldalon találkozzunk!

– Valóban örült vagy, te lány – ingatta fejét a bőrsapkás. – Ahogy a lovagod mondta.

Mook felkacagott.

– Én ostoba! Még kendőt sem kértem hölgyemtől az ütközet előtt. Most aztán...

– Indulás! – sziszegte a kocsis. – Ha a bentiek nem süketek, tudják már, hogy jövünk!

Az öt fegyveres a kövezett útra szökkent. Gorduin alig pár pillanatra hallotta csuklyáján az eső dobolását; mintha a nyílpuska súlya húzta volna az ajtóig. Mikor elérte, oldalt lépett, hagyta, hogy Mook tépje fel.

– Kifelé, Halandók! – kiáltotta Seela. – Csapda!

Egy szemvillanásnyi ideig minden mozdulatlan maradt; a bárd elméjébe szinte beleégett az idilli kép a nagytermet bevilágító tüzek fényénél. Megfáradt vándorok, szerencsejátékosok, könnyűvérű nők és kikapós férfiak, Erion tavernáinak visszatérő vendégei mindenütt. A beszélgetések fonálát cikázó penge módján metszette át a riadó, s megtörte a varázst: Azed és társai – kámzsások a kámzsások közt – kirúgták maguk alól a széket, fegyverük után kaptak. Azok, akik ismerték már a helyi játékszabályokat, a földre vetették magukat – a többin, a tétovázókon csak az istenek segíthettek.

– El innét! – rikoltotta Seela. – A hátsó kijárathoz!

A szertartásos kacaj úgy csattant a tető alatt, mint az ostorcsapás: tucatnyi torok rezgette a gyűlölet összhangzatát. Fekete alakok mozdultak a sarkok homályában, az emeleti kerengőkről nyílveszők zuhogtak a szétrebbenőkre. Rezegve vágódtak az asztalok lapjába, a védtelen emberek nyakába, vállába; a vér gőze a kilocsant forralt boréval keveredett a sűrű levegőben.

– Mozgás! – bömbölte Mook. – Fedezünk benneteket!

Gorduin két ugrással a sötétsénel termett, nekivetette hátát, úgy vizslatta a sötétséget. Bolondul vert a szíve, pedig nem ez volt az első alkalom, hogy a halál aratott körülötte.

– A kör, ilanori – hallotta Seela suttogetását. – Búvöld magad abba a nyavalyás körbe!

A bárd lehunyta szemét. Kiszorította tudatából a zajok és szagok kavalkádját, minden erejével a körre összpontosított, mely rőt fényben izzott elméje horizontján.

– Tizennégy! – kiáltotta a lány. – Tizenhat, húsz!

Gorduin, még mindig lehunyt szemmel, felfelé lendítette a kahrei műremeiket, három acélhegyet indított útnak a kijelölt cikkelyek felé. A megadott irányból fájdalmas sikoly, korlátropogás jutott a füléig.

– Kettő... – zihálta Mook, aki kardját markolva lapult az oldalán. – A lövészeik mindkét kijáratot szemmel tartják: nehéz menet lesz. Ha most...

A kerengő magasában kötéltekercsek bomlottak ki. Az aláereszkedő alakok levéltört, kézi nyílpuskát markoltak, szemük fehérje izzani látszott a szaténmaszkok résében.

– Pókfajzatok! – harsogott Bragg a sötét túloldalon. – Vyan, mutasd meg nekik!

A pengezsonglór megtette a magáét: három kötélvég a belé fogódzó fegyverrel együtt hullt a mélybe, de a roham lendületét ez sem fékezte meg. Mallior-Thulúviel fanatikusai a Halandók két csoportja közé ékelődtek, s közelharcba bocsátkoztak Azed embereivel.

Gorduin feje felett elf hosszúj vesszeje süvített el. Látnia sem kellett; felismerte a szeléről, a zenéjéről.

– Tizenkilenc – mormolta Seela. – A második emeleten van. Felfedezett bennünket. Vár, figyel. Érzem.

Az abaszisi kobzos, Azed segítőtársa levágta a maga két ellenfelét. A hátsó kijárat felé iramodott, de mielőtt elérhette volna, az orvlövész hátulról leterítette.

– Kránra! – dühöngött Mook, miközben fedezékbe húzta a magatehetetlen férfit. – Ránk utazik az átkozott. Ne mozduljatok!

– Alig három percünk maradt – emlékeztette a bárd. – Ha nem sikerül leszednem onnét, végleg itt ragadunk!

Vyannek sikerült visszazereznie egyik törét: elégedett mosollyal húzódtott vissza a pult mögé. Bragg levágott egy feléjük szökellő maszkot, majd körülpillantott.

– Elérem a legközelebbi asztalt – közölte. – Ha a hátamra veszem, hárman kijuthatunk alatta.

– Pazar...! – Gorduinak akadt volna még mondandója, ám ekkor átsapott felettük a második támadó hullám. Félredobta nyílpuskáját, karddal a kézben fogadta az acsargókat – ajkán a Gerumtól ellesett félmosoly derengett.

– Talpra és vissza! – süvöltötte Mook, aki vállt vállnak vetve küzdött Seelával. – Engedjétek őket minél közelebb – a fentiek így nem lehetnek ránk!

A szürkébe öltözött nő, aki Jannarának nevezte magát, fogcsikorgatva bámult a mélybe.

– El onné! – rikoltotta. – Félre, ostobák!

Parancsa nem jutott el a fanatikusközig: a maszkos fegyverforogatókat megrészegítette a diadal közelsége. Gorduin azon kapta magát, hogy az életéért verekszik: egy vézna, villogó szemű fiú torkardja a torkát, az arcát fenyegette. A kétélű ilanori szablya mind nehezebben követte a csupahegy rapír cikázását; a bárd már-már búcsút mondott jobb szeme világának, mikor felbukkant mellette *valaki*, és saját pengéje íves mozdulatával eltérítette a végzetes dőfést.

– Nem rossz, kölyök – dűnnyögte Haygar Brish. Tar fején veríték- vagy esőcseppek csillogtak. – De hagyd ezt a fiatal művészt nekem!

Gorduin oldalt ugrott, a nyílpuska után nézett. Azednek a jelek szerint nem sikerült rászednie és hátrahagynia a színészfejedelmet, mindannyiuk mesterét...

A közelharc váltakozó sikerrel dúlt a söntés, e derékmagas erődfal mindkét oldalán. Az orvlövész tétlenségét kihasználva a dzsad és a másik két Halandó a konyha felé húzódtott vissza. Brish néhány bonyolult hurok és elhajlás után átdöfte az okvetetlenkedő suhanc vállát, aztán a kerengő felé fordult.

– Sakálanya! – kiáltotta. – Tudom a nevedet!

Válaszképp a nyilak ismét záporozni kezdtek. Nem tettek különbséget barát és ellenség között: hárman a támadók közül is a padlóra hanyatlottak. Egy kampós acélhegy lesiklott Brish rejtett sodrony-ingéről, és mélyen a combjába fúródott. A segítségére siető Vyan fegyvertartó karját kézi számszerj lövedéke bénította meg. Gorduin most tisztán látta az emeleti korláton áthajló gyilkos sziluettjét, de mielőtt célba vehette volna, Seela odaugrott, félretaszította.

– Mit...?

– Amit tennem kell – sziszegte a lány. Kőmrev és sápadt volt az arca. – Amit kezdettől fogva tenni akartam. Ez kettőnk dolga: az enyém és apám vééré. Bocsáss meg, testvér!

Meglepő erővel felfelé lendítette a fegyvert, és kiemelkedett az ácsolat mögül, hogy célra emelje.

– Seela! – ordította Mook. – Ne!

Gorduin, mintegy villámfénynél, látta, ahogy a kahrei szerkezet závárja hátraszánkázik. Két acélhegy csapódott a kerengő homályába. Az onné elröpített lövedék ugyanekkor érte el, taszította meg a lányt. Seela hanyatt zuhant, mellében fekete tollú nyílveszővel.

Mook felhördült. Úgy bömbölt, mint egy sebzett vad, mintha nem tudná, és nem is akarná abbahagyni.

– Eszelősök! Gyilkosok!

Elviharzott a Brisht támogató Gorduin és Vyan mellett, a küzdelem sűrűjébe vetette magát: kigyózó kötelek, leszelt karok, vérbe borult maszkosok jelezték az útját. A *Három Pajzs* tetőzete felől is kiáltások hallatszottak; kesztyűs kezek zúzták be a körbefutó ablakokat.

– Most...! – nyögte a tar fejű színész, szemében a tüzek rőt visszfényével. – Kifelé mind!

A Halandók maradéka a hátsó kijáráthoz hátrált. Az abaszisi élettelen testét hátrahagyták, a sebesült vezért Azed és Bragg vette gondjaiba. Gorduin a cikázó lövedékekkel dacolva Seelához térdelt, kezébe fogta a lány jéghideg kezét.

– Miért?

Seela bágyadtan pillantott a bezúzott ablakokra, melyeken át Rauminen tisztavérű elfjei a felső szintekre hatoltak. Néhányan már újukat is felajzották: a Mook körül tomboló fanatikusokra uscayhafa vesszők zápora hullt.

– Látod...? – suttogta Seela. – Látod? Kítaszítottam őket... a Nép békéjéből. A nagytiszteletű harcosai halállal fizetnek meg nekik... az én véremért. Legyőztem őket: Erionban nem lesz maradásuk. – Feljebb emelte fejét, az oroszláknént küzdő zsoldost nézte. – Ezt

mégsem vallhattam be neki. Álmomban sem gondoltam, hogy képes lesz... meghalni értem. Oldozz fel, Tier Nan Gorduin! Oldozz fel helyette is!

– Kölyök! – sziszegte Brish az ajtó mellől. – Hagyd őket! Semmit nem tehetsz értük!

A bárd visszaeresztette a földre Seela fejét. Megvárta, míg a borostyánszín szemek lecsukódnak, aztán végigsimított a lány homlokán, megmarkolta a nyílpuskát, és futásnak eredt – ki az esőbe, az őszi éjszakába.

A követet felett terjengő ködből elődübörgött, melljük gördült a batár; a tisztavérűek kiáltásait, Mook hörgésbe fúló diadalüvöltését egyikük sem hallotta már.

14.

A harmadik nap.

Ha a „magas” művészt temploma az évezredes múltra visszatekintő Rotunda volt, a divat szentélyének büszke címe a Kalameteai Kettős Gyűrűt illette meg.

Történelmien hangzó elnevezése dacára alig két évszázada állt a Szórakozónegyed szívében: a város egy hajdanvolt hercege emeltette kedvenc ágyasa, egy tiadani táncosnő öröme. Hogy mi lett románkuk vége, tán csak a sokat látott számvevők, minden földi titkok ismerői tudták – a Kettős Gyűrű azonban kevélyen hirdette azóta is a léhaság diadalát.

Valahányszor Erionba látogatott – s ez egy szezon alatt egynél többször ritkán fordult elő – Menzen ail Vreelah úrhölgy e színház közönségét szerencsételte művészetével. Azok az emberek, akik kedvéért a páholypokba gyűltek, szépérzékükről, biztos anyagi helyzetükről egyaránt tanúságot tettek: a belépők ára a Pyarron



szerinti 3628. esztendőben meghaladta már egy tehetős polgár féléves jövedelmét.

A gyilkos persze ellenszolgáltatás nélkül jutott belépőhöz – de hát őt nem Vreelah úrhölgy Ynev-szerte híres ezüsthanga, szívarca, ébenfekete haja és karcsú dereka vonzotta ide. Noha az utóbbi napokban egy szemhunyasnyit sem aludt, noha társai sorra elmaradtak mellőle, fel sem merült benne az esküszegés gondolata. Élete fő művéhez fogott, mikor Mallior-Thulúviel nevében magára vállalta az ítéletvégrehajtó szerepét, s bár a munka nehezebbnek bizonyult a vártnál, eltökélte: befejezi bármilyen áron.

Hajnal óta gubbasztott nyirkos köpenyében a karzat egy keresztgerendáján. Zekéje ujját levéltörök, elf nyílvevesszők hasfották végig – fajtársai a vérét kívánták, s minden okuk megvolt rá.

„Miért lőttél arra a szukára, te ostoba?”

A gyilkos összereszt. Alig hallhatóan köhögött, mint egy macska, azután vérel kevert nyálát köpötte a mélybe: nyavalyája, melynek kítaszítását, hosszú magányát köszönhetné, mindinkább elhatalmasodott rajta. Egy ízben eljutott már a Sírvilág pereméig, a szürkébe öltözött nő azonban visszarángatta onnét főzeteivel. Találkozásukkor *luminatarnak* mondta magát, bár sosem volt az – boszorkány, szemfényvesztő sokkal inkább. Ugy adagolta testét, akár a mákonyt, tabukat, mértéket nem ismert; rabjává tette a férfit, aki utóbb fiúkat és leányokat nemzett neki. Mallior volt és Thulúviel, az öldöklés hollószárnyú angyala: megajándékozta párját álmaival, az álmokból sütő szenvedéllyel. Célt, értelmet adott a gyilkos életének – s mindenkinél jobban értett hozzá, hogyan korbácsolja végig szavaival.

„Miért lőttél rá? Azt mondtam, kíméeljétek; azt mondtam, élnie kell! A tisztavérűek bosszút állnak érte, elpusztítanak mindannyiunkat!”

„Jannara...”

A szürkébe öltözött nő hűvösen mérte végig. Hátukban, a kör-folyosó túlsó végén már elf pengék villogtak.

„Fuss!”, sziszegte. „Menj, szegény bolond, és tedd a dolgodat! Ha végzel, jutalmad nem marad el!”

A gyilkos testét forróság járta át, ha az ölelésére gondolt. Ha Jannara szerette, igazán egygyé vált a Vérontó Anyával, Vele, akinek kacaja korok óta csak a kiválasztottak fülében cseng; összeolvadt ezernyi ősével, visszatalált a Néphez, mely kivetette – akkor és ott nem rettenhette sem a magányt, sem a halált...

Összehúzott szemmel figyelte az ereniek páholyát. Tudta, hogy itt lesznek; Vreelah úrhölgy úgy vonzotta őket, mint mécszláng a bogarakat. Elkerülhették volna végzetüket, ha az első nap, az első merénylet után elhagyják Eriont, ők mégis maradtak – igen, vért egyetlen teremtet lény sem tagadhatja meg. Köztük ült a sebesült is, deres hajú nemesember felkötött karral, képén ábrándos mosollyal; szelídnék látszik, pedig talán a legnagyobb fenevad mind közül... Nézte őket, s hagyta, hogy bensőjében szétáradjon a harag; jobbja szinte magától mozdult, vesszőt illesztett az új idegére. Mikor a világszép Vreelah a függöny elé lépett, főhajattal üdvözölte. Torka mélyén a Mallior-hívók dacos kacaja rezgett.

– Tudod mit? Irigyellek.

Az elf a hang irányába fordult, és egy feketébe öltözött embert pillantott meg a szomszédos keresztgerendán. Kérészetű férfi volt, hajszínéből és mozdulataiból ítélve igen fiatal. Térdén felhúzott számszerj – kahrei gyártmány.

– Irigyellek – ismételte Tier Nan Gorduin. Szíve a torkában dobogott, minden önfegyelmével szüksége volt ahhoz, hogy levetneken lássék. Tudta, hogy az elf gyorsabb nála, s hogy könnyelműség lenne találkozásuk kimenetelét a véletlenre bízni. – Mindent elvesztettél, csak a hitedet nem: voltaképp te vagy a győztes. Szeretném, ha nem erőltetnéd tovább.

A gyilkos ráemelte szomorú, borostyánszín szemét. Baljával az íjat markolta, jobbjának ujjai a húron nyugodtak.

– Hogy találtál rám? – kérdezte.

– A fajtársaid segítségével. A nagytisztelű Rauminen díjat tűzött ki a fejetekre; Erionban egyetlen elfet sem találsz, akinél megbújhatnál. A szektátoknak befellegzett – Seela jól számított, bár nem volt olyan tiszta a vére, mint a tiéd.

– Seela?

– A lány, akit tegnap éjjel lőttél le – közölte a bárd. – A nővére volt annak a másíknak, akit szerettem, és akit a Rotundában öltek meg a cimboráid. – Szemét égették a könnyek. – Gondolkodás nélkül ellenünk fordultatok. Nem értem. Nem akarom megérteni.



A gyilkos eltöprengett.

– Halálos ellenségeinket védelmeztétek.

– Ezt a feladatot kaptuk.

– Mi pedig esküt tettünk – mondta szelíden az elf. – Tartanunk kell magunkat ehhez, amíg csak élünk.

– Amíg csak éltek...! – visszhangozta Gorduin keserűen, jobbja és tekintete azonban rezzentelen maradt. – Vége, kacagó. Kettesben maradtál az úrnóddal, az ereniek pedig élnek: miféle igazság ez?

– Thulúviel igazsága – mondta halkán a gyilkos. – És Mallioré.

A bárd lepillantott a színpad apró négyzetére. A világszép Vreelah galambszürke ruhát viselt, sötét hajában lunírfüggők tündököltek.

– Mallior és Thulúviel... Ő közvetítette az akaratukat, igaz? Jannara, akit *luminatarként* imádtatok.

A gyilkos szeme összeszűkült.

– Tudod a titkát – suttogetta. – Ki vagy te?

– Valaki, aki a szavának állt – mondta Gorduin. – Valaki, aki visszatért a számvevők csarnokába ott a Kereskedőnegyed peremén, és papírosokat böngészett ahelyett, hogy gyászolna. – Megkösörülte torkát. – Mindent tudok az úrnóról, kacagó. Tudom, hogyan élt és hogyan halt meg az anyja Eren városában, miután esztendőig élőködött a leggazdagabb családok fiaian. Közönséges kurtizán volt, csak az elf beütése tette különlegessé. Titkolta persze, és bölcsen döntött: kérészetűként hatalmas vagyont gyűjthetett, egész országrészeket kaparinthatott meg odafent. Aranyai zömét itt, Erionban fektette be jó fél évszázada. Gondja volt rá, hogy a helyi udvar is részesedjék zsákmányából, az „adományozók” így

hasztalan igyekeztek kincseiknek legalább egy töredékét visszaszerezni – e manővereknek szintén nyomuk maradt az üzleti könyvekben. A rászédettek dühe nem ismert határt. Az asszonyt, miután kilétére fény derült, megölték, a lányát azonban futni engedték. Súlyos hiba. – Elkomorult. – Mit mesélt Jannara a gyerekkoráról? *Mit mesélt az álmairól?* Említette, hogy birtokai vannak a kies Larmaronban? Említette, hogy az idők folyamán azokkal is lefeküdt egyszer-egyszer, akiket veletek szándékozott kiirtatni?

A gyilkos hallgatott. Mereven előrenyújtott bal karjában görcsösen feszült egy izom.

– Kalmárpraktikák – magyarázta Gorduin. – A te Jannarád mindenképp győzni akart. Felnevelt egy nemzedéket, hogy segítségükkel bosszút állhasson az anyjáért – de az év nagyobbik felében Vreelah úrhölgyként élt, és ott folytatta, ahol az ereniek „ártatlan” áldozata abbahagyta. Vajon mit szólna ehhez Thulúviel, a Szeplőtelen? Mit szólna Mallior, a rettenthetetlen hős? – Megrázta fejét. – Nincs igazság, kacagó. Gerum nem tévedett: az istenek – legyenek bár égiek vagy földiek – csak játszanak velünk.

– Gerum?

– Az első mesterem.

A gyilkos a főrangúak páholya felé sandított. Az ősz nemes mosolygott; társai összeszűkültek, mohó szemekkel bámultak Vreelah-Jannarára.

– Megérdemlik a halált – mormolta Gorduin. – Könyörtelenek voltak a nővel, aki gyengének látta őket, ám azóta is arra vágyunk leginkább, hogy gyengék lehessenek. Ellenetek küldtek minket, hallgatva arról, kikkel kerülünk szembe; tucatnyi gyanútan komédiás, tucatnyi barátom veszett oda miattuk. Elárulták népük és uruk hitét – de te, aki ugyanezt tetted, nem hajthatod végre rajtuk az ítéletet.

– Köt az esküm.

A bárd nem mozdult.

– Tudom.

Az elf lassan bólintott. Megértette.

– Legyen hát, ember – mondta halkán. Célba vette az ősz erenit, megfeszítette íját. – Vesztettünk, gyászolunk mindannyian. Sajnálom, hogy így kellett történnie.

– Én is sajnálom – suttogta Gorduin, és nyilat röpitett a gyilkos szívébe.

CODA

A Nekropolisz roppant kőfalának árnyékában, gondozott sírok között találkoztak ismét s utójára: két sötét köpönyeges alak az élet és a halál eme kereszteződésében. Brish bottal járt, de ereje legjavát visszanyerte már; fanyarabb és filozofikusabb hangulatban volt, mint addig bármikor. Borotvált fejét oldalra billentve tekintett a bárdra, még hunyorgott is az erőtlen őszi napsütésben.

– Igazán szép követ választottál a társulatnak – mondta. – Egymagad cipelted idáig?

– Bragg segített – mosolygott Gorduin. – És ez egyszer Vyan fedezett minket.

A színészfejedelem eltűnődött.

– Bragg és Vyan – mormolta. – Remek kalandozópáros válhat belőlük, ha megérik. Keletnek mentek?

– Keletnek – bólintott a bárd. – Ibarába.

– Hát te? – firtatta Brish. – Te merre indulsz?

– Nem tudom.

– Pénzed van még?

– Akad.

Brish elhúzta a száját.

– Majd elfelejttem: a nagytiszteletű Rauminen előszeretettel mutatja ki a háláját efféle eszközökkel is. Mit ajánlott neked, ha a nőt is elintézed?

– Félézer aranyat.

– De nem fogadtad el.

– Nem.

– Miért?

– Nem vagyok gyilkos.

– Hát még?

Gorduin félrenézett.

– Mert néhányszor ugyanúgy döntöttem volna, ahogy ő.

– Jannara őrált – szögezte le a színész. – A hercegi tömlöc kigurugaitól tudom. Miután „Mallior” végzett az ereniekkel, neked

pedig sikerült leszedned őt, meg sem próbált menekülni. Lekoprodott a párja mellé, úgy énekelt tovább. Énekelt és kacagott.

– Mi lesz vele?

– Néhány év múlva felkínálják neki a méregpoharat – vélte Brish. – De nem hinném, hogy elfogadja. Még mindig jelentős vagyonnal rendelkezik. Ha akad egy mágus, aki kész elbíbelődni az elméjével...

A bárd megborzongott.

– Nem lesz ugyanaz az ember – nyugtatta meg az idősebb férfi. – A darabnak vége, kölyök, de tartok tőle, hogy a meghajlás, az ünneplés ezúttal elmarad.

– Köszönöm – mondta Gorduin.

– Mit köszönsz?

– Hogy megmentettél ott a *Három Pajzsban*.

– A tanítványom voltál.

– És veszni hagytam a társulatodat.

Brish halványan elmosolyodott.

– Azzá tettétek a bandát Seelával, amivé én már nem tehettem.

Hagytam volna, hogy felnyársaljanak érte?

Gorduin nem tágított.

– Köszönöm, Haygar. És ha bármit tehetek...

A tar fejű összevonta a szemöldökét.

– Vezekelni akarsz?

– Nem tudom.

Brish oldalt lépett, végighúzta jobb mutatóujját az elesettek emlékeit hirdető obeliszken.

– Dehogynem tudod! Legyen hát – de csak feladatot kaphatsz, leckét nem. Mindent megtanultál, amit egy kalandozónak tudnia érdemes. – Eltűnődött, tenyere a hűvös márványt érintette. – Tanulni az életből, okylni a halálból, a mások halálából is lehet... Írj verset, dalnok! Istenes verset írnak az eltávozottak kedvére és az enyémmre; próbálkozz meg vele utóljára, aztán menj utadra: feloldozlak téged!

Gorduin tekintete megremegett.

– Sokat töprengtél ezen, igaz?

Brish bólintott. Indulni készült. A Nekropolisz kapuja felé pillantott, ahol egy poggyással megrakott kocsi, és egy nálánál húsz évvel fiatalabb lány várta.

– „Nem én kiáltok, csakis ő / A csábító, a szédítő...” – Elmosolyodott. – Holdfényember, harmadik felvonás, hetedik kép. Ég veled, Tier!

– Meg se várod az eredményt?

– Visszajövök – biztosította Brish, és üdvözlésre lendítette botját.

– Mi, városi komédiások előbb-utóbb mindig visszajövünk. – Tett néhány lépést, aztán, mint akinek az eszébe ötlik valami, visszafordult.

– Ó, majd elfelejtettem... A herceg kirurgusai azt is megemlégtették, hogy az ereniek mindegyikével egy-egy lövés végzett. Acélhegyű, rövid vesszők. Különös, nemdebár?

– Különös – visszhangozta a bárd kómerev arccal.

– Ez arra mutat, hogy esetleg... akadt a falak közt még egy bosszúálló. Egy ember, akit senki nem ismer igazán – aki minden más ítésznél veszélyesebb, mert az igazság a fegyvere.

– Nincs igazság – mormolta Gorduin. – És nincsenek többé bosszúállók sem. Ég veled, Haygar! Nem felejték el.

Mikor – közel egy emberöltő múltán – Brish visszatért Erionba, s felkereste a Nekropolisz falának tövében kialakított sírhelyet, négyesoros vésetet, afféle ajánlást lelt az obeliszken, az első és egyetlen a hírneves bárd, Tier Nan Gorduin istenes versei közül. Utóbb számtalanszor idézték (mondják, helyet kapott a *Miracle Adeptiában* is), s kétségtelen tény, hogy a park általa megjelölt szegletét – Syra, Seela, Mook és társaik nyughelyét – sosem háborgatták fosztogatók vagy élőholtak...

*Halandók voltunk mindahányan,
Éveink szálltak, mint a percek;
Kiontott vérünk harmatáért
Emeld fel lelkünk, Darton Herceg!*

VÉGE

Ramsey Campbell

A NÉVTOLVAJ

(The Changer of Names)

Ryre megundorodott Lipe kikötőjétől. A rakodópart zsúfolásig megtelt a partra szálló hajósokat mohó és várakozó szemekkel bámuló nőekkel. Nem voltak szajhák, csak egyszerű városlakók, mégis sokat vártak az érkező idegenektől. Lipe férfiai ezért talán minden más kikötő polgárainál jobban gyűlölték a kereskedőket.

Ryre ügyet sem vetve a sóvárgó nőkre átfurakodott soraik között. Minél messzebb akart kerülni a parttól. Az utóbbi időben annyit csatázott már, hogy egy évre elege lett mindenféle csepatéból. Testén még alig hegedtek be a nemrég szerzett sebek.

