

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 2. SZÁM ÁRA: 179 Ft.



YNEV TÁJAI - TABA EL IBARA

YNEV PÉNZEI

NUK-KASZT - ANAT AKHAN

VILÁGLEÍRÁS - LANKHMAR

AD&D - DÉMONOK

AD&D KALANDMODUL - MERIAD REJTÉYE

STAR WARS - ÓRIÁSCÉGEK ÉS NUK

NOVELLÁK

ELŐBESZÉL



Megértük! RÚNA, I. évfolyam, 2. szám. Pedig hányan jósták, hogy jövő tavasz előtt kár is lenne számítani rá! No sebjaj, amúgy sem illendő ezen élcelődnöm, végül is a havilap az havilap – ezt vegyék tudomásul a pesszimisták is... A hogyan tovább most már nem kérdéses. Szeretnénk visszatérni az eredetileg tervezett hó eleji megjelenéshez, nehogy valaki dőrien elköltse a pénzét más, hasonló profilú lapokra.

Kedves olvasó, bizonyára észreveszed majd, hogy változott lapunk arculata (divatos szóval a „design”). A megújodáshoz nem volt szükségünk egy teljes évfolyamra, egy szám is megteszi – mert a cél egyedül az, hogy minél színvonalasabb magazint tarthass a kezében. Legnagyobb sajnálatunkra az Előzetesben ígértekhez képest változott a tartalom is. Egyes cikkek, rajtunk kívülálló okból, nem készülhettek el időben, ezért egyelőre kimaradtak; a későbbi számokban természetesen minden mulasztást bepótolunk. A továbbiakban – ígérem – hűségesebbek leszünk az Előzeteshez, bár ne feledd a szállóigét: a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

Most hadd szóljak a M.A.G.U.S.-ról és a terveinkről. Ha minden igaz, már kezden tarthatod a M.A.G.U.S. második, javított kiadását. Rövidesen megérdemelt helyére, ugyaneke kerül majd az első M.A.G.U.S. kalandmodul, a Démon Átk

is. Megjelenését a RÚNA 3-mal egyidőre datáljuk, míg a RÚNA 4 havában egy másik kalandmodul lát napvilágot. Ekkortájt helyezheted majd polcodra a Kiegészítő Szabályok Kalandozóknak és Kalandmestereknek című kiadványt is. Ebben a többkasztúsággal és a kritikus sebzéssel, új kasztokkal, Pszi-diszciplínákkal, varázslatokkal, varázslat-mozaikokkal és képzettségekkel ismerkedhetsz majd meg, valamint számtalan új, a játék élvezetét tovább fokozó szabállyal. Aztán jön a több, mint száz szörnyet (s ugyanennyi rajzot) tartalmazó Nagy Bestiárium, majd az Ynev világát bemutató kötet. És így tovább és így tovább...

Nyulászi Zsolt
főszerkesztő-helyettes





Főszerkesztő:
Novák Csanád

Főszerkesztő-helyettes:
Nyulászi „Nyúl” Zsolt

Irodalmi szerkesztő:
Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:
dr. Szalkai László

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

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

Korrektor:
Tóth Endre (Xorn)

Grafikusok:
Buttinger „Kismészáros” Gergely
Németh „Net” Péter

Munkatársak:
dr. Máyer Júlia
Kadinger „Bandi-T” András

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik havonta.
A szerkesztőség címe: 1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.
Kiadja a Valhalla Páholy Kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla Páholy DTP rendszerén
készül. Levélígítás Borent Média Bt.
A nyomdai munkálatokat
az Alföldi Nyomda Rt. végezte.
Felelős vezető: György Géza vezérigazgató
A nyomdai megrendelés törzsszáma:

1994 március.
Ára: 179 Ft.

Előfizethető a szerkesztőség címén, vagy a laphoz
csomagolt megrendelőkarttyán. Kapható
a hírlapárusoknál, valamint a Sárkányfészkek,
a Silverland és a Valhalla Páholy szerepjáték
szaküzletekben.

Terjeszti a HIRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel
VDG Reklám
Tel/fax: 182-0430

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
a Valhalla Páholy Kft. bejegyzett védjegye.
Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms,
a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei.
A STAR WARS a Lucasfilm Ltd., a STAR WARS
Role-Playing Game a West End Games bejegyzett
védjegye. Az Alien és az Aliens a Twentieth Century
Fox Film Corporation bejegyzett védjegyei.
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs
anyagok átvétele, másolása, illetve
bármilyen módon történő újrafelhasználása
csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges!
Meg nem rendelt kéziratokat és képeket
nem őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon a Toys of
Ancient Gods borítója

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Ynev tájai – Taba el Ibara	2
Térkapuk	12
Új kaszt – Antoh-pap	14
Bestiárium – Lyennara	16
Lovak	18
Ynev pénzei	23
Klánok, rendek – Anat-Akhan	26

AD&D

Világleírás – Lankhmar	30
Új kaszt – Táncošnő	32
Démonok	34
Kalandmodul – Meriad rejtélye	36

STAR WARS

NJK – Leske Hummit	42
Óriáscégek, monopóliumok	44
Naprendszerek – Revant D'eli	46

NOVELLÁK

Poul Anderson: A barbár	50
Michael Moorcock: A káosz ura	54
Roger E. Moore: Kőhajításnyíra	60
X-wing kiegészítők	67
Mágia Negra Praktika	70
Ecsetkoptató	72
Rúnák – a Berkano és a Kenaz	74
CD rovat	76
Alien War, Filmrovat	78
Hírek	79



TABA EL IBARA

A HOMOK ÉS A DZSADOK FÖLDJE

Végtelen homoktenger; dűnéi, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A táj éppoly szelíd, s éppoly veszedelmes, mint sósvízű rokona, a Keleti Óceán.

Hullámai – még ha lassan is – követik a viharos keleti szél irányát, olykor gyűrűket vetnek, kisimulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lélekvesztők, hanem karavánok bukdácsolnak, útjuk legalább olyan veszélyes istenkísértés, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran betemeti, elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok apró szigetein, a malomkeréknyi tavak mellett, a táj sárga egyhangúságában vidáman zöldellő pálmák alatt lelnek. A legtöbbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hűvöse, a hegyek magasa, mert a kietlen, sárga homok a hájuk.

Ők a dzsadok.

Történelem

Roxund Homoki Históriaja részletesen elbeszéli a dzsadok és a Taba el Ibara történetét. Számtalan szerző számtalan munkában boncolgatta már a témát, ne vesztessük hát a szót a múltra: lássuk a jelent!

Kultúra

A dzsad kultúra alapjait kétségtelenül a Jann civilizáció adja. Egy világnézet, mely elsősorban számító könyörtelenségéről, mondják: erkölcsi vakságáról ismert. Mindemellett kétségtelenül magasrendű, s a maga módján helytálló. Változatlanul talán csak azért nem maradhatott fenn a dzsadok között, mert alapvetően idegen az emberi természetől.

A dzsad alapvetően tekintélytisztelő nép, mindazonáltal a tisztelet kimutatására több és kötetlenebb lehetőséget ismernek, mint más népek. Nagyobb hangsúlyt fektetnek a valós szándéokra, mintsem a viselkedésre. Egy nagyvezírt nem szükséges ténylegesen megsérteni, gondolkodás nélkül lefejeztet bárkit, ha úgy véli, az illető ellenségesen érez irányában. Ugyanakkor az udvariasság gyakran mentheti a szándékot, azaz udvarias viselkedéssel mintegy bocsánatot kérhetünk érzelmeinkért. Mindez a képmutatás és nyájas hazudozás szövevényét eredményezi. Hogy kitisztuljon a kép, lássunk egy példát! Ha nyíltan megsértünk egy nagyvezírt, holott nem gondoljuk komolyan, minden bizonnyal bocsánatot nyerünk – különösen, ha tisztában van valós szándékunkkal. Amennyiben biztosítjuk barátságunkról, miközben legnagyobb ellenségünk, gondolkodás nélkül

kivégeztet – ha rájön a hazugságra. Ellenben, ha nyájas udvariassággal tesszük ezt, nem is nagyon rejtve véka alá valós érzelmeinket, majdnem bizonyos, hogy körülményeskedő udvariaskodás közepette szabadon enged. Idegenek nehezen boldogulnak e szövevényel – nagy is a halandóság közöttük.

A dzsadok szemében sokkal nagyobb tekintély a vagyon, mint más népek esetében. (Különösen igaz ez a pyarroniakra, akik a feleslegesen nagy vagyont lenézik, ha nem párosul hozzá mérhető szellemi nagysággal.) A dzsadoknál a vagyon mindent helyettesíthet – s valljuk be, ez gyakorlatias gondolkodásra vall. Náluk a vagyonnak fokozottan meg kell jelennie a fegyveresek számára, a paloták és ruhák pompájában. A fényűzés kötelező, mert aki nem műveli, az nem gazdag ember, s aki nem gazdag, az – kevés kivételtől eltekintve – senki. Ez a felfogás rányomja bélyegét a művészetükre is, amit a végtelenségig menő túldíszítettség jellemez. Ez náluk nem az ízléstelenség, hanem az ízlés ismérve – hiszen pénzzel minden helyettesíthető. A hivalkodás nem jellemhiba, hanem erény.

Mivel a beszéd az önkifejezés egyik legalapvetőbb eszköze, óhatatlanul érvényesül benne a közízlés. A cikornyás, túlfogalmazott mondatok kíváncsok, a tömönmondatok, a gondolatok burkolatlan kifejezése ízléstelen; valakivel így beszélni lenézést jelent, s kifejezetten sértő. A felfogás legyűrűzik a legalsó társadalmi osztályokig is, így mindenki többé-kevésbé burkoltan, hosszadalmas mondatokban fogalmaz, s ha teheti, metaforákat, hasonlatokat, allegóriákat használ. A felsőbb társadalmi rétegekben különösen az utóbbi közkedvelt. Alig hallani egyenes, lényegre törő szót, mindent képzettársításokkal, átvitt értelemben fejeznek ki, ami a szemfényvesztő gyakorlottság ellenére is gyakran félreértésekhez vezet. Értelemszerű hát a megszokás, hogy a szolgálk és a katonai alakulatokban nyíltan beszélnek. Másként a nyílt beszéd csak a felek kölcsönös beleegyezése után veheti csak kezdetét.

Gazdaság

A dzsad nép „nemes” vérvonala, tehetsége számtalan dologban megmutatkozik, de szinte semmiben sem jobban, mint gazdasági érzékükben. Hihetetlen ráérzéssel kezelik a pénzt: átlátják a hiányból és a többletből eredő összefüggéseket, a kereslet és kínálat iratlan törvényeit. Tudják, mekkora hatalmat biztosít a pénz, s ennek megfelelő óvatossággal és áhitattal forgatják. Ezt a világ más részein is hamar felismerték, és előszeretettel bízták vagyonukat dzsad „szakemberekre”. Megszülettek és megerősödtek a dzsad bankházak, s ma már Ynev messze



legmeghatározóbb pénzügyi intézkedései – bár a rossz nyelvek szerint egy dzsád bankházba sokkal könnyebb betenni a pénzt, mint kivenni onnan.

A Taba el Ibarában a kereskedelmet semmilyen törvény nem korlátozza. Bárki, bármit, bárhol, bárhová szállíthat, ha el tudja adni. A vámok, a tiltott áruk intézményét nem ismerik, s ebből kifolyólag gyakran támadnak nézeteltérések más népek kereskedőivel, katonáival.

Számtalan árucikket készítenek, melyet más országokban nem szívesen látnak – gondolkodjunk csak a mérgekre, vagy az Al Bahra-kahremre. A dzsádot az efféle tilalom nem tartja vissza, mit sem izgatja, hogy tevékenységét kereskedelemnek, vagy csempészetnek nevezik. Egyetlen dolog számít, a haszon.

Az üzletben tisztességnek helye nincs, minden anyiba kerül, amennyiért eladható. Szabott árak nem léteznek, az árak hűen követik a vevő erszényének hasaságát. Akin látszik, hogy igazán szüksége van a holmira, elveszett ember, burnuszát-fezét ott fogja hagyni érte. Alkudni kötelező; aki nem teszi, azt lenézik, hiszen ostoba. Általában az elsőként mondott ár fele a végösszeg – ez a kereskedőt és a vásárlót is elégedettséggel tölti el.

A dzsád kereskedelem jellegzetes képződménye a bazár. Kialakulását a vásárlónak köszönheti, aki mindent egy helyen szeret beszerezni. A bazár gyakran egész városrész, számtalan kisebb-nagyobb kereskedés összessége, ahol az azonos holmikat árusítók, azonos mesterséget űzők egy-egy utcácskába gyűlnek össze. Elmaradhatatlan alakjai a kannákat cipelő vízárus és egyéb vándorárusok. A bazároknak – mondják – minden megvásárolható, s olykor ősi, vagy mágikus tulajdonságú holmikkra is bukkanhat a türelmes kutató.

Hatalom

A dzsádok majd tucatnyi államalakulatot hoztak létre a Taba el Ibara területén. Ezek társadal-

mi felépítése megtévesztésig azonos, különbségek csak a sejkek és emírek nevében, valamint a termelt árucikkekben mutatkoznak.

A hatalom mindenütt kétpólusú: az uralkodó és a legnagyobb kereskedőházak vezetői között oszlik meg. Az uralkodó – sejk vagy emír – az uralkodócsalád apai ágon legidősebb férfitagja.

Teljhatalmú úr, aki döntéseiben törvényt nem ismer, csak a politikai helyzetet veszi figyelembe.

Tanácsos bírnia a nagy kereskedőházak többségének támogatását, mert az ő kezükben összpontosul a vagyon és a gazdasági hatalom, ami jelentős tekintélyt kölcsönöz – s nemléte nélkül csak az veszélyesebb, ha az ellenfél birtokolja.

A kereskedőházak egy-egy dúsgazdag család tulajdonai, kiegészülve a hozzájuk gazdaságilag kötődő kisebb házakkal. Nem feltétlenül kereskednek, sok közülük termelő munkát végez, forgatja a pénzt, vagy az alvilágot tartja kezében. A házakat általában a legnagyobb tulajdonrészt birtokló család feje irányítja, de olykor a Családi Tanács, vagy egy tehetsége alapján választott családtag áll az élen.

A katonai hatalom a nagyvezír kezében összpontosul. Ő az uralkodó legidősebb öccse, vagy más, közeli rokona. Esetében az alkalmatlanság – az uralkodóval ellentétben – okot adhat felmentésére, mely esetben a sorban utána következőt illeti meg a jog. Köteles engedelmeskedni az uralkodó parancsainak, akarátának megfelelően irányítani a seregeket. Mégis, gyakran előfordul, hogy a nagyvezír katonai puccsot szervez, majd átveszi a hatalmat. Ehhez bírnia kell a főtisztek támogatását, mert a sereg nem rá, hanem az uralkodóra esküdt fel. Egyetlen alakulat mégis akad, mely felett nem rendelkezhet, az emír illetve sejk személyes testőrsége, mely az elit katonákból áll.

A vallási hatalom a dzsádoknál nem számottevő, általában nem jut tovább a fanatikus szektáknál, szervezeteknél. Ennek oka egyrészt, hogy az istenek a lélek és a túlvilág dolgaiért felelősek, nem az anyagi világ hívságaiért, mint amilyen a hatalom és a politikai befolyás;



másrészt mindenki tisztában van vele, hogy a papok nem mindig az istenük akaratát közvetítik, hanem sokszor saját érdekeiket öltöztetik a szentség leplébe. Ám az ilyesmi itt természetes, senki nem is ítéli el, legfeljebb nem hisz benne, és főként nem követi.

Tudomány és vallás

A dzsadok vallása három istent ismer – a párhuzam a kasztrendszerrel szembeötlő. Galradzsa, a főisten, az uralkodók és az utazók istene, Doldzsah a tolvajoké és a katonáké, Dzсах a polgároké. Mindhárom istennek külön templomokat emelnek, mindhármat saját papjai szolgálgják. A papok egy-egy próféta útmutatásait követik, s mivel a legtöbb próféta eltérően értelmezi az istenek akaratát, a dzsad vallás terebélyes és bonyolult, nem mentes a hamis prófétáktól, fanatikus szektáktól, megtévelyedett örültektől. A legtöbb és legbefolyásosabb követővel a Dzsiyah-gat, a Hagyományos út rendelkezik, amely a legelső próféta, Fahyad útmutatásait tekinti irányadónak.

A dzsadok szoros kapcsolatban állnak istenükkel, rendszeresen imádkoznak, s hajlamosak a vallási fanatizmusra. Ez azonban a vallás egészét jelenti, nem egy-egy templomot vagy papot. A bizonyítottan szent embereket, akik eltaszítják maguktól a világi hívságokat, rongyokban járnak, könyöradományokon

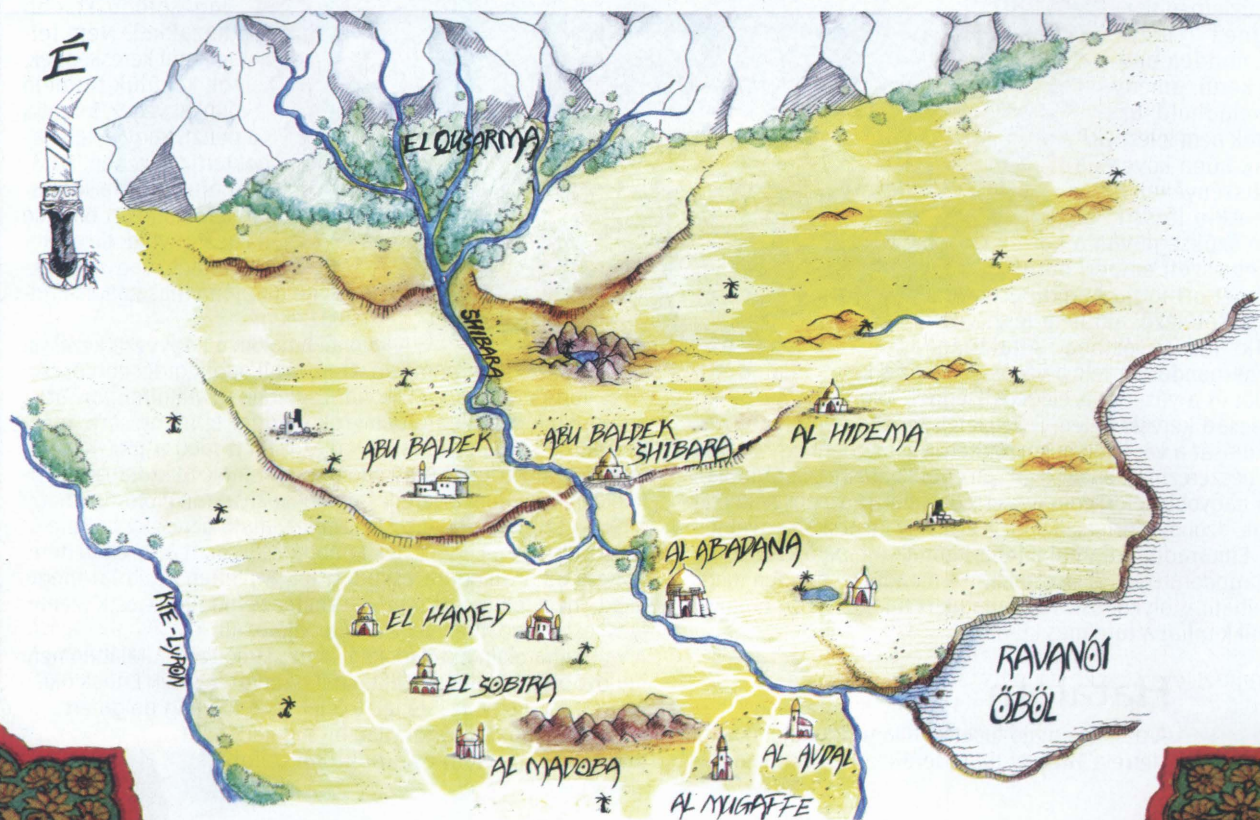
élnek, s egész életüket az isteni tanítások értelmezésének szentelik – egyszóval a prófétákat – őszintén tisztelik. Ilyen emberre kezet emelni a legnagyobb vétések közé tartozik.

Épp ilyen tisztelet övezi a világi bölcseket, a tudósokat, filozófusokat. Ennek csak egyik oka az átszellemültség elismerése, a másik, hogy a tudósok közel állnak a méltóságokhoz, ezért is tartoznak a legfelső kasztba. A dzsad tudomány meglepően fejlett, aminek magyarázata társadalmi elismertségében rejlik. A jó eszű, alsóbb kasztokból származó ifjak számára a felemelkedés egyik legcsábítóbb útja a tanulás. Bár gazdasági okokkal is magyarázható, mégis inkább szerencsésnek mondható a szokás, hogy a gazdagság kimutatásának, a fényűzés bizonyításának bevett módja a tudósok támogatása, a tehetséges gyermekek taníttatása. A legtöbb tanintézet és iskola a Taba el Ibarában kereskedőházak, sejkek és emírek tulajdona.

Különösen híresek a dzsad alkimisták és herbalisták, és persze Abdul al Sahred óta a nekromancia úzóí.

Társadalom

A dzsadok nem túl szigorú, mérsékelten komolyan vett kasztrendszerben élnek. A kasztok között szabad az átjárás,





bárki felemelkedhet vagy lecsúszhat – bár ez utóbbi az uralkodó kasztban nem jellemző. Négy fő kasztot ismernek: az uralkodók, az utazók, a tolvajok és katonák, valamint a polgárok kasztját.

Az uralkodók kasztjába tartoznak a nemesek, a főbb papi méltóságok, a nagyobb kereskedőházak vezetői, a művészek és a tudósok.

A tolvajok és katonák kasztját a zshiványtörvényeket betartó tolvajok és útonálló, szélhámosok és ügyeskedők, továbbá a hivatásos katonák alkotják.

Az utazók kasztjába soroljuk az utazókat, az utazó kereskedőket, kalandorokat és kalandozókat, egyáltalán mindazokat, akik életük jelentős részét úton, utazással töltik.

A polgárok kasztját mindazok alkotják, akik az eddigi kasztokból kimaradtak, de nem kasztion kívüliek.

A kasztionkívüliség egyben törvényenkívüliséget is jelent, őket nem védik a más kasztok tagjait óvó törvények. Elsősorban a gyilkosok, rablógyilkosok, rabszolgák, és a nemkívánatos idegenek tartoznak ide, de a törvénykezési joggal rendelkező uralkodó kasztúak bárkit kasztionkívülivé tehetnek.

Az átlag dzsad fáradhatatlanul dolgozik egész életében. Általában kézműves, kereskedő vagy pásztor – ez az a három polgári céh, ahová tartozhat. Ha nem képes kitörni a középszerűségből, soha nem gazdagodhat meg, sosem lesz vagyona, csak él egyik napról a másikra. A fellahok, a kézi segédmunkások sorsa még mostohább, gyakran rosszabb, mint a rabszolgáké, akik legalább enni kapnak gazdájuktól.

A kereskedőházak, kézműves céhek vezetőinek élete sokkal rózsásabb. Jelentős vagyonnal rendelkeznek, több üzlettel, műhellyel, gyakran palotával, esetleg még háremmel is. Nyitva áll előttük az út, hogy még inkább megtollasodva bekerüljenek az uralkodók kasztjába.

Az uralkodó kaszt tagjai fényűzően élnek. Palotáik, katonáik, számtalan rabszolgájuk van. Nem szenvednek hiányt semmiben, és saját házukban legtöbbször még törvénykezési joggal is rendelkeznek. Hacsak nem valamely földterület adókivetési joggal felruházott urai, jól teszik, ha ügyesen forgatják pénzüket, mert a pompa a dzsadoknál irgalmatlanul drága – ám elmaradhatatlan és kötelező.

Katonának lenni sok szempontból könnyű, ám természetesen ennek is megvannak az árnyoldalai. Ételre, itatra, szállásra nincs gondjuk, s a zsold elegendő az érzéki – vagy prózaibb – élvezetekre. Ám

engedelmeskedni kell a feljebbvalóknak, együtt élni a fegyellemmel, ami egy dzsad számára nem kis feladat. A veszélyek nem lebecsülendők, örökösök a csaták a rablókkal, tolvajokkal, mások katonáival, s mindemellett a dzsadok számára az emberélet korántsem túlságosan drága. Aki túléli, egyre feljebb és feljebb kerülhet a ranglétrán, akár meg is gazdagodhat.

A tolvajok felelőtlen, a holnapot mit sem törő

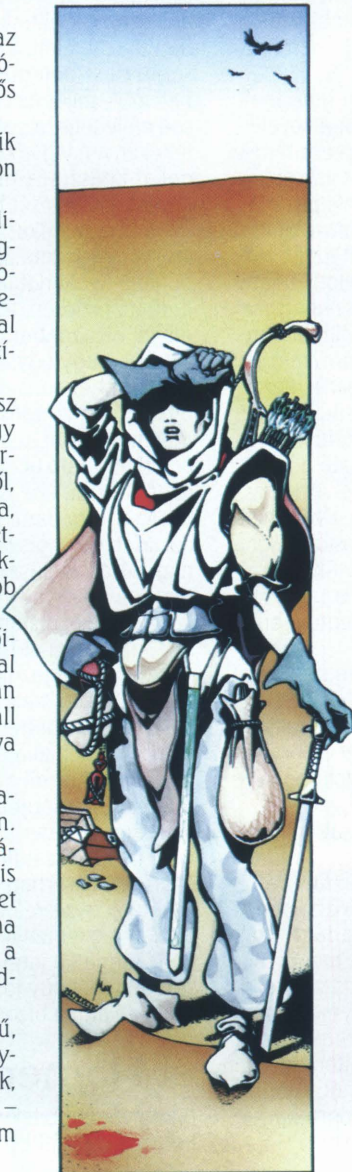
dő emberek. Egyik napról a másikra elnek, ám többnyire igen jól. Többségük utcagyerekként kezd, akit a szükség kényszerít rá, hogy másokét elvegye. Mondják, az utca remek tanítómester, de közelebb járunk az igazsághoz, ha úgy fogalmazunk: a tehetség-telen tanítványok gyorsan, és nyom nélkül tűnnek el, akár egy nyirkos börtön, akár a forró sivatag mélyén. A tehetségesek ellenben valamely tolvajklán tagjaivá válnak, ami társadalmilag is elfogadott egzisztenciát teremt számukra. Klánjuk pártfogását élvezik, s bár másokét elvenni bűn, és a törvények is szigorúak, őket enyhébb büntetések sújtják. A legjobbakból kerül ki a klán vezetőinek újabb nemzedéke is.

Törvények

A dzsad törvények kegyetlenek, embertelenek és gyakran indokolatlanul szigorúak, ugyanakkor megkövetelik a bűnösség cáfolhatatlan bizonyítását. Más kérdés, hogy a törvénykezés joga együtt jár a kegyelemadás jogával is, azaz aki törvénykezik, bármikor, bárkinek indoklás nélkül kegyelmet adhat. Minél magasabb méltóságú a törvénykező, annál kevésbé szükséges szó szerint értelmeznie a törvényeket. A hatalmi lánc utolsó tagja az emír illetve a sejk, aki azt tesz, amit jónak lát, mert ő maga a Törvény. Ez igaz a bizonyíték cáfolhatatlanságának elbírálására is.

A víz létfontosságú a dzsadok számára, ezért a kutak mérgezését, betemetését halállal büntetik. Tolvajlásért kézlevágás, más asszonyának elseretéseért kasztrálás, hazudozásért nyelvitépés, kémkedésért megvakítás jár. Az emberölésnek halál a büntetése, a kisebb csínyeknek alapos verés. A börtön csak járulékos büntetés, annak jár, aki túlélte az ítéletvégrehajtást.

A sivatag mélyén nem ismernek törvényt, csak törvénykezési gyakorlatot. Köreikben a legsúlyosabb véttség a vízlopás és -pocsékolás. A vándorló törzsek is csonkítanak olykor, de legjob-





ban a problémamentes megoldást, a halálbüntetést kedvelik. Ennek legkifinomultabb formája, mikor az elítéltet összekötözték kézzel és lábbal állig a homokba ássák, és sorsára hagyják. A sivatagot járva az utazó gyakran botolhat efféle mementókba.

Utazás

Az utazásnak, az áru szállításának a sivatagban egyetlen módja létezik: a karaván. Rövid távolságra málhás lovakat, hosszabbra tevéket használnak. A szekér kizárólag a két legdélibb államban, al Avdalban és al Mugaffében közismert.

A karavánok a sivatagban a legkritikább esetben haladnak toronyiránt, általában valamelyik közismert karavánutat követik. Ezek naponta, de legfeljebb minden harmadik nap érintenek egy-egy sivatagi kutat, vagy oázist. A karavánutak forrásai közősek, azokból minden szomjas ember részesülhet, de a pazarlás komoly illetlenség. A víznyerő helyek közelében az utazók mindig számíthatnak lesben álló rablókra, s alkalmasint azzal sem árt tisztában lenniük, vajon nem egy vándorló törzs tiltott kútjára bukkantak-e? Célszerű sivatagi vezetőt fogadni, aki tisztában van a tulajdonviszonyokkal, mert a törzsek a vízlopást halállal büntetik. A tisztázatlan tulajdonú kutakból jobb nem inni, míg fel nem tűnik a helyszínen gazdája, akitől engedélyt lehet kérni. Nem ritka, hogy a jóindulat ajándékba, pénzbe kerül.

Aki a sivatagban gyorsan kíván haladni, zöldfűlűségéről tesz tanúbizonyságot. A süppedős homokban fásaszt a járás, embernek, állatnak egyaránt, a hőség irgalmatlan, a víz kevés. Aki még sietséggel is tetézi a fáradalmakat, könnyen elvesztheti állatait, embereit, saját életét is. Egyesek még azt az ostobaságot is elkövetik, hogy a rövidebb táv reményében elhagyják a karavánutakat, s valamely égtáj felé nekivágnak a sivatagnak. Ezt még a dzsadok sem nagyon merészelik megtenni, legfeljebb a vándorló törzsek – ők a sivatag igazi lakói.

A sivatagi utazás törvényei iratlanok, apáról fiúra szállnak, akár egy mívesebb tevenyereg vagy a családi fegyverek. Felkészítik az utazót a nappalok izzó forróságára és az éjszakák jeges hidegére. Előírják a kellő öltözköztet, a teendőket a homokviharok közeledtekor éppúgy, ahogy tanácsokkal szolgálnak a sivatagi rablók vagy a homoki elfek ellen is.

„Haladj a dombok között, hogy rejtve maradj, csak a megfigyelők hágjanak a dűnék gerincére! Rendelj ki elő- és oldalvédeket! Hajnalban és alkonyatkor utazz, a déli nap heve elől rejtőzz ponyva alá, az éjszakák hideg ellen burkolózz pokrócodb! Ha homokvihar közeleg, fészítsd ki ponyvádát a szél ellen, s rejtőzz alá, vagy feküdj a lefektetett állatok mögé! Ha régóta nem ittál, ne vesd magad mohón a kút friss vizére, s állataidnak se engedd, hogy ezt tegyék! Kösd egymáshoz a tevéket, ha egyet el is nyel a homoktölcsér, kihúzhatsz, és a málhát visszaszerezd! Ha sivatagi rablók útnak rajtat, tereld körbe az állatokat, eleven erődöt építve belőlük. Ám ha homoki elfel találkozol, felejtse a portékát, a tevét, és menekülj, ahogy a lábád bírja!”

al Abadana

A legelső, és kétségtelenül legjelentősebb dzsad állam az al Abadana emirátus. Területe nagyobb, mint az összes többié együtt. Ugyanez igaz lakosai számára is, s ennek egyenes következményeként haderejére is. Vezető szerepe megkérdőjelezhetetlen, messze a legjobban szervezett ország a Taba el Ibarában.

Területén él a tisztavérű jann családok kilencvenöt százaléka. Ők irányítják az országot, a seregeket, a gazdaságot. Ők állnak a legnagyobb abadana kereskedő- és bankházak élén. Számuk a kezdeti tízezrekhez képest az idők során riasztóan megcsappant, mára nem több, mint ezer főre tehető. A züllés az emberekkel való keveredés, ahogyan manapság emlegetik, a „vérfertőzés” következménye. Vérük tisztaságát féltékenyen vigyázzák, a nem száz százalékosan tisztavérű utódokat kitisztítják maguk közül, s csak kisebb jelentőségű feladatok elvégzését bízzák rájuk.

Származásukat titokban tartják, a háttérben maradnak, sokszor álnevek, kitalált személyek, előtérbe állított dzsadok mögé bújnak. Gyakorlatilag az emíren és családján kívül senkiről nem tudható biztosan, tisztavérű jann-e? Sokan büszkélkednek ilyen-mivel, ők azonban – minden bizonnyal – legfeljebb „vérfertőzöttek”, vagy egyszerű dzsadok.

A jannek külsejükben megkülönböztethetetlenek a dzsadoktól, de mentális észlelésben járatos varázsló (8. TSZ felett) a Mentál Szem diszciplínával azonnal leleplezheti őket. Talán ennek tudható be, hogy a jannek ritkán mutatkoznak tömegek előtt, s kerülik az ismeretlenek társaságát.

Az al Abadana emirátus mindenképpen a legcivilizáltabb dzsadok lakta ország. Abadanán, a fővároson kívül számtalan nagyvárossal büszkélkedhet, területén alig élnek nomád pásztorok, a lakosság túlnyomó része kézműves, kereskedő vagy katona. A közbiztonság a világ más tájain megszokottal vetekszik, ami Taba el Ibarában lenyűgöző eredmény.

Az ország gazdaságilag is a legerősebb, amit nemcsak politikai elsőségének, hanem a fővárost Erionnal összekötő térkapunak is köszönhet. Egyetlen jelentősebb dzsad kereskedőház sem követheti el a hibát, hogy ne rendelkezzen lerakattal Abadanában. Bármily költséges is a térkapun át történő szállítás, mégiscsak a legjelentősebb kereskedelmi út a dzsadok és a világ egyéb tájai között. A kisebb házak a nagyobb nyereség reményében szállítanak tengeren és karavánutakon is, de ezek az utak elsősorban az áru Abadanába juttatására szolgálnak.

Megjegyzésre méltó érdekesség, hogy Abadanában készítik a világ legkeményebb, nem mágius természetű fémből kovácsolt kardját, a jann-szabályát. Aki birtokolt már efféle ritka fegyvert, állítja, hogy törhetetlen. Előállításának módja feltéve őrzött titok, de annyi bizonyos, hogy mágia segítségével kovácsolják.

el Hamed emírség

A legnyugatibb fekvésű emírség, területén halad keresztül a legtöbb Ordanba igyekvő karaván.



A Taba el Ibarában itt él a legtöbb nem dzsad származású lakos, ami kimutathatóan civilizált viszonyainak, és nagyvezíre, Rahim el Haszra politikájának köszönhető.

El Hamed rövid két évtized alatt a világ szemében a Taba el Ibara kapujává lépett elő. Manapság az sem ritka, hogy Ynev országai és hatalmai – különösen az északiak – nem Abadanán, hanem el Hameden keresztül tartják a kapcsolatot a dzsad néppel. Nem tudható, melyik tény következik a másiktól, de Ynev szerte az el Hamed-i dzsad bankházakat tartják a legmegbízhatóbbnak. A megszokás újkeletű, ám az ideáramló aranyak máris éreztetik hatásukat el Hamed gazdaságának és befolyásának erősödésében.

Bankházain és civilizáltságán túl az emírség még egzotikus és méregdrága illatszereivel hívja fel magára a világ figyelmét. A különleges esszenciák összetételét és elkészítését a legszigorúbb titok övezi, a párolóműhelyeket az emír személyi testőrsége őrzi éjjel-nappal.

el Sobira emírség

A romlottság és a bűn fészke a Taba el Ibarában. Pyarron iránt elkötelezett történetírók Krán bástyájaként szokták emlegetni – ami, lássuk be, erős túlzás. Tény, hogy Sobira emírje más szögből szemléli a világ dolgait, mint el Hamed, vagy al Abadana uralkodója, az emírség mégsem vehető egy burnusz alá Gorvikkal.

Az ellenségeskedés forrása az emírség legfőbb kiviteli cikke, a bódító hatású fűszerkeverék, az Al-Bahra-khareem. Krán szákszámra vásárolja, segítségével sokszorozza meg orkjai harci kedvét. Sobira alaposan megkéri a szer árát, s nagybani, állandó vevője révén dúsgazdag. Az emírség másik jellemző árucikke a világ sokkal több tájára eljut. Ezek a zenélődobozok, mechanikus játékok és egyéb hasonló szerkezetek. Nem egy ezek közül azonban rafinált orgyilkos holmi!

Kránt érzékenyen érintené a sobirai fűszerszállítmányok elmaradása, ezért mindent elkövet, hogy növelje befolyását az emírségben. Hiába terjeszti azonban eredményesen Ranagol hitét, hiába züllesztí Sobira lakosságának erkölceit (Gorvik mintájára), az emír keményen ellenáll, s el Sobira a mai napig megőrizte teljes függetlenségét.

Kár lenne azonban tagadni, nem egy olyan orgyilkos klán vetette meg itt lábát, melyet a Taba el Ibara más országaiban tűzzel-vassal üldöznek. A fővárosban – de a sivatagi állam más településein és útjain is – a közbiztonság csapnivaló. Ide gyűlik és menekül a Taba el Ibara összes söpredéke, akiket máshol már nem tűr meg hátán a homok.

A fővárosban nyíltan tevékenykednek Ynev leghírhedtebb orgazdáai, s ide futnak be a rabszolgavadász karavánok is. A rabszolgapiac egyedülálló, itt ugyan nem kérdezik, ki mi volt azelőtt, hogy láncra verték. Ha fényes nappal valakit kirabolnak az utcán, a városiak félénken visszahúzódnak, meg sem kísérik hívni az őrseget.

A klánok, bűnözők keze ugyanis az emír palotájáig is elér: aki alkalmatlankodik, hamar valamelyik börtön mélyén találhatja magát.

Pyarron mindent elkövet, hogy rákényszerítse az emírt a Fű előállításának betöltésére, de a dúsgazdag, a sajátján kívül még számos zsoldoshadserggel is megerősített el Sobira merészen dacol a legnagyobbak haragjával is. El Hameddel szüntelen és viharos érzelmek kísérté háborúságban áll. Ha az északi szomszédot nem támogatná a fél Délvidék és a hatalmas Abadana, s nem választaná el tőle dűnék végtelen sokasága, Sobira hónapok alatt letörölné a térképről.

al Madoba emírség

A világ egyik legunalmasabb helye. Kedvező fekvése dacára civilizálatlan, területén egymást váltják a sivatagos és a sivár, füves pusztaságok. Teve- és lótenyésztésből tartja fenn magát – bár vagy koldus, vagy vak, aki vásárol az itt nevelt gebékből.

Al Madoba emírje jórészt csak az adók behajtásával foglalkozik, országa felemelkedésével nemigen. Övé az egyik legfényűzőbb palota Abadanában, az év nagy részét itt tölti. Mondják, dühroham lesz úrrá rajta, valahányszor kötelessége visszahívja tevehajcsárok lakta hazájába.

al Mugaffe emírség

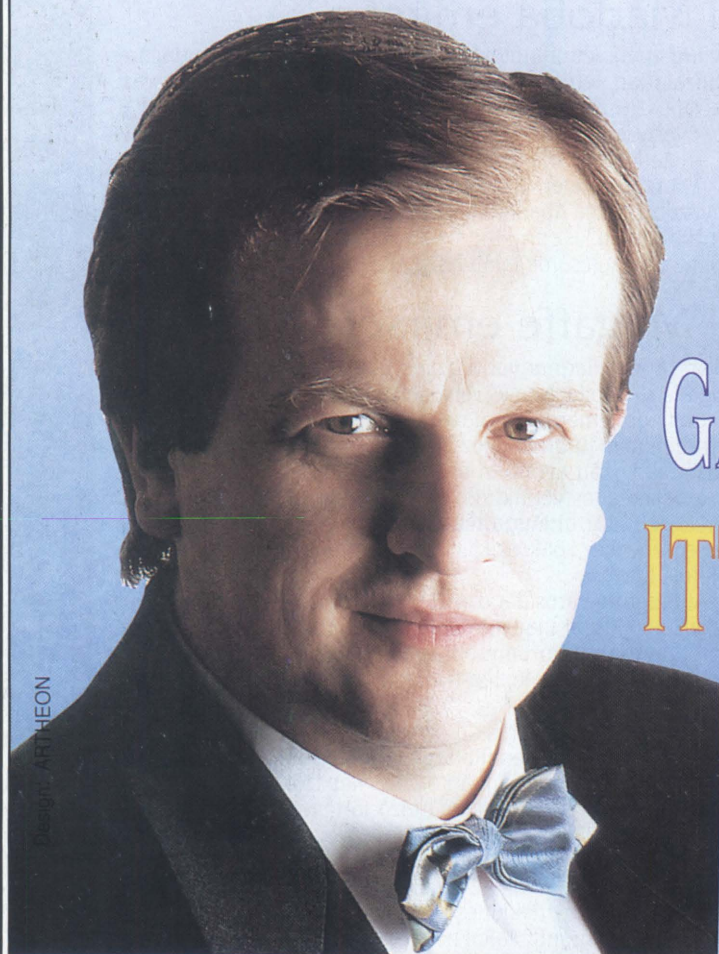
Az országot a legnagyobb dzsad kereskedőházak egyike, a Mugaffe alapította. Nemes vérvonallal nemigen büszkélkedhetett – legfeljebb temérdek rúpiával – ezért a szorosan vett Taba el Ibarában nem jutott földhöz. A Shibarán túl, a Kereskedő Hercegségek között azonban örömmel látták. Al Mugaffe lett a nyolcadik, és testvérállama, al Avdal a kilencedik Kereskedő Hercegség. Bár al Mugaffét gazdasági és politikai érdekei a Hercegségekhez kötik, sejkjének szíve a Taba el Ibara és a dzsadok felé húz.

Al Mugaffe városai a dzsad viszonyokhoz képest tiszták és rendezettek, útjai már-már valóban útnak nevezhetők. Építészében foggal-körömmel ragaszkodik a dzsad hagyományokhoz, egyáltalán, lépten-nyomon bizonygatja a Taba el Ibarához való tartozását.

Fő megélhetési forrása a kereskedelem, és a helyben előállított olcsó, jellegtelen illatszerek, melyekkel elárasztja a világot. Ehhez kapcsolódik a különös népszokás is, mellyel al Mugaffe kivívta, hogy minden utazó-történetíró említésre méltassa visszaemlékezéseiben:

„....Más, vízben bővelkedő dzsad városokban is szokás a nap legforróbb időszakában az utcák locsolásával enyhíteni a hőséget. Mivel a víz ritka kincs a sivatagban, ez a gazdagság bizonyítéka. Al Mugaffe lakói nem elégedtek meg a fényűző pazarlás ezen változatával, ők a vízbe olcsó illatszereket is kevernek. A várost éjjel-nappal illatfelhő övezi; bosszantó szerezetlenség, hogy minden lakos a maga kedvenc esszenciáját keveri a vízhez. Az illatok

KÖZTÁRSASÁG PÁRT



EDDIG
A POLITIKÁÉRT
GAZDÁLKODTUNK,
ITT AZ IDEJE, HOGY
A GAZDASÁGÉRT
POLITIZÁLJUNK!

REGISZTRÁLT TÁMOGATÓI LAP

Ha Ön szimpatizál, támogatja a Köztársaság Pártot, akkor kérjük vágja ki és küldje vissza nekünk ezt a hirdetést, vagy írja meg nevét és pontos címét.

V.k. száma:.....

Név:

Telefonszám:.....

Cím:

Foglalkozása:

Köztársaság Párt 1088 Budapest Szentkirályi u. 8.

GURU

A szórakoztató informatikai magazin

94/4

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Ambermoon
Gabriel K.
Archon U.
FS 5

ADPro 2.5

A Guru legyen veletek!

GURU A SZOKÁSOS TARTALOMMAL:

- JÁTEKISMERTETŐK
- JÁTEKLEÍRÁSOK (PC, AMIGA)
- C64, ATARI, SEGA ROVAT
- RÚNA SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
- MÁGIKUS LAPOK
- AMOS ÉS ASSEMBLER ROVAT
- PC KISLEXIKON
- HW BAZÁR
- KÜLVILÁG
- TOPLISTÁK

FALCON

KNIGHTMARE

POPULOUS II

R-TYPE II

TRANSARTICA

TROLLS AGA

ULTIMA V

OPERATION COMBAT

A PROGRAMOK ÁRA: 1599 FT
VÁRJUK MEGRENDELÉSEDET!
GURU 1399 BP PF 701/765

AMIGA





lépten-nyomon változnak, keverednek, ami az ehhez nem szokott utazóknak fertályóra múltán szünni nem akaró, tompa fejfájást okoz...”

al Avdal sejktség

Al Avdalt – al Mugafféhoz hasonló körülmények között – az Avdal kereskedőház alapította. Testvérállamával ellentétben nemcsak, hogy nem ragaszkodott a dzsad hagyományokhoz, de el is utasítja azokat.

A sejk – a kereskedőház feje – és egész családja áttért a pyarroni hitre, s erre szorítja népét is. A városokban dzsad templomokat nemigen talál, az emberek a világ más tájainak ruháit viselik, dzsad mivoltukra már csak külsejük, s néhány – a vízpipázáshoz hasonló – kiirthatatlan szokásuk utal. Al Avdal inkább hasonlít a délebbi Kereskedő Hercegségek városaira, mint a dzsad településekre.

A sejktség a legkevesebb befolyással sem rendelkezik a Taba el Ibarában, minden jóra való dzsad a homokba köp, ha az Avdal nevet hallja – ez persze a kereskedelmi kapcsolatokon mit sem változtat.

Abu Baldek emírség

Apró ország a sivatag mélyén, területe egyetlen városra, a Taba el Ibara legnagyobb ismert oázisára korlátozódik. Ősi eredetű település, egy szakadár jann dinasztia alapította még a történelem kezdetén. Távoli utódjuk, az emír, büszkén hirdeti „fertőzetlen” vérvonalát.

A város öt bővizű forrással és két tóval is rendelkezik, vegetációja mesésen dús. Abu Baldek az édenkert szinonímája a dzsaddock számára.

Messze földön híres különlegessége a baldeki rózsakert, mely az emír palotáját övezi. A kert már szépségével is felhívja magára a figyelmet, hírnevét azonban az itt nemesített egzotikus rózsának köszönheti. Gyönyörű virága páratlanul kellemes, de erősen bódító hatású illatot áraszt, tűskéinek szúrása veszedelmesebb a csörgőkígyó marásánál is.

A rózsailat belengi az egész várost, s bár a helyiekre már nem hat, az idelátogatókat elbódítja, s rendszeresen álomba ringatja. A baldeki rózsza a szépség és a veszedelem együttesének jelképe Yneven, s a világ minden táján az egyik legkelendőbb árucikk. Egy-egy százezer aranyat is megadnak. Nem csoda hát, hogy fegyveresek tucatjai őrzik az emír kertjét a rózsátólvajtól.

Abu Baldek Shibara emírség

Abu Baldek elpártolt nagyvezíre telepedett le itt lázadó seregével még évszázadokkal ezelőtt. Az ország kezdetben rablóhadjáratokból tartotta fenn magát, de ezzel Abadana közelsége miatt hamarosan felhagyni kényszerült.

Az emírség ma al Abadana kicsinyített, s bizony sokkal gyarlóbban megszervezett mása. Fővárosa, Habira rabszolga-kereskedelméről nevezetes. A rabszolga-kereskedések inkább az előkelő ékszerüzletek hangulatát idézik, semmint el Sobira piaciét. Ehelyt fürdetett, tiszta ruhába öltöztetett, minőségi „árut” talál az érdeklődő – és ami a legfontosabb, az itt vásárolt rabszolgák üzleti értelemben véve is „tiszták”, nem fordulhat elő, hogy a tulajdonoshoz idővel beállít egy rokon vagy ismerős a vásárolt „portéka” szabadságjogait firtatni.

Habirában külön üzletág a rabszolgák tanítása: számtalan mesterségre, szakmára kiképezik őket. A vevő úgy vásárolhat, ahogyan a hétköznapi árukkal tenné: ha kéjnt, fegyverforgatót, szakácsot vagy bármi effélét szeretne, csak felkeresi az arra szakosodott rabszolga-kereskedést. Kétségtelen, hogy Habirában drágább a rabszolga, mint máshol, de se baj, a város a hasas erszényű vásárlók igényeinek kielégítésére rendezkedett be.

el Qusarma sejktség

Maga a titokzatosság; nevéhez az ismeretlenség, a rejtély képzete társul. A Shealból eredő Shibara forrásvidékén terül el, földje nem sivatag vagy szikár sztyeppe, hanem burjánzó őserdő. Irigylt gazdagságát főként a Shibarán leúsztatott fának köszönheti, ami a dzsaddocknál méregdrága és soha nincs belőle elég. El Qusarmáról keveset tud a világ, utazó nemigen járt odafenn, s lakói – kik magasabbak és erőteljesebb testalkatúak, mint a többi dzsad – jóval kevésbé beszédesekek.

al Hidema emírség

A karavánutak közismert végállomása; kiterjedt oázis a „mélysivatag” határán. A Fayumával rokon, a nomád életmódot feladó Kharami törzs alapította majd két évszázaddal ezelőtt. Jó kapcsolatot tart fenn a három legnagyobb vándorló törzsszel,





a velük folytatott kereskedelemről él. Bár örökös háborús zónában, a három törzs területeinek találkozásánál fekszik, közismert semlegessége szavatolja biztonságát.

Feltételezhetően szoros kapcsolatban áll a dzsádok által rettegett és gyűlölt Fayuma törzssel, sőt, gyanítható, hogy rablásra bujtogatja őket, amiből utóbbi orgazdaként nem kevés hasznot húz.

Kisebb sejkiségek

A kisebb, egy-egy oázist jelentő sejkiségek száma a Taba el Ibarában száz fölé tehető. Legtöbbjük a karavánok kiszolgálásából, s a helyi kézműipar termékeinek eladásából él. Nem egy közülük kereskedik a nomád törzsekkel is, és bizony gyakorta az orgazdaság vádjá sem alaptalan.

A mélysivatag

A dzsádok mélysivatagnak nevezik a Taba el Ibara lakatlannak vélt, feltérképezetlen területeit. A mélysivatagban nem vezetnek karavánutak, ha akadnak is oázisok, azokat nem lakják – legálábbis emberek nem, az biztos. A homoki elfek, az Ősi Nép, s ki tudja, miféle szörnyetegek földje ez. Ember nem merészkedik oda be, talán csak a vándorló törzsek – bizonyíthatóan közülük is csak a Fayuma –, no meg persze olykor egy-egy kalandozókból álló csapat.

Bayadi és Haszra törzs

A két legnagyobb, nomád életmódot folytató dzsád népcsoport. Vándorolnak a sivatagban, néhány hétnél, hónapnál tovább nem maradnak egy helyen. Csak általuk ismert oázisokat keresnek fel az ott termő növényekért, titkos, betemetett kutakból isznak ott, ahol más szomjan halna.

Tevéket tartanak, a húsukat eszik. Olykor felkeresnek egy-egy lakott települést, zsákmányolt, vagy maguk készítette ingóságokat fegyverre, fémtárgyakra cserélik. Szikarak és szívósak, remek fegyverforgatók.

Mindkét törzs elegendő harci erővel rendelkezik ahhoz, hogy ne jelentsenek számukra veszélyt a sivatagban kóborló kisebb rablóbandák, s mindkettő többé-kevésbé tiszteletben tartja a civilizált települések sérthetlenségét. Leginkább csak egymás harcosaitól kell tartaniuk. Örökös háborúságban állnak ugyanis egymással a titkos kutak, és lakatlan oázisok tulajdonjogaért. Az ellenségeskedést a városokban, oázisokban élő dzsádok nemigen tapasztalják, legfeljebb a karavánok sínylik meg olykor.

Fayuma törzs

Irtózat, gyűlölet és rettegés övezi őket a dzsádok között, még a másik két nagy törzs harcosai is kitérnek előlük. Szívósak –

mondják, hetekig bírják víz nélkül – és kegyetlenek; nem ismernek törvényt és erkölcsöt. Elpusztíthatatlan, gyakorlott harcosok. Fekete ruhájukban, tevéik hátán olykor előbukkannak a mélysivatagból, oázisokat rabolnak és irtanak ki, majd távoznak oda, ahová egyetlen hadsereg sem merészeli követni őket.

Senki sem ismeri náluk jobban a Taba el Ibarát. Ellenállnak a legádázabb homokviharnak, és megellik a vizet, bármily mélyen rejtőzik is a homok alatt. A közhiedelem szerint egyetlen ellenfelük akad a senki földjén: a homoki elfek.

Homoki elfek

A területet egykor uraló elfek elkorcsosult, bosszúszomjas utódai. Nemes fajuktól való eltávolodásukat mi sem bizonyítja jobban, mint hogy föld alatt laknak, a sivatag talapzatát adó sziklákba vájt járataikban. Válogatás nélkül gyűlölnék mindenkit, aki beteszi a lábát egykori földjükre, talán még önmagukat is, amiért idáig sülyedtek.

Tökéletesen alkalmazkodtak új környezetükhöz, a sivataghoz. Misztikus képességeikkel uralják a homokot: tölcsérré változtathatják a betolakodók lába alatt, vagy heves viharban zúdítják rájuk, hogy a szél csendesülésével csak fehérre csiszolt csontjaik árulkodjanak sorsukról.

Beszélik, az utazó lába előtt nőnek ki a homokból, a karaván akár lépésnyi távolságban is elhaladhat mellettük, ha akarják, észrevétlenül maradnak. Mesélik, senki nem mozog náluk gyorsabban a sivatagban, nem süppednek bele a homokba, s lábuk nyomot sem hagy a homok felszínén. Ki tudja, talán csak legenda az egész?

Az Ősi Nép

A mélysivatag határán különös, ősi romokba botolhat az utazó. Háromszög alaprajzú oszlopcarnokok csonkjai, irdatlan, faragott kövekbe. Ha táborot ver közöttük, éjjel rémálmok gyötrik, gonosz hangok suttognak a fülébe. A Shibarán lehajózó el Qusarma-i fakereskedők olykor bronzbőrt, mélykék szemű embereket látnak a folyó partján, egyesek esküsznek rá, ők emelték egykoron a furcsa épületeket.

Ez volt a Taba el Ibara, kalandozó. Markold meg a kardod, még szorosabban az erszényedet, s lépj át az erioni térkapun al Abadanába. Nyüzsgő tömeg, ricsaj fogad majd, jobbra a bazár, balra a legendás Hanakma fogadó vár. Észak felé, a város határán túl dűnék végtelen sorai hullámanak – bízzunk benne, hogy nem nyelnek el örökre, mint előttem annyi hozzád hasonlót. Ha esetleg rábukkansz csontjaikra, mormolj el felettük egy imát Dartonhoz!