Egy eldugott kis fogadó előtt állt csak meg. Belépett. A néhány vendég egyike sem úgy nézett ki, mint aki harcba akarna bocsátkozni vele. Öregemberek voltak, az ivó törzsvendégei, akik magányosan, vagy kis csoportokban ücsörögtek a terem hosszú fapadján. A falon sercegő fáklyák lobogtak, erőtlen fényhálót vonva a kecskelábú asztalok fölé. A csendet csak az öregek duruzsolása törte meg. Úgy ültek a helyükön, mintha hosszú életük megpróbáltatásai a lócához szegezték volna őket.

A fogadós zömök, erős csontú ember volt. Valaha jó harcos lehetett, de egy csatában elvesztette a jobb karját. A sok szenvedéstől szemei mélyen arcába süppedtek, durva, vastag szálú szürke haja pedig egy szélfúttá dűne fűvét juttatta az ember eszébe. Lipe kocsmárosaihoz képest még vendégszeretőnek is bizonyult: ő egy tiszta kancsóba sört töltött Ryre-nak, míg a többiek szinte nem is titkolták rosszindulatukat. De ennek ellenére még ő sem beszélt valami szívélyesen. Elmesélte ugyan, hogy a város kereskedőit elszívta a közeli Amuan kikötője, és emiatt Lipe fiataljai sorra odébbálltak, de nem kérdezte meg Ryre-től, akar-e szállást. Egyedül uticélja iránt érdeklődött.

– Légy óvatos, míg nálunk vagy – figyelmeztette Ryret, és elélt egy újabb kancsó sört. – A harcosok mind szerencsétlenül járnak Lipe-ban. Ezen a nyáron már két idegen megcsónkított tetemét is megtalálták a síkatorokban. Valódi harcosok voltak ám, nem valami gyengécske fickók. Veszélyes errefelé a magad-fajtának.

Ahogy Ryre-ra pillantott, eszébe juthatott valami, mert hirtelen elkomorodott. A harcos nem is nézett fel rá, egyre csak az asztalra meredt. A fogadós locsogása kedvetlenné tette és fárasztotta, csakúgy, mint az egész hely. Nem is kérdezte meg, ki végzett az áldozatokkal. Biztosan csak mese az egész. Az asztalon sötét sörfolt-szellemzigetek éktelenkedtek. Ryre-ban láttukon ismét feltámadt a vágy, hogy útra keljen. Talán ma éjjel el is indul. Nem fog pihenni, bár tagjai már fájnak a kemény hajófedélzeten való alvástól. A közeli istállóban talán megaludhat egy lóra az egyik kereskedővel. Úgy érezte, mintha a fogadós, de az egész város igyekezne megszabadulni tőle. Holnapra talán már Amuanban lehetne... Egyszerűen nem bírta

tovább elviselni a görnyedt hátú, fáradt embereket, a fogadósnak a fülében visszhangzó fecsegését, és saját megsemmisítő levertségét.

Mintha tűnődésére lenne a válasz, az ivó ajtaja hirtelen kivágódott. Ryre nem is nézett fel az érkezőre, egyre csak söre apadó habjába bámult. Ám az egyszeriben beállt csend, és a fogadós óvatos mozdulatlansága végül mégis rákényszerítette, hogy felfigyeljen.

Az ajtóban egy bozontos hajú, fiatal férfi állt. Egyet előre lépett a kocsmá belseje felé, és lecövekelt. A kezében tartott kivont kard pengéjén friss vér csillogott.

Ryre visszafordult a söre felé. Könnyedén legyőzhette volna a harci vágtyól égő ifjút, de semmi kedve sem volt válaszolni a kihívásra. A fiú sem köthetett belé, hiszen a pult elrejtette kardját pillantása elől.

Az ifjúban úgy kavargott a szabadjára eresztett indulatok, mint a sörben a buborékok. Felkiáltott.

– Én vagyok Ryre!

Ryre állkapcsa megfeszült. Megsértette volna Hakkthu Gömbjeit, és büntetesképpen most a végzet hálója csap le rá? Még soha sem történt meg vele, hogy nem akart harcba bocsátkozni a nevéért. Fialat korában, akárcsak a legtöbb harcos, hajszolva kereste azokat az embereket, kiknek a sors vagy szüleik ugyanazt a nevet adták, mint neki. Harcba hívta őket, és legyőzte valamennyit. Már régóta egyes-egyedül övé volt a név, biztonságban azoktól, akikkel valaha megosztotta. Régóta nem kényszerült rá, hogy megvédje. Bár idegszájai megfeszültek, továbbra sem nézett fel.

– Én vagyok Ryre, a hős, Glode barátja! – folytatta ordítva az ifjú. – Én vagyok Ryre, aki legyőzte Hoak parazitáit, és az Üvöltő Szigetek Tengerén Ghagyat, a kalózt... – Még tovább is folytatta volna ál-hósteit felsorolását, de Ryre kirúgta maga alól a padot, és viczorogva felpattant. Ez nem lehet a véletlen műve! Ez a fiú ellopta tőle a nevét és a tetteit! Ryre lelke a névbitorló minden egyes szavától gyengült.

– Ryre én vagyok! – bömbölte.

Ahogy kivonta a kardját, az ifjú üvöltve rárohant. A valódi Ryre nyugtalanul méregette ellenfelét. Nem is annyira ember-telen csatakiáltása, inkább nyamvadt alakja és bicegő lépései bizonytalánították el. Őrült ez, vagy tényleg harcos? Nem maradt ideje eldönteni, mert a véres kard az arca felé sújtott. Fürgén félre lépett, és az ifjú elszárguldozott mellette. Visszavághatott volna, de megrémítette a küzdelem értelmetlensége. Meglátta a fiú fanatikusan csillogó, düledt szemeit. Vajon Lipe lakói miért nem fékezik meg örültjeiket? Miért nem akadályozzák meg őket mások nevének elrablásában? Az ivó vendégei továbbra is csen-

desen motyogva görnyedtek poharaik fölé. Ryre úgy érezte, inkább velük kellene végeznie.

Tétovázása majdnem végzetes lett. A fiúnak sikerült megállnia, és ép lábára támaszkodva újra feléje fordult. Kardjának keskeny pengéje sziszegve Ryre hasa felé vágott. A hős hátra lépett, mire az egyensúlyából kibillent támadó az egyik asztalnak esett. A durva tákolmány Ryre combjának csapódott.

Az ifjú újra támadott. Feltápáskodott, és kardját egész testének lendületével Ryre torka felé bökte. Veszélyes ellenfélnek bizonyult. Kiszámíthatatlan volt, és sebezhetetlennek hitte magát. Ryre oldalt lépett, pengéjével kivédte a csapást, kardját ösztönösen felrántotta, és átvágta a fiú torkát.

A hirtelen beállt csendben csak Ryre zihálása, és a padlóra zuhanó testből előtörő bugyborékoló hang hallatszott. Mikor a tetem mozdulatlanra dermedt, a vénemberek kicipeltek az ivó elé. Közben tehetetlen dühükben átkos villámokat szóró szemekkel bámultak Ryre-ra.

– Hakkthura! – kiáltott Ryre a kocsmárosnak. – Engem hibáztatnak saját bolondjuk tetteiért? Az egész város megőrült?

– Nem voltak mindig ilyenek – felelte a félkarú kétértelműen. Fűrészpont szórt a vérfoltokra, és folytatta. – Lipe pusztulóban van. A nők megvetik fiatal férjfiainkat, és a kikötőben szereznek maguknak szeretőt. Az ifjak pedig útra kelnek, hogy bizonyítsák saját férfiasságukat. Egyre fiatalabbak indulnak el, és egyre kevesebben térnek vissza. A halál talán még nem is a legrosszabb az úton rájuk leselkedő veszedelmek közül. Az én fiam is... – suttogása bánatos keserűséggel telítődött.

Ryre abbahagyta az önmarcangolást.

– Honnan tudhatta meg ez az ember a nevemet? – kérdezte.

– Lith, a névtolvaj adta neki.

Ryre megvetése dühvel párosult. Ez a város a velejéig rothadt volt. Igen, már ő is hallott névtolvajokról, akik hipnózis, vagy kábító hatású szerek segítségével megfosztják az embereket nevétől, múltjától, saját lényétől, és újra elnevezik őket. Határtalan undort érzett. Hogy tud valaki annyira hűtlen lenni önmagához, hogy megváljon a saját nevétől? Bármit is tennének vele, ő képtelen lenne rá. Ez a dolog végzetes gyengeségre vall.

Am még így sem értette egészen az iménti események okait.

– A névtolvajok megszerzik és eladják a neveket. Ez az ember az enyémét bitorolta!

– Igen, ez csakis Lith műve lehetett – felelte a kocsmáros szomorúan. – A hősök nevével kereskedik.

Ryre számára a neve volt a legértékesebb, hiszen ez jelentette létét és élete valamennyi cselekedetét. Most pedig valakinek volt bátorsága hozzá, hogy az ő testét gyengítve eladja egy idegennek! Talán ez lehet az oka furcsa fáradságának is. Lehet, hogy egy nap arra ébred, hogy teljesen legyengült, eltűntek tettei, és képtelen az emlékezetébe idézni, ki is ő valójában.

– Hol találhatom meg ezt a Lithet? – kérdezte kemény hangon. – Szabaddá teszem a nevét, és bárki megkaphatja majd, aki csak kéri.

– A város valamelyik terén rábukkanhatsz – felelte a fogadós, de mikor Ryre az ajtó felé indult, tiltakozóan felemelte a kezét. – Sötétedés után nem találod meg. Ne felejtss el, a sikátorok ilyenkor veszélyt jelentenek a harcosok számára. – Mintha valóban aggódott volna vendégéért, és korábbi figyelmeztetései sem lettek volna alaptalanok.

– Ki ölte meg azokat az embereket? – kérdezte Ryre. – Talán a tolvajok?

– Lipe tolvajai veszélyesek, de nem bolondok. – A kocsmáros szemében fellobbant az elfelejtett rémület szikrája.

Ryre eltűnődött. Vajon az áldozatoknak miféle szenvedéseket kellett kiállniuk haláluk előtt?

– Valóban te hajtottad végre a fiú által említett tetteket? – kérdezte csillogó szemmel a fogadós.

Ryre kihúzta magát, és kardja markolatára csapott.

– Én vagyok Ryre – jelentette ki határozottan.

– Van egy kiadó szobám. Megtiszteltetésnek venném, ha itt maradnál éjszakára. – A félkarú már nem látszott olyan közömbösnek, mint kezdetben. – Holnap elvezetlek Lith-hez.

Minél többet tudott Lithről, annál kevésbé értette meg.

A háromemeletes, zsúfolt bérkaszárnnyák falai olvadttá szilakként csillogtak a déli napsütésben. A szűk sikátorokban szüntelen szélrohamok kavarták a port. A hőség felizzította lábuk alatt a talajt. Az épületek falain kiszáradt iszapként repedezett a vakolat. Ez volt a város legszegényebb negyede. Vajon mit kereshet itt Lith?

Thaze, a fogadós útbaigazítását követve jutott el idáig. Egy darabig a félkarú is vele tartott, ám mikor nagyokat szuszogva megtorpant, Ryre elhatározta, egyedül folytatja útját. Harcban úgysem venné Thazének semmi hasznát sem: lassan mozgott, és éppen kardforgató keze hiányzott. A fogadós félelme miatt még hálás is volt neki ezért, és elmagyarázta a további utat.

Ahogy haladt, az emberek megálltak, és utána fordultak. Megbámulták simára borotvált fejéről a vállaira omló varkocsát, rézszerű bőrét, szívós, izmos, hat és fél láb magas alakját. Ryre kirírt a városiakok közül. Lipe népe sápadt, vézna volt, sokuknak fékelyes sebek borították a bőrét, néhányan bénán vonaglottak magukat. Talán nekik volt szükségük Lithre? Vajon mit kaphattak tőle? A csenevész emberek csendesen tekintettek kardjára, sötét árnyalatú páncélzatára. Közeledtére még az üres tekintetű, tágrameredt szemű gyermekeket is lecsitították.

Ryre tisztán érezte a feléje sugárzó, szinte tapintható gyűlöletet. Erős volt és alaktalan, akár a hőség. Nem érdekelte különösebben, és a csendben legalább meghallotta azt, amit keresett. Befordult az egyik sarkon, és a lepusztult sikátorok útvesztőinek végén egy téren álló tömegre bukkant. A sokadalom messziről egyetlen tompa színmasszának tűnt. A ruhák sápadra égtek a melegben, az emberek testét és az épületeket fehér por lepte be.

A tér távolabbi sarkán két erős, de megviselt harcos között szónokló alak elütött a környezetétől. Ryre tudta, ez csakis Lith lehet. Az egész tömeg őt figyelte. Keskeny, beteges arcán nyájas kifejezés ült, mintha egy idegesen ravasz, alázatos tisztviselő lenne. Domború pókhása kiugrott vézna testéből. Mikor előrelépett, egész teste furcsán hátradőlt, mintha túl lazák lennének ízületei. Inkább hasonlított egy víz alatt élő lényhez, mint emberhez. Ryre kiköpött a láttán.

– Gyere! – szólította Lith vékony hangja a tömeg egyik tagját.

Ryre-nak még két keskeny sikátort kellett átszelnie, míg a csoportosuláshoz ért. Olyan közel kellett kerülnie Lith-hez, amennyire csak bírta, persze anélkül, hogy felfedezték vagy hátbatámadhatták volna. Menet közben erősen figyelt. Meg kellett bizonyosodnia róla, valóban Lith felé tart-e. Egy közönséges névtolvaj nem éri meg a vesződésért. Ám ahogy meglátta a férfi szeszre nyílt, hipnotikus erőt, az áldozatába erőszakolandozó mesterséges hitet sugárzó zsemeit, egy percig sem kételkedett tovább. Átsurrant a sikátorok porfelhőin, az éles, forró árnyékokon. A tenger közeli mormolása eszébe juttatta szomjúságát. Óvatosan settenkedett a kiszemelt cél felé. Az összegyűlt tömeget annyira a hatalmába kerítette a ceremónia bűvölete, hogy nem fedezték fel. A teret keresztvező egyik sikátor sarkán azonban két csuklyás alak állt a névtolvaj háta mögött. Miféle ember lehet, aki csuklyát visel ilyen rekkenő hőségben? Ryre az egyik kapualjba húzódott, és figyelt. A szellő feléje sodorta a furcsa teremtmények suttogását.

– Okos fickó ez a Lith – szólott egyikük. – Megcsinálta a szerencséd, és most azt tettei, törődik a szegényekkel is.

– Csak gazdag ember teheti, hogy ilyen irgalmas legyen – felelte a társa. – És csak egy gazdag tartja titokban, hol az otthona. De most majd elvezet minket oda.

Ryre megrázta a fejét a tolvajok szavai hallatán. Lith nem vezet már el senkit sehova. Már nem fog sokáig élni.

A névtolvaj fakó kezeibe fogta áldozata arcát. A szerencsétlen jéghideg, üres szemekkel nézett vissza rá. Lith felállította a vézna embert, és szinte hősi pózba kényszerítette.

– Te vagy Lagarro, Amuan hőse! – sípította a csendbe burkolózó tér felett. Alázatosan, színlelt félelemmel bálványozta áldozatát.

Ryre belenézett az ál-Lagarro üres szeméibe, vékony, pattanásos arcába. Ahogy látta, hogy ajkai önbizalommal telve megfeszülnek, úgy ömlött végig rajta. Úgy lapul itt, akár a tolvajok, és engedi, hogy egy hős nevét a szeme láttára ellopják! Úvöltve előrántotta kardját, és végigrohant a sikátoron. Lith ijedten megfordult. Arcát félelem töltötte be, kis rágcsálószelei ijedten csillogtak összeaszott szája felett. Oldalt lépett és kitért Ryre elől. Mozdulatai valahogy rákszerűnek tűntek.

Ryre rohamával egyidőben a tolvajok is elindultak leshegyükről. Egyikük Lith után rohant, a másik Ryre elé lépett, és hirtelen nem is tudta, merre menjen tovább. Ryre félretaszította. A Lagarróvá változtatott ember elzárta Lith egyik testőre elől a menekülés útját. Feje még nem tisztult ki egészen, keze rángatózva képzelt kardját markolta.

– Én vagyok La-... – kezdte, de a testőr pengéje lesújtott rá. Lith kíséretével együtt eltűnt, a tömeg rémült dühvel kavargott. Egyre növekvő kiábrándultsággal bámultak a földön heverő testre. Ryre kardját villogtatva tört utat előre, és Lithet kereste. Átszáguldott az ijedt emberek között, de nem találta ellenségét.

Visszafordult a tér felé, ahol a ványadt férfiak kegyetlenül lesték a porban fekvő, kihűlőfélben lévő hullát.

– Soha sem fogod őt megtalálni. – Ryre tiltakozására Thaze folytatta. – Hogy nézett ki?

Bár a térre élénken emlékezett, Ryre úgy érezte, Lith arca éppen olyan volt, mint az akkor és ott látott tucatnyi másik emberé. Kétségbeesett igyekezetében még a szemei is kidülledtek, de képtelen volt felidézni a névtolvaj vonásait.

– Igen, ezt is meg tudja tenni – szölt Thaze. – Elbújik a rejtekhelyén, vagy egész nap az utcákon ténfereg, és senki sem ismeri fel. Egyetlen lehetőség maradt – mondta sietve, ahogy megérezte Ryre növekvő dühét. – Ő maga bármiféle teremtmény is legyen, a testőrei emberek. Igaz, hogy gazdájukkal együtt, elbújva élnek, de időnként nekik is szükségük van nőre. Valakitől, aki retteg tőlük, úgy hallottam, elég gyakran megfordulnak a város egyetlen bordélyában.

A kereskedők negyedének közelében álló zömök épületnek alig volt néhány ablaka. Ryre már három napja figyelte az előtte húzódó csatorna túloldalán emelkedő üres házból. A vendégek jórészt komor arcú ifjak, vagy lassú öregemberek voltak. Mikor a bordély utolsó fényei is kialudtak, Ryre visszatért Thaze fogadójaiba, és másnap délig aludt. Leshelyén közben senki sem járt: a durván ácsolt fapadlót minden nap friss, fehér por lepte be.



A második napon Thaze elújságolta neki a nagy hírt: a valódi Lagarro, a harcos eljött Amuanból, és a nevét kereste, ám a járókelők az egyik sikátorban hamarosan megtalálták förtelmesen megcsönkített holtestét.

Alaktalan, porosan suhogó titokzatosság bujkált Ryre mögött a sikátorok éjszakai sötétjében, az üres házban. Minduntalan emlékezetébe villant Lith áldozatának erőtlen, mégis bizakodó arca. Talán őt magát is legyengítette, hogy elragadták tőle a nevét?

A harmadik lesben töltött éjszakán végre történt valami. A bordély sötéten kuporgott a homályba burkolózó csatorna partján. A vízben ürülék lebegett. A langyha szellő felkavarta a port az üres házban. Az utcákon már nem járt senki. Ryre feje ültében a mellére bukott, de szeméit az álmatlanság és a megsemmisüléstől való félelem égette.

A levegőbe hirtelen egy sikoly hasított. A hangtól rögtön visszanyerte teljes éberségét. Hallott már hasonló, a szűk utcákon messze visszhangzó kiáltásokat, de ez valahogy más volt. A rémület erejétől élessé vált férfisikoly szétszakította az éjszaka csendjét.

Mire kirohant a házból, már minden újra elnémult. A csatorna túlsó partján egy sötét, meggörnyedt test alatt mintha erőtlen kétségbeeséssel emberi végtagok vonaglottak volna. Ryre a legközelebbi híd felé futott. Védekezésre készen kivonta kardját. A szeméttel borított víz- és kőajkaival lomhán cuppantgató csatorna mentén haladt.

Már-már elérte a hidat, mikor a vizen megmozdult valami. Egy hajlékony végtagokkal evező, duzzadt gömb lebegett feléje. Ryre elhátrált, és hirtelen rádöbbedt: ehhez a gömbhöz hasonló lényt látott az előbb a sikátorban, az áldozat mellett... Nem, nem lehet, biztosan csak a sötétség ferdítette el a képet. Mindegy. Akárhogy is volt, a furcsa látomás már eltűnt az éjszakában.

Átment a hídon és az áldozat mellé lépett. A hulla összezúzva, széttépvén feküdt a hideg kövön. Húsának nagyrésze hiányzott, és az arcából is alig maradt valami. Ám Ryre így is felismerte azt a tolvajt, aki a téren nemrég elállta Lith útját.

Ahogy Ryre undorral vegyes félelemmel nézegette a szerencsétlen maradványait, egy férfi közeledett a bordélyhoz. Lith egyik testőre volt, az, aki a téren megölte gazdája áldozatát. A gazfickó átment a hídon, és belépett a házba. Ryre-ban felforr a düh. Ő is a bordély kapuja felé indult. Már az épület puszta látványa is haraggal töltötte el. Csupa gyáva fattyú lehet odabent, ha senki sem merne megnézni az iménti halálsikoly okát.

A hüvelyébe dugta a kardját, és bezörgetett. A vastag fakapun kinyílt egy kis ablak, és egy kíváncsi tekintet meredt rá. A kapu kitárult. A bejáratot egy tagbaszakadt, izmos nő torlaszolta el. Az otromba teremtésnek mintha nem is lett volna homloka, és kefeszerű haja alól vadul villogtak apró disznószemek.

– Vándor vagy? – dörmögte, és elvigyorodott saját élesesűségén. – Itt mindent megkaphatsz! Még olyat is, amit utazásaid során sehol sem láttál!

A nő mögött egy színes lámpákkal megvilágított folyosó húzódott, melyről mindkét oldalon apró szobák nyíltak. A vékony falakon átszűrődött a szeretkezések erőlködő, állati hangjai. Az egész hely büzlött a mocsktól és az izzadságtól.

Lith testőre a folyosó közepén járt, és a szabad fülkék ajtajai előtt komoran vagy ostobán vigyorgó nőket mustrálgatta. A férfi megfordult, hogy megnézze, ki lépett be utána. Rosszalló tekintetéről ítélve úgy tűnt, felismerte Ryre-t.

– Véd meg a gazdádat! – kiáltott Ryre. – Ma este még őt is elintézem!

A testőr szemeit a döbbenet után a félelem töltötte meg. Ahogy a kapuban álló óriásasszony ezt látta, rögtön Ryre felé kapott, és vastag ujaival megmarkolta a karját. A férfi ki sem

vonta a kardját hüvelyéből, úgy vágott a nő álla alá. A kaput őrző rémség összeesett, Ryre pedig a testőrré rontott.

– Én vagyok Thagana! – kiáltott az kétségbeesetten, ám a halott harcos neve egyáltalán nem segített rajta. Épp' hogy csak kihúzta a kardját, Ryre máris kiütötte a kezéből, és megragadta a torkát. A bejárat felé húzta áldozatát, nehogy valaki az egyik fülkéből kilépve közbeavatkozhasson.

– Én vagyok Thagana! – ismételte a testőr rémülten, és elhúzta a nyakát Ryre pengéje elől.

– Thagana halott! Gonosz varázslat végzett vele – válaszolt Ryre. – Napokkal ezelőtt pusztult el, és azóta már legalább kétszeresére puffadtak a tagjai.

Ryre lassan beszélt. Ízelgette a szavakat, és elszántsága meglátszott a szemén. A testőr arca vadul rángatózva, elborzadva fordult feléje, és egyszerre mintha felszabadult volna valami nehéz teher alól.

– Hoggé vagyok! – nyüzszítette. – Lith hozott magával hazám-ból, Mallathból. Azt mondta, hőst farag belőlem.

– Akkor hazudott – jelentette ki Ryre, és hogy elűzze gazdájától való félelmét, a testőr nyaki ütőerére szorította kardját. – Miért lopja el mások nevét? – kérdezte követelősen. – Miért fontos ez neked?

– Nem tudjuk. Nekünk nem mond semmit. – Hoggé szemekigúvadtak a rémülettől, és ijedten tekintgetett körbe, mintha csak azt remélné, testőtársa valamilyen csoda folytán közbeléphetne. – Régebben csak gazdag emberek nevét változtatta meg – mormolta alig hallhatóan. – De mióta Lipe-ba érkeztünk, bárkivel megteszi, aki kéri rá. Azt hiszem, a benne rejlő erők eszközévé vált.

Talán romlott a vére, gondolta Ryre.

– Honnan jött?

A férfi – már amennyire a kard pengéjétől tehetette – összezsérent.

– Agomobe-ból... – lihegte.

– Egy kannibál! – kiáltott fel Ryre, bár úgy tűnt, ez sem magyaráz meg semmit.

– Nem. De az ősei azok voltak. – A testőr hangja egyre halkabb lett. – Ismeri apái isteneinek nevét, azokat is, melyeket tilos hangosan kimondani... – sutogta.

Ryre megrázta a fejét. Zavarban volt. Van valami az ember-evőkkel kapcsolatban, amire emlékeznie kellene? A férfi egyre hátrébb húzódott a kardja elől.

– Te segítettél neki, hogy ellopja az emberektől a nevüket! – kiáltott Ryre zordan.

– Meg kellett tennünk! – védekezett a testőr. – Azt mondta, ha elhagyjuk őt, eltünteti a nevünket!

A lopott névtől megfosztott Hoggét már nem is volt érdemes megölni. Talán még hasznos lehet.

– Hol rejtőzködik? – kérdezte Ryre, és egyszeriben az agyába villant egy még rejtélyesebb dolog. – Milyen a külseje?

– Mindig más. – Hoggé szemeiben különös kifejezés lánggyúlt. Csapdába esett, hitetlenkedő, nyugtalan állatnak látszott.

– Mindig más – ismételte, mintha hamar túl akarna lenni valamin. – Miután...

– Miután? – kérdezte Ryre türelmetlenül.

A testőr eltátotta a száját. Egyre nagyobbra és nagyobbra nyitotta, mintha utat akarna engedni valaminek. Ám egyetlen hang sem hagyta el a torkát, csak szárazon felköhögött. Kezei megrándultak. Ryre figyelmeztetően felemelte a kardját, de Hoggé kezei saját torkára kulcsolódtak, mintha ki akarná szorítani magából a levegőt. Összerogyott, és többé már egyetlen szó sem hagyhatta el ajkait. Lith hipnotikus ereje végzett vele, nem a félelem, gondolta Ryre. Mégis kényelmetlenül érezte magát, mikor a széles tátott szájú, megfulladt emberre pillantott.

A testet az öntudatlanul nyögdecslő nő mellett hagyta, és elsietett a fülkéből egyre erősebben felhangzó, a feszült csendet megtörő mormolás elől.