Nyúl

TÉRKAPUK

1. RÉSZ: NAGY TÉRKAPU-HÁLÓ

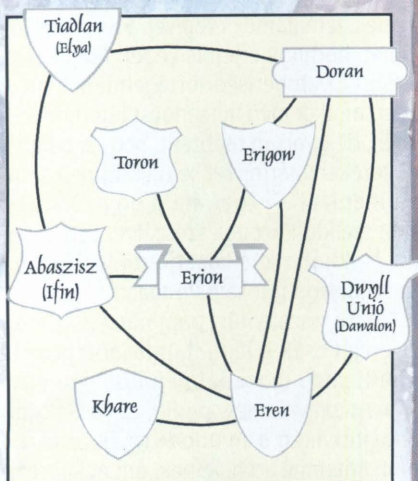
Térkapuk kezdetektől fogva léteztek Yneven: a krónikák már a Kyr Birodalom idején is említést tesznek róluk. Napjainkban számtalan térkapu köti össze a világ távoli tájait; némelyik nyilvános, de a legtöbb csak valamely szervezet, rend, klán tagjai számára elérhető. Akadnak mindemellett titkos, vagy éppen elfeledett kapuk is.

Az Ynev legfontosabb városait összefűző rendszert Nagy Térkapu-hálónak nevezzük. Ezek a kapuk – az egy shadonitól eltekintve – nyilvánosak, azaz, bárki igénybe veheti őket, származásától, hovatartozásától függetlenül.

Északon Doranból származott az idea, hogy keltsék életre az egykori kyr térkapu-rendszert. Mivel a nagy északi városok sorra az egykori kyr települések romjain épültek, az út járhatónak látszott. Néhány éves kutatómunka után az Enraweli Tudástárban rábukkantak a szükséges mágikus formulákra, s újabb néhány esztendő múltán Vinídius Artamora késői tanítványai megnyitották az első feltámasztott térkaput Doran és Erigow között. Sokáig homály fedte az indokot, vajon mi érdeke fűződött a tudvalevőleg ritkán jótékonykodó varázslóvárosnak a töméntelen energiát és aranyat felémésztő műveletre, de napjainkra már világossá vált, hogy számítói politikai szándék vezette. A térkapu-háló rövidesen Észak-Ynev politikai és gazdasági vérkeringésévé vált, egyetlen valamirevaló állam sem engedhette meg magának, hogy elszigetelődjön. Doran mágusai pedig – akik időközben a térmágia ezen formájában felnőttek kyr elődeikhez, s többé nem szorultak rá az ősi romokra, hanem ott nyitottak kaput, ahol kívántak – az árat nem aranyban, hanem politikai befolyásban kérték. Mivel Északon egyedül Toron volt képes saját erejéből csatlakozni a háléhoz, a varázslóváros rövidesen a legmeghatározóbb politikai tényezővé vált a térségben. Mint Riel Talera toroni herceg keserűen írja: "Észak politikai szövvénye akár a pókháló, s közepén a jóllakott, elégedett pók... Doran".

Délen a Pyarroni államközösség a kezdetektől fogva élt a kapuk előnye-

ível. Egészen más módon, s más idea szerint építette ki a maga hálózatát (de ezt a cikk 2. részében, a RÚNA következő számában tárgyaljuk). Mikor feltámadt az igény az északi és a déli rendszer egyesítésére, a két kiváló politikusokat tömörítő varázslóiskola tárgyalásokba kezdett. A kezdeti vizályok és a kapcsolatteremtés története nem tartozik ide, elegendő annyit tudni, hogy az egyezményben mindkét fél el-



érte célját. A kiterjedt északi háló használat mellett döntöttek, amit Pyarron délre nyíló kapukkal egészített ki. Új központul a földrajzilag is közepén fekvő Eriont határozták meg. Az egység értelmében a térkapuk rendelkezési jogát átadták azon országoknak, melyek területén állnak; azok kedvük szerint megnyithatják vagy lezárhatják az átjárást, s meghatározhatják a kapuk használatának feltételeit. Így érte el a Nagy Térkapu-háló a mai formáját.

A Háló kapui általában két-három emelet magas ikerboltívek; szélességük akár szekerek átjárását is lehetővé teszi. Az egyik boltíven távoznak, a másikon érkeznek az utazók. A kapuknál megerősített őrség áll, felügyeli a közlekedő tömeget, beszedi a kapupénzt, alkalomadtán átvizsgálja a málhát és a szekereket, átkíséri a kereskedőket a közeli vámházba. Egyes városokban kifejezetten tiltják a kapukon keresztül folytatott kereskedelmet, máshol csak

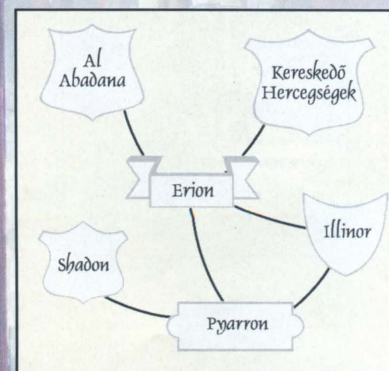
Indulás				VÁROS	Érkezés			
gyalogos	lovas	málha	szekér		gyalogos	lovas	málha	szekér
1a	1a	2a	4a	TIADLAN	1a	1a	1a	2a
–	–	1a	2a	DORAN	–	–	1a	2a
25a	25a	25a	TILOS	ERIGOW	20a	20a	TILOS	TILOS
2a	4a	5a	8a	TORON	3a	5a	5a	8a
–	–	1a	5a	ERION	–	1a	2a	5a
1a	1a	1a	2a	ABASZISZ	–	–	1a	3a
–	–	TILOS	TILOS	DWYLL	–	–	TILOS	TILOS
1a	–	2a	5a	EREN	1a	–	2a	10a
–	–	2a	15a	KHARE	–	1a	1a	1a
–	–	1a	5a	ERION	–	1a	2a	5a
5a	5a	5a	5a	PYARRON	–	–	1a	2a
1a	1a	1a	2a	AL ABADANA	–	–	–	–
–	–	–	–	KERESK. HERCEGS.	–	–	–	–
–	–	–	2a	ILLINOR	–	–	–	–
KÜLÖNLEGES				SHADON	ENGEDÉLLEL			

tetes kapupénzzel sújtják. Jó példa Erigow, ahol a kapu a belsővárosba nyílik; ott a kereskedők málhásállatait, rozoga szekereit nem szívesen látják. Nemesi származásúaknak természetesen engedélyezik, hogy áthajtsanak hintóikkal.

A kapuk külseje, díszítése, a hozzájuk kapcsolódó épületek mindenütt mások; az adott tájegység kívánalmait, ízlését követik. Akadnak elrendezésből adódó különbségek is. Doranban, ahol három kapu áll, minden boltívpárt külön-külön helyeztek el, azaz három kapun érkeznek és három távoznak az utazók. Erionban az induló boltívek egymás mellett sorakoznak félkaréjban, s bárhonnan érkezik is az utazó, ugyanazon az egyetlen kapun át lép be a városba. Shadonban, ahol a kapu használatát Domwick egyházának engedélyéhez kötött, a térkaput valószínűleg erővel ővezi.

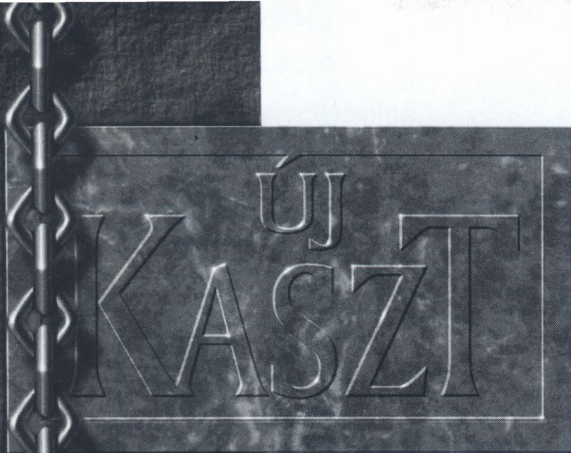
A térkapukat vigyázó igazi örök a kapu működését felügyelő varázslók. Sok helyen külön klánt alkotnak; tisztelettel vegyes félelem övezi őket, titkaikat féltékenyen őrzik, apáról fiúra

adják. Annak a néhány varázslónak a leszármazottai, akiket annakidején Doran és Pyarron mágusmesterei kitáncoltak a kapuk kezelésére. Egymással laza kapcsolatot tartanak fenn, a két varázslóvárost végtelenül tisztelik, de



elsősorban országuk uralkodójának engedelmességek. Helyzetük kiváltságos, gyakorlatilag a törvények felett állnak és sérthetetlenséget élveznek, hiszen nehezen pótolhatók.

Nyúl



Antoh a vizek, tengerek, viharok istennője a Pyarroni istencsaládban. Szeszélyes, kiszámíthatatlan, akár az általa uralt tenger, s vad, mint a vihar, melyet megidéz. A víz sok filozófiában a kettősség jelképe, akár ellentéte, a tűz. A víz nélkülözhetetlen, ahol nincs, ott élet sincs – ugyanakkor gyilkos, pusztító áradat, ha energiái elszabadulnak. A csendes, sima víztükör a béke és harmónia szimbóluma – a szél korbácsolta hullámok, szilaj habok a vadság, az elemi erő üzenetét hordozzák.

„A víz felőrli a legkeményebb sziklát, elsüllyeszti a leghatalmasabb gályát is. A víz nem más, mint maga az erő” – vallják Antoh papjai, és senkinek nincs oka kételkedni igazukban. Aki tisztában van a hajózás veszélyeivel, jól tudja, hogy a tengerek úrnőjét nem tanácsos magára haragítania. Különösképp félnek a nagyobb vizektől azok az utazók, akik nem jártasak az úszás „művészetében” – hiszen Yneven ezt nem tanítják meg mindenkinek. A hajóra szállók ezért gyakorta áldozatot mutatnak be útjuk előestéjén a viharok hozójának, bízva abban, hogy a fohász meghallgatásra talál. Antoh azonban nem mindig figyel fel rájuk, sőt, sokszor ha meghallja is, nem törődik vele. Rettegjék csak a halandók a vizek erejét, ne reméljék, hogy apró-cseprő áldozataikkal befolyásolhatják egy istennő akaratát. Ritkán fordul elő, hogy Antohot papjain kívül bárki is jobb belátásra tudja bírni, ha egyszer egy hajónak a látványos pusztulás sorsát szánta. Az istennő, ha kedve épp úgy hozza, inkább örömét leli az elszánt, vakmerő hajósokban, akik dacolva a veszéllyel, nap mint nap kifutnak a tengerre anélkül, hogy lépten-nyomon jó időért könyörögnének. A tapasztalt tengerészek nem pusztá víztömegnek tartják a tengert, magát az istennőt látják benne. Nem is Antohhoz, egyenesen a tengerhez szólnak – tudják, szavuk ugyanúgy célba talál. Ezeket a bátor hajósokat kedveli az istennő, ám ez nem jelenti azt, hogy csupán tréfából

ne szabadítana rájuk végzetet hordozó vihart. Esetenként ez korántsem a harag, inkább az elismerés jele. A vihar szinte soha nem olyan erős, hogy minden reményétől megfossza a hajóst. Antoh ilyenkor játszik, akár egy gyermek. Figyeli a tengerjárót, miként áll helyt a megpróbáltatásokban, miként fordítja szembe tudását és kitartását a szelek, a hullámok erejével. Élvezi a küzdelmet, bárhogyan érjen is véget. Meglehet, volt idő az emberiség történelmének hajnalán, amikor még versengést látott mind ebben, de gyorsan ráébredt, hogy a halandók törekény járművei semmiképpen sem kerülhetik el a véget, ha ő úgy kívánja. Sokat szelídült azóta a szeszélyes úrnő. Ma már csak játszik, s kacag a halandókon. Ám szilajsága mit sem változott.

Furcsa viszony fűzi papjaihoz is. A tenger erejét csak a leghatalmasabb papok törhetik meg igazán, így hiába van egy hajón Antoh valamely papja, ez korántsem biztosíték még a nyugodt révbéérésre. Antoh hatalmat ad híveinek, ám nekik sem engedheti meg, hogy korlátlanul uralmuk alá hajtsák a tengert – ezt pusztán istennőjük közvetlen segítségével tehetik meg. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy bár számos olyan hajó süllyedt már el viharban, melyen Antoh-pap utazott, arra még nem volt példa, hogy ő maga ne élte volna túl a katasztrófát, s ne került volna biztonságosan a partra. Antoh papjai kissé kilógnak a többi pap sorából, hiszen gyakorta állnak „világi” személyek közvetlen alkalmazásában. Kereskedők, utazók, hadvezérek, esetleg halászok nap mint nap hozzájuk fordulnak támogatásért, ha vízre kell szállniuk. Így igen sokan nem is templomban szolgálnak, hanem hajókon: kapitányok, gazdag kereskedők, tengeragyok mellett. Segítik a hajózást a Quiron-tengeren és a Gályák Tengerén éppúgy, mint a kontinenst ölelő vizeken.

Ha egy Antoh-pap mégis kalandozni kezd, szeret a szabadban, folyók, tengerek

mellett utazni. Gyakorta szegődnek harcosként hajókra, netán hadiflották tisztjeiként járják a világot. Értenek a fegyverforgatáshoz, jártasak a tengeri küzdelmekben, általában a hajózás minden területén megállják a helyüket. Mágiajuk segítségével lesújthatnak az ellenséges hadakra, a vizeket fordítva ellenük. Befolyással bírnak a szárazföldi viharok felett is, érdekeik szerint szólítva őket (pl. hátráltatva a felmentő csapatok érkezését, vagy éppen ellenkezőleg, megakadályozva a várostromot, amíg segítség nem érkezik).

Antoh szent szimbóluma villámot idéz, színe mély ezüstkék, akár az óceánok vízükre verőfényes időben.

Képzettségek

Az általánosságokban leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek az 1. TSZ-en:

3 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
Időjóslás	Mf
Térképészet	Af
Vadászat/halászat	Af
Úszás	Mf
Hajózás	Mf
Csomózás	Af

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzettség	Fok
2.	Kötelekből szabadulás	Af
3.	Csomózás	Mf
5.	Térképészet	Mf
7.	Kötelekből szabadulás	Mf

Az Antoh-pap fegyvertára

Az Antoh-papok harcértéke megegyezik a Pap kasztnál leírtakkal. Szinte sosem látni rajtuk nehéz vérteteket, hiszen ezekben úszni még ők sem tudnak. A bőrpáncélokat már szívesebben felveszik, bár ezek is megszívják magukat vízzel, s elnehezülnek. Leginkább vértet nélkül érzik jól magukat, jóllehet ők is tudják, hogy egy-egy összecsapásban néha kifizetődik a kényelmetlenség. Kedvelt fegyvereik „hétköznapi” megfelelőit hajók is használják: háló, szigony, csáky. Ezek mindegyikével jól bánnak, noha tengeri ütközetekben gyakran inkább rövid, széles pengéjű kardot forgatnak, pajzs nélkül, mivel ez szűk helyen előnyösebb. Fegyverdobás képzettségük általában szigonyra vonatkozik, ám a hajítótőr használatát sem ritka.

Különleges képességek

Antoh papjai az Élet és Természet szféráinak varázslatait használhatják, de isten-nőjük több különleges képességet is biztosít számukra. Ily módon a tengerek és viharok fölött nagyobb a hatalmuk, mint amilyenrel egy hasonló szintű, Természet szférát ismerő egyéb pap rendelkezik. A Vízfakasztás varázslatot naponta egyszer Mana-pont befektetése nélkül alkalmazhatják. A Vihar és Időjárás ellenőrzés varázslatok időtartama kétszerese a leírtaknak, ha azokat az Antoh-pap nyílt vizen (tavon, folyón vagy tengeren) alkalmazza. Megkapják ezen kívül a

boszorkánymester Természeti mágiájának három varázslatát, a Jégverést, Szél irányítást és Szökőár teremtést. Ezeket az ott leírtaknak megfelelően használhatják, de csak nyílt vizen. A fentiekből is látszik, hogy az Antoh-pap hatalma nagyobb, ha folyón, tavon, vagy tengeren alkalmazza varázslatait. Mindezeket felül a 8. TSZ-en megkapják a Vízválasztás képességét, amit he-tente egyszer alkalmazhatnak, folyón vagy kisebb tavon. Ez annyit jelent, hogy pusztá koncentrációval megállíthatják a folyó futását, vagy száraz területet nyithatnak a tavon – tehát átkelhetnek.

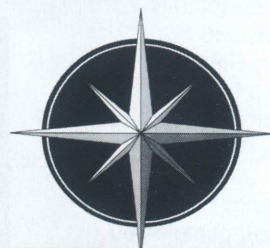
Kovi



JELMAGYARÁZAT



M.A.G.U.S.



VILÁGLEÍRÁS



AD&D



YNEV



BESTIÁRIUM

LYENNARA

Lyennara

Előfordulás: lásd a leírásban
Megjelenők száma: lásd a leírásban
Termet: E
Sebesség: változó
Támadó érték: 45
Védő érték: 135
Kezdeményező érték: 25
Célzó érték: 35
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 98
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: 180
Méregellenállás: 19
Pszi: lásd a leírásban
Intelligencia: Kiemelkedő (19 illetve 20)
Max. Mp: 160
Jellem: Rend, Élet
Tapasztalati pontok: 260

Vitatható, hogy a most leírásra kerülő lények valóban a Bestiárium, s nem a Pantheon fejezetbe illenek-e. Sok tulajdonságukban, képességeikben, gondolkodásmódjukban azonban annyira eltávolodtak már egykori emberi voltuktól, hogy bemutatásuk helyénvalóbbnak látszik itt.

A kyr birodalom bukását követő zűrzavar nem csupán a szervezett civilizációk, de a tudomány hanyatlását is jelentette – többek között a mágia számos formulája, metódusa veszett el hosszú időre Ynev számára. A varázslók azonban ekkor sem hagytak fel kísérleteikkel, e korszak is büszkélkedhetett jeles elmékkel, kiemelkedő tehetségekkel – noha számuk jóval kevesebb volt, mint anakelőtte.

Az egykori Keilor tartomány területén, kicsiny, eldugott erősségben dolgozott együtt hat varázsló, akik az anyag és a mágikus energiák mélyebb összefüggéseit kutatták. A vár maga nem jelentett volna nehézséget egy komolyabb ostromló seregnek, de elegendő védelmet nyújtott (különösen lakói mágijával megtámogatva) a portyázó bandák ellen. Így a kor viharos eseményeitől viszonylagos biztonságban, elszigetelve dolgozhatott együtt a maroknyi, tudásra szomjas kyr. Vezetőjük – meglepő módon – nő volt, neve Lyennara. Igazi értékét nem is annyira tényleges ismeretei, mint inkább szellemes elméletei, újszerű ötletei jelentették. Ő volt az, aki egy napon felvetette: kísérlejk meg az anyagot mágikus energiákká alakítani úgy, hogy az eredeti forma megmaradjon – azaz az energiát szójék anyaggá. Az így átalakított anyag tehát teljes egészében energiává válna, s ezáltal előnyös tulajdonságok sokaságát nyerné. Nem árthatnának neki az elemek és a fizikai erő sem. Elképzelése halatán társai elgondolkodtak, azután belefogtak a kísérletekbe. Szinte elhanyagolhatónak látták az esélyt a sikerre, ugyanakkor bíztak Lyennara megérzéseiben.

Több éves munka után be kellett látniuk, a terv megvalósítása ebben a formában lehetetlen – az energia tiszta formájában szertefoszlik, nyers alakjában nem maradhat fenn az univerzumban. Hatuk egyike, Rymear javasolta, hogy anyagi váz felhasználásával dolgozzanak tovább, hátha így rábukkannak a megoldásra. Rymear nem tévedett, a kísérletek sikerrel végződtek. Az így átalakított tárgyak nem koptak, nem veszítették el színüket, az idő szinte nyomtalanul szállt el felettük. Az elemek és a fizikai erő alig tett kárt bennük. Ez az eredmény számos varázslót egy életre elégedetté tett volna, ám a kyrek többre vágytak. Ha a kidolgozott varázslat alkalmazható tárgyakra, hatnia kell élőlényekre is, pusztán a Személyes Aura védelmét kell megszüntetni...



A következő állomás tehát a növények és állatok szöveteinek átalakítása volt. Sokkal több problémával találták szembe magukat, mint eleinte feltételezték, ám a kitartás meghozta gyümölcsét. A lázas munkával töltött év alatt számos, különböző mértékben átalakított fajt hagyományoztak Ynevre (jobbára akaratlanul), ezek egy része napjainkban is létezik (ilyen például a Ginsour). A létrejött fajok teste más-más arányban állt energiából és anyagból, így tulajdonságaik is eltérőek voltak. Az sem volt mellékes, hogy a rakározott energiát felszabadíthatták-e valamilyen formában, vagy egyáltalán tudatában voltak-e önnön különlegességüknek.

Egy év kutatásai alapján Lyennara úgy döntött, emberi test is alanya lehet az átalakításnak – ez megnyithatná az utat egy új, tökéletesebb faj megjelenéséhez. Az egyre bővülő tudás birtokában a terv nem látszott megvalósíthatatlannak, a varázslók lelkesen láttak hát a nehézségek elhárításához. Több hónap elteltével azután úgy vélték, elkészültek a végső tervvel. Mi sem látszott természetesebbnek, mint hogy önnön magukon próbálják ki a kidolgozott metódust. Elért eredményeiket gondosan papírra vetették, hogy esetleges kudarcukból okulhasson az eljövendő nemzedék – a kötet a Substraat et Magii címet kapta. A műről nem készült másolat, az eredeti sorsa pedig bizonytalan – legtöbbször úgy tartják, mindmáig alkotóinak birtokában van. A főlíás befejezése után nyomban megkezdtek az átváltoztatás műveletét.

A szükséges formulákat gondosan papírtekercsekbe foglalták, hogy megidézésük ne eméssze el energiáikat. Jól tudták, ha valami netán balul üt ki, csak frissen, erejük teljében lehet esélyük elkerülni a pusztulást.

És elérkezett végre a rég várt pillanat, melyben hat ember megváltoztathatja a világ rendjét. Megszületésre várt egy új faj, mely uralma alá kényszerítheti az egész kontinenst, ha minden az elképzeléseknek megfelelően alakul. A teremtő és átforgató mágia magában hordozta egy tisztább, ugyanakkor kegyetlenebb jövő ígérését... s a kísérlet sikerült.

Hat emberfeletti ember állt immár a vár dísztermében, hat lény, ismeretlen képességekkel, hatalmas tudással, az anyag és mágia egyesülésének gyermekeként. Külsőleg mit sem változtak. Új megjelenésük csaknem minden szempontból ugyanolyan volt, mint annak előtte, ám az anyagi test szaporodásra már nem volt képes. Átalakult az asztrális és mentális is. Egymás után mállottak le az emberi vágyak, érzelmek rétegei, az asztrális való szinte teljesen megsemmisült. Kristálytisztá logika és jéghideg értelem irányította a hat teremtményt, akik csak nyomokban ismertek rá önnön mivoltukra. Emlékeik megmaradtak, ám jórészt érthetlenné lettek – a teremtmények visszatekintve kíváncsian látták mindazt, ami addigi életük volt. Nevetséges, primitív vágyak és célok kusza fonatának tartották csupán, melyet, miként az állatok viselkedését, átláttak ugyan, de a hajdani motivációk mit sem jelentettek már. Emberségük illetén elvesztése azonban nem sújtotta le őket, hiszen nem érezték hiányát. Ám hiába váltak pusztán mentál irányítású lények, tudatuk nem ért el magasabb szintet – bár gondolataik kristálytiszták, logikusak, állításaik pedig meggyőzőek, vitathatatlanok voltak, elvesztették az intuíciónak képességét s a továbblépéshez nélkülözhetetlen lelkesedést. Korábban megszerzett tudásuk egyre rejtettebb összefüggéseit fedezték fel, minden hajdani elméletet végtelen pontossággal kidolgoztak, ám igazán áttörő eredményeket soha többé nem értek el.



Lyennara volt az egyetlen, aki valamelyest megőrizte „emberi” alkotóképességét. Felismerte, hogy mohó tudás- és hatalomvágyuk olyan zsákutcába vezette őket, melyből immár soha nem juthatnak ki. Gyakorlatilag örökéletűvé lettek, s hihetetlen hatalom birtokosaivá. Csakhogy a hatalom semmit sem jelentett már – hiszen nem vágytak rá többé, mint ahogy nem vágytak semmire, aminek megszerzésére lehetőséget nyújtott e hiábavaló hatalom. Az erősségben maradtak hát, feledve nagyratörő, hódító terveiket. Belátták, mohóságukban mindazt elvesztették, amiért harcolni lett volna érdemes. Céljuk egykor szentesítette az eszközt. Lám, kezükben immár az eszköz, ám szertefoszlott a cél. Lelkük azonban mentes volt minden gonoszságtól, így tudták, ha saját magukon nem is, másokon még segíthetnek. A káosz tengerében fuldokló világ tán soha nem érezte nagyobb szükségét józan értelemnek, alkotó energiának, mint akkor. Hosszú, sivár évek után úgy döntöttek hát, hogy frissen szerzett képességeikkel és tiszta tudásukkal Ynev lakóinak életét, sorsát szolgálják. Ekkor azonban már olyannyira távol érezték magukat egykori mivoltuktól, hogy vezetőjük, Lyennara nevét vették fel fajuk megjelölésére, az ember helyett.

Lyennara egyéniségének hála, az egykori kyrek alkotóképessége nem foszlott maradéktalanul semmivé. Egykor megszerzett tudással és kristálytisztá gondolatmenetükkel szinte bármely „emberi” problémát képesek voltak megoldani, legyen az politikai avagy tudományos. Mágijukat tovább fejlesztették, kidolgoztak néhány olyan mozaikot, mely csak ő általuk vagy csak önnön testükön működött. Megtartották emberi életükben megszerzett képzettségeiket, harci tudásukat és fizikai tulajdonságaikat is. Így a mai fogalmak

szerint mindjárt 16. TSZ-ű varázsló. Az egyszerűség kedvéért Lyennara tulajdonságai alapján került kitöltésre az összefoglaló táblázat. Az egyes adatok személyenként persze különbségeket mutathatnak, de nagy vonalakban mindenképpen követik a leírtakat. Mivel a hajdani kyrek teste csaknem kizárólag mágikus energiából áll, sok támadási forma másképp hat rájuk, mint a közönséges élőlényekre. Táplálékot és vizet is nagyon keveset vesznek magukhoz, legfeljebb egyszer-kétszer havonta, az anyagi ház fenntartásához. Az idő múlása érzetetlenül hagyja testüket, azaz nem öregsznek. A metamorfózis idején harmincas éveik végén jártak, így koruk most sem tűnik ennél többnek. Az elemi mágia csak akkor sebezhet testükön, ha a normál sebzés azonos elemtől azonos körben meghaladja az 50 Sp-t. A tényleges sebzés ebben az esetben is csupán az (okozott Sp-50)/2 képlet alapján számolható. Kizárólag mágikus fegyverek sebzik őket, az okozott Sp-k ebben az esetben is feleződnek, még esetleges túlütéskor is. Szervezetük mérgeknek is ellenáll, hiszen azok alapvetően más jellegű lények számára készülnek. Az asztrálmágia egyáltalán nem hat rájuk, mentális ellenállásuk pedig oly erős, hogy szinte lehetetlen áttörni. Igazán komoly Fp illetve Ép veszteséget tehát nemigen okozhat rajtuk egyszerű eszköz vagy mágia. Rendkívül sebezhetőek azonban, ha valaki a Kisajtolás diszciplínát alkalmazza környezetükben. Ez ugyanis energiát szakít ki testükből, mely sokkalta érzékenyebb az ilyesmire, mint bármely természetes forrás. Ilyenkor tehát a Kisajtoló csak e különleges lényekből csapolja le az energiát, környezetében másnak nem esik bántódása – a lyennarának viszont háromszoros sebzést okoz az energiaelvonás. Eme gyengeségüket persze senki nem ismerheti, mint ahogy a hat személy kiléte is rejtély.

Emberi fogalmak szerint mesterfokú kyr Pszi használók voltak valamennyien, ám pszi képességeik jelentős átalakuláson mentek keresztül a metamorfózis után. Ismert diszciplínáik bár ugyanazok maradtak, mentáltestük olyannyira megerősödött, hogy gyakorlatilag végtelen Pszi-ponttal rendelkeznek. (Ez persze ténylegesen nem így van, de mivel Pszi energiáik két pihenéssel töltött időszak között semmiképpen nem fogynak el, legfeljebb extrém mennyiségű, 1000 Pszi-pont körüli felhasználás esetén, az állítás helytálló.) Segítségével gyógyítani is képesek magukon, bár ez több lépést igényel. Mivel testük jelentős részét mágikus energiák alkotják, Mana-pontjaikkal Fp-iket és Ép sérüléseik nagyját is meggyógyíthatják. Utolsó három Ép-jük minden esetben az anyagi test része, ez Mana-pontok befektetésével nem gyógyítható, kizárólag hagyományos úton, vagy papi mágia segítségével. A Manát mindig aktuális Mana-pontjaikból használhatják fel, testük nem nyeli el a mások által rájuk bocsátott varázslatok energiáját. 16. TSZ-ű varázslóként 160 Mana-pont áll rendelkezésükre, és további 98-at „tárol” szervezetük. Ezeket is felhasználhatják, természetesen ebben az esetben Fp-ik csökkennek. Úgy kezelhetjük legkönnyebben a lyennerát, mintha Fp-i is Mana-pontok lennének. Amennyiben a Mana-pontok száma 98 alá csökken, ez a csökkenés már az Fp-it terheli. Így módon a Max. Mp-k száma tehát 160+98, azaz 258. Ha a Mana-pontok mennyisége nulla alá esik, ezt már az Ép-kból kell levonni. Az utolsó három Ép a mágikus energiák váza, az anyagi test része. Így tehát, mint már említettük, nem alakítható Manává, s nem is gyógyítható a többivel azonos módon. Mana-pontot e lények is a megfelelő Pszi diszciplínával gyűjthetnek, illetve alakíthatnak át Pszi-pontokból.

Feltétlen szólnunk kell még a kizárólag lyennerák által használható mozaikokról is. Számos efféle létezik, az alábbiakban kettőt ismertetünk. A leírt mozaikokkal a lyennarák kedvük szerint változtathatják meg testük alakját, csupán a térfogatnak kell egyeznie. Így kevés Mana-pont és rövid idő felhasználásával válhatnak alakot, ha a szükség, netán a hangulatuk megkívánja.

Hosszú éveken át más és más alakban járták Ynevet, hogy segídkezzenek az új birodalmak, városok kialakításában. Valódi mivoltukra soha nem derült fény, ha valahol már gyanússá vált hatalmuk, látszólagos fiataláguk és sebezhetetlenségük, sietve távoztak. Legtöbbször udvari tanácsadóként, seregeket támogató varázslóként szolgálták a sorra felbukkanó majd eltűnő államokat, országokat. Nemegyszer előfordult, hogy veszedelmes elveket valló, vagy a jövőbeli civilizációkra ártalmas birodalmak vezetői közé kerültek, majd ezt felismerve, saját eszközeikkel buktatták meg az államot. Kevesen voltak, de mindig a megfelelő helyen. Stratégiájukat összehangolták, időnként személyesen, gyakorta telepátikus úton folytattak megbeszéléseket. Északon és Délen egyaránt megfordultak, cselekedeteikről mégsem szólnak legendák. Fontosnak tartották, hogy elkerüljék a feltűnést, igyekeztek a háttérben maradni. Ritkán hajtottak végre kirívó, hősi cselekedeteket; jól tudták, kevesek kezében lehet oly értékes fegyver az idő, mint éppen az övékben. Nem hónapokkal vagy évekkel előre gondolkodtak, hanem évtizedekkel, évszázadokkal. A közönséges halandók rövid életében bekövetkező események hatásait nehéz volt pontosan kiszámítani, így egyes emberekre vonatkoztatva gyakorta tévedtek ők is. Mindazonáltal vitathatatlan, hogy jelentős szerepet játszottak a jelenlegi világ kialakulásában.

Ezer esztendővel ezelőtt egyiküket, aki épp Pyarron vezetőinek sorában munkálkodott, egy kráni fejdámsz – mindmáig tisztázatlan körülmények között – álmában meggyilkolta. A váratlan hír megdöbbenetette a megmaradt társakat. Még inkább visszahúzódtak, hárman közülük nyomban felhagytak a közvetlen beavatkozással járó tevékenységgel, s a tudomány szolgálatába szegődtek. Nem

is a mágia, inkább a történelem és a világegyetem összefüggései kötötték le őket. Többször elhagyták Ynev kontinensét, hogy a planéta egyéb szárazulatairól gyűjtsenek adatokat. Lyennara és Rymear azonban nem szakított a maga választotta küldetéssel. Dacolva a századok minden veszedelmével, tovább segítették világukat a békésebb jövő felé. Mostanság egykori társaik nyomát kutatják, hogy ismét megnyerjék támogatásukat.

Későn értesültek Amhe-Ramun, az amund istenség eljövételéről, így már semmit sem tehettek a katasztrófa elhárítására. Kettejük ereje nem elegendő, hogy szembeszálljanak a Dél-Ynev sivatagában testet öltött gonosszal – szükségük van a hajdani társakra is.

Mágia mozaikok:

Testsúly csökkentés

E: 1

Sebzés: –

Mp: 1/10 kg

Időtartam: 5 kör

Varázslás ideje: 1 kör

A varázslat segítségével egy kiszemelt tárgy tömege lecsökkenthető a mágia időtartamára. (Íly módon például könnyebben mozgítható.) A mágia két szempontból sajátos. Egyrészt hat a lyennarák saját testére is, mivel ennek anyaga különleges, s a varázslatot ezt figyelembe véve dolgozták ki. Segítségével tehát e lények önnön tömegüket is lecsökkenthetik, sokkal kevesebb energia ráfordításával, mintha a hasonló hatású Pszi diszciplínához folyamodnának. Másik furcsasága, hogy a tömegcsökkentésnek nincs határa, azaz egy tárgy gyakorlatilag teljes egészében tömeg nélkülivé tehető. (Természetesen ekkor felemelkedik és elszáll, hiszen a levegőnél is könnyebb lesz.) Az eljárás Mana-pont igénye 1 Mp minden megkezdett 10 kg tömegre. Ha a varázslat időtartama lejárt, a tárgy teljes tömege egy kör leforgása alatt visszatér.

Átalakulás

E: 1

Sebzés: –

Mp: 1/1 kg

Időtartam: 5 kör

Varázslás ideje: 1 kör

Ezzel a mozaikkal a lyennarák csak önnön testük átalakítására képesek. Segítségével bármilyen formát felvehetnek, melynek térfogata megegyezik a sajátjukkal. A létrejött forma nem csupán élőlény lehet. A varázsló testének mágikus energiái ugyanis bármilyen „mintába” beleszőhetők, az anyagi váz átalakítása kívánja a Mana-pontok jelentős részét. Az így létrejövő tárgy – anyagának köszönhetően – minden esetben mágikus lesz. Elképzelhető az élő és élettelen kombinációja is (a lyennara nyitott tenyere például hatalmas pajzsá alakulhat). A térfogatnak természetesen ebben az esetben is meg kell egyeznie az eredetivel. A sűrűség nem játszik szerepet, ezt ugyanis az energia szövéseinek módja határozza meg, miként az anyag egyéb tulajdonságait is. A varázslat meglehetősen energiaigényes – kg-onként 1 Mana-pont szükségeltetik hozzá –, de az előbbi Testsúly csökkentés mozaikkal ezen lehet segíteni. Amennyiben a két mozaikot együtt használja, a lyennara akár 9-12 Mana-pontért is új testet ölthet, persze csak egy rövid időre. A mozaikok időtartama Időmágiával a szokásos módon hosszabbítható meg.

Kovács Adrián

LOVAK



Ynev kontinensén hatalmas távolságokat kell leküzdeniük az utazóknak, s bár számtalan helyre juthatnak el mágia segítségével, előbb-utóbb mindőjüknek akad dolga lovakkal. Aki nem kifejezetten lóra termett alkat, vagy pusztán csak szereti a kényelmet, hintón, szekéren utazik, akinek a gyorsaság a fontos, nyeregbe ül. Igen ám, de miféle ló nyergébe?

Egy laikus számára az egyes állatok között talán a legfeltűnőbb különbség a szín. Meglehet, a köznép szerint a legtöbbször „barna”, ez azonban hibás nézet: barna ló nincs. Ezt a bizonyos árnyalatot pejnek nevezik, s különböző tónusai léteznek (pl. sötétpej, vöröspej). Ismeretes még sárga, szürke, fekete, illetve albinó fehér, egyes területeken tarka, foltos ló. A sokféle árnyalat némileg megnehezíti a tájékozódást, ám a pej lovat elkülöníti a sárgától fekete sörénye, farka és lábvége, a valódi feketét a sötépejtől pedig feketén pigmentált bőre és palaszürke patája. Persze, fekete ló sem csupán egyféle van, megkülönböztetnek hollófeketét, nyári feketét, stb.

A szürke ló születésekor még pej színű, szőre csak később nyeri el végső színét. Ha csak szürkés foltok tarkítják a szőrzetét, akkor tűzött vagy deres (almásderes, vörösdere). Mindezekon felül még számos változat létezik, a fakótól a borderesig, a vöröspejtől az arany-sárgáig, a zsemleszínűtől az acélszürkéig.

A valódi fehér ló igen ritka, ez ugyanis az albinó. Bőre halovány rózsaszín, szeme vöröses, a paták szaruja is inkább rózsaszínes, s teljes szőrzete hófehér. Meglehet, szép és különleges, mégsem ajánljuk senkinek, hiszen az albinók többnyire jóval rövidebb életűek, fáradékonyabbak, érzékenyebbek. Mégse keseredjen el az, aki „fehér” lovat szeretne: bőven akad a szürkék között olyan, amely megfelel igényeinek. Szőrük színe alapján joggal nevezi ezeket a köznyelv fehérnek, ám nem hiányoznak belőlük a pigmentsejtek, s mentesek minden albinó-hátránytól.

Az igazán gazdagok és az uralkodó osztály kedvéért kitenyészették a fehér szőrű, kék szemű fél-albinókat, amelyek már biztosan öröklítik tulajdonságaikat, és jobban tűrik a viszontagságokat, mint vörös szemű társaik, ám ezek sem olyan teherbíróak még, mint bármely más fajta ló, ezért általában csak parádékon és díszmenetekben használják őket. Ritkaságuk miatt természetesen értékük így is jókora, egy-egy szebb példányért a közönséges színű hűtások árának két-háromszorosát is elkérheti a kupec.

A fentiekén kívül még rengeteg szempont alapján vizsgálják a lovakat. A fogsorukat megnézve lehet következtetni korukra és egészségi állapotukra, sőt, egyes rossz szokásaikra is. Külön névvel illetik a fejalakulást (egyenes, félkos, kos, juh, csuka), a fejen lévő fehér foltot (tűzött virág, virág, csillag, orrcsik, hóka, tejfeles szá, szárcsa), a láb fehér színeit (harisnyás, csüdben

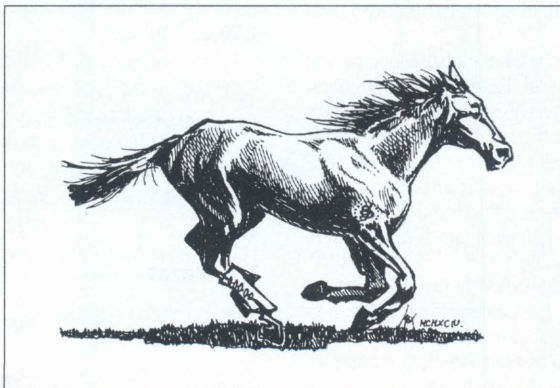
kesely, pártában kesely), s mindezek igen fontosak egy-egy hűtás szépségének megítélésében. A nyak, a hát és a far izomzata, felépítése befolyásolja a ló teherbírását, futásképesességét. A szűgy és a mar alakja, az ízületek állapota, a paták alakulása és a lábállás sok mindent elmond a hozzáértőnek a ló járásáról, képességeiről.

Egy átlagos ló 30-35 évet él. 2 éves koráig tekintik csikónak; azután kifejlett állat. Egy megerőltető feladatot végző ló úgy 12-14 éves korig bírja a mindennapos munkát, de ha gondosan, jól bántanak vele, akár 20 éves koráig is jó hasznát vehetik.

A lovakat általában a lócsiszárok – akik tulajdonképpen az Idomítás képzettség egy speciális ágát képviselik – tanítják be. A csiszármesterség is épp olyan mesterség, akár a többi, azaz szakmaként tanulható (Af 2 Kp; Mf 15 Kp; időigényes tanulmány!). Egy-egy állat kiképzése korántsem egyszerű és gyors feladat, hanem hónapokon, egyes esetekben éveken át tartó folyamat. Emberhez, esetleg istállóhoz szoktatás után a nyereghez, hámhoz, majd a teherviseléshez illetve vontatáshoz kell hozzászoktatni a csikót. Itt az ígás- és málhás ló idomítása többnyire véget is ér. Az utazólovaknak

eztán a különböző segítségeket tanítják meg. Segítségnek hívják összefoglaló néven a ló irányítását szolgáló mozdulatokat, parancsokat – ilyen például az szár mozgatása, a comb szorítása, a sarkantyú, a pálca használata, illetve vezényszavak, jelek. Egy egyszerű hűtást ezekhez bárki hozzászoktathat, aki alapfokon jártas akár a csiszár szakmában, akár az idomítás képzettségben. A harci lovak, különleges kalandozó-lovak betanításához azonban valódi szakértelem, komoly tapasztalat kell, tehát csak mesterfokon képzett csiszárok, idomárok képesek rá, s nekik is hosszú idejükbe telik.

A piacokon jobbára már kitanított ígás- illetve hűtások kaphatóak, ám jól vigyázzon az, aki idegentől vásárol! Ha maga nem ért igazán a lovakhoz, jobban teszi, ha szakember segítségét kéri. Tapasztalt, ravasz kupec az ócska gebét is képesek – rövid időre – jó áron eladhatóvá „fényesíteni”, ám a vásárlónak igen hamar csatlakoznia kell. Előfordulhat, hogy az állatnak viszonylag alaposabb megfigyeléssel sem lehet komoly hibájára bukkanni, mégis kellemetlen helyzetbe hozhatja új gazdáját. Az úgynevezett „rossz szokások”, melyekről az alábbi táblázat tájékoztat, többnyire apróbb jelekkel járnak, s ezeket igazi szakember felismerheti. Ha egy képzett vásárlónak elegendő ideje van az állat tanulmányozására, nagy pontossággal képes megállapítani a korát, erőnlétét, egészségi állapotát, kiképzettségét, vérmérsékletét, esetleges rejtett hibáit, netán különleges adottságait. Mivel az éremnek jelen esetünkben is két oldala van, ha valaki szerencsés, vásá-



rolhat átlagon felüli képességekkel és képzettségekkel rendelkező hátast is. A táblázat segítségével a KM meghatározhatja a vásárolt – talált, kapott, ne adj' isten lopott – lovak minőségét, szokásait, viselkedését. (1. táblázat.) A különböző képességeket persze erősen befolyásolja a ló fajtája. Erről ad tájékoztatást a 2. táblázat. A sebesség kilométer/órában, a súly kilogrammban, a napi táv kilométerben értendő.

Lépésben a ló megülése nem okoz különösebb gondot még képzetlen személynek sem. Ügetésben a sebesség a kétszeresére nő, de ezt az állat

legfeljebb négy órán át képes tartani. (Itt kezdődnek a problémák azok számára, akik nem tanultak meg lovagolni.) A könnyű vágót három, a vágót egy órán át bírja a ló. Ha valaki varázslattal teszi fáradhatatlanná hátast, akkor az a fenti értékek ötszörösét képes megtenni naponta. A viheto teher a lovason kívül elviheto súly, amivel a ló még vágózni képes – bár csak fél órán át. A max. teher azt a maximális mennyiségű súlyt jelenti, amivel a ló legalább lépésben képes elindulni. Ekkora terhelés mellett a lépést is csak négy órán át bírja, utána pihennie kell, különben összecuslik, illetve elpusztul. Ezek a súlyok mind málhára vonatkoznak – a ló által húzott szekér súlya (jó úton) ennek akár ötszöröse is lehet.

Érdekes összehasonlítani a különböző lovas kultúrákat felhasznált lószerszámok alapján. Ynev vidékein változatos formáit fedezhetjük fel a szerszámzatoknak, ám minőségük, díszítettségük majd' mindenütt utal a lovas rangjára, származására, szerkezete pedig a harcmódorra. A legmarkánsabb jellegzetességekkel alighanem a nyereg rendelkezik. Szórin csak a keleti barbárok és időnként az ilanoriak ülik meg a lovat. A nyereg váza többnyire fából készül, de használnak hozzá szarvasagancsot, bőrt is, bélsként pedig leginkább lószórt, esetleg nyírfakérget – természetesen mindenütt területi sajátosságokkal. A nyereg kiképzését, külső megjelenését elsődlegesen funkciója szabja meg, de befolyásolja a származási helye is – a kettő persze gyakorta fedi egymást.

Az egyik legkönnyebben felismerhető forma a lovagi nyereg, amely tán Shadonban a legelterjedtebb, de megtaláljuk Kránban éppúgy, mint az északi államokban. Legfontosabb jellemzője a szilárdság, gyakran építik fémvázzal. Nehéz, széles hátú harci lovakhoz készítik, súlyos, terjedelmes alkotmány. Hátsó kápája magas, félkaréjos, ez a kopjadőfénél remek támaszt nyújt a lovagnak. Az első kapa szintén magas – védi a lovas ágyékát –, de gyakran lefelé is megnyújtják, ily módon térdvédőt képezve belőle. Leginkább a lovas kényelmét szolgálja, a lónak előnytelenebb, mivel nem túl jó a felfekvése és súlyelosztása.

A könnyűlovakok legtöbbje yllinori nyeret használ – elsősorban persze Yllinorban és Ilanorban találkozunk ezzel a típussal. Ez csaknem mindenben a lovagi nyereg ellentéte: könnyű, alacsony kápás, jó súlyelosztású. A lónak a lehető legkellemesebb, a lovas könnyedén mozog benne, páncélozott ember azonban nem bír el, így a nehézlovakok számára teljesen használhatatlan. Jóllehet, ez a típus yllinori nyeregként vonult be a köztudatba, eredetije a nomádlovakok paripáin látható. Kevésbé finom munkák ugyan, s civilizált lovas számára tán kissé egyszerűnek tűnnek, ám semmivel sem rosszabbak, mint elterjedtebb társaik.

Az Északi Szövetség országaiban kifejlesztettek egy úgynevezett átmeneti nyeret is, ami a nehéz és a könnyű típus előnyeit próbálja meg egyesíteni – több-kevesebb sikerrel.

Ugyancsak jellegzetes nyeregfajta a dzsad nyereg, amelynek mindkét kápája kicsi, és különös jellemzője, hogy igen ritkán alkalmaznak benne merevítést. Hasonló érzést nyújt, mintha a lovas szórin ülné meg a lovat, ami idegeneknek zavaró lehet, de ha valaki egyszer megszokja, „gyorsabban repül lován, mint száll a szél a dűnék felett”, Bedir al Habid, neves dzsad dalnok szavaival élve.

Nem csupán a nyereg, a zabla is sokféle lehet. Ezúttal csak egyet említnék közülük, nevezetesen a feszítőzablát. Nehézkesebb csatalovakra általában ilyet tesznek, főképpen harc közben előnyös. Jóval szorosabb a közönséges zablánál, emelőszerűen működik, így a szár húzáserejét fokozza, „érzékenyebbé” teszi az állatot – nagyobb testű lovak is gyorsabban reagálnak és fordulékonyabbak lesznek alkalmazásakor. Könnyűlovakok ritkán használják. A harci lovakak békeidőben nem ritkán szájkosarat húznak, nehogy gondozójukban vagy a többi lóban kárt tegyenek.

A kengyel szintűgy eltérő vonásokat mutat az egyes vidékeken, illetve a különböző harci lovaknál. A nehézlovakok kengyele például aszimmetrikus, segítve a jobb megtámaszkodást és a kopja biztosabb tartását. Egyes helyeken viszont egyáltalán nem terjedt el a kengyelhasználat – így a dzsádok sem mindig alkalmazzák. Ilyen körülmények között egy kengyelhez szokott lovasnak komoly problémái támadhatnak.

„Megnézem a patkót – ismerem a kovácsot”, mondják Ilanorban. Való igaz, a patkó legalább olyan fontos felszerelése a lónak, mint bármely más;

meg lehet kockáztatni a kijelentést, hogy tán a legfontosabb. Ha nincs, köves, nehéz talajon könnyen sérül a ló patája. Ha van, nem mindegy hogyan, s mi kerül fel az állat lábára! Egy rossz patkolókovács tőkéletesen tönkre tudja tenni a legremekebb lovat is, míg egy ügyes, képzett mester pusztán a helyesen megválasztott patkóval képes meggyógyítani egyes sántaságokat, járáshibákat. Patkót a jó kovács mindig az adott állat egyéni adottságainak, mozgás stílusának, munkavégzésének, igénybevételének, a pata és a régi patkó állapotának megfelelően készít. Mindezeket figyelembe véve, bizony számtalan féle patkó létezik, felesleges lenne őket ehelyütt felsorolni. Egy jótanácsot azonban hadd adjunk a kalandozóknak: akinek kedves avagy fontos a lova, nézze meg jól a patkolókovácsot!

Szólunk kell még a sarkantyúról is, mely amellet, hogy alkalmas a hátas ösztökélésére, cifraságával, anyagával rangot, vagyont is jelent. Tájegységenként különbözik formája és viselete, általánosságban annyit érdemes tudni, hogy a könnyűlovas sarkantyúk rövidebbek, mint nehézlovak társaik.

1. táblázat

2k10	ló minősége
2	gebe, 1k6 napon belül elpusztul
3	sánta ló, rendes sebességének felével képes csak haladni
4	gyenge ló, negyed óra vágta vagy ügetés után kimerül és megáll
5	zabolátlan ló, 3 rossz szokással
6-7	nyugtalan ló, 2 rossz szokással
8-9	átlagos ló, 1 rossz szokással
10-12	átlagos ló
13-14	átlagos ló, 1 különleges képességgel
15-16	kezes ló, 2 különleges képességgel
17	ragaszkodó ló, 3 különleges képességgel
18	különleges ló, hűségesen ragaszkodik új gazdájához
19	különleges ló, 20%-kal gyorsabb az átlagosnál
20	tálto; ereje, gyorsasága és intelligenciája is átlagon felüli

2. táblázat

állat	lépés	ügetés	könnyű vágta	vágta	vihető teher	max. teher	napi táv
igás	4	10	20	30	120	230	35
utazó	7	20	40	60	80	160	90
nehéz harci	4	8	20	32	120	230	30
könnyű harci	6	18	36	54	75	150	80
póni	3	8	16	24	70	140	40
őszvér	3	10	18	26	110	220	40
yllinori királyi ménes	7	25	50	80	70	140	120
yllinori félvér	7	21	42	64	75	150	100
predoci telivér	7	18	36	60	75	160	80
nomád ló	értékei megfelelnek az yllinori félvérnek						

rossz szokás	1k10	különleges képesség
harap	1	harcol (csatában)
rúg	2	hűséges
nem vágtazik	3	jelzi a veszélyt
csökönyös/hirtelen megáll	4	fűttel hívható
kerítésnek dörgölőzik	5	hazatalál
kényelmetlen/ügetésnél ráz	6	parancsra lefekszik
nem ugrik	7	parancsra megáll
veszélyben ledermed	8	parancsra csendben marad
ijedős (zajtól, tűztől, stb)	9	jó ugró
hirtelen ágaskodik	0	nyugodt, engedelmes

Lovak képességei (3.táblázat)

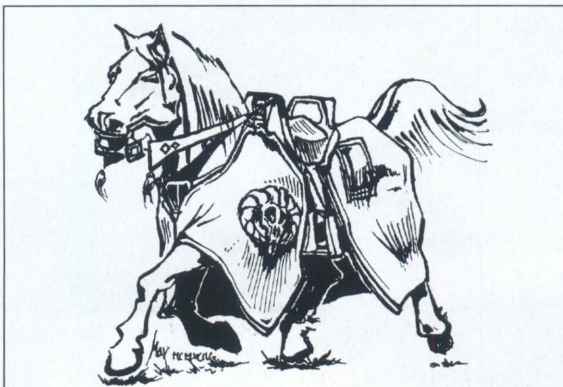
	Könnyű harci	Nehéz harci	Egyéb
Előfordulás:	gyakori	gyakori	gyakori
Megjelenők száma:	1	1	1
Termet:	N	N	N
Sebesség:	150(SZ)	90(SZ)	60-220(SZ)
Támadó érték:	25	35	5-10
Védő érték:	65	55	45-60
Kezdeményező érték:	10	8	6
Célzó érték:	—	—	—
Sebzés:	1k5/1k5/1k5	1k6/1k5/1k5	1k3-1k5
Támadás/kör:	3	3	1
Életerő pontok:	28	35	20-30
Fájdalomtűrés pontok:	40	48	30-40
Asztrál ME:	—	—	—
Mentál ME:	—	—	—
Méregellenállás:	3	4	2-3
Pszi:	—	—	—
Intelligencia:	állati	állati	állati
Jellem:	—	—	—
Tapasztalati pont:	3	4	1

Lássuk most a lovakat abból a szempontból, miként szolgálnak a kalandozások során, hogyan lehet hasznukat venni a harcban.

Azt hiszem, aligha akad Yneven olyan kalandozó, aki ne tudna lóháton utazni, legalább könnyű vágtaig viszonylagos biztonsággal nyeregben maradni. Mi több, biztos állíthatom, hogy legtöbbjük igen kiváló lovas – ez azonban még nem jelenti azt, hogy hátsaikat harc közben is tökéletesen tudják irányítani, s előnyt tudnak kovácsolni abból a tényből, hogy lovon ülnek. Vannak ellenben bizonyos kasztok – így például a lovagok –, melyek képviselői akkor vannak igazán elemükben, ha lóháton forgathatják fegyverüket, sőt egyes túlspecializált egységeik alig képesek gyalogos harcra.

Amint az eddig leírtakból is világosan kiderül, nem mindegy hát, hogy miféle lovat választ magának egy kalandozó. Szerencsére az ezredéveken át folyó tenyésztési munka következtében ma már szinte mindenféle célra találhat kedvére valót. Harci szempontból három nagy csoportra osztjuk a lovakat: könnyű és nehéz harci lovak, valamint azok, amelyek képzetlenek a harcban – ezeket tünteti föl a táblázatban az „egyéb” kategória (3. táblázat). Természetesen az egyes csoportok között (s az „egyéb” kategórián belül is) jelentős az eltérés, kis gyakorlattal még egy ork bányász is meg tud különböztetni egy nehéz csatamént mondjuk egy félvér utazólótól. Nem csupán méretük és tömegük különbözik, de testfelépítésük is más – a tenyésztés során idomult a feladathoz.