A házak tükörképe tótágast állva csillogott a csatornák vizében. Meghatározhatatlan alakú ragyogás töltötte be az éjszaka sötétjét. Ryre örült, hogy maga mögött hagyhatja a mocsos víz baljóslatúan loccsanó hullámain.

– Több ez, mint egy ember tekintetének hatalmas ereje – mondta Thaze. – Sokkal sötétebb ez a mágia, mint bármi, amivel eddig találkoztam. – Szomorú tekintetét Ryre-ra függesztve elmerengett, majd így folytatta: – El kell menned innét, mielőtt téged is csapdába ejt!

– És hagyjam itt a nevem, hogy kedvére játszadozzon velem? – Ryre vadul körülnézett a fogadóban. Az egyetlen vendég egy ágrólszakadt külsejű, a kupája fölött kornyadozó csavargó volt.

– Ki fog szembeszállni velem? Talán te? – ordította Ryre, és a rongyos fickóra mutatott.

A férfi felnézett, és gyorsan elmosolyodott, hogy kiengesztelje a bős, dühöngő harcost.

– Ó, nem, uram! Ehhez egy hősrre van szükség!

– Hallod? Igazat mond! – kiáltott Ryre, és előadta tervét Thazénak.

A csavargó közben szaporán bólogatott, valahányszor csak feléje tévedt Ryre tekintete.

Mikor befejezte a mondókáját, Ryre azonnal elindult, hogy szavait tettekkkel váltsa fel.

Lipe nyomoroggyedében elterjesztette a hírt, hogy Lithet keresi, és végezni akar vele. Olyan embereknek mondta el szándékát, kiknek arcára emlékezett s téren történt gyilkosságot végignéző tömegből. Zord és rezzenéstelen arccal fogadták a hírt; a segítőkésznek nyomát sem lehetett felfedezni rajtuk. Nem baj. Arra jók lesznek, hogy Lith fülébe juttassák a szóbeszédet.

Ha a névtolvaj valóban előlép rejtekéből, és felkeresi Ryre-t, talán a felismerhetetlenségig el fogja változtatni az arcát. De egy valamiről mégis azonosítani lehet majd: valószínűleg egyetlen lépést sem tesz testőrei nélkül. Ryre megfogadta, legközelebb nem fog esélyt hagyni neki a szökésre.

Thaze nem merete megengedni neki, hogy az ő fogadjában várja meg a fejleményeket. Azt tanácsolta Ryre-nak, hagyja el a várost, míg nem késő. Lehet, hogy úgy érezte, ha a harcos a közelében van, az ő élete is veszélybe kerülhet?

Ryre átköltözött hát egy még nyomorultabb fogadóba. A berendezés roskatag, szálkás faalkotmányokból állt. Legszívesebben az egyik ablak előtt ült, amely a nap sugarait örvénylő aranyporrá változtatta.

A nap folyamán időnként betévedt néhány vendég, de egy-egy éles pillantásnál többet egyikük sem vetett Ryre-ra. Magukba roskadva unatkoztak, játszottak, vagy titkos ügyleteiket bonyolították az ivó sötétebb zugaiban: egyszóval élték mindennapi életüket. A nappali világosság egyre inkább elenyészett, a táncoló porszemcsék felszívódtak a sötétségben. Az ablakon túli világra ráborult az éjszaka.

A fogadót zsúfolásig töltötték a vendégek. Néhányan egy nőta egyetlen nyekergésével szórakoztatták a többieket, mások a szomszédjaikkal tréfálkoztak. A termet vashorgokon függő lámpások fénye ragyogta be. Ryre-nak a láрма ellenére is úgy tűnt, mintha dermesztően élettelen lenne az egész hely. Felemelte kupáját, melyet egész álló nap nem tölttetett újra. Izgatott volt. Alig várta már a nagy találkozást, valahogy mégis erőtlennek érezte magát a cselekvésre.

Az ajtón egy vékony testalkatú férfi lépett be. Csontsovány testéről lerítt, hogy gyakran éheznek. Gyors, ideges pillantásokkal körbenézett, mint aki valami élelem után kutat. Ahogy meglátta Ryre-t, rámeresztette a szemét, és odasietett hozzá. Bő köpönyegének széle suhogva verte fel a terem padlóját borító port.

– Thaze, a fogadós látni akar téged – suttozta zihálva. – Hírei vannak a számodra.

Tekintete reménnyel és csodálattal telve függött Ryre-on. A harcos óvatosan ránézett. Úgy rémlett neki, ez volt az a rongyos csavargó, akit Thaze ivójában látott, de nem mert volna megesküdni rá. Tulajdonképpen akár maga Lith is lehetne... De nem. Bal kezének középső ujján nehéz aranygyűrűt hordott. Lith biztosan nem viselni egy ilyen árulkodó jelet.

– Vezess hozzá! – parancsolta Ryre, mert egyedül képtelen lett volna megtalálni a sikátorokon keresztül vezető rövidebb utat.

Mikor elindultak, Ryre észrevette ugyan, hogy egy csuklyás alak lép hirtelen a szemközti utcácska árnyai közé, de nem törődött vele, hiszen akár egy tolvaj is lehetett. Vezetője hátrafordult, és intett neki, várjon. Óvatosságával talán megbízhatóságát akarta erősíteni. Csak akkor indultak tovább, mikor a csuklyás idegen már messze járhatott.

A csavargó óvatossága már-már túlzásnak is hatott. A falak mellett haladva csusszant végig a sikátoron, és egyfolytában hátrapillantgatott, vajon követi-e őt Ryre. Az éjszakai sétához valószínűleg kellett ez az óvatosság, Ryre mégis ingerlékenyebbé vált tőle.

A sikátorok még hosszabbnak tűntek, mint valaha. Halk, a távolság által elfojtott hangok hallatszottak a sűrű éjszakában. Ablaktáblák csattantak, szakadatlanul locsogott a csatornák vize. A csavargó pókszerű lábai nesz nélkül lépkedtek, hátát a falhoz szorítva halat célja felé. Az épületeken lámpák lógtak; túl magasra függesztették őket ahhoz hogy megsérüljenek, de ahhoz is, hogy elegendő fényt adjanak. Az ablaktáblák közül világosság szűrődött ki a sötétbe.

A sikátorokat alkotó falak sötétben, egymáshoz közel álltak. A keresztelődésekben Ryre néha meglátta egy-egy csatorna távoli, sötét csillogását, és egyszer mintha egy alakot is megpillantott volna. A sikátorok egyre mélyebbre, egyre sötétebb helyekre vezettek. Az üres házak elhagyott szobáinak ablakain ferde ablaktáblák lógtak. A halotti csendben egyedül Ryre és vezetője lépéseinek nesze hallatszott.

Ryre fokozatosan rádöbrent, hogy rászédtek. Egészen biztos, hogy Thaze fogadjának közelében nem volt ennyi üres épület. Hirtelenebbül, mint ahogy gondolatai követhették volna, vezetője léptei hirtelen felgyorsultak. A férfi már szinte futott, rákszerűen csusszant a falak mentén, és közben hátra-hátrapillantgatott Ryre-ra. De hiszen Lith is így, rák módjára mozgott! És Hakkthu nevére, ez az ember Thazénál is viselte ezt a gyűrűt! Ryre hirtelen mozdulattal elkapta vezetője kezét, és kifeszítette az ujjait. Az egyik himbálózó lámpa erőtlen fénykörénél jól ki tudta venni a gyűrűbe vésett betűket. LITH.

Erre nem számított. Anyira meglepődött, hogy Lith kirántotta magát szúrásából, és eltűnt a sötétben. De a falak fogva tartották visszhangzó lépéseinek zaját. Ryre futva követte, és közbe előhúzta a kardját.

Már majdnem utolérte Lithet, mikor az beugrott egy udvarba. Ha arra gondolt, hogy az árnyak elrejtik, nem számolt Ryre éles szemével. A harcos utánarohant, és rárontott. Az udvar körül istálló álltak, de kapuikat törmelékhalomok zárták el. Az udvarnak egyetlen kijárata volt csupán: az, ami előtt Ryre állt. A leomlott

falak beeresztették a csatorna fölötti lámpák sápadt fényét. A világosság Lith félelemtől összeaszalódott arcára esett.

– Ryre!

– Add vissza a nevem! – követelte Ryre. – Nem a tiéd, nem veheted el!

Lith rémisztően elvigyorodott. Nem őhozzá beszélt.

Lépések zaja hallatszott a sikátorból, és egy férfi rontott be kivont karddal a sikátorba.

– Én vagyok Ryre! – jelentette ki büszkén.

Egy másik férfi követte, és a bal oldalára állt.

– Én vagyok Ryre! – mondta ő is.

Nem Lipe nyomorncái közül valók voltak, hanem – ahogy testtartásuk elárulta – gyakorlott harcosok. Lith akkor keríthette őket a hatalmába, mikor a kikötőben elhagyták hajóikat.

Már hatan voltak.

Valamennyien Ryre-ra bámultak, és egyre közeledtek. Ryre kénytelen volt behátrálni az udvarba. Lith ereje valahogy megakadályozta, hogy a hat férfi összeakaszkodjon egymással a közösen bitorolt név miatt. Ám most mégis ellenségre akadtak. Szemeikben olyan nyersen villogott az eltökéltség és a vad akarat, akár a pengéiken a bágyadt fény. Ryre tudta, képtelen lenne egyszerre mindannyiukkal megküzdeni.

Vállai a falnak ütköztek. A harcosok egyre közeledtek. Bármelyikükkel száll szembe, a többiek azonnal levágnák őt. Ügyesek voltak. Nem is csoda, hiszen valamennyiük Ryre volt.

Ryre fejében egy őrütségnek tűnő ötlet motoszkált. Igen, őrütségvolt, de ebben a helyzetben ez maradt az egyetlen lehetőség. Hite azonban visszatartotta, hogy végrehajtsa. Ez



még szégyenletesebb tett lett volna, mint futni hagyni a névtolvajt.

A férfiak közeledtek.

A nevem az enyém, ordította némán Ryre, és úgy használok fel, ahogy akarom! De ő több is volt, mint a neve, különben ez a hat már rég lekaszabolta volna. Torka kiszáradt, nehezen kinyögött, fojtogató szavainak olyan íze volt, akár az epe.

– Ryre! – mondta keményen.

Egyik férfi sem állt meg, és mindegyikük azt hitte, a valódi Ryre őhöz szól. Ryre-ból kitört a düh, és elsöpörte kétségeit.

– Ryre egy nyomorék! – ordította. – Ryre gyenge és gyáva! Ryre a harc előtt összecsinálja magát!

Hirtelen rettenetesen érezte magát a kimondott szavaktól, de úgy látszott, a hat harcosra egyáltalán nincs hatással.

– Ryre retteg attól, hogy elsőként üssön, mert mindig elvétí! – üvöltötte. – Egész élete, a kalandjai, minden egyetlen hazugság!

Az egyik férfi előre lépett, hogy megvédje Ryre nevét. Ryre zavarban volt, de ösztönei remekül működtek. Félreütötte a támadó pengéjét, és a hasába szúrta a kardját.

Hosszú pillanatok teltek el. Ryre hátrányba került, de a nevek csapdájába került támadói is botladoztak, elerőtlenedtek, remegtek. Ryre kardjának egyetlen suhintásával háromjuk torkát metszette el. Az ötödik harcos gyorsan hátraugrott, de mielőtt elmenekülhetett volna, Ryre őt is levágta. A hatodik megpróbált küzdeni, de kardja idegesen remegett. Ryre a szívébe mártotta pengéjét, majd kihúzta a testből a fegyvert. Olyan volt, mint csapra vert volna egy hordónyi vért.

Lith felé fordult. Lith az istálló egyik kapuja előtti törmelék-kupac tetején kuporogva figyelte a történeteket, de most összehúzta magát, és kétségbeesetten szénézett. Ajkai remegtek és szétnyíltak. Talán ő magát is Ryre-nak nevezte?

A harcos várt, és közben kegyetlen öröm töltötte el. Rájött, hogy Lith áldozatainak bármilyen nevet adhat, de a sajátját soha sem változtathatja meg.

Lith szája vonaglott, nyelve ajkai közé préselődött. Szemeiben remegtető borzalom keveredett a félelmetes gyönyörrel, a kormányozhatatlan kényszerrel. Szája szétnyílt, torkából hörgő hang tört elő. Ryre nem hallotta, inkább érezte, hogy egy nevet mond ki. Hirtelen az eszébe jutott valami. Lith ismeri a kannibálok istenének nevét!

Lith, a férfi összerogyott, és vonaglani kezdett a testére omló köpeny alatt. Lehet, hogy csak a halált hívta magához? Ryre megbabonázva nézte, majd karját készenlétben tartva felkapaszkodott a törmelék-kupac tetejére. Valami megmozdult; mintha a köntös egy selyemgubó lett volna, kiemelkedett belőle egy test. Ahogy ki tudta venni az alakot, Ryre zihálva hátrahőkölt.

A lény fele olyan maga volt, mint ő maga. Egy élő, négy pókszerű láb között lelógó hús-gömb. A színe és az anyag olyan volt, mint a beleké, és úgy is csillogott. Ahogy a teremtmény lecsúszott az omladékhalmaizól, Ryre meglátta az iszonyú test alsó felén tátongó, hatalmas, nyáladzó száját, és a benne sorakozó rettentő fogakat. Hirtelen eszébe jutott egy kép. Ugyanezt a lényt látta a halott tolvaj fölött kuporogni.

Ahogy a teremtmény közeledett feléje, Ryre kardjával rácsapott a hús-gömbre. Olyan érzése támadt, mintha egy irtózatosan vastag bőrre csapott volna. A bőr alatt azonban elképesztően rugalmas hús volt: kardja visszapattant, és egyetlen apró sebet sem ejtett. Annak ellenére, hogy a lény fegyvertelennek látszott, Ryre-t csak az mentette meg a levedző pófától, hogy hátraugrott.

A lény lábai felé csapott. Az villámgyorsan kikerülte a pengét, és rákszerűen mozogva elállta a síkatorba vezető utat. Gyorsan, fáradhatatlanul mozgott bonyolultan ízelt lábain. Úgy lépett át a Ryre számára akadályt jelentő hullákon, mint egy eltorzult testű kőlyök, aki ki akar cselezni valakit. Ryre akár-

hányszor csapott rá, a hús-gömb mindannyiszor előredőlt, és felfogta a vágást.

A védekezést támadás követte. A lény a kitörni készülő Ryre felé kúszott, és minden alkalommal visszakényszerítette az udvarba. Ryre dagadtnak és erőtlennek érezte a kardot markoló kezét és karját. Tudta, hogy a lény érzi, fásasztják a támadások.

A szörny egyre közelebb húzódtott hozzá, a hús-gömb felemelkedett, és szétnyíltak a vastagbélhez hasonlító ajkak. Ryre megpróbált a pofa felé csapni, de hiába, mert az már be is záródott. Ryre felkapta, és feléje hajította a halottak elejtett kardjait. El akarta törni a lábait, de legalább azt szeretete volna elérni, hogy kibillenjen az egyensúlyából, és így könnyebben kitérhessen előle.

Valami megmozdult a síkatorban. Egy tántorgó alak. Egy részeg. Nem sokat segíthet, de legalább megzavarhatja a szörnyet. Persze csak ha nem menekül el azonnal.

– Segítség! – ordította Ryre. – Hakkthu nevében, segíts!

Még a kiáltás is gyengítette. Ahogy levegő után kapkodott, a hús-gömb előre lendült, és egyik lába kis híján a földre taszította. Ryre tudta, ha egyszer elesik, a száj rögtön rátapad.

Az alak betántorgott az udvarba. Egy fiatal, régszeg harcos volt. Ryre rábámult, a szörny pedig abban a pillanatban a bokájára csapott, és kibillentette az egyensúlyából. Ryre-nak sikerült elkerülnie, nehogy a saját kardjába dőljön. A szörny-pofa a lába felé harapott. Ryre kétségbeesetten csapott egyet a fegyverével. A lény hátrébb húzódtott.

A fiatal harcos vakon támolygott. Talán a kábultságig itta magát, de az is lehet, hogy képtelen volt tájékozódni a sötétben. Valószínűleg ő is Lith csapatához tartozott, mert így szólt:

– Én vagyok Ryre!

A lény rárontott a szerencsétlenre. Az ifjú homályos szemekkel bámult rá, remegve hátralépett, majd megfordult és futni próbált. A szörny azonban a hátára ugrott, és lábával szorosán átölelte. Az ifjú sikítózva vonaglott, egészen addig, míg a száj elnyelte őt.

Ryre a síkator felé rohant. A fiatal harcoson már úgysem tudott volna segíteni. A csonkolt torzó térdre rogyott. Ryre hirtelen megpillantotta az egyik szörnyű, bütykös szörnyláb végén csillogó gyűrűt. Talán ez az egyetlen eszköz, aminek segítségével Lith visszakerülhet saját testébe, visszakaphatja saját nevét.

Ryre levágta a lábat. A gyűrű az árnyak közé gurult.

Mintha egy varázsütésre történe, az udvar hirtelen megtelt befelé osonó csuklyás alakokkal. A hús-gömb fájdalomosan megvonaglott, elterült a földön, és rángatózni kezdett. A csuklyás alakok egy hegyes rudat döftek a szívébe, és kicipelték az udvarról a felnyársalt tetemet. Ahogy egyikük feléje fordult, Ryre felismerte benne azt a tolvajt, aki már azon a téren is követte Lithet.

Egy perc, és az udvar újra kiürült. Ryre elgyengülve az egyik kapunak dőlt. A síkator felől feltámadó szél elsodorta a kiontott vér szagát. A tolvajok őt használták fel csaláteként, a szörny pedig valószínűleg Lithen keresztül szerezte meg magának áldozatait, a nevük után kutató embereket. Ryre-nak eszébe jutott, a kannibálok úgy tartották, áldozatuk húsának felfalásakor annak erejét is megszerzik...

Vajon Lith mindig képes volt erre? Vagy talán csak istene neve adta neki az erőt? Egy név, ami sokkal erősebbé vált benne, mint a sajátja? Ryre látta, ahogy a csuklyások a síkator végén cipelik a felnyársalt szörnyhullát. Gyorsan el akarta felejteni az egészet, de ehhez Thaze fogadójára, és sok sörre volt szüksége.

Ahogy a fények felé indult, kényelmetlen érzés uralkodott el rajta. A neve újra biztonságban volt, ismét erős lehetett, hiszen mind halott, aki hallotta, ahogy ő becsmérelte. Hacsak a tolvajok nem hallgatták ki, amit mondott...

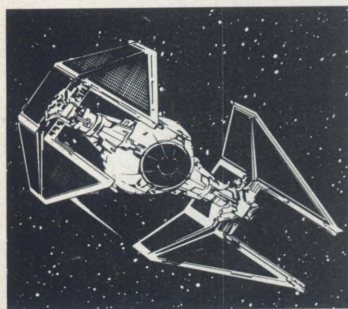
Szántai Zsolt fordítása

TIE

VADÁSZMODELLEK

E L F O G Ó V A D Á S Z

I N T E R C E P T O R



A TIE elfogó a birodalmi TIE vadászgép sorozat legújabb kiegészítése.

Miután a Halálcsillag a yavini csatában megsemmisült, a birodalmi parancsnokok és pilóták összeültek a legjobb birodalmi tervezőkkel, hogy megtalálják a megoldást arra a problémára, amit a lázadó pilóták harc közben tanúsított váratlanul nagy merészsége és ügyessége, továbbá gépeik

magas színvonala jelentett. Hosszas vita után a bizottság arra a következtetésre jutott, hogy a Birodalomnak szüksége van egy gyorsabb, jobban manőverező, halálösőbb vadászgépre – röviden egy olyan járműre, amely messze felülmúlja a felkelők X- és Y-szárnyú gépeit.

Gazdasági és tervezési szempontokból úgy döntöttek, hogy megtartják az alapvető TIE vadász formát, és azt módosítják Darth Vader egyedi építésű "hajlított szárnyú" TIE vadászában felhasznált újításokkal.

Az új TIE elfogó nagyobb sebességét a szabványos iker-ionhajtómű megnövelésével, és a plusz energiát biztosító napelemtáblák méretének fokozásával érték el. Ez utóbbit az eredeti TIE sorozatban azért nem tették, hogy ne csökkentsék a pilóta látóterét; az elfogón viszont a táblákat áramvonalasabbá alakították, és átférmálták. A Vader prototípusán használt új hajlított formát alkalmazták, de tör alakban a szögletes helyett, hogy megoldják a látóter problémáját. A Birodalom hírforrásai szerint a TIE elfogó a galaxis leggyorsabb vadászgépe, de a Felkelők Szövetségéhez közel álló források azt állítják, hogy még mindig az A-szárnyú van a csúcson.

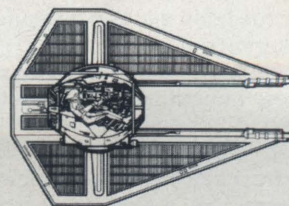
A tűzerő növelése érdekében a szabvány TIE vadászában használt, a pilótafülke alján elhelyezett iker-ágyúkat lecserélték a módosított tör-alakú napelemtáblák csúcsaira szerelt négy darab, előre néző lézérágyúra. Ezen felül a tűzirányító számítógép célzó szoftverét is fejlesztették, ami gyorsabb reagálást, és pontosabb nyomkövetést tesz lehetővé.

A manőverezésen nehéz volt javítani: a TIE sorozat darabjai eddig is a legjobban manőverező gépek között voltak. De az új, továbbfejlesztett ionsugár kibocsátó rendszer szorosabb fordulások és órák végrehajtását teszi lehetővé, a nagyobb, hajlított napelemtáblák pedig biztosítják eközben a megfelelő stabilitást.

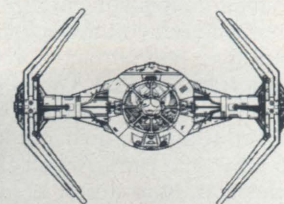
Az új ion-sugár kibocsátó rendszer talán a legérdekesebb újítás az összes közül. Az iker nyílások finom-beállítású terelőlapjait külön lehet állítani, gyakran úgy, hogy kiegészítsék a másikat szoros fordulóknak és kitérő manőverek közben. A pilótának azonban nem kell ezzel foglalkoznia; az egész folyamatot a továbbfejlesztett működésfigyelő szoftver irányítja. Ez az újítás átültethető a szabvány TIE sorozatba is; de semmi jele, hogy a birodalmi gyártók ilyen nagy vállalkozásba akarnának kezdeni.

A Birodalom legjobb tervezői közül sokan kritizálták azt a döntést, mely szerint nem szerelik fel hiperhajtóművel az új gépet, de a Birodalmi Parancsnokság hosszú távra elkötelezte magát a Csillagromboló bázisú vadászgépek felé.

A futószalagról eddig lejött TIE elfogók száma ismeretlen, de egyes források szerint egy jókora haderő – talán egy teljes század – már bevetésre kész.



Szélesség: 6.6 m
Hossz: 6.4 m
Magasság: 4.9 m



Fegyverzet:
2 iker lézérágyú

Interceptor

B O M B Á Z Ó

B O M B E R

A nagy hatóerejű proton bombákat, irányított rakétákat, orbitális aknákat és szabadesésű hődetonátorokat hordozó új iker-kapszulás TIE bombázó félelmetes kiegészítése a Birodalmi erőknek. A TIE/gt vadászgépből kifejlesztett bombázó hamar bebizonyította, mennyit ér. Elsőpró erejű támadásokat tud véghezvinni, hajszálpontosan.

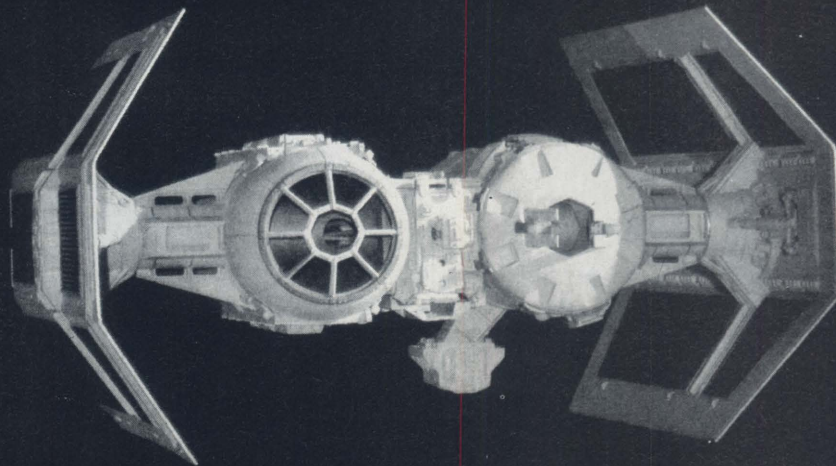
A TIE bombázó rengeteg új lehetőséget kínál a birodalmi parancsnokoknak. Képesek egyedül, párban, nagy csapatban, vagy más hajókkal együtt működni. Bombázhatnak nagy magasságból és bolygó körüli pályáról, vagy alábukhatnak kis magasságú, meglepetésszerű támadásokra. Az űrben pedig nagy hatósugaruk és teherbírásuk teszik veszélyesen hatékonyá, különösen, ha TIE vadászokkal működnek együtt.

Mióta a Felkelés kitört, a Birodalom teendőinek köre kibővült. Ezért egyre több és több TIE vadászt gyártottak és állítottak szolgálatba. Gyakran más feladatokat kellett elvégezniük, mint amire tervezték őket, ideértve földi csapatok támogatását, hosszú távú támadásokat és bombázásokat. Hogy ezeket a feladatokat végrehajthassák, a Haditengerészet módosítani kezdte a TIE vadászokat, olyan modelleket létrehozva, mint a TIE/gt, de csak lassan jöttek rá (és ismerték be), hogy szükség van egy kifejezetten erre a célra tervezett űrbombázóra is.

A flottahajók, különösen a Csillagrombolók nagy rombolást visznek végbe; az ion-ágyúk, lézerek és rakéták bombázása után rendszerint csak romok maradnak, bolygókon és űrben egyaránt. De amikor a Birodalom foglyokat akar ejteni, elfoglalni az ellenség bázisait (vagy hajóit), esetleg figyelemmel kell lennie a célhoz közeli értékekre: ilyenkor nem megoldás rommá lőni a célpontot. Egy pontosabb fegyverre volt szükség; és ez a TIE bombázó.

A bombázók képesek pontos „sebészi csapásokra”. Leírtak olyan esetet is, amikor egy bombázó kötelék képes volt úgy lecsapni és lerombolni egy Felkelők által megszállt épületet egy népes közepén, hogy a környező területek sértetlenül maradtak! A TIE bombázók pontossága több esetben lehetővé tette felkelő hajók (és légénységük) foglyul ejtését, az elpusztításuk helyett.

A Sienar Fleet Systems a fejlesztést a megnagyobbított TIE vadász testbe szerelt belső bombatárolóval, speciális célzőkkel és más felszerelésekkel kezdte. Hamarosan nyilvánvalóvá vált, hogy a szük-



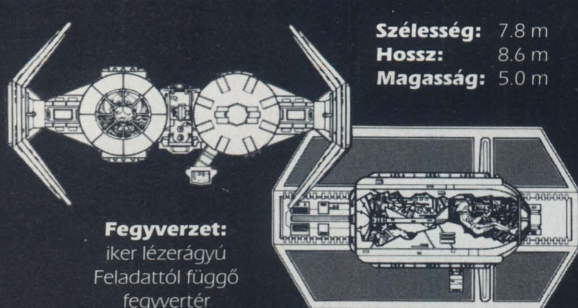
seges műszerek és muníció nem fér el a meghosszabbított kapszulában, így született meg a jelenlegi iker-kapszulás megoldás. A pilóta a jobboldali fülkében ül, háta mögött a repülésirányító számítógépekkel, életfenntartó rendszerekkel, energia szabályzókkal és kommunikációs berendezésekkel. A TIE bombázó egyike volt a Birodalom első katapult ülésel felszerelt vadászgépeinek, aminek köszönhetően nagy népszerűségnek örvend a légénység körében. Mivel ezek a gépek gyakran dolgoznak atmoszférában, a katapultülés hasznosabbnak bizonyult, mint más vadászgépek esetében, mivel a pilóta valószínűleg könnyebben túléli a környezeti hatásokat, mintha a mélyűrben katapultált volna.

A baloldali kapszula tartalmazza a két bombarekeszt, ami sokféle rakományt szállíthat. A bombák csak a célpont közelében élesítenek – biztonsági berendezés a bombázó és bázisa védelmében.

Szintén a bal kapszulában kapott helyet egy speciális irányzék, célzó szenzorok, sugaras magasságmérő és különböző üzemanyag-cellák. Az irányzékot a hadiiparban újoncnak számító Nordoxicon's Micro Instrument csoport készítette. Jelentések szerint e célzó használatával egy pilóta képes volt egy szabadesésű hődetonátort beejteni egy felkelő lézertorony felső nyílásán, éjszaka, 10 kilométerről, hurrikánban! A TIE bombázó rakétáinak pontossága, hatótávolsága és hatóereje bizalmas információ, de a gyakorlatban nagyon jól szerepelnek. Hibájuk azonban, hogy érzékenyek a zavarásra, és gyors védelmi ágyúk is lelőhetik őket.

Nem meglepő, hogy a TIE vadász napelemtáblái nem voltak képesek a bombázó rengeteg kiegészítő rendszerét energiával ellátni. A Sienar Fleet Systems a sokat fejlesztett „hajlított szárny” formával oldotta meg ezt a problémát. Ezek a panelek sokkal több környezeti energiát képesek összegyűjteni, mint az elődeik.

Eddig a TIE bombázónak semmilyen módosított változata nem tűnt föl, de ez csak idő kérdése. A nagy bombatárolók és a tartalék energiakapacitás ideálissá teszi speciális szerelvények, úgy mint szenzor berendezések, kommunikációs továbbító berendezések, erős szenzor zavarók, lopakodó felszerelések, további lézergyűk, vagy nehéz ionágyúk befogadására. A legújabb jelentések szerint a Felkelők Szövetsége gyanítja, hogy néhány TIE bombázót szenzor csalikkal láttak el. Az a tény, hogy a bombaöblöt két külön tárolóra osztották, jelzi, hogy a Haditengerészet a jövőben különleges felszerelést kíván beépíteni valamelyikbe.



Szélesség: 7.8 m
Hossz: 8.6 m
Magasság: 5.0 m

Fegyverzet:
iker lézergyű
Feladattól függő
fegyvertér

Bomber

V1 PILOTA DROID

Évek óta segíti a pilóták munkáját a méltán népszerű R2-es Asztromech droid, az **INDUSTRIAL AUTOMATON** legsikeresebb terméke. Az idők során sem ment ki a divatból, megőrizve másodpilóta státuszát, hiperugrásokat, navigációs feladatokat hajtva végre, sőt, néha képesnek bizonyult arra is, hogy visszahozzon egy olyan gépet, melynek pilótája súlyos sérüléseket szenvedett.

És most, az **INDUSTRIAL AUTOMATON**, az R2-es droidok gyártója elkészítette legújabb forradalmi droidját, a V1 Pilóta Droidot, mely képes akár a legkomplexebb rendszerű hajók vezetésére is!

Külsőre sokban hasonlít az R2-esre – hengerforma, három, kerekkel ellátott láb, kupolafej, csatlakozóval a hajók számítógépes rendszeréhez. E csatlakozó segítségével azonban a droid képes rá, hogy szinte teljesen átvegye a pilóta szerepét!

Leginkább nagyobb teherszállítmányokhoz használatos, ahol az emberanyag túl drága. A droid a hajó vezérlésére kapcsolódik egy speciális csatlakozó segítségével, amely a hajó manuális irányítását helyettesíti.

Képes rá, hogy

- figyelemmel kíséri a hajó útvonalát és sebességét;
- végrehajtsa pályamódosításokat, amennyiben szükséges
- végül pedig nyilvántartsa az asztrogációs táblázatokat és térképeket.

Bár a droid nincs olyan összetett javítások elvégzésére programozva, mint R2-es elődje, képes rá, hogy kisebb javításokat önállóan elvégezzen.

ENNEK ELLENÉRE az új V1-es programozása nem engedi, hogy a droid harcoljon. Képes kitérő és elkerülő manőverek végrehajtására, pajzsok felvételére, de támadási programozása nincs. Végveszély esetén beindítja önmegsemmisítő szerkezetét, de csak akkor, ha nincs más menekvés.

Az **INDUSTRIAL AUTOMATON** mérnökei hosszú és fáradtságos munkával megalkották azt a beégetett, kitérőmentes blokkolóprogramot, mely nem csak az emberi életet védi, de jelképezi cégünk semleges és pártatlan álláspontját is a galaxisban dúló polgárháborúban.

felszerelve a következőkkel:

- három kerekkel ellátott láb (egy visszahúzható)
- egy visszahúzható kar
- távolsági vizuális szenzor
- űrhajó jack-csatlakozás
- videomonitor
- három előre programozott hiperugrásra elegendő memória

Gyártmány: Industrial Automaton V1 Pilóta

Ügyesség: 1K

Tudás: 1K

Mechanika: 1K

asztrogáció: 3K; teherhajók: 5K

Érzékelés: 1K

Erő: 2K

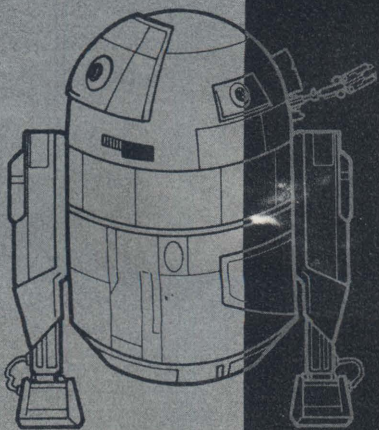
Technológia: 1K

számítógép prog./jav.: 3K

teherhajó javítás: 3K

Mozgás: 5

Ára: 11800 (új); 9600 (használt)



**INDUSTRIAL
AUTOMATON**



GÉPEK A JÖVŐ SZÁMÁRA

SZÓRAKOZOTT TECHNIKUS

karakterminta

A szórakozott technikus a megszállott történészhez és még néhány társukhoz hasonlóan (többek közt a Zsoldos, akire egy későbbi számban még visszatérünk) érthetetlen módon kimaradt a második kiadásban fellelhető alap karakterminták közül, annak ellenére, hogy utánpótlásról nem gondoskodtak a készítőik. Az alábbi karakter azonban minden olyan csapatban hasznos lehet, ahol nem előbb lőnek, aztán benyitnak - egyszóval többet technikussal, mint erővel (kis e-vel természetesen...!)

HÁTTÉR

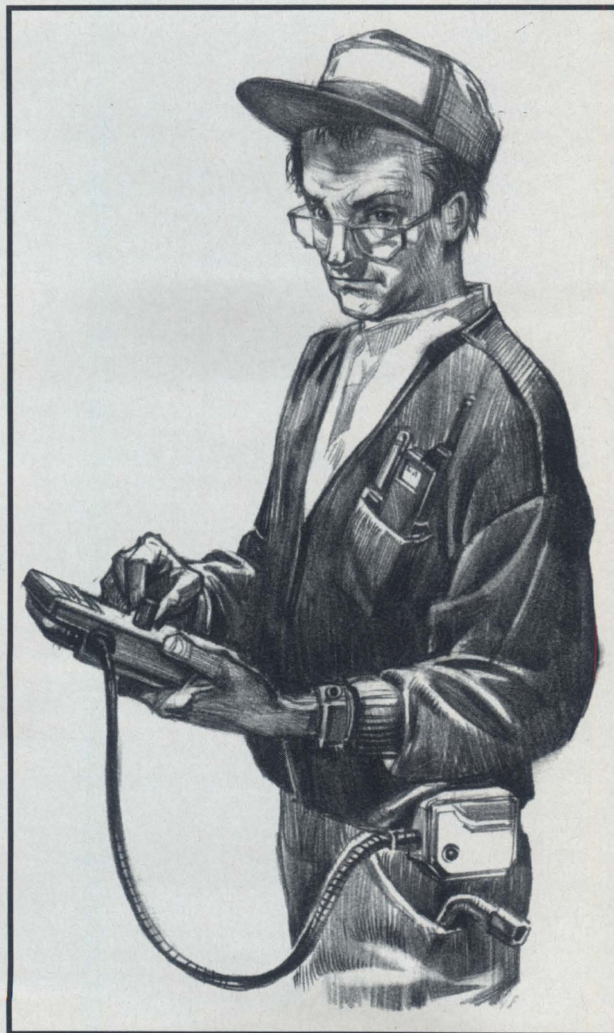
Mindenhova magaddal viszed a zsebszámítógépedet. Öltözéked rendetlen és minden ízlést nélkülöző. Ügyetlen vagy, mindent elejtesz. Az ötlet, hogy valakire fegyvert fogj, igen távol áll tőled. Nehézségeid vannak a társalgás terén - bármilyen társalgásról legyen is szó - hacsak nem matekról, gépekről, vagy számítógépekről kell beszélni. Droidokat egyszerűbb kezelni, mint embereket - kiszámíthatóbbak, stabilabban. Az emberek nem nagyon vesznek észre - mindaddig, amíg nem kell megszerelned valamit, technikai információt adnod, esetleg feltörned egy rendszert. Semmi perc alatt képes vagy rá.

SZEMÉLYISÉG

Nagyon visszahúzó karakter, aki a droidja nélkül egy lépést sem tesz. Ha esetleg valami baja történik kedvenc R2-esének és a merénylő a közelben tartózkodik, minden bizonnyal megkeresi és laposra veri (másik) kedvenc hidrokulcsával. Ha teheti, mindenhova magával viszi legalább hordozható számítógépét - legszívesebben azon keresztül kommunikálna, mert az nem hebeg-habog.

MOTTÓ

„Tehát, ha a felszíni ρ integrálja a v ismeretében, hmmm, hmmm... akkor esetleg deriválhatjuk...”



ÜGYESSÉG 2K+2

pusztakezes védelem _____
kiterés _____
futás _____

TUDÁS 3K

értékbecslés _____
túlélés _____

MECHANIKA 3K+2

kommunikációs rendszerek _____
asztrogáció _____
szenzorok _____
pajzsok _____
repulzorok _____

ÉRZÉKELÉS 3K+1

adatgyűjtés _____
rejtőzés _____
fűrkészség _____
hamisítás _____

ERŐ 2K+1

pusztakezes harc _____
mászás/ugrás _____
kitartás _____
úszás _____

TECHNOLÓGIA 3K

számítógép prog./jav. _____
droidprog./jav. _____
szárazföldi jármű jav. _____
légi jármű jav. _____
repulzorjavítás _____
vérteszéjavítás _____
teherhajó javítás _____
vadászgép javítás _____
csatahajó javítás _____
fedélzeti fegyverek javítása _____
biztonságtechnika _____

MOZGÁS: 10
ERŐ-PONTOK: 1
ERŐ ÉRZÉKENYSÉG: nem
SÖTÉT OLDAL PONTOK:
KARAKTERPONTOK:

FELSZERELÉS:

hordozható számítógép, 1000 kredit, R2-es egység _____

SULLUSTI KALMÁRHAJÓ

A GYÁRTÓRÓL

A sullusti központú, kiterjedt hálózattal rendelkező SoroSuub tröszt, mely híres a kemény kézzel fenntartott munkafegyelemtől, már régebben elkötelezte magát a Birodalomnak, de megőrizte autonómiáját – a Birodalom, a SoroSuub és a sullustiak legnagyobb öröme. Bár sok sullusti dolgozik a SoroSuubnak, ennek ellenére meggondolatlanok lennének azt állítani, hogy ez a mókás, jó humorérzékkel megáldott nép (Lando másodpilótája a *Jedi visszatérben* például innen származik), maga is Birodalom-szimpatizáns.

A SoroSuub XSP-18A egy tervezett profilbővítés első lépcsőfoka volt. A SoroSuub őszinte sajnálatára az egyetlen is maradt, ugyanis az érdeklődés alacsonyabbnak bizonyult a vártnál, és egy idő múlva be is szüntették a gyártását. Maga a hajó nem tűnt el, hiszen raktáron még található néhány, ám annak ellenére, hogy valóban megbízható típus, a kezdeti lelkesedés hamar lelohadt.

Az a kevés haszon, amit hozott az üzlet, abból származott, hogy az eleve jó navigátoroknak és jól tájékozódóknak tartott sullustiak nagy kedvezményekkel vásárolhatták meg, hazai termék lévén. A kalmárlelkek szeme fölcsillant, és aki tehette, lecsapott egy-egy járműre. Ez azonban még így is kevés volt – a fegyvereiről és repulzorairól híres tröszt lemondott a teherhajópiacról. Ime, ami fennmaradt:

SULLUSTI KALMÁRHAJÓ

Jármű: SoroSuub XSP-18A könnyű teherhajó
Típus: könnyű teherhajó
Lépték: vadászgép
Hossz: 45 m
Jártasság: szállítóhajók: sullusti kalmárhajó
Legénység: 2 fő (minimum)
Legénység jártassága: változó
Utaslétszám: 10 fő

ÖN MÁR BIZONYÁRA HALLOTT CÉGÜNKRŐL,

a SoroSuub trösztéről, mely szigorú munkafegyelemmel, az Ön igényeinek megfelelő termékekkel képviselteti magát a piacon.

Legtöbb közhasználatú termékünk nem szorul ismeretésre, itt ragadnánk meg azonban az alkalmat, hogy felhívjuk figyelmét egy új termékünkre, melyet a sullustani precizitás legújabb példájaként tárunk most Ön elé.

A SoroSuub büszkén mutatja be új, saját fejlesztésű teherhajóját – a SoroSuub XSP-18A könnyű teherhajóját!

Ha a látvány meggyőzte, keresse fel helyi kirendeltségünket, s érdeklődjék a részletek iránt.

Támogassa a fejlődést
a cégünktől vásárolt termékekkel!

Mindig jobb
minőség
SOROSUUB

A Birodalmi Tájékoztatási Hivatal engedélyével

Rakterület: 180 tonna
Készletek: 5 hónap
Hipermegh. szorzó: x2
Tartalék hiperhajtómű: x12
Fedélzeti számítógép: van
Manőverezőképeség: 1K+2
Űr: 4
Légkör: 450; 780 km/h
Hajóburok: 4K+2
Pajzsok: 2K
Szenzorok:
passzív: 15/-
fűrkész: 30/1K
kereső: 45/2K+2
fókusz: 2/3K+1

Fegyverzet:

fegyver neve: ikerágyú
tűzív: torony
kezelőszemélyzet: 1
jártasság: fedélzeti fegyver
tűzvezérlés: 1K
lőtávolság űrben: 1-3/12/25
lőtávolság légkörben: 100-300m/1.2km/2.5km
veszteség: 4K
lépték: vadászgép

Ára: 150 000 újonnan
45 000 használtan

Amint a technikai leírásból is kiderül, három alapvető különbség van az eddig ismertett géptípusok és a sullusti hajó között. A legfontosabb a legénység létszáma. A hajó biztonságos működtetéséhez két teljes értékű pilótára van szükség, bár valaki egymaga is megpróbálhatja elvezetni, de ez Nagyon Nehéz feladat. Ha tehát egy sullusti teherhajópilóta egymagában ücsörög egy kikötői kantinban, az két dolgot jelenthet: társa valamely másik fajba tartozik és nem kedveli a krimókat, de a közelben van; vagy elvesztette a másodpilótáját és most éppen újat keres (esetleg egy üveg mélyén).

A nagyobb rakodótér és az öt hónapra elegendő készletek mind megfontolt kereskedelmi szándéokra vallanak. A masszívabb hajótörzs is csak a biztonságos szállítást hivatott segíteni, tízfős utas befogadó képessége pedig minimális utasszállítást tesz lehetővé.

A hajó leginkább egy megnyújtott tojáshoz hasonlít, melyből elől-középen dudorodik ki a pilótafülke, a fülkéhez vezető folyosó pedig gyorsan olvad bele a hajóttest magasabb mennyezetű részébe. Hátral félkörívesen helyezkednek el az ionhajtóművek, mellettük a pajzsgenerátorok állomásai jobbról és balról. Ezek mögött és a hajó középpontjában található Quadex Energiaközpont előtt ásit a 180 tonnányi teherre váró üres hely. Mivel ebben a formában nehéz elkülöníteni a rakodótér egyes részeit, a rakodótér egyik falából egy kis raktár nyílik, melyben térelválasztó modulokat tárolnak - könnyen és gyorsan felszerelhető formában.

A pilótafülkébe a jobb oldalon elhelyezkedő rámpán át, a társalgón keresztül vezet az út. Egy összekötő folyosóról nyílnak az utaskabinok, s ugyanez a folyosó visz a rakodótérbe is.

Csémpezésrekeszek ugyan nincsenek a hajón, de bárki, aki csak egy kicsit is ért a hajókhoz, tudja, hogy a legalkalmasabb hely az összekötőfolyosó padlója alatti rész. Ha megfelelően dekorálják a folyosószakaszt (szőnyegek, vagy bármi más díszítés – az utasok kényelmére hivatkozva), még jobban álcázható.

A hajó tetején lévő ikerágyúhoz a technikai állomáson keresztül lehet fölkapaszkodni, ahol egy kisebb fülkében található a löelem-

képző számítógép és a lövész széke. Az ikerágyút alapvetően aszteroidák, terepakadályok ellen, gyárilag szerelték be, de harci célokra is ugyanúgy alkalmas, bár a tűzvezérlése hagy némi kívánnivalót maga után.

MÓDOSÍTÁSOK

Természetesen rengeteg tennivaló akadhat egy teherhajón, ha valaki módosítani akarja, ám a sullusti kalmárhajó nem szorul különösebb fejlesztésekre. Nagyon fontos, hogy a játékosok átérezzék a módosítások fizikai jelentőségét is. Nem elég, ha csupán elégedetlenek a sebességgel, megszerzik az új hajtóművet és egy kockadobással elintézik a beszerelést. Színesíthető a csere azzal, ha a játékosoknak rendelkezésükre áll a hajó alaprajza és megpróbálják behelyezni az új alkatrészt úgy, hogy a hajó többi részét lehetőleg ne kelljen átalakítani.

A hajó raktere tovább már nem bővíthető, csak kisebb külsőleg ráerősített modulok segítségével, ami a légköri manőverezést hátráltathatja és csökkenti a hajó sebességét. Az ionhajtóművek és a pajzsgenerátorok elhelyezkedésükből adódóan csak a raktér rovására növelhetőek. Még kellemetlenebb hatással jár, ha valaki páncélozni akarja a hajótestet (tehát növeli a hajóburok dobáskódját), ugyanis a manőverezőképeség drasztikusan lecsökken. Ha valaki ennek kompenzálására terelőlapokkal, segédhajtóművekkel megnöveli a manőverezőképeséget, hamar észreveszi, hogy kétszer annyit költött a módosításokra, mint amennyit ér az egész kóceráj, és alig jutott előbbre.

MÓDOSÍTÁSOKKAL JÁRÓ VÁLTOZÁSOK

(általános táblázat, minden hajóra érvényes)

változtatott rész
rakodótér

következmény
csak külsőleg, maximum +100 tonnáig
a manőverezőképeség dobást csökkenti

pajzsgenerátor

ionhajtómű

ágyú tűzvezérlés
csempészfülké

hajóburok páncélozása

rakodótér csökken a generátor méretétől függően, javítja a pajzs dobáskódját
csökken a raktér a hajtómű teljesítményétől függően, változás a sebességkódokban
javul a tűzvezérlés dobáskódja
nehéz és drága feladat, elhelyezkedése a játékostól függ
erősen csökken a manőverezőképeség és a légköri sebesség

Az egyéb módosítások kategóriába tartozó tűzvezérlő rendszer, navigációs számítógép, csempészrekesz, stb. kevésbé látványos változásokkal jár, de annál hasznosabbak. Nem szabad elfeledkezni arról, hogy ezt is megfelelőképpen kell elővezetni. Ha szükséges, egy külön játék alkalmával, esetleg közös erővel. A játékosok és a mesélő egyaránt segíthet a csempész vagy kereskedő karakternek elhelyezni a csempészkamrákat és egyebeket, annak ellenére, hogy normális keretek közt nem szólhatnak bele. Így azonban közös gyümölcs lesz és kétszer annyit ér, amellet kellemes időtöltés – mint ahogy a tervezgetés általában.

Helyreigazítás:

A negyedik számunkban közölt Mon Kalamári CC-1450-es teherhajó adatai közül sajnálatos módon kimaradt a mindenki számára legfontosabb információ: az ára. Utólagos bocsánatkérések közepette tehát:

Mon Kalamári CC-1450, könnyű teherhajó
Ára: 125 000 újonnan
32 000 használtan

Herbie



S O R O S U U B

KÓRHÁZ ÚRHAJÓKNAK 2

Előző alkalommal a depók ismertetésénél szakítottuk félbe a szervizhangárok általános leírását. Mivel a témába való részletes elmélyüléssel könyvet lehetne megtölteni, hely hiányában kénytelenek vagyunk a lényegre szorítkozni. Ismételten hangsúlyozandó, hogy az alábbi leírás a teljesség igénye nélkül, csupán ötletadási szándékkal íródott!

A burkolat alatt

A legtöbb hajós tisztában van azzal, milyen erő, milyen technika lapul a konzolok és a hajóburok alatt. Akadnak olyanok, akik azzal is tisztában vannak, hogyan épül föl a teljes rendszer. Ők vannak kevesebben, s ők azok, akik igazán képesek arra, hogy komolyabb javításokat hajtsanak végre.

A szabályzó-vezérlő műszerek kavalkádjá, a számítógépes rendszerek szerkezete és kapcsolódása, a tucatnyi kábel, szenzor és visszacsatolás – mind egységes egészet alkot, s ennek ismerete az út a hajó tökéletes megismeréséhez.

A vezérlőegységek által alkotott hálózat agya, a hajó lelkét jelentő központi számítógép a pilótafülkében található. Mivel ezek a vezérlőegységek a hajó működéséhez elengedhetetlenek, karbantartásukra mindig nagy figyelmet fordítanak a javítások esetén – nagy szakértelmet igénylő feladatról van tehát szó. Nem ritka, hogy egyes hajókban több számítógépes „agy” összehangolt munkája eredményezi a tökéletes vezérlést. Egy teljes vezérlőrendszer ára újonnan minimum 3500 kredit. Élmesebbek, akik már több módosítást is végrehajtottak a hajójukon és elégedetlenek a rendszer sebességével, droidagyakat alkalmaznak a gyorsaság fejlesztése érdekében. Persze, mindennek megvan a maga hátulütője. Vegyük például a robotgyűlölő Han Solo ócska teknőjét. A számítógép eredetileg egy Hanx-Wargel Super-Flow IV. volt, melyet azóta többször átépítettek. Jelenleg három különálló droidagyat használ kisegítőrendszerként, melyek vészhelyzetben még csak-csak hajlandóak együttműködni, ám ha nincsenek leterhelve, örökösen ellentmondásba keverednek egymással – egyfajta elektronikus skizofrénia jeleként.

A számítógépek feladata az alábbi rendszerek ellenőrzése, szabályozása és adatainak tárolása:

Létfenntartó rendszerek

Ide soroljuk a levegőellátás, légrfrissítés, hőmérséklet szabályozás és a higiénia rendszereit, valamint az egyéb kényelmi szempontokért felelős rendszereket – melyek pusztá léte is luxus egy teherhajón.

Szenzorok, érzékelők

Az alapvető különbség a szenzorok és az érzékelők között a következő: a szenzorok a hajóburkon kívüli dolgokat tartják szemmel, míg az érzékelők a hajó belső állapotáról tesznek jelentést.

Generátorok

A pajzs, a hajtómű-kiegészítő rendszerek és az utastér ellátásáról gondoskodnak, s általában külön egységként működnek, tekintettel az esetleges meghibásodásokra.

Energiacellák, konverterek

Minden hajó alapvető energiaforrása az energiacella, melyet minden úrkikötőben föl lehet tölteni. Egy teherhajón általában 50 energiacella található, melyeknek újratöltési költsége normális esetben 10 kredit, s egy cella egy óra töltési időt igényel.

Rakodótér

Mind a zsipek, mind a raktér kívánt hőmérséklete (amennyiben romlandó árut szállít valaki), mind az áru rögzítésének ellenőrzése ide tartozik. Ezek általában nincsenek közvetlenül ráköve a számítógépre, hanem egy kisebb, helyi szoftver felügyelete alatt állnak, mely legfeljebb vészjelzést küld a pilótafülke felé, amennyiben valami eltér a berakodáskor beállított értékektől.

Árlista

extra energiacella	500 kredit
energiacella feltöltés (standard)	10 kredit
tesztpad (funkciókként)	760 kredit
keret tesztpadhoz	150 kredit
„csontváz”	120 kredit
Koensayr TS413 hordozható tesztelő	1800 kredit
egyszerűbb sérülés javítása	1000 kredit
komolyabb sérülés javítása	2000 kredit
súlyos sérülés javítása	3000 kredit

A tapasztaltabb hajózók (illetve a hajógyártó cégek fejlettebb és drágább modelljei) külön számítógépet alkalmaznak az asztrogációhoz, elkerülvén ezáltal az esetleges meghibásodások okozta bonyodalmat. Ugyanakkor néhány esetben az adattároláshoz is külön számítógépet használnak.