Egy igazi, nehéz harci mén súlya eléri az utazólovak súlyának másfélszeresét, ennek megfelelő mérettel és izomzattal. Ha erre még fölkerül saját nehézpáncélzata plusz a lovas nehézvértben (aki maga is megvan vagy másfél mázsa), el lehet képzelni, micsoda tömeget képviselnek. Ha ez a mozgó erő egyszer nekilödul, nemigen akad, ami megállítsa.



Ezzel szemben az utazóló, miként neve is jelzi, nagyobb távolságok gyorsabb és viszonylag kényelmesebb leküzdésére használható leginkább. Gyors és kitartó, járása könnyű, viszont nem képes nagyobb erőfeszítésekre, mint például egy szekér elhúzása, vagy akár nehézpáncélzat viselése, s csatában leginkább pánikot kap, nem szárnyakat. Kategóriájának további képviselői az ígás- illetve máhás ló, a póni és az öszvér. A kalandorok számára tán az ígásló a legkevésbé érdekes, mert bár teherbíró és kitartó, de egyrészt nincs lovashoz szoktatva, másrészt pedig vágatában hamar kifulladás. Létezik azonban olyan képviselőjük is, mely nem csak erős, de viszonylag hosszabb távon képes gyorsabb iramot diktálni; ezeket módosabb emberek, kereskedők fogják komoly, hosszabb útra szolgáló kocsiuk elé. (Fizikai tulajdonságaikat tekintve lényegében erőteljesebb utazólónak felelnek meg, persze másként kiképezve.) Máhásló végeredményben bármilyen ló lehet, amely terhet eltűr a hátán, csupán arra kell ügyelni, hogy túl ne terheljük. Hosszabb útra induló kalandozók jó, ha számolnak vele. A pónikat leginkább a Tarin birodalom törpéi használják – méretben ez illik a legjobban hozzájuk. A „póni” természetesen nem egyetlen fajta, számos változata létezik. Tarin tárnáiban például erős, durva szőrű, kefesőrényű, alacsony jószágok hordják az ércet, a Shanice magasan fekvő völgyeiben pedig kecses mozgású, zászlósfarkú, közepmagas rokonaik kószálnak. Az öszvért – mindig egy ló és egy számar keresztezéséből születik, két öszvér nem képes utódot nemzeni – főleg hegyekben vagy sziklás terepen használják, mert bár csökönyös és lassú, biztos a járása nyaktörő ösvényeken is. Hegyi népek, illetve azokkal üzletelő kereskedők kedvelt máhás állata. Hasonló megfontolásokból esetenként jól szolgálhat kalandozóknak is.

Számos kalandozó választ magának háttá az úgynevezett utazólovak közül, hiszen ezek – jóllehet, harci képességekkel nem rendelkeznek – számos jó tulajdonsággal bírnak, s lehetnek remek állatok. Fontos kiemelni, hogy egy ló képességei és harcértékei (tehát lényegében az, hogy melyik csoportba tartozik a fent említett háromból) nem pusztán fajtájától függ. A legpompásabb yllinori félvér is a harmadik kategóriába sorolandó, ha csak utazásra szánták, s ennek megfelelő kiképzést kapott. Természetesen kiváló utazóló lesz, s így a megadott értékekből mindig a jobbat kapja, hiszen nemes fajta.

Nem szabad ugyanakkor szem elől téveszteni azt sem, hogy a fajta gyakran mégis megszabja a hasznosíthatóságot – öszvérből sohasem lesz például nehéz harci mén, bármeddig is tanítják. Csak a megfelelő tulajdonságokkal bíró állatot lehet ilyesmire felkészíteni. S nézzük most a harcban járatos hátságok két csoportját, a könnyű és nehéz harci lovat.

De mi is különbözteti meg egymástól a két típust? Mindenekelőtt az állatok felépítése. Még aki járatlan a lovak megítélésében, de jó megfigyelő, az is könnyen különbséget tud tenni közöttük. A könnyű harci lovak kecsesek, inkább az utazólovakra hasonlítanak. Lábak vékony, faruk gömbölyded, járásuk könnyed. Ezzel ellentétben a nehéz harci lovak vasokosak, faruk széles és lapos, hosszú szőreik általában jóval dúsabbak, súlyuk szemmel láthatóan nagyobb. Járásuk nehezekebbnek és lomhábbnak tűnik. Testfelépítésük szerepüket is híven tükrözi.

A könnyű- és nehézlovakok között első sorban vértet és fegyvert belüli különbség van. A könnyűlovakok ritkán öltenek fémpáncélt, és akkor is legfeljebb lánc- vagy sodronyínget. Fegyvereik közt megtaláljuk a szabályt, a könnyűlov kardokat, az íjakat és a könnyűlov kopját. Csatabárdot vagy zúzófegyvert ritkán forgatnak. Gyorsabb manőverekre, fűrgé rajtaütésekre alkalmasak, lovukkal együtt szinte „táncolnak” a csatában. A nehézlovakok – miként nevük is jelzi – nehézvértet harcolnak. Ez leginkább teljes, esetleg félvértet, de szegényebb seregek lovagjain látható mellvért, lemezvért vagy pikkelyvért is. Arzenáljukban súlyos zúzó-

fegyverek, hosszabb, nehezebb vágófegyverek, nehéz nyilpuskák, valamint nehézlovak kopják találhatóak. Ez utóbbi jóval hosszabb könnyű társánál, a markolat felé általában vastagodnak, a kezét pedig mindig védőtárcsa védi. Csapatukat pusztító falként, robogó erdként rohamoznak, de egyenként sem lebecsülendő ellenfelek.

A lovakon és lóvasaikon kívül szólnunk kell még a lovas harcmódorról. Képzetlen utazók még lépésben is csak arra koncentrálnak, hogy le ne esenek és hátsójuk a lehető legkevésbé törjön fel – harcra ilyenkor gondolni sem lehet. Még viszonylag gyakorlott lovasok sem igen képesek arra, hogy

küzdelem közben maradéktalanul kihasználják a lovuk biztosította lehetőségeket. Általában a mesterfokú lovasokon kívül mindenkinek csak hátrány, ha a ló harc közben össze-vissza táncol alatta.

Az alapfokon képzett lovas már legalább annyi előnyt élvez, hogy magasabbról támadhat ellenfelére, persze csak akkor, ha az gyalogszerez harcol. A lovas így sem kapja meg a „harc magasabbról” szabály minden előnyét; célzóértéke -20-as harcértékmódosítót szenved.

Aki mestere a lovaglásnak, kihasználhatja a lovas harcmódor majd' minden előnyét. Küzdelem közben a lovát táncoltatja, ezzel részben ellenfelét zavarja, részben az állat testével önmagát védi – egyes harci lovak maguk is komoly támadóerőt jelentenek. Mindehhez természetesen olyan hátszükség, mely megfelelően képzett, s lovasával viszonylag összeszokott. A lovas harc hatékony és látványos, ám nem könnyű módja a küzdelemnek. Ha ló és lovas rendelkezik a szükséges képességekkel, akkor a harcos a „harc magasabbról” előnyeinek túl még a „harc mozgó lóról” harcértékmódosítót is megkapja.

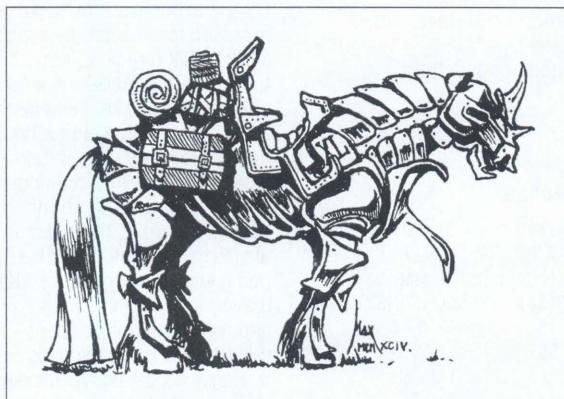
A haditudományokban jártas hadvezérek tudják, milyen hatékony lehet egy lovasroham. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ekkor a lovasnak még a roham előnyeivel (és hátrányaival) is számolnia kell, az előbbieken kívül (összeadódnak). Egyetlen kivétel a CÉ levonás, itt a negatív módosítókat nem kell összegezni, a legrosszabb érték számít. (4. táblázat.)

Fontos, hogy a harci ló ne csak az egyszerű segítséghez legyen idomítva, de a csatához is – hiszen egy közönséges ló a harcban többnyire megriad és megbokrosodik. Az igazán jól idomított harci lovak nem csak hogy nem félnek, de segítenek is lovasuknak. Ilyenkor körönként háromszor támadnak, rúgással és egy harapással. Ez csak előttük álló ellenfélre irányulhat. A harcra külön nem idomított lovak is harcolhatnak, ám ezt csak akkor teszik, ha az életüket védik. Ilyenkor vagy harapnak, vagy hátsó lábaikkal rúgnak. Harcértékeik a táblázatban megadott határértékek között, fajtájuk szerint változnak.

A lovas harcmódor avatatlan királyai egyrészt a nomád lovasok (kiseb testű, nem túlságosan szép, de roppant szívós, gyors és igénytelen, többnyire fakó színű lovakkal), másrészt az ilanori és yllinori könnyűlovasok, akik a nomádok nyomdokain haladva tökélyre fejlesztették a „civilizált” világ lovas íjászatát. Vágta közben is halálos pontossággal, egy ütemben lőnek, nyilaik valóban szinte elsötétítik az eget. Könnyű harci lovaikat egyszerre idomítják, és nevelésük során megtanítják őket bizonyos kürtjelekre. Így csata közben, ha a hadvezér kürtjébe fúj, az egész lovashad egyszerre reagál, fordul vagy rohamoz, anélkül, hogy a harcoló lovasnak erre külön figyelnie kellene.

Mint látható, a lovak igen fontos szerepet töltenek be Ynev és lakói életében. Figyelj hát, kalandozó, milyen hátast választasz, ha útra vagy hadra kelsz, hiszen sok múlhat döntéseden!

„Szél fúj a dombok felett, seregek vonulnak
Lovak patája dobban; hazám immár
a végtelen:
A nyeregben ülve a múltra gondolok”
(Arval d'Incarra)



A lovas harcmódor összefoglaló táblázata (4. táblázat)

körülmény	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Harc magasabbról*	+2	+5	–	-20
Harc alacsonyabbról*	-2	-10	–	-5
Harc mozgó lóról	+5	+20	+10	-20
Roham	–	+20	-25	-30

* Csak gyalogos ellen; az ellenfél alacsonyabbról harcol; a CÉ a ló miatt rosszabb a megszokottnál

Jakab Zsolt

YNEV PÉNZEI

A pénznemekről általánosságban viszonylag kevés szó esik a M.A.G.U.S. lapjain. Az egyszerűsített leírás, mely az arany, ezüst és rézérméket, illetve ezek vásárlóértékét ismerteti, kizárólag a játék megkönnyítését szolgálja. Szemfülesek azonban rögtön gyanúsra találtak, hogy a hatalmas kontinens államainak fizetőeszközeit csupán egy átváltási táblázattal ismertettük, s mint írták, többet szeretnének tudni róla. Aki tehát elég erőt érez magában, hogy a kiegészítő szabályokat is a játékba illessze, most előtte a lehetőség – íme néhány érdekesség Ynev fizetőrendszereiről.

Észak

Északi Szövetség

Szerencsés helyzetben van a krónikás (és persze az utazó is), hiszen az Északi Szövetség államainak pénzrendszere – gondos egyeztetési tárgyalások következményeként – szinte teljesen azonos. Alapegység tehát az Északi Korona, amely egy rézpénznek felel meg. Az ezüstpénz értéke így 100 Korona, az aranyé 1000. Mondják, inkább csak a szegények számolnak Koronában, a tehetősek már ezüstben, a gazdagok pedig aranyban. A nemesfém érmék arany- és ezüsttartalmát pontosan meghatározták, így minden tagállam pénze ugyanannyit ér a Szövetség területén belül – ennek megfelelően mindenütt elfogadott. Az egyes országok érméi azonban külsőleg nem egyformák, mindegyiknek önálló joga eldönteni, mit is veret pénzeire. Általánosságként megállapíthatjuk, hogy a pénzverés jogát szigorúan kézben tartják az adott régió urai, nem rendelkezik minden nemes e kiváltsággal. Ez a rendelkezés többek között az egységesítést szolgálja, hiszen ellenkező esetben képtelenség lenne közös pénzrendszert használni. Mithrill érmét nem készítenek a Szövetségben, a Tarin Törpe Birodalom kivételével. Voltak ugyan kísérletek a teljes egységesítésre, a nemzeti büszkeség azonban gátat szabott e törekvéseknek – csekélyke eredményként minden érme kerek, rajzolatuk azonban országonként eltérő maradt.

Doran – A városállam kicsinysége ellenére saját pénzverdével rendelkezik, ahol Ynev talán legtökéletesebb, legszebb érméit készítik. Az itteni érméknél csak a kharei mesterek munkái kidolgozottabbak. Motívumként Doran címere szerepel rajtuk.

Dwyll Unió – A pénzverés jogát a Ranyl-rend tartja kezében, az érméken a mindenkorai nagymester arcképe látható. Pénzeik kicsik, vastagok. Kidolgozásuk sem igazán műves – hiába, az itt lakók még ebben sem adnak túlságosan a külsőségekre.

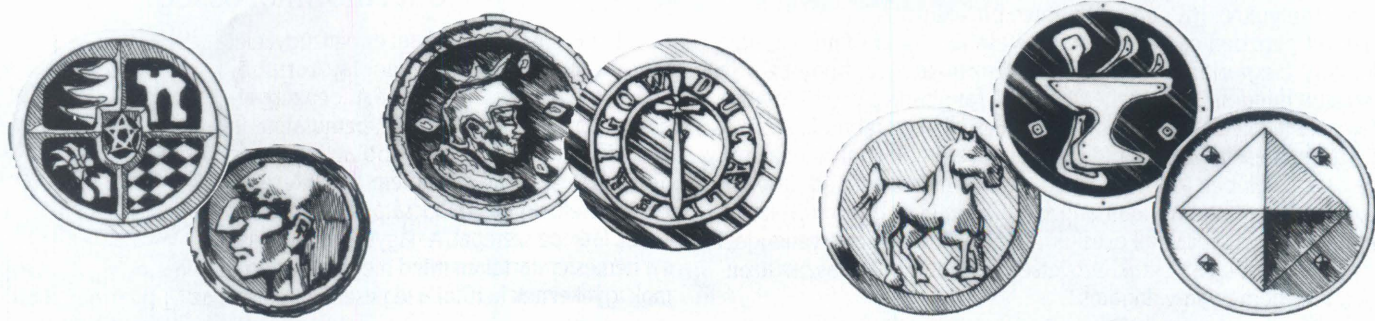
Északi Hármak – Az érmék különlegessége, hogy feltüntetik rajtuk a kibocsátás évét. A tagállamok hercegeinek portréja látható rajtuk – ez egyben az egyetlen különbség is.

Erigow – A hercegség gazdagsága tükröződik pénzük csillogásában is. Mintha még ebben is valamiféle művészeti ágat látnának, minden évben más és más képet ütnek az érmékre. Ez lehet város látképe, fegyver rajza, állatkép, igen ritkán emberi arckép. Törvény tiltja egyébként, hogy bárki arcképe még életében érmére kerüljön. Másik helyi furcsaság, hogy a fényüket veszített pénzeket időről időre begyűjtik, s megtisztítva, ragyogóként bocsátják ki megint – természetesen szigorúan ügyelve arra, hogy értékük ne csökkenjen.

Ilanor – A lovasnép hazája, mi is lehetne pénzük dísz? Vágató, ugró, ügető paripák egyedül, kisebb csoportban vagy ménesben, különböző háttér előtt – az ilanoriak hihetetlen képzelőerőről tesznek tanúbizonyságot, ha lovakat kell ábrázolni.

Tarin Törpe Birodalom – Az Északi Szövetség legkülönlegesebb érméit készítik a barlangok félhomályában munkálkodó pénzverők. Az érmékre képek mellett rúnák kerülnek, melyek csak a törpe nyelv ismerői előtt szólalnak meg. A jelek, s a körülmények révén különös erő költözik e pénzekbe, értékük így többszörösen meghaladja a bennük foglalt fémét – ezt azonban külhoni ritkán érzi át igazán. A törpék művészetnek tekintik a pénz előállítását, nem iparnak. A tervező néha több hónapon át dolgozik ugyanazon az érmén – munkájáért a tökéletesség a jutalom. Egyes emberek is megérzik olykor az egyszerű érmében testet öltött művészetet. Sokszor megesik, hogy a kapott törpe érmén nem adnak túl, emlékként, kabalaként őrizgetik, s csak végszükség esetén válnak meg tőle. Odalent, Tarin tárnáiban azonban gyakorta nagyobb csereértékkel bírnak a felvilágból származó természeti javak, mint maga a pénz.

Tiadlan – A kereskedők paradicsomában komoly szerep jut az arany- és ezüstpénzeknek. Az itt lakók sem többnek, sem kevesebbnek nem tekintik a pénzt, mint ami valójában: fizetőeszköznek. Az aranytartalom megtartása mellett olyan ötvözetet kerestek, amely tartós, fényes, jól használható érméket eredményez. Pénzüik keményebb is, mint más országokban. Kialakításakor nem a rajta szereplő ábra, hanem a pontos forma volt a lényeges szempont. Nem könnyű nemesfémből tökéletesen egyforma pénzt verni, de a tiadlani mesterek mindig erre törekcsenek – legfontosabb az állandó csereérték! Érméiket kis tapasztalattal felismerhetjük akkor is, ha rajzolatukat nem tudjuk beazonosítani: különleges fényük és tökéletes formájuk eligazít.



Abaszisz

A Quiron-tenger déli partján fekvő birodalomban uralkodó fejtelenség nem csupán katonailag, de gazdaságilag is szembehelyezte a nagykirályt herceghapitányaiával. Pénzneme az Abasziszi Dénár – az uralkodó ragaszkodik kizárólagos pénzveretési jogához, s mindent megtesz ennek érvényesítésére. Határozatok és törvények tucatjai taglalják azon engedetlen nemesek büntetéseit, akik pénzverdét merészelnék építtetni. Ez persze nem gátolja meg a király orra alá minden lehetséges alkalommal borsot törő herceghapitányokat a pénzveretésben. Csupán csínytevésből néhányan még hamis pénzt is készíttetnek, természetesen a király arcképével és nevével fémjelezve. Sokuk saját birtokán nem is fogad el királyi érméket, csak olyat, melyet a magánverdejében készíttetett. Be kell ismerni, óvatosságuknak van is némi alapja, mert a királyi pénzverdek aranytartalmak jelentős ingadozást mutatnak. Ha kevés volt a befolyt adó, netán Toront kellett támogatni, vagy pusztán az udvartartás emésztett fel a kelletténél több aranyat, bizony gyakran lesz könnyebb a pénz. Ezt az egyszerű polgárok ritkán érzékelik, de a hozzáértők tudják, mely évben volt az érmékben a szokásosnál több réz. A főnemesek ilyenkor megkötik magukat, s csak tiszta aranyban fogadnak el pénzt a királytól, aki – attól függetlenül, milyen biztosan ül éppen a trónján – fizet vagy harcba kezd. Ritka a nyílt szembeszállás a nagykirállyal, ám a „híg arany” mindig felbőszíti az egyébként is állandóan elégedetlenkedő herceghapitányokat. Ilyenkor a király alkut köt – legalábbis az esetek túlnyomó többségében –, vagy katonákkal igyekszik érvényesíteni deklarált jogait. Nem egy nemes végzetét jelentette, hogy alulértékelt a király hatalmát, s családjával együtt elsőpörték az uralkodó zászlai alatt harcoló seregek. Ha biztonságban érzi magát, büntetőhadjáratát gyakran elrettentésként is alkalmazza Otlokir, bízva abban, hogy a nemesek legközelebb kétszer is meggondolják, szembeszegüljenek-e hatalmával. Az abasziszi pénzt fintorogva ugyan, de elfogadják az Északi Szövetség államaiban és Toronban, bár jobban szeretik abbitacélban kialakítani a fizetséget. Ez a fém adja Abaszisz igazi hatalmát a kereskedelemben, s ezért nézik el a vagyonosabb kereskedők a pénz aranytartalmának ingadozásait is, amikor abasziszivel kötnek üzletet.



Toron

A híres nyolcszögletű érmék hazája. A hatalmat mindenhol és mindenkor érvényesítő boszorkánymesterek több kiváltságot hagytak a nemességnek, ezek közé tartozik a pénzverés joga is. Bár nem ügyelnek kínos pontossággal a pénz valódi értékére, ragaszkodnak ahhoz, hogy a beszédett királyi és egyéb adók „jó” pénzben jussanak rendeltetési helyükre. Így, ha egy nemes birtokairól befolyt pénzben észrevehetően kevesebb a nemesfém, az illető komoly megtorlásra számíthat. A pénzverés elve, hogy az arra jogosult mindenkit lóvá tehet, kivéve a rangban vagy hatalomban felette állókat. Ha ebbe a hibába nem esik bele, szabad kezét kap. Egyes nemesek ezért többféle érmét is veretnek, melyeknek csak az összetételében van különbség – de ez már hosszabb történet. Az érméket általában nem arcképekkel, hanem bonyolult díszítő motívumokkal, ábrákkal ékesítik. A Toroni Tallér nem örvend igazi megbecsülésnek az Északi Szövetség országaiban, Abaszisz azonban már nem ilyen válogatós.



Gro-Ugon

Bizton állíthatjuk, hogy itt van Észak legnagyobb pénzügyi káosza. Mind a mai napig rendkívül fontos a cserekereskedelem, ám (ki tudja már, melyik külszövegben járt rabló élménybeszámoló alapján) virágzásnak indult a pénz kultusza is. A törzsfők egyéni véleménye igen szerteágazó, csupán egy dologban teljes az egyetértés: az értékes aranyat, ezüstöt kár pénzverésre pocskolálni, jó erre a vas is. Így Gro-Ugon birodalmába arany, ezüst vagy réz érme csak akkor kerül, ha lopják (tehát gyakran). Manapság minden törzs saját vaspénzeket veret. Kezdetben akadtak persze nehézségek, főként nagyobb értékek vásárlásakor. Ha például egy tehetősebb gro-ugoni, valamely különös oknál fogva társától vásárolni akart öt lovat, ahelyett, hogy ellopatta volna, a nagyjából negyed réz értékű vasakból szekerderéknyi mennyiséget kellett az eladóhoz fuvaroznia. Hasonló tapasztalatok alapján bölcs vezetők rájöttek, hogy a pénzek értékét meg kell különböztetni; kell nagyobb és kisebb értékű érme. Elkezdték hát számokat ütni a vaskorongokba – megjegyzendő, ez volt minden díszük. Sajnos, a várt eredményt ez sem hozta meg, a lakosság jelentős része ugyanis nem tudta mire vélni a furcsa véseteket. Ekkor Drran bar Naee, a Vérestorkú, akit azóta is az ork gazdaság nagyatyjának tartanak, rájött a megoldásra. Különböző formájú pénzerméket készíttetett, ráadásul képekkel, hogy megakadályozza a hamisítást. A négyzetes érme egy Drran (kb. fél réz) értékű, a háromszög alakú 100 Drran, azaz fél ezüst, a legnagyobb pénz pedig az ötszögű 1000 Drran, ami fél aranyat ér, s igen ritkán látható. Az orkok és goblinok már több száz éve ezt a rendszert használják, bár a köznép többnyire nem 100 és 1000, hanem sok és rengeteg Drran-ról beszél. Egy ló ára ezek szerint egy rengeteg, öt sok és háromszor öt (két kéz és egy láb) Drran. Az ork törzsfők és tisztek persze esetenként a nagyobb számokat is ismerik. A törzsfők kiválóan kezükben tartják a pénz- és hamisítványverés jogát. Saját törzsi szimbólumukat üttetik több-kevesebb sikerrel az érmékre, s rendelkeznek egy különítménnyel a pénz valódiságának védelmére. Minden törzsfő fenntart egy Ellenőrző alakulatot, akiket viszonylag intelligens, jó harcosokból toboroz. Ezek egyetlen feladata, hogy az összes engedély nélküli pénzverdét felkutassák és elpusztítsák – természetesen a benn dolgozókkal együtt. Munkájuk mindig akad, hiszen a fémművességhez csak kicsit is konyító gro-ugoniakban egyre-másra csillan fel az isteni szikra: adott idő alatt sokkal több vasermecskéhez jutnak, ha mindjárt azt állítják elő, s nem nyílhegyért vagy csákányfejért kapják cserébe. Toron persze nem tart az Ellenőrzőktől – bármennyi vaspénzt készít, amennyire csak szüksége van, miközben saját arany és ezüst Tallérjait ékszerként kezelik az orkok.



Dél

Pyarroni Államközösség

Az Államközösség gazdasági és pénzügyi élete talán a legstabilabb és legolajozottabb egész Yneven. Az államok közti pénzügyi szövetség hasonló az Északon bemutatotthoz, de annál jóval szorosabb az együttműködés. Az érmék csaknem tökéletesen egységesek, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. A nagyság, a vastagság s a nemesfém-tartalom mind meghatározott; az államok igyekeznek kerülni a legkisebb eltérést is az Új-pyarroni, több



száz éves etalontól. A pénz neve a Pyarroni Sepia, s egész Yneven kedvelt, elfogadott érme.

Dzsad államalakulatok

Az emírségek és sejkiségek mind önálló pénz-verdével rendelkeznek. Állandó gondot jelent az újabb és újabb hamisítók felkutatása és megsemmisítése. Az emírek és sejkék verette Dzsad Rúpia önmagában jó, bár hullámozó megbízhatóságú pénz lenne, ám az állandóan megújuló hamisítási hullámok nem vetnek jó fényt külhoni megítélésére.



Sokan rájöttek e sivatagos vidéken is, hogy nincs jobb módja a pénzszerezésnek, mint ha valaki saját maga állítja elő. Így a szigorú büntetések ellenére sem csökken a vállalkozó kedvűek száma. A Rúpia megjelenési formája emírségenként más és más, egyes helyeken sokszög, máshol kerek, Abu-Dalek emírségében például egy vastag gyűrű. Ezt sokan láncra fűzve hordják, mondván, sokkalta biztonságosabb, mint az erszény. A gyűrűt körbe futó, kígyót idéző minták, vésetek díszítik. Az érmék uralkodók képmását, kastélyokat, fegyvereket ábrázolhatnak. Régebben a sivatag legszárazabb részein a víznek pénz egyenértéke volt, azaz vízéért is lehetett vásárolni. Sok külhoni arra gondolt, a legnagyobb szerűbb üzlet, ha ide vizet szállítanak nagy, hordókkal ellátott kocsik. Sajnos, számításuk nem vált be, a karavánok jelentős része odaveszett a sivatagban. Varázslók azonban rájöttek, térkapukkal a szárazság sújtotta városok vízellátása is könnyen megoldható – ám nem ingyen. Ezért a sivatag mélyén lakókkal különös kereskedelmi kapcsolatot létesítettek néhányan. A bajba jutottak kiépített mágikus rendszeren át kérnek és kapnak segítséget, természetesen megfelelő tiszteletdíj ellenében.

Shadon

A roppant birodalom komoly hangsúlyt fektet pénzének megbízhatóságára és szépségére. Pénze, a Shadoni Tantum nagy, lapos érme, összetétele már több száz éve változatlan. Másféle érme nem kerülhet ki a pénzverdékből, erre gondosan ügyel a hatalmi hármass minden tagja. Bár nem mindegyik tartományban uralkodik eszményi rend, a pénzre eddig sikerrel ügyeltek a helytartók és a nemesek.

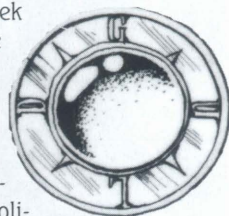


Vasszigorral torolnak meg minden hamisítási, pénzrontási kísérletet. Ennek hála, a szép veretű, lágy csillogású érme kedvelt pénze Dél-Ynevnék.



Kereskedő hercegségek és városállamok

Általános érvényű megállapításokat tenni ezek esetében lehetetlen. Ahány város, annyi féle érme. Igaz ez a Kereskedő hercegségekre is, noha ott ennél lényegesen rendezettebb viszonyokat várnánk. Mivel nem részesülnek Dél-Ynev egységében, csak magukra számíthatnak, így évről évre, hónapról hónapra, szinte a széljárással változik üzletpolitikájuk. Soha nem állapodnak meg egy rendszernél, mindig a legnagyobb nyereséget, a legbiztosabb jövedelmet keresik. Tíz év alatt annyi féle pénznemet fogyasztottak, mint egész Dél-Ynev egy évezred során. Az utóbbi évek viszonylag stabil, 4-5 hónapnál is hosszabb időszakot megélt pénzei a Guld, Maar, Lymera és Drana voltak. Mindezek alapján képet kaphatunk az itt uralkodó viszonyokról.



Yllinor

A kalandozó király birodalma, az ott lakók heves természete ellenére, viszonylag szilárd pénzügyi alapokon nyugszik. Az itt használt pénznem a Korona, akárcsak Ilanorban. Mindegyiken Mogorva Chei arcképe látható, hirdelve a halhatatlan király hatalmát. Az Yllinorban vert érmék megbízhatóak, bár kevesebb aranyat tartalmaznak, mint shadoni és pyarroni társaik. Elfogadottak bárhol Délen, de az árakat gondosan a kisebb nemesfém tartalomhoz igazítják.



Gorvik

A birodalmat alkotó öt tartomány uralkodó nemesei majd' négyszáz éve egyezményt kötöttek a pénz egységesítésére, s létrehozták a „hivatalos” gorviki fizetőeszközt, a Coqua-t. Sajnos, a régen kötött egyezmény egyre több fejezete kerül megszegésre, a birodalom pénze lassan, de biztosan romlik. Az üzleti élet ennek ellenére virágzik, a nemesek többnyire nem ugranak egymás torkának, hiszen maguk is úgy teszik lóvá a többieket, ahogy módjuk van rá. Esetenként versengésnek is felfogható, ki tudja a legelegánsabb, legszemtelenebb szélhámossgot elkövetni. Persze alakulnak alkalmi érdekszövetségek, amelyek feladatuknak tekintik, hogy móresre tanítsák a társaságukon kívüli egyezményszegőket. Noha a határon belül mindez életforma, s különösebb megütközést nem kelt, Gorvikkal minden más állam inkább tiszta aranyban köt üzletet, a Coquatól irtóznak, mint a tűztől.



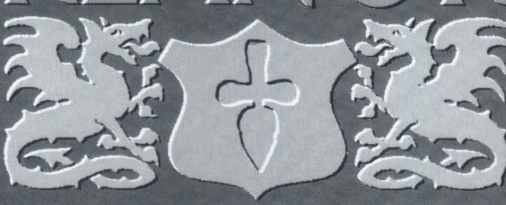
Krán

Nem csak közigazgatási, de államszervezeti és pénzügyi szempontból is rendkívül összetett birodalom. Kevés ember tudna tiszta, áttekinthető képet adni a kráni gazdaságról és pénzről, de erre nincs is különösebb szükség. Elégedjünk meg annyival, hogy pénzük, a Perrca csak itt és Gorvikban elfogadott. Ha más országgal kereskednek, arannyal vagy más áruval fizetnek, s ők maguk sem fogadnak el egyéb fizetséget.



Kovács Adrián

KLÁNOK RENDEK



A HALÁL SUTTOGÁSA

A N A T - A K H A N

A múlt

Azoknak, akik az Anat-Akhan történetét vizsgálják, ajánlatos a legalapvetőbb tényből kiindulniuk: a szekta kráni eredetű. Alapításának pontos dátuma nem ismert, egyes apokrif források azonban a Pyarron szerinti I. évezred végére teszik: Krán urai ekkor, a Godoni Birodalommal folytatott küzdelem tetőpontján határoztak úgy, hogy közelebb engedik magukhoz a sokáig lebecsült emberfajt. A Tizenhármak legidősebbike, Shackallor megírta embereknek szánt művét, a Sötét Tudományt, a kráni varázslóiskolákban megszorodtak az emberi novíciusok, a hegységgyűrűben pedig sorra születtek az apróbb-nagyobb emberlakta hercegségek – a száraz tények minden valamirevaló krónikában megtalálhatók. A Grimoir Imperae, e Krad-lovagok által zsákmányolt fóliáns azonban elárul sok egyebet is: kiderül belőle, hogy a Kránba özönlő tömegek legjavát a Demonikus Ó-Birodalom hírmondói, a tudatlanság homályába visszacsüllyedt déli nomád törzsek tették ki. A démonokat rettegő barbárok számára Shackallor Sötét Útja egy volt csupán az életem átvezető sötét utak közül, s talán azért indultak el rajta olyan rettenthetetlenül, mert úgy tartották, igazában nincs vesztenivalójuk. Meglehet, nem is akadt.

Az Ó-Birodalom idején magasfokú harci kultúrával bíró népcsoportok feladata új otthonukban a határok őrzete lett. A Tizenhármak természetesen nem nagy létszámú seregek támadásától tartottak (efféle hadjáratot a Gonoszság Hazája ellen a Hetedkorban csak elvéve, s csakis a legnagyobb hősök indítottak), inkább titkaikat féltették a mindenütt jelenlévő, mindenüvé beférkőző kémektől, kalandozóktól. A Kráni Hegység bércei közt, az égre törő csúcsok, sötétlő fenyvesek, dermedt folyamok és szikrázó hőmezők tartományában a határorizet nem igényelt tömegeket – annál inkább különlegesen felszerelt, a terepet jól ismerő, pompás fizikumú harcosokból álló, gyorsan mozgó alakulatokat, melyek tagjai az ártó mágia praktikáiban sem járatlanok. A déli nomádok itt élők, mind egységesebb nemzetségei – uraik, s persze a hegymélyi járatokat lakó aquirok segítségével – lassanként visszanyerték elvesztettnek hitt képességeiket, sőt, a gyakorta használt varázspraktikák hatására újak is kifejlődtek

A szerkesztőség címére érkező levelek közt külön csoportot alkotnak azok, amelyekben Dél-Ynev talán legkülönösebb szervezete, a Holdfényember c. regény részletéből megismert Anat-Akhan felől érdeklődnek az olvasók. Az érdeklődés persze természetes, s természetes az igény is, hogy a Kalandmesterek e szektához tartozó NJK-kat szerepeltessenek, a Játékosok pedig efféle, speciális adottságokkal rendelkező karaktereket indíthassanak útnak. Hogy ez szerintünk hogyan, milyen esetekben lehetséges, kiderül majd az alábbiakból – s fellebben a fátyol a titokzatos, nagymúltú szekta néhány újabb titkáról is...

bennük. Hangszálaik idomultak az ősi mágia hatalomszavaihoz, így azok, torzult formában bár, de pusztító energiákat elszabadítva csattanhattak fel a küzdelem hevében. Fegyverzetüket, felszerelésüket a Birodalom legkiválóbb, nem-emberi elméi álmotdák meg s készítettek el, más korok, más síkok lényeit idézve meg a mesterek akarata szerint; a cél minden eszközt szentesített, s a Tizenhármak semmiféle áldozatot nem sokalltak a siker érdekében. A P. sz. II. évezred derekára Krán határmenti fejvadászklánjai – köztük az Anat-Akhan – bevonultak Ynev legvéresebb legendái közé, pusztá említésük is borzongást szült mindenütt, ahová Ranagol félisten-fattyainak keze elért...

Ám, noha a tökéletesedés sötét útját járták, a nomádok lezarmazottai megmaradtak embereknek. A hegyvidéken megtelepedettek, noha nehezebb körülmények közt éltek a hercegségek „szabadjainál”, sokkal közelebből, sokkal elfogulatlanabb elmével tekinthettek a külvilágra, mint szerencsésebb társaik – ami azt illeti, ők voltak az egyetlenek, akik többé-kevésbé pontos képet alkothattak a bérceken túli vidéken zajló eseményekről. Az emberlakta birodalmak felemelkedése Shackallort igazolta, aki kezdettől fogva vallotta, hogy e különös, ifjú fajra nagy jövő, a Sötét Úton pedig számos meglepetés vár. A Sötét Út persze tartogatott meglepetéseket még az ő számára is – a legjobb példa erre épp az Anat-Akhan nemzetség fejedelmének zendülése és távozása.

Az Anat-Akhan aquir eredetű kifejezés. Közös nyelvre rendszert a halál suttozásaként fordítják, s kevesen tudják, hogy a hegységgyűrű szörnyű lakói a hat fészél egyikét, a nyugat felől fújót nevezték így. Hogy eredetileg hogyan hangzott, arról legfeljebb az ősi nyelveket kutató mágusok alkothatnak fogalmat; a pyarroni és dorani történészek ritkán térnek el az általánosan elfogadott – és bizonyítottan veszélytelen – hangalaktól. A kráni rúnák átíratából ismert Ahan'NataKhan forma már nem ennyire könnyű eset: papírra vetését csak a titkos tudományok beavatottjai kísérlik meg olykor, kiejtésével a néphit szerint közönséges halandó nem próbálkozhat büntetlenül... Ennyi is elegendő, hogy érzékeltesse a szóbeszéd, mítoszok hangvételét. A szektával kapcsolatos eszmék és téveszmék úgy övezik az igazságot, hogy ahhoz csak a legelfogulatlanabb elmék férközhetnek közel. Az ő vizsgálódásuk eredményeit osztjuk meg veled itt, olvasó.

A szervezet

Az Anat-Akhan alapításakor egyszerű vértestvériség lehetett, azaz olyan gyilkosokból álló véd- és dacsövetség, melyhez hasonló tucatcsám találni Északon, Délen egyaránt. A Gorvikban működő, Krán által jóval később létre hívott szekták mai formájukban voltaképp az Anat-Akhan és a hasonló szervezetek ősalapját tükrözik: szigorú alá-fölérendeltségi viszonyok, vasfegyver és kíméletlen belső tisztogatás jellemzi őket. Tagjaik rendszerint nem szakosodnak egy-egy feladatkör ellátására, a küldetésekben való részvétel mikéntjét a

közvetlen felettesek határozzák meg, a hierarchia csúcsán pedig rendszerint egyetlen (valamely tekintetben kimagasló képességű) személy áll. A gorvikiai azonban technokraták. Inkább bíznak fegyvereikben és tapasztalataikban, mint a mágiában – a Krán határain belül tevékenykedő klánokra, köztük az Anat-Akhanra ezt sosem lehetett mondani.

A hagyomány szerint aquir vajákosok tanították a fejedá-
szokat arra, miként idézzék meg, fordítsák hasznukra az ősi nyelv
szavaiban lappangó erőt. Azokat, akik könnyebben elsajátították
az alapokat, tovább okították, majd rangban a többiek fölé emel-
ték, hogy az ő segítségével irányíthassák kedvük szerint a klán
egészét – e mágiában jártas, jelentős Pszi-képességekkel meg-
áldott személyekből alakult ki az egységeket irányító tisztek, a
Meridianok elit rétege. A specializálódás természetesen nem ma-
radt abba a legfelső szinten, s az idők folyamán a mágikus képes-
ségekkel csak alapfokon rendelkező fegyverforgatók is tovább
régéződtek. A klasszikus értelemben vett fejedászok, azok, aki-
ket utóbb Sequatorként ismert meg a világ, kítűnően képzett,
számos küzdelemformában jártas harcosok voltak, ők al-
kották a határt vigyázó klánok seregének derékhadát.
Ha gyors beavatkozásra, egy-egy lebíráhatatlannak látszó
ellenfél kiiktatására mutatkozott igény, az orgyilkos mód-
szerekkel dolgozó Mortelek léptek színre, s kétesnél
kétesebb eszközökkel bár, de egykettőre végeztek. Akad-
hattak a klánokon belül más, mostanra feledésbe merült
csoportok is, ám noha kevésbé hihető, igen valószínű,
hogy egy-egy osztagon belül a Meridian egymaga lát-
ta el a vezénylő tisztt, a mágus, az összekötő és a stra-
tégia szerepét.

A pyarroni bölcsek sokáig úgy vélték, hogy a klán-
béli fejedászok manővereit távolról irányítják a Tizen-
hármak, s hogy a rettegett fegyverforgatók voltaképp
nem rendelkeznek önálló akarattal. Erre a tévhitre cá-
folt rá az Anat-Akhan szabad fejedászainak „zendü-
lése” a P.sz. 3677. esztendő telén.

Vég és kezdet

A Délvidék talán legsötétebb éve volt
ez. Ó-Pyarron lángolt, a város és
a vallás alapítója, Selmo együtt
pusztult az Égi Templommal.
A Hárompajzs Szövetség területét ork- és
goblinhordák dúlták, kráni lovagok por-
tyáztak a büszke embernép leggazdagabb
vidékein. Krán gyeprüin viszonylagos nyu-
galom honolt: az Yllinor ellen vonult hordák
már ősszel, megtizedelve és lerongyolódva
özönlöttek vissza, az ellentámadás pedig
egyre késlekedett, mintha magát Chei királyt,
az egykori kalandozót is megdöbbentette volna az
ynevi civilizáció központjának végzete... A bércek
árnyékában megbúvó fejedász-településeket ekkor
szárnyalta be a hír: két és fél évszázad után megadta
magát sorsának az Anat-Akhan alapítója, a klán szel-
lemi vezére, a nagyhatalmú Tutor, s eltávozott.

Hozzá hasonló adottságú ember e sötét tartomány-
ban is csak elvétele akadt. Kránnak tett szolgálataiért
cserébe hosszú élettel, kivételes éleslátással ajándéko-
zták meg a Tizenhármak – s hogy megbíztak benne, fé-
nyesen igazolja, hogy sikerült őket megtévesztenie. Mert
dicső nemzetségből származott, s démonokat félt őseitől

különleges adottságokat kapott örököül. Képes volt rá, hogy a jö-
vőbe tekintsen, s nem is csak abba az egybe, melyhez az utat
cselekedetei már kijelölték. A Tutor – a hozzá hasonlóknak közt egyet-
lenként – előre láthatta a klán cselekedeteinek lehetséges kö-
vetkezményeit, s stratégiáját ennek megfelelően szabhatta meg.

Amit a P.sz. 3676. esztendőben, halálos ágyán fekvé látott,
mélyen felkavarta és elkésértette.

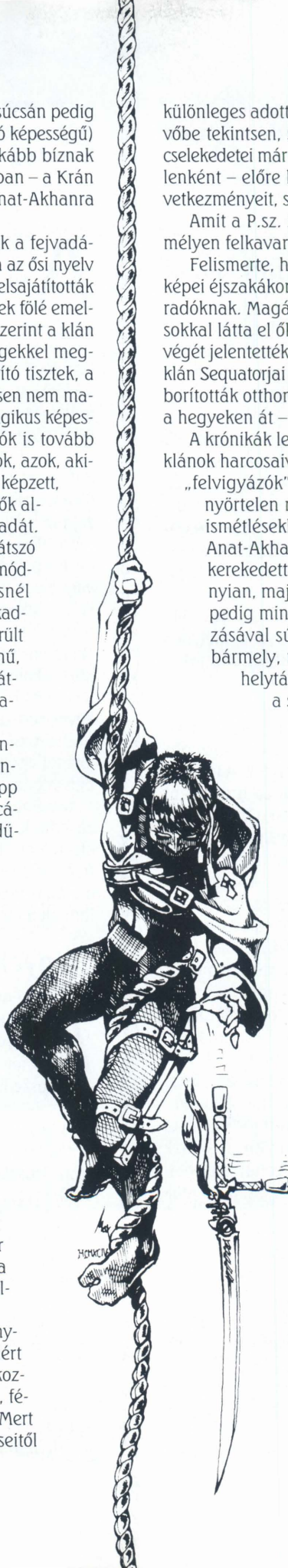
Felismerete, hogy ha meg akarja változtatni a jövőt, melynek
képei éjszakákon át kísértették, új utat kell mutatnia a hátrama-
radóknak. Magához szólította hát Meridianjait, s olyan utasítá-
sokkal látta el őket, melyek az Anat-Akhan addigi történetének
végét jelentették. Végakarátának engedelmességre a fejedász-
klán Sequatorjai és Morteljei kioltották a házi tűzhelyeket, lángba
borították otthonukat, és teljes fegyverzetben keletnek indultak
a hegyeken át – a többi pedig már történelem.

A krónikák leírják, hogyan küzdöttek meg az ellenük küldött
klánok harcosaival, hogyan oltották ki a nyomukban járó aquir
„felvigyázók” életét – s hogyan véreztek és hullottak a kö-
nyörtelen menetelésben: nem volna helyénvaló ehelyütt
ismétlésekbe bocsátkoznunk. Legyen elég annyi, hogy az
Anat-Akhan halálutása véres és hosszadalmas volt: a fel-
kerekedett százakból százan, a százból ötvenen, két tucat-
nyian, majd még kevesebben maradtak, az yllinori határt
pedig mindössze kilencen érték el – ám ez a kilenc távo-
zásával súlyosabb csapást mért Kránra, mint korábban
bármely, mágiával vagy acéllal felfegyverzett halandó;

helytállásuk és sikerük az emberi szellem diadala volt
a sötétség erői felett.

Sokan és gyakorta fogalmazzák meg a kér-
dést: vajon mit látott a vén Tutor azon a bizo-
nyos éjszakán? Miféle jövőndő lehetett az,
melynek megformálásában még ő, a démon-
imádó régiek származéka sem kívánt részt
vállalni? A választ csak azok a Meridianok
ismerték, akik röviddel az indulás után elhul-
lottak az aquirokkal vívott mágikus viadal-
ban – s meglehet, jobb is, hogy így alakult.
Kevesen képesek a jövő ismeretében élni; a
biztos bizonytalannál még a bizonytalanság is
elviselhetőbb. Az Anat-Akhan, alapítójának
szándéka szerint, módosított a holnapon, de
hogy mit és mennyit, azt a Hetedkor bölcsei
közül nem sejtí senki.

A második leggyakoribb kérdés: miért
nem végeztek a szökevényekkel a Kráni To-
rony nagyhatalmú urai, amíg még módjuk-
ban állt? A krónikák beszámolnak ugyan a
határ mentén végigvonuló, pusztító hóvi-
harról, e csapás azonban korántsem szedett
annyi áldozatot, amennyit szedhetett volna.
Úgy tetszik, a Tizenhármak mindvégig meg-
osztottak voltak, nem tudták (vagy nem
akarták) rászánni magukat a végső leszá-
másra. Egyes pyarroni gondolkodók azt
vallják, hogy a túlélők magának Shackal-
lornak köszönhetik életüket – Ranagol fél-
isten-fattyá mindig értékelte a kimagasló
teljesítményeket, s hú maradt elveihöz még
ebben a szélsőséges helyzetben is. Nem
hagyható figyelmen kívül az új Anat-Akhan
természetének kettőssége sem: noha tagjai
az ifjú civilizáció oldalára álltak, s a filozófiai



értelemben vett „jót” szolgálják a nehezen meghatározható „gonosz” ellenében, eszközeik zömmel a régiek, a sötét mágia sem idegen tőlük, ilyen értelemben tehát akár kísérleti alanyoknak is tekinthetők. Meglehet, Shackallor azzal a céllal engedte futni őket, hogy láthassa, mire mennek hajdani eszközei az emberekkel – vagy azok velük...

Az Anat-Akhan Yllinorban

Mogorva Chei – igen bölcsen – menedéket adott a rettegett szekta hírmondóinak, sőt, mindent elkövetett annak érdekében, hogy otthonosan érezzék magukat. A kilenc fejedő nem csatlakozott választatásában: a folyvást hadat viselő Yllinornál megfelelőbb új hazát keresve sem találhattak volna.

Ru-Shennoni harci iskolájukat a korona közvetlenül felügyeli, s királyi biztos segítkezik minden olyan problémás esetben, mely az Anat-Akhan Pyarronnal, a Szövetséghez tartozó egyéb államokkal, vagy épp az yllinori hadsereg más egységeivel fordítja szembe. Mert a korántsem szokványos eszközökkel dolgozó szekta működése nem kevés ellenérzést vált ki szerte a Délvidéken: a stratégák és filozófusok némelyike olykor még létjogosultságát is megkérdőjelezi. Chei, gyakorlatias ember és bölcs uralkodó lévén, keveset törődik az aggályosodókkal – beszélnek, istennője, Arel révén bepillantást nyert abba a jövőbe, melynek megváltoztatásáért az Anat-Akhan legjobbjai elhullottak... A M.A.G.U.S. jelenében a klán, kissé módosult szervezeti felépítéssel, tovább jár a tökéletesedés útján, tagjai pedig mindenkör az embertem javára kamatoztatják kétes eredetű képességeiket.

A Ru-Shennon-i iskola élén a kezdetekkor a kilenc legendás fejedő, kilenc kimagaslóan képzett Tutor Majoris állt. A testüket átítató energiák meghosszabbították életüket: az utolsóként távozó csaknem másfél évszázadot töltött ebben a világban, s majd félezer tanítványt oktatott a mesterség fortélyaira. A kilencek távozása után az irányítást három, yllinori neveltetésű harcos vette át, ők és követőik már beérték a Tutor ranggal. A Stratégisek – szám szerint hatan – az akciók voltaképpen megtervezői, közvetlen alárendeltjei a Meridianok, akiknek feladata a vezénylésre korlátozódik. A bevetések során egy-egy Cascadis – azaz kapcsolattartó, ő biztosítja a mágikus összeköttetést az osztag fegyvereseivel –, Mediator – másként közbenjáró, rendszerint Arel-pap –, valamint Transceps – szakirányban képzett mágiahasználó – segíti. Az ősi Meridian tisztség négy elemre bontása az egyénekre nehezedő terhet csökkenti. A parancsnok így közvetlen feladatára koncentrálhat, míg a kapcsolattartó a tökéletes összhangot, a közbenjáró az égiek jóindulatát biztosítja. A mágiahasználó, mivel fegyvertárát (akár a harcosokét) jórészt sötét praktikák képezik, roppant kényes helyzetben van. Testének tartalmait fokozott sebességgel éli fel, hamar vénül, az Anat-Akhan azonos korú beavatottjai közül rendszerint elsőként válik bevetésképtelenné – a korai halál azonban csak ritkán adatik meg neki. A klán harcosai közül változatlanul a Sequatorok a főszerep: nagy tudású és nagy tapasztalatú fegyverforgatók ezek, akiknek technikái az északi és elf eredetű fogások egész tárházával egészültek ki, így méltó ellenfelei lehetnek Krán birodalmi fejedőszármazsainak. A Mortelek szintén jelen vannak, s ahogyan a tisztek közt a Transcepséket, az ő életüket is megkeseríti az a temérdek aljasság, melynek elkövetésére a magasztos célok érdekében rákényszerülnek. A köznép nem csupán félelmet érez irántuk: megvetés kíséri őket, ha igazi mivoltukra fény derül. Megkeseredett, maguknak való emberek, általában csak a hozzájuk hasonlókkal vállalnak sorsközösséget. A legtöbbben önma-

gukat is rühellik, mert jó szakemberek lévén – bár ezt nyíltan a világ minden kincséért sem ismernék el – örömeiket lelik mesterségük gyakorlásában.

Életszemlélet, filozófia

Az iskola első néhány évfolyamát a nehéz feladatra alkalmas önkéntesekkel töltötték fel, ám a kiképzés kíméletlensége, a kósza hírek terjedése alaposan megtépázta az Anat-Akhan nimbuszát, így mostanság zömmel hadiárva kerülnek a mesterek keze alá. A beavatottak összetartása legendás: a klán nem csupán életcél ad nekik, de szüleiket, családjukat is pótolja. Egy Anat-Akhan fejedőszármazs sosem válik árulóvá, s a kitűzött cél eléréseért habozás nélkül az életét áldozza. Elszánt, már-már fanatikus, de soha nem annyira elvakult, hogy ítélőképessége cserben hagyassa. Felkészítésének éve alatt a mások által okozott fájdalmat tekinti fő ellenségének, ezért olyan fájdalomnak teszi ki testét, hogy az az idők során érzéketlenné válik a kín számos formájára. A beavatott egész teste fegyver: a közelharc változatos formáit már-már valószínűtlen, akrobatikus mozdulatsorokkal és mágiahasználattal kombinálja.

A tipikus Anat-Akhan fejedőszármazs, legyen bár szó Meridianról vagy Sequatorról, szemlélődő, kívülről magatartást tanusít. Művelt, tájékozott, s nem csupán a Délvidék dolgaiban: legtöbbjük második hazájának tekinti a messzi Észak testvérállamát, Ilanort. Nehezen enged közel magához ismeretlen, minden körülmények közt titkolni igyekszik gyengéit, de – ha küldetése kimondottan meg nem követeli – sosem titkolja, mely szervezet tagja. E különös kevélység számos tragédiához vezetett az évtizedek során, mert Krán szolgálja s a csatlósai, a gorviki orgyilkosok olthatatlan gyűlölettel viseltetnek a szakadár szekta tagjai iránt, s minden esetben végezni igyekeznek az útjukba akadókkal.

Az Anat-Akhan beavatottjai ritkán, főként egymás közt házasodnak, ám ezekből a frigyekből ritkán születik utód – csak olyan esetekben, ha ezt a szülők képességei alapján a Tutorok testülete helyénvalónak és hasznosnak ítéli. A gyermekek – e tény a klán nevelési módszereit dicséri – sosem bizonyulnak méltatlannak a megfélemezett bizalomra.

Tények és adatok – a KM figyelmébe

Az Anat-Akhan állandó létszáma mintegy félezer fő, férfiak és nők egyaránt megtalálhatók közöttük. (A nők egyenrangúsága különösképp bősíti Krán és Gorvik fejedőszármazsait, akik, férrijogú társadalmakban nevelkedvén, veszedelmes kilengésnek tekintik az ilyesmit.) A kiválasztottak 3-4 esztendőskorukban kerülnek az iskola falai közé, s 14-15 esztendősen indulnak először „éles” küldetésbe. A beavatottak 60 éves korukig kaphatnak veszedelmes feladatokat, a Transcepsket jóval hamarabb, 50 esztendőskoruk tájékán rendelik vissza belső szolgálatra – igaz, ekkorra legtöbbjük már sokkal öregebbnek látszik.

A fentebb említett három Tutort és hat Stratégist leszámítva a tisztek aránya nem meghatározott. A harci egységek 6-20 főből állnak, gyakorta a Transcepsket nyitotta térkapukon át érkeznek a bevetés színhelyére.

Az Anat-Akhan kötelékébe tartozó, átlagos NJK-k besorolásáról és jellemző értékeiről az alábbi táblázat tudósít:

Tutor Majoris (9 kráni): 21. TSZ-ű Fejedőszármazs+mágiahasználó
Tutor (bármelyik yllinori): 16. TSZ-ű Fejedőszármazs+mágiahasználó
Stratégis (csak yllinori): 13. TSZ-ű Fejedőszármazs/Harcos
Sequator (kráni): 12. TSZ-ű Fejedőszármazs+mágiahasználó

Sequator (yllinori): 10. TSZ-ű Fejvadász+mágiahasználó
 Mortel (kráni): 12. TSZ-ű Fejvadász+mágiahasználó
 Mortel (yllinori): 10. TSZ-ű Fejvadász+mágiahasználó
 Transceps (csak yllinori): 8. TSZ-ű Fejvadász/Varázsló
 Cascadis (csak yllinori): 8. TSZ-ű Fejvadász+Pszi-használó
 Mediator (csak yllinori): 8. TSZ-ű Fejvadász/Pap

A Kránt szolgáló fegyverforgatók némileg magasabb TSZ-jét a cél és az eszközök harmóniája indokolja – e harmónia hiánya okozza az Yllinorba átkerült Anat-Akhan legtöbb problémáját. Mágiahasználat alatt a mágia sötét, aquir útját, Pszi-használat alatt a Fejvadász főkasznál megszokott Slan-diszciplínákat értjük. A mágiahasználat Szintje természetesen – a Transceps esetét kivéve – nem azonos az NJK Tapasztalati Szintjével, s naponként mindössze 2 pusztító erejű Hatalomszó felhasználását teszi lehetővé. A Transceps aquir eredetű varázslatai ugyanezen az elven működnek, ám naponként 6 áll belőlük az NJK rendelkezésére. A Hatalomszavak kivétel nélkül az Anyagi Síkon hatnak, 1-3 kör alatt fejtik ki egyszeri hatásukat, hatótávuk sosem lehet több a fejvadász látótávolságánál, nem kerülnek Mana-pontba, de nem is erősíthetők; ellenük Mágiaellenállás nem dobható, közvetlen sebzésük azonban maximálisan 1k6+2 lehet. A Transceps a maga szavaival 1k6+(TSZ száma)-t sebez. Lássunk akkor két példát:

Dühkitörés

Típus: Hatalomszó

Mana-pont: -

Erősség: 1

Varázslás ideje: azonnali

Időtartam: 1 szegmens

Hatótáv: lásd a leírást!

Mágiaellenállás: -

A szó kimondásakor a fejvadász látómezejében, hozzá 10 méternél közelebb eső személyeket/lényeket láthatatlan, ellenállhatatlan erő dobja hátra. A hatás szélökésre emlékeztet, de égető fájdalommal jár, mely 1k6+2 Fp elvesztését eredményezi. A zuhanásból eredő egyéb sérülések ehhez persze még hozzáadódnak. Elsősorban nem sebzésre, hanem az ellenfél megzavarására, a támadó lendületének megtörésére használatos.

Árnyékmrok

Típus: Hatalomszó

Mana-pont: -

Erősség: 1

Varázslás ideje: azonnali

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: lásd a leírást!

Mágiaellenállás: -

A szó kimondásakor a Transceps látómezejében, hozzá 10 méternél közelebb eső személyek/lények torka fokozatosan elszorul, mintha láthatatlan szorításban vergődnének. A hatás a második körben fizikaivá válik, és a légszomjon kívül körönként egységesen 1k6 Fp

elvesztését eredményezi. Egyetlen célpont esetén a Transceps még további, TSZ száma Fp veszteséget okozhat, ám egyszerre több személyt/lényt ezzel a módszerrel nem győthet meg. A fojtogató érzést a Transceps annyi körig képes fenntartani, amennyi a Tapasztalati Szintje. Az utolsó kör végén az áldozatok (amennyiben átvészelték a támadást) újból lélegzethez jutnak.

Az Anat-Akhan kötelékébe tartozó JK indítása hasonló problémákat vet fel, mint minden más klánbéli karakteré: sem a játékosnak, sem a KM-nek nincs könnyű dolga, ha meg akarja indokolni, miként adta a fejvadász kalandozásra a fejét. Tapasztalt játékosokból álló társaság – különösképp, ha úgynevezett életútjátékba bonyolódta – természetesen megteheti, hogy Anat-Akhanos karaktert fogad a soraiba, ám mindenkinek illik tisztában lennie egy ilyen karakter jelenlétének előnyeivel és hátrányaival. Az Anat-Akhan fejvadász, amennyiben Yllinor és/vagy klánja megbízásából csatlakozik a többiekhez, elsősorban megbízói érdekét fogja szem előtt tartani. Valósággal vonzza majd a kráni és gorkiki gyilkolóművészeket, kétségessé teszi a pyarronhú államok lakóinak feltétlen jóindulatát, és olyanok figyelmét is az utazókra irányítja, akik előtt üdvösebb volna észrevétlennek maradni... Mindent egybevetve: ilyen karaktert csak sokat megélt, profi játékosoknak és profi, a kerettörténetet mesterien kidolgozó, az egyensúlyra folyvást ügyelő KM-eknek ajánlhatunk.

Nekik viszont... jó vadászatot!

G.A.





LANKHMAR

„Különös dimenziók és hatalmas időszakadékok választják el tőlünk Nehwon ősrégi, álombéli világát: a tornyok, koponyák, kardok, ragyogó ékszerek és sötét mágikák földjét.”

Fritz Leiber neve hallatán a Fantasy műfaj rajongóinak szerte a világon ugyanaz a két hős jut eszébe: Fafhrd és a Szürke Egerész. Valójában Leiber nem csupán a Lankhmar ciklus írója, de egyéb jelentős művek atyja, író, költő, szerkesztő, színész, sőt, protestáns lelkipásztor egy személyben.

Leiber 1910 Karácsonyán született. Már huszonkét esztendőskorában lelkes, de két évvel később otthagyja a New Jersey misztiót, és az apja színírtársulatához szegődik három évre. Két filmszerepet is kap – játszik a Metro-Goldwyn-Mayer készítette Kaméliás hölgyben 1937-ben, valamint az Equinox-ban. Azóta könyveket, újságokat szerkeszt, színészeket oktat és nem utolsó sorban ír.

Művei hihetetlen sokszínűséget tükröznek. Megtaláljuk nála a tudományos-fantasztikus történeteket éppúgy, mint a horrort, a fantasyt és a költészetet. Összesen hat Hugo, három Nebula, egy World Fantasy Life és számos egyéb díj birtokosa.

Fafhrd és a Szürke Egerész meséjét nem kevesebb, mint negyven éven át szötte. A két főhős alakja a harmincas években született meg, barátja, Harry Fisher segítségével. Nem pusztán a véletlen műve, hogy a két csavargó (ahogy Leiber nevezi őket) nagyban hasonlít két szülőatyjára – a magas, keménykötésű Fafhrd Leiberre, míg a törékeny, vékony, inkább az ügyességére támaszkodó Egerész Fisherre.

A két főhős – ellentétben a klasszikusokkal – nem egyértelműen pozitív figura. Lopnak, rabolnak, isznak és csábítják a szépasszonyokat, ám mindkettejükbe szorult valami, amit úgy hívunk: emberség. Ez az, amiktől szeretetre méltóak, emberközeliak lesznek.

A város, ahol Fafhrd és az Egerész kalandjai megesetek, szintúgy igen híres. Lankhmar – egész Nehwon legnagyobb városa, a civilizáció, a kultúra, s természetesen a tolvajok fellegvára.

Lankhmar egy hatalmas sziget északi csücskében fekszik, a Hlal folyó torkolatában. Délre és nyugatra, ameddig a szem ellát, végtelen búzamezők húzódnak, keletre a hatalmas Nagy Sós Mocsár bűzös párafellejei gomolyognak.

A várost állandó, jellegzetes szag lengi körül; a füst, a mocsárbűz és a tenger illatának furcsa keveréke. A helybeliek persze megszokták már, de az újonnan érkezőknek beletelik egy-két napba, mire meg tudnak feledkezni róla.

Lankhmart magas kőfalak övezik. Bejutni mindössze négy kapun és persze a kikötőn át lehetséges.

Északon, a Belső-tengerbe nyúló félszigeten magasodik a Nagyúr kastélya, a Szivárványpalota. Nevét égre törő, ezerszínű tornyaitól kapta, melyek látszólag kusza kavalkádban emelkednek a város fölé. A kastélyt tágas park övezi, a Nagyúr pompás hajói külön kikötőben ringanak a tenger vizén.

A Szivárványpalotát övező fal tövében a nemesek és főurak villái emelkednek, délebbre haladva egyre szegényebb negyedek következnek. A Nemesi kerületben találjuk többek között Kronia grófnő rezidenciáját, hatalmas tavának nyolc szigetén elszórva. A grófnő kétségkívül örült – ez az egyik ok, amiért a tolvajcéh elnézi,

ha néhanapján lopásra adja a fejét. Itt áll a regényekből ismert Danius herceg jócskán erődtített háza is.

A Nemesi kerülettől délre az örökkön változó Templom negyedre bukkanunk. Híressége az Istenek utcája, melyben számos nagyobb istenség templomát megtalálhatjuk. Lankhmarban íratlan törvény: minél népszerűbb egy vallás, temploma annál nyugatabbra helyezkedik el az Istenek utcájában. Egyetlen kivétel van csupán: Lankhmar Isteneinek Temploma, mely állandó helyet kapott az utca végében.

A kikötő is önálló negyedet alkot – ez a Folyó negyed. Jobbára csak dokkokat, raktárakat, gabonasilókat és egyéb gazdasági épületeket látni, ám itt rejtőzik a navigátorok és csillagászok céhe is. Hírhedt része a Büntető tér, ahol a nyilvános kivégzéseket és egyéb fenytéseket hajtják végre.

Délebbre találjuk a Park negyedet, a piacról ismert Fesztivál negyedet, a keleti fal mellett a Láp negyedet, valamint a kereskedőkkel és céh-házakkal zsúfolt Kereskedő negyedet.

Lankhmar történelme különleges – akárcsak maga a város. Alapítása a századok homályába vész. Tizenhárom alapítójának mumifikált teste hatalmas fekete kriptában fekszik az Istenek utcájának végén – ők Lankhmar Istenei. Bár halottak rég, isteni hatalmukkal mégis figyelemmel kísérik városuk sorsát. A fekete kriptá tetején egy harangláb áll. Ha valaki a harangot megkondítja, Lankhmar Istenei felkelnek sírjukból, hogy városuk segítségére siessenek. Ám jaj annak, aki feleslegesen szólaltatta meg a vészharangot, mert az Istenek haragja szörnyű. Nem csak a vétkesre hoznak pusztulást, az egész város megsínyli dühüket. Éppen ezért soha nem háborgatja őket senki.

Lankhmar Isteneinek templomával szemben – de keletebbre – áll Aarth temploma. Mivel ez a Nagyúr vallása, az emberek közt is ez a legnépszerűbb. Valamivel keletebbre Korsós Issek temploma emelkedik, ez a valaha pompás, de mára már megkopott épület. Issek próféta volt, aki a békéről és szeretetről prédikált. Ellenségei azonban kínpadra vetették. Issek emberfeletti erejével eltörte a kínpadot, de újra meg újra lefogták és gyötörték, kínozták halálíg. Hétszer kötözték le és ő hét kínpadot tört össze, mielőtt kiszenvedett volna, ám szenvedései közben is mindvégig a szeretetről és békéről beszélt. Valaha Issek kultusza volt az egyik legnépszerűbb Lankhmarban, de egy nagyravágyó vezír a fejébe vette, hogy mindennél hatalmasabbá teszi. Lankhmar Istenei persze nem hagyták, hogy bármilyen más vallás a helyükre pályázzon – egy éjjel elhagyták kriptájukat, fölgújtották Issek templomát és lemészárolták papjait.

Rengeteg istent tisztelnek még szerte Nehwonon, a barbár Kost északon, a misztikus Vörös Istent keleten, ám van köztük egy, akit egyaránt félnek mindenütt – a Halál. Hatalmas, szürke várában lakik Árnyékföldre közepén, ő az élet és az elmúlás ura. Bár az egyszerűbb halandókért csak a szolgálait küldi, a hősökért és kalandozókért személyesen maga megy. Akadt azonban az elmúlt időkben két hős, akikkel még ő sem bírt... Fura fintora a sorsnak, hogy Nehwonon mindenki halandó, még az istenek is, sőt, maga a Halál is.

Lankhmar egyik kedvelt fogadója, Fafhrd és az Egerész törzshelye az Ezüst Angolna. Őt emelet magas, bár a legfelső egy tűzvész során elpusztult és Braggi, a tulaj azóta se hozatta rendbe. Ide jár inni és mulatni Lankhmar polgárainak nagyobb része. Megfordul

benne kereskedő és mesterember éppúgy, mint tolvaj és orgyilkos. Ha Fafhrd és társa erre járnak, biztosan beülnek egy italra. A hangulatot az elmaradhatatlan táncosok emelik – ezek a színjátszásban is jártas örömlányok Lankhmar-szerte megtalálhatók.

Az Ezüst Angolna mellett egy másik híres-hírhedt épület a városban a tolvajcéh háza, a Gyilkos utcában. Az épület, akárcsak a Céh maga, hatalmas. Már-már úgy működik, akár egy valódi, tiszteességes céh. Van céhmester – Krovas –, vannak mestertolvajok, akik úgy oktatják tanítványaikat, mint bármely más szakma mestere, és persze vannak szigorú szabályok is. A legfontosabb ezek közül, hogy senki sem lophat a Céh tudta és engedélye nélkül. Ha valaki mégis megpróbálná, bízást számolhat azzal, hogy több száz fegyverforgatásban sem járatlan tolvaj vadászik a fejére – gyakran hatékonyabban, mint a Nagyúr katonái. Egy időben a Céh fekete-temágust is alkalmazott – Hristomilót –, de pályafutásának az Egerész tőre vetett végét.

Nehwonban él két oda nem illő lény is. Szem Nélküli Sheelba és Hétszemű Ningauble idegenek ezen a világon. Varázshatalmuk felülmúlja bárki halandóét – ők azok, akik a két csavargó-hős pártfogói és gyakran védelmezői. Sheelba, akinek az Egerész hűségét fogadott, a Nagy Sós Mocsárban lakik mágikus kunyhójában. Lakhelyét szinte sosem hagyja el, céljai képviselésével hősöket és kalandozókat bíz meg. Ahogy az Egerész Sheelbának, Fafhrd Ningaublenek fogadott szolgálatot. Ningauble a Keleti-tenger partján húzódó barlangjaiban lakik, és szintén nemigen hagyja el azokat. Ezek a barlangok azonban mágikusak – örökké változnak, senki sem tudja, milyenek is pontosan. Néhány járat ráadásul más időkbe és más dimenziókba vezet, ami nem csak talányossá, de veszélyessé is teszi őket.

Amilyen különlegesek Lankhmar hősei, éppoly különlegesek pénzei is. A legkisebb egység a vas tik, ennél értékeesebb a bronz agol, ezt követi az ezüst smerduk, majd az arany rilk. Létezik még egy címlet, a Borostyán Foglalatú Gyémánt, amelyet azonban jószerevével senki sem látott még, hiszen az értéke nem kevesebb, mint ötszáz arany. A vas tik és a bronz agol négyyszögletes, az előbbi egy búzakalász, az utóbbit a lankhmari Nagykapu díszíti. Az ezüst és arany érmék háromszög alakúak, a smerdukon a Nagyúr képével és egy vitorláshajóval, a rilken pedig Aarth másával és egy tengeri kígyóval.

Nehwonon azonban nem csak hősöket találunk. Leiber számtalan szörnyet is teremtett, melyekkel benépesítette világát. Nem találjuk meg a más fantasy világokból már jól ismert orkokat, goblinokat, nincsenek törpék vagy elfek, sem hobbitok. Találunk azonban gigászi behemótokat, ezeket a hatalmas, bálnára emlékeztető hüllőket, amelyek a mocsarakat lakják. Szintén a mocsarak lakója a félelmetes gladiátorgyík, amely két lábra emelkedve eléri a két és fél méteres magasságot is. Mellső lábai ujjak helyett egyetlen hatalmas karomban végződnek, melyekkel kész bármit vagy bárkit felaprítani. Az északi hőmezők lakója a hókígyó: értékes fehér bundájáért vadásszák.

A keleti sztyeppéken lakik egy különös nép: a ghoulak. Nevük ellenére semmi közük az AD&D-ből ismert szörnyhöz, egyáltalán nem élőholtak. Az teszi őket első látásra félelmetessé, hogy bőrük, húruk, vérük semmiféle színanyagot nem tartalmaz, teljesen átlátszó. A felületes szemlélő mindössze fehérítő csontvázukat látja. Közelebbről megvizsgálva aztán kiderül, hogy éppolyan testük van, mint a közönséges embereknek – de nem sokan veszik a bátorságot, hogy közelebbről megismerjenek egyet.

Talán a ghoulknál is titokzatosabb a Rejtettek népe, akik a Stardok hegy csúcsán laknak, és teljességgel láthatatlanok. Csúpan

legenda szól róluk és láthatatlan gyémántjaikról, amiért viszont bárki egy vagyont fizetne.

Természetesen Leiber Lankhmaron túl is kiszínezte, benépesítette világát. Északon, a Hidegpusztán számtalan barbár törzs kószál – mint például a Hóklán. E törzsekben az asszonyok uralkodnak boszorkányos erejükkel. Keletre, a sztyeppéken a nomád mingolok élnek. Délebbre, a Belső-tenger északi partján terül el Nyolcváros-föld, mely kegyetlenségéről híres-hírhedt. Mint neve is jelzi, nyolc nagyjában-egészében független város laza szövetsége alkotja. Messze délkeletre fekszenek a Keleti Vidékek, az egzotikus és misztikus királyságok, jóval a sivatagon túl. A Keleti-tenger partjától nem messze áll Horborixen dicső városa, amely talán a világon a második legnagyobb, természetesen Lankhmar után. Itt található a legendás Királyok Királyának palotája is.

Mindezek az emberlakta vidékeken túl húzódik Árnyékföldre, a Halál birodalma. Errefelé mindig köd ül a nyomasztó táj felett, és bár néhol zöldell a fű, nap sohasem süt le a vidékre. Itt a Halál az úr. Élő ritkán járja, bár előfordult már a történelemben. Danius herceg, aki annyira félt a Haláltól, hogy elhatározta, megöli, egészen a palotájáig jutott, de ott alulmaradt a küzdelemben. Fafhrd és az Egerész is bemerészkedett egyszer a Halál palotájába, és ellopták a maszkját, de ők is csak két pártfogójuk segítségével menekülhettek meg.

Leiber aprólékosan kidolgozott, színes világa a TSR céget is magával ragadta. Megvették a jogdíjat, így az AD&D rajongói most már Lankhmar füstös utcáin is járhatnak kalandok után.

Érdekes, mégis játszható világot alkottak. A szabályok természetesen az alapjáték szabályai maradtak, ám találkozunk néhány szokatlan újdonsággal. A legfeltűnőbb ezek közül a kétféle varázsló. Játékosok indíthatnak fehér vagy fekete varázslót. A fekete varázsló nagyjában-egészében megegyezik a hagyományos varázslóval, de kikötik, hogy ötödik tapasztalati szint felett csak gonosz lehet. A fehér varázsló a papok helyét tölti be. Fehér varázsló csak jó jellemű karakter lehet, és bár varázslóként varázsol, memorizál, lép szintet, mégis a hagyományos papi varázslatokat használja. Papok egyáltalán nincsenek, pontosabban nem játszható karakterek, mivel a papság csak társadalmi rangot jelent, tapasztalati szintet nem.

A varázslók hatalmas hátránya, hogy bármely varázslat létrehozása tízszer annyi időbe telik, mint a hagyományos AD&D-ben. Ám még így is kiváltságos helyzetben vannak, mert egyetlen más karakterosztály képviselői sem képesek varázsolni, tehát sem a bárdok, sem a nagyon ritka lovagok, sem a vándorok.

Lankhmarhoz már néhány modul és kiegészítő is megjelent, többnyire Dale „Slade” Henson nevével fémjelvezve. Nemrégiben látott napvilágot a várost magát taglaló igényes könyv, mely mindenkinek nagy segítség, aki ezen a világon szeretne mesélni.

Aki még ennél is közelebbi ismeretségre törekszik, annak Leiber regényeit ajánljuk, amelyek folyamatosan jelennek majd meg a Valhalla Páholy kiadó gondozásában.

Fritz Leiber Lankhmar ciklusa:

Kardok és Ördöngösség

Kardok a Halál ellen

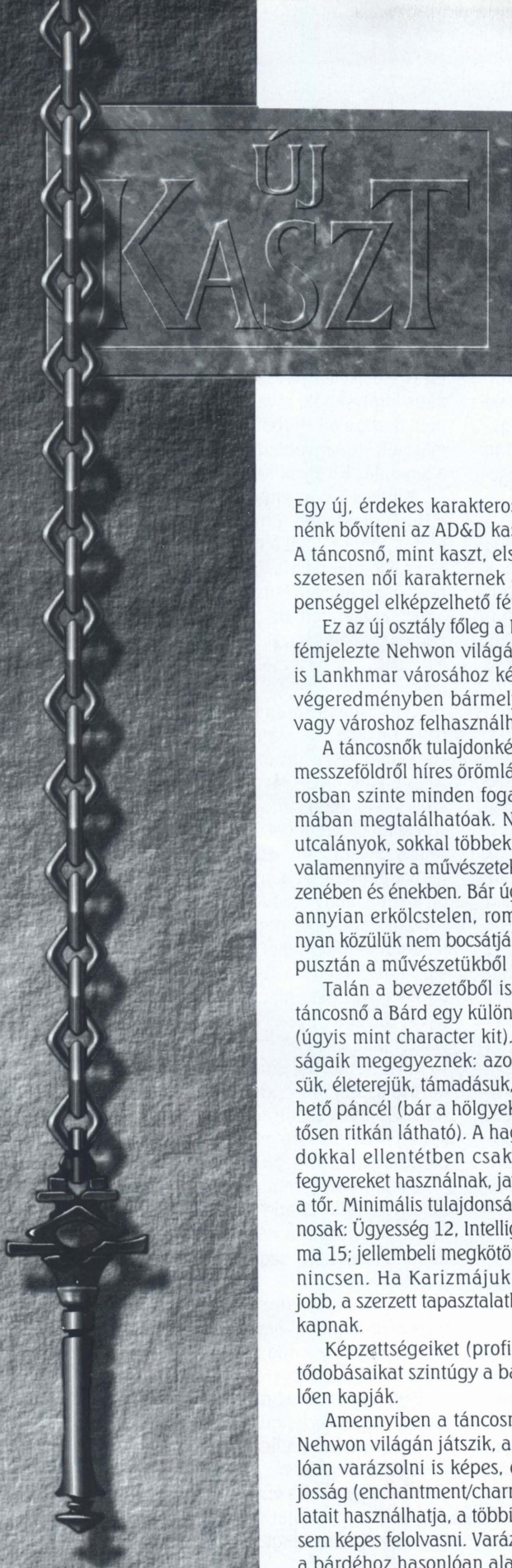
Kardok a ködben

Kardok a mágia ellen

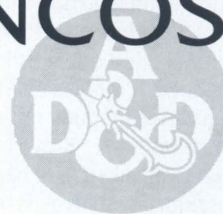
Lankhmar Kardjai

Kardok és jégmágia

Jakab Zsolt



TÁNCOSNŐ



Egy új, érdekes karakterosztállyal szeretnénk bővíteni az AD&D kasztok palettáját. A táncosnő, mint kaszt, elsősorban természetesen női karakternek ajánlott, de épenséggel elképzelhető férfi változata is.

Ez az új osztály főleg a Fritz Leiber neve fémjelezte Nehwon világához, azon belül is Lankhmar városához készült, ám a DM végeredményben bármely más világhoz vagy városhoz felhasználhatja.

A táncosnők tulajdonképpen Lankhmar messzeföldről híres örömlányai, akik a városban szinte minden fogadóban és kocsmában megtalálhatóak. Nem közönséges utcalányok, sokkal többek annál. Jártasak valamennyire a művészetekben, a táncban, zenében és énekekben. Bár úgy tartják, mindannyian erkölcstelen, romlott nők, néhányan közülük nem bocsátják áruba testüket, pusztán a művészetükből élnek.

Talán a bevezetőből is kiderült már, a táncosnő a Bárd egy különleges alosztálya (úgyis mint character kit). Főbb tulajdonságaik megegyeznek: azonos a szintlépésük, életerejük, támadásuk, az általuk viselhető páncél (bár a hölgyeken ez meglehetősen ritkán látható). A hagyományos bárdokkal ellentétben csak rövid, könnyű fegyvereket használnak, javasolt fegyverük a tőr. Minimális tulajdonságértékeik is azonosak: Ügyesség 12, Intelligencia 13, Karizma 15; jellegbeli megkötöttségük azonban nincsen. Ha Karizmájuk 16 vagy annál jobb, a szerzett tapasztalathoz 10% jutalmat kapnak.

Képzettségeiket (proficiency) és mentődobásaikat szintúgy a bárdnak megfelelően kapják.

Amennyiben a táncosnő karakter nem Nehwon világán játszik, a bárdhoz hasonlóan varázsolni is képes, de csak a bűbájosság (enchantment/charm) iskola varázslatait használhatja, a többit még tekercsből sem képes felolvasni. Varázslatainak száma a bárdéhoz hasonlóan alakul.

Tolvajképességei igen jók, jelentősen meghaladják a bárdét, mivel az összes tolvajlási képességben jártas (akár maga a Tolvaj), de első szinten csak 20, minden további 15 pontot kap, amit százalékos jártasságai között szétoszthat. Egy jártasságra egyszerre soha nem tehet 10%-nál többet.

A táncosnő karakter leginkább ember fajúaknak javasolt, de megfelelő környezetben akár félelf is játszhatja.

E karakter elsősorban és mindenek előtt a városokban van otthon. Persze, bárki elmehet táncosnőjével távoli tájakat felderíteni, dohos labirintusokban szörnyeket ölteni és kincse vadászni – ám nem igazán javallott, mivel efféle helyzetekben ez a karakter igencsak gyenge.

Városokban azonban – mint például Lankhmar – rengetek alkalom nyílik igazi szerepjátékra, s erre a táncosnő különleges felkészültsége igazán alkalmas. Egy tehetséges játékos akár hercegnőt is csinálhat karakteréből, anélkül, hogy a húszoldalú kockát egyszer is a kezébe venné.

A táncosnők leghőbb vágya a könnyen szerzett pénz, s a léha élet. Szeretik összekapcsolni a kellemest a hasznossal, hiszen erkölceik többnyire jócskán hiányosak. Elméletileg elképzelhető, hogy némelyeknek van valamiféle egyéb, tisztos szakmája is, ám ez igen ritka, legtöbbjük ugyanis valósággal irtózik a munkától.

Az első szinten a következő képzettségeket kapják: tánc, ének, csábítás. (Ezekre nem kell külön képzettségpontot áldozniuk.) A bárdokhoz hasonlóan, adott mennyiségű képzettségpontért nem egy, hanem két hangszer kezelését tanulhatják meg. Mindezeneken felül javasolt még számukra az etikett, az álcázás, az információ gyűjtés*, a hangutánzás* és a színészet** elsajátítása. További képzettségeket – a papi kivételével – minden csoportból tanulhatnak.

A táncosnők különleges képességei közül elsőként a csábítás képzettséget említe-

ném meg (lásd alább). Az igazán „dörzsölt” hölgyek leginkább ezt alkalmazzák céljaik elérésére, s jóval kevesebben élnek pusztán táncból és énekből, netán színészetből.

A nem Nehwonon élő táncosnők ráadásul, ha korlátozottan is, de képesek varázsolni, tovább nehezítve ezzel a férfiak dolgát. Mivel főképpen a bájolás terén jártasak, varázslataikat legtöbbször csábítás képességükhöz hasonlóan, illetve ahhoz társítva alkalmazzák. A bájolás (charm person) mellett kedvenc varázslataik közé tartozik az altatás (sleep), Tasha irányíthatatlan szörnyű nevetése, de magasabb szinten a

bénítás (hold person) és a sugallat (suggestion) is.

Ha a csábítást lassúnak vagy nehézkesnek érzik, tolvajképeségeikhez folyamodnak. Amennyiben örömlányként is tevékenykednek, nem ritka, hogy vendégeiket kizsebelik.

Néhány gyakran alkalmazott, bár kissé talán „faragatlan” trükk:

Hölgyünk kiszemeli gyanútlanul iszogató áldozatát. Rövid ismerkedés és csevegés után felkéri, hogy kísérje őt haza, majd beinvitálja a szobájába. Ott azonban korántsem az történik, amire a felhevült kuncsaft számít: földöntúli gyönyörök helyett markos vagányok várják, s kifosztva, zúgó fejfel ébredhet valami sikátor mocskában. Ha az áldozat netán fegyveres, a rablók várnak egy kicsit, hiszen efféle helyzetben az óvatosabb harcosok is hamar megválnak kardjuktól, páncéljuktól.

Más: Az ismert és közkedvelt táncosnő odaül a „zöldfülű” vendég asztalához, s rövid bevezető után közli, hogy ha a jámbor nem fizet két-három aranyat, ő bizony nyomban sikítózni kezd. És szükség esetén valóban megteszi. Védelmére siető „lovagban” pedig nem lesz hiány. Az ilyesfajta megmozdulásoknak persze általában tömegverekedés a vége, melynek során igazán nem nehéz az áldozatokat pénzüktől megszabadítani.

Néha egyszerűen csak körül-táncolják áldozatukat, aki a műélvezettől bambán észre sem veszi, amint kizsebelik.

Az igazán tehetséges, nagyobb tapasztalattal rendelkező táncosnők már nemigen élnek a fenti módszerekkel. Egyszerűen kinéznek maguknak egy-egy gazdag kereskedőt vagy akár kalandort, és addig szédítik, míg vakká-süketté nem lesz a szerelemtől – attól kezdve pedig nem lesz anyagi gondja a hölgynek, míg fel nem élte a szerencsétlen balek vagyonát. Ha az „aranybánya” kimerült, ott hagyja és másikat keres.

Amennyiben megunt szeretőjüktől nem sikerül önerőből megszabadulni, egyszerű cselhez folyamodnak. Kinéznek a fogadóban egy tapasztaltnak

látszó harcost, és provokálni kezdik – természetesen úgy, hogy a féltékeny szerető mindezt láthassa. Ennek előbb-utóbb persze párviadal lesz a vége, melyből – ha a hölgy jól mérte fel az erőviszonyokat – vélhetőleg az új bajnok kerül ki győztesen.

Csábítás

csoport: csavargó (rogue)

pont: 2

tulajdonság: Karizma -2

A csábítás képessége a táncosnők legjobb fegyvere. A csábítónak legalább fél órán át kizárólag áldozatával kell törődnie, akinek pedig figyelnie kell a hölgyre, de legalábbis hallania és látnia kell.

A fél óra leteltével a táncosnő tulajdonságpróbát dob Karizmájára, -2 módosítóval. Ha a dobás sikertelen, a csábítás túl átlátszó volt, az áldozat rájött, hogy a táncosnő csak érdekből foglalkozik vele – a következők csak vérmérsékletétől függenek. Ha azonban sikeres volt a dobás, az áldozat teljesen a táncosnő befolyása alá kerül, s a lehető legpozitívabb módon fog viszonyulni hozzá. Ekkor, ha a hölgy tovább szédíti, az áldozatnak mentődobást kell dobnia (Bölcsességpróba, -2-es módosítóval.) Ha elvétí, teljesen belehabarodik csábítójába, mintha csak valódi bájolás (charm person) varázslat hatna rá. A hatás természetesen nem mágikus, így mágikus úton nem lehet megszüntetni, ám ennek ellenére érzékelhető (detect charm).

A csábítás utóbbi (abszolút) formája csak nem-játékos karakterek ellen használható, az előbbi (pozitív befolyás) azonban játékosokra is hat.

A bájolás mindaddig tart, amíg a táncosnő aktívan fenntartja. Ha ott hagyja áldozatát vagy féltékenységre szolgáltat alapos okot, a csábítás hatása megszűnik, az áldozat pedig rádöbben, hogy csak ostoba eszköz volt a hölgy kezében – ez gyakran az ellentettjére fordítja az addigi szerelmes odaadást. Ha ilyen karaktert akarna újból elcsábítani a táncosnő, arra már -8 módosítója van a Karizmadobásnál. A fentiekből kiderül, hogy elvileg lehetséges, gyakorlatilag azonban igen veszedelmes egyszerre több áldozatot elcsábítani.

Mint láttuk, a táncosnő nem éppen patyolatlelkű, ám roppant sokszínű és érdekes karakter, így ötletgazdag, valódi szerepre vágyó játékosoknak ajánljuk.

* A Tolvajok Kézikönyvében található képzettségek

** A Bárdok Kézikönyvében található képzettség

Jakab Zsolt



DÉMONOK





Legtöbb kalandozó életében elérkezik az a pillanat, amikor hatalma már akkorára nő, hogy saját világában nem lel ellenfelet. Várat vagy erődöt épít magának és uralja a világot. A mesélő ilyenkor nemigen tud mit csinálni, bármilyen evilági szörnyet küld is játékosra ellen, az könnyűszerrel legyőzi. Ilyenkor szinte már csak egy lehetőség maradt - a túlvilág szolgálát és urait uszítani ellene. Ha a játékos birodalmát démonok vagy ördögök alvilági mesterkedései árnyékolják be, minden bizonnyal harcba száll velük - a siker azonban már nem olyan egyértelmű, mint teszem azt, egy hordányi orkkal szemben. A démonurak hihetetlen erőnek parancsolnak, egymaguk képesek városokat lerombolni, országokat pusztulásba taszítani.

Az AD&D második kiadásából a szempontból jelentősen eltér az első változattól: nem találkozunk benne sem a démon, sem az ördög kifejezéssel. Helyettük a Baatezu és a Tanar'ri nevek szerepelnek. A TSR kiadó jobbnak látta a szülők és az egyház tiltakozásainak helyt adva megváltoztatni ezeket, ám aki hosszabb idő óta játszik, tisztában van vele, hogy ezek a nevek mit takarnak. A tekintetben, hogy így most jobb lett avagy rosszabb, megoszlanak a vélemények. Aki úgy szokta meg, annak furcsák az új elnevezések, az azonban kétségtelen, hogy így valamivel áttekinthetőbb. A legtöbb mesélő ellenérve így hangzik: a démon- és ördöguralkodók szerepe a világban a féltetenekezés mérhető, ezért hát nem szerencsés, ha egy kalandozó - a leírásos felbátorodva - elhatározza, hogy végez egy démon uralkodóval. Ha ez csak úgy sikerül is neki, akkor ott a mesélővel is komoly gond van.

Ha a karakterek már olyan magas szintűek, hogy ilyen ellenfelekkel akarják erejüket összemérni, a mesélőnek nagyon körültekintőnek kell lennie. Tanácsos egy egész kalandorozatot építeni, amelynek végső összecsapásaként a kalandozók megküzdhetnek a világukat beárnyékoló alvilági hatalommal. Tanácsos azonban erre jó előre felkészülniük - ebben a mesélő lehet leginkább segítségükre. A legtöbb gonosz úr ellen készült valami ősi mágikus tárgy, mely hatalmat ad ellene. Ezeket - mivel elpusztítani nem tudták - a démon- és ördögurak jól elrejtették. Egy ilyen tárgyat megtalálni magában is nehéz küldetés, hiszen ha a leendő áldozat megneszeli, alvilági szolgálát küldi a merész kalandozók ellen.

Ezek után lássuk kik a Kilenc Poklok és a démoni szakadék, az Abyss urait. Minthogy ezek a második kiadás szerint nem léteznek, itt az első kiadás szerinti felosztást ismertetjük, ezt azonban bárki könnyen alkalmazhatja és tovább fejlesztheti a második kiadás ismeretében. Először kezdjük az alapvető dolgokkal.

A Kilenc Poklok, az Abyss és a többi alvilági létsík mind-mind úgynevezett külső sík. Ezek mindegyike - akárcsak az Elsődleges Anyagi Sík - végtelen. Bárki utazó, aki odakerül, egyetlen pillanattal felmérheti, hogy nem saját megszokott világában jár. Igaz ugyan, hogy minden egyes sík különböző, de egyik sem hasonlít az Elsődleges Anyagi Síkra. A Kilenc Poklok mindegyike külön létsíkot alkot, akárcsak az Abyss 666 bugyra. Ezeket a síkokat több módon is el lehet érni: varázslattal, varázstárgyakkal, térkapukkal vagy olyan lények segítségével, amik képesek a síkok közti utazásra. Az Elsődleges Anyagi Síkról először általában az Asztrális síkra vezet az út. Ott az örök kavargásban kell megtalálni a külső síkokhoz vezető utat. Így is minden külső világnak csak a legfelső síkjára lehet kerülni, a többi síkra csak ezekről lehet továbbjutni. Persze ez alól is van kivétel. Ha az utazók megtalálják az alvilág folyamát, a Styxet, azon több síkra is átkerülhetnek.

A Kilenc Poklok kilenc egymás alatt elhelyezkedő létsíkból áll. A poklokban a törvény és a gonoszság uralkodik. Minden egyes síknak megvan a maga ura, főördöge.

A legfelső sík, amelyik az Asztrállal érintkezik, az Avernus. Ez tulajdonképpen a Pokol Kapuja, amit az ötféjű sárkány, Tiamat őriz. Avernus ege sötétvörös, egyetlen csillag nélkül. A következő sík Dis, ami Dispater nevű ördögfejedelméről kapta a nevét. A táj kopár, fekete dombok láthatók mindenfelé. Az ég zöldesszürke, világosságot csak a szüntelen villámlás ad. A harmadik sík, Minauros, Mammon birodalma. A vidék mocsaras és lápos, mindent sár és iszap borít, az ingovány pedig nehéz gázokkal terhes. A következő sík, Phlegetos, hagyo-

mányos értelemben is „pokoli”. Ura, Belial, egy kihúnyt vulkán mélyéről irányítja tűzhányókkal és lávafolyamokkal tarkított birodalmát. Az ötödik sík Stygia. Avernuson kívül itt is megtalálhatjuk az alvilág folyamát, a Styxet. Egyenesen vág át a poklot borító hatalmas jégmezőn, ahol Geryon az úr. A következő, szám szerint hatodik pokoli sík Malbolge, Moloch otthona. Az egész síkot gigantikus fekete sziklák borítják, ami igencsak megnehezíti a közlekedést. A hetedik sík, Maladomini, Baalzebulnak, a Legyek Urának birodalma. Sokban hasonlít az előző pokolsíkra, ez a sík azonban állandóan változik - az ördögök szüntelenül építenek és átépítenek mindent. Caina, a nyolcadik pokol, Stygiával vetekszik a csontig hatoló fagyban. A tájat gigászi jéghegyek és monumentális gleccserek alkotják. Itt az örök fagy birodalmában Mephistopheles az úr. Az utolsó, kilencedik pokol, Nessus, a poklok legfelsőbb Nagyurának, Asmodeusnak ad otthont. Asmodeus palotája egy jégtő közepén áll, amit a Lethe folyó táplál. Nessus a végletek pokla - a jégtő fölött ugyanis tűzzáporok hullanak és vulkánok törnek fel.

A Kilenc Pokolban ugyan a rend uralkodik, ez azonban nem jelenti azt, hogy Baalzebul vagy Mephistopheles ne döntené meg szívesen Asmodeus trónját. Asmodeus mindenesetre ravasz uralkodó, akivel nyíltan senki sem szívesen packázik.

Az Abyssban már korántsem figyelhető meg a poklokhoz hasonlatos rendezettség. 666 bugyrából majd' mindet különböző démonherceg uralja. A démoni urak állandó háborúban állnak egymással és a Poklok uraival. Az ördögökkel való végeláthatatlan küzdelem a Vérháború, ami már évezredek óta tart.

Az Abyss 666 síkja nem egymás alatt helyezkedik el, mint a poklok, hanem szétszórta, össze-vissza. Egyetlen démoni síkról többre is átkerülhet az ember, néha véletlenül, akarata ellenére is. A legfelső sík, amely az Asztrálhoz kapcsolódik, Pazunia, Pazuzu lakhelye. Pazuzu a gonosz szárnyas lények démoni hercege. Ezen a síkon számtalan térkapu nyílik az Abyss többi bugyrába, de megtalálható itt a Styx folyama is. Az egyes bugyrokban megvannak a maguk urai. Néha egy démonherceg több sík felett is uralkodik, néha viszont több démon kénytelen ugyanazon a síkon osztozni.

Orcus, a legendák szerint a legerősebb démonfejedelem, egy csontpalotában él élőhalott szolgálóival. Demogorgon dzsungelhez hasonlatos bugyrok ura, ahol nemcsak az ismert démonok élnek, hanem különböző állatok eltorzított, démoni másai is. Yeenoghu, a gnollok fejedelme városnyi nagyságú palotáját rabszolgák hada tartja örök mozgásban. Juiblex síkjain a rothadás és az enyészet uralkodik mindenfelé, gombák és penész borít mindent. Lolth, a drow-k démoni királynője egész bugyrárt egyetlen hatalmas pókhálónak tette. Baphomet végtelen labirintusának közepén lakik, amit mágikus képességű minotauruszok őriznek.

A fentiekben felsorolt alvilági urak a legerősebbek, azonban a játékosok félelmetes ellenfélre lelhetnek a többi ördögben és démonban is, főleg ha a mesélő színészsé és részletessé teszi meséjét. Démonok sohasem teremnek elő a semmiből minden ok nélkül. Általában idézésre jelennek meg - akkor viszont a játékosok megtalálhatják azt, aki megidézte. Akárhogy is érkezik egy démon, érkezése nem marad észrevétlen. A mesélő ilyenkor apró, egyébként jelentéktelennek tűnő elemeket szőhet meséjébe, ami figyelmeztetni hivatott a játékosokat az alvilági jelenlétre.

Ilyen jel lehet, ha egy nyáréjszakán hirtelen jeges szél támad. Az anyagok romlani kezdenek - a vas rozsdál, a fa korhad, a tejszín megkeseredik. Az állatok nyugtalanok, esetleg a szájuk habot vet, a növények elszáradnak és megfeketednek. A tűz zöld lobot vet. Az emberek varangyokat avagy varjakat látnak álmukban. Az órák visszafelé kezdenek járni, vagy ingájuk hirtelen megtorpan.

A démonok ellen - akárcsak az ördögök ellen - számos mágikus tárgy készült, amelyek lehetővé teszik elpusztításukat vagy száműzésüket az Abyss legmélyére. Ezeket a tárgyakat persze a démonok is ismerik és rejtékhelyük titkát féltve őrzik.

Ha mint mesélő, démonokat, netán ördögöket akarsz mesélni, javasolom, alaposan nézz utána a témának. Jó ötleteket meríthetsz az alábbi kiadványokból: *Outer planes monstrous compendium*, *Manual of the planes* (1st edition), *Legends & Lore*, *Demons I-II* (Role aids).

Jakab Zsolt



MERIAD REJTÉLYE

KALANDMODUL 7-8. SZINTŰ KARAKTEREK SZÁMÁRA

Útmutató a KM-nek

Ez a kaland is versenyjátékként született, de sok változáson esett át, mire jelenlegi formáját megkapta. Igazi kihívást jelenthet a közepes képességű 7-8. szintű karakterek részére, amennyiben nincsenek mágikus tárgyakkal elhálmozva. Ha szükséges, a kalandban szereplő szörnyek és csapdák erőssége megváltoztatható, szem előtt tartva a lehető legjobb játékegyensúlyt. A modul – hasonlóan az előző számban napvilágot látotthoz – nem világhoz kötött. Mindenhová beilleszthető; kellemes meglepetés lehet két nagyobb lélegzetvételű kaland között, mintegy „pihenésképpen” – a túlélésért persze nem vállalunk garanciát.

Előttörténet

...A viharok és villámok urát kellemetlen érzés járta át. Nem szerette különösebben a halandókat, de megmagyarázhatatlan részvét hatalmasodott el rajta, ahogy az elkövetkezendő eseményekre gondolt. Több ezer évvel ezelőtt szemvillanásnyi ideig sem kínoztta volna a gondolat, hogy az emberek alkotta civilizációt veszély fenyegeti. Híveit persze megpróbálta volna megvédeni már akkor is, ám ezúttal komoly aggodalmat érzett. Nem hagyhatta féltlenül, hogy a pikkelyesek megvessék lábukat azon a világon, melyet eddig sajátjának tekintett. Tudta, nem avatkozhat be közvetlenül az alant elterülő világ eseményeibe, más megoldást kell találnia. Önnön érzelmei ismét csak meglepték. Résztvét? Együttérzés? Hát ennyire öreg vagyok már... – gondolta keserű mosollyal. Eljött a tettek ideje, döntött hirtelen, felhagyva a céltalan merengéssel. Tisztán látta az elhagyott várat, a

föld alatt munkálkodó, fénylő kígyó- és embertesteket. Érezte az egyre erősödő mágikus energiákból kialakuló, dimenziókat összekapcsoló csatorna lassú formálódását éppúgy, mint a létrehozók tudatából áradó nyers, esszenciális gonoszszágot. Felfigyelt azonban valami egyébre is – egy maroknyi halandóra, kalandozókra, akik megváltoztathatják világuk jövőjét, ha nem találatnak könnyűnek a megmérettetésen...

...A kalandozók félúton jártak az Eredan erdőt átszelő úton, amikor észrevették a közeli várat. Elhagyatott, romos épület volt, minden bizonnyal egykedvűen haladtak volna el mellette, ha az idő nem változik hirtelen oly vaddá. Szinte a semmiből született a vihar. Pokoli szélllel, a sötét égboltot kéken ragyogóvá változtató villámokkal érkezett, esőt, s diónyi jégdarabokat hozott. Igazi ítéletidő volt, még az erdő fái sem jelenthettek menedéket a balszerencsés utazóknak. Percek alatt áttáztak köpenyeik, a földút pedig szemük láttára vált ingovánnyá...

Itt kapcsolódnak be a karakterek a játékba. A Játékmester feladata, hogy kitalálja a megfelelő indokot az utazásra, hisz ez elengedhetetlen ahhoz, hogy a karakterek a várhoz kerüljenek. A vihar természetesen azt a célt szolgálja, hogy a játékosok ne haladhassanak tovább, a várban keressenek menedéket a romos, ódon falak közt. Ez volt az isten szándéka is... így érkehetnek a megmentők utolsó pillanatban a helyszínre.

A vár ugyanis (természetesen) korántsem elhagyatott, bár a látszat emellett szól – hála a megszállók mindenre kiterjedő elővigyázatosságának. Meriad vára 160 éves szünet után újra lakottá vált.

Bár az épületekben továbbra sem lelni élet nyomát, a föld gyomrában oly események készülődnek, melyek sokakat megrémítenének. A vár egykori pincerendszerében egy másik Elsődleges Anyagi Sík lényei vertek tanyát, a Yuan-ti-k. Legkönyebben úgy képzelhetjük el őket, mint félig ember, félig kígyó lényeket, noha a meghatározás korántsem pontos. Az arány ugyanis egyénenként más és más. Közülük sokaknak csak emberi feje van, többi testrészüket a kígyóé idézi. Mások emberi végtagokkal, de kígyófejjel s -testtel rendelkeznek. Számos átmenet képzelhető el a két szélsőség, a kígyó és az ember közt. Megjegyzendő, hogy a fajban ezen tiszta formák egyike sem található meg. Fontos még tudni róluk, hogy rendkívül intelligensek, alattomosak és kegyetlenek. Nem tisztelik az életet – sajátjukat kivéve. Jártasságuk a mágikus tudományokban megközelíti, bizonyos területeken felül is múlja az emberekéit. Véres isteneket imádnak, ezek támogatását a számukra idegen síkon is élvezik. A Yuan-tik uralmuk alá hajtották már saját világukat, majd varázslóik segítségével más Anyagi Síkok keresésébe fogtak, hogy tovább terjeszkedhessenek. Lételemük a pusztítás, csak háborúk árán tarthatják fenn kétes értékű civilizációjukat. Az idegent megvetik, minden esetben alacsonyabb rendűnek tekintik maguknál. A leigáztottakat lemészárolják, esetleg rabszolgaként veszik hasznukat, ha alkalmasnak találják őket. Több éve észrevétlen lakói ezen világban is. Varázsló-kémeik emberi alakot öltve járták az ismeretlen kontinens városait, miután kaput nyitottak a két világ között. Gondos munkával választották ki Meriad várát inváziós terveik végrehajtásához. A vár, mint már említettük, 160 esztendeje elhagyatottan állt. A szél, az eső és a fagy nem ismert irtalmat – a falak egyre roskatagabbá váltak. Növények és kisebb állatok vették birtokba az ember nem járta omladékokat, sőtét kamrákat, kietlen udvarokat. Borostyán küszött a mellvédekre, derékig érő gaz üttötte fel fejét a repedezett kőlapok között. A várhoz vezető út felett sem múltak el nyomtalanul az évek.

A pincék azonban érintetlenek maradtak, noha falain gombák tenyésztek, padlóján évszázados por pihent. Így esett a behatolók választása e tökéletesen elszigetelt helyre, mely az erdei úttól két mérföldre feküdt. Nem volt észrevétlen – hisz dombon állt –, inkább csak érdektelen. Lakói, mielőtt végleg elhagyták volna a családi birtokot, elvitték vagy eladták kincseiket, csak néhány öreg, rozzant bútort merengett a hajdani dicsőségen. A Yuan-tik kerültek minden átalakítást,

külső helyreállítást, nehogy a legkisebb jel is utaljon arra, hogy a vár új gazdát kapott. Épp ezért keltette fel mégis egy rablóbanda vezérének figyelmét, aki hasonló lehetőségeket látott benne, mint a kígyó-nép. Az érdeklődő kompánia azonban nem okozott egy fertályóránál több vesződtséget a Yuan-tiknak. A lázas készülődés zavartalanul folyt tovább, de a vár lakói ettől kezdve sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a biztonságra. Dimenziókapuk segítségével áthozták kedvenc házőrzőiket, s csapdákat telepítettek a föld alatti folyosókra. Hozzáfogtak egy hosszú ideig fenntartható, nagy dimenziókapu létrehozásához, hogy seregeik megkezdhesék az átvonulást. Amint a csapatok megérkeznek, nyomban mágikus erődítménnyé formázzák a várat, s megkezdik az emberlakta világ meghódítását.

Jelenleg már csak órák hiányoznak a kapu befejezéséhez. Ám a viharok istene végre döntött: kalandozók segítségével megpróbálja megakadályozni az inváziót.

Meriad vára a föld felett

Ha az utazóknak még a vihar előtt módjuk volt figyelni a várat, az erdő fái felett elkülöníthetik a három kisebb bástyát, az omladozó falakat, s a masszív lakótornyot. A vihar idején azonban már az is szerencse, ha a sziluettjét egyszer-egyszer megpillantják a fekete ég alatt. A jég és eső elől menedéket kereső karakterek még közelről is csak sötét foltokat látnak a domb tetején, s csak a villámok fényében ismerhetők fel a kövek. Ha sikerül követniük az egykori utat, melyet az erdő már jobbára visszahódított magának, az elvezeti őket a bedőlő kapuhoz. Amennyiben a bozótosan verekszik magukat keresztül a falakig, repedéseken, leomlott szakaszokon át juthatnak be. Odabent, az öregtorony mellett három mellékpépület látható – a bástyák inkább csak afféle falkiszögellések, fedett részüket nincs. Az épületek legnagyobbika minden bizonynyal istálló volt, erre utal felépítése és néhány elhagyott tárgy. A másik két ház talán a kovácsműhely és a raktár lehetett. Mindhárom épület meglehetősen roskatag, emellett beázik, így a szél és eső ellen megfelelő védelmet csak a lakótorny nyújthat. Ha a játékosok megpróbálnak bemenni, itt éri őket az első meglepetés: az elhagyatott vár lakótornyának ajtaja zárva van. A zár közepes bonyolultságú, tolvajok módosító nélkül, az alapszázlékuk esélyével nyithatják ki, de az ajtó akár fejszével is beszakítható. Belépve az előcsarnokba jutnak. Repedezett kőpadlóját por borítja, tovább mélyítve az el-

hagyatottság benyomását – ám a porban furcsa nyomokra bukkanhat a gondos megfigyelő (ehhez mindenképpen fáklyát kell gyújtania). A vártorony három szintes, jellegtelen, csupasz falak határolta termek és szobák halmaza. Kiöregedett, használt bútorkok találhatók itt, melyeknek legfeljebb fűtőértéke lehet jelentős a hideg, szeles időben. Az egyetlen érdekességet valóban csak a különös nyomok jelentik. Látható itt emberi csizma nyoma mellett valami más, semmihez sem hasonlítható, vágások sorozatára emlékeztető nyom. Aki birtokában van a nyomolvasás tudományának, az -3-mal dobott sikeres képzettségpróba után rájöhet, a megmagyarázhatatlan nyomok kígyótól származnak. Ha ez a nyombombináció kellően felcsigázta az esőáztatta kalandozók érdeklődését, követhetik is a nyomokat. Egy csapóajtóhoz vezetnek, mely az egykori konyhából nyílik, lefelé, a föld alá. Az ajtót felnyitva lépcsőt pillanthatnak meg. Odalentről sárgás derengés tűnik elő. Leereszkedve a vár pincerendszerébe jutnak, melyen már első pillantásra látszik a Yuan-tik keze nyoma.

Meriad vára a föld alatt

A föld alatt futó folyosórendszert a Yuan-tik jelentősen kibővítették, csapdákkal és további helyiségekkel egyaránt. A folyosók és termek falait idegen mágiajuk segítségével egyenletes sárgás fényben derengővé tették, így a fáklyák használata felesleges. A labirintusban található ajtók, ha a leírásban pontosítás nem szerepel, fémpántokkal megerősített tölgyajtók. Rajtuk módosítók nélkül nyitható záruk találhatóak, de amennyiben mást nem írunk, nyitva vannak. A kulcs a nyitott ajtóban sincs benne. A folyosókat a domb sziklájába vágták, falaik gondosan csiszoltak, nincs egyenetlenség sem a padlón, sem a falakon.

1. Folyosó. Hossza nagyjából 60 méter. 15-20 méterre a folyosó kezdetétől a mennyezetten acéllal övezett hasadék fedezhető fel (fekete csík a térképen). Ez vaskaput rejt, mely hatalmas döndüléssel lezuhan, ha a térképen jelzett területre súly nehezedik. Amennyiben a folyosó másik oldalán haladnak végig a karakterek, a vasfal nem záródik be. A csapda súlyérzékeny, viszonylag könnyen (+20%) felfedezhető. Ha a játékosok aktiválták, meglehetősen nehéz dolguk lesz. Áttörni gyakorlatilag lehetetlen, mágiaival azonban átjuthatnak rajta. Az ajtó túloldalán egy kar áll ki a falból, belülről ezzel lehet mozgatni a kaput. A térképen szereplő hullámos vonal lilás, derengő fényfűg-

gönyt jelez. A kapu és a függöny között pedig egy meglehetősen ostoba, ám jól idomított csiga tartózkodik. Egyetlen feladata a behatolók elpusztítása. A különös fényfüggöny nem más, mint a Yuan-tik által kijelölt határvonal, amit a csiga nem léphet át – így nem garázdálkodhat a folyosórendszer többi részén, megzavarva a fontos munkákat. Birodalma előre csak a mennyezeten látható csíkgig terjed, tehát a vasajtóval nem lehet kizárni őrhelyéről. A Yuan-tik a függöny színéhez hasonló, világító pálcákkal zavartalanul elhaladhatnak a csiga mellett, ám a behatolók ilyen eszközzel nem rendelkeznek. A csiga leírása:

Háza szivárványszínű, fején hat, buzogányfejen végződő csáp csapkod, ezekkel harcol.