A felsorolt rendszerek vezérlése egyetlen összetett egészet képez – érthető tehát, ha egy ilyen bonyolult számítógépes hálózathoz kizárólag profik nyúlhatnak hozzá, hiszen a rendszer vizsgálata és állítása magas fokú hozzáértést kíván. Játék szempontjából: egy ilyen technikus minimum 3K+2-es számítógép programozással és legalább ekkora javítással rendelkezik.

Szemek és fülek – a szenzorok

Bár a szenzorok a műszerpulton egyetlen egységként jelennek meg, alapvetően két részletből állnak. A jeladó, avagy az impulzusgenerátor sugározza a megfelelő frekvenciájú adást, melyet aztán egy, a hajó másik részén lévő (szabadon választott), egybeépített receptor és dekódoló fog, s ez küldi tovább a beérkezett adatokat a pilótafülkébe. Míg a jeladó szabványosított, könnyen elérhető berendezés, a típusok csak hatótávukban különböznek egymástól, a vevőberendezések és dekódolók szigorúbban ellenőrzött termékek. Nem valószínű, hogy a Birodalmiak valakit csak azért csuknának le, mert tiltott jeladó-berendezést használt, de ha más bűnökért fogják el, és módjukban áll átvizsgálni a hajó berendezését, bizony súlyosbító körülménynek számít az ilyesmi. Ha valakit azonban engedély nélküli árusításon kapnak, súlyos büntetésre számíthat. A szenzorok receptorai és dekódolói segítségével lehet azonosítani az idegen hajókat, és minél többet kideríteni róluk – éppen ezért korántsem mindegy, milyen teljesítményű egy ilyen kis készülék.

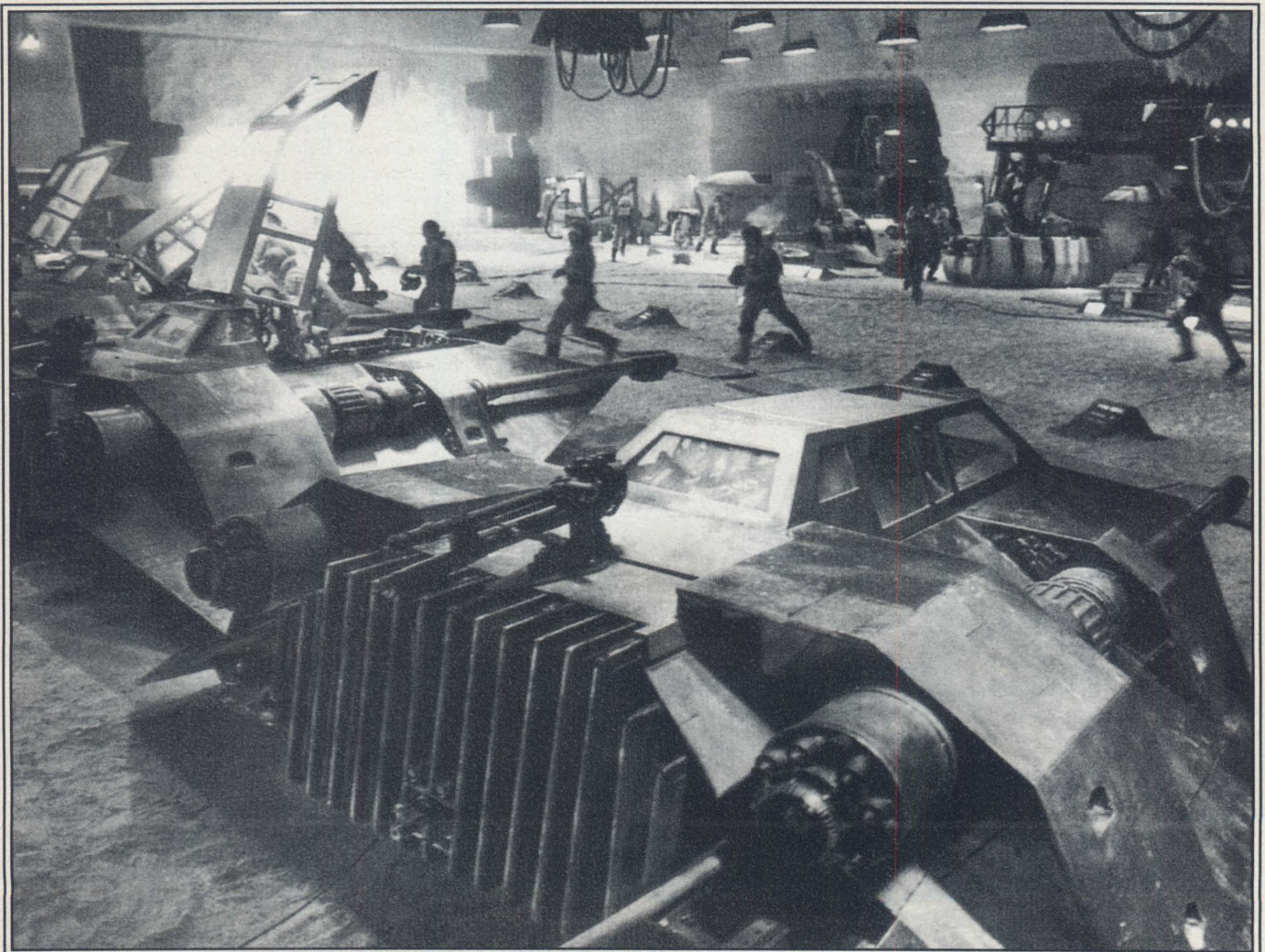
A szervizcsarnokok képesek a berendezések ellenőrzésére és javítására, de hatalmukban áll csökkenteni a teljesítményt, amennyiben

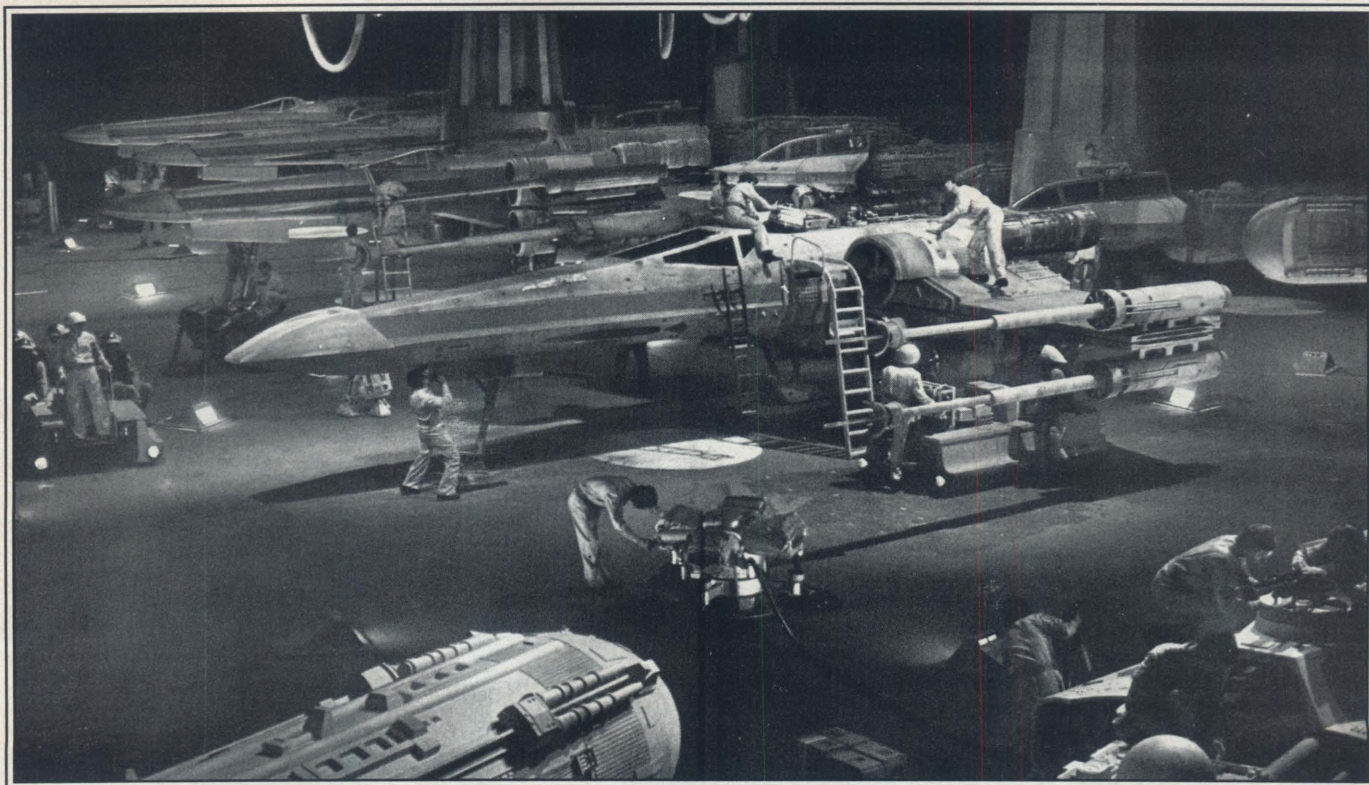
rendellenességet fedeznek fel. Természetesen a tulajdonos kérheti, hogy ezek ne szerepeljenek az ellenőrzendő dolgok listáján, de mindig érdemes néhány kredittel megtoldani a kérést; a technikus ettől határozottan feledékenyebb lesz.

Lévé, hogy a fent említett két egység a hajónak felettébb kényes része, és komoly precizitást igényel, a Koensayr űrhajóalkatrész gyártó cég piacra dobott egy olyan hordozható, akdatáska méretű számítógépet, melynek elsődleges és gyakorlatilag egyetlen funkciója a hajók számítógép-hálózatának és vezérlőegységeinek tesztelése és ellenőrzése. A kis klaviatúrával és monitorral ellátott Koensayr TS413 előre megadott paraméterek szerint ellenőrzi a rendszerek beállítását és a szabványtól való eltérését. Ez nem feltétlenül hasznos, ugyanis a készülék nem csak a káros eltérést mutatja ki...

Felületek

Természetesen jelen esetben nem csak a pusztá fémfelületről beszélünk, mely időmarta, aszteroidalyuggatta, lövés-kormozta mintázatával egyedivé teszi tulajdonosa számára a járművet, hanem a hajótest külsején elhelyezett műszerekről, antennákról, ágyúkról, zsilipajtókról, torpedóvető nyílásokról és egyéb kitérkedésekről is. Mivel kevés a szabvány szállítóhajó (legalábbis, amelyek az tudott maradni), egy jól felszerelt javítóműhely csupán nyersanyagot tartalmaz, melyből aztán a helyszínen öntenek ki burkolati elemeket. A legellenállóbb és strapabíróbb ismert ötvözet a dúracél, mely jellegénél fogva a legmegfelelőbb a célokra. Az elemek elkészítése az egyik legidőig-





nyesebb munka, ezért burkolati sérülések esetén hosszútávú tartózkodásra kell berendezkedni.

A hajó belső elrendezése ugyanolyan fontos egy tapasztalt utazó részére, mint a külső, elvégre napjai nagy részét a hajóban tölti. A lakókabin, a konyha, a társalgó, a technikai állomás pultja, a radótér elrendezése (a csempéskamrákkal), egyéni ízlés szerint a tulajdonos büszkesége lehet. Éppen ezért tervezők segítenek a belső átalakítások, javítások végrehajtásában – persze, ez talán az egyik legdrágább multság.

Típek, trükkök

(Csak mesélőknek!)

A szerelőcsarnok egy örökké nyüzsgő, étellel teli, gigantikus méretű hely (legalábbis a legtöbb), legalitásától, gazdagságától, fejlettségétől függően változó kínálattal és árakkal – a fejletlenebb helyeken egy energiasejt feltöltése is háromszor annyiba kerülhet, mint más kikötőkben. Ahhoz, hogy életszerűen le tud festeni a nyüzsgést, nagyjából a fentiekkel kell tisztában lenned. Valahogy így próbáld meg:

Az emberléptékű bejáraton át egy sárgás fényvel halványan megvilágított, szürke csarnokba lép az ember, melynek tetejét az egyenletesen elhelyezett lámpák jelzik (fényük sávot hasít a fől szálló porba), a másik vége pedig sűrűsödő sötétbe vész – talán egy másik, megvilágítatlan hangár van arrafelé? Vagy csak a távolság játszik csalóka játékokat a fényekkel, árnyékokkal. Az egész termet mély, tompa moraj tölti be, hangos szisszenések, csattanások, egy-egy kiáltás emelkedik ki a zsvajtengerből. Valahol élesen fölsívít egy hajtómű, elnyomva minden mást – az egyik depóban, szétszerelt csontvázon fekszik, energiatelepre és tesztpultra kötve, két overallos, védősisakot és fülvédőt viselő alak figyelő tekintetének keresztüztében. Lassan enyészik csak el a hangja, utána csöndesnek hat minden más moraj. A hangár félmagasságáig fölnyúló, olajmocskos falakkal elválasztott fülkékben változatos formájú és méretű teherhajók teteje látszik ki. A járműbejárat mellett eltöprel az ember; a bivalyerős targonca lassan, megfontoltan vonszol egy "páciens" a sárga biztonsági csíkok között, a landolóplatformoktól a nyüzsgő technikustömeg mellett az egyik üres depóig, ahol már szakértő kezek várják...

Ha úgy beszélsz a hangárról, mint aki nagyon ért hozzá, hitelesebb lesz a hatás. Tégy úgy, mintha szakértő lennél a témában, alkalmazd szakszavakat. Nagyszerű segédeszköz, ha magad elé képzelsz egy autószerelőműhelyt és megpróbálsz előadni úgy, mintha űrhajókat szerelnének – kicsit nagyobb nyüzsgéssel és több zajjal, jelentősen megnövelt méretek között.

Teremts hangulatot, alkoss néhány kalandmester karaktert, akikhez visszajárnak a játékosok, akikkel meg lehet beszélni az esetleges igényeket. Az üzem egyébként teljesen legális és betartja a szabványokat és törvényeket! Nehéz olyan embert találni, aki hajlandó némi díjazás fejében megváltoztatni ezt-azt. Könnyebb viszont elfelejtetni valamilyen szabványellenőrzést.

Hasznos, de nem kötelező, hogy a játékosok illetve a karakterek tisztában legyenek az ilyesmivel – élvezetesebb, ha a saját hibájukból tanulnak. Például távozás után veszik észre, hogy a szenzorok nem olyan érzékenyek, mint azelőtt, vagy behegesztették azokat a lemezeket, melyek mögött a csempéskamrák bújtak meg. Legközelebb óvatosabbak lesznek, ha pedig visszamennek reklamálni, ezt a választ kapják: örüljenek, hogy nem értesítették a hatóságokat. A másik lehetőség, hogy az előzetes tesztek során derül fény a szabálytalanságokra és egy technikus számol be róluk. Őt lefizetni jóval költségesebb, mint időben megkenni magát a tesztelőt, hogy mit ne vizsgáljon meg.

S hogy miért mennek a játékosok ilyen szerelőcsarnokba ahelyett, hogy fölkeresnének valaki zugtechnikust? Például azért, mert nem ismernek ilyen alakokat, vagy mert éppen elkarták a birodalmiak, esetleg őket kergetik éppen.

...Esteledik a hangár felett, a sarkokban megül a sötét. Lassanként elcsendesedik a szerelőcsarnok, egy-két megszállott dolgozik még csupán, mialatt odakint örök gyűlnek az épületek köré. Hamarosan az utolsó ember is elhagyja a hangárt, és lekapcsolja a hatalmas csarnok összes erős reflektorát. Az ajtó visszahangozva döndül a sötétben, csak némi halk elektromos zúgás marad utána. Odabent pedig békében pihennek a megújulásra váró hajók...

Herbie

GEORGE LUCAS SZÖRNYEI ÉS TEREMTMÉNYEI



GONDOLKODOM,

tehát vagyok. (Nem, nem...)

Azért vagyok, mert
gondolkodom. (Nem, nem,
nem...)

Én vagyok a dolog,
ami gondolkodik.
(Nem, nem, nem, nem...)

Igazán mérges vagyok, ezért
gondolkodom. (Hmmm...)

Ölni akarok, mert
gondolkodom. (Igen!)

Egy egész házat akarok
belepaszírozni
egy anyagdetonátorba,
mert gondolkodom! (Arrr!)

Két csillagrendszer is akarok,
hogy darabokra szaggassam
őket!

Meg akarok semmisíteni egy
fekete lyukat!

Meg akarlak enni! Téged is!
Meg téged! És téged!!!!

Igeen!!!!

Nos, hol van a vacsorám?



MISZTIKUS ÉRZÉKEK FEJLESZTÉSE

MAGIA NEGR

CLAIRVOYANCE – A TISZT

Tisztánlátás alatt általában azt a képességet értjük, melynek segítségével a nem anyagi világban lezajló folyamatok – melyek amúgy többnyire nem észlelhetőek – láthatóvá válnak.

A tisztánlátás térhez, időhöz nincs kötve. Amennyiben az asztrálvilágban lezajló jelenségek előttünk képekben állnak össze, és azok nem a jelenre vonatkoznak, úgy ezen érzékeléseket távolbalátásnak nevezzük.

A tisztánlátás és a távolbalátás egyazon forrásból erednek. Aki tisztánlátó képességekkel rendelkezik, többnyire távolba is lát. A távolba látó viszont természet szerint tisztánlátó is. Fontosabb azonban az a megkülönböztetés, miszerint a jelenség befelé tekintéssel avagy tényleges látással valósul-e meg.

Egyes szakértők szerint minden anyagi test sugárzást bocsát ki magából. Ez a sugárzás egy második, ugyanolyan formájú testet hoz létre, mintegy az anyagi test kiegészítését. Tudjuk továbbá, hogy az ember durva érzékszerveinek érzékelhető formája nem az egyetlen forma. Azt is tudjuk, hogy az anyagi világ rezgéseinek csak elenyésző részét vagyunk képesek érzékelni – amennyiben ennél jóval nagyobb tartományt tudunk befogadni, úgy tisztánlátónak mondhatjuk magunkat.

E képesség a hatodik érzékszerv segítségével fejleszthető ki; siker esetén beszélhetünk belső látásról. Ebben az állapotban, mondhatni az agyunkkal, mintegy szellemileg látunk, ám a látvány egészen intenzív és plasztikus is lehet. Maga a szellemi látás többnyire már az első fejlődési fokozatokban megjelenik, a későbbiek során azonban a tényleges látás képeit is átveheti – tehát olyan mértékben kifejleszthető, hogy a tényleges látást teljes egészében helyettesíteni tudja. A szellemi tisztánlátónak a szemekre csak a gyakorlatok során van szüksége, egyébként nincs, mert a képzett tisztánlátó zárt szemekkel is lát.

A testi szemekkel való tisztánlátás többnyire a haladott belső látás egy fejlődési fokozata, azonban a gyakorlatok következetes folytatása esetén azonnal is felléphet.

Szemeinket a szisztematikus gyakorlatokkal messze-menően érzékenyebbé tesszük, olyannyira, hogy azok a nem anyagi világ rezgéseit is felfogják. Látószervünk érzékelése ily módon intenzívebbé válik, ám nem kell tartanunk attól, hogy maga a szem ezáltal veszélyeztetve lenne.

A szenzitív állapot minden lény normál állapota. Csakhogy, a minden asztrális tevékenységgel ellenségesen szembenálló – úgynevezett – kultúra olyan hatást gyakorolt ránk, hogy már csak durva anyagi környezetünket vagyunk képesek felmérni. E teljesen egyoldalú érzékelési képesség miatt olyan világszemléletet alakítottunk ki, amely tarthatatlan, olyan tudományt alkottunk meg, mely tévedésekkel van tele, hiszen kiindulási alapja is tévedéseken nyugszik. Mindez egy olyan kőműves tevékenységéhez hasonlítható, aki házát kötőanyagok nélkül, csupán egymásra halmozott téglákból akarná összeállítani.

Minthogy az érzékenység természetes állapot, erre az állatvilág is számos utalást nyújt. A figyelmes szemlélő igen gyakran saját háziállatainál is tapasztalhatja, hogy azok bizonyos értelemben tisztánlátók. Kuttyák gyakran nyüszítenek, húzzák be farkukat, avagy törnek ki agresszív ugatásban olyan benyomások hatására, amit az emberek még sem éreznek; egyes személyekben, tárgyokban, természeti eseményekben láthatnak meg olyasmit, amire azután viselkedésükkel válaszolnak. Ehhez hasonló jelenség megfigyelhető a lovaknál is. A kutatóknak gyakran nyílt lehetőségük, hogy bennszülött népeknél azok érzékenységét, e kapcsán pedig a tisztánlátás, tisztánhallás jelenségét megfigyeljék.

Ha a természetes tisztánlátást fokozzuk, elérhetjük a távolbalátás képességét is. Ez esetben a tér és idő eltűnik, s a régi századokban lejátszódó eseményeket a tisztánlátó ember éppoly tisztán és világosan látja, mintha azok a jelenben történnének. Az ilyen ember számára a jövő is leveti fátylát, s olyan körülményeket láthat apró részletekig, melyek a távoli jövőben jelennek majd

TÁNLÁTÁS MŰVÉSZE I.

meg. Ez a jelenség támasztja alá a tételt, miszerint az időt tulajdonképpen mint örökös jelent kell felfogni. A távolbalátó számára a tér nem képez akadályt; a földi távolságokat nem veszi figyelembe, ahogyan az egyéb anyagi akadályokat sem. Az anyagi akadályok számára nem léteznek. Ez a körülmény is arra utal, hogy az anyagról való felfogásunk voltaképpen téves elképzeléseken alapszik.

A tisztánlátás és távolbalátás gyakran spontán lép fel, minden előzetes gyakorlás nélkül. Csaknem minden emberrel előfordul, hogy életében legalább egyszer tisztánlátóvá válik. Az esetek legnagyobb részében azonban ezt a jelenséget a fantázia túltengésével magyarázzák, vagy hallucinációnak hiszik. A legkevesebben ismerik el, hogy egy másik síkhoz tartozó kép éppen olyan reális lehet, mintha a földön jelenne meg. Többnyire még azt sem ismerik fel, hogy a jelenség felléptét önmaguk idézték elő, például azáltal, hogy hosszú ideig egy csillogó vízfelületet bámultak.

Ósidők óta ismeretes a tapasztalat, hogy például egy csillogó kő, vagy egy tükröződő tárgy felületét hosszabb ideig szemlélve, a tisztánlátás jelensége mutatkozhat meg. Ezzel kapcsolatban a zsidó főpapok tizenkét drágakőből álló melldíszére hívom fel a figyelmet, valamint arra a körülményre, hogy Mózes és Salamon olyan gyűrűkkel rendelkeztek, melyek tisztánlátó képességet idéztek elő, ha hosszan szemlélték őket.

Medici Katalin egy tükör segítségével tudta elérni a *clairvoyance* állapotát. Egy ízben azt akarta látni, hogy ki lesz Franciaország eljövendő uralkodója – fiai jelentek meg a tükörben, mind annyiszor, ahány évig uralkodott, majd több mint hússzor navarrai Henrik alakja bukkant fel.

A hírek szerint Cagliostro kiválóan értette a módját, hogy egy pohár víz szemlélésével tisztánlátó és távolbalátó állapotba kerüljön.

Az újkor egyik leghíresebb látója Emanuel Swedenborg (1698-1772). Ez a nagy misztikus azt hangoztatta, hogy több, mint húsz esztendeig bizalmas kapcsolatban

állt a szellemekkel és elhalt emberek lelkével. Munkásságáról rengeteg misztikus művet írt. Néhány hitelesített kísérletét helyesnek látom itt összefoglalni.

A dán követ feljegyzéseiből merítettem a következő történetet.

Swedenborgot egyszer egy hercegnőhöz hívták. A dán követtel kapcsolatban álló másik követ jelenlétében folyt az audiencia, okkult kísérletekről beszélgettek. A beszélgetés végeztével a hercegnő – aki nagyon értelemes volt és kitűnő ítélőképességgel rendelkezett – Swedenborgnak titkos utasítást adott, ami egy, a szellemvilágból eredő közléssel állt összefüggésben. Néhány nappal később Swedenborg ismét megjelent a hercegnőnél, és a legnagyobb csodálkozására a közlést átadta, amit a hercegnő igaznak ismert el.

Egy másik történetben egy svéd aranyműves számlát nyújtott be az elhalt férje által megvásárolt és állítólag még ki nem fizetett ékszerről. A hölgy megtagadta a fizetést, mert jól ismerte elhalt férjének ilyen ügyekkel kapcsolatos precizitását. Gondosan átvizsgálta férje papírjait, hogy a fizetésről biztosítékot mutasson, azonban nem lelt semmit. Kényszerhelyzetében Swedenborghoz fordult, aki néhány nap elteltével közölte a hölgygel, hogy egy általa teljesen üresnek hitt szekrényben titkos fiók van, melyben a keresett nyugtát megtalálhatja. Az udvarhölgy a megjelölt helyen utánanézett a dolognak, és valóban megtalálta a nyugtát, melynek felmutatása a csaló aranyműves jogtalan követelésének visszavonásához vezetett.

1759-ben az Angliából hazautazó Swedenborgot Gothenburgban egy ottani kereskedő vendégül látta. Vidám társaság gyűlt össze; Swedenborg hirtelen kijelentette, hogy Stockholmban tűzvész dühöng, amely egyre jobban terjed. A csodálkozó társaságnak még további részletekkel is szolgált. Két nappal később futott be a hír Gothenburgba a stockholmi tűzvészről, melynek részletei mindenben megegyeztek a Swedenborg által elmondottakkal.

EARTHDAWN

IDEGEN VILÁGOK VARÁZSA Szerepjáték a Legendák Korában

Igencsak nehéz manapság betörni a mind jobban telítődő nyugati RPG-piacra, különösen akkor, ha fantasy-szerepjátékról van szó. A jelszó a vásárlók igényeinek maximális szintű kielégítése, és – bármilyen különös is – a vásárlóknak néha egészen más jellegű kívánságaik vannak, mint első pillantásra gondolná az ember. Az AD&D továbbra is őrzi vezető szerepét, amit annak köszönhet, hogy ő volt az első pionír a szerepjátékok terén; ha azonban valamelyik cég a kilencvenes évek derekán egy olyan rendszerrel próbálna betörni a piacra, mint a klasszikus AD&D, nem lenne nehéz megjósolni, hogy csúfosan megbukna vele. A szerepjátékos közönség elvárásai mások lettek, ha szabad így fogalmazni: kifinomultak.



Általános karakterű fantasy-RPG-re mostanában gyakorlatilag nincs kereslet. A vevők – mivel igencsak széles skáláról választhatnak – olyan termékeket vásárolnak, amelyek valamivel többet kínálnak a tolkien hagyományokon nyugvó sablonoknál; ma már kevés az üdvösséghez, ha egy szerepjátékban vannak törpék, tündérek, lehet nagyokat varázsolni, és a szabálykönyvben felsorolják a középkorban használatos fegyverek teljes választékát. Az új rendszerekkel szemben támasztott elsődleges igény, hogy *eredetiek* legyenek; ez az eredetiség pedig leginkább a szerepjátéknak kereteket adó világ ötletességé, színpompásá, rendhagyóvá varázsolásával érhető el. Lássuk be, hogy a M.A.G.U.S. rajongótábora sem lenne olyan széleskörű, ha nem léteznének a kalandokban dúskáló, lebilincselően izgalmas Ynev-regények, és az az egyedi hangulat, amelyet a szerepjátéknak kölcsönöznek. Számos kiadó létező irodalmi példákra építve próbál – több-kevesebb sikerrel – eleget tenni ennek a kívánalomnak: a Középfölde szerepjáték Tolkien professzor halhatatlan írásain alapszik, az *Amber* Roger Zelazny Corwin-ciklusán, az *Elric!* Michael Moorcock dark fantasy-regényein. Sokkal nagyobb kihívást jelent azonban, ha fantáziavilágunkat nem készen kapott irodalmi adaptációkra építjük, hanem saját magunk kreálunk hozzá képzeletgazdag, eredeti kereteket. Iskolapéldája ennek a fajta megközelítésnek a FASA legfrissebb kiadványa, az *Earthdawn*.

A chicagói székhelyű FASA cég régi motoros már az RPG-üzletben; legelterjedtebb rendszerének, a *Shadowrun*-nak a neve bizonyára nem ismeretlen a magyarországi szerepjátékosok előtt sem. Ami termékei művészi igényű megformálását illeti, kétségkívül ő a listavezető az összes szerepjátékokkal foglalkozó kiadó közül; némely festő-grafikusa – mint Rick Berry vagy Janet Aulisio – nemzetközi hírnévnek örvendő tekintély. Jellemzős vonása továbbá a cégnek, hogy egyike azon keveseknek, akik sikeresen lerázták magukról a fojtó erejű AD&D-örökséget, s teljesen önálló úton járnak, ami a szabályrendszer és a szimulációs technikákat illeti. Az *Earthdawn* a FASA első kísérlete a „tisztá” fantasyn alapuló szerepjáték megteremtésére; egyúttal feltehetőleg az utolsó is, mivel egy ilyen remekbe sikerült szisztémát – véleményem szerint – vétek volna „ejteni” vagy átdolgozni.

Az *Earthdawn* – mint az címéből is kiviláglik – a Földön játszódik, a közelebről meghatározatlan távoli jövőben vagy ködös múltban; hogy a kettő közül melyikben, az a prezentációból nem derül ki, de nem is igazán érdekes. A valóságos Földhöz ugyanis ennek a helynek legfeljebb a nevében van köze; a mitikus hőskorát élő világok mintapéldája ez, ahol életre

kelnek a legendák, s a dicső hőroszok nem a múlt homályba vesző alakjai, hanem hús-vér valójukban járnak közöttünk. (Ezek a hőroszok – ugye nem nehéz kitalálni? – a játékos karakterek.)

A mágia és a mondákba illő hőstettek korát éljük; fenséges sárkányok szárnyalnak az égbolt azúrján, a földet – az embereken kívül – orkok, törpék, trollok és seregnyi más értelmes faj tagjai népesítik be. Az élőlények ereiben forróbban kering a vér, a szenvedélyek harsányabbak, élesebbek, a civilizáció egyelőre nem teszesztette el az országokat. A Kígyó-folyón ékes beszédű, pompakedvelő gyíkemberek bárkái szállítják a drága fűszereket; Throal hegymélyi törpevárosaiban a bölcs III. Valurus király uralodik; Tétra roppant birodalmában fondorlatos elméjű mágusok szönek ármányokat a szabad népek leigázására; északon, a zordon sziklabércetek között törzsi szervezetben élő troll marhalócok égi hajói játszanak bújócskát a fellegekkel. A világon a legnagyobb érték a tiszta formában előforduló négy őselem; a Halál tengerén – fortyogó, vörösen izzó lávaóceán, amelynek mélyére a suttozva terjedő legendák szerint maga a Halál van bebörtönözve – rettenthetetlen bányászok termelik ki életüket kockáztatva az őstüzet, az ősvíz pedig – érmékbe verve – a legkeresettebb fizetőeszközök közé tartozik. A mágia hatalma mindent áthat, mindenütt jelen van; se szeri, se száma azoknak a varázslók használatát folyamatosan, hanem a legkülönfélébb szerzetek is, a vándor dalnokoktól a fegyverkovácsokon át a daliás harcosokig. Mesés világ, bővelkedik a tarka, különleges színekben; mégsem az aranykorát, hanem a hőskorát éli.

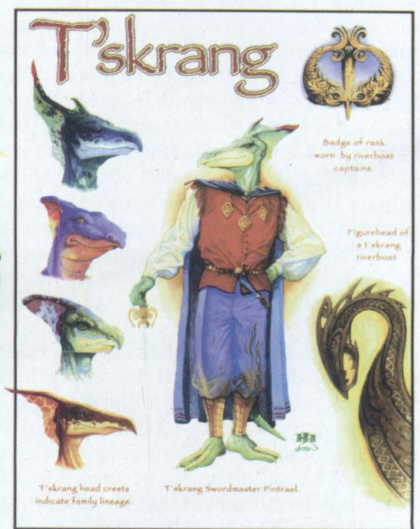
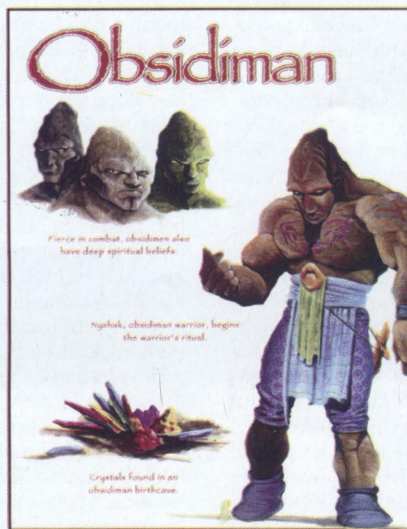
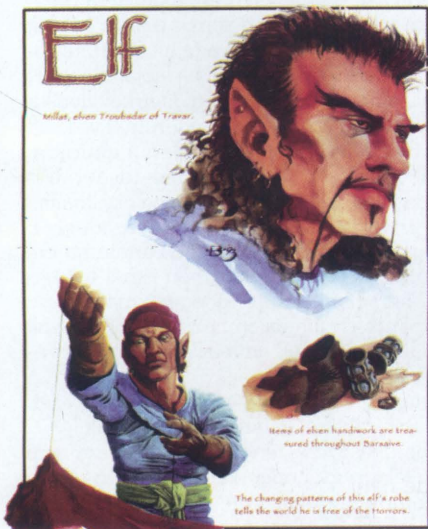
Az *Earthdawn* földje ugyanis-hosszú ideig tartó Csipkerózsika-álomból ébred. A Legendák Kora előtt egy mérhetetlenül szürkébb, veszedelmesebb és rettegettebb évezredet kellett átvészelnie: az Iszonyat Korát.

Az ősidőkben, amikor még más, azóta feledésbe merült országok és birodalmak osztoztak Barsaive kontinensén, egy bölcs és nagy tudású elf, név szerint Elianar Messias, akit később a

Mártír Tudósként fognak tisztelni a Névadó Népek, porladozó pergamentekercsekre bukkant egy eldugott hegyi barlangban. Magával vitte őket, hogy lefordítsa és tanulmányozza a szövegeket; úgy vélte, hihetetlenül régi titkokról lehet szó bennük. A hat hosszú tekercs később a Keservek Könyve néven vált közzismertté.

Messianak sikerült megbirkóznia az ismeretlen nyelvvél, és egy sötét éjszakán elolvasta, megértette a tekerceket; másnap holtan találták a szállásán tudóstársai, önkezével végzett magával, leírhatatlanul iszonyú módon. Halála előtt tulajdon vérével még figyelemzetést intézett a többiekhez; ez volt az első alkalom, hogy Barsaive Névadó Népei értesültek az Iszonyat Koráról és a Rémek eljövételéről.

A világ mágikus aurája, írta a Keservek Könyve, korszakról korszakra változik; volt idő, amikor teljesen elenyészett, és nem léteztek varázslók a Földön; s lesz idő, amikor soha nem látott erővel fog fellángolni. Ez azonban olyan veszedelmet jelent, amelyre nincsenek felkészülve a Névadó Népek. A Keservek Könyvének tanúsága szerint a Föld történetében voltak már olyan időszakok, amikor a mágikus aura a korábbiak sokszorosára erősödött; ilyenkor minden esetben nyomtalanul elpusztultak a civilizációk, s utódaiknak csak hosszas fáradság árán, kínlódva sikerült újból felépíteniük mindent a porból és üszökből. A barbárság évezredei során a régi kultúráknak még az emléke is feledésbe merült, a hosszas küszködéssel fölemelkedett újak mit sem tudtak dicső őseikről, akiknek csupán egy-két megmagyarázhatatlan eredetű rommező, magányos sivatagi obeliszk őrizte az örökét. Mert amikor a mágikus aura ragyogása a tetőfokára hág, fölfeslik az asztrális szövedék a világok között; kapuk nyílnak más, sötétebb és hidegebb létsíkokra, ahonnan aztán előtörnek a romlás ivadékai, a pokolszülte Rémek, vére és romlatlan lelkekre szomjazón. A Rémek a kegyetlen törvények szerint élő ősvilág maradványai; száműzött hatalmak, sivár magányukban démonokká korcsosult istenek, legcsekélyebbük is félelmetes ellenfél egy egész hadseregnek. Soha nem fordult még elő, hogy a földi civilizáció átvészelné volna évezredig tartó uralmukat, s mivel a később felnövekvő kultúrák tudatlanok maradtak, nem készülhettek fel az Iszonyat



Korára, s rendre elbuktak a nagy kőrforgás ismétlődő ciklusában. A Keservek Könyve – ez a hihetetlenül régi, baljós irat – jelentette az egyetlen esélyt, hogy a Névadó Népek felvértezhesék magukat a Gonosz eljövele ellen, és – bár harcra, ellenállásra nem is gondolhattak – megpróbálják átörökíteni az elkövetkező korokra civilizációjuk szomorú roncsait.

Eliantar Messias halálakor még évszázadok voltak hátra a Rémek támadásáig, amikor a világban rejtőző mágikus erők elérik majd legnagyobb potenciáljukat. A Mártír Tudós társai és tanítványai megértették, micsoda szörnyű veszedelemmel kell szembenéznük távoli utódaiknak; habozás nélkül cselekedtek hát. Összefogtak, és megalapították Nehr'eshamot, a Tudás Városát; bölcsüket, tudósokat gyűjtöttek maguk köré, és mélyreható kutatásokba fogtak a mágikus tudományok terén, hátha olyan technikákra bukkanak, amely bizonyos fokú védelmet nyújthat a Rémek ellen. Kezdetben sokan nem hittek nekik, gúnyt űztek belőlük; Nehr'esham lakói között azonban nemcsak jámbor tudósok, bölcs aggastyánok akadtak, hanem nagyhatalmú varázslók is, akik nem éppen lágy szívűkről voltak ismeretesek. Ezek elhatározták, hogy ha a Névadó Népek nem hajlandók szembenézni a jövő ködében derengő fenyegetéssel, ők majd jobb belátásra bírják őket, ha muszáj, akár erőszakkal is. Tűzzel-vassal fogtak neki tervük kivitelezésének; varázserőjüknek hála, letiporták és szolgasorba igazták a szabad országokat, és a Tudás Városa nemsokára székhelye lett a Föld legrettegettebb elnyomó hatalmának; Thérának, a mágusbirodalomnak.

A varázslócsászárok eszközei brutálisak voltak, ám kétségkívül célravezetőek: Nehr'esham alapítása után ötszáz évvel egész Barsaive a lábuk előtt hevert, s ők mindent – a tulajdon önző érdekeiket is – alárendelték a nagy feladatnak, az Iszonyat Korára való felkészülésnek. Soha nem látott erejű varázslatokat dolgoztak ki, s nem egy főmágus a halhatatlan lelkét adta cserébe egy-egy kiváltképp nélkülözhetetlen technikáért. Tiltó hatalmú jelekkel, rontó szimbólumokkal látták el a Névadó Népeket; földalatti menedékeket – *kaer*-eket – építettek velük, melyeknek varázserővel átitatott falait remélhetőleg nem tudják áttörni majd a Rémek. A hűbéres országokból kizsárolták a mágikus rituálékhoz szükséges tiszta őselemek utolsó cseppjeit is; ha valaki megpróbált szembeszállni velük, atyái szabadságának védelmében – mint azt az Alkonyhegység égi portyázói tették az Orichalcum-háborúban –, kíméletlenül leszámoltak a lázadóval a közös szolgálatában. Keservek évek voltak ezek, Barsaive mégis sokat köszönhetett Théra máguscászárainak; mert amikor a sötét erdőségekben feltűnedeztek az első vörösen izzó szempárok, homályos árnyak kezdtek kísértetni a félreeső tanyákat, és Scythia királyságában három nap alatt az utolsó kisgyermek is halálba sorvadt, a rúnadíszes falú *kaer*-ek már készen várták a Névadó Népeket.

Az Iszonyat Korának kezdetét Théra elzárkózása jelezte; a máguscászárok eleven kupolát vontak Nehr'esham köré őstűzből és őslégből, elszigetelve városukat a külső világtól. Barsaive szerte földalatti *kaer*-ekbe és roppant fellegvárakba menekültek az értelmes fajok; az a néhány konok kisközösség, amely nem volt hajlandó behódolni a thériaiaknak, csakhamar áldozatul esett az egyre inkább elszaporodó Rémeknek. A világ varázslatos hírtelenséggel elnéptelenedett; akik a kezdeti időkben kívül rekedtek a *kaer*-eken, azok leszámolhattak az életükkel, hisz idegent befogadni nem volt tanácsos – az útonjárók magukon hordhatták a Rémek jelét, s a lelkükben becsempészhették őket

a menedék falain belülre. Szomorú évek köszöntöttek a Barsaivére.

Küzdelmes évezred várt a Névadó Népekre, a sanyarú rejtőzés kora, amikor a napról napra tartó, izomszakasztó robot nagyobb hőstettnek számított bármiféle fegyveres viadalnál. Théra mágusai az ismert világ leghatalmasabbjai voltak, ám erejük nem vetekedhetett a hideg létsíkokról érkező Rémekével. A *kaer*-ek több mint háromnegyede elbukott, és ha az Iszonyat Kora nem ér véget a vártnál korábban, talán egyetlen értelmes lény sem vészeli át épen maradt lélekkel, sértetlenül. Szomorú például szolgálnak erre az ősi erdejükben rejtőzésbe vonuló elfek: mikor a Rémek egyre komolyabban veszélyeztetni kezdték eleven növényekből összeállt *kaer*-jüket, Alachia királynő végső kétségbeesésében fekete mágiához folyamodott ellenük. Varázslói egy hátborzongató rituálé során megváltoztatták az elf népet, olyan visszatartó külsőt és lelket kölcsönöztek nekik, hogy a Rémeknek ne legyen kedvük a vesztükre törni, és más, zamatosabb préda után kutassanak. A szertartást siker koronázta, az elfek nem vesztek ki a világról; ám amikor a többi *kaer* túlélői először találkoztak velük, szívüket jeges félelem szállta meg, és máig azt tartják róluk, hogy a Vézerdőben élő elfek szörnyűsegebbek maguknál a Rémeknél is.

Az Iszonyat Kora egy teljes évezredig tartott.

Az első felderítő, aki előmerészkedett

Throal barlangjaiból, hogy bejárja és

számba vegye a tönkretett világot – és

úttjáról vissza is tért jelentést tenni III.

Varulus királynak –, Hosszúfogú

Vaare volt a trollok népéből, a Föld

Hajnala névre keresztelt légibárka

kapitányasszonya. A Rémek uralma

bizony nem múlt el nyomtalan

Barsaive felett: a hajdanvolt termékeny

szántóföldek helyén sivár pusztaságok

ásítottak, a folyók víze megromlott,

megkeseredett, ami kevés élőlény

kóborolt a kietlen vadonban,

mindnek fertőzött vér folyt az ereiben,

megrontották őket a túlvilági hatalmak.

A Rémek többsége eltávozott a világról,

eldugott zugokban, sötét rejtekhe-

lyeken maradt azonban belőlük nem is egy,

bár javarészt a csekélyebbek, jelentéktelenebbek közül

való. A Névadó Népek lassan, évről évre folytatták

Barsaive újrafelfedezését: mind újabb *kaer*-ek

kapui nyíltak meg (bár sok közülük a mai

napig rettegve, elszigetelten él), akadozva

megindult a régi útvonalak mentén a kereskedelem,

s a túlélők, akik soha életükben

nem láttak szabad égboltot a fejük fölött,

tapogatózva próbáltak megbarátkozni

dohos könyvek lapjairól ismert környezetükkel.

Az új világ nem bánt kegyesen gyermekeivel:

a mitikus hősként tisztelt Vaare két

diadalmas felfedezőutat vezetett

Throalból, hogy a harmadikon aztán

nyomtalanul eltűnjön, hajójával és

egész legénységével együtt. A Rémek

továbbra is ott lapulnak a sötét

barlangok mélyén; a *kaer*-ek népe

bizalmatlan egymással szemben,

hamar kitzsítják maguk közül az

idegent; és bár a barsaivei helytartó

székvárosa, a büszke Parlainth

nem állta ki a Rémek ostromát,

az utóbbi évtizedben ismét felbuk-

kantak a látóhatáron a Théra

hadizászlaját lobogtató csatahajók.

A fenyegetés múltóban immár,

de a hatalomhoz szokott mágusok

nem egykönnyen mondanak le

arról, amit az elnyomás évszázadai

alatt jogos jussuknak tekintettek...

Ez hát Barsaive története dióhéjban; és ez az a környezet,

amelyben az *Earthdawn* karakterei kalandokra indulnak.

Azt hiszem, a világ eredetiségére, rendhagyó

mivoltára nem lehet panasz; a FASA játéktervezői

nagyszerű arányban vegyítették a

hagyományos motívumokat saját

ötleteikkel, a high fantasy ismerős

elemeit a horrorisztikus, nem egy

ponton Love-

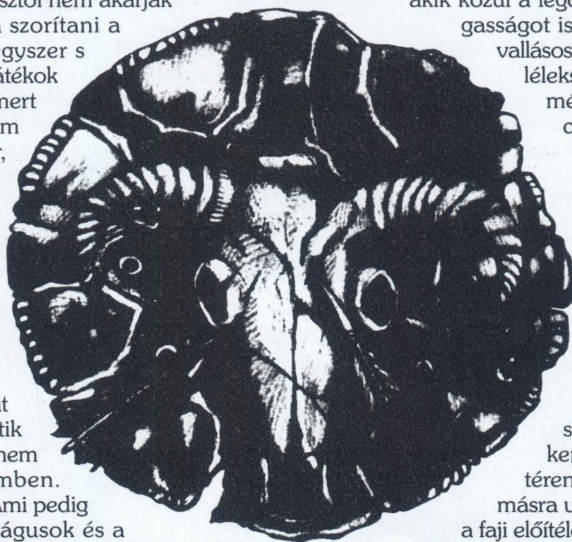


craft borongós ideáira emlékeztető fordulatokkal. Túlzás nélkül merem állítani, hogy az *Earthdawn* megalkotói által kreált háttér irodalmi igényű; csak remélni lehet, hogy a Nyugaton hamarosan kiadásra kerülő *Earthdawn*-regények szerzői több írói vénával lesznek megáldva, mint a TSR hasonló célokra alkalmazott tollforgatói. Amennyiben így lesz, az elkövetkezendő években néhány igazán remekbe szabott könyvet olvashatunk a FASA kiadásában.

A szerepjátékok háttérvilága persze – legyen bármilyen igényes is – csupán az egyik oldala a sikernek. Szükség van hozzá átfogó, eredeti és könnyen játszható szabályrendszerre is, különben az RPG hamarosan elszürkül, és eltűnik a gombamódra szaporodó, meghatározó élményt nem igazán kínáló AD&D-klónok között. Nos, a FASA kiadványán ezúttal is meglátszik, hogy profi kezekből került ki, és a fejlesztők nem sajnálták a fáradságot a tesztelésre.

Az *Earthdawn* – akárcsak az AD&D – ismeri a fajok, a kasztok és a tapasztalati szintek fogalmát, bár az utóbbi kettőt diszciplínáknak és köröknek nevezi. Ezzel aztán nagyjából vége is van minden hasonlatosságnak a két játék között. Igen üdítőnek találok például, hogy a FASA fejlesztői nem akarják mesterként erkölcsi kategóriákba szorítani a karakterek személyiségét, azaz egyszer s mindenkorra leszámoltak a szerepjátékok rákfenejével, a jellem néven közismert szörnyszülőttel. Barsaive világa nem kétosztatú, nélkülözi a fekete-fehér, gonosz-jó dualizmust, amely más-különböben nem csupán a szerepjátékoknak, hanem az egész fantasy-irodalomnak is régi gyermekbetegsége. Még a Rémek sem igazán nevezhetők gonoszoknak; egyszerűen mások, mérhetetlenül idegenek, és hatalmi felsőbbrendűségük eleve meghatározza a Névadó Népekhez való viszonyukat – jelentéktelen parányoknak tekintik őket, akiknek élete se nem oszt, se nem szoroz a határtalan világegyetemben. (Lám, lám, a lovecrafti befolyás!) Ami pedig a többi élőlényt illeti: a thérai mágusok és a Véérdőben lakó elfek fentebb részletezett története ragyogó példával szolgál rá, hogy az *Earthdawn* világában nem végtelenig sarkított kategóriák szabják meg az erkölcsiséget.

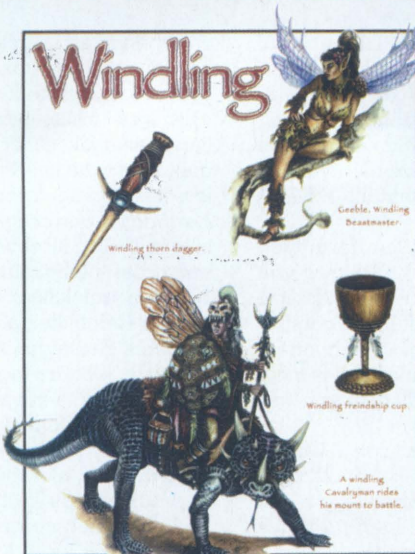
A játszható fajok területén ismét üdvözlendő sokszínűség fogad. Nyolc van belőlük, méghozzá az úgynevezett Névadó Népek, akiket az különböztet meg az oktalan élőlényektől, hogy születésekor nevet adnak a gyermekeiknek, önálló személyiséggel és bizonyos fokú látens varázserővel ruházva fel őket. A nyolc faj között régi ismerősökkel találkozunk – megtaláljuk közöttük az embereket, elfeket, törpéket, orkokat és trollokat –, nagy hibát követnénk el azonban, ha más szerepjátékok, esetleg irodalmi előképek alapján ítélnénk meg őket. A Névadó Népek izzig-vérig az *Earthdawn* világába, Barsaivebe tartoznak, és nem sok közülük van a hagyományos, csontig rágott sablonokhoz. Igen nagy örömmel láttam például, hogy kedvenc fajom, az orkok népe végre-valahára levedlette magáról azt az áldatlan szerepkört, amit az AD&D ráerőltetett. Az *Earthdawn*-ban az orkok nem ostoba, kisszűlű szörnyszerűek, akiket valamirevaló kalandozó legfeljebb véprészidő fegyvergyakorlatra tart alkalmasnak reggeli előtt, hanem egy büszke, ádáz, ősi becsületkódex szerint élő nép, Barsaive rettegett harcosai, saját értékrenddel és kultúrával. Még érdekesebbek talán a trollok, akik a zord, északi havasokban élnek marylóc törzsekbe szerveződve, más népek számára ismeretlen totemeket imádnak, és égi hajókon kalózkodnak a felhők között. Alighanem súlyos megrázkódtatás



éri azonban azt a játékost, aki az AD&D-ből vagy a M.A.G.U.S.-ből ismert elffel akar kalandozni Barsaive-n; kevés háttérzongatósabb karaktert tudnék elképzelni egy véerdei elfnél, akinek az egész testét tuskés indák és kacsok fonják be, csontvázát mérgező liánok alkotják, életét örökös, egyetlen percre sem szűnő fájdalmak közepette kell leélnie, és az általa használt fekete mágiát a legsötétebb lelki toroni boszorkánymester is megirigyelhetné. Az *Earthdawn*-ban még az emberek sem a megszokottak: először is számbelileg kisebbségben vannak más fajokhoz képest, másodsorban pedig mindenki lenézi őket, mert az ő népük volt az egyetlen, amelyik az Iszonyat Korában megpróbált szövetségre lépni a Rémekkel, a többi Névadó ellenében. Mi tagadás, az emberek Barsaive-n többségükben ármánykodó, fekete szívű bitangok, jobbra morális esendőségükről nevezetesek; az igazi hősiességnek, a megalkuvás nélküli bátorságnak itt a törpék és az orkok a letéteményesei. A választható fajok skáláját néhány barsaivei nyencség teszi teljessé: a t'skrang névvel illetett gyíkemberek, akik ékes beszédükről, piperkőc öltözékükről, kifinomult modorokról híres hajósok, és a kontinens legmegátalodottabb nöcsábásza; a mókás kedvű, szárnyas széltündérek, akik közül a legdaliásabbak akár az ötven centis magasságot is elérhetik; és a kevés szávú, mélyen vallásos obszidiánemberek, Barsaive legkisebb lélekszámú nációja, akik a szó szoros értelmében kőből vannak, és egyetlen öklöccsapással le tudnak teríteni egy kifejlett troll harcost. Szigorúan véve kilencedikként a Névadó Népek közé sorolják még a sárkányokat is, ők azonban – érthető okokból – nem alkotnak játszható fajt.