48 hp **Sebzés:** 1-8*6 (csápok)
THACO: 15 **AC:** 4, a testnek -8

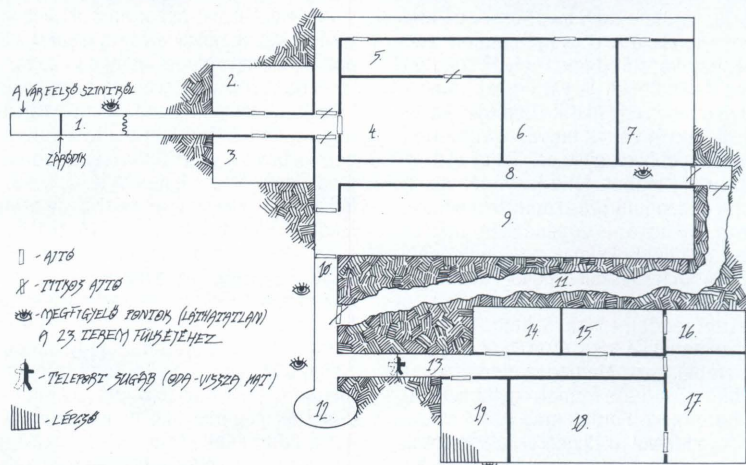
Fontos tulajdonsága a csigaház különösen erős mágiellenállása: a csigára irányított varázslatok 40%-ban egy mellette állón jönnek létre, 30%-ban normálisan hatnak, 20%-os valószínűséggel abszolút hatástalanok, 10%-ban pedig a varázslat visszaverődik létrehozójára.

Ha a csigával végeztek, várja őket az immár veszélytelen folyosó. A lila fényfüggöny elgondolkodtató lehet, hiszen semmit sem tudnak valódi szerepéről. A gyanakvás ebben az esetben rossz tanácsadó, a függönyön való átlépéskor ugyanis semmi sem történik. A folyosó végén öt ajtó található, ebből kettő (térképen jelölve) titkos, a másik három megfelel az általánosságoknál leírtaknak. A két titkos ajtó működése hasonló, a fal egy darabjának erős megnyomására tárnak ki.

2. Élelmiszerraktár. Viszonylag nagy helyiség, száraz, hűvös falakkal. A falakon polcok sorakoznak, rajtuk élelem. Ezek nagy része már erről a világról származik, de az alapos megfigyelő találkozik olyan csemegékkel is, melyek a Yuan-ti világról kerültek ide. Utóbbiak ismeretlen állatok, növények lehetnek.

3. Raktár. Méreteiben megegyezik a 2. helyiséggel, ebben nem élelem, hanem ruhák láthatók. Ritka közöttük az ember szabású, inkább csak rövid csuklyák, ujjatlan köpenyek lógnak az akasztókon. Ez elgondolkodtathatja a karaktereket...

4. A kert. Minden bizonnyal a folyosórendszer leggyönyörűbb terme – szépségével csak halálössága vetekedhet. A Yuan-tik ezen csapdája nem mindennapi stílusérzékéről tesz tanúbizonyságot. Ha mindenki belépett, a bejárati ajtó be-



záródik. Két apró, rejtett fémkart kell egyszerűen elhúzni, hogy ismét kinyíljon. Ennek felismerésére józan (lásd később) állapotában mindenkinek 60%-a van, maga a művelet pedig két kört vesz igénybe. A terem túldolgalán látható ugyan egy kijáró, de ez sajnos pusztá illúzió. A csarnokot ragyogó, ezüstös fény teszi még különlegesebbé, melyet a terem sarkában lebegő holdkorong bocsát ki. A terem boltozatán fenn ragyognak a csillagok, az illúzió kijárathoz vezető út mentén kecses virágok erdejét ringatja lágyan egy semmiből született mágikus fuvalat. A virágok a holdfényben ragyognak, a róluk visszaverődő fény zavarodottság varázslatot bocsát a bentlővökre. 40 szál ilyen virág virít itt, a nevük Csillámmorchidea (shimmerweed). Ez a mennyiség 40 szintnyi karakterre hat. Ha az áldozatok mentődobása -4-gyel sikertelen mágia ellen, zavarodottság (confusion) varázslat hatása alá kerülnek. Mikor már a karakterek zöme csendes együgyűségben álldogál, vagy elszántan ütlegeti társát, akkor nyílik ki a terem egy titkos ajtaja, amely az 5. helyiségbe vezet. Innen 2 lidérc (spectre) lebeg be a kertbe. A vérszomjas kísértetek le is csapnak a csendben ámuldozó karakterekre, rájuk – élőholtak lévén – a zavarodottság varázslat nem hat. A két lidérc tulajdonságai:

52 hp, 54 hp **AC:** 2 **THACO:** 13
Sebzés: 1-8+életerő csapolás

Ha a lidércek támadása sikeres, az áldozat életeréje elvész – a karakter 2 tapasztalati szintet veszít. Ha valamely áldozat tapasztalati szintje nullára esik, ő maga is lidércé válik, aki önállóságának elnyeréséig szolgálni fogja az élőholtat, mely elvette életét. A lidérc immunis a nem mágikus fegyverekre, az élőholtakra nem ható és a hideg alapú varázslatokra.

5. A lidérc csarnoka. Itt a 4. teremnél már leírásra került lidérc várja zsákmányukat. Ha valaki benyit ebbe a helyiségbe, azt is szívesen megtámadják, de sokkal kedvezőbb esélyekkel harcolhatnak akkor, ha a 4. teremben zavarodottság hatása alatt álló karakterekkel kerülnek szembe.

6. Gyakorlóterem közelharc. Első látásra felismerhető, hogy a hatalmas terem közelharc gyakorlására szolgál. A fal párnázott, bőrökkel borított. Az ajtó mellett állvány áll, rajta fa gyakorlófegyverek sorakoznak. A terem végében két szoborszerű fémszerkezet látható. A falból kiálló karra aktiválhatóak a gyakorlóbabok. Amennyiben a kalandozók elindítják őket, maximális teljesítménnyel, „élesben” támadnak, mivel a harci szint állítására csak a Yuan-ti kiképzőtisztek képesek. A gépek adatai:

60 hp, 55 hp **AC:** 0 **THACO:** 12
Sebzés: 1-4/1-6/1-8, nyílvevőzt is lőhet tetszőleges célpontra a megegyező körben, 2-7 hp sebzéssel

A gépeket csak Yuan-ti parancsszóval lehet leállítani, a karokkal nem. Ez egyfajta biztonsági intézkedés a félnék katonák küzdelemre nevelésében. A bal oldali falon kis polc található, rajta öt pálcá fekszik. Ezekből négy megegyezik, lilás fényt bocsátanak ki magukból – a csiga melletti biztonságos közlekedést szolgálják. Az ötödik pálcá, ha megmarkolják, nagyon erős fényt sugároz addig, míg el nem engedik.

7. Gyakorlóterem lőfegyverekhez. Valószínűtlenül hosszú terem, a falon tegez, benne 35 darab +1-es nyílvevő. Mellette egyszerű kapcsolótábla, négy gombbal. A terem végében jól kivehető

emberalak áll. Ez illúzió. Az első gomb a távolság állítására szolgál, segítségével a terem nagyságát lehet látszólag változtatni (távolságtorzítás, azaz distance distortion varázslat). A második gomb a fényviszonyokat állítja, napfénytől teljes sötétségig. A harmadikkal oldalszelet generálhatunk, a negyedik a távoli illúzió figura fajtát váltja (sorrendben ember, törpe, elf, ork, troll – ki mire szeretne célba löni). Mindenki kedvére gyakorolhatja az íj és nyílpuska használatát, saját maga által kialakított feltételekkel.

8. Folyosó. A pincerendszer talán leg-hosszabb kiépített folyosója. A térképen jelölt hely csapdát rejt. Ezt egy láthatatlan energianyáláb megszakítása hozza működésbe, mely a folyosó két fala között feszül. A talajtól 170 centiméterre található a sugár, ez nagyjából az átlag emberi fejmagasságnak felel meg. Így az ennél alacsonyabbak, mint például a Yuan-tik, nem aktiválhatják a csapdát. Az érzékelő egy hatalmas dárдавetőt hoz működésbe, mely a folyosó végén található szobában áll. A lövedék sebzése 4d8 hp. A dárдавető helyiségét jól álcázott titkosajtó (keresésére -5%) őrzí. Amennyiben a karakterek megtalálják a titkosajtót, könnyen bejuthatnak a harci gépéhez. A dárдавető szinte az egész helyiséget kitölti, jól takarva a mellette található második titkosajtót, amely csak a szoba irányából, igen nehezen fedezhető fel (-10%). Ez ugyanis a 11. folyosóra nyílik, melynek fontos szerepe van a csapdák közti biztonságos közlekedésben – ezt a titkot pedig egyetlen Yuan-ti sem szeretné bárki idegennel megosztani.

9. Csapda. A teremben sötét van, a továbbjutás titkosajtón lehetséges, ám ezt 6 oblixiak igyekezik megakadályozni. Ezek apró, memóriarabló lények, melyek mások emlékeiből élnek. Érzik a belépők jelenlétét, és kilétüket is. Először a varázslók elméjére csapnak le, azután a papokéra, majd a bárdok emlékeit szívják el, végül a többiekét. Az oblixiak 24 óra emlékét rabolják el, ha a karakter mágia elleni mentődobása sikertelen. Először mind a hat a varázslókat támadja, ha ezek emlékeit sikerült ellopní, akkor a papok következnek, és így tovább. A hűvelyknyi lények csak azokkal a varázslatokkal védekezhetnek, melyeket áldozataiktól elszívta, így ha a társaság megtámadja őket, a varázslók és papok varázslatait fogják ellenük felhasználni. Az emlékfosztottak akkor nyerhetik vissza emlékeiket, ha megesszik az oblixiakot, mely elrabolta azokat. Ha valaki elfogyaszt egy oblixiakot, mentődobást kell

dobnia méreg ellen, s amennyiben ez sikeres, gond nélkül visszanyeri emlékeit (az elhasznált varázslatok kivételével); ha sikertelen, 3d6 körig rosszullét gyötí. Oblixiakok:

1 hp, 2 hp, 2 hp, 2 hp, 1 hp, 2 hp
AC: 10 **THACO:** - **Sebzés:** -

Ha valaki nem nyeri vissza emlékeit, tom-pa kábulat uralkodik el rajta a következő napig, s az elrabolt 24 óra végérvényesen törölődik elméjéből. Tovább nehezíti a játékosok dolgát, hogy a teremben teljes a sötétség, így az apró lényeket szinte lehetetlen felfedezni. A csarnok végében található titkosajtó is csak világosban fedezhető fel, bár akkor viszonylag könnyen (+25%). Fontos, hogy az oblixiak közül mindenkinek meg kell találnia azt, amelyik az ő emlékeit szerezte meg. Így megtörténhet, hogy a csapat varázslója két-három lényt is felfal, mire megtalálja az igazit. Az oblixiak elfogyasztásához semmiféle dobás nem szükséges, csak egy jókora nyelést igényel a tett – többek szerint meglehetősen visszataszító élmény.

10. Folyosó. Ha kijutottak a titkosajtón keresztül a 9. teremből, hosszú folyosóra érnek a karakterek. Ez a térképen jelölt helyen vizesnek tűnik. Amikor ezt eléri, a hátuk mögül nyílvesszők suhanó hangját hallják, nagyjából fejmagasságban. Szerencsés társaság, mindenki idejében meghallotta a veszélyt – gondolhatnánk. Ám ha hasra vetődnek, csak a Szürke massa (Grey ooze) öröme szolgálnak. Ez a lény (a vízserű folt a folyosón) az élőlényeket és fémeket külsőleg emészti, meglehetősen gyorsan. Egy láncing eltüntetése például egy körig tart. A fém-tárgyak plusszaiknak megfelelő haladékat kapnak a teljes megemésztésig (pl. egy +2 kardnak három köre van a megsemmisülésig, ha a masszába zuhant). E szür-

ke rémségekből kettő tanyázik itt. A szerencsétlenül jártak, akik a mágikus száj által kibocsátott hangokra egyenesen a masszába vetették magukat, komoly gondokkal lesznek kénytelenek szembenézni. Rajtuk a massa köröngként sebez, emellett minden fém-tárgyuk a fent leírtaknak megfelelően kezd megsemmisülni. A szürkés szörnyek 3-4 méter hosszan, teljes szélességben uralkodnak a folyosót, így mindenképpen nehéz átvégődni rajtuk. A Szürke massa (két darab):

24 hp, 23 hp **AC:** 8
THACO: 17 **Sebzés:** 2-16

Immunisak tűzre és hidegre, továbbá minden egyéb mágiaira, csak a villám és az ütések sebeznek rajtuk. Az őket támogató fegyverek ugyanolyan ütemben kezdenek korrodálódni, mint a belezuhanat fém-tárgyak.

11. Rejtett folyosó. Mindkét végén titkosajtóban végződő folyosó, ezt használják a Yuan-tik a 9. és 10. helyiség csapdái közti biztonságos közlekedésre. Kezdetre a dárдавető mellől nyíló titkosajtó, vége a 10. folyosó massa utáni szakaszába torkollik.

12. Csapda. Félgömb alakú terem, falát tükrök borítják, a bejáratra fókuszálva. A teremben Sötétség mágia hat (continual darkness), így a fáklyák és lámpások nem világítanak, csak az erős mágikus fények. Ha valaki fény vagy öröklény varázslatot használ, esetleg a 6. terem pálcáját aktivizálja, a fény elárasztja a termet. Ennek hatása a fókuszált tükrök miatt meglehetősen különleges. A koncentrált fény be-robban a sötétségbe, akár valami borzalmas erejű villám. Minden bent állónak mentődobást kell dobnia (kövéválás ellen, -6-tal). Akinek -6-os módosítóval a dobás sikertelen, az 1-10 fordulóra teljesen megvakul. Akiknek módosító nélkül is



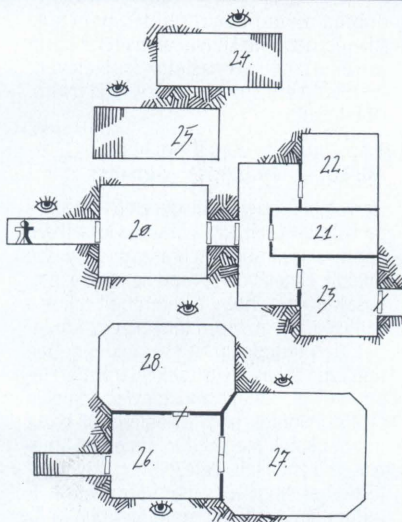
sikertelen volt a mentődobása, azok örökre elvesztik szemük világát. (Vakság gyógyításával a hatás gyógyítható.)

13. Folyosó. A megjelölt helyen kékes fényoszlop emelkedik. Amennyiben valaki egy szegmensnél (6 másodpercnél) hosszabb időt tölt benne, a 20. terem előtti folyosó megjelölt területére teleportálódik.

14. Fegyverraktár. Ebben a teremben fegyverekre bukkanhatnak, közönséges mellvérték mellett kígyótestre szabott fegyverzetekre is. Bőséges a választék kardokból, szálfegyverekből, bárdokból és törökből. A legkülönlegesebb fegyvereken kívül valóban szinte minden típusból található itt egynéhány darab. Az értékeesebb holmik egy vasalt fegyverszerény polcain bújnak meg: +2-es láncing, egy +1-es pajzs, két darab +1-es és egy darab +2-es hosszú kard, egy +2-es kétkezes kard és 3 +1-es handszár. Rekeszekben rábukkanhatnak még három darab +1-es törre és tíz +1-es dobonyírra. Ezekről a fegyverekről természetesen közönséges halandók számára nem sugárzik, hogy mágikus hatalommal bírnak, minthogy módosítóikat is csak mágia segítségével lehet megállapítani.

15. Könyvtár. A falak előtt polcok állnak, rajtuk ismeretlen nyelvű és írásjelű könyvek. A terem közepén szobrokkal díszített kút látható. Aki ennek vizéből iszik, 2d4 órán át minden nyelvet megért, írásban és szóban egyaránt. Így a könyvek már olvashatóak. Érdekes leírások találhatók bennük a Yuan-tik világáról, geográfiai, természettudományos és történelmi munkák. Mágikus vagy mágiával kapcsolatos kötetek nincsenek a könyvtárban. A méregkeverésről vagy alkímiáról már több mű szól, de sajnos a Yuan-ti világ növényeinek és ásványainak hasznát tárgyalja, nem az emberlakta síkét.

16. Olvasósoba. Kicsi, ám annál kényelmesebben berendezett, pihenésre és elmélyülésre egyaránt alkalmas helyiség. Az asztalon térképek és íráskészletek – csak akkor érthetőek a karakterek számára, ha ittak a könyvtár kútjából. Minden írat a közelgő támadásra vonatkozik, mely során a dimenziókapun áttörő dicsőséges Yuan-ti nép seregei elárasztják Meriad várának környékét, majd tovább terjeszkednek. Szó esik a mélyben formálódó dimenziókapuról is, melynek befejezése már csak napok, esetleg órák kérdése. A kapu pontos mibenlétéről csak utalásokat találunk; a szövegben többször említésre kerül az energiák fókusza, a kristálygömb. A játékosoknak meg kell



akadályozniuk az inváziót, különben világuk komoly veszélybe kerül, mi több, ők maguk sem menekülhetnek meg.

17. Konyha. A Yuan-tik konyhaművészete nem különösebben kifinomult, a konyha egyszerű, mindenben célszerűsége törekvő berendezése utal is erre. Kis számú alapanyagot igénylő ételek elkészítésére, több személy gyors ellátására kialakított helyiség.

18. Raktár. Mindenben hasonló a 2. helyiséghez, itt is élelmet tartanak a Yuan-tik. A helyiség közvetlen összeköttetésben van a konyhával, így ha tehetik, inkább ezt a raktárt használják.

19. Lépcső. A lépcső lefelé vezet, falán felirat: „Rettegjetek! Az örök szemlélődő rezzentelen szemei a végzet üzenetét hordozzák.”

20. Oszlopcsarnok. Szép és veszélytelen. Az előtte futó rövid folyosón a 13. helyiségnél leírthoz hasonló teleportáló fényugár található. A csarnokot és mögötte a szobákat eredetileg lépcsők kötötték össze a pincerendszerrel, de a nagyobb biztonság érdekében megszakították a közvetlen fizikai összeköttetést, mágiával helyettesítve az addigi folyosókat.

21. Zeneterem. A terem két-három nappal ezelőtt üresedett meg, amikor a Yuan-tik zöme elhagyta a föld alatti erősséget. Mindaddig hálólhelyiség volt, mostanra kiürítették. Az itt maradók azóta zeneteremnek használják. A belépő karakterek csak székeket és ismeretlen hangszereket találhatnak benn.

22. Hálólhelyiség. A Yuan-ti harcosok szállása volt, most már csak két ággyal használnak, ennyi harcos maradt itt a dimenziókapu megnyitásának napjára, órszemként. Egyikük a szobában tartózkodik, amikor a karakterek benyitnak. Éppen leváltotta társát, még nem volt ideje levenni páncélját. Ennek a lénynek kígyóteste és -feje van, emberi karokkal. A belépőket azonnal megtámadja; +2-es handszár használ. A Yuan-ti:

60 hp AC: 0 THACO: 13
Sebzés: 3-10 (handszár), 1-10 (harapás)

A handszár pengéjén lassan ható mérég van, így az első sikeres támadás áldozatának mentődobást kell dobnia. Ha ez mérég ellen sikertelen, egy óra múlva az illető bőre fokozatosan zöldülni kezd, majd 1d6 körön belül meghal.

A Yuan-ti harcos handszárral támad, de megegyező körben harapását is használhatja ellenfelei ellen.

23. Hálólzsoba. Kevesebb, de szebb ágy van benne, mint a 22. helyiségben. A szoba pazarul bútorozott, nincs odabent senki. Ha a behatolók megtalálják a sarokban a titkosajtót és benyitnak, kis fülkébe jutnak, ahol egy Yuan-ti pap várja őket. Mágiával fordul a belépők ellen. 8. szintű pap, ember fejjel és karokkal, testének többi része kígyóelem. Memorizált varázslatai: 3 parancs, 2 könnyű sebek gyógyítása, 2 bénítás (hold person), 1 fémhevítés (heat metal), 1 lángpenge (flameblade), 1 lángteremtés (produce flame), 1 védelem a tűztől, 1 pirotechnika, 1 kőformálás (stone shape), 1 tűzteremtés, egy félelem köntöse (cloak of bravery megfordítása). Fajából adódóan a következő varázslatai vannak: félelem okozása, sötétség, kígyóvarázs (snake charm), bot kígyóvá változtatása (sticks to snakes) – ehhez 12 kis pálcát használ, de ha a játékosok közül valaki lándzsát vagy fáklyát tart, azokra is boldogan alkalmazza –, mérég (mérég semlegesítés megfordítása), sugallat (suggestion) és mások átváltoztatása (polymorph other). A pap:

61 hp THACO: 13
AC: 4 Sebzés: varázslatok

A fülkében mágikus üveglapok találhatók, ezeken a térképen jelölt megfigyelőpontok által sugárzott képek láthatóak; néhány ajtó nyitása-csukása is innen szabályozható.

24. Lépcsőforduló. A lépcsőnél különös póffeteg gubbaszt, mely nagy valószínűséggel (90%-ban) összetéveszthető egy beholder-rel – persze csak azon karakterek számára, akik láttak már ilyen bestiát. Különösen növeli az esélyt a 19. lépcső-

nél, a falon olvasható felirat – a Yuan-tik is rendelkezik sajátos, torz humorérzékkel. Így a játékosok valószínűleg már a lépcsőről, varázslatokkal megtámadják. Ha egyetlen hp-t is sebeznek rajta, a pöffeteg felrobban. A „detonáció” 7 méteres körzetben mindenkin 6d6 hp-t sebez (varázspálca elleni sikeres mentődobással felelhető). Megjegyzendő, hogy minden lépcsőn tartózkodót érint. Aki hozzáér a pöffeteghez, annak bőrébe apró spórák települnek. Ezek a bőrben elhelyezkedve nőni kezdenek, s ha az áldozatra nem mondanak betegség gyógyítása varázslatot (cure disease), 24 óra múlva meghal. Testéből ezután 2d4 pöffeteg születik.

25. Lépcsőforduló. Egy Yuan-ti harcos őrzi, megegyező tulajdonságokkal, mint a 22. terembei, de 70 hp-val és 11-es THACO-val.

26. Csarnok. Ebből a teremből juthatnak el a karakterek a dimenziókapuhoz. A Yuan-tik fontosnak tartották védelmét, így legveszedelmesebb kedvencüket, egy Argos-t telepítettek ide. A szörny a Yuan-tiket nem támadja meg, ám feltehetően a karakterek egyike sem származik a kígyónépből... Az Argos nagy, amőboid szörny, száz szemmel és szájjal. Nyúlva-nyaiban fegyvereket tart: egy alabárdot, egy csatabárdot és egy rövidkardot. Szemein keresztül érvényesíti varázslatait, akár egy beholder, de a használt varázslatok csak attól függenek, melyik szemével tekint áldozatára – ezt pedig a véletlen dönti el. Egy ellenfélre egy körben 1d10 szem néz, ezek hatását egyenként kell kidobni:

Dobás Hatás

- 1 Vakság
- 2 Lángoló szemek (burning hands, de a szemből tör elő a láng)
- 3 Szörny bájolása (charm monster)
- 4 Tisztánlátás (clairvoyance)
- 5 Zavarodottság (confusion)
- 6 Sötétség
- 7 Varázslat feloldása (dispell magic)
- 8 Érzelem (emotion)
- 9 Gondolatolvasás (ESP)
- 10 Ügyetlenség (Fumble)
- 11 Tekintet visszatükrözés (gaze reflection)
- 12 Fémhevítés (heat metal)
- 13 Szörny bénítása (hold monster)
- 14 Fejlesztett illúzió (improved phantasmal force)
- 15 Irritáció
- 16 Fény
- 17 Lassítás (slow)
- 18 Sugallat (suggestion)
- 19 Nyelvek (tongues)

20 Hús kővé változtatása (turn flesh to stone)

A lény rendelkezik egy központi szemmel, mely választhat lehetőségei közül: vagy színsugarat (color spray) vagy gyengítés sugarát (ray of enfeeblement) használ. Az Argos tulajdonságai:

55 hp AC: 0 THACO: 13

Sebzés: 1-10 (alabárd) + 1-8 (csatabárd) + 1-6 (rövidkard) + szemek

A csarnokból gyönyörű, arannyal díszített kapu vezet egyenesen tovább.



27. A hamis dimenziókapu. A terem hasonlít az igazira (28. terem), közepén kristálygömb áll. Ha valaki belenéz, szörnyű képsorokat lát, és ettől, ha nincs meg a mentődobása mágia ellen, intelligenciája 1d4-gyel, bölcsessége 1d3-mal csökken. Minden memorizált varázslatát elveszti, és 2-20 hp-t sebződik. Ha ebbe belehal, vagy intelligenciája illetve bölcsessége 3 alá esik, lelkét beszippantja a gömb. Amennyiben a gömböt megsemmisítik, az 6d6 hp-t sebzó tűzgolyóként robban, melynek sebzését mágia elleni mentődobással felezni lehet.

28. A valódi dimenziókapu. Titkosajton keresztül juthatnak be az előcsarnokból. A Yuan-tik mágusa éppen itt tevékenykedik. Kimerült a sereg dimenzióutaztatásának előkészületeitől, de végre minden készen áll a támadásra. Ha a karakterek belépnek és megzavarják, egy parancsszó kimondása után belép a gömbbe, majd eltűnik. Ha a gömböt nem pusztítják el, a varázsló 1d10+5 körön belül visszatér, a Yuan-ti sereg élén. Hősi halál, a lánglelkű lovagok álma...

A gömb nem más, mint a dimenziókapu lelke, a csatornát fenntartó mágikus energiák fókusza. Ha megsemmisül, a csatorna semmivé foszlik – a karakterek megmenthetik világukat a Yuan-ti hódítóktól. A kudarc vélhetőleg elbátortalanítja a mindig oly magabiztos kígyó-lényeket – több száz, esetleg ezer évvel eltelve a visszatérés időpontját.

A kaland befejezése

Különlegesnek számít ez a kaland a befejezés szempontjából. A karakterek ugyanis nem megbízást teljesítettek, csupán belecsöppentek egy számukra teljesen idegen eseménysor végkifejletébe. Nem várják őket hálás, gazdag megbízók, ünneplő tömegek. Mégis véghez vittek valamit, amely, ha a halandók figyelmét nem is, a viharok istenének elismerését kiérdemelte. A veszteségeikért nem kárpótolhatnak senkit kincsek, csak a tudat, hogy megmentették civilizációjukat egy szörnyűséges veszedelemtől. Küzdelmük jutalmaként hajóutakon soha nem kerülnek viharba, a tenger mindig barátjaként üdvözlí majd őket. Erről a karakterek persze sohasem szerezhetnek tudomást... Az istenek szíve meglágyulhat egy pillanatra, de büszkeségüket soha nem adják fel.

Kovács Adrián



LESKE HUMMIT

N E M J Á T É K O S K A R A K T E R

– A játéknak vége, Bosko! – hangzott a bejárat felől. – Innen nincs kiút, te is tudod.

Magas, vállas férfi lépett a raktárba, lövésre kész sugárvetővel a kezében. Fekete haja csapzottan hullott a szemébe, szögletes arcán többnapos borosta sötétlett, tartása fáradtságot sejtetett – legalább olyan megviseltnek látszott, mint a barna kabát, amit hordott. A fegyver mégis rezzenetlenül meredt a polipfejű menekülőre.

Bosko Worom azonban nem adta fel egykönnyen a játszmát. Szürke csuklyája alól nyugtalanul pislogott körbe, egérutat keresett. Ám a mindegyre közeledő férfi nem blöffölt: valóban nem volt kiút. A polipfejű dühös horkantással kapott övéhez, bízva abban, hogy ő lesz a gyorsabb... de ujjai csak a pusztá levegőbe markoltak. Pisztolyát valahol elveszítette a szervizalagutakban folyó elkeseredett hajszá során.

– Add ide azt a dobozt, Bosko – javasolta fáradtan a férfi, és megállt. Hangja olyan nyugodtan csengett, mintha észre sem vette volna a quarren ideges mozdulatát.

– Vedd el, ha annyira kell! – recsegett Bosko Worom, s csápjai feldühödött kígyókként tekeregtek arca előtt. Üldözője rosszalóan elmosolyodott, és hajszálnyira megbillentette sugárvetője csövét.

– Nem feledkeztél meg valamiről? – kérdezte atyaián. – Nálam van fegyver, nálad nincs. Kissé egyenlőtlen küzdelem lenne, hmm?

A dobozka – mely Jabba, a kétes hírnevű Hutt udvartartásának néhány féltve őrzött adatát tartalmazta – Bosko övéről csüngött alá, a szürke köpeny redői közt rejtőzve egy gránát társaságában. A polipfejű joggal lehetett büszke, amiért sikerült ellopnia Jabba palotájából. Kényes munka volt, s méltán számíthatott rá, hogy kemény vadászt kap a sarkába. De arra, hogy még a Tatuint sem sikerül elhagynia, legsötétebb álmaiban sem gondolt.

Nem tudta ugyan, elfogója miért nem lőtt rögtön, de ismerte Jabba módszereit: nem remélt könyörületet.

Ha jól időzít, eldobhatja úgy a gránátot, hogy ő maga ne sérüljön meg komolyan...

Keze már a töltetre fonódott, amikor az első lövés eltalálta és a magasba lökte. A második a levegőben kapta el, és megpördítette, a harmadik pedig a fal felé taszította.

Még élt, amikor az acéllemezen végigcsúszva a földre roskadt.

A hideg tekintetű férfi a haldokló quarren mellé lépett, és leakasztotta az övéről Jabba dobozkáját.

– Kár érted, Bosko Worom – morogta fejcsóválva. – Átadhattad volna egyszerűbben is... aztán mehetnél volna, amerre akarsz. Leske Hummit nem bérgyilkos...

Vállat vont, a halott arca elé húzta a szürke csuklyát, aztán fel egyenesedett, s elindult visszafelé. Léptei monoton visszhangja csöndesen hullámozott a szervizaknak útvesztőjében.

Igen ellentmondásos figura, egyike a Galaxis legjobb magánnyomozóinak. Számtalan bolygó számtalan rejtélyét oldotta már meg, lekötözte barátokat és engesztelhetetlen ellenségeket szerezve magának.

Ifjúkorában a Birodalmi Rendőrségnél dolgozott, lelkes újoncként a Prefsbelt IV. bolygóján. Naiv kezdőként hitt a birodalmi büntető igazában, tűrte a kíméletet nem ismerő feletteseket és szükségesnek tartotta a könyörtelen eljárásokat. Az idő múltával azonban rá kellett döbbsennie, hogy hazug bálványt imád, s a rendőrséget a korrupció, a zsarnokság és a karrierizmus motiválja. Csalódottsága végül odavezetett, hogy szembefordult múltjával, s az első adandó alkalmammal megszökött.

Az úrhajókhoz értett annyira, hogy elboldoguljon a vezetésükkel, akadtak ismerősei néhány más rendszerben, s a hatósági észjárást is kiismerte – volt rá elég lehetősége –, Koréliára repült hát, és kereskedelembe fogott. Hiába tetszett azonban neki az új munka, mégsem találta a helyét. Birodalmi kiképzői oly sikeresen beleverték a nyomozói bizalmatlanságot, hogy senkivel nem tudott nyugodt lélekkel együttműködni. Márpedig a kereskedelemben egyedül nem boldogulhatott...

Feladta hát a reménytelen küzdelmet, s hirtelen ötlettől vezérelve belekapott a reklámtevékenységbe. Csúfos kudarcok bizonyították alkalmatlanságát.

Ekkor döntött úgy, hogy visszatér tanult szakmájához, de ezúttal egymaga dolgozik: magánnyomozó lett.

Az idő telt, és Hummitnak sok munkája akadt. Hűvös profivá vált: hol a Birodalom volt a megbízója, hol nagyvállalatok, hol a lázadó kicsiny, de egyre erősödő szövetsége, hol pedig az alvilág.

Új szerepben találta magát: nyomozó, kém és ügynök lett egy személyben. Olyan titkok nyomára bukkant, amelyekhez foghatóról korábban még csak nem is álmodott. Egyre sikeresebb lett, s ez

Leske Hummit

magándetekatív

Faj: ember Magasság: 1.8 m Életkor: 34

ÜGYESSÉG 3K+2

Sugárfegyver 7K

Kitérés 5K

Közelharc 4K

Közelharc véd. 4K

TUDÁS 3K

Idegen fajok 4K

Bürokrácia 6K+1

Üzlet 2K+2

Kultúra 4K

Megfélemlítés 3K

Nyelvismeret 4K

Jogtudomány 9K

Akaraterő 4K

MECHANIKA 4K

Asztrogáció 6K

Kommunikáció 4K

ÉRZÉKELÉS 3K+1

Parancsnoklás 5K

Rejtőzködés 5K

Adatgyűjtés 9K

Meggyőzés 5K

Lopakodás 5K

Fürkészés 7K

ERŐ 3K

Mászás/Ugrás 4K+1

Kitartás 4K+2

Úszás 4K

TECHNOLÓGIA 3K

Komputerprog./jav. 6K

Sugárfegyver jav. 5K

Mozgás: 10 Erő Pontok: 1 Erő-érzékenység: nem

egyre veszélyesebbé tette az életét. Nem tudhatta, mikor ered a nyomába egy fejtadás, hogy a kárvallottak – netán a megbízók – felkérésére likvidálja a tehetséges szaglászt.

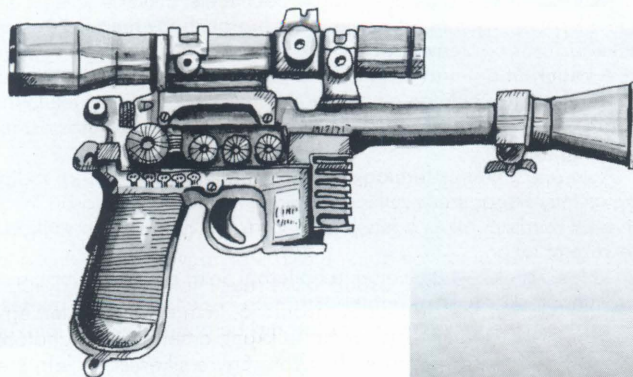
Ez a „ragadozóéletmód” megváltoztatta Hummitot; a korábban nyílt és jókedvű fiatalember gyanakvó lett és visszahúzódó, afféle magányos farkas.

Munkáját igen jól végző magánnyomozó, a legjobbak egyike. Nevét sokan ismerik, alakját azonban sűrű homály övezi – jórészt saját akaratából. Szolgálatok meglehetősen sokba kerülnek, ezért nem valószínű, hogy a játékosok bármiféle megbízást adhatnának neki.

Mivel az utóbbi időben egyre inkább a felkelők szövetsége felé hajlik – a Birodalomban már nem kívánatos személy, körözik –, a lázadókkal jó kapcsolata van, s ha a nevükben keresik fel, szívesen segít akár ingyen is. Szinte mindenütt vannak ismerősei, az alvilágban éppúgy, mint a nagyobb cégek vezetői között. A körözés miatt a birodalmi bürokráciában kiépített kapcsolatainak már nem tudja hasznát venni.

Bérgyilkosságot soha nem vállal, ha elkerülhető, nem öl meg senkit – jöllehet, feleslegesen nem kockáztatja az életét. A veszedelmes élet megkeményítette ugyan, a csalódások zárkóztatták tetteit, lelke mélyén azonban megmaradt békés, nyílt embernek. Roppant nehéz a barátságába férkőzni, ám ha valakinek sikerül, azt megvédi minden áron, s nem adja fel a Galaxis legértékesebb kincséért sem.

by BozMan



CSILLAGOK HÁBORÚJA

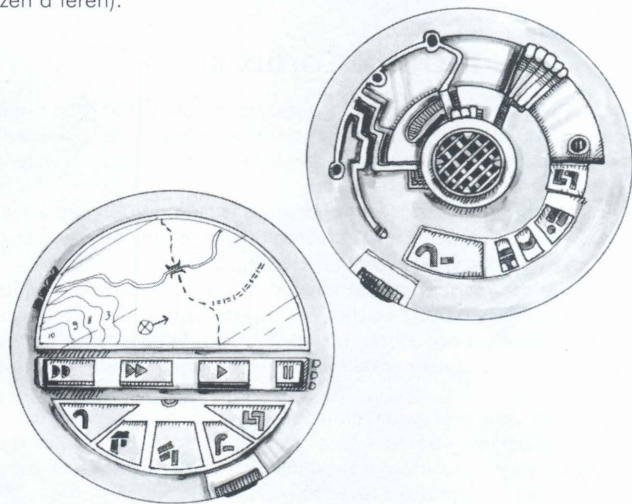
ESZKÖZTÁRA – 2. RÉSZ

TÉRKÉP

Városokban, nagyobb bázisokon, ahol több ezer ember dolgozik, fordul meg naponta, nagy szükség van a térképekre. Így volt ez a régi, feledésbe merült birodalmak idején, és így van ez a mai Birodalomban is.

Utazó kereskedők, turisták vagy a bázisokon dolgozó személyzet által forgatott eszközök ezek, melyek jócskán eltérnek az általunk megszokott térképektől.

Galaxiszerte igen sokféle térkép ismeretes, a leggyakoribb mégis a TechniX Corp. által tervezett XMap-117 típusjelű készülék. (Ez a cég gyakorlatilag monopolhelyzetben van csaknem minden rendszerben, más cégek szinte egyáltalán nem tudnak érvényesülni ezen a téren).



Az XMap-117 lapos, 2-3 cm magasságú korong, 10 cm-es átmérővel. Egyik oldalán kisméretű kijelző és néhány billentyű található: ezek segítségével lehet bevenni a kívánt szektor nevét, illetve a kijelzőn mozgatni a térképet. Mivel majd minden civilizált világon ugyanaz a szabvány használatos, a berendezés jól szolgál mindenütt: kívánság szerint kijelzi a legrövidebb vagy a legkevésbé forgalmas útvonalakat, és jelzi a használó aktuális helyzetét is. A kijelző erős műanyag borítást kapott, nehogy megsérüljön, ha netán leesik.

Szükség esetén minden megjelenített helyszíni objektumról kiír néhány sor információt – az adott város központi számítógépéről kéri le őket.

Igazi érdekessége és értéke – ezért is a legkeresettebb – a beépített holovetítő, mely háromdimenziós kép megjelenítésére képes. A kép a kisméretű vetítő ellenére is meglepően éles, és jó felbontásban ábrázolja az adott szektort, városrészt. A vezérlőgombok segítségével állítható a felbontás, 1-2 méteres pontosságig.

A térképek egyetlen hátránya a csekély memóriakapacitás – ez az ára a kis méretnek –, ezért csak olyan városokban, bázisokon használhatók, ahol kapcsolatba tudnak lépni a központi számítógéppel, és onnan kiolvashatják az adatokat. Értelemszerűen csak olyan információ megjelenítésére képesek, amelyek szerepelnek a központi adatbankokban és nem zároltak.

by BozMan

ÓRIÁSCÉGEK MONOPÓLIUMOK

A Galaxist behálózó kereskedelmet szinte teljes egészében a Birodalom és a hozzá lojális mammutvállalatok tartják kézben, gyakorlatilag szabadon diktálva a gazdasági életben. Első helyen – természetesen – az űrhajógyártó vállalatok állnak, de nem maradnak el mögöttük a nagyobb bányavállalatok és a szállítmányozási cégek sem.

TechniX Corporation

Az egyik ilyen cég a TechniX Corporation, amely elsősorban – mint a neve is mutatja – műszaki berendezések gyártásával foglalkozik: hírközlő rendszerek, navigációs berendezések és egyéb műszerek kapcsolódnak a TechniX névhez.

Mivel majd' minden fejlett rendszerben van legalább képviselője – s ez a Galaxis ismert bolygói számának fényében nem kis szám – valóban nagy befolyással rendelkező cég.

A vállalatirás élén pillanatnyilag a Szenátus felosztatásában aktívan segédkező Dor Sen-Lhar áll: ugyanolyan twi'lek ő maga is, akár csak Bib Fortuna, Jabba, a Hutt illusztris udvarmestere. Származásával egyike a kevés nem emberi fajú vezetőnek a birodalmi hierarchiában.

Dor Sen-Lhar intelligens, ambíciózus twi'lek, nagy tervekkel a fejében. A céget már-már vaskézzel irányítja, nem tűr semmiféle mulasztást és szigorúan megtorol minden, a vállalat érdekével szemben álló tettet. Származása révén jó kapcsolatban áll Jabbával – Bib Fortunán keresztül – s így az egész alvilággal is. A jó kapcsolat fenntartása érdekében minden év elején pontosan 1 000 000 creditet utal át Jabba különböző titkos bankszámláira, így biztosítva magának az alvilági vezér jóindulatát – az így kifizetett összeget biztonsági kiadásokként könyvelve el. (A cégnél eleinte különböző mendemondák keringtek a kifizetett összegek rendeltetéséről, de egy idő múlva a pletykák – terjesztőkkel együtt – eltűntek.)

A TechniX cég központja a Khuiumin rendszer fő bolygóján van, számos kisebb-nagyobb üzemmel együtt. Az óriási komplexum több ezer négyzetkilométernyi területet foglal el, beleértve a négy nagy teherkikötőt és a számtalan raktárépületet: ezek szinte kiismerhetetlen rendszere már-már önálló várost alkot a bolygó egész felszínét beborító fővárosban belül.

Az űrkikötőbe naponta tucatjával érkeznek űrhajók a Galaxis minden részéből és indulnak másfelé, immáron a TechniX áruival megrakodva.

Az egész telep központjában áll egy hatalmas méretű épületkomplexum: itt helyezkednek el a cég laboratóriumai, a tervezőműhelyek és az irodák. A szerencsés vagy vakmerő és bátor (de hivatlan) látogató itt aztán bármit megtalálhat, ami jó minőségű biztonsági rendszerek vagy szuperszámítógépek megépítéséhez szükséges lehet, mivel a TechniX foglalkozik a Birodalom számára szükséges ilyen jellegű berendezések gyártásával is. A raktárakban a legkorszerűbb technológiát őrzik – a legkorszerűbb technológia segítségével.

Ha valaki még a nagy Dor Sen-Lhar irodájába is bejut – némileg demokratikusabb helyeken ezt az irodát inkább valamiféle kastélynak titulálnák – komoly mennyiségű dokumentumot találhat a TechniX és a Birodalom, illetve a TechniX és az alvilág egymáshoz vezetője

közötti üzletekről. Megjelenik néhány régóta körözött bérnyilkos és magas rangú politikus neve is ezekben a dokumentumokban.

Röviden összefoglalva tehát: ez a cég, csakúgy, mint maga az egész Birodalom, egy kifelé egészségesnek tűnő, belülről azonban rothadó szervezet, amelyet a Dor Sen-Lhar által vezetett Igazgatótanács diktatórikus és a császár személye felé minden körülmények között lojális vezetése tart össze.

Dor Sen-Lhar

a TechIX konszern vezérigazgatója

Faj: twi'lek Magasság: 2 m Életkor: 84

ÜGYESSÉG 2K

Sugárfegyver 3K

Kitérés 3K+1

TUDÁS 4K+1

Bürokrácia 6K

Üzlet 9K

Kultúra 5K

Megfélemlítés 8K

Nyelvismeret 5K

Hutt 7K

Jogtudomány 5K

Alvilág ismerete 5K

Értékbérlés 5K

Akaraterő 7K

ÉRZÉKELÉS 4K+2

Parancsnoklás 7K

Adatgyűjtés 5K

Meggyőzés 6K

ERŐ 3K

P.kezes harc 4K+1

TECHNOLÓGIA 2K+1

MECHANIKA 2K+1

Asztrogáció 6K

Mozgás: 10

Erő Pontok: 1

Erő-érzékeny: nem

A kaland

A két avlak türelmetlenül toporgott az óriási térről kivezető mellékutcában, és a tér túloldalán álló hihetetlen méretű kaput bámulta, mely fölött ott virított a felirat: TechniX.

Mindkét figura – alakjuk eltörpült a tér méretei mellett – jellegtelen, szürke köpenyt viselt és fejükre csuklyát húztak, hogy megvédjék szemüket az erős napfénytől.

A kapun át antigrav teherszállítók egész sora áramlott ki és be, majd, mindegyik oldalán a vállalatirás nevével és jelképével. Örök rohagáltak fel s alá, és távolról az egész valami borzalmas összevisszaságnak tűnt.

A várakozó kettős férfitagja, Farak Bondera azonban jól tudta, hogy a látszólagos szervezetlenség mögött nagyon is gondosan megtervezett rendszer áll és a fejtelenség igazából hatékonyan működő szervezetnek tárt.

– Nos, Farak? – hajolt előre a háttérből Sela, a „csapat” nőtagja. Farak induláskor ragaszkodott hozzá, hogy vele tartson a felderítésen: kevesen értettek annyira a biztonsági berendezésekhez, mint az

én Alderaan lány, és az Alderaan pusztulása óta kevesen gyűlölték annyira a Birodalmat és talpnyalóit mint ő.

– Ha valaki be tud ide jutni, az te vagy... – vont vállat a magas, bozontos férfi, válaszával sejtetve az amúgy nyilvánvaló tény: megpróbálni betörni a TechniX-hez és elloponi két hajtóművet – két nagy hajtóművet – felér azzal, ha valaki pusztá kézzel akar visszatartani egy birodalmi lépegetőt.

– Nem szeretném, ha elfeledkeznél arról, hogy én az elektronika-hoz értem... – biggyesztette le az ajkát a lány és a kapu felé bökött: – ...ha azt ott becsukják, akkor én sutba dobhatom a tudományom.

– A kapun be tudunk jutni – fordított hátat a járműáradatnak Farak és Selára nézett. – Vannak bent ismerőseim, akik akkor sem fordultak ellenem, amikor itt hagytam ezt az egész szeméttetelepet.

– Ezért választott téged a tábornok erre a küldetésre – bólogatott Sela értő arccal. – Mert ismered a telepet.

– Amennyire valaki ismerhet egy várost – intett a háta mögé Farak. – A többiek este érkeznek, addig gyere, megmutatom a biztonsági rendszer tervrajzát. Legalábbis, amit megszereztünk belőle...

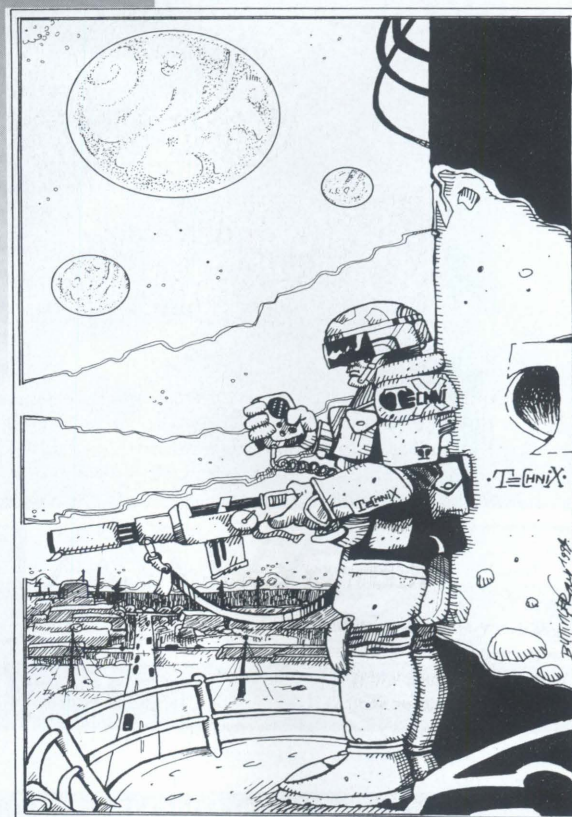
Maradjon titok, hogy a lázadók Farak vezette kis csoportjának sikerül-e megszereznie a hajtóműveket vagy sem. Ez azonban csupán egyetlen lehetőség a számtalan sok közül, hogyan is lehet felhasználni egy ilyen nagyvállalatot egy kalandban.

Képzeljétek el, amint Dor Sen-Lhar éppen valami kedvező ajánlattal megbízást ad a játékosok egy csapatának – szerezzenek meg számára egy fontos információt (persze a dolog illegális...) – és a feladat sikeres végrehajtása után nem sokkal megbíz egy fejedásh, hogy a csapat tagjait tegye el láb alól...

Avagy, a cég őrei elfogják a csapat néhány tagját és valami teljesen képtelen dologgal vádolják őket, holmi hasonlóságok alapján...

Vagy...

by BozMan



Ismeri Ön a TechniX által kifejlesztett, elsőrangú

CompuSec

biztonsági rendszert?

Vállalatok, bankok, úrkikötők biztonsági feladatainak ellátására tökéletesen alkalmas, bármilyen probléma megoldására képes hálózatot ajánlunk önnek, igen előnyös áron. Nem akarja, hogy bárki illetéktelenül jusson be raktáraiba? Dobja el az elavult kódos módszert, és alkalmazza a TechniX többszintű biztonsági rendszerét. Hang és képfelismerő berendezéseink csak retinaellenőrzés után engedik be a felhatalmazott személyeket. Tévedés kizárva! Ha a CompuSec rendszerrel egyszer lezárt egy épületet, oda valóban csak azok léphetnek be, akiknek ön megengedi.

A rendszert már hosszabb ideje alkalmazzák Ő Császári Fensége intézményeinek védelmében, a kaladoori és a kesseli úrkikötőkben, valamint a Birodalmi Főváros úrkikötőjében.

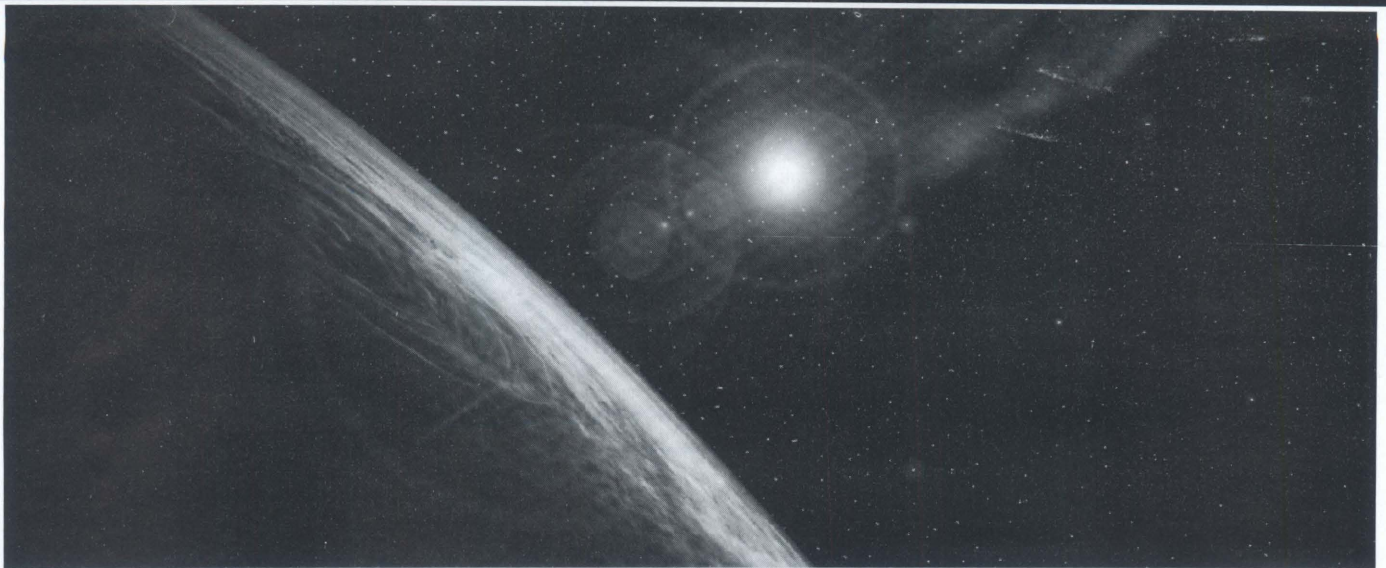
Ne hagyja ki a kínálókozó lehetőséget! Rendelje meg ön is a CompuSec biztonsági rendszert!

CompuSec Biztonsági rendszer a TechniX-től

Lépjen kapcsolatba üzletkötőinkkel, amennyiben további részleteket kíván megtudni!

Munkatársaink mindenütt elérhetőek, és készséggel állnak az ön szolgálatára.





REVANT D'ELI

N A P R E N D S Z E R E K

REVANT D'ELI NAPRENDSZER:

Napja közönséges csillag. Öt bolygó kering körülötte, a harmadik és az ötödik lakott. Birodalmi helyőrség található mindkettőn.

A bolygók amúgy közönségesek, ám a rendszerre két, másutt nem tapasztalható furcsaság is jellemző. Az egyik a keringési pályák szabálytalanságában rejlik; a két lakatlan bolygót kivéve mindegyik keringési síkja eltér az ekliptika síkjától. A másik különlegesség a harmadik bolygó enyhén toxikus légköre, mely mindenből egyfajta mámoros, „spicces” állapotot vált ki. Ezek hatásai megnyilvánulnak mind a rendszer történelmében, mind jelenlegi helyzetében.

REVANT I.

A lakhatatlan bolygókat sorszámmal jelölik. Az első sűrű, mérgező légkörrel rendelkezik, melyben zöld és sárga színű, hatalmas felhőtömegek mozognak. A szondák által vett légköri minták alapján megállapítható, hogy a bolygó légkörének jelentős hányadát fluor és klór teszi ki.

REVANT II.

Ritkás légkörű, szélviharoktól ostromolt, veszedelmes szakadékokkal szabdaltnak bolygó, egyhangú, szürke árnyalatú felszínnel. Csillagászati értékén kívül szinte semmi mással nem rendelkezik – noha ezt a Galaxisunk Művészeti Liga helyi képviselőjének tagjai elszántan tagadják. Bizonyos vizsgálatok kimutattak ugyan némi nehézkesen kiemelhető ásványkincset, ám a bátraknak itt nem kedvezett a szerencse. A néhány sikertelen vállalkozásra már csak széltépte sírhegyek, elhagyott gépek és lassan pusztuló épületek emlékeztetnek.

ORNOIWA

A bolygó mintegy 2 milliárd ember otthona, síkja csaknem merőleges az ekliptika síkjára. A lakosság nagy része a mediterrán éghaj-

latú vidékeken telepedett le. A légkör hatása leginkább borgőzére emlékeztet – a helyi lakosokra egy speciális kezelésnek köszönhetően hatástalan. A légkör különleges anyagainak köszönhetően gyakorlatilag minden növényből nyerhető alkohol. Nem meglepő hát, hogy erre épül az egész bolygó virágzó gazdasága és kereskedelme. A Revanti italok mindenütt igen keresett élvezeti cikkek.