Sajátos vonása az *Earthdawn* világának, hogy a fajok nem különülnek el annyira egymástól, mint más szerepjátékokban. Ez persze korántsem volt mindig így – és most is léteznek elkülönülve élő troll törzsek, széltündér falvak az eldugottabb helyeken –, az Iszonyat Kora azonban ezen a téren is alapvető változást hozott. Az egymásra utaltság kikényszerítette az összefogást, a faji előítéletek sutba dobását, és a legtöbb közösségben ma már vegyesen élnek a Névadó Népek képviselői, akik közül egyébként a törpék a legzamosabbak, és az obszidiánemberek a legritkábbak.

A faj meghatározása után a játékos természetesen diszciplínát – azaz kasztot – is szeretne választani karakterének. Itt ismét a bőség zavarával meg a vérebe ivódott előítéletekkel kell megküzdenie; a diszciplínák száma ugyanis tizenhárom, és nem egy közülük – például az állatidomár meg a fegyverkovács – első pillantásra bizony eléggé mehökkentőnek tűnik. A tájékozódást nem segíti, hogy a diszciplínák nincsenek csoportokra tagolva, pedig azért a harcosnak valamivel több köze van az íjászhoz, mint mondjuk az illuzionistához. Az ötletesebb diszciplínák közül kiemelkedik az égi portyázó és a *nethermancer* (nagy barátja vagyok az idegen kifejezések magyarázásának, de ezt egyszerűen képtelen voltam lefordítani). Előbbi a Barsaive egén közlekedő varázshajókon vitézkedő harcos, akinek konyítania kell valamit az időjárás befolyásoló mágiához is; utóbbi a nekromantának és az idézőmágusnak a meglehetősen ütőképes keveréke. Nagyon érdekes a kardművészs diszciplína is: az *Earthdawn*-ban a kardművészek nem annyira befelé fordul, elmélkedésre hajló misztikusok, hanem inkább Dumas híres regényalakjaira (*A három testőr* etc.) emlékeztetnek. Meglehetősen sok közöttük a gyíkember karakter; a M.A.G.U.S. terminológiájában leginkább egy újfajta szerencsevadász kasztként lehetne körülírni őket.



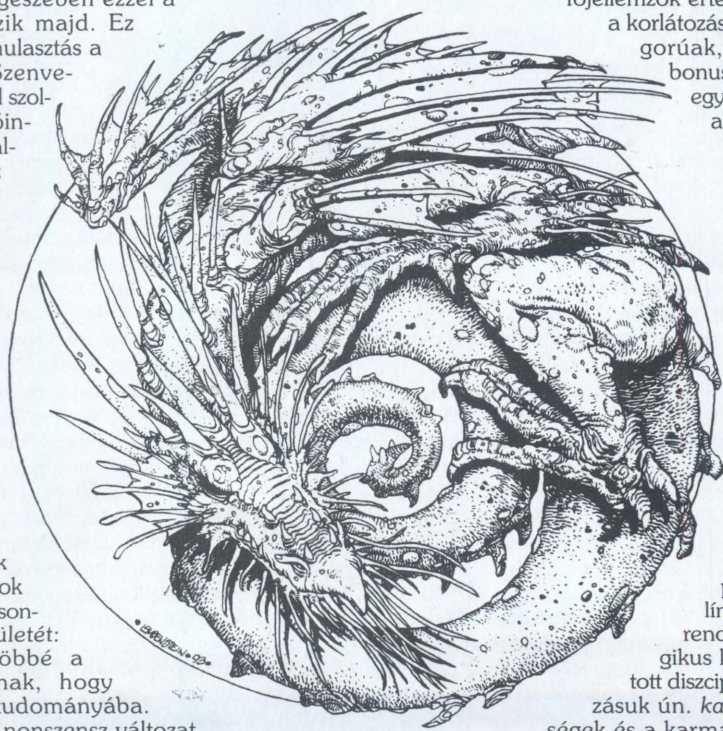
Papi diszciplínák nem léteznek; Barsaive isteneinek, a tizenkét Szenvedélynek bárki a szolgájául szegődhet, választott diszciplínájától függetlenül. Ezeket a karaktereket *quaestor*-oknak hívják, és a diszciplínájukból fakadó képességeken kívül állítólag sokrétű hatalommal vannak felruházva. Azért tettem hozzá, hogy állítólag, mivel a *quaestor*-okra vonatkozó szabályokat nagyvonalúan kihagyták az *Earthdawn* alapkönyvből, homályosan utalva rá, hogy hamarosan megjelenik egy kiegészítő, amely teljes egészében ezzel a problémakörrel foglalkozik majd. Ez meglehetősen fájdalmas mulasztás a FASA részéről, mivel a Szenvedélyek kiváló játéköpportételekkel szolgálnak; eredetileg csupa jóindulatú, emberbarát isten alkotta a gyülekezetüket, az Iszonyat Korában azonban hárman megtébolyodtak közülük, és azóta minden eszközzel Barsaive elpusztítására törek. (Igazán nem értem máskülönben, miért akarnak a játékosaim folyton a három örült Szenvedély *quaestor*-ául szegődni...)

Az *Earthdawn*-ban egyébként meglehetősen szabadság uralkodik a fajok és a diszciplínák kombinációit illetően. A FASA fejlesztői tollhegyükre tűzték trófea gyanánt a szerepjátékok egy újabb értelmetlen, megcsontosodott hagyomány-kövéletét: senki sem tiltja meg többé a törpéknek és az orkoknak, hogy belekóstoljanak a mágia tudományába. Néhány első pillantásra is nonszensz változat persze nincs engedélyezve: így például trollok és obszidiánberek nem lehetnek sem tolvajok, sem lovaskatonák.

A karakter megalkotására az *Earthdawn*-ban kétféle módszer van megadva: az egyik véletlenszerű kockadobásokat használ, a másik az allokációs szisztémát, azaz a játékosok – bizonyos szabályok szerint – maguk rendelik hozzá a főjellemzőkhöz az általuk kívánt értékeket. A tervezők szemmel láthatólag az utóbbi eljárást preferálják – egyébként ezt a rendszert tudomásom

szerint először a FASA alkalmazta a *Shadowrun* RPG-ben, ahol is fényesen bevált. Így nem fordulhat elő, hogy az ember egy széltündér varázslót szeretne magának, ám a kocka szeszélye folytán kénytelen lesz troll harcossal játszani. A hat főjellemző – Ügyesség, Erő, Allóképesség, Érzékelés, Akaraterő, Karizma – az ismerős sablont követi, az egyetlen említésre méltó kivétel az Intelligencia. Az *Earthdawn* nem számszerűsíti ezt a kategóriát; a karakter intelligenciája megfelel a játékosénak. A főjellemzők értéke 2 és 18 között mozoghat, a korlátozások azonban nem annyira szigorúak, mint az AD&D-ben; a faji bonuszokkal egy troll Ereve a 22-t, egy obszidiánemberé pedig akár a 24-et is elérheti.

Akármilyen fajt, akármilyen diszciplínát választott a játékos, a karaktere mindenképpen járatos lesz bizonyos fokig a mágia művészetében. Az *Earthdawn*-ban a karakterek nem közönséges halandók: kiválasztottak, potenciális hősök egytől egyig. A mágia pedig olyasféle szerepet tölt be ebben a játékban, akárcsak a M.A.G.U.S. rendszerében a pszi: mindenkinek értenie kell hozzá valamicskét, ha boldogulni akar az életben. Varázsolni persze csak két-három diszciplína követői képesek, mindenki rendelkezik azonban néhány mágikus képességgel, amelyek választott diszciplínájától függenek, s alkalmazásuk ún. *karma-pontba* kerül. A képességek és a karma-pontok száma tapasztalati szinttel együtt növekszik. A FASA szakértői igen nagy ötletgazdagságról tettek tanúbizonyságot, amikor kidolgozták ezeket a *talent* névvel illetett képességeket: száznál is több van felsorolva belőlük, a Megnyerő Bájmosolytól a Nesztelen Léptekig. A hagyományos képzettségektől annyiban különböznek, hogy a karakter mágikus úton sajátítja el és használja őket, alkalmazásukért tehát karma-ponttal fizet; hiába van kicsattanó kondícióban a kardművész, telve tettvággyal és lelkesedéssel,



ha kifogyott a karmából, nem tud bevinni ellenfelének egy Akrobatikus Döfést.

És ezzel el is érkeztünk az *Earthdawn* sarkalatos – és egyben legvitathatóbb – pontjához: a mágiarendszeréhez. Mint fentebb már láttuk, ebben a játékban gyakorlatilag minden karakter használja a mágiát, a tizenhárom diszciplína közül négy azonban – az illuzionista, az elementalista, a *nethermancer* és a varázsló – igazi, avatott kezű mestere a titkos tudományoknak. Ők nem csupán mágikus képzettségeket ismernek, hanem varázsolni is képesek, mégpedig egy olyan aprólékosan kidolgozott és ötletgazdag szimulációs rendszer segítségével, amely a maga nemében csaknem páratlan. Egyik legérdekesebb vonása az, hogy az ismertetése nem a játékmechanizmus taglalásával kezdődik; a szabálykönyv előbb részletekbe menően elmagyarázza, hogy voltaképpen mi is az a mágia, és hogyan működik, az *Earthdawn* világában uralkodó természeti törvények szerint. Az asztrálmezők, a varázsfonalak és a mágikus mátrixok leírása után tér csak át a tulajdonképpeni játékszabályokra. Ez a megközelítés egyébként nekem személy szerint igencsak ínyemre van, de nem biztos, hogy mindenkinek a tetszését elnyeri majd; a játékos ugyanis csak hosszas olvasgatás és fejtörés után tudja tisztázni magában, pontosan hogyan is működnek karaktere képességei. Ha a rendkívül ötletes hangulati elemeket lefejtjük róla, az *Earthdawn* mágiája végeredményben a memorizációs szisztéma és a pontrendszer igen jól sikerült elegye, egy roppant hatásos kiskapuvál: a mágus gyakorlatilag bármelyik általa ismert varázslatot korlátlanul alkalmazhatja, ha úgynevezett nyers mágiát használ, azaz közvetlenül az asztráltérből meríti a szükséges energiát. Ez azonban igen kockázatos vállalkozás, mivel könnyen felkeltheti vele a rejtőző Rémek figyelmét, akik éppen az asztrális síkon a legaktívabbak.

Vitathatatlan telitalálata az *Earthdawn*-nak a varázstárgyak kezelése. Barsaive világán nem olyan egyszerű a dolog, hogy a kalandozó talál egy +2-es varázskardot, felveszi a földről, és azonnal hadakozni kezd vele. Itt minden varázstárgynak saját lelke és személyisége van, valahogy úgy, mint más játékokban az ereklyéknek. Teljes hatalmukat csak olyan karakterek kezében bontakoztatják ki, akik hosszú évek szorgos munkájával behatóan megismerik a történetüket, a múltjukat, a jellemvonásaikat. Ez bizony sok fáradságot, kutatást, kalandozást igényel, egyes esetekben pedig szimbolikus jelentőségű hőstettek véghezvitelét. Nem csoda, hogy az alapkönyv 17 sűrűn nyomtatott oldalt szentel összesen tizennyolc varázstárgy leírására, melyeknek ráadásul csaknem a fele egyedi darab, nem léteznek párja a világban. Ily módon teljesen kiküszöböli annak a lehetőségét, hogy egy tapasztalatlan karakter meghatározó személyiséggé váljon egy-két túlzottan hatalmas varázstárggyal felszerelve. Hiába bír rettenetes varázserővel a Tisztító néven ismert legendás kard, a Rémek Ostora, a zöldfülű kalandozó kezében egy rozsdás vasdarab csupán; igazi hatalmához csak akkor férhet hozzá, ha legalább a tizedik körbe (azaz tapasztalati szintbe) tartozik.

A Tisztító forgatásához persze harci rendszer is szükségeltetik, amely – szerény véleményem szerint – egy fokkal bonyolultabbra sikeredett a kellenél. A *Rolemaster*-ben és a Középfölde szerepjátékban megszokott táblázatszörnyetemeknek ugyan nyomát sem találjuk, a legkülönbözőbb kockatípusok összesen negyvenfajta kombinációja azonban kissé zavaróan hat, különösen azért, mert a kalandmesternek és a játékosoknak induláskor illik legalább az első tizenötöt hibátlanul memorizálni, és szükség esetén pillanatok alatt váltogatni, ha azt akarják, hogy a játék folyása töretlen maradjon. Tagadhatatlan viszont, hogy némi gyors agymunka és fejszámolás árán a küzdelmek hihetetlenül realiztikusan és gördülékenyen alakulnak – célszerű ezért olyan kalandmestert választani, akitől nem teljesen idegen a matematika.

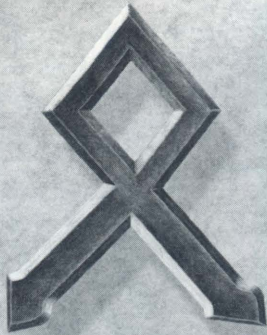
Számolásra – bár papíron, és a gyorsaság igénye nélkül – a karakterek fejlődésekor is igen nagy szükség van. A Tapasztalat Pontokat az *Earthdawn* Legenda Pontoknak hívja, és igen aktív értéként kezeli. A játékosoknak nem egy előre meghatározott mennyiséget kell összegyűjteni belőlük, hanem visszaforgatják

őket a különböző játékkértékeikbe: Legenda Pontokkal kell fizetni az új varázslatokért, a közönséges és mágikus képzettségek hatásfokának javításáért, de még a varázstárgyak alaposabb megismeréséért is. Ahhoz, hogy a karakter magasabb körbe lépjen, előbb bizonyos követelményeket kell teljesíteni: az előírt fokozatra emelni a diszciplínájára jellemző képzettségeket. Magasabb körben automatikusan új, nagyobb hatalmú képzettségeket kap, és olyan jártasságok is elérhetővé válnak számára, amiktől eddig el volt tiltva. A rendszer – véleményem szerint – sikeresen ötvözi a folyamatos fejlődés és a közismert tapasztalati szintek erényeit.

Mindent összevetve meg kell állapítanom: az *Earthdawn* nem tartozik az egyszerű RPG-k közé. Ezzel együtt azonban sikeresen elkerüli azt a buktatót, ami a legtöbb bonyolultabb szerepjáték végétét jelenti: nem válik unalmassá, szárazzá, az esetek túlnyomó részében sikerül elkerülnie a virtuóz matematikuselmélet megkövetelő számbűvészkedést. Senki se gondolja viszont, hogy első olvasásra ne kívághat Barsaive világának a karakterével: a roppant igényesen prezentált, keménykötésű szabálykönyv több mint háromszáz oldalas, a szövege nem mindig könnyen érthető, és alapos áttanulmányozása nemcsak a kalandmester, hanem a játékosok számára is elengedhetetlen. A kalandmester persze egészen más lapra tartozik: ahhoz, hogy a siker reményében kezdhesen el egy *Earthdawn*-kampányt, legalább két hétig kell barátkoznia a szabályokkal, Barsaive világával, és talán egy-két kurta próbajáték sem árt. A rendszer kétségkívül a „vájtfülű” közönséget célozza meg, különösen ha figyelembe vesszük a sorra megjelenő kiegészítő anyagokat, amelyek egyébként igen terveszerűen követik egymást. (Az első a Barsaive kontinensét leíró doboz.) A pergőbb ütemben induló, gyors folyású kalandok kedvelői maradjanak meg inkább az AD&D-nél vagy a *Star Wars*-nál; azok az ingyencek azonban, akik a szerepjátékban a mélységet, a miénktől eltérő világok varázsát, az alternatív személyiségek kibontakoztatását keresik, nem fognak csalódni a FASA legújabb kiadványában.

Kornya Zsolt





OTHALA

A név jelentése: Öröklött tulajdon
Mágikus hatásai:

- A közösség érdekeinek védelme
- Az „Én” feladása
- Anyagi haszon, jólét megteremtése
- Öröklött tulajdonságokhoz kapcsolódó varázslatok

Othala az a rúna, amelyik a legélesebben veti fel az élőlények szabadságának és determináltságának kérdését. Anélkül, hogy az akarathoz hozzányúlna, pusztán az illető származása által képes determinálni – úgy pozitív, mint negatív értelemben. Ez a rúna hordozza magában az öröklés, a családhoz, törzshöz, klánhoz való tartozás tudatát, és az egyén „örökségét”.

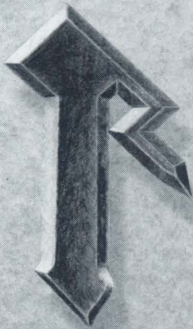
Az Othala esetében szó sincs individualizmusról. Soha nem az egyén a fontos, mindig a közösség – legyen szó bármilyen közösségről. Uralkodik a rend fenntartásán, a klán területének épségén, azon, hogy a közösség tapasztalatai generációról generációra rendre tovább éljenek. Mivel a közösség megóvása szinte mindenütt központi kérdés, területenként mások és mások használják fel. Van ahol a király vagy törzsfő előjoga, hogy az Othala jelét magára vegye, máshol a hadsereg fő szimbóluma. Ezek a hadseregek azonban nem „alkalmasak” területszerző háborúra, hiszen azt kockáztatnák, hogy Othala ereje ellenük fordul. Márpedig az Othala pontosan tükrözi a „Ki, mint vet...” elvet. Ez jelen esetben azt jelenti, ahogyan vétünk a közösség érdekei ellen, amilyen módon megsértjük a közösség fennmaradását biztosító törvényeket, olyképpen súlyt vissza a rúna ereje. Ha a rúnasort, mint a halandók belső fejlődésének állomásait tekintjük, akkor rájövünk, milyen találó, hogy Othala az utolsó.

Megtanít arra, hogy nem az egyén a fontos, megmutatja, hogyan lehet az egyén szabad, bár a közösségre szabott törvényeknek alávetett – ám mindez természetesen csak akkor működik, ha értelmes és szükséges törvényekről van szó. Aki Othalára támaszkodva saját hatalmát építgeti, az nagyot csalódik. Abban a pillanatban, ahogy szembekerül a közösséggel, Othala menten cserben hagyja.

Természetesen, a közösség (család, klán) örökségének védelme nem csupán spirituális téren jelentkezik, hanem fizikai síkon is. Így a föld, a vagyon megőrzésének, felhalmozásának a rúnája is; előszeretettel használják fel a vagyon gyarapítására, a jólét megteremtésére. Ez sem történhet azonban soha a közösség érdekeinek rovására.

Mágikus felhasználását is a fent leírtak szabják meg. Bármilyen varázslat erősítésére felhasználható, ami az emlékekhez, a szerzett, tanult képességekhez vagy egy adott faj specifikus jellemzőihez kapcsolódik. Ezek a varázslatok éppúgy lehetnek építő, mint rontó szándékúak – mint a legtöbb rúna, az Othala sem tesz különbséget a tettek morális megítélése között.

RÚNÁK



PERTHRO

A név jelentése: Sorsvető
pohár

Mágikus hatásai:

- A jövő lehetőségeinek megismerése
- Időutazás
- Az Idő változékonyságának és állandóságának megértése

A Perthro rúnát gyakran azonosítják a Sorssal, mint az eleve elrendeltség, a megváltoztathatatlan fogalmával. Valójában mindez a Naudhiz fogalmkörébe tartozik; a Perthro a sors kifürkészője, a jósök és a sorsvetők rúnája.

Aki jósol, az – elsősre talán meglepő módon – nem hihet a jövő megváltoztathatatlanosságában. Az igazi jós azért jósol, hogy elkerülhetővé tegyen bizonyos, beláthatatlan következményekkel járó tetteket, baklövéseket. A Perthro világszemlélete a következő: vannak életünkben megváltoztathatatlan, az istenek által ránk mért események, történések, de tetteink nagyobb része szabad. Miért figyelnek különben maguk az istenek is nagy figyelemmel egyes halandók küzdelmeit? Sok minden van, amit talán senki nem mondhat meg előre, s a valódi jóslat soha nem úgy hangzik: „ez es ez fog történni”, hanem úgy: „ha ezt teszed, ez történik, ha amazt, akkor más”.

A Perthro papjai tehát soha nem az elkerülhetetlen jövő meglátására képesek, hanem a lehetőségek és a hozzájuk vezető tettek átlátására.

A Perthro az idő rúnája is. Ereje lehetővé teszi a különböző síkok történéseinek egyidejű átlátását, és az időben irányított utazást a síkok között. Aki birtokában van a Perthro és valamelyik, síkok közti utazásra alkalmas rúna (Iwaz) erejének, az szó szerint oda, és abba a korbba megy a kalandozók síkjain, ahová csak akar. Beláthatatlanok az így megnyíló lehetőségek, ám hadd hívjuk fel a figyelmet csak egyetlen problémára a sok közül: az ily módon utazgató, magát tökéletesen függetlennek és szabadnak érző kalandozó érdekes dolgot figyelhet meg – gondolja, elintézetlen ügyei mindenhová követik, egyszerűen képtelen megszabadulni tőlük.

Nem is beszélve arról, hogy minden jövőbelátása ellenére váratlan és elképzelhetetlenül abszurd helyzetekbe sodródhat. Csak az vágjon tehát neki ily módon az Univerzumnak, aki szereti a kalamitásokat.

Minden figyelmetzetés ellenére bizonyára sokan kérdezik most: hogyan lehet hát megtanulni a Perthro erejének használatát? A Perthronak mindössze egyetlen temploma létezik az Univerzumban; a homlokzatára festett rúnáról és szírványszínen játszó ablakairól bárki könnyen felismerheti. Állandóan vándorol a síkok között, alakját, nagyságát folyamatosan változtatva. Aki találkozik az idő templomával, az mindenképpen kérhet egy jóslatot a papoktól. Azt viszont, hogy kit hajlandók tanítani, már maguk döntenek el, és semmiféle indoklást nem tartanak szükségesnek.

A K.M., mint Karakter

©1998



a K.M. állandó fegyvere (+50KÉ, +100TÉ, +...00VÉ, +100CÉ)

Bemutatjuk a K.M. kedvenc karaktereit.



A Pap

A Hatalmas Mágivál rendelkező SZENT SZIMBÓLUM (Neonnal bekenet alumínium...) Egy (ál)SZENT ARC



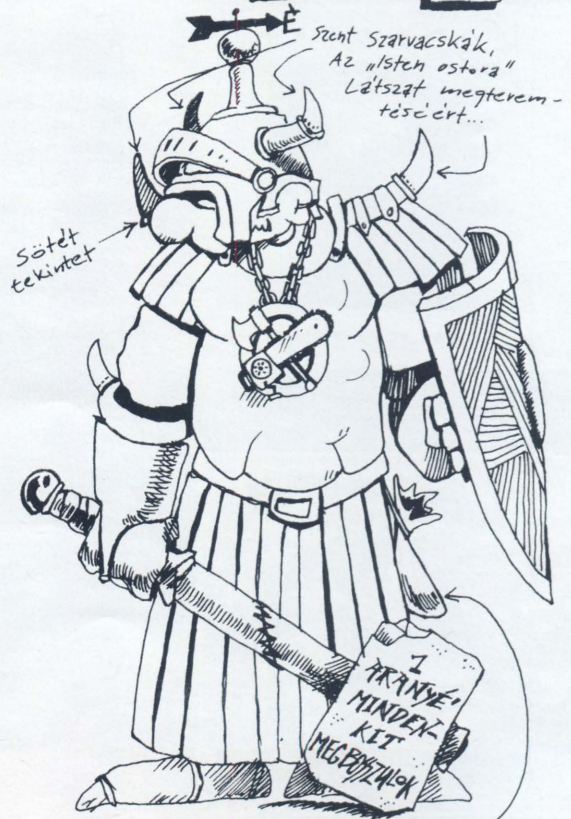
Mágikus (szent) Zsoltároskönyv

(titokzatos kis ábrákkal, és grafikonokkal, a kolostor éves bevételéről-nettó)

A szent csuha jól elvejt a kézigránátokat...

A szent bögre, melyben a hívek adománypái gyűlnek...

Paplavag



Szent Szarvacskák, Az "isten ostora" Látszat megteremtéséért...

Sötét tekintet

A TRÁNYVÉ! MINDKÉT MEGELÉTELTELK

A kolostor éves bevételének... (szám, a nélkül...)

A szent Harci Pöröly (+2K10 sebzés)

CD-ROVAT



MARK KNOPFLER – SCREENPLAYING

A Rűna 5. számában olvashattunk már Mark Knopfler egyik, filmekhez készült szólóalbumáról, a The Princess Bride címet viselő lemezről. A Dire Straits volt énekes-gitáros a még három filmhez készített kísérőzenét, ezek a Local Hero, a Cal és a Last Exit to Brooklyn. Az 1993-ban, a Phonogram kiadásában megjelent Screenplaying ezek gyűjteménye, igényes válogatás a négy album legszebb dalából. A filmek közül három, a Cal, a Local Hero és a Last Exit to Brooklyn napjainkban játszódik, közülük a Last Exit to Brooklyn-t két-három hónappal ezelőtt láthatták az érdeklődők a Duna televízióban. A három album zenéjében az a legkülönösebb, hogy a dalokat hallgatva mindhárom inkább történelmi, kaland, vagy fantasy filmnek képzeljük el – különösen igaz ez a megállapítás a Cal-ra. A Screenplaying is ezért képez szinte tökéletes egységet: a számok stílusában nincsenek jelentős eltérések – ez alól talán csak a hangszerelés jelenthet kivételt –, akár egy filmhez is készülhetek volna az albumon hallható dalok. Minden dalról elmondható, bár a Cal esetében leginkább igaz, hogy kellemesen ötvözik a Dire Straits-tól megszokott stílust az ír népzene hagyományával, egészen egyedi hangzásvilágot kölcsönözve a lemeznek. A rajongók számára lehet érdekes, hogy az album legutolsó száma a Local Hero főtemája, a Going Home, amely minden Dire Straits koncert záródala volt.

VANGELIS – THEMES

Az 1989-ben megjelent album egy „Best of”-ként ajánlott és hirdetett lemez, amely Vangelis több régi, nagy sikerű számát és az akkor még kiadatlan Szárnyas fejedelmű több dalát tartalmazza. Az eredeti Blade Runner album, amelyen a dalokat nem szimfonikus zenekar, hanem Vangelis játssza, csak a közelmúltban jelent meg, így a film zenéje – vagy legalábbis egy része – eddig csak a Themes-en volt hallható. Az albumon más kiadatlan dalok is szerepelnek, két szám a Mutiny on the Bounty-ból, (Lázadás a Bounty-n), és a Missing című film főcímenéje. A Themes kellemes összegzés Vangelis munkáiból, de korántsem teljes. A lemez szerkesztőinek minden bizonnyal nehéz dolga lehetett, hiszen a szerző életművéből valóban nehéz kiválogatni a legjobb, legszebb dalokat, ha csupán egy órányi időkeret áll a rendelkezésükre. A CD-ben egy rövid Vangelis életrajzot is találunk. Ebben Vangelis a következőképpen nyilatkozott dalainak stílusáról: „A népzene mindig fontos volt számomra. Magamban hordozom Görögország emlékét, hangulatát, szellemiségét, tradícióit és persze zenei világát – annak ellenére, hogy számomra minden zene oszthatatlan egységet jelent.”

RICHARD O'BRIEN – THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW

Rocky Horror Picture Show – minden tekintetben a szélsőségek albuma, a szélsőségek filmje. Aki látta a produkciót, csak két véglet között választhatott: vagy nagyon megszerette, vagy egy életre meggyűlölte. A film egyet jelent a teljes örülettel, sci-fi-horror-kaland-musical-paródia, tébolyodott tudósokkal, transzvesztita földön kívüliekkel, teleportációval, energiafegyverekkel, egy különös teremtménnyel és sok kővíválással. A zene méltó a cselekményhez, a szövegek csodálatosak – tökéletes rímek, kellemes humor. A film története ötvözet a gonosz-földönkívüliek-az-emberek-között és a Frank'N'Steint moziknak. Egy ifjú már-majdnem-házaspár elindul meglátogatni volt egyetemi tanárát, de az úton autójuk defektet kap, s kénytelenek segítség után nézni a keskeny erdei úton, vad viharban. Rövid, hangulatos séta után gyönyörű, a fekete különböző árnyalataiban pompázó kastélyhoz érnek, ahol Frank'N'Furter, a különös devianciával rendelkező, bohém földönkívüli azon az éjszakán kívánja megalkotni teremtményét, a mindenre kész szőke izomtornyot, az „igazi férfit.” A bonyodalmak ezután kezdődnek, régi és új szerelmekkel és egyéb kétes értékű kapcsolatokkal... Persze a végén minden rosszra fordul, a mézszárlást túlélő főhősök pedig fájdalmas könnyekkel árasztják el egymást és a filmvásznot. Éljen a happy end! A zene mindennek tökéletes kísérője, mi több, elregélője. A történet ugyanis eredetileg musicalhez készült, annak minden hátrányával és előnyével együtt, így a zene a film ismerete nélkül is megállja a helyét. Az albumon egy számot hallhatunk Meatloaf-tól is, aki félőrült motorost alakít, a Frank'N'Furter-t megszemélyesítő Tim Curry pedig a Három testőr legújabb feldolgozásának bíborosaként lehet ismerős.

Kovi

THE SHADOW

AVAGY A KLIPRENDEZŐ VISSZAVÁG

Az Universal Stúdió 12-es kulisszája előtt csoportosuló bíbor kabátos, láncinges mongol harcosok láthatólag unatkoznak. Egyikük olvas, a második rágógumikarikákat fúj, a harmadik tökéletes angolsággal az íránt érdeklődik, kinyitott-e már a büfé. Fel sem pillantanak, mikor belép a vezér. No nem Dzsingisz kán, csupán a rendező, Russel (Hegylakó) Mulcahy, aki a nyolcvanas évek derekán egyszer már fantasy-történelmet csinált Christophe Lambert és Sean Connery közreműködésével. Kék baseball-sapkát visel, a forgatás helyszínén elektromotoros golfkocsival közlekedik – és hajlamos válaszolni az új filmmel kapcsolatos kérdésekre.

– A Shadow (ponyvaregényhős és képregényfigura) régi ismerősöm. Sok barátom van az angol rajongók között, a történet jó részét átlapoztam. Tökéletes karakter, csodálkoztam is, hogy még nem dolgozták fel. Akik megbíztak velem, nyilván látták a Hegylakót... és tudták, milyen komolyan veszem a háttérkutatót.

Mulcahy, mielőtt dologhoz látott volna, csakugyan jól beleásta magát a témába. Lamont Cranston/Árnyék – az új filmben Alec Baldwin alakítja –, a magányos igazságkereső úgy háromszáz regény, száz képregény, félezer rádiójáték és egy 1940-ben készült mozi-sorozat hőse összetett és ellentmondásos személyiség.

– Elsőre kicsit megriaszított – ismeri be a rendező. – Uramisten, gondoltam, még egy szuperhím, aki köpenyben jár, és pofán ver boldog-boldogtalan! Kortársa, a Rocketeer (pár éve szintén filmre vitték) legalább három dimenzióban mozgott... Aztán átrágtam magam a regényeken, és egész felvidultam. A sztori a múltban, a 30-as években játszódik. Az Árnyék amolyan pozitív előjelű Fantomas, élethalálharcot vív Dzsingisz kán leszármazottjával, Shiwannal, aki – akárcsak ő – jártas a mágikus tudományokban. Az Árnyék a rejtőzködő igazságosztó. Nehéz észrevenni, de nem annyira, mint a Láthatatlan Embert. Emlékeznek a Nyolcadik utasra? A látványosságot itt is a találás jelenti – a pasasból sokáig nem látni mást, csak a két .45-ös kaliberű Silver Heat automatát. Alec Baldwin Árnyékká alakulva egészen átváltozik, nem is hasonlít önmagára.

A díszletekért és a jelmezekért egy igazi veterán, Bob (Excalibur, Dűne, Batman) Ringwood a felelős. Az ő feladata volt létrehozni egy sosemvolt New Yorkot a kései charleston-korszak stílusában. Közöbön áll a II. világháború, a nagyhatalmak világszerte az atombomba létrehozásán fáradoznak. Shiwan akcióba lép, de nem ő az egyetlen magánzó ebben a játszmában...

A századelőn oly divatos téma (a Nyugat és a Kelet kiválasztottjainak küzdelme, mely a Fu Mancsu-sorozat gerincét képezte) forgatókönyv-változtatást a Jurassic Park „tollnoka”, David Koepp készítette el. A Tibettől Manhattanig ívelő, speciális effektusoktól hemzsegető sztori ideális szórakozást ígér mindazok számára, akik a Batman-t túl komolykodónak, a Dick Tracy-t túl grotesznek, a Hollót túl szomorúnak, a Frigyládát és a Hegylakót azonban tökéletesnek ítélik. Mulcahy, ez a Hollywoodba szakadt, a „rendszer!” folyvást hadakozó ausrájl okult múltbéli hibáiból: olyan mozi készített, melyre évekkel később is nyugodt lelkiismerettel gondolhat vissza.

– A Hegylakóval kapcsolatos emlékeim nagyon kellemesek. Remek kis csapat gyűlt össze az elkészítéséhez, pedig a költségekre igencsak ügyelnünk kellett. Miután megkaptam a forgatókönyvet, felhívtam az ügynökömet, hogy lelkendezzek egy sort. „Jézusom, csak nem TETSZIK?”, sópánkodott. „Hisz fejedet vagdosnak le benne!” Én persze nem elsősorban ezt vettem észre, hanem a romantikus vonulatot. És hogy Sean Connery is belemert a dologba. Meg hogy nem volt megköve a kezem, ami az akciójeleneteket illeti...

A Hegylakó 2-ről egészen más hangnemben beszél.

– Kész katasztrófa volt. Előre megfontolt szándékkal, nyereségvágyból követték el, és minek tagadnám, engem is csöbbe húztak. Nem volt se tisztességes forgatókönyve, se decens forgatókönyvírója. Bagóért forgatták le Argentínában. Ezzel együtt kifutottunk az időből, és mikor eljöttön onnét, egy rakás jelenet el sem készült még – később rakták össze őket a nyesett anyagból. Aztán visszavágták az egészet 110-ről 89 percre. Negyed óráig bírtam a premieren, aztán leléptem. Akik végignézték, azt mondják, szar az egész. A készítői most dolgoznak a harmadik részen. Sok szerencsét hozzá!

S hogy mi a helyzet egy esetleges Shadow 2-vel? A film európai premierje még vár magára, a film amerikai visszhangjai azonban bátorítóak: Mulcahy visszatérése a real-time fantasyhez Van Damme *Időzsaruja* mellett az ősz vitathatatlan slágere lett.

– Az Árnyék alighanem újra jelentkezik – jelenti ki a rendező. – Persze nem azonnal; előbb megpróbálkozom egy saját produkcióval. Vagy Ausztráliában, vagy a Keleti Parton forgatjuk 1995 januárjától kezdve. Órzó lesz a címe, egy már megjelent regényen alapszik, és nagyon-nagyon ijesztő sztori...

THE SHADOW (Az Árnyék)
USA; 1994

forgatókönyv (Walter B. Gibson regényei alapján): David Koepp
látványterv: Bob Ringwood
speciális effektusok: Alison (Cliffhanger, T2) Savich, Syd (Demolition Man) Dutton

modellmunka: Stetson Studios
rendező: Russel Mulcahy

főszereplők: Alec Baldwin (Lamont Cranston), Penelope Ann Miller (Margo Lane), John Lone (Shiwan kán), Ian McKellen (Dr. Reinhardt), Peter Boyle, Tim Curry

FILMROVAT



RÚNA MAGAZIN

1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 11.

Hanula úr levele kissé felbolygatta a kedélyeket. Az azóta érkezett posta nagy része leginkább ezzel foglalkozik – én úgy gondoltam, felesleges több szót ejteni róla. Azonban a napokban újabb levelet kaptunk tőle, és ismét nem tudtam megállni, hogy meg ne jelentsem. A címet ezúttal elhagyom – ha valakit érdekel, az előző számban megtalálhatja. Egyébiránt pedig köszönöm mindazoknak, akik ez ügyben írtak – tényleg jól esett.

Hanula Zsolt, Vác

Az Abyss feneketlen bugyrainál is mélyebben tisztelt Novák Valhalla MAGUS Csanád Bácsi Úr!

Kösz, hogy a levelem mellett a címem is közölték a RÚNÁban, rengeteg elismerő, gratuláló és biztató levelet kaptam. Eddig mindegyikre válaszoltam, nem úgy mint Ti az én levelemre, bár ha szeretetek csak egy No kommentre voltam érdemes, ezt mint magánvéleményt feltétlenül tiszteletben tartom és elfogadom.

Szeretnék ismételtengedélyt kérni arról, hogy RUSNYA néven RÚNA ill. M.A.G.U.S. paródiát adjak ki (a népugyanis RUSNYÁt követel).

Egyébként tanulságos lenne látnod, mit írnak egyes RÚNA-olvasók (sőt rajongók) rólad és az újságról...

Igazán szívesen venném, ha válaszolnál (erre és az előző) levelemre, és megadnád a RUSNYÁra az engedélyt. Ha nem adod meg, az se katasztrófa; majd találunk valami kiskaput.

LEVELEZÉS

Még valami. Nem tudom olvastad-e a TSR vádiratát a GDW-hez a Dangerous Journeys ürügyén. Gondolod, a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatban nem lehetne összeszedni hasonló 300 vádpontot...?

Várom a választ, addig is egy Illés idézettel búcsúozom: „...Ne gondold, ó ne, hogy tied a világ...”

Nos hát, azt gondolom, úgy tisztességes, hogy ennyi kedves unszolás után válaszoljak Hanula úr leveleire. Íme:

Alapvetően a szabad véleménynyilvánítás híve vagyok, ennek egyik ékes példája, hogy előző leveled nem került a szemétkosárba – mint ahogyan számítottál rá. Elmondtad a véleményedet a lapról, a munkánkról, rólam – szíved joga. Miként az enyém az, hogy közlöm-e vagy sem. Megtettem, mert olyan nézeteket tükröz, ami – mint te is írtad – sokakat megragadott, közérdekű volt. Hogy válaszom mindössze egy „No komment” volt, azt két dolog indokolja:

1. Túl hosszú volt a levél, és nem fért több szöveg az oldalpárra.

2. Úgy gondoltam, hogy nincs szükségem a bizonyítványom magyarázatára – ami, ha tételelesen gondoltam volna válaszolni soraidra, legalább olyan hosszúra nyúlt volna, mint maga a levélnek álcázott vádirat – ez a te véleményed, az enyém meg más. Vannak olyan kritikai pontok, amikben egyetértünk, és vannak olyan észrevételeid is, amiket hasznosnak találtam, s úgy gondoltam, érdemes megszívlelni őket, de az alapvető tényen ez nem változtat: másképp gondolkodunk.

Hát ennyit előző leveledről. Ha továbbra is kíváncsi vagy a részletes véleményemre, úgy szívesen látlak a Valhalla Páholy irodájában egy személyes eszmecserére: telefonálj nyugodtan időpontegyeztetés végett!

A második leveleddel (lásd fentebb) kissé más a helyzet. Én egész jól tűröm a kritikát meg a gúnyolódást, és Arel minden kincséért sem sértődöm meg az ilyesmin, de a fenyegetőzések kissé megfekszik a gyomromat. Még szerencse, hogy a joghoz is csak annyira értesz, mint egyéb dolgokhoz. Az istenek a tanúm rá, lehetett volna szó a RUSNYÁról, ám a lehetőség huss – elröppent. Nem csak hogy nem engedélyezem, egyenesen megtiltom. Itt jegyzem meg: választott témádat – színvonalasan – rég feldolgozták mások. Kiskapukat keresgélj! lehet

nyugodtan, de ha véletlenül elhibázol valamit, nos... Lám, lám fenyegetőzni én is tudok, még ha nem is szép dolog ilyet tenni.

Más. Minden hálám a figyelmeztetésért: bármilyen furcsa, én is olvastam a TSR vs GDW ügyről. Lehet persze, hogy nem annyit, mint te, de hát én csak egy ezzel foglalkozó, egyszerű szerencsétlen idióta, megalomán és még mit tudom én mi vagyok. Ámbátor, ha már itt tartunk, igazán megemlíthetted volna, hogy mi lett az ominózus ügy végkifejlete, jelesül, hogy nincs tovább per, és a GDW lemondott a DJ-ről a TSR javára.

Egyébként köszönöm következő kérdésed, de – mint ezt egy korábbi számban említettem – egy rosszakaróknk „feljelentett” már minket a TSR-nál, hihetetlenül pocské angolsággal elmagyarázva, hogy a M.A.G.U.S. nem más, mint az AD&D egyenes plágiuma – de hát lehet, hogy te erről is többet tudsz kicsit? A lényeg, hogy kénytelenek voltunk lefordítani a M.A.G.U.S.-t, és elküldeni a TSR-nak, hogy megítélhessék a mászerolás valóság alapját. Örömmel értesítelek – bár lehet, hogy ez boldogtalanná tesz –: a TSR nem talált kivételt a perelnievalót a M.A.G.U.S.-ban, épp ellenkezőleg – az anyag meggyőzte őket arról, hogy konyítunk valamit a témához, s az oly rég elzárt terület, a TSR szerepjáték része is megnyílt a magyarországi kiadás előtt. Úröm az örömben, hogy éppen a Valhalla fogja megjelentetni a TSR szerepjátékait magyarul. De további eredményeket is elért a feljelentő. Mert így, hogy az angol nyelvű M.A.G.U.S.-t kikényszerítette, ez az ócska plágium, ez az undok tákolmány mindjárt lehetőséget is kapott, hogy megmérettessék az angolszász piacokon. Tehát, akárci is volt, köszönet érte.

Végezetül, ha már idézettel búcsúztál, hadd teszem ezt én is: „Kard által vész / mind, ki kardot ragad.”

Horváth Péter, Budapest

Köszönöm a levelet, ha nem haragszol meg, nem idézek belőle, csak a kérdéseidre válaszolok. Tehát:

– Fajok: Szerintem szükség lenne az AD&D-ben szereplő fajokon belüli ellentétekre (Elf ↔ Drow, Dwarf ↔ Duergar, stb). Lesz-e külön kötet róluk, ill. mikor, mik a további céljaik?

Az efféle ellentétpárok valóban igen jók, én is szeretem őket, de sajnos már le-

lőtték előlünk a poént, s az utóbbi időben még inkább próbáljuk tartani magunkat ahhoz, hogy eredetiek maradjunk, s ne plagizáljunk sehonnan se. Ez olykor persze nem sikerül, mert minden jó ötlet előbb-utóbb visszaköszön valahonnét, de amiről tudunk, legalább azt nem használjuk fel. Hasonló ellentétek azért léteznek Yneven is: Elf ↔ Aquir, Elf ↔ Aun, Amund ↔ Dzsad.

– Kasztok: No komment (ez poén volt). Erről is jó lenne egy átfogó kötet, ill. mik a további tervek?

Lesznek átfogó kötetek a kasztokról, olyanok, melyben néhány rokon kasztot tárgyalunk egyben. Még idén szeretnék megjelenni a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok c. összefoglaló könyvecskével, ahol a fent említett kasztok lesznek sokkal pontosabban kidolgozva, számtalan új szabállyal, de a kötet iskolákat, népeket, magányos mestereket, valamint a gladiátorviadalok játszható leírását is tartalmazza majd. Ilyen módon egyébként majd minden kasztra sort kerítünk, már készül a Lovagok, Paplovagok és a Harcművészek, Kardművészek c. hasonlószerű kötet is.

– Szabályok: az előbbi kérdés vonatkozik ide is.

Új szabályokkal és az eddigiek javított, kibővített verzióival az Új Tekercsek c. kiegészítő kötetben találkozhatok majd. A megjelenés pontos dátuma még nem eldöntött, amúgy sem ígérnék semmit, mert úgysem tudjuk tartani. (Legalábbis az eddigi tapasztalatok azt mutatják, hogy az alábbi módon számolhatod ki egy VP kötet megjelenését: **megjelenés = ígért dátum + fél év x az ígéretek száma.**) Biztatásul csak annyit, hogy sietünk.

– Szörnyek: Mikor jelenik meg a Bestiárium?

Az ígéretekéről szóló részt lásd fentebb. Ami tény, hogy a nyomdai kapacitást lekötöttük, elméletileg december 3. és 5. között kellene megjelennie. Most annyit lehet róla tudni, hogy kb. 250 szörnyeteg és lény leírása található benne, valamint, hogy a grafikusok gőzerővel dolgoznak, hogy mindez legyen illusztráció.

– Ynev: miért van szükség arra (sajna a földrész nevét nem tudom, elnézést) a másik földrészre, mikor még Ynev sem tökéletes? Egyébként az előbbi kérdések vonatkoznak ide is. Személy szerint szívesen látnék egy Forgotten Realms atlaszt, vagy valami hasonlót.

Egyfelől, amíg Ynevet nem írtuk le, nem fogunk foglalkozni a többi föld-

részrel. Nem tudom, hogy a Chapman könyvekben és a M.A.G.U.S.-ban is emlegetett többi kontinensre vonatkozik-e a kérdésed – a nevük: Anvaria, Calowyn meg Beriquel –, vagy a készülő Cherubionos M.A.G.U.S. kiegészítésre. Ha az utóbbira, akkor csupán azt tudom mentségünkre felhozni, hogy a Cherubion világa gyökeresen különbözik Ynevtől, keveredik benne a technika a fantasyval, így olyan lehetőségei is vannak, amik Yneven nem létezhetnek. Van, aki szereti az ilyesmit. Ráadásul megszerezte számtalan Cherubion-rajongó van. Egyébként Ynevet nem szándékozunk elhanyagolni, készül egy átfogó munka Geoframia címen, de ennek a megjelenését most még megtippelni sem merem. Forgotten Realms atlaszt egyenlőre nem tervezünk, de ha kiadjuk az AD&D-t, az első világ, amivel komolyan foglalkozunk majd, a Forgotten Realms lesz.

Cseke József, Lenti

A lapmegrendeléssel kapcsolatos problémákat már megpróbáltuk orvosolni, ha mégsem sikerült, úgy kérlek, jelezd. A további témák:

Kérdéseim leginkább a STAR WARS-ra koncentrálnának. Ezzel a dologgal kapcsolatban minden apró részlet érdekel, már kb. 12 éve. Jelenleg 25 éves vagyok (ez lehet, hogy meglepő) s nagyon szeretném, ha a RÚNA által:

– Minél több STAR WARS cikk látna napvilágot!

– Utánvétellel lehetne rendelni modelleket, figurákat!

– Ezekről részletes leírások (méret, ár, stb.) jelennének meg, úgy mint a könyvekről!

– A vidéki STAR WARS rajongótábor is hozzájuthatna ezen dolgokhoz.

– Adatokat kaphatnánk az összes vadász (s egyéb) gépekről!

Nem találok csöppet sem meglepőnek korodat, láttam már szép számmal nálad sokkal „idősebb” STAR WARS rajongókat is. A STAR WARS-szal kapcsolatos cikkek folyamatosan jönnek majd a RÚNÁban, úgy tíz-tizenkét oldal terjedelemben számonként. Ennél sokkal többet nem tudunk a témának áldozni, hisz vannak olyanok is, akiket az SF nem, csak a fantasy érdekel. De lesznek eredeti STAR WARS novellák Timothy Zahn tollából, és előfordulhat SW képregény is. Az utánvétes ügyön dolgozunk, hamarosan

könyveken kívül figurákat és modelleket is hirdetünk majd, leírással és árral egyetemben. Az úrhajókkal meg minden számban foglalkozunk, ezt ígérem!

Farkas Éva, Jánossomorja

Tisztelt RÚNA szerkesztőség!

A levélben néhány kérdést teszek fel. Szeretném, ha a mellékelt válaszborítékban adnák meg rá a választ, mivel az úgy sürgős. Előre is köszönöm. Tehát a kérdések:

Bocsánat, hogy közbevágok, de némi apologizálásnak szükségét érzem. Szóval a levélre mégsem a válaszborítékban válaszolok, és ennek két oka van. 1. A kérdések abszolút közérdekűek, úgy gondolom, mindenki kíváncsi a válaszokra. 2. Ha levélben küldöm a választ sem biztos, hogy hamarabb ér oda, mert megint lusta voltam, és a nyomdába adás előtti este írom a levelezés rovatot. Egyébként meg tudom, hogy nem illik ilyesmit nekem ajánlani, de ha lehet, szívesebben maradnék a tegezésnél.

1. Melyek azok a kasztok, amelyeknek nő semmi esetre sem lehet tagja?

Lovag, barbár, paplovag, boszorkánymester, tűzvarázsló. Ezek egyike sem lehet nő.

2. A felsorolt istenek közül melyeknek vannak papnői? Ranagol, Adron, Krad, Sogron, Antoh, Darton, Dreina, Noir.

Sogronnak, Kradnak nincsenek, a többinek azonban vannak.

3. Kicsoda Noir? Azt tudom, hogy a pyarroni pantheon istennője, az Álmodó Orzöje. Hatalmának területe az álmodó, csalás, játékok, fogadások. De kicsoda ő ezen kívül? Érdekelne a papja/papnője leírás is, de ezt gondolom nem tudják levélben megválaszolni. Talán egy későbbi RÚNA számban esetleg megjelenhetne.

Noir az ynevi istenek/istennők legtitkosabbja. Ő az intrikák legfőbb patronusa is. Elsősorban papnői vannak, de ez nem kötelező jellegű, lehet férfi papja is. A Noir-pap kaszt leírása egy későbbi RÚNÁban biztosan benne lesz a kívánság szerint. További információkat a halhatatlanról és szolgálóiról Wayne Chapman Holdfényember című regényében, a Gorduin-ciklus befejező kötetében találhatunk majd az érdeklődők. Egyébként köszönöm a második levelet is – a benne foglaltak kellemesen érintettek.

Novák Csanád

A BESTIÁK NAGY KÖNYVE!

DECEMBERBEN VÉGRE MEGJELENIK A



BESTIÁRIUM



**AKARSZ NÉHÁNY IGAZÁN
ROSSZ PERCET SZEREZNI
A JÁTÉKOSAIDNAK?**

Egy kötet, amiben minden benne van, ami ahhoz szükséges, hogy Ynevet még veszedelmesebbé tessed:

- Több mint 250 szörny leírása és illusztrációja.
- Mindazok a lények és bestiák, amelyek eddig a RÚNÁban és a M.A.G.U.S-ban megjelentek, így nem kell a játékra sok kilónyi irományt cipelned.
- Véletlenszerű szörnyeteg generáló táblázatok.

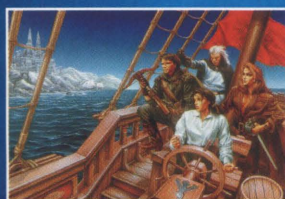
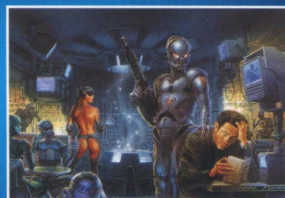
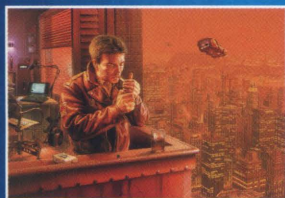
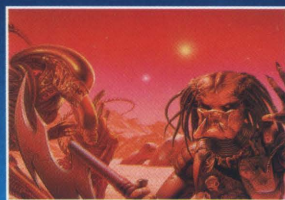
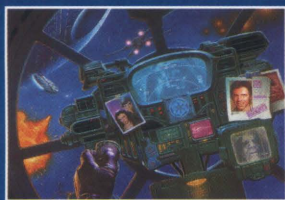


JÁTÉKOSOK FIGYELEM!

Az egyetlen esély a túlélésre, ha ti jobban ismeritek a szörnyeket, mint a KM!

BESTIÁRIUM! A TÖKÉLETES VÁLASZ!
Ha valaki azt kérdezné, mit szeretnél Miklulásra vagy Karácsonyra.

LÁTOD?



AKAROD?

· A V É G S Ő H A T Á R ·

A VALHALLA PÁHOLY 1995-ÖS NAPTÁRA
BOROS ZOLTÁN ÉS SZIKSZAI GÁBOR ILLUSZTRÁCIÓIVAL

1000 SZÁMOZOTT PÉLDÁNY A MŰVÉSZEK ALÁÍRÁSAIVAL

MEGRENDELHETED KORLÁTOZOTT PÉLDÁNYSZÁMBAN A VALHALLA PÁHOLY CÍMÉN

1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 11. TEL.: 138-0921

A NAPTÁR ÁRA 2500 Ft. MEGRENDELHETŐ LEVÉLBE

A VÉTELÁR FELADÁSÁT IGAZOLÓ CSEKKSZELVÉNY ELKÜLDÉSÉVEL.

MÁR VESZPRÉMBEN IS

várja Önt a

Valhalla Páholy Könyvesbolt

egyedülálló választéka!

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

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

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok, CD-k, szerepjátékok, számítógépes játékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Excalibur – Valhalla Páholy Szerepjáték Szaküzlet
8200 Veszprém, Rákóczi út 3. (A bevásárló udvarban)
Nyitva: hétfőtől péntekig 10-18 óráig,
szombaton 10-13 óráig.