Három hold kering Ornoiwa fölött, mindegyik legalább olyan szeszélyes pályán, mint maga a bolygó. A navigáció egyébként is bajos az egész rendszerben, s ha valaki nem elég figyelmes, könnyen pórul járhat.

A bolygón – a Polgárháborút követően – ötödik generációs demokrácia tombol. A lakosság négy nagyobb metropoliszba és jó néhány mezőgazdasági városba tömörül, jelentéktelenebb a bányásztelepülések száma. Birodalmi helyőrség csak a fővárosban, Matakában található; nagyjából úgy üzemel, mint a földi FBI.

Az idelátogatóra az átállás idején számos kellemetlenség vár. Amíg szervezete valamelyest meg nem szokja a különleges légköri anyagokat, örökös jókedv, pszeudoittas állapot kíséríti sorsát, távozáskor pedig keszönbetegségre emlékeztető tünetekkel jelentkezik a hosszan tartó másnaposság.

A bolygó egyébként tájékozódási rémálom, tekintve, hogy a mágneses sarkpólusok jócskán nem esnek egybe a valódi sarkokkal. A közbiztonság közepes, az életszínvonal és az árak magasak (utóbbinál minimum 1.5-ös a szorzó). Természetesen (mint ahogy furcsa módon minden lakott bolygón) itt is akad játéktér és más szórakozóhely.

Mivel a helyőrség kis létszámú és csak gyengébb tűzerejű támaszpontja van, parancsnokul erőskezü, határozott embert neveztek ki, aki képes mindent az ellenőrzése alatt tartani, és közben tart néhány magas rangú ornoiwai tisztviselőt és politikust is.

A polgárháború kicsiny hadsereget és néhány – azóta civil forgalomba került – technikai vívmányt hagyományozott a bolygóra, valamint egynehány felfegyverzett, helyi gyártmányú cirkálót. Utóbbiak – természetesen – a Birodalom atyai felügyeletét élvezik. Aljas fogásként ráadásul az egyik hajó egy forgatni származású birodalmi tiszt parancsnoksága alatt áll, aki mindent megtesz a helybéli légénység megizzasztásáért.

A MATAKAI BIRODALMI HELYŐRSÉG FŐBB ADATAI

10 DB	AT-AT
10 DB	AT-ST
30 DB	ARITECH 74Z
20 DB	TIE-VADÁSZ
800 FŐ	ROHAMOSZTAGOS
30 FŐ	FELDERÍTŐ
1200 FŐ	KISZOLGÁLÓ SZEMÉLYZET
4 DB	IKER NEHÉZLEZER-ÜTEG
2 DB	IKER IONÁGYÚ
2 DB	VONÓSGÁR
150 DB	EGYÉB JÁRMŰ (KOMP. LÉGI ÉS FÖLDI CSAPATSZÁLLÍTÓ. STB.)

FORGLAN

Ornoiwa és Forglan. Kormánypárt és ellenzék... Nem sokkal a polgárháború kirobbanása előtt Forglanon csendes, magába fordult diktatúra uralkodott. Belharcok által megosztott, militarista társadalom lakta, köszönhetően annak, hogy valamely korábbi civilizáció börtönbolygónak használta – bár ennek neve már rég a feledés homályába merült. Akkoriban még Ornoiván is más politikai rendszer volt hatalmon, mely fölismerve a kereskedelembe rejlő hasznot, megkezdte az élvezeti cikkek kivitelét. Forglan ásványi kincsekkel rendelkezett, ám ezeket csak belső felhasználásra tudta fordítani; irigykedve figyelte hát Ornoiwa virágzó kereskedelmét. Ez okozta a konfliktust, amely a revanti Polgárháborúhoz vezetett.

Forglan amúgy teljesen szokványos világ, három nagyobb kontinensén harminc kisebb-nagyobb országgal, melyek idejük nagy részét egymás kiirtásának szentelték, egészen a Birodalom megjelenéséig. A hódító a legnagyobb ország területén telepedett meg, ahol nyomban szimpatizánsokra talált, s ez természetesen kihatott az egész bolygó jövőjére. Nem csupán egymás arzenáljából és stratégiájából meríthettek, de jónéhány forglani eljutott az Akadémiára, s magas rangú tiszt lehetett valamely rombolón vagy helyőrségben.

E bolygóról származik a rendszer legnagyobb kaliberű bűnözője is, akit mindeddig nem sikerült kézre keríteni. A vele kapcsolatos nyomozások mind egyre zavaros eredményeket hoznak, csupán egy bizonyos: Revantot nem hagyta el, hiszen bűnszövetkezete eléggé kiterjedt ahhoz, hogy biztonságban tudja magát. Általában az ornoiwai kereskedőhajókat zaklatja, állítólag néhányszor feltűnt magán a bolygón is, de soha nem időzött ott sokáig. Mindkét bolygón markában tart néhány üzletembert és politikust, s egyes források szerint „udvartartásában” akad néhány nem emberi lény is. Egyesek tudni vélik, hogy magával Twanggal is gyümölcsöző kapcsolatot tart fenn.

Forglan büszkén vallja magát a Birodalom egyik leghűségesebb világának, s ez részben valóban így is van. A Birodalom felgyorsította a technikai fejlődést – cserébe újonnan kifejlesztett fegyvereket és

emberanyagot kapott, ezen kívül feltűnés nélkül kizsákmányolhatja a bolygót.

Feleslegesnek tűnik Forglan birodalmi alakulatának ismertetése, hiszen a játék szempontjából készleteit vehetjük csaknem kimerít-hetetlennek (akárcsak például egy csillagromboló esetében).

A Birodalom funkciója a globális rend fenntartása, tehát nem rendőrségként működik, sőt, túlzottan is nagyképeük ahhoz, hogy beleavatkozzanak holmi apró-cseprő helyi bűnüldözésbe. Mind a hat nagyvárosban – ahol űrkikötő van – található helyőrség, ezenkívül kisebb posztok, elszórva mindenütt. Egy valódi felkelőnek, netán földalatti mozgalomnak nagyon nehéz dolga van Forglanon.

REVANT III. (DRAGA)

Ez a bolygó kering legmesszebb a csillagtól. Légköre emberek számára belelegezhető, felszínének negyven százaléka szárazföld. Sűrű növényzetű, természetes élővilággal rendelkező, páradús levegőjű, idillikus bolygó. Ennek ellenére lakatlan. A naprendszer benépesítésekor még itt is virágzó kolóniák voltak, mára azonban gazdátlanra vált; a neve is módosult Dragáról Revant III-ra, utalván lakatlanságára. Mind az éghajlat, mind a körülmények lehetővé tették volna, hogy ez a bolygó legyen a rendszer központja, ám ismeretlen okoknál fogva egyetlen telepese sem volt képes huzamosabb ideig megmaradni rajta. Vagy egymás torkának ugrottak, vagy megőrültek, vagy egyszerűen olyan fásúltság uralkodott el felettük, melyből csak az öngyilkosság kínált kiutat.

A pszichológusok több tézist is felállítottak, melyek a maguk módján fedik a valóság egy részét, de valójában – bár ezt sokan nem ismerték el – mindeddig nem sikerült megfejteni a Draga titkát. Az egyik legnépszerűbb a „Bőség zavara” elmélet volt, mely szerint a túltelt ideális körülmények lennének felelősek a jelenségért. A telepéseknek eszerint oly keveset kellett tenniük fennmaradásuk érdekében, hogy fölöslegesnek, értelmetlennek találták létezésüket, s ez, valamiféle különös helyi hangulat talaján aztán örülethez vezetett. Többen értelmezik ilyképpen e különös szindrómát, ugyanakkor heves vitákba bonyolódnak a részleteket illetően. Nem kevesen vannak azonban azok, akik úgy tartják, a bolygó továbbra is őrzi titkát, és őrizni is fogja még jó ideig.

JÁTÉKMESTEREKNEK, AVAGY: MIT LEHET MINDEZZEL KEZDENI?

Sok olyan leírás akad szerepjáték magazinok hasábjain, melyek gondos kidolgozottságuk ellenére sem adnak ötleteket a játékmesternek. Nehéz ideális kalandötleteket készíteni, részint azért, mert nem lehet minden mesélő ízlését maradéktalanul kielégíteni, részint pedig könnyen válhat unalmasa a rovat, ha hosszasan részletezi a variációkat. Mindezeket figyelembe véve, az alábbiakban kiemelünk néhány lehetőséget a kényelmesebb kedvéért, s reméljük, hogy nem zavarjuk meg az önálló ötletekre pályázókat sem.

A rendszer számtalan kalandot ígér, ezek egy részét nem kisebb személyiség, mint maga Forglan bűnözőfejedelme szolgáltatja. Bár sokan

talán túl nagy falatnak gondolhatják, csak a mesélőn múlik, mekkora is lesz valójában.

Hősünket Menthernek hívják. Minden bűnözőideállal ellentétben egy negyvenes éveit taposó, kopaszodó, kövérkés kishivatalnok-figurával állunk szemben, aki mellett minden nap elmehetünk anél-



kül, hogy akár egyetlen pillanatig is kételkednénk középszerűségében. Menther valóban tisztviselőként dolgozott egy vállalatnál, míg meg nem elégte reménytelennek tetsző helyzetét. Munkatársai és ügyfelei között bőséggel akadtak sáros figurák, akikről – tudtuk nélkül – ellesett néhány hasznos fogást, miközben fenntartotta a „kicsiszűrkeegérvagyok” illúziót. Midőn úgy érezte, eleget tanult tőlük, első lépésként mindjüket feladta a megfelelő helyeken, jókora summát markolva fel információért cserébe. Mindezzel természetesen pozícióemelkedés is járt, s ő belekezdhetett ugyanazokba a piszkos manőverekbe, melyekért egykori kollégáit lebuktatta. Hibáikból tanulva, a veszélyeket ismerve, lassan, óvatosan, de biztosan haladt előre az új úton. Hat éve ment rá, mire rendszerét kiépítette. Büszke lehet magára – birodalmat alapított.

Mostanság már minden mocskos üzletben benne van a keze; kalóztámadások, csempészet, bérgyilkosság – mindenütt otthon van. Bár fizikailag sebezhető, összekötőnek álcázva magát gyakran tárgyal ügyfeleivel személyesen, anélkül, hogy azok sejténék, kivel is ülnek szemben. Emberei mindig másféleképpen jellemzik őt és külsejét. Talán valóban nincs senki, aki valós személyiségét ismerné. Ellene – vagy ne adj' Isten, mellette – dolgozván örök kaland az élet!

További lehetőségeket egy egész világ kínál, hiszen Draga olyan rejtély, ami egyenesen megfajtásért kiált. Tudósok, kalandorok, hősök számára egyaránt jelenthet kihívást a titok, és csábítást a jutalom, amit a Revanti Természettudományi Tanszék, vagy bármely más, hasonlóan nagy kaliberű intézmény hajlandó kifizetni a „kizárólag számukra” elvégzett kutatásokért.

A megfajtásra egyáltalán nem lehetetlen rájönni, jóllehet, valóban nem könnyű – különösen a pszichológusok számára nem az. A megoldást ugyanis nem az emberi természetben kell keresni, hanem a helyiben. A bolygó növényvilágának 90 százaléka empátia érzékeny, gyakorlatilag érzelemvámíroknak nevezhetjük őket. Az empátikus sugárzásból élnék, melyet a bolygó állatai maguk is gerjesztenek, a telepések azonban sokkalta erősebben. Nem csoda hát, ha a bolygó különös növényei szinte „rájuk vetették” magukat. Egy-két generációjukba került, mire alkalmassá váltak az új forrás felhasználására, akkor azonban semmi nem állhatta útjukat. A telepések eltűnésével aztán kénytelenek voltak „visszafejlődni”. A kutatókat gondosan elhelyezett utalások és jelek vezethetik nyomra (hátrahagyott feljegyzések, a telepék körül tömörülő különös növényvilág, netán könyvtárakban lehető homályos utalások hasonló jelenségekre) – a részletek kidolgozását azonban már a játékmesterre hagyjuk.



A Revant II. egykori bányái is rejtegetnek néhány titkot, az elhagyott csempészárúktól a lopott hajókon át sötét üzelmek emlékeiig. Ezek egy része Menther munkáit idézi, mások szerencsétlenül járt kalandorokét; netán még veszedelmesebb jelenlétre utalnak. A régi bányák rövid tárnáiban körözött, eltűntnek nyilvánított hajókra, valamint utóbbiak legénységének földi maradványaira bukkanhatunk, s ki tudja, még mi mindenre. Forglati járőrök, elszánt kalózok, különös fajzatok tarkíthatják a palettát. Ideális terep egy kalandra vágyó csapatnak.

A fentiek csupán a „nagyobb lélegzetű” lehetőségeket idézik, ezen kívül azonban akadnak kisebb falatok is. Kereshetünk szövetségeket a felkelőknek, eltűnt szállítmányok nyomába eredhetünk, kémkedhetünk Forglaton, esetleg megszerezhetünk néhány érdekes fegyvert...

Herbie

TÖREDÉK

Coleman szétrugdosta a szeméthalmot, s nagyot szusszanva lero-gyott a nedvességtől szürke fal tövébe. Seszínű, ezer zsebbel teli nad-rágjának már ez sem ártott – s ami azt illeti, a hangulatának sem. Egykedvűen bámulta, amint bakancsát pillanatok alatt megszállják a hangyaszerű lények, s megpróbálják kikezdeni a fémszálás hevedereket.

– Na, mi van? Nem bírtok vele? – dűnyögte maga elé.

Lepöckölt néhány elszánt felderítőt a combjáról, aztán végigsi-mított szögletes, viharvert arcán. Ujjai alatt bántón sercegett a több-napos borosta.

– Coleman! – bökte ki Tuskó, a megtermett biológus.

– Na! – a szólított felpillantott. Félelmetesen halványkék szemében az érdeklődés leghalványabb szikrája sem látszott.

– Mit gondolsz erről az egészből?

Pitt Coleman – aki önmagát „felfedezőnek” tartotta, kevésbé finom emberek azonban egyszerűen csak kalandornak titulálták – éppenséggel el tudta volna mondani, mit szól ehhez az egészhez. Felsőhajtott, s a biológusról Nettára, a Természettudományi Tanszék pszichológusnőjére nézett – akit történetesen ki nem állhatott. A revantiak üdvöskéje, csak így emlegette magában.

– A hölgyre való tekintettel inkább nem mondanám, Tuskó – morogta, és lehunyta jégkék szemét.

– Ejnye, fiúk – mosolyodott el mesterkéltan a nő. – Mi ez a le-lombozódás? Hiszen maguk, legjobb tudomásom szerint, rettenthe-tetlen kalandorok... izé, felfedezők, nem? Hová lett a híres harci szellem, amiről minden valamirevaló holoponyvában zengenek?! Alig öt napja vagyunk itt... még annyi dolgunk van.

Coleman felpillantott. Egyetlen szót sem szólt, Nettában mégis megakadt a következő gondosan megformált mondat. Zavartan elfordult, s előírásos dzsungel-zubbonya vállát kezdte porolni.

– Eh, ezek a hernyók... – mormolta.

– De most komolyan. – Tuskót nem lehetett eltántorítani. – Szeretném tudni, mi a véleményed! Csak ülsz ott unott pózával, és hall-gatsz. A többiek legalább foglalkoznak valamivel...

– Turkálnak a szemétkben, maradványokat elemeznek, különös-nek tűnő lényekkel menekülnek felváltva egymás elől... fene hasznos tevékenység. – Coleman már rá sem nézett a biológusra. – Szerintem menjünk a fenébe – tette hozzá később.

Nem az ő világa volt ez. Miracolo beszélt rá a kiruccanásra, a személyvesztőn fürge kis pilóta, akivel volt már néhány közös ka-landja azelőtt is. Nemigen fűlött hozzá a foga, de ami igaz az igaz, a felajánlott jutalom csak levette a lábáról. De meglehetősen ha-mar elege lett – nem volt az a kifejezett erdőjáró típus. Mir'co persze remekül érezte magát. Naphosszat a roncsokat bújta, feljegyzéseket készített, kutatott... elemében volt, ha baljós titkok után kellett sza-galászni. Márpedig a Draga rejtélye valóban elég baljósnak tűnt.

A jég szemű – noha valójában ki nem állhatta őket – sokkal in-kább az emberek, netán más értelmes lények közt mozgott ottho-nosan, s a városok nyüzsgésében igazodott el boszorkányos ügyes-séggel. Itt, a néma növényfalak, a penészedő, romba dőlő barakkok között igen hamar depressziós lett, s cserbenhagyták az ötletek. Gon-dolkodni sem tudott. Most kellett rádöbbsennie, hogy a belvárosi egyenpresszők unalomig ismert környezete milyen nélkülözhetetlen ingereket hordoz a számára. Szó se róla, kedvelte ő a zöld, buja növényzetű bolygókat, a vad természetet – csak épp szeretett minden húzós nap után kényelmes ágyban aludni, s mindent elérhető kö-zelségben, a keze ügyében tudni. Jégkrém, frissítő, nő... Eh! Mindegy.

– ...tulajdonképpen eredményként könyvelhető el.

Mélyszéges Galaxis, ez a némbor már megint beszél!

– És gondolja, hogy rajtunk is elhatalmasodhat ez az állapot? – aggodalmaskodott a biológus. – Csak nézze meg Coleman... kész esettanulmány!

– Ugyan már, ugyan – legyintett kedélyesen Netta. – Csak unatkozik, azt hiszem. Hiszen olyan biztonságban vagyunk itt, mint anyánk kebelében. Keményebb játékokhoz szokott ember ő...

Coleman ismét rápillantott. Lassan emelte a szemhéját, mintha ólomból lenne.

– A...khmm, nos...talán...bocsánat – dadogta a pszichológusnő, és besomfordált a fák közé. Nem tehetett róla, rettegett a jégzeműtől. Az egész csapatból ő volt az egyetlen, akivel nem tudott mit kezdeni.

Csend lett végre. Csak a rovarok dunnyogtak álmosítón, s a távolban rikoltott néha valami erszényes emlős, ami Tuskó szerint rövid távon repülni is képes. Olyan, mint az AV1233-as, vélte erre Mir'co. Coleman elmosolyodott, ahogy eszébe jutott az epizód...

– Coleman...

Hogy ez sem tud megszűnni!

– Na!

– Te nem tartod érdekesnek ezeket a növényeket itt, körös körül? – mutatott Tuskó a barakkok körül szorongó, különös szerveződésű növényekre.

– Nem. Miért, kellene? – A jégzemű mormogása leginkább egy végkimerülésben szenvedő bantam nyögésére emlékeztetett.

– Hát... – A biológus elbizonytalanodott. Holott elszánt, határozott embernek ismerte mindenki. – Azt hiszem, csak a települések körül nőnek ilyen nagy tömegben. Másutt sokkal ritkásabbak, sőt, egészen nagy területeken fel sem bukkannak.

– Érdekes – sóhajtott a jégzemű. Soha nem volt még hangsúlyos tartalom között ekkora ellentmondás, amióta világ a világ.

– Arra gondoltam – tanakodott tovább Tuskó, leginkább csak magában –, hogy a települések kitermeltek valamiféle anyagot, amit ezek szeretnek. Mit tudom én, mondjuk a barakkok mellé öntögettek az ételmaradékokat, vagy ilyesmi.

– Egen...

– Persze, ez az égvilágon semmit sem jelent... – látta be szomorúan a nagydarab férfi.

Megint a csend. Rovarok, erszényesek.

Aztán egy éles, messzire rezgő sikoly, amitől rémült kiabálásba fogtak az erdő ijedősebb lakói is. Káosz.

Coleman sebesen gördült földre, mozdultában kapva kézbe nagy tűzerejű fegyverét; a sikoly még el sem halt, a lézervető csöve már a környező bokrokat pásztázta. Persze, mindhiába...

A biológus rémülten téblábolt a rozszant barakk tövében, ahol mindeddig ült. Arcán tanácstalanság tükröződött. Coleman nem állt neki eligazítani, inkább talpra ugrott, s bevetődött a lombok közé, amerről a sikolyt hallotta. Nagyon remélte, hogy egyetlen lesipuskást sem éjt kísértésbe, amint a bokrok közt lohol.

Balra elől valaki csörtetett; a sikkantás-szerű légvételek alapján a férfi Nettára ismert. Ezt vajon mi lelte?

Coleman megállt, hallgatózott. A napfény átszüremlett a levelek között, villózó kaleidoszkópja más körülmények között nyilván elbűvölte volna a sivár városokhoz szokott kalandort, most azonban... Vajon csak ez a vastaglábú primadonna szökött előttem, vagy akad valami más is?

A pszichológusnő egyre távolodott, rémületében azt a kevés tájékozódóképességét is elveszítve, amivel merő jóindulatból ajándékozta meg a sors. Bár ő sem volt egy született ewok, a jégzemű úgy emlékezett, szűk, mély hasadékok szabdalják arrafelé a talajt. Még ez is.

– Netta, ne arra! Vissza! – üvöltötte a férfi, aztán félrevetődött előbbi helyéről, s ismét futásnak eredt.

Hiába, no, megrögzött városlakó volt. Úgy bukott orra valami puhában, mintha szándékosan kaszálták volna el a lábát. Szitkozódva tápáskodott fel, s vizslatta a talajt nyomban, megcsúfolója után kutatva.

Egy láb... S a bokor alatt...

– Mir'co – sziszegte Coleman. – A keserves mindenségit!

A fűrge kis pilóta hevert ott, félig az avarba süllyedve. Szeme lehunyna, arca véres, homlokán csúnya sebhely. Mellkasa gyengén emelkedik-süllyed.

– Sormon! – üvöltött fel a jégzemű. – Sormon! Hé, emberek, hol a doki?! Kerítsétek elő a pokol fenekéről is, de azonnal! – Leguggolt, megérintette barátja arcát. – Jól van, öreg, jól van. Csak kitarítás-suttogta. Felemelte kezét, s véres ujjain át a sustorgó lombokra meredt.

A játék eldurvult...



POUL ANDERSON

A BARBÁR

(THE BARBARIAN)

Ne értsenek félre. Én igazán kedvelem Robert E. Howard műveit. Nem a valaha publikált legérzékenyebb vagy legkifinomultabb munkák, de van bennük fantázia, energia, elevenség, és valamivel mélyebb emberi élelítés, no meg figyelemreméltóan jobb írói stílus, mint amennyit a kritikusok képesek bennük felfedezni. Egyszer eleget tettem egy felkérésnek, s én is írtam egy Conan regényt – sokkal inkább szeretetből és az élvezet kedvéért, semmint pénzért. Ezt megelőzően azonban – a legbarátságos szellemben – már elkészültem a következő kis paródiával.

Amióta először megjelent a jégkorszak előtti írások megfejtéséhez használt Howard-de Camp rendszer, nagy mértékben előrehaladt a történelmi és etnológiai tények, sőt, még azon nagy kultúrák mindennapi életére vonatkozó részletek felderítése is, melyeknek a Pleisztocén jégkor vetett végét, rákényszerítve az emberiséget az újrakezdésre. Tudjuk például, hogy gyakorolták a mágiát; hogy a mai Közép-Ázsia, Közel-Kelet, Észak-Afrika és Dél-Európa területén létezett néhány magas civilizációjú ország és egy-két óceán, s hogy a világ többi részét barbárok népesítették be, akik közül az észak-európaiak voltak a legnagyobbak, legerősebbek és leg-harciasabbak. Legalábbis a tudósok erről informálnak minket, és mivel ők is észak-európai őskőtől származnak, nekik tudniuk kell.

Alább következik annak a levélnek a fordítása, mely nemrég került elő Szirénia romjai közül. A település a Sarmiai Birodalom gyarmatvárosa volt. Azé a birodalomé, melyet a Földközi-tenger vidékének hatalmas, ám dekadens királyságaként ismertek, s melynek fővárosát, Sarmiát, hajdan a kor leggyönyörűbb és legbujább, legromlottabb városának tartották. A sarmiaiak északi szomszédjai primitív lovas nomádok és/vagy kentaurok voltak, országuktól keletre Chathakh Királysága terült el, délre pedig a Kígyók Herpetarchiája, melyet a kígyóbálványozók pápi kasztja irányított – bár nem lehetetlen az sem, hogy maguk a kígyók.

A levelet nyilvánvalóan Sarmiában írták, és Sziréniába küldték. Keletkezésének ideje körülbelül a Krisztus előtti 175 000. év tájára tehető.

Maxilion Quaestostól, Sarmia Birodalmi Szökökútjainak al-al-prefektusától unokaöccsének, Thyastonnak, a Csodatévő Iroda kan-cellárjának, a Sziréniai Provinciába.

Üdv!

Bízom benne, hogy e levél jó egészségekben lel, és hogy az istenek továbbra is kegyben részesítenek téged. Én a magam részéről jól vagyok, bár meglehetősen kínoz a köszvény, ami ellen kipróbáltam

a... (itt egy gyógy mód leírása következik, melynek részletei unalmasak és nyomdafestéket nem tűrnek). De ez sem volt jó sem-mire, kivéve persze, hogy ugyanúgy kimerítette az erszényemet, mint engem magam.

Atlanti utazásod során valóban távol kerülhettél a világtól ha azt kéred, írjam meg a barbár-ügy részleteit. Most, hogy az események újra elcsitulak, remélem részletesen és kimerítően tájékoztatni tudlak az egész szerencsétlen incidensről. A három Ikeristennő együttes kegyelméből szent Sarmia túlélte az epizódot, és bár még mindig a megrázkódtatás hatása alatt állunk, a helyzet javulóban van. Ha időnként úgy tűnik, hogy eltérek attól a filozofikus nyugalomtól, amit mindig megpróbáltam gyakorolni, tudd, erről is egyedül a Barbár tehet. Nem vagyok már ugyanaz az ember, aki voltam. Egyikünk sem olyan, mint rég.

Tehát, hogy elkezdjem valahol: úgy három esztendővel ezelőtt a Chathakh-kal vívott háború határmenti zavargásokká csendese-dett. Az alkalmanként, többnyire felváltva megindított támadások során a csapatok be-behatoltak ugyan az ellenséges ország mélyébe, de nem történt különösebb pusztítás. Valójában, mivel ezek a hadműveletek mindkét ország számára többé-kevésbé egyforma zsákmányt jelentettek, s mivel a rabszolgakereskedelmet is élénkítette, az ellentét még jót is tett a gazdaságnak.

Aggodalomra sokkal inkább a Kígyók bizonytalan viselkedése szolgáltatott okot. Ahogy te is jól tudod, a Herpetarchia lakói nem kedvelnek bennünket különösebben; diplomáciánk legfőbb célja éppen az volt, hogy a háború során távoldartsuk őket a Chathakh-hoz való csatlakozástól. Természetesen nem is remélhettük szövetségeseinkké tenni őket, azonban valószínűnek látszott, hogy míg sikerül megőriznünk az erők egyensúlyát, addig legalább semlegesek maradnak.

Ez volt a helyzet, amikor a Barbár megérkezett Sarmiába.

A híre jóval megelőzte őt. Vándorló vitéz volt, a szerencse katonája, az északi erdőkben élő harcosok és tengerjárók valamelyik királyságából származott. Egyedül jött le délre, hogy kalandot, és talán jobb klímaviszonyokat találjon. Hét láb magas volt, hatalmas termetű izomtömeg; sörénye homokszínű, zord pillantású szeme kék, mint az északi tenger. Mindenféle fegyver használatához igen jól értett, de leginkább egy négy láb hosszú, kétélű kardot kedvelt, melynek egyetlen csapásával áthasíthatott sisakot, koponyát, nyakat, s a többit. Rádásul az a hír járta, hogy az ivászatban és a szerelemben is borzasztóan sokat bír.

Miután egyes egyedül legyőzte a Kentaurokat, végigvonult északi provinciáinkon, s egy nap aztán megjelent Sarmia kapui

előtt. Érdekes látványt nyújtott – a kikövezett út fölé emelkedő tornyos falak, a sisakos, pajzsos, mell- és hátvértest viselő katonák, és az előttük magasló, szabályájával hadonászó meztelen nyakú óriás. Ahogy az örök oldalra döntött lándzsáikkal elállták az útját, a Barbár mennydörgő hangon felüvöltött.

– Én vónék Cronkheit, a Barbár, és a királyasszon'ok elejbe akarok menni!

Kiejtése oly nevetségesen iskolázatlan volt, hogy hallatán az örök nyomban kacagni kezdtek. Ez aztán feldühítette a Barbárt; arca sötétvörös lett, meglendítette a kardját, és merev lábakkal előrelépett. Az örök hátrébb hőköltek, a Barbár pedig peckesen áthaladt közöttük.

Az őrkapitány később így magyarázta el nekem a történeteket:

– Egyenesen jött felénk. Egy lándzsahossznyira lehetett, amikor megéreztek a szagát. Az istenekre, mikor fürdött ez utójára?

Miközben közeledtével az emberek elmenekültek az utcákról és a bazárokból, Cronkheit végigvonult a Szfinxek sugárútján, elhaladt a fürdők és Loccar temploma mellett, míg végül elérte az Uralkodói Palotát. A palota kapui szokás szerint nyitva álltak. A Barbár benézett a kertbe, az alabástrom falakra, és felmordult. Amikor az Arany Testőrség tagjai a közelébe értek, és megkérdezték, ugyan mi járatban van, megint csak felmordult. A testőrök erre rászzegezték fjaikat, és hamar sündisznót csináltak volna belőle, ám ekkor egy szolga érkezett, és megmentette. Tudod, valamelyik rosszindulatú isten akaratából a Császárnő éppen az egyik erkélyen állt, és meglátta őt.

Ahogy köztudott, szeretett Császárnőnk – Ő-Csábító-felseje, a Tündökletes Lady Larra, a Kéjsóvár, kinek teste olyan, akár egy hegyi út – a közhiedelem szerint gondviselő szentje, Aphrosex, a Muff Istennő inkarnációja. Az erkélyen állt, vékony, átlátszó köntösét és sűrű fekete haját lobogtatta a szél. Hirtelen vágy ragyogott fel büszke, csodálatos szépségű arcán – ha belegondolunk, ez érthető is volt, hiszen Cronkheit csupán egy medvebőr szoknyát viselt.

A Császárnő által leküldött szolga, miután a testőrök leeresztették fjaikat, eképp szólott az idegenhez:

– Nemes úr, az isteni Császárnő szeretne veled négy szemközt elbeszélgetni.

Cronkheit megnyalta ajkait, és büszke léptekkel bevonult a palotába. A kamarás a kezét tördelte, amikor meglátta, hogy a széles, sáros talpak végigtipornak a felbecsülhetetlen értékű szőnyegeken, de semmit sem tehetett. A Barbárt felvezették az emeletre, a Császárnő hálóküldőkéjébe.

Hogy ezután mi következett, arról mindenki tud, mert bár a szolgák, akiket Lady Larra az efféle kihallgatások során a kémlelőlyukakhoz állít – hogy figyelemmel kísérjék, és veszély esetén riasszák az öröket – teljességgel némák, az udvaroncok előrelátóan megtanították írni ezeket a pletykálni képtelen alattvalókat. Császárnőnk ez idő tájt éppen náthájával küszködött, s fokhagymasalátával kúrálta magát, így arisztokratikusan metszett orrát nem érte merénylet. Néhány formalitás után uralkodónőnk zihálni kezdett. Ezután lassan széttárta karjait, és hagyta, hogy bíborszín köntöse lecsússzon puha vállairól, le selymes combjain.

– Gyere – suttozta. – Gyere, csodálatos him!

Cronkheit felmordult, dobbantott, előrevetődött, és karjai közé kapta a Császárnőt.

– Jaaaj! – kiáltotta a Császárnő, ahogy megroppant egy bordája. – Eressz! Segítség!

A némák az Arany Testőrségért rohantak, akik azonnal berontottak a hálókamrába. Megkötözték a méltatlankodó Barbárt, és elrángatták a szerencsétlen hölgy közeléből. A Császárnő a kíméletlen fájdalom és ijedtség ellenére sem adott parancsot a Barbár

kivégzésére; köztudott róla, bizonyos fajtájú emberekkel végtelenül türelmes.

És valóban, miután megivott egy kupa bort, hogy megerősítse magát, a Császárnő meghívta Cronkheitet, legyen a vendége. Miután a Barbárt a pincéből bekísérték a szobájába, a Császárnő magához hívatta Thyle hercegnőjét, azt a gerinctelen, nagyravágyó kokettet.

– Kapsz tőlem egy feladatot, kedvesem – mormolta a Császárnő. – Hűséges udvarhölgyhöz méltóan fogod teljesíteni.

– Igenis, Csábító-felsejed – felelte a hercegnő, aki már kitalálhatta, mi lesz a feladat, és arra gondolt, már így is túl sokáig vártakozott egy hasonlóra. Egy teljes hétig. Nem csalatkozott, valóban azt a megbízatást kapta, csillapítsa le a Barbár hevesességét.

Beolajozta hát a testét, hogy veszély esetén kicsusszanjon a féltelmetes szorításból, majd egyenesen Cronkheit szállására sietett. Bódító parfümje közömbösítette a Barbár szagát. A hercegnő kibújt ruhájából, és félig lehunytt szemekkel e szavakat búgta:

– Tégy a magadévá, uram!

– Hajjaj! – bömbölte erre a Barbár. – Én vagyok Cronkheit, az Erős, Cronkheit, a Bátor, Cronkheit, aki egymagában lebírta a mamutot, és megtette magát a Kentaurok főnökeinek...osztán öléggé hosszú még az éccaka! Na, győjjél mán közelibb!

A hercegnő engedelmeskedett, a Barbár pedig hatalmas karjai közé kapta. Egy pillanattal később sikoly hallatszott. A palotaszolgáknak végig kellett nézniük, ahogy a meztelen és dühös hercegnő végigrohan a nefritfolyosón.

– Ennek bolhái vannak! – kiáltozta, és futás közben egyre csak vakaródzott.

Száz szónak is egy a vége, Cronkheit, a Barbár nem volt valami sikeres a szerelemben. Még az Élvezetek Utcájának leányai is elbújtak, ha jönni látták. Azt mondták, majdnem az összes visszatisztító figurára hajlandóak, de ezt az alakot elviselni még nekik is sok lenne.

Így végül – mivel a Barbár hírneve oly nagy volt, hogy valamit csak kellett vele kezdeni – Lady Larra megtette őt egy csapat pa-



rancsnokának; gyalogosokat és lovasokat osztott be alá, és elküldte, Chathakh határánál csatlakozzék Grythion tábornokhoz. A Barbár rekord idő alatt zavarta végig a sereget a távon, és üvöltözve bevonult a fő támaszpontunk köré épült sátorvárosba.

Nos, jó tábornokunk, Grythion bevalottan egy ficsúr, aki bodoríttatja a szakállát, és aki fölött feleségei uralkodnak. De mindig kitűnő katoná volt, kitüntetéssel végezte az Akadémiát, és számtalanszor vezette csatába embereit, mire a stratégia-hadtervező posztra emelkedett. Könnyen el lehet képzelni, találkozásukkor Cronkheit mily tiszteletlenül viselkedett. De amikor a tábornok udvariasan megtagadta, hogy a csapattal együtt ő is előretörjön, amikor elmagyarázta, mennyivel értékeesebb a személye, ha koordinátorként a vonalak mögött marad – Cronkheit viselkedése minden képzeletet felülmúlt. Egyszerűen leütötte feljebbvaló parancsnokát, majd pedig gyávanak, istenek átkának nevezte őt (egy szemtanú szerint meg is köpködté). Grythion ezek után, a következményekkel mit sem törődve, teljes joggal vasraverette a Barbárt. Az események amúgy olyan demoralizáló hatással voltak katonáinkra, hogy az elkövetkezendő egy hónap során három fontos útközetet is elvesztettek.

De ó, jaj! A hír eljutott a Császárnőhöz, aki pedig nem adott parancsot Cronkheit lefejezésére. Ehelyett ragaszkodott hozzá, hogy a Barbár kiszabaduljon, és visszakerüljön posztjára. Talán uralkodónk még mindig abban reménykedett, hogy sikerül jó szertővé civilizálnia Cronkheitet.

Grythion félretette büszkeségét, és bocsánatot kért a Barbártól, aki e szavakat csak kegyes leereszkedéssel fogadta. Mivel az északi visszakapta a rangját, a tábornok kénytelen volt meghívni őt a főparancsnoki sátorban tartott ebédre és haditanácsra.

Ez persze komoly hiba volt. Cronkheit berontott, és bántó megjegyzésekkel illetve tisztárai elegáns tógáit. Étkezés közben bőfgött, és képtelen volt megkülönböztetni egyik borgazdaság nedűjét a másiktól. Beszélgetésre nemigen kerülhetett sor, mivel csupán őt lehetett hallani, ahogy órákon át tartó monológokban ecseteli önnön hőstetteit. Grythion tábornok látta, hogy a harci szellem egyre csökken, ezért gyorsan kéréte a térképeket, hogy rátérjen a haditerv megvitatására.

– Nos, legnemesebb urak – kezdte –, el kell készítenünk a nyári hadjárat tervét. Ahogy tudják, az ellenség legközelebbi fontos állásától a Keleti Sivatag választ el minket. Ezért felmerülhet némi nehézség az utánpótlással és a katapultok kitelepítésével kapcsolatban. – Udvariasan a Barbár felé fordult. – Van valamilyen javaslatod, uram?

– Nincsen – mondta Cronkheit. Többen megkönnyebbülten felsóhajtottak.

– Azt hiszem – szólalt meg Fáraó ezredes –, ha behatolunk a Chunling Óázisba, ha beássuk magunkat, és kiépítjük az utánpótlási útvonalat...

– Errő' most emlékezek valamire – mondta Cronkheit. – Eccer azokba' a norriki mocsarakba' jártam, oszt tanákoztam olyan lápi népekkel, oszt azok olyan mérgezett nyilakat lődöztek...

– Sajnálom, de nem értem, ez a kaland milyen kapcsolatban van a jelen problémával – mondta Grythion tábornok.

– Semmilyenbe sincs – felelt Cronkheit vidáman. – De ne szójon má' közbe! Ott tartottam, hogy... – És egy teljes, szörnyű órán át mesélt.

A sokadik eredménytelenül befejeződő haditanács végén a tábornok a szakállát ráncigálva, agyafúrtan eképp szólt:

– Lord Cronkheit, úgy tűnik, neked sokkal nagyobb tehetség van a taktika, mint a stratégia terén.

A Barbár a kardja után kapott.

– Arra gondoltam – mondta gyorsan Grythion –, hogy lenne egy feladat, amit csak a legbátrabb, legerősebb vezérünk képes végrehajtani.

Cronkheit arca felragyogott. A leírásból önmagára ismert, s feszülten figyelt. Azt a feladatot kapta, hogy egy csapat élén foglalja el Zsolozsmázt. Ez az erőd a Keleti Sivatagon keresztülvonuló hegység magaslatai közt állt, és seregeink haladásának legfőbb akadálya volt. Bármennyire is hízelgett Grythion a Barbárnak, mindenki tudta, olyan kevés a védők száma, hogy egy kis erőfeszítéssel akár egyetlen század is képes lenne elfoglalni.

Cronkheit emberei élén ellovagolt, és miközben kardjával a levegőt döfködté, valami durva harci dalt bömbölt. Ez után hat héten át nem is hallottak felőle.

Hat hét elteltével azonban csapatának rongyos, éhez, lázzal sújtott maradéka visszatértorgott a táborba, és jelentést tett a kudarcról. Cronkheit, aki maga kitűnő egészségi állapotnak örvendett, komoran mentegetőzött. Soha nem hitte volna, hogy embereinek napi húsz óras menetelés után nem lesz elég erejük a csatához – sem azt, hogy a készletek felélése is legyengíti őket.

A Császárnő kívánságának engedelmeskedő Grythion tábornok nem vonhatta felelősségre, és nem büntethette meg a Barbárt. Még csak le sem fokozhatta. Ehelyett szokott módján fortélyhoz folyamodott, és meghívta Cronkheitet egy magánébredre.

– Úgy tűnik, legvitézesebb úr – dorombolta kedvesen –, a kudarc az én hibám miatt következett be. Már rá kellett volna jönnöm, hogy egy hozzád hasonló ember túl sok nekünk, elkorcsosult délieknek. Te magányos farkas vagy, aki egyedül küzdve érheti el a legnagyobb harci sikereket.

– Ez mán igaz! – mondta Cronkheit, és széttépett egy szárnyast, majd a damaszt asztalterítőbe törölte ujjait.

Grythion szaporán pislogni kezdett, de aztán könnyedén rábeszélte a Barbárt, hajtson végre egyszemélyes gerillaakciókat. Amikor Cronkheit másnap reggel elindult, a tisztark tagjai örömmámorban úszva gratuláltak egymásnak, amiért sikerült megszabadulniuk ettől a fajankótól – remélhetőleg örökre.

A későbbi kritikákkal és nyomozást követelő véleményekkel szemben én most is azt állítom, hogy Grythion a körülményekhez képest a lehető legracionálisabban járt el. Ki tudhatta volna, hogy a Barbár olyan primitív, hogy a racionalitás egyszerűen lepereg szőrös bőréről?

A teljes történetet soha nem fogjuk megismerni, de az mindenestre tény, hogy a következő év folyamán, miközben a határmenti háború a megszokott módon folyt tovább, Cronkheit visszatért az északi felföldekre. Ott összetoborzott egy csapatnyi vad nomádot, magához hasonlóan buta és brutális embereket. Összeterelt egy csapatnyi mamutot, és Chathakhba hajtotta őket, ahol aztán egyszerűen összetapostatta velük az ellenséget. Így jutott el a fővárosukba, ahol a Király megadta magát neki.

De Cronkheit ezt nem fogadta el. Ő aztán nem! A háborúról alkotott elképzelései szerint az ellenséges népet az utolsó szálig le kell mészárolni vagy rabszolgaságba kell vetni, legyen az férfi, nő, vagy gyermek. Martalócait is az összerabolt zsákmánnyal kívánta kifizetni, s mivel még a nomád lányok is többnyire visszasztítóknak találták, érzett bizonyos elfojthatatlan vágyat.

Tehát lerohanta Chathakh fővárosát, és porig égette. Közben legtöbb emberét elveszítette, a pusztítás során pedig számos felbecsülhetetlen értékű könyv és műrekek is megsemmisült, valamint megszűnt a lehetőség, hogy a vesztes hadisarcot fizessen Sarmiának.

Aztán volt mersze újjászervezni dicsőséges hadát, és visszatérni a mi városunkba!

Ez már a Császárnő számára is sok volt. Amikor a Barbár Lady Larra elébe állt – mert még ahhoz is túl nyers volt, hogy behajlítsa a térdét –, uralkodónőnk elmondta mindenféle bolondnak, hülyének, tökfőjűnek.

– Jól van na – mondta erre Cronkheit. – De megnyertem a háborút. Nézze csak, én győztem. Megcsinátam. Megnyertem a háborút.

– Igen – sziszegte Lady Larra. – Egy ősi és nemes kultúrát változtattál felismerhetetlen romhalmazzá. És tudod te egyáltalán, hogy békeidőben kereskedelmünk felét éppen Chathakh-kal bonyolítottuk? Most olyan gazdasági depresszió következik majd, amilyen még nem volt a történelemben!

Az időközben visszatért Grythion tábornok is hozzáfűzte megjegyzését.

– Miből gondoltad, hogy a háborúkat így vívják? – kérdezte keserűen. – A háború csupán a diplomácia kiterjesztése. A végső eszköz, amivel a másikat rábírod, hogy azt tegye, amit te akarsz. A cél nem az ellenség kiirtása. A hullák hogyan engedelmeskedhetnének neked?

Cronkheit krákogni kezdett.

– Köthettünk volna egy békeszerződést, ami Chathakh-ot mellénk állítja, szövetségesünké teszi a Kígyók ellen – folytatta a tábornok. – Akkor aztán biztonságban lettünk volna minden hódítóval szemben. De te... Te kopár pusztasággá változtattál egy országot, ahová ezután saját katonáinkat kell betelepítenünk, hogy a nomádok meg ne szerezzék. A te kegyetlenséged miatt irtózik tőlünk minden civilizált állam. Egyedül maradtunk, barátok nélkül. Ezt a háborút sok következő elvesztésével nyerted meg!

– És nem elég a most bekövetkező gazdasági hanyatlás – vette át a szót ismét a Császárnő –, el kell tartanunk a katonákat is. A bevételek csökkennek, a kiadások nőnek... Ez kiűrti a kincstárat! És akkor mi lesz velünk?

Cronkheit a padlóra köpött.

– Korcsok vagytok, azok – morogta. – Nem lesz baj, ha összedül a birodalmatok. El kéne mennetek ebből a városból, oszt' vadászokat csinálni az emerekből. Olyanokat, mint én magam! Haggyátok, egyenek húst a népek!

Lady Larra dühösen dobbantott aranycipellős lábával.

– Azt hiszed, van itt bárki, aki arra vágyik, hogy egész nap vadásson, és sárkunyhóban kuporogva a zsírt nyalogassa az ujjáról? – kiáltotta. – Mi az ördögöt képzelsz te, mire való a civilizáció?

Cronkheit előhúzta hatalmas kardját. A penge felszikrázott.

– Nekem ebből elég vót! – üvöltötte. – Elég vót belületek! Ideje vóna már, hogy eltűnjetek a föld színéről, és én majd teszek is erről!

Grythion tábornok ekkor bebizonyította, képességeivel valóban kiérdemelte, hogy ilyen magas rangra emelkedjék.

– Ó, ne! – kiáltott fel mesterkéltséggel. – Nem fogsz... Csak nem fogsz a Kígyók oldalán harcolni?

– De igen – mondta Cronkheit. – Viszlát!

Méltatlankodva dél felé indult. Akkor utoljára láttuk széles, bolharágta hátát, és napfényben megcsillanó kardját.

Azóta természetesen kiújultak viszályaink, és a Kígyók békéért könyörögnek. Ám addig folytatjuk a háborút, míg el nem fogadják a feltételeinket. De az egészen biztos, hogy nem fognak minket törbe csalni kétszínű esdeklésükkel, és nem vesszük tőlük vissza a Barbárt!

VÉGE

fordította Szántai Zsolt



MICHAEL MOORCOCK A KÁOSZ URA



A kőtorony üvegtelen ablakából nem látszott, hogy a zöld csaltitű síkságon kanyargó, széles medrű, barna vizű folyó miként olvad bele az erdőbe. Ebből az erdőből emelkedett ki a szirt szürkén és világoszöldön, egyre feljebb, míg nem a kövek sötétebbek lettek, s zuzmóval benőve egyesültek a sziklavár gránitjával. A kastély uralta a környéket, s vonta magára a tekintetet a folyóról, a szikláról s az erdőről. Vastag gránitfalai magasak voltak, tornyai az ég felé nyújtóztak. Sűrű toronyrengeteg zárt csoportja; mintha egymás árnyékai lennének.

Aubec Malador el sem tudta képzelni, hogyan építhettek emberek ily csodát – hacsak nem varázserővel. A kastély rejtelmesen derengett, és mintha valami különös dac lengte volna körül – a világ végén állt.

E pillanatban az alacsony ég különös, mélysárga fényt vetett a tornyok nyugati oldalára, s ezzel még jobban kihangsúlyozta a másik oldal feketeségét, melyet nem érintett. Az égbolt világossága roppant kék hullámokban hasított az odafenn száguldó megszokott szürke homályba, hogy összevegyüljön a szerte kúsó vörös felhőhalmokkal, s még több, még szövevényesebb árnyalatot alkosson a hatalmas palettán. Az égi látványosság azonban mégsem vonhatta el a tekintetet a Kaneloon Kastély súlyos kőszirtjeinek soráról.

Gróf Aubec Malador nem fordult el az ablaktól, míg odakinn teljesen be nem sötétedett, erdő, szirt, kastély pusztá árnyékok lettek a mindent átfogó sötétségben. Súlyos, bütykös kezével végigsimított csaknem teljesen kopasz fején, és gondolatokba merülve indult az ágyának szánt szalmaalom felé.

A szalmacsomó egy támfal és a külső fal közti beugróban hevert, a zugot jól bevilágította Malador lámpása. Hideg volt. Malador, bámulatos méretű kétkezes pallosával a keze ügyében lefeküdt a szalmára. Ez volt az egyetlen fegyvere. Olybá tűnt, mintha eredendően valami óriásnak kovácsolták volna. Tulajdonképpen maga Malador is óriás volt... A maszszív keresztvason, meg a súlyos, ékkőberakású markolaton sima és széles, másfél méteres penge nyugodott. Malador kopottas, súlyos páncélja ott hevert mellette, tetején a sisakkal, a kissé viseltes, fekete tollforgók libegtek az ablakon át beáramló léghuzatban.

Malador elaludt.

Shokás szerint féktelen álmot látott. Hatalmas hadseregek özönlének keresztül lángoló tájakon, lobogó zászlók, száz nemzet címere, fénylő lándzsahegy-erdők, hullámzó sisaktenger, hadikürtök bátor, vad túlkölése, patacsattogás, kiabáló, ordító és daloló katonák. Ez az álom korábbi időkől származott, az ifjúkorából, amikor Eloardénak, Lormyr királynőjének behódoltatta az összes déli nemzetet... majdnem a világ végéig. Csak Kaneloont nem hódította meg, ám csak azért nem, mert egyetlen sereg sem követte volna a világ végére.

Bármily furcsa is, ez a harcias külsejű ember nem szívesen fogadta az efféle álmot. Malador sokszor felébredt azon az éjszakán, és a fejét rázta, mintha így próbálna szabadulni a képtől.

Szívesebben álmodott volna Eloardéről, még ha ő volt is nyugtalanságának okozója. Ám a királynő fel sem villant álmaiban, semmi a halvány arc fölél tornyosuló, puha, fekete hajból, a vörös ajkából és zöld szemből, a büszke, megvető

tartásából. Eloarde bízta meg ezzel a küldetéssel. Nem szívesen jött, ám nem volt más választása, mivel hölgye nem csak úrnője, de egyben királynője is volt. A Királynő Bajnoka szokás szerint egyben a szeretője is... és Aubec gróf el sem tudta képzelni, hogy másként is lehetne. Mint Lormyr Bajnokának, engedelmeskednie kellett, s elindulni a palotából, hogy egymaga megkeresse Kaneloon Kastélyt, meghódítsa, és a Birodalom részévé nyilvánítsa. Hogy Eloarde királynő birodalma ímígyen a Sárkány-tengertől a Világvégig terjedjen.

A Világvégen túl nincs semmi... Semmi, csak a kavargó, formátlan káoszanyag, ami fortyogva, színpompás kaval-kádban, szörnyű félalakokkal telten a kanelooni szirttől a végtelenbe nyúlik... Mert csak a Földet uralja a Rend, csak az készült rendezett anyagból, s káoszanyag-tengerben lebeg, immár eónok óta.

Reggel Aubec Malador gróf eloltotta a lámpást, amit egész éjszaka égetett, felöltötte lábvertjét és páncélját, fejére tette fekete tollforgós sisakját, vállára fektette pallosát, és kisietett a kőtoronyból, valami ősi építmény egyetlen maradványából.

Bőr lábbelijében olyan kövek közt botladozott, melyek úgy festettek, mintha kissé megolvadtak volna – mintha a káosz hullámai egykor itt csapkodtak volna, nem a tornyosuló kanelooni szirt alatt. Ez persze teljességgel lehetetlen, hiszen a Föld határai állandóak.

Kaneloon Kastély múlt éjszaka közelebbinek tűnt a számára, és ezt – most ébredt csak rá – megdöbbenő méretei okozták. Aubec a folyó irányát követte. Lába agyagos talajba mélyedett, a sűrű lombok árnyéka elrejtette az egyre hevesebb napfénytől, miközben a szirt felé haladt. Gyakran használta baltaként a kardját, hogy megtisztítsa útját ott, ahol a lombozat különösen sűrű volt. Kaneloon immár nem látszott felette.

Megpihent néhányszor, ivott a folyó hús vizéből, és megmosta az arcát, fejét. Nem sietett, hiszen nem ő kívánta meglátogatni Kaneloont. Neheztelt, amiért meg kellett szakítania Eloardével töltött életét, amit megérdemeltnek vélt. És ráadásul babonásan rettegett a rejtélyes kastélytól, amit állítólag csak egyetlen személy lakik: a Sötét Hölgy, egy kíméletlen varázslónő, aki démonhordáknak és más káoszteremtményeknek parancsol.

Délre ismét megpillantotta a szirtet, és gyanakvással vegyes megkönnyebbüléssel fedezte fel a felfelé kanyargó ösvényt. Eleddig attól tartott, mászva kell feljutnia. Ám ő nem az az ember volt, aki a nehezebb utat választja, ha könnyebb is kínálkozik. Így hát hurkot kötött kardja köré, és a vállára vetette, mivel túl hosszú lett volna ahhoz, hogy az oldalán viselje. Aztán, még mindig komor hangulatban, megindult felfelé a kanyargó ösvényen.

A zuzmóval borított sziklák szemmel láthatóan ősiek voltak, szembeszegülve bizonyos lormyri filozófusok okoskodásával, akik azt kérdezték, miért csak néhány generációval ezelőtről hallottak először Kaneloonról. Malador elhitte az e kérdésre adott megszokott választ: felfedezőik azelőtt sosem kalandoztak még ilyen messzire, csak mostanában. Visszapillantott az ösvényen. Fák csúcsát látta alatt, lombjaik enyhén mozogtak a szélben. A torony, amelyikben az éjszákát töltötte, éppen hogy látszott a távolban, és azon túl, tudta, nincs sem civilizáció, sem emberi előőrs több napi járóföldre északra, nyugatra, keletre... és valóban a káosz hul-

lámzik délre? Sosem járt még ilyen közel a Világvéghez, kíváncsi volt, miként hat majd a megformálatlan anyag látványa az elméjére.

Nagysokára felkapaszkodott a szirt csúcsára, csipőre tett kézzel megállt, és felbámult a Kaneloon Kastélyra, ami mérföldnyi távolságban emelkedett felette, legmagasabb tornyai a felhőkbe nyúltak, roppant falai a sziklában gyökereztek, s mindkét oldalon a szirt pereme szabott nekik határt. A túloldalon Malador meglátta a habos, csapkodó káoszanyagot. Jelen pillanatban túlnyomórészt szürke, kék, barna és sárga volt, habár színei állandóan változtak, tengeri permetként kavargott néhány méternyire a kastélytól.

Olyan leírhatatlan nyomással nehezedett rá e látvány, hogy hosszú ideig mozdulni is képtelen volt. Teljességgel elárasztotta saját parányiségének tudata. Végül arra gondolt, bárkik élnek is ebben a kastélyban, igen erős tudattal kell rendelkezniük, ha még nem háborodtak meg. Sőhajtott, és megindult célja felé. Figyelmét ekkor elvonta a tökéletesen sima, hibátlan, zöld obszidián talaj, mely tökéletlenül tükrözte vissza a káoszanyag kavargását. Malador, amennyire bírta, igyekezett kerülni a színekavalkád látványát.

Kaneloonnak számos bejárata volt. Sötét és barátságtalan kapuk, nem mindegyik szokásos méretű és formájú, némelyek akár barlangnyílások is lehettek volna.

Malador megállt, hogy eldöntse, melyiket válassza, aztán látszólag céltudatosan megindult az egyik felé. Behatolt a feketeségbe, mely mintha az örökkévalóságba nyúlt volna. Hideg volt és üres, a bajnok egyedül lépkedett benne.

Hamarosan eltévedt. Léptei nem vertek visszhangot, s ez váratlanul érintette. Aztán a feketeségből szögletes körvonalak kezdtek kibontakozni, mint egy kanyargó folyosó falai: falak, melyek nem érték el az érzékelhetetlen mennyezetet, hanem néhány méterrel a bolyongó feje fölött végződtek. Labirintus tehát, útvesztő. Megállt, visszanézett, és elszörnyedve látta, hogy az útvesztő számos irányban elkanyarodik mögötte, pedig ő biztos volt benne, hogy egyenes utat követett idáig.

Józan esze egy pillanatra megrendült, féltő volt, hogy örültség szele érintette meg. Úrrá lett felette, és borzongva akasztotta le a kardját. Most merre? Elindult, de már nem tudta volna megmondani, hogy előre-e vagy hátra.

Elméje mélyéről lassan előszivárgott az ősi téboly, a mélyben lakozó rettegés, s nyomában megelevenedett a sötétség. Gyorsan mozgó alakok ugráltak elő mindenfelől, karattyolva, démonként rikoltozva, a lehető legszorongósabb külsővel.

Egyikük rávetette magát a behatolóra. Malador feléje sújtott a karddal – a szörny elmenekült, ám úgy tűnt, nem ártott neki a penge. Egyre újabbak érkeztek, és a gróf megfedkezett rettegéséről, ahogy vagdalkozott maga körül. Visszaverte a rohamukat, a szörnyek egymás után szöktek el. Zihálva dőlt a kardjára. Aztán körülnézett, és ismét félelem költözött a lelkébe; újabb teremtmények jelentek meg... Tágra nyílt, égő szemű, rettenetes karmú lények, kaján képű gúnyolódók. Némelyikük arcában barátja vagy ismerőse vonásait fedezte fel, de rettenetesen eltorzulva. Felsikoltott, és nagy kardját lengetve rájuk rontott, szúrta-vágta őket,

áttört egy csoporton, befordult a labirintus egy fordulóján, hogy ott újabb csapattal találkozjon.

Gúnyos nevetés harsogott a kanyargó folyosón, követte és megelőzte futás közben. Megbotlott, a falnak zuhant. A fal először szilárdnak tűnt, de aztán lassan puhává vált, és ő átsiklott rajta; teste félig az egyik folyosóban, félig a másikban hevert. Négykézláb vonszolta át magát. Felnézett, és Eloardét pillantotta meg – ám királynője arca sebesen öregedett, fonnyadt, míg figyelte.

Megőrültem, gondolta. Valóság ez vagy képzelet... vagy mindkettő?

Kinyújtotta a kezét.

Eloarde!

A királynő eltűnt, helyette tülekedő démonhorda jelent meg. Malador feltápászkodott, és forgatni kezdte pallosát, de a szörnyek elsiklottak a közeléből. Ordítva vette üldözőbe őket. Amíg erőlködött, a félelem ismét elhagyta, és rettegése megszűntével a látomások is eltűntek. Végre rájött, hogy a félelem idézte meg a jelenéseket, s megpróbálta leküzdeni a rémületet.

Majdnem sikerült. Kényszerítette magát, hogy lazítson, ám félelme újból feltámadt, s nyomában teremtmények buggyantak ki a falakból. Visításuk gúnyos diadaltól zengett.

Malador nem támadt rájuk a kardjával; olyan nyugodtan állt, ahogy csak tudott, saját szellemi békéjére összpontosított. Alig tett így, a lények máris elhalványultak, a labirintus falai is elolvadtak, és úgy tűnt, mintha egy békés, idilli völgyben állna. Mégis, mintha ott lebegtek volna a labirintus falainak halvány körvonalai a tudata körül, és szinte látta a folyosókon mászkáló, undorító alakokat is.

Rájött, hogy a völgy látványa pontosan olyan illúzió, mint a labirintusé. Alig gondolt erre, a völgy és a labirintus egyaránt elhalványultak, s a bajnok egy kastély roppant csarnokában találta magát. Csak Kaneloon lehetett.

A csarnok néptelen volt, habár jól berendezett. A ragyogó, egyenletes fény forrása nem látszott. Malador odament egy asztalhoz, melyen bőrtekercesek heverték kupacban. Léptei megnyugtató visszhangokat vertek. Néhány nagy, fémveretes ajtó vezetett ki a teremből, de pillanatnyilag nem vizsgálta meg őket. A tekerceseket akarta átnézni, hátha sikerül kibogozni általuk Kaneloon rejtélyét.

Az asztalnak támasztotta kardját, és felemelte az első tekerceset.

Szép, vörös borjúbőr pergamen volt, ám a lapjára rótt fekete betűk semmit sem jelentettek számára. Ez megdöbbenet, mert bár a dialektusok vidékenként változtak, csak egyetlen nyelv létezett a Föld egész területén. Egy másik tekercs újabb idegen szimbólumokat hordozott, egy harmadikon pedig remekmű, stilizált képek sorát látta, melyek itt-ott megisméltődtek. Úgy vélte, valamiféle ábécét formálnak. Undorodva lökte félre a tekerceseket, megragadta a kardját, és nagy lélegzetet véve felkiáltott.

- Ki lakik itt? Hadd tudassam vele, hogy Aubec, Malador Grófja, Lormyr Bajnoka és Dél Hódítója igényt tart e kastélyra Eloarde királynő, a Délvidék Császárnője nevében!

Hogy elkiáltotta ezeket a szavakat, valamelyest megnyugodott, ám választ nem kapott. Kissé megemelte sisakját, és megvakarta a nyakát. Azután felkapta a kardját, vállára vetette, és a legnagyobb ajtó felé indult.

Mielőtt odaért volna, az ajtó kivágódott, és egy hatalmas, kampóskezű, emberformájú szörny vicsorgott rá mögüle.

Aubec hátralépett egyet, majd még egyet, aztán látva, hogy a szörny nem közeledik, megvetette a lábát, és szemügre vette a lényt.

Fél méterrel magasabb lehetett, mint ő, ovális, sokrétű szeme üresnek tűnt. Szögletes arca szürkén, fémesen csillogott. Testének nagy részét kifényesített fémlapok alkották, melyek páncélszerűen kapcsolódtak egymáshoz. Fején szorosan záródó, rézzel kiveret csuklya libegett. Félelmetes, érzéketlen erő lengte körül, bár meg sem mozdult.

- Egy gólem! – kiáltott fel Malador, amint felrémlt előtte a legendákból ez az ember gyártotta teremtmény. – Miféle varázslat teremtet?

A gólem nem válaszolt, de ujjai – négy vashegy -, lassan behajlottak. Egyre csak vicsgort.

Malador tudta, hogy ez a dolog korántsem testetlen, mint korábbi látomásai. Ez szilárd, igazi és erős. Bárhogy erőlködjék is, még az ő férfias ereje sem győzhet le efféle teremtményt. Mégsem futamodhat meg.

Fémizületek csikordultak, a gólem belépett a csarnokba, és a gróf felé nyújtotta fényes karmait.

Maladornak támadnia kellett, vagy szöknie – és szökni értelmetlen lett volna. Támadott.

Két kézre fogta nagy kardját, meglengette, és oldalról a gólem leggyengébbnek tűnő részére, a törzsére sújtott. A gólem leengedte egyik karját, és a pallos hatalmas csendüléssel csapódott a fémhez; Malador egész teste beleremegett. Hátrafelé botorkált. A gólem könyörtelenül követte.

A gróf hátranézett, tekintetével a csarnokot kutatta, remélve, hogy talál valami kardjánál erőteljesebb fegyvert, de csak díszpajzsokat látott a jobb kéz felőli falon. Megfordult, odafutott, leakasztott egy pajzsot a helyéről, és a karjára csúsztatta. Téglalap alakú volt, nagyon könnyű, csupán néhány harántrostú farétegből állt. Nem valami kielégítő, mégis jobban érezte magát, amikor megperdült, hogy újra szembeforduljon a gólemmel.

A fémember közeledett. Malador úgy vélte van benne valami ismerős, mint ahogy a labirintus démonai is ismerősnek tündek. Ám e benyomás bizonytalan maradt. Kaneloon természetfölötti mágiája hat az elméjére, döntötte el.

A teremtmény felemelte jobb keze vastüskéit, és gyors csapást irányzott Malador fejére. A lovag elkerülte, felemelt karddal védte ki. A vashegyek a pengén csattantak, aztán a bal kar lendült előre a bajnok gyomra felé. A pajzs fogta fel a csapást, a vastüskék mélyen belevájtak a fába. A gróf letépte a kis pajzsot a tüskékről, közben a gólem lábízületei felé vágott.

A lény mindegyre maga elé bámult, szemmel láthatóan nem igazán érdekelte Malador személye, csak nyomult előre, mint valami elvakult medve. A gróf megfordult, és felugrott az asztalra. A tekercsek szétszóródtak. Felülről csapott le a gólem koponyájára. A részkegpecsek felszikráztak, a csuklya, s alatta a fej behorpadt. A teremtmény megtántorodott, majd megragadta az asztalt, és felfordította. Malador kénytelen volt leugrani róla. Az ajtó felé rohant, ám hiába érte el, kinyitni nem tudta.

Kardja kicsorbult, elvesztette életét. A bajnok keserűen az ajtónak vetette a hátát. A gólem elérte, és fémkezét a pajzs szélébe akasztotta. A pajzs darabokra tört rántása nyomán, Malador karjába pedig iszonyú fájdalom hasított. Ellenfelére

sújtott, de mivel nem szokott hozzá, hogy egy kézzel forgassa pallosát, a csapás ügyetlenre sikeredett.

Malador tudta, hogy elérkezett a vég. Izomzat és harci ügyesség nem sokat számított a fémember érzéketlen ereje ellen. A gólem következő csapása elől félrevetődött, de az egyik vashegy mégis eltalálta. Páncélja kilyukadt, vér serkent alóla, ám a bajnok abban a pillanatban nem érzett fájdalmat.

Feltápáskodott, lerázta magáról a pajzs maradványait, és keményen megszorította kardját.

A lélektelen démonnak nincs gyenge pontja, gondolta. És mivel intelligenciája sincs, szót érteni sem lehet vele. Mitől félhet egy gólem?

A válasz egyértelmű. A gólem csak attól fél, ami olyan erős, mint ő, vagy erősebb nála.

Ravaszágra van szükség.

A teremtménnyel a nyomában a felfordított asztal felé rohant, átugrotta, és megperdült. A gólem megbotlott, de nem esett el, mint Malador remélte. Az ütközéstől azonban lelassult, és a bajnok kihasználva az előnyt ahhoz az ajtóhoz rohant, melyen át a fémember belépett. Kinyitotta. Sötét, kanyargó folyosóra jutott, ami nem sokban különbözött attól a labirintustól, amin át ide érkezett. Az ajtót becsukta, de semmit sem talált, amivel elretheszelhetne volna. Rohant a folyosón. Ellenfele feltépte az ajtót, és dübörgött utána.

A folyosó összevissza kanyargott minden irányba. Habár nem mindig látta a gólemet, mindegyre hallotta jöttét, és az az émelyítő félelem kínozza, hogy az egyik fordulónál egyenesen beleszalad. Nem így történt: csupán egy ajtóhoz érkezett. Kinyitotta, átlépett rajta, s újra Kaneloon Kastély csarnokában találta magát.

Majdhogynem megőrült az ismerős látványnak, de máris hallotta a makacs fémcsikorgást a háta mögött. Szüksége lett volna egy másik pajzsra, de a csarnoknak azon a részén, ahol éppen állt, nem voltak falipajzsok, csak egy nagy, kerek tükör, ragyogó, tisztára fényesített fémből. Túl súlyos volt ugyan ahhoz, hogy pajzsként mozgassa, mégis megragadta, és leakasztotta kampójáról. A tükör csendülve zuhant le. Malador felemelte, és magával vonszolva elhúzódtott a gólemtől, mely akkor lépett be a helyiségbe.

A bajnok az akasztóláncnál fogva tartotta maga előtt a fémtányért, s amikor a szörnyeteg rárontott, védekezően felemelte.

A gólem felsikoltott.

Malador megdöbbsen. A szörnyeteg megtorpant, és rettegve hátrált el a tükrőtől. A bajnok előbbre tolta a tányért, mire a teremtmény hátat fordított, és fémes üvöltéssel elmenekült az ajtón át, amelyen érkezett.

A gróf zavartan, bár ugyanakkor megkönnyebbülten rogyott a padlóra, és a tükröt vizsgálta. Bizonyára nincs varázssereje, bár elég szép munka. Elvigyorodott.

- Ez is fél valamitől – mondta hangosan. – Önmagától!

Hátravetette a fejét, és megkönnyebbülten nevetett. Aztán a homlokát ráncolta.

- Most megkeresem a varázslókat, akik teremteték. Meglátjuk, mire mennek nélküle! – Felkelt, szorosabbra csavarta a tükör láncait a karja körül, és egy másik kijárat felé ment. Ez az ajtó sem akart mozdulni, ám addig csapkodta a zárat, amíg engedett. Jól megvilágított járatba jutott, amelynek egy másik szoba volt a túlsó végén. Az ajtaja nyitva állt.

Ahogy haladt a járaton, pénzmaillatot érzett – ez Eloardéra és a lormyri kényelemre emlékeztette.

Amikor a köralakú helyiséghez ért, felfedezte, hogy hálósobáról van szó... női hálósobáról, telve azzal a parfümmel, aminek illatát már a folyosón megszimatolta. Kényyszerítette magát, hogy a hűsögre és Lormyrra gondoljon, és a szemközti ajtóhoz sietett. Felrántotta. Felfelé kanyargó kőlépcsőre bukkant mögötte. Nekivágott, közben ablakok előtt haladt el, melyek mintha smaragd és rubin színben lángoltak volna, s árnyalakok vibráltak rajtuk – felismerte, hogy a kastély káoszra néző oldalán jár.

Úgy tűnt, a lépcső egy toronyba vezet. Mire végre elérte a kis ajtót a csúcsán, kifogyott a lélegzete. Megállt, mielőtt bement volna. Azután betaszította az ajtót, és belépett.

Hatalmas ablak uralta az egyik falat, tiszta üvegablak, melyen át láthatta a baljóslatú, kavargó káoszanyagot. Egy nő állt előtte, mintha csak őt várná.

- Ön valódi bajnok, Aubec gróf – mondta halvány mosollyal, mely akár ironikus is lehetett.

- Honnan tudja a nevem?

- Nem varázslattal, Malador Grófja... Elég hangosan kiáltotta, amikor először látta meg a csarnokot igaz valójában.

- Talán a többi sem volt varázslat? – vágta oda udvariatlanul a férfi. – A labirintus, a démonok...? Még a völgy sem? Nem varázslattal készült a gölem sem? És talán ez az átkozott kastély sem mágikus eredetű?

A nő vállat vont.

- Nevezze, ahogy akarja, ha nem ismeri a valóságot. Az, amit ön varázslatként ismer, mindössze csak durva megközelítése az univerzumban munkálkodó igazi erőknek.

Malador nem felelt, lévén hogy valamelyest türelmetlenné tették az ilyesfajta megállapítások. A lormyri filozófusokat figyelve megtanulta, hogy a rejtélyes szavak gyakran közőnséges dolgokat és fogalmakat takarnak. Mogorván és túlzott őszinteséggel nézett a nőre.

Az úrnő szőke volt, kékeszöld szemmel és világos arcbőrrel. Hosszú köntösének színe harmonizált a szemével. Rejtélyes módon rendkívül szép volt, és mint Kaneloon minden lakosa, akivel a bajnok eddig találkozott, kissé ismerős.

- Felismeri Kaneloot? – kérdezte Maladort.

A férfi figyelmen kívül hagyta a kérdést.

- Elég ebből... vezessen e hely uraihoz!

- Nincs itt senki, csak én, a Sötét Hölgy... én vagyok az úrnő.

- Azért jöttem keresztlül annyi veszélyen – mondta csalódottan a bajnok -, hogy önnel találkozzam?

- Igen... és nagyobb veszélyeken lett úrrá, mint hinné, Aubec gróf. Saját képzeletének szörnyetegei ellen harcolt!

- Ne gúnyoljon ki, hölgyem!

- Jóhiszeműen mondtam – nevetett a nő. – A kastély a behatolók tudatából teremti meg védelmét. Ritka ember az, ki képes szembeszállni saját képzeletével, és legyőzni azt. Kétszáz éve nem talált ide ilyen. Mindegyikük elpusztult féltelmében... ezidáig.

Rámosolygott a férfire. Meleg mosollyal.

- És miféle jutalom jár egy ilyen nagy hőstettért? – kérdezte mogorván a gróf.

A nő felnevetett, és az ablak felé intett. A Világvégre, s a káoszra.

- Ott kinn még nem létezik semmi. Ha belemerészkedik, újra saját képzelgéseivel találja szemben magát, hiszen ott nincs semmi más.

Az úrnő csodálón bámult a bajnokra, s Malador köhintett zavarában.

- Időnként – folytatta a Sötét Hölgy -, jön egy ember Kaneloonba, aki képes ellenállni ekkora megpróbáltatásnak. Akkor a világ határai kitágulnak, mert amikor egy ember szembeszegül a káoszal, az meghátrál, s így újabb létező területek születhetnek!

- Tehát ily sorsot szán nekem, varázslónő!

A Sötét Hölgy szinte negédesen pillantott rá. Szépsége mintha növekedett volna, miközben Malador nézte. A gróf megmarkolta kardja markolatát, és keményen szorította. Az úrnő kecsesen feléje libbent, és mintha csak véletlenül tenné, megérintette.

- Ím a jutalom a bátorságáért. – A férfi szemébe nézett, és nem szólt többet jutalomról, mivel nyilvánvaló volt, mit kínál. – És azután... ahogy mondtam, a káosz ellen indul.



- Hölgyem, talán nem tudja, hogy a szokás megköveteli Lormyr Bajnokától, hogy a királynő hűséges hitvese legyen? Nem tagadom meg adott szavam és a kötelességem! – A bajnok tompán felnevetett. – Azért jöttem, hogy megszábdítsam királynőm birtokát egy fenyegetéstől... nem azért, hogy az ellenség szeretője és lakája legyenek!

- Itt nincs ellenség.

- Ez igaznak tűnik... -látta be a férfit.

Az úrnő hátra lépett, mintha újra fel akarná mérni a másikat. Számára ez példátlan volt – ezelőtt sohasem utasították még vissza. Még inkább tetszett neki ez a kemény férfi, akinek személyében bátorság és képzelőerő keveredett. Hihetetlen, gondolta, hogy néhány évszázad alatt ilyen tradíciók nőhessenek fel... tradíciók, amik egyetlen nőhöz kötik a férfit, akit valószínűleg nem is szeret. Végigmérte, ahogy ott állt merev arccal, feszült testtartással.

- Felejtse el Lormyr – suttogta. – Gondoljon a hatalomra, amihez hozzájuthat... az igazi teremtés hatalmára!

- Hölgyem, igényt tartok erre a kastélyra Lormyr nevében. Azért jöttem, hogy ezt bejelentsem, s most meg is tettem. Ha élve távozom innen, engem fognak hódítónak tartani, önnek pedig engedelmeskednie kell.

A nő alig hallotta e szavakat. Különféle terveken gondolkodott, hogyan győzhetné meg róla a bajnokot, hogy az ő ügye fölött áll a lovagi megbízatásnak. Talán mégis próbálja meg elcsábítani? Vagy használjon valami szert, amivel megbabonázza? Nem, ez a férfi bármit kibír, valami mást kell kieszelnéi.

Érezte, hogy melle akaratlanul is gyorsabban emelkedik-süllyed, ahogy a férfira néz. Szívesen elcsábította volna. Legalább akkora jutalom volt ez a számára is, mint a hősnak, aki túljutott Kaneloon veszélyein. És akkor hirtelen eszébe jutott, mit is mondjon.

- Gondolja meg, Aubec gróf – suttogta. – Gondolja meg... Új földeket csatolhat a királynője birodalmához!

Malador összevonta a szemöldökét.

- Miért ne terjeszthetné ki a Birodalom határait távolabbra? – folytatta a nő. – Miért ne teremtené új területeket?

Aggódva figyelte, ahogy a férfi leveszi sisakját, és megvakarja kopasz, busa fejét.

- Végre lényeges dolgot mondott – szólt bizonytalanul.

- Gondoljon a dicsőségre, mely Lormyrban várja, ha nem csupán Kaneloont sikerül elnyernie... de azt is, ami azon túl fekszik!

A gróf megdörzsölte az állát.

- Igen – bólintott. – Igen...

Magas homlokára mély ráncok telepedtek.

- Új síkságok, új hegységek, új tengerek... új népesség, még teljes városok is, frissen fakadt emberektől telten, és mégis ősök generációjának emlékével maguk mögött! Mindezt megteheti ön, Malador Grófja... Eloarde királynőért és Lormyrért!

Aubec halványan elmosolyodott; képzelete végre megindult.

- Igen! Ha itt képes voltam legyőzni ilyen veszélyeket... akkor ott kinn is képes leszek megtenni ugyanezt! Ez lesz a legnagyobb kaland a történelemben! A nevem legendává válik... Malador, a Káosz Ura!

A nő szeretetteljes pillantást vetett rá – bár kissé becsapta.

Malador a vállára vetette nagy kardját.

- Megpróbálkozom vele, hölgyem.

Együtt álltak az ablaknál, és a káoszanyagot figyelték, mely előttük kavargott, s gomolygott a végtelen felé. A nő sem ismerhette teljesen, hiszen örökké változott. Háborgó színei most túlnyomórészt vörös és fekete árnyalatot öltöttek. Mályva és narancsszínű csápok emelkedtek ki spirálisan, és vonaglottak tova.

Természetfölötti alakok röpködtek benne, körvonalaik sohasem voltak tiszták, pontosan felismerhetők.

- Ezt a területet a Káosz Lordjai uralják – mondta Aubec. – Mit szólnak majd hozzá, ha felbukkanok?

- Nem szólhatnak semmit, és tenni is keveset tehetnek. Még nekik is engedelmeskedniük kell a Kozmikus Egyensúly Törvényének, mely kimondja, hogy ha ember száll szembe a káosszal, akkor csak rajta múlik, sikerül-e rendeznie, a Rend birtokává tennie. Így növekszik lassan a Föld.

- Miként juthatok oda?

A nő kihasználta a lehetőséget, s megragadta a férfi súlyos izmú karját, miközben kimutatott az ablakon.

- Nézze, ott... Egy ösvény vezet le ebből a toronyból a szirthez. – Élesen rápillantott. – Látja?

- Á... igen... most már igen. Igen, egy ösvény.

Az úrnő mögötte állt, halványan mosolygott magában.

- Eltávolítom az akadályt – suttogta.

Malador megigazította fején a sisakot.

- Lormyrért és Eloardéért, és csakis miattuk vállalkozom erre a kalandra.

A Sötét Hölgy a fal felé lépett, és felemelte az ablakot. Aubec nem nézett rá, elindult lefelé az ösvényen, a sokszínű ködbe.

Miközben a férfi eltűntét figyelte, a Sötét Hölgy mosolygott magában. Milyen könnyű volt rászedni a legerősebb embert, rábeszélve, hogy menjen a kijelölt úton! Földekkel gazdagíthatja birodalmát, de egyszer majd rájön, hogy népessége nem akarja elfogadni Eloardét császárnőjeként. Valójában, ha Aubec jól végzi a dolgát, akkor nagyobb veszélyt terem Lormyr számára, mint amilyen Kaneloon valaha is volt.

Mégis csodálta a férfit. Vonzódott hozzá, mivel nem volt olyan könnyen elérhető. Kicsivel több, mint az a hős, aki Aubec földjét szerezte meg a káosztól, alig kétszáz évvel ezelőtt. Ő, az is igazi férfi volt! De annak, mint a legtöbbnek előtte, nem volt szüksége egyéb ösztönzésre, csak a test csáberejére.

Aubec gróf gyengesége az erejében rejlik, gondolta.

A bajnok már beleveszett a dagadozó ködbe.

Az úrnő némi szomorúságot érzett, hogy a kötelesség végrehajtása, amit a Rend Lordjai bízta rá, nem nyújtotta számára a szokásos örömet.

Talán mégis, gondolta, mintha finomabb örömet talált volna a férfi rendíthetetlenlenségében, és az eszközökben, amelyekkel sikerült meggyőznie.

Évszázadokkal ezelőtt bízták meg a Rend Lordjai Kaneloon és titkai védelmével. De a fejlődés lassú volt, mert kevés hős akadt, aki túlélte Kaneloon veszélyeit... Kevés, aki legyőzte volna a maga teremtettes veszedelmet.

Mégis, döntötte el halvány mosollyal az ajkán, a megbízásnak megvoltak a jutalmai is.

Egyre csak mosolygott, ahogy átment egy másik szobába, hogy előkészítse a kastély átjuttatását a világ új végére.

fordította Nemes István

KÖHAJÍTÁSNYIRA

ROGER E. MOORE

N O V E L L Á J A

A mágus erődítménye Krynn legkomorabb csúcsán terpeszkedett. Fekete mennydörgés dübörgött felette az égen, s villámokat szórt a terméketlen lejtőkre. Az élet sziklákhöz tapadó aprócska nyomait elfojtotta a hideg és könyörtelen szél.

Három évszázada nem járt halandó látótávolságnál közelebb a csúcshoz, a tomboló vihar mindenkit elriasztott. Királyok és földesurak más gondokkal törődtek, a varázslók kevésbé veszélyes titkokat kutattak.

Így történt hát, hogy amikor a vár ura betolakodót talált az erődítményben, egyszerre érzett döbbenetet, haragot és kíváncsiságot. Megparancsolta élettelen szolgálinak, hogy vezessék a behatolót a dolgozósobájába, ahol kikérdezheti. Visszavonult, és várta az érkezőt.

Nem volt könnyű elkapni az ismeretlent, különösen ügyesnek bizonyult az üldözők kicselezésében. Idővel azonban a két ember külsejű automata végre belépett a dolgozósobába – a vakmerő ott lógott a karjukon.

A mágus alaposan megnézte az idegent, aki nyomban abbahagyta a rugdalózást, amint pillantásuk találkozott. A behatoló alig négy láb magas, sovány testalkatú figura volt, ragyogó barna szemekkel és egy tízéves gyermek arcával. Haját lófarokba fogta, tincsei alól keskeny, hegyes fülek bukkantak elő. A mágus felismerte benne a kendert; e bosszantó kis néppel is kénytelen volt osztozni a világon.

Hozzászólt már, hogy halálos félelem ül foglyai arcán. A kender tátott szájú meglepődése, élénk kíváncsisága most valósággal lefegyverezte. A fogoly elmosolyodott, akár egy kisfiú, akit rajtakaptak a lekvár megdézsmálása közben.

– Helló – szólalt meg. – Te biztos olyan nekro fickó vagy, nekromantikus, halottigéző... vagy micsoda. – Elfordította a fejét, körbevizslatta a szobát, mintha csak egy barátjánál járna.

A mágus némiképp bosszúsán bólintott:

– Sok éve nem járt erre látogató. Ma itt taláلتalak a váramban. Az udvariasság kedvéért megkérdezem a nevedet, mielőtt magyarázatot követelek a jelenlétedre – mondta komoran.

A behatoló küszködött néhány másodpercig, de semmire sem ment hatalmas őreivel szemben. Sójajtott. Belátta, hogy valahogyan ki kell magyaráznia magát.

– A nevem Tasslehoff Burrfoot – kezdte mosolyogva. Majdnem hozzátette, hogy a barátai Tasnak hívják, de inkább lemondott róla. – Nem tennének le az őreid? Fáj a kezem.

A mágus nem vett tudomást a kérésről.

– Tasslehoff. Nem ismerem ezt a nevet, bár tudom, hogy a Burrfoot gyakori a kendernép körében. Hogy jutottál be a váramba?

Tasslehoff ártatlanul elmosolyodott, bár biztos volt benne, hogy tele lesz a karja kék-zöld foltokkal.

– Nem is tudom. Erre jártam, megláttam a váradat, és arra gondoltam, megnézem, hogy vagy...

A várúr felszisszent, mint a vipera, amire ráléptek. Tasslehoff hangja elhalt. – Nem jött be, mi? – fejezte be tétován.

– Nyomorult! – mondta vadul a mágus. Sápadt, csontvázszerű feje halottfehér lett a dühtől. – Az időmet vesztegeted. Beszélj egyenesen!

Bár a kendernek szeretne felfingerelni, bosszantani másokat, pontosan meg tudják állapítani, mikor lépték túl az egészséges határt.

– Hát – kezdte –, az a helyzet, hogy nem tudom, miként kerültem ide. Úgy értem, felvettem ezt a gyűrűt – a bal keze felé intett a fejével, hiszen az automaták még mindig szorosan fogták – és ide teleportáltam, de... ő... nem tudom miért. Valahogy így történt.

Törékeny csend támadt. A mágus elgondolkodva nézte a kendert.

– Az a gyűrű? – mutatott a szépen megmunkált, hatalmas smaragdgyűrűre a kender ujján.

– Igen – sóhajtott Tasslehoff. – A múlt héten találtam... érdekesnek tűnt, feltettem, és teleportálni kezdtem. – Szégyenlősen elvigyorodott. – Nem tudom abbahagyni.

Egy pillanatig Tasslehoff azt hitte, a várúr nem hisz neki.

– Felvetted és itt vagy. Teleport gyűrű. – A mágus elgondolkodott. Tasslehoff megvonta a vállát. – Vannak előnyei és hátrányai...

– Vedd le – utasította a mágus.

– Vegyem le? – kérdezte Tasslehoff elhalóan. Vigyora elhalványult. – Mmm... jó, megpróbálom, ha a barátaid elengednek.

A várúr intett; a halott automaták elengedték a kendert, leejtették a földre. A fogoly feltápáskodott, megdörzsölte a kezét, sóhajtott, és megragadta a gyűrűt. Húzta, rángatta, amíg az arca vörös nem lett – de semmire nem ment vele.

– Hadd próbáljam meg én – mondta a mágus.

Tasslehoff ösztönösen elrejtette a gyűrűs kezét. Bár nem félt a varázslótól, nem is örült annak, hogy közelebb kerül hozzá.

A várúr kiejtett néhány szót, s a levegő a hatalom érzetével telt meg. Fénykéve jelent meg a jobbján, amit Tasslehoff irányába nyújtott.

– Mutasd meg a gyűrűt – szól.

A kender vonakodva felemelte a karját – nagyon remélte, hogy a varázslat nem robbantja le. A mágus csendes önbizalommal kinyúlt, és megérintette a gyűrűt.

Vakító zöld fény töltötte meg a szobát, felvillanását hangos puffanás követte. Tasslehoff ijedten kapta el a kezét, de nem sebesült meg. Amikor végre visszanyerte látását, a várúr a szoba tül-ső felén éppen felülni készült. A fénylobbanás úgy hajította félre, mint egy száraz ágat.

– Hú – mondta a kender tágra nyílt szemmel. – Ilyet tud a gyűrű? Fogalmam sem volt...

A mágus felszisszent. Tasslehoff azonnal elhallgatott. Talán egy percig fogvatartója sem szól, aztán leporolta köpenyét, és ránézett a szolgálára.

– Vigyétek – suttogetta. Hangja a sírkamra záródására emlékeztette Tasslehoffot.

– Hát – vélte magában Tasslehoff, és hangja visszaverődött börtöne falán –, azt hiszem, voltam már nagyobb csávában is.

De sajnos, jelenleg egyre sem tudott visszaemlékezni. Kezdt gyanakodni, vajon nem Krynn istenei haragudtak-e meg rá, és játszanak vele büntetésből.

Erőltette az agyát, de nem jutott eszébe semmi érdemleges bűn, hacsak az nem, hogy néha kölcsönvett tárgyakat, majd elfejtette visszatenni őket oda, ahol találta őket. Ez kölcsönvétel, használat, nem lopás. Nagy különbség, bár a határvonal még Tas számára is meglehetősen ködösnek tűnt.

Megfordult és felült. Miután kihurcolták a mágustól, az automatak behajították egy cellába, ahol csak egy csonka gyertya világolt, s a mennyezetről öreg pókhálók csüngtek. Szomorúan dobolt ujjaival a padlón – a gyűrű magányos ritmust kopogott.

– Hallgatnom kellett volna a mamára, és írónak menni – morfondírozott –, de az utazás és a térképészet mindig érdekesebbnek tűnt, mint a számoszlopok.

Gyerekkorában több tucat térképpel töltötte meg a szobáját, és mindről megtanulta a helységneveket. Ez segítette, hogy valószínűtlen történeteket találjon ki utazásairól, amin a barátai mindig jól szórakoztak.

Tasslehoff gyakran próbált saját térképeket is készíteni, de nem volt türelme a pontos rajzokhoz. Szívesen gondolt magára úgy, mint olyan felfedezőre, akinek nem kell tökéletes térképeket csinálnia. Majd az utána következők törődnek afféle jelentéktelen részletekkel, hogy észak merre fekszik. Az számít, ki jár arra elsőként, nem az, hogy ki rajzolja le.

Évek óta csavargott a világban, sok mindent látott – szépet és csúnyát, fontosat és jelentéktelent. Egy magas, szürke hegyen végignézte egy aranyszínű kíméra halálos párviadalát egy véres szarvú mantikkal. A távoli dombok elféje, a Qualinesti ritka mintájú ezüstbe és selyembe öltöztette, s megtekinthette hercegük koronázását. Tucatnyi nép, minden barátságos és néhány kevésbé barátságos faj, vándoraival beszélgetett.

Néha-néha régi barátára bukkant, és egy ideig együtt kóboroltak. Pontatlan térképeket rajzolt útjairól, a kalandokat hatásosan színezte



ki, és várta, hogy a hallgatóság mosolyogjon. Szeretett térképek felett mesélni.

Nem csak a térképészet volt a hobbija. Néha meglátott valami kicsit és érdekeset a közelben. Amikor senki nem figyelt rá, kölcsönvette, hogy gyönyörködjön benne, és mire befejezte, a tulajdonos már gyakran messze járt. Ilyenkor sóhajtván eltette a tárgyat számtalan zsebe egyikébe, és tovább ment. Nem akart semmit ellopni. Csak éppen...

Egy hete találta a gyűrűt.

Megdörgölte az orrát, s a pislákoló fényben felidézte a történeteket. Otthon történt, Solace-ben, egy kis mezővárosban. Korán kelt, hogy a közeli péktől kinyerter hozzon. Amíg a nyitásra várt, két ember kiáltozására lett figyelmes a mellékutcában.

A vita verekedéssé fajult, majd rémisztő halálkiáltás hallatszott. Három városi őr járt éppen arra, akik nyomban az utcácska felé futottak, ahonnan az immár gyilkos menekült. A sovány arcú fickó siettebben megbotlott egy kiálló kőben, és kinyílt a marka, amikor támasz után kapott. Csillogó csecsebecse hullott ki a kezéből és gurult Tasslehoff mellé, aki a pékség ajtaja melletti faláda mögé rejtőzött. Egy aprócska mozdulattal Tasslehoff eltakarta a gyűrűt. A gyilkos tétozva, átkozta ügyetlenségét, de látva a közeledő öröket, végülis tovább rohant. Üldözők és üldözött pillanatok alatt eltűntek a sarok mögött. Tasslehoff gondtalan mozdulattal zsebre vágta a gyűrűt, és arrébb sétált, hogy megvizsgálhassa.

Kétség sem fért hozzá, lenyűgöző gyűrűt talált: szintiszta arany foglalat, apróbbak között egy hatalmas csiszolt smaragd. Fénye valósággal megszedítette a kendert.

Az ékszer nyilvánvalóan vagyont ért, egy kisebb birtokot lehetett volna venni rajta, vagy bármit, amit csak Tasslehoff el tudott képzelni. Kíváncsian összemérte a gyűrűsujjával, majd felvette, hogy úgy gyönyörködjön benne.

Ekkor fedezte fel, hogy nem tudja lehúzni. Húzta, rángatta, utóbb próbálta vízzel és szappannal, mindhiába. Néhány pillanattal azután, hogy feladta a hiábavaló küzdelmet, a gyűrű felvillant, bársonyos zöld fénnel borította be a világot, és az óceánba teleportálta a kendert, ami józan számítások szerint is több száz mérföldre feküdt.

A változás igen váratlanul érte Tasslehoffot; majdnem megfulladt, mielőtt annyira visszanyerte volna lélekjelenlétét, hogy a vízfelszínen tartsa magát. Kűsködött, egyre jobban fáradt. Egy óriási hullám elragadta, fulladozni kezdett, ám a gyűrű ismét felvillant, teleportált – most egy tűskés ágakkal teli erdőbe.

Igy teltek napjai. Néhány óra elteltével a gyűrű sosem látott új helyekre vitte. Ha veszély fenyegette, az ékszer közbelépett, és már messze jártak. Tasslehoff tudta, hogy a gyűrű átkozott és irányíthatatlan, s ajánlatos lenne még azelőtt megállítani, mielőtt egy vulkán kráterébe pottyannának. Bár legalább gyorsan megtanult úszni...

Egy idő után ráébredt, hogy a teleportálások közötti távolság csökken. Végül egyszerre már csak egy-két mérföldet tett meg, igaz, azt gyakrabban. Megfigyelte a tájat és rájött, hogy egyenes vonalban halad. Ez felvidította: a gyűrű valahová el akarja vinni. Kaland!

A kellemes érzés azonnal elmúlt, amikor a látóhatáron megpillantotta a viharfelhőt. Alatta a villámok táncoló fényében egy hatalmas, kopár hegyet látott, a tetején citadellát. Egyenesen arrafelé tartott.

Valaha egy dühös barbártól tanulta azt a szót, amit most kiejtett. Szerette a kalandokat, de azért mindennek van határa! Úgy tűnt, a gyűrű ettől megsértődött – a következő pillanatban a kender a hegy közvetlen közelében találta magát. A kenderék ugyan nem ismerik a félelmet, de ha látnak *valami csúfat*, azt igyekeznek elkerülni. Márpedig a vihart, a hegyet és a citadellát Tasslehoff csúfságnak ítélte, ezért összevissza horzsolta magát a sziklákon

abbéli igyekezetében, hogy elmeneküljön. Ám a gyűrű megvillant, és ő ott állt néhány lábnyira a vár könyörtelen falaitól.

– Ne, ne! Állj! – kiáltotta, és megpróbálta összetörni a gyűrűt egy öklömnyi kődarabbal. – Hű! Menjünk vissza a tengerbe! Én nem akar...

A kender gondolatait zöld villanás szakította félbe. A pók, mely a cella sötét sarkának biztonságából figyelte a kendert, összehúzta a lábait meglepetésében. A cella egyedüli lakója maradt.

Tasslehoff először azt hitte, egy barlangba teleportált. A fellobbanó fény szokás szerint elvakította, egyelőre semmit sem látott a sötétben. Körbetapogatózott és megállapította, hogy egy keskeny, szögletes, mindössze három láb magas járatban kucorog. Lassan előremászott a találmára kiválasztott irányban, csapdákat és lyukakat keresett a padlón. Hamarosan pislákoló fényre lett figyelmes maga előtt, arrafelé vette hát az útját.

Jobbra egy keskeny, rácsozott, ablakra hajazó nyílást vett észre. Óvatosan átkucskált. A túloldalon hatalmas, kőbe faragott terem nyílt, legalább száz láb széles és fele olyan magas. Az ablak a padló és a mennyezet közötti távolság kétharmadánál nyílt. Tasslehoff kikövetkeztette, hogy valamiféle szellőzőrendszerben ül; már kűszás közben is érezte a gyenge szelet, csak akkor még nem törődött vele.

A teremben kőalakú mintázatban elrendezett tucatnyi serpenyőből áradt a fény. A mintára bámult, és felismerte a megidéző varázskört, amit a varázslók használnak láthatatlan világok lényeinek megidézésére. A mozdulatlan lángok fénye mögött színes kréta halvány nyoma olvadt bele a háttérbe.

Tasslehoff önkéntelenül hátrahőkölt, amikor észrevette, hogy a szobában tartózkodik valaki. Messze alatta egy sötét köpenyes alak sétált a tűzkör szélén. Tasslehoff a következő pillanatban felismerte benne a mágust. Megfordult a fejében, hogy el kellene rejtőznie, de kíváncsisága erősebbnek bizonyult, így inkább a rácsokhoz lapult.

A mágus megállt tíz lépésnyire a kör szélétől, egy kisebb kréta-kör közepén. Egy ideig úgy tűnt, a lángokat bámulja. Vöröses fény játszott szellem-sápadt arcán, sötét szeméiben nem tükröződött vissza a tűz.

Lassan felemelte a kezét, s a kender számára ismeretlen nyelven szólt. A lángok imbolyogtak, megugrottak, de ahogy a varázsló folytatta a rigmust, elhalványultak és összementek, míg szinte láthatatlanná nem váltak.

Tasslehoff figyelmét hirtelen a kör közepe kötötte le. Vörös csikok tűntek fel egymást keresztező mintázatban, mintha vörös láva felett töredezne össze a padló. Tompa kód ülte meg a termet, a lángok ismét felerősödtek. Fokozatosan erősödő moraj töltötte meg a szobát, a kendert a parthoz csapódó hullámok zúgására emlékeztette. Egyre növekedett, a szikla is beleremegett. A leskelődő megragadta a rácsot, közben találgatta, vajon a mágus hatalma keltette-e a földrengést.

A varázsló három szót ejtett ki. Minden szó után fény és láng tört ki a megidéző varázskör közepéből. Belemart a kender szemébe, de ő képtelen volt elvonni a tekintetét. Sárga, túlhevített magma ragyogott a körben, elhalványítva a serpenyők fényeit. Tasslehoff arca és karja kivörösödött a hőségtől, de a mágust nem látszott zavarni a forróság.

A sötét alak még egyszer megszólalt, egyetlen nevet mondott csupán. Tasslehoff szíve csaknem megszűnt dobogni, amikor meghallotta és felismerte a nevet. Abban a pillanatban megszűnt a mennydörgésszerű robaj, néhány pillanatra földöntúli csend töltötte be a szobát.

A láva sikoltó fűttyentéssel megszűnt létezni, helyét szemkápráztató violaszín fénypásmákkal csíkozott sötétség borította, akárha

az éjjeli égbolt hasadt volna ketté. Tasslehoff a nyakát nyújtogatta, hogy belásson a lyukba – s ekkor egy titáni alak bukkant ki a mélyből.

A kender hallott már meséket az előtte álló lényről, de ezidáig nem hitte őket. A mágus fölé tornyosuló alak háromszor akkora volt, mint egy ember. A karok helyén hosszú csápok lógtak, a nyakon egy helyett két, fekete sörényes fej ült. Pikkelyek csillantak meg a bőrén, s a tűz fényében látszott, hogy lábai karmosak, mint a ragadozó madaraké. Testéről nyálka csorgott, a cseppek füstölögni kezdtek, amint a kőpadlóra hullottak.

A fejek a megidéző felé fordultak. A nem emberi szájak megszólaltak, a reszelős hangok különböző ritmusban beszéltek.

– Újra iderendelsz az Abyssból – mondták a hangok –, hogy beszennyezz a jelenléteddel. Megidézed mennyei személyemet, hogy kisszerű kívánságaidat teljesítsem. Örökkön tartó haragomat kockáztatod. Bosszút kívánok állni a világon, amely téged megszült, téged, aki rabszolgaként bánsz a Démonok Hercegével. Úgy vágyom a lelkedre, miként szomjhalállal küszködő ember a vízre.

– Nem azért hívtalak, hogy a problémáidat hallgassam – felelte a mágus tompa, recsegő hangon. – Engedelmeskedned kell, köt a pentagramma. Meghallgatsz.

A sikoly hallatán Tasslehoff megrándult, befogta a fülét. A lény fejei a mágus felé csaptak – és visszaverte őket valami szikrázó, felvillanó erő. A lény csápjai megvonaglottak, hiábavalóan korbácsolták a levegőt.

– Aaaaaa! Nyomorult! Hogy így beszélj velem! Ha a kötelék meglazul, tízezerszer leszel átkozott! Tízezerszer törlek össze, amíg sötét lelked meg nem rohad! – A démon hosszú percekig üvöltött dühében. A mágus mozdulatlanul, némán állt előtte.

Idővel a lény abbahagyta az üvöltést. Lélegzete lassú, töredezett mennydörgéssé csendesült.

– Szólj! – mondta fenyegetően.

– Van egy kalandozó az erődömben – mondta a mágus –, aki zöld köves gyűrűt visel. A gyűrű nem húzható le az ujjáról, a mágikus kísérletnek is ellenáll. Hordozóját a váramba teleportálta, annak akarata ellenére. Mi ez a gyűrű? Hogyan szerezhetem meg? Milyen hatalma van?

A démon meglepette a nyakát:

– Azért idéztél meg, hogy azonosítsak egy gyűrűt?!

– Igen – felelte a mágus, és várt.

Az ikerfejek közelebb csúsztak a varázslóhoz.

– Írd le a legnagyobb követ.

– Hüvelykujnyi méretű smaragd, hatoldalúra csiszolt, hibátlan. A felszínére hektagonális jelet véstek, abba egy kisebbet, és abba egy még kisebbet.

Csend töltötte be az elsötétített szobát, még a lény vonagló végtagjai is elcsendesültek. Némi szünet után a démon felemelkedett. A két fej egymástól függetlenül fordult körbe. Tasslehoff megpróbált beleolvadni a járat szemközi falába, amikor a démon rápillantott.

A fej megállapodott az ablak melletti szellőzőnyílásnál. Vörös fények gyúltak a szemekben, lángzszaként döfték keresztül Tasslehoffot.

Tasslehoff Burrfoot nem ismerte a félelmet, bár nézett már szembe olyasmivel, ami reszkető gyermekké változtat kemény férfiakat. Amikor a szemek rámeredtek, lélegzetét visszafojtva remegni kezdett, s a lelkét eleddig ismeretlen érzés töltötte be.

Mosolygószerű kifejezés futott át a démon arcán. A fej lassan elfordult.

– Varázsló – mondta a lény –, ne törődj a gyűrűvel. Leld kedvedet másban. Világok végétét és ismeretlen síkok titkát kutatód. Miután lement a nap, semmi közöd nem lesz már a gyűrűhöz.

Hosszú szünet következett, sem a szörny, sem megidézője nem mozdult.

– Nem ezt kérdeztem – mondta végül a mágus.

A lény egy ideig nem válaszolt. Utóbb felkuncogott, a hang végiggördült a szobán.

– Beszéltem – szólt, s mint az árnyék, olvadt bele az ibolyaszínű fény és sötétség körébe.

A varázsló sokáig állt a pentagramma előtt, fejét lehajtva gondolkodott. Tasslehoff rádöbben, hogy ha nem vesz levegőt, pillanatokon belül szétrobban a tüdeje, de szerencsére a köpönyeges alak megfordult, és egy rejtekajtóhoz sétált. Gyors mozdulat, s már nem volt sehol.

A kender izzadságban fürdött. Erőtlenül dőlt a falnak. Ha a mágus megtalálja, meghal. Ránézett a gyűrűre, és eltűnődött, vajon meddig tud még elrejtőzni fogvatartója elől.

Húsz perc múlva Tasslehoff egy újabb ablakhoz ért, ez dohos könyvtárra nézett, melyet az asztalon álló gyertyák világítottak meg.

Küszködött és szuszogott, de keresztülpréste magát a rácsok között, ráugrott egy könyvespolcra, s onnan lemászott a földre. Szürke port vert le a kezéről. Körülnézett. Árnyak vibráltak a falakon. Polcok vették körül, tele egzotikus bőrökbe kötött, lepecsételt, megsárgult könyvekkel. Ránézett a kötetekre, és ismét győzött a kíváncsisága.

Óvatosan kihúzott egy könyvet az asztalon álló kupacból. A borítóra vetett pillantás meggyőzte arról, hogy ismeretlen nyelven íródott, ráadásul valószínűleg mágikus könyvet talált. Kinyitotta a kötetet, az ősrégi lapok megzizzentek és szétnyíltak a gyertyafényben.

Tasslehoff becsapta a könyvet. Tétován egy másikért nyúlt, remélte, hogy abban kevésbé undorító illusztrációkat lát. Óriási megkönnyebbülésére a következő kötet közös nyelven íródott, képek nélkül.

– A Sötét Világokból Származó Lények Megidézésére Szolgáló Misztikus Védelmek és Mágikus Feliratok Kézikönyve – olvasta hangosan. Látszott, a könyvet sokat forgatták. Eszébe jutott valami. Átpörgette a lapokat, tekintete végigfutott a sorokon, az imént látott lény nevét kereste. A szöveg végén, a megidézhető lények listájában megtalálta.

Némán elolvasta a névsor utáni megjegyzést, alaposan megragva minden szót. A szöveg tartalmától megizzadt a tenyere. Befejezte az olvasást, becsukta a könyvet és óvatosan visszatette a helyére, úgy rendezve el a többi, hogy ne látszódjék a kutakodás nyoma.

– Hát – mondta hangosan, és megtörölte a kezét. Kezdtől visszatérni az önbizalma, bár a körülmények alaposan próbára tették. – A megidézés veszélyesebb, mint gondoltam. Ha a varázsló elrontja... puff!... annyi neki, örökre. A démonok nem irgalmaznak...

Szeme kigúvadt, ahogy végiggondolta a lehetőségeket. Gondolatban kihúzta a varázstudást azon mesterségek listájáról, melyekről szeretett volna többet megtudni. Ez maradjon csak az olyan emberekre, mint...

Meghallotta, amint egy ajtó megnyílik a könyvespolcok takarásában. Négykézlábra ereszkedett, és bemászott az asztal alá.

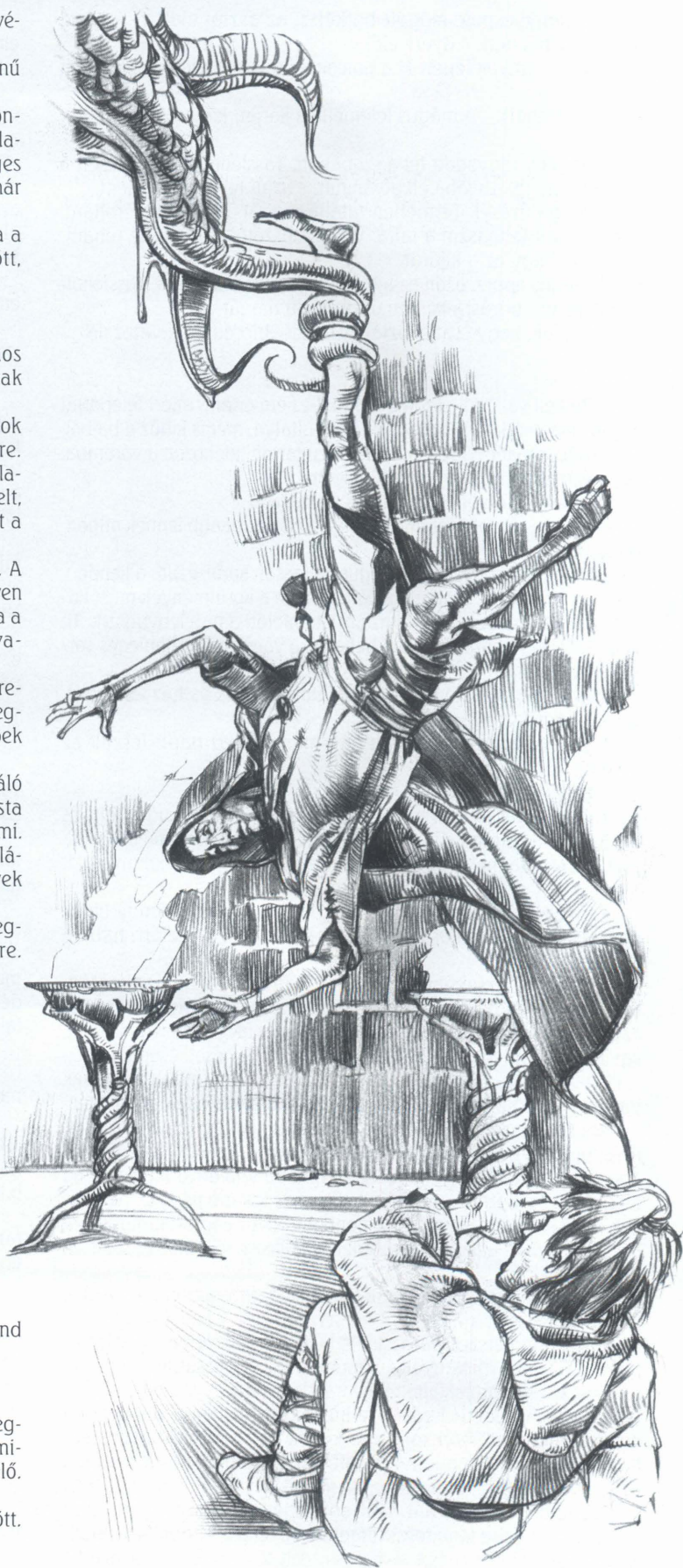
A padló megreccsent. Vastag köpeny suhogott, azután csend lett. Időtlen időig nem hallatszott semmiféle nesz.

– Tasslehoff – szólt utóbb egy hang.

Nem jött válasz.

– Te szegény nyomorult, nem menekülhetsz. – A padló megnyekkent, elcsendesült. – Ott voltál a Megidézések Termében, amikor a démonloddal beszéltem. Tudom, hogy itt vagy. Gyere elő. Semmi értelme, hogy elrejtőzz, Tasslehoff.

Lágyan és lassan súrlódott a köpeny anyaga a polcok mögött. A kender az asztal lábához lapult, szeme ragyogott.



– A könyvespolc mögött bujkálsz, az asztal alatt. – A hang megkeményedett. – Gyere elő!

Hosszú árnyék lépett ki a polcok mögül, és vetült a szemközi falra.

– Tasslehoff. – A mágus felemelte a karját, kinyújtotta a mutatóujját.

Zöld fény ragyogott fel a szobában. Tasslehoff hanyatt esett a padlón, ahogy a szoba elhalványult, s az új terem megjelent.

A Megidézések Termében találta magát. A sarokhoz rohant, megpróbált felmászni a falra. Visszacúszott. Az ajtó felé rohant, remélve, hogy az a kijárat.

A mágus éppen azon az ajtón át lépett be a szobába. Tasslehoff megtorpant, ugrásra készen összehúzta magát.

– Örülök, hogy csatlakoztál hozzám – biccentett a varázsló.

– Be kell valljam – szólt a mágus –, nem értem, miért teleportál a gyűrű ily módon. Ki vagy neki szolgáltatva, mégis kihúz a bajból, biztonságot nyújt. Napokon át életben tartott, idehozott a váramba. Nem értem, és ez nem tetszik nekem.

Tasslehoff sólyomként figyelte a másikat.

– Én sem táncolok örömben – felelte. – Inkább lennék otthon, a fogadóban.

– Nem kétlem – felelte a mágus, és lassan körülsétálta a kendert. Csontos ujjával megvakarta az arcát. – De a körülmények más követelnek. Szeretném lezárni az ügyet, mielőtt a nap lenyugszik. Te vagy az első teremtmény, aki behatolt a váramba. Különleges sorsot érdemelsz.

– Nem képzelhető el, hogy barátok leszünk és hazaengedsz, ugye? – kérdezte Tasslehoff.

A mágus elmosolyodott, a bőre mint száraz papír feszült az arcára.

– Nem – felelte.

Tasslehoff a nyitott ajtó felé iramodott. A varázsló intett, és a kender nekizuhant a hirtelen becsapódó ajtószármynak. Elkábult. Megállapította, hogy az orra nem tört el, bár a szeme könnyel telt meg.

Fények gyúltak. Tasslehoff megfordult, és látta, hogy tüzek égnek a megidéző kör körül. Sötét alak állt a kör előtt, halkán kántált.

Tasslehoff a zsebébe nyúlt, valami utolsó ötletért, valamiért, ami kihúzza őt a csávából. Hat lábnyi zsinórt talált, egy lyukas ezüstöt, egy cukrot, egy kristálygombot, egy idegen tűzszerszámot, egy barázdabillegető-tollat s egy folyóparti kavicsot. Csodát nem...

Útni és rúgni kezdte az ajtót, amíg bele nem fájdukt mindenre. Vacogott a foga, hideg és meleg hullámok áramlottak át a testén.

Amikor meghallotta, hogy a mágus kiejti a lény nevét, feladta. Az ajtónak támasztotta a hátát, és visszafordult, hogy lássa az előadást. Ha már nem menekülhet, legalább felfedező módjára fog meghalni. Mint írrok, tovább élt volna, de így mégis jobb. Az írkok élete olyan unalmas. Ez a gondolat megnyugtatta, miközben a lény pikkelyes alakja kiemelkedett a violaszín villámok és sötétség mélyéből.

A szemek izzottak, az egyik fej Tasslehoffra meredt, a másik a megidézőre.

– Egy nap kétszer, varázsló? – kérdezte sziszegve. – Most társaságod is van? Mi vagyok én, cirkuszi látványosság?

– Hallgass rám! – kiáltotta a varázsló. – Itt áll egy áldozati ajándék, egy lélek, amit kedvedre kóstolgathatsz! Hatalmammal megparancsolom, örökkön tartó kín és nyomorúság terhe alatt, hogy vidd el ezt a kendert a pokolba, míg az idő meg nem szűnik létezni. Vidd!

Tasslehoff agya kiürült. Ökle egy régen talált, simasága miatt sokat csodált kőre fonódott. Kikapta a követ a zsebéből, és elhajította.

A mágus levegőért kapkodott és megtántorodott, amikor a kő eltalálta a koponyáját. Előre lépett, kezét a fejéhez emelte. Megbotlott. Egyik papucsos lába megcsúszott a védelmező krétakörön.

A fénylő rúnák és jelek a padlón kialudtak, mint amikor gyertyát fújnak el. Csendesen, könnyedén nyúlt ki az egyik csáp, és elkapta a férfi bokáját. A varázsló felsikoltott.

– Évezredekkel ezelőtt – mondta a hang, mely most sajátos érzelemtől remegett – felmerült bennem, hogy védenem kell magamat azokkal szemben, akik semmibe veszik pokolbéli hercegi rangomat, akik lábtörlőnek használnának, szolgának. Tudtam, hogy egy nap szükségem lesz valamire, ami az esélyeket a javamra billenti.

A csáp magasra emelte a mágust, lassan körbeforgatta, mint az ember tenné a farkánál fogva tartott egérrel.

– Sok védelmi rendszert kitaláltam, de a legbüszkébb mind közül a gyűrűre vagyok, amit az ujjadon hordasz, kender.

Tasslehoff a gyűrűre pillantott. A smaragd halványan ragyogott.

– A gyűrű – folytatta a démon – csak akkor aktiválódik, ha szükségem van a szolgálataira. Viselőjét megvédi a haláltól, bár nem teszi az életét kényelmessé. A közelemben teleportál. Minden eltávolítására irányuló kísérletnek ellenáll, amíg az illető nem teljesít a számomra egy szolgálatot, el nem éri helyettem azt, amire a legjobban vágyom. Tudatlan szolgám voltál, de hasznos.

Tasslehoff a gyűrűre meredt, a szája kiszáradt, amikor rájött, mit tett.

– Vedd le a gyűrűt – mondta a reszelős hang –, és hazakerülsz. Nincs többé szükségem rád.

Tasslehoff óvatosan lehúzta a gyűrűt a bal kezéről. Az ékszer ezúttal elhagyta az ujját. Ragyogó zöld fényben villant fel, és a padlóra hullott. Ebben a pillanatban a kender eltűnt a várból.

A démon fejei hörögve hahotáztak. A mágus sikoltott és sikoltott és...

Tasslehoff kiitta az italát, és eltolta a poharat. A fogadóbeli asztalnál szemközt ülő férfi és nő pislogott, amikor a mese szála elszakadt.

– Ez – mondta Kitiara, és megrázta a fejét – a leghihetlenebb történet, amit valaha hallottam tőled, Tasslehoff. – Lassú mosoly tűnt fel a lány arcán. – Nem vesztetted el a tehetséged.

A kender szuszogott, csalódottság ült az arcán.

– Úgy tűnik, nem hiszel nekem.

– El kellene hinnünk? – kérdezte Sturm, és nevető szemekkel meredt Tasslehoffra. – Azt akarod mondani, hogy találkozta egy démonherceggel, segítettél egy varázsló elpusztításában, megtaláltál és elvesztettél egy varázsgyűrűt és átkeltél a fél világon?

A kender, játékos mosollyal az arcán bólintott.

Néhány másodpercig a hallgatóság egyik tagja sem szólalt meg. Egymásra néztek, azután a kenderre.

– Kegyes istenek, Tasslehoff! – sóhajtotta a nő, és hátratólta a székét. – Még egy goblinnal is el tudnád hitetni, hogy a szikla drágakő. – Felállt, néhány pénzarabot hajított az asztalra, majd intett a kendernek és a harcosnak. – Megyek aludni.

Sturm szégyenkezve felnyögött. Igaz, a kender története valóban fantasztikusan hangzott, de ezt nem kell feltétlenül az orra alá dörgölni. Zavart mosollyal fordult Tasslehoff felé, bocsánatot akart kérni, de megtorpant.

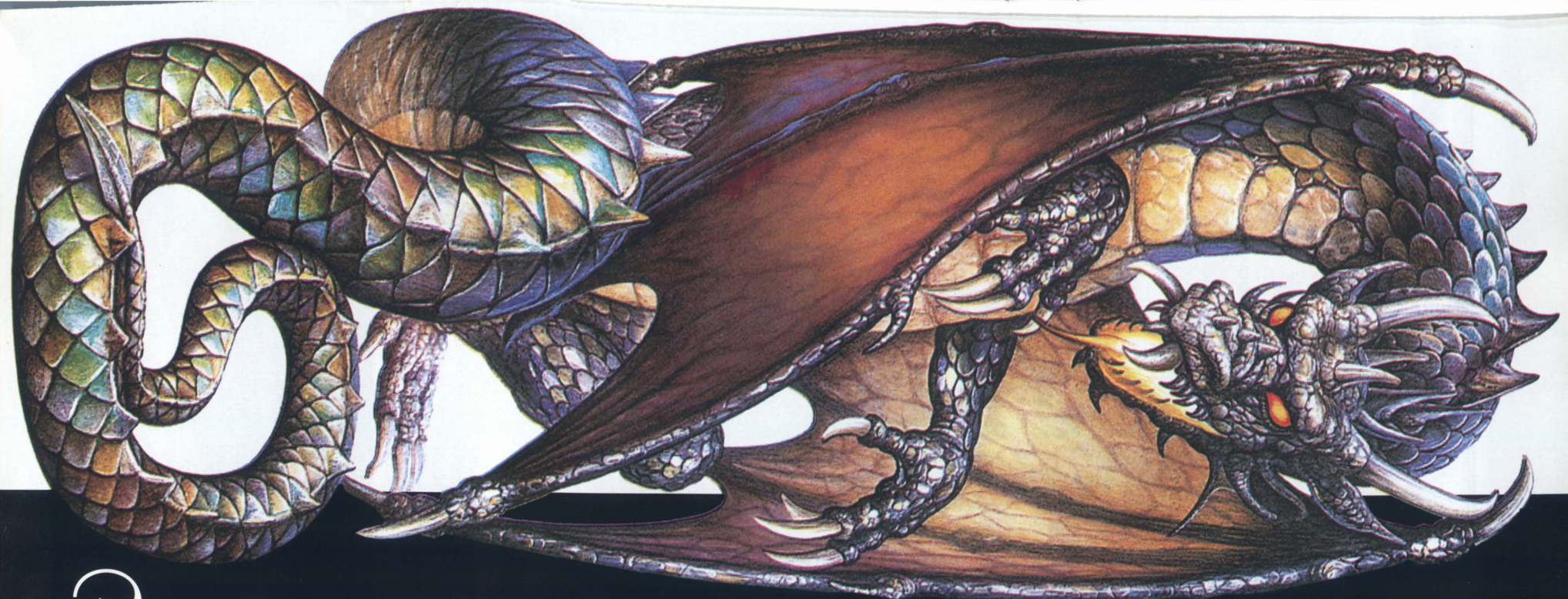
Tasslehoff különös, álmodozó tekintettel nézett Kitiara után. Bal keze az asztalon feküdt, egy félig megolvadt gyertya mellett. Gyűrűsujján széles sáv látszott, szélesebb, mint általában a gyűrűk nyoma. A sáv szélén megsérült, elszíneződött a bőr, mintha valaki megpróbált volna eltávolítani egy túlonúl ragaszkodó ékszert.

Tasslehoff Sturm felé fordult, elkerülte a másik tekintetét, és megvonta a vállát.

– Lehet, hogy mégsem olyan jó történet. Itt az ideje, hogy én is lefeküdjek. – Elmosolyodott, visszatolta a székét. – Viszlát holnap.

Sturm búcsúfélét intett. Egyedül maradt a gondolataival.

fordította Máyer Julianna



S á r k á n y f é s z e k

SZEREPJÁTÉK

SAKÜZLET



AD&D, ROLEMASTER,

STAR WARS,

PARANOIA, M.E.R.P.,

PALLADIUM,

SHADOWRUN, BATTLE

TECH, PENDRAGON,

CYBERPUNK 2020,

CALL OF CTHULHU,

RIFTS, G.U.R.P.S.

ÉS MÁ

SZEREPJÁTÉKOK,

KOCKÁK,

KOCKATARTÓK,

KARAKTERLAPOK,

POSZTEREK,

MŰVÉSZETI ALBUMOK,

ÓLOMFIGURÁK,

NAPTÁRAK,

MAGAZINOK,

MAGYAR, ÉS ANGOL

NYELVŰ SZEREPJÁTÉKOK

SZÉLES VÁLASZTÉKBAN

VÁRJÁK A SZEREPJÁTÉK

RAJONGÓIT.

1052 BUDAPEST

V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3.

TEL.: 1178-500

RÚNA MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Úgy látom, kedves olvasó, sikerült kiprovokálnunk, hogy végre tollat, papírt ragadj és elárassz bennünket kérdéseiddel, javaslataiddal, bírálataiddal. Köszönöm, hogy nem voltál rest aktívan részt venni lapunk készítésében. Mert ugye tudod, hogy a Rúnát a Te levélben eljuttatott kívánságaid és észrevételeid alapján szerkesztjük. Nagy a felelősség, ne lankadj hát, legközelebb küldj még több levelet!

Az eddig érkezettekhez ezúttal én válszok. Így esett. Fájó szívvel kiválasztottam három, a többire nem jutott hely.

Csigás Gábor, Bicske

Hello

Azt hiszem, nem nagy hiba ezt az üdvözlési formát használnom – még mindig jobb, mint bármiféle hivataloskodás avagy megilletődöttséggel telt formula...

Én is azt hiszem. Bár a levelet Csanádnak címezted, de szerintem ő is ezt mondaná.

Nem tudom, mi az igazi oka annak, hogy levelet írok Nektek, meglehet, talán az, hogy mindig is imádtam levelezni és újságoknak megírni a véleményemet és meggyémást, az esetek többségében pusztán azért, hogy ne kapjak választ... Hehe, fő az optimizmus! Az az igazság, hogy csak egy újsággal jártam így - a Bíborholddal...

Na tessék, kicsoda általánosítás! Kollégáink nyilván különösen elfoglaltak, s ki sem látszanak a levelekből. Azért örülök, hogy nem adtad fel, mint ahogy senki ne keseredjen el, ha nem kap választ akár tőlünk, akár az említett laptól.

Szerintem a varázsló JK-ként való megteremtése volt a M.A.G.U.S. egyetlen bal-lépése: túl nagy szabadságot ad, túlzottan szabályonkívüli. Ez önmagában még nem lenne baj, mert ugye a szerepjátékok lényege nem a szabályok magolása és lapozgatása,...

Hogy úgy van!

LEVELEZÉS

... ám amikor egy KM és egy varázsló órákon át kell hogy vitatkozzon egy varázslat hatásán, az elég kiábrándító... Szerintem a varázsló egyszerűen túl erős a többi osztályhoz képest, ezért, mint KM, be is tiltottam szegényt, az NJK-ság láncába verve ezt a karakterosztályt.

Mit ne mondjak, nem szeretnék nálad játszani – remélem nem voltam nyers. De hát éppen ezt propagálom én lépten nyomon, hogy ha úgy látod jónak, módosíts a szabályokon – ezért vagy KM. Másrészt, a varázslót sokan a M.A.G.U.S. egyik legnagyobb ötletének tartják, így hát megmarad, míg világ a világ. Azért ne vádolj elfogultsággal, mert igenis újra át fogom gondolni a mozaikmagját - már azt is tudom, mit fogok megváltoztatni benne - s igyekszem majd hozzá időmítni a szabályokhoz. Más. Dicsérő szavaidat köszönöm, Kató és „Kismészáros” álnév mögött megbúvó grafikusunk nevében is. Felrovd, hogy ha már kezted, akkor miért a Toys of Ancient Gods. Nos, tudod, ajándék lónak ne nézd a fogát, másrészt az EMI-hoz fűződő kapcsolatunk lényege, hogy kölcsönösen előnyös – nekik is...! Említet, hogy írál a Rúnába. Nosza, várjuk a cikkeket; de egyelőre csak cikkeket(!), mert novellákat a klasszikusoktól válogatunk.

Dózsa Gábor, Budapest

Tisztelt Novák Csanád!

Erre is én válaszolok - ennyit a levéltitokról.

Nagy örömmre szolgál, hogy megjelent a Rúna, mert egy csomó hibát kijavítottatok. Sajnos, azonban még így is maradt néhány megoldatlan probléma. Ezekre szeretnék választ kapni.

– Az ügyességből adódó extra képzettség (Hmm...) pontot megkapják-e a karakterek minden szintlépéskor?

Nem, csak első szinten.

– Valamely képzettség (Hmm-hmm...) Mesterfokába beleszámítanak-e az Af-nél használt kp-k?

Természetesen. Ha már Alapfokon képzett vagy, és Mesterfokra pályazol, csak annyi Kp-re van szükséged, amennyi a kettőt elválasztja egymástól.

– Harcművész használhat-e pajzsot.

A szerepjáték megcsúfolása lenne. A slankard forgatásának művészete számtalan kétkeszes technikát tartalmaz.

– Egy ártó szándékú varázslat ÉP-t vagy FP-t sebez?

Fogós, ravasz kérdés. Frappáns válasz nincs, minden az alkalmazott varázslattól és a körülményektől függ. Már az előző levélnél is meg akartam jegyezni két dolgot. Egyrészt: nem egyértelmű esetekben vitának helye nincs, a KM szava szentírás. Más-

részt: a varázslókasztot csak tapasztalt Játékosoknak és tapasztalt KM-eknek ajánlom, akik nem vitáznak órákig, s érzékelik annyira a játék egyensúlyát, hogy kompromisszumra jussanak.

– A különböző kasztoknál van-e szintkorlát?

Nincs, a M.A.G.U.S. az M.A.G.U.S. és az AD&D az AD&D – azaz, ne keressük állandóan az egyik szabályait a másikban! Egészen más a rendszer és egészen mások a mögöttes gondolatok.

Ezekhez hasonló remek kérdések sorakoznak még a levélben, amit hely híján kivonatozni kényszerültem. Kedves Gábor, remélem, többi kérdésedre is választ kapsz idővel, a M.A.G.U.S. második kiadásából, vagy a Rúna hasábjain rövidesen induló Magisztérium rovatból. Ez a rovat az ehhez hasonló kérdéseket fogja rendszeresen megválaszolni. Leveled köszönöm.

Nyerges Csaba, Budapest

A levél nagyon hosszú és a válaszból minden ki fog derülni, ezért nem idézem. Előbb néhány szó Csabáról. Kedves olvasók, itt van egy ember, aki fogta magát, betűről betűre átolvasa a M.A.G.U.S.-t, s nem csak átolvasa, meg is értette. Sok dologgal egyetértett, néhányval nem, ezért tollat ragadott, s leírta, hogy mit csinálna másként, s milyen hibákat fedezett fel. Csaba, majd' mindenben igazad van. Nagy szívfájdalmam, hogy leveled a második kiadás nyomdába kerülése után érkezett. Látom, nem mindig tudtad eldönteni, tegezz vagy magázz-e minket, nos hát, maradjunk annyiban, hogy ha valaki, hát te tegezhetesz!

Némelyik kérdésedre már választ találhattál a korábbi oldalakon, s valljuk be, néhány kívánságod is teljesült. A továbbiakkal - ha nem is mindegy - foglalkozunk most!

A törpék igenis használhatnak mágiát - ez a világ Ynev, nem Középfölde és nem is valamely AD&D univerzum. A többkasztúsnál leírtak valóban csak emberek esetében helytállóak, más fajknál a felállított elmélet bukik. A május környékén megjelenő Kiegészítő Szabályok Kalandozóknak és Kalandmestereknek című M.A.G.U.S. kiegészítőben - ez itt a reklám helye - fajokra lebontott, részletesen kidolgozott rendszert találhatsz majd a többkasztúságról. Ugyanitt kerül ismertetésre a 0. Tapasztalati Szint; szó lesz továbbá a papok szent szimbólumairól, napvilágot lát majd néhány izgalmasan újszerű pap és paplógvar kaszt is. Eddig csak az általam említettekről szóltam, de a kötet szolgál majd számtalan további érdekességgel, új játékszabályokkal, varázslatokkal és kasztokkal.

folytatás a 79. oldalon

1993 elején jelent meg, és nagy sikert aratott a Lucasfilm X-wing című játékprogramja. A játék egyedülálló grafikával és hanggal kápráztatta el a számítógéptulajdonosokat, akik már régóta találgatták, mikor és ki fogja a Star Wars történetet számítógépes játékká átdolgozni. Korai

próbálkozások voltak, de igazán jó szimulátor írásához a jelen gépeire, a nagy teljesítményű 486-os számítógépekre volt szükség. Nos, bizvást állíthatjuk, a program kiválóra vizsgázott. Milliók játszották világszerte, és azóta is folyamatosan jelennek meg hozzá kiegészítések a harcra, repülésre éhes rajongókat kielégítendő. Ezeket egyrészt a Lucasfilm készítette, és készíti a mai napig is, másrészt lelkes amatőrök a szerzők, akik azonban kiváló programozók. Tevékenységük sűrűje a számítógép-kalózkodás határait - a Lucasfilm nem veszi jó néven, hogy ezek a fiúk boncolgatják a programot, hiszen így a másolásvédelmeknek is könnyen a nyomára juthatnak, ellenben kétségtelen, hogy ezek a szabad terjesztésben (shareware) megjelenő kiegészítők rengeteg segítséget tudnak nyújtani, mondjuk, egy csillagromboló ellen vívott hatalmas ürcsatában.

X-manager

Az első program az X-manager névre hallgat. Segítségével módosíthatjuk X, Y vagy A-szárnnyű hajónk fegyverzetét, páncélzatát és repülési paramétereit; életre kelthetjük vagy kiszabadíthatjuk lelőtt vagy fogásba esett pilótáinkat; tetszésünk szerint megváltoztathatjuk az űrbéli környezetet magunk körül.

Megfelelő 'hátszéllel' minden elérhető: ha éppen nem tetszik az a küldetés, amit a nyakunkba sóztak, vagy többedik nekifutásra sem sikerül túlélni, az X-manager segít 'áthelyezési kérelmünknek' kedvező elbírálást nyerni. Másik harctéri fordulóba (tour of duty), másik küldetésbe kerülhetünk. Ha éppen elégedetlenek vagyunk kitüntetéseink számával, nem okoz gondot ellátni magunkat egy fél mellkasra való medállal és plectnival. A repülési képességekről tanúbizonyságot tevő kitűzőket (battle patch) is egyszerűen szerezhettük meg így, mint a tanpályán, míg rangkorságban szenvedők másodpercek alatt válhatnak Felkelő tábornokká, és persze könnyedén lehet bárki az űrbázis 'ász' pilótája. Más kérdés, hogy az ily módon szerzett idegen tálakkal a Tie-vadászokkal szemben kell ékeskedni, és aki erre is képes, az mégsem egészen méltánytalanul kapta meg őket, csak esetleg kissé korábban a megszokottnál.

A Felkelő titkos kutatóbázisán, a Cygnus-on folyik az újabb és újabb fegyverzetek, űrhajók tervezése, készítése. Itt Gregory M. 'Sturmer' Smith vár ránk (aki egyébként az X-manager szerzője), hogy hajónk módosításával kapcsolatos kívánságainkat teljesítse. Kicsit furcsa ugyan, hogyan tudja a Birodalom hajóinak paramétereit is megváltoztatni (talán távirányítva?), mindenestre ne akadjunk fenn ezen, inkább örüljünk neki.

A fegyverzet kiválasztásánál adott a gépre jellemző ágyúk száma és minősége, mindössze a lézérágyúk színe állítható a Birodalomra jellemző zöld, vagy a Felkelő narancssárga színére. Aki ezzel sem elégszik meg, később válogathat a teljes színskálából is. A rakétákkal és torpedókkal, legyen hajónk bármilyen típusú, összesen 18-18 darabban szereltethetjük fel. Igen hasznos az ilyesmi a fregattok, koréiai cirkálók, csillagrombolók ellen. Jó tanács: Ne próbáljunk egyszerre 36 torpedót magunkkal vinni, mert nem fog sikerülni. Elégedjünk meg a 18-18 rakétával, ill. torpedóval...

A 'sárkányosok', a géppel foglalkozó technikusok meg tudják turbózní gépeinket: felemelő érzés egy Y-szárnnyűben űlve fogócskázni egy Tie-Interceptorral, a győzelem szinte biztos tudatában, mikor gépünk egy A-szárnnyű fürgeségével mozog. A gyorsulás növelése mellett a nagyobb hajtómű a hárítópajzsok élettartamát is növeli

X-WING

K I E G É S Z Í T Ő K

(ami meg persze a pilóta élettartamát növeli, tehát igen hasznos dolog...), a nagyobb végesség, az oldalirányú és függőleges mozgékonyág növelése pedig csodálkozásra készíthet másfél tucat Tie-pilótát is.

Már csak a hárítópajzsok vannak hátra. Ezekben egyszer

rűen utolérhetetlenek technikusaink: az eredeti erejük hatszorosára nyomják fel a teljesítményüket, ha éppen ilyen megrendelést adunk nekik. Hogy ne csak a pajzsokon múljon az életünk, azért egy kis páncélzatot is ránk aggatnak - persze, nem kell félni attól, hogy ez befolyásolná hajónk mozgékonyágát, ügyes fiúk ők.

Változatosságra vágyók figyelmére tarthat igényt az az egyszerű szolgáltatás, mellyel 'megrendelhetjük' a következő csata színhelyét, legyen az csillagköd vagy fekete lyuk belsejében, vagy éppen egy antianyag-zónában. A környezetet illetően megváltoztatása új színeket képes lopni a már 'leírt' küldetések egyhangúnak hitt perceibe is.

XDK (X-wing Development Kit)

Ez a program a játék küldetéseinek szerkesztését, vagy új küldetések tervezését segíti. Megadhatjuk a Birodalom, a Felkelők Szövetsége, valamint a szabadúszók, kívülállók hajóinak adatait: Mi a hajó vagy hajócsopót azonosítója, mit szállít. A felkelő hajók esetében valamelyik csoport egyik hajója a sajátunk kell legyen, enélkül a küldetésnek sem lenne értelme. Saját hajónk célszerűen ne legyen egy Tie-vadász, mivel ezt sem a történelmi hűség, sem a program nem tolerálja, ám rajtunk kívül bárki bármivel repülhet, akár egy csillagromboló is a Felkelők színeiben. A Tie-vadászra sem kell azonban sokáig várni, a hírek szerint már készül a szimulátor, mellyel egy renegát pilóta bőrében a Birodalom gépeit repülhetjük a már jól ismert Felkelő gépek ellen.

Elsősorban a Birodalom az, akinek rengeteg hajója van, megengetheti magának a luxust, hogy több hullámban nagyszabású támadásokat hajtson végre. Az egymás után érkező támadó hullámok másik oldalán ülünk mi, szerény (ám alaposan felturbózott) X-szárnnyűnkben, és csak csodálkozunk, honnan került elő megint egy szakasz Tie-vadász. Előbb-utóbb csak elfogynak, bár anyahajóik gyomrában lehetnek szépszámmal, újra meg újra előtűnve, és meglehetősen kellemetlen elfoglaltságot jelentő fordulózásokba kényszerítve a mieinket. Nem utolsó kérdés az sem, kik ellen harcolunk, zöldfülű pilóták, kényszersorozottak, vagy a háború mélységes poklát megjárta, és onnan visszatért 'ász' pilóták ülnek-e a gépekben.

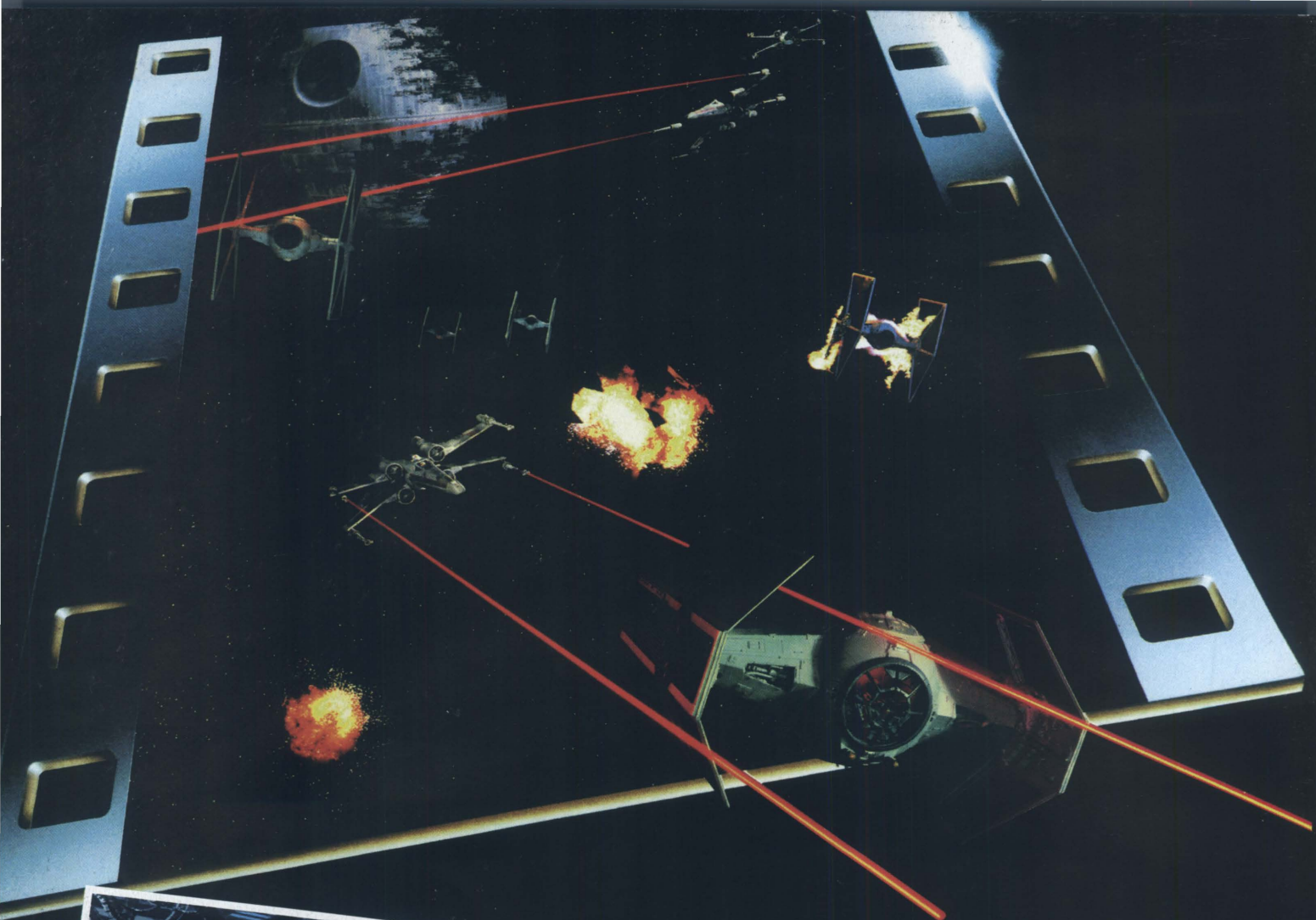
A hajók érkehetnek 'saját lábón' a nyílt űrből, vagy a hipertérből, és ugyanígy távoznak is. Hozhatja őket anyahajó, ilyenkor onnan már csak a normál űrön át érkeznek. Hogy honnan kerülnek elő, és

pontosan hová érkeznek, már csak a fantázia szab határt. Meglehetősen riadalmat okozhat egy Nebulon B osztályú fregatt, ha lőtávolon belül lép ki a hipertérből egy védtelen szállítóhajó mellett... A csoportoknak ugyanúgy feladatuk van, amit végre kell hajtsanak, mint nekünk, bár az övék lényegesen egyszerűbb. Inkább csak taktikai parancsok adhatók nekik, mint pl. vadász kíséret, támadás egy másik hajó ellen, őráratózás, rakomány felvétele/leadása, dokkolás, másik hajó elfoglalása.

Trainer/cheat

Ezzel a kis rezidens programmal küldetéseink teljesítését tehetjük biztossá: szabadon használhatjuk a sérthetlenséget biztosító üzemmódot, miközben fegyvereink is folyamatosan telítettek energiával, torpedóink és rakétáink sem fogynak el soha. Ehhez járul még a külön gyorsítórakéta funkció, melynek bekapcsolása után hajónk sebességével senki a Galaxisban nem veheti fel a versenyt, egy ideig még a hiperűrbe belépő, gyorsító hajókkal is lépést tudunk tartani. Használatával a küldetés idejének lejártától sem kell tartanunk, mivel





egyszerűen megállíthatjuk az órát. Program közben, kilépés nélkül választhatjuk meg, melyik küldetéssel akarunk megpróbálkozni. Így azután gyakorlatilag lehetetlen, hogy bármikor is alulmaradjunk akár egy szál magunkban egy birodalmi csillagromboló, vagy fél tucat Nebulon B osztályú fregatt ellen.

X-edit

A program a pilóták adatainak megváltoztatását teszi lehetővé. Funkciói azonosak az X-manager-nél a pilóták adatainak módosításáról leírtakkal.

Black Squadron

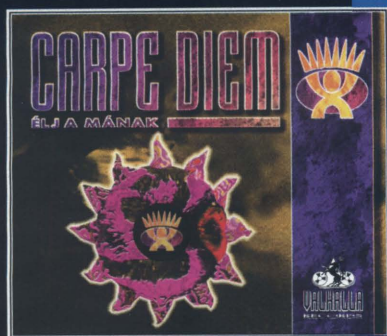
A program egy korai terméke az amatőr készítésű X-wing kiegészítők hullámának. Ekkor még nem álltak rendelkezésre pontos információk a program felépítéséről, így csak az X, Y és A-szárnyú gépek pajzsait erősítették meg benne, és a hajtómű teljesítménye nagyobb. Az X-manager programmal ezeket szabadon változtathatjuk.

X-planet

Egy egyszerű kis program, mellyel megváltoztathatjuk a Halálcillag felszínét, és az unalomig ismert szürke táj helyett a Tatooine-ra emlékeztető sivatag, az Endor hatalmas erdejei vagy a Hoth hideg jégmezői felett repülve kell ugyanazokat a küldetéseket teljesíteni. Más kérdés, hogy mit keres egy ilyen bolygón az az ominózus kipufogónyílás, és miért megy miszlikbe, ha telibe találjuk egy torpedóval...

Megjelent ezenkívül számtalan módosított, vagy újonnan írt harctéri forduló is, ám ezek minőségben ritkán veszik fel a versenyt az eredeti, illetve az azóta megjelent 'eredeti' kiadású termékekkel, így ezért, no meg a hely hiánya miatt ezek részletes ismertetését nem vállaljuk fel. A fenti programok (az X-edit kivételével) egyetlen közös tulajdonsággal rendelkeznek: csak az eredeti, módosítások nélküli, újabb harctéri fordulókkal nem bővített játékokban használhatóak. Léteznek újraírt verziók is, melyek az azóta megjelent két újabb harctéri forduló kezelésére is képesek, ám ezekről – nem rendelkezvén a programokkal – nem tudunk nyilatkozni.

Xorn



NYOLCLÁBÚ BARÁTUNK ISMÉT REMEKELT...

Igencsak nagy feltűnést keltett a CLIP '94 videoklip-fesztivál színes palettáján egy váratlan robbanás. Történt ugyanis, hogy a sok neves előadó és (híres) rendező alkotásai közül kipattant valami új, valami hihetetlen...

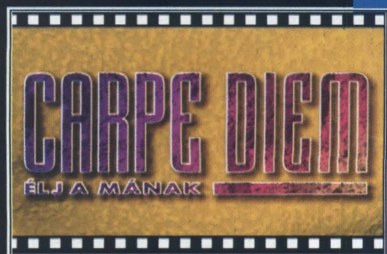
Igen, ismét a jó öreg Valhalláról van szó, amely eme rendezvény alkalmából duplán kitett magáért. Egy új céggel, a Valhalla Records-szal, és egy vadonatúj együttessel, a Carpe Diemmel örvendeztette meg a hazai piacot (és minket honfitársaim, mert az a lány... No meg a zene...)

Showbusiness vigyázz, mert itt (is) otthon vagyunk...

Olyannyira, hogy az első elődöntő alkalmával a klip úgy mosta le a már említett rendezők alkotásait a képernyőről, hogy azt szinte már öröm volt nézni.

Aberrált vagyok, vagy elfogult?!

Talán mindkettő... De csak az vigasztal, hogy vagyunk még pár százezren (potens vásárlók) ebben az országban akik hasonlóképpen vélekedünk. Mert ugyebár a zene az nagyon „okés”, a klip pedig... nos, az szavakkal leírhatatlan.



Exkluzív információk a produkcióval kapcsolatban:
Rendező: Nigel Haslem & Lisa Apostolides (England)
Operatőr: Chris Harry (England)
Vágó: Garamvölgyi Ákos (R-Vision)
Producer: Novák Csanád
Gyártásvezető: Gáspár András & Héjjas Miklós
Computer Animation & FX: VARGA STUDIO



Játssz velünk, hogy birtokosa légy eme vadonatúj zenei örület, a CARPE DIEM ajándékainak! CD-k, műsoros audio- és videokazetták várnak a szelvények visszaküldőire. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.) Az első forduló eredményhirdetése a következő számban.

Ha megbabonázott a zene, és nem bírod tovább Carpe Diem nélkül... (Ami a zene hallatán érthető): a Maxi CD-t korlátozott példányszámban hónap elejétől a lemezboltokban találod. Az album pedig május közepétől lesz kapható.



CÍM: 1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY UTCA 6.

CARPE DIEM

JÁTÉK 1.

1. Mit jelent a Carpe Diem?

Egy új fogkrém neve ☐

Élj a mának ☐

Az énekesnő neve ☐

2. Tetszik a zene?

Imádom ☐

So,so ☐

Hagyjatok már békén ☐

3. Milyen helyezést ért el a CLIP '94 videoklip-fesztiválon?

Első ☐

Második ☐

Teljesen mindegy, a zene a lényeg! ☐

NÉV:
LAKCÍM:

ECSETKOPTATÓ



FOTÓ: Galántai János

A kezdet, mint sok más területen, az ólomfigura-festés esetében sem könnyű. Megannyi nehézséggel szembesülhetünk – türelem, elszántság, s némi ügyesség azonban segít a haladásban.

Kezdő modellezőként talán nincs mindenki tisztában azzal, milyen festékeket használjon, mely ecsetek a legjobbak, s miféle egyéb eszközöket szerezzen be, mielőtt hozzálátna első figurája kifestéséhez. Ebben próbálunk segédkezni a következőkben, egy-két alapvető tanáccsal.

Fontos, hogy munkaeszközeink jó minőségűek legyenek. Lesz gondunk elég a technikák elsajátításával, ne kelljen lépten-nyomon az eszközökkel is megküzdeni. Nem feltétlenül az árban kifejezett értéket kell persze szem előtt tartani, hanem a használhatóságot, az épséget. Elképzelhető, hogy valaki legalább olyan ügyesen bánik egy 150 forintos ecsettel, mint az 500 forintossal – bár a tapasztalat azt mutatja, hogy a drágább szerszámok esetenként kétháromszor több időt szolgálnak, mint az olcsóbbak.

Nem véletlen, hogy példaként épp az ecsetet hoztuk fel, hiszen egy figurafestő számára ez az egyik legfontosabb és legkényesebb szerszám. A modellezők eszköztárának vizsgálatát kezdjük hát ezzel.

Magyarországon több modellező cég ecsetei is beszerezhetőek, elég jó a választék különböző méretű és minőségű ecsetekből. Ólomfiguráink festésére a tömött szálú, hegyes ecsetek a legalkalmasabbak. Túlságosan puha, ritkás szálú ecsettel

nemigen lehet dolgozni, bár alapozáshoz, néhány különleges technika alkalmazásához ezek az ecsetek is megfelelőek. A modellfestő ecsetek közül a szabvány szerinti 3-as a legnagyobb, amire szükségünk lehet. Alapozásra, nagyobb méretű figurák festésére, illetve bizonyos technikák alkalmazására használjuk majd ezeket. A figura általános kifestéséhez 1-es vagy 0-ás ecset ajánlott, a finomabb részeket – szemek s egyéb apróságok – kidolgozásához még ennél is vékonyabbra van szükség.

Ha meg akarjuk őrizni ecseteink használhatóságát, figyelniünk kell a következőkre: kimosásukkor (új szín használatakor, elpakolás előtt, stb) ne nyomjuk az ecset fejét az edény oldalához vagy aljához, ilyenkor ugyanis a szálak többnyire megtörnek, a fej „kócosná”, s így hásznavetlenné válik. A festés végeztével (szüneteltetésekor) tanácsos az ecseteket alapo-

san kimosni hígítóban vagy alkoholban; ezzel is növelhetjük az élettartamukat. Ha bármely okból netán szükségesnek tartanánk a fejet megtörölni, óvatosan tegyük, ne dörögöljük a rongyba, csupán itassuk le úgy, hogy a szálak ne sérüljenek (lásd kimosás).

A következő elengedhetetlenül fontos eszköz természetesen a festék. Szerencsére már ebből is elég széles a választék hazánkban. Alapvetően két nagy csoportjukat különböztethetjük meg: akrill- és olajfestékek. Lényegében annyi közöttük a különbség, hogy más-más oldószerrel készülnek. Míg az olajfestékek aromás hígítókkal, az akrillfestékek alkohollal vagy vízzel oldódnak. Lényeges a két típus száradási ideje közötti eltérés is. Az olajfestékek száradnak lassabban, röviddel a festés után is el tudjuk távolítani a festéket a figuráról. Ez hasznos lehet, amikor véletlenül melléfestünk, és elcsúfítjuk a már elkészült részeket. Az akrillfesték ezzel szemben szinte pillanatok alatt száradásnak indul, így nehezen tudjuk eltávolítani anélkül, hogy az ép részekben kárt tennénk. Előnye viszont, hogy nem kell annyit várni a következő réteg felvitelére előtt.

Vásárláskor kerülnék a fényes színeket, az eladótól matt festékeket kérjünk: figuráinkon ezek mutatnak a legjobban, tapasztalt figurafestők is matt festékeket használnak és ajánlanak.

Kiinduló festékkészletünk a következő színekből álljon: fekete (black), fehér (white), piros (red), zöld (green), kék (blue), sárga (yellow), barna (brown), bőrszín (flesh), ezüst (silver) és arany (gold). Ezekből mindenféle szín kikeverhető, természetesen néhány készen is megvásárolható.

Ecseteken és festéken kívül egyéb eszközöket is érdemes beszerezni, mielőtt leülnénk a festőasztalhoz. Ajánlatos például pillanatragasztót vásárolni, amellyel a több részből álló figurák darabjait tudjuk egymáshoz rögzíteni, valamint a kész lényeket rögzíthetjük alaplapjukhoz. Ezenkívül szükségünk lehet néhány reszelőre, csípőfogóra, műanyaglapkákra, hurkapálcikákra, egy kevés homokra és még számtalan anyagra, melyekről a későbbiekben részletesebben szót ejtünk.

Ezek után már csak kedv, türelem és persze ötletesség kérdése az egész – sokat segít természetesen, ha bizonyos eljárásokat van honnan ellesni, s nem kudarckorán át kell kitapasztalni. Remélem, ebben mi is tudunk majd némi segítséget nyújtani. Addig is kívánunk sok sikert és szebbnél szebb figurákat!

Csepi és Ray

A PRAKTIKA

A MAGNETIKUS TEKINTET KIFEJLESZTÉSÉNEK ELJÁRÁSA 2. RÉSZ

legyen. Miután az egyik képet egy percig fixíroztuk, pillantásunkat nyomban a következő képen rögzítjük anélkül, hogy máshová pillantanánk, s most azt vizsgáljuk egy percen át. Ezután villámgyorsan a következő képre váltunk. A nézőpont keresztben és hosszában történő változtatását tehát a tőlünk tellhető maximális sebességgel kell végrehajtani.

Gyakorlatainkat természetesen ne folytassuk a szem teljes kifáradásáig – ne tartson tovább tíz, tizenöt percnél. Ezt a gyakorlatot és a szemfördőket rendszeresen alkalmazzuk, a már megtanultakkal együtt.

Mindezek után a legfontosabb feladat előtt állunk: a fegyver már birtokunkban van, ki kell hozzá fejleszteni a „töltetet” is. Fokoznunk kell a már elsajátított középpontos pillantás magnetikus erejét. E célból folytatjuk tükörképünk fixírozását, mellette azonban megkíséreljük, hogy pillantásunkkal koncentrált gondolatot és érzelmet fejezzünk ki. Ha már könnyen megy, hogy pillantásunkat mereven és mozdulatlanul hosszabb ideig egy ponton tartsuk, meg kell tanulnunk, hogy ez a merev tekintet a szükséges kifejezést ölthesse, azaz különböző gondolatot és érzelmet vigyünk bele.

Tanuljunk meg szemeinkkel szeretetet, jószágot, vidámságot, bánatot, haragot, gyűlöletet kifejezni, és ezt magnetikus áramlás formájában tükörképünk felé irányítani. Koncentráljuk élesen gondolatainkat, képzeljük el, hogy tükörképünk olyan élő, létező személy, akit jól ismerünk, és akihez a legnagyobb szeretettel vonzódunk. Váltuk ki azt az erőteljes szuggeszciót, hogy nem saját tükörképünk előtt állunk. Valaki mást nézünk, akinél arra törekszünk, hogy jóindulatú pillantásunkat észre vegye. Természetesen meg is fordíthatjuk a dolgot, ismerjük fel tükörképünkben ellenségünket. Gondoljuk azt, hogy ez az ember hosszabb ideje arra törekszik, hogy nekünk kárt okozzon, bárhol és bármikor, amikor módjában áll. Most pedig végre a hatalmunkban van, és pusztá pillantásunkkal megbüntetjük. Tekintetünkkel közöljük vele, hogy mennyire megvetjük, s bűnhődésre kárhoztatjuk.

Amilyen mértékben képesek vagyunk gondolatainkat a szóbanforgó hangulatra koncentrálni, olyan erős lesz a hatás – amely a tükörképben könnyen ellenőrizhető. Figyeljünk arra, hogy arcizmainkat feleslegesen ne tegyük ki nagyobb fáradtságnak. Mindenkor arra kell ügyelnünk, hogy arkifejezésünk a legnagyobb kedélyhullámzás, a legerősebb szenvedély közepette is teljesen nyugodt és mozdulatlan maradjon.

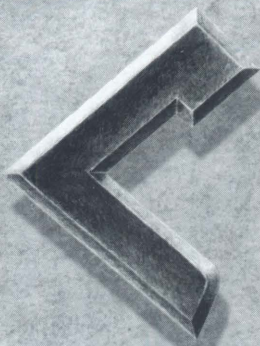
Midőn hosszabb gyakorlási idő után ezt a feladatot megvalósítottuk, akkor kíséreljük meg szemeink és koncentrált akaratom hatalmát élőlényeken is kipróbálni. Aki csak egyszer is megízleli ezt a hatalmat, minden elképzelhető lehetőséget meg fog ragadni, hogy erejét fokozza és elmélyítse. Szándékosan különféle kényes vagy veszélyes helyzetekbe hozza önmagát, hogy a felébresztett tudást minden körülmények között képes legyen használni.

A tanulóknak módjában áll az általam közölt előírásokat kiegészíteni, vagy megváltoztatva a saját egyéniségéhez igazítani. Bármilyen különbözőek legyenek is a célhoz vezető utak, csak erős akaratúak járhatóak.

Minden tanuló kitalálhat önmaga részére különböző gyakorlatokat, melyek természetével és temperamentumával jobban összehangban állnak. Feltehetően nem fog hibázni választásában, mert a célt már ismeri, megközelítésének útjait pedig változtathatja, ha az általam előírt néhány gyakorlathoz tartja magát.

Azt hiszem, mindent elmondtam, amit lehetett a magnetikus tekintet kifejlesztésének eljárásáról. Innen, ha még érdekli a tárgy, a kísérletezőnek már önmagának kell tovább haladnia. Kis kitarással a bizonytalan és félénk, félszeg vagy nyugtalan emberekből is lehet öntudatos és energikus személyiség, aki képes szellemi erőit fejleszteni, és kisugározni azt a világba.

VÉGE



KENAZ

A név jelentése: Fáklya

Alternatív formái: Ʒ Ʒ Ʒ Ʒ

Mágikus hatásai:

- anyagi varázslatok
- érzelmkioltó varázslatok
- csókmágia
- „tűzes” varázslatok
- Tűzvarázslók nem használják!
- varázstárgyak szentelése

Meglehetősen összetett rúnáról van szó, hiszen sok olyan jelentésárnyalata van, amelyek kiegészítik egymást, s amelyeket felületes szemlélő ellentmondásosnak találhat.

A rúna nevének jelentése „fáklya”, s így a tűzhöz és az akarathoz kapcsolódik, mégis nagyon sok helyen kapcsolatba hozzák a szerelem istennőjével is. Hogy ez mégsem olyan nagy ellentmondás, azt könnyen beláthatjuk, ha elfogadjuk, hogy a szerelem, a szenvedély, és az emberi jókedv mind-mind tűzes, lázas jelenségek, így szoros kapcsolatot mutatnak ezzel a rúnával.

Hogy a Kenaz mágiaiban betöltött szerepét átláthassuk, vissza kell kanyarodnunk a tűzhöz. A rúnák hagyománya különbséget tesz tűz és tűz között annak minősége szerint. Jelen esetben az ember által ellenőrzött tűzről van szó, az áldozat, a tűzhely, a fáklya tűzéről. Nem azonos tehát a Fehu-val és hatásában sem hasonlítható ahhoz.

Kenaz testesíti meg a dolgok előhívására és megteremtésére irányuló akaratot és képességet. Ezért ez a kézművesek és a művészek rúnája, a mágia technikai vonatkozásainak szimbóluma. Kenaz képviseli a tudás nagy kincsét, az ismeretek és a képesség kombinációját.

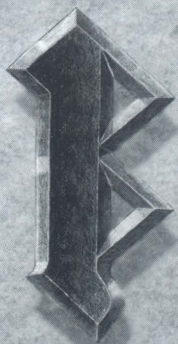
Lássuk, mindez hogyan jelentkezik a varázslatok terén. Azt lehet mondani, hogy az anyagi varázslatok, teremtménymágiák, illetve a természetes anyagok mágiaja tartoznak fennhatósága alá. Berkano mellett ez a boszorkánymágiák másik nagy patrónusa.

A boszorkányok szinte zseniálisan oldják föl a fejezet elején taglalt látszólagos ellentmondást, és bizonyos varázslataikat a szerelem istennőjének segítségével hajtják végre. Ez végülis érthető.

Az egyik legfontosabb kör az érzelmkioltó varázslatok köre. Ez már csak azért is említésre méltó, mert kiegészítő párja (érzelmkioltó varázslatok) a Berkano uralma alá tartozik. Nincs ebben semmi furcsa, hiszen míg ott bizonyos érzelmek kioltásáról (eltemetéséről – halál), addig itt éppen ellenkezőleg, a megteremtésükről (tűz) van szó.

A szerelem istennőjének egyik legfontosabb fegyvere a csókmágia. Függően a típusától, előfordulhat, hogy egy-egy varázslathoz több rúna erejét is felhasználják. A boszorkányok gyakran varázstárgyak (pl. gyertyák) szentelésére is igénybe veszik a Kenaz-t. Ez a tevékenység azonban hosszas előkészületet, elmélyülést és zavartalanságot követel, mert a legapróbb hiba is beláthatatlan következményekkel járhat. Aki nem egészen biztos abban, hogy végre tudja hajtani a szentelést, az inkább bele se kezdjen, mert ha a folyamat kicsúszik a kezei közül, ő maga sem fogja tudni, mire is szentelődött a tárgy. Ilyen esetekben szokott előfordulni, hogy egy-egy varázstárgy önállósítja magát, és többé senkinek sem engedelmeskedik.

RÚNÁK



BERKANO

Jelentése: A nyírfa istennője

Alternatív formái: Ʒ Ʒ Ʒ

Mágikus hatásai:

- misztikus képességek elsajátítása
- más lények tudatállapotának megváltoztatása
- érzelmkioltás
- jellemtorzulások előidézése (esetleg átkok segítségével)

Berkano a boszorkányvarázslatok legfontosabb rúnája, mivel e jel a nő nem legmélyebb misztériumait hordozza, és megtestesíti azt az ősprincipiumot, amelyet néhol „a nyírfa istennőjeként”, máshol „Földanyaként” vagy számtalan más néven tisztelnek. A közös mindenütt az, amit magában rejt: ő a női titkok ismerője, a nők céljainak valóra váltója, övé az a képesség, hogy a nők gyengeségét erővé változtassa.

Valamennyi vonatkozását szinte lehetetlen felsorolni. Termékenységszorgató ereje közismert. Sok helyen divik a szokás, hogy tavasszal az istennő körbeutazza az országot és megáldja a földeket és az embereket, így segítve elő a termékenységet és a békét. E szertartások után emberáldozatot fogad el – így pótolja az elveszett erőt.

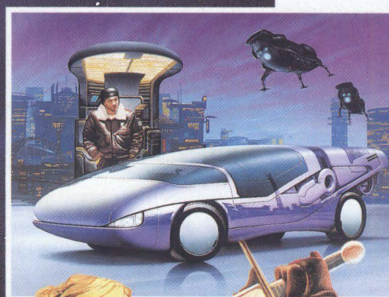
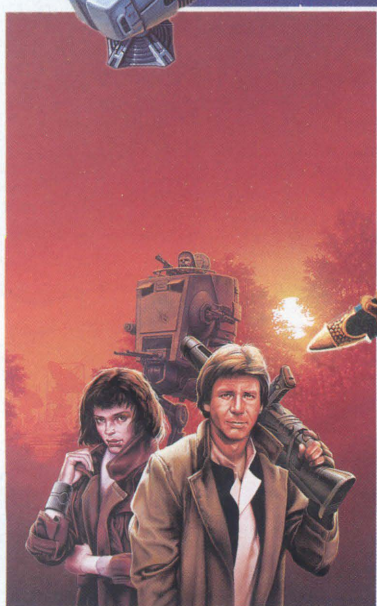
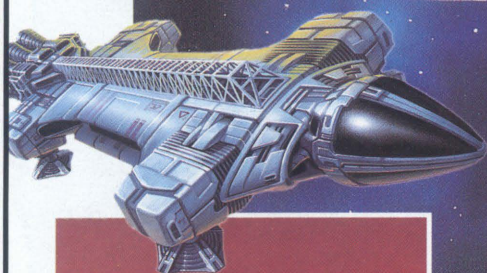
Bizonyos területeken neki szentelik az élet négy kritikus időpontját is. Ezek a születés, a felnőtté avatás, a házasság és a halál szertartásai. De ő a születés–élet–halál–újászületés körforgásának letéteményese is. A halállal való kapcsolata miatt számos nép (amely már elfelejtette az ősi hagyományokat) az alvilág uraként (úrnőjeként), a pokol fejedelmeként tiszteli. E helyeken úgy nevezik: „Sötét Anya”.

Mindebből tán fogalmat alkothatunk arról, miért is választották a boszorkányok tiszteletük fő tárgyául, rendjeik fő védelmezőjéül Berkano-t. Minden fontosabb ünnepen sort kerítenek dícséretére, bár ennek megnyilvánulásai igen különbözőek lehetnek. Van ahol egyszerű rigmusokkal köszöntik, másutt az újszülött leánygyermeknek adnak nevet, a színe előtt férfiak kasztrálásával, emberáldozattal vagy ezek keverékeivel ünnepelnek. Mindenesetre férfiembernek okosabb távol tartania magát az efféle alkalmaktól, mert drágán fizethet kíváncsiságáért.

Nézzük most a boszorkánymágia azon területeit, amelyeken Berkano uralkodik. Hangsúlyoznunk kell azonban, hogy nem sorolható minden az ő fennhatósága alá (lásd Kenaz). Általában úgy tartják, hogy legfontosabb működési területe a misztikus képességek fejlesztése, vagyis segít elsajátítani (de nem előhívni!) ezeket (pl. Holdfényjárás, Árnyak, Eredetkutatás, Mágiaelnyelés, stb.). Szintén ő uralja az asztrálmágia bizonyos vonatkozásait (kivéve a Szerelemvarázst), az érzelmkioltó varázslatokat és a termésmágiát is.

Felhasználható továbbá emberek gondolatainak befolyásolására, illetve tudatállapotának megváltoztatására. Képessé tehet továbbá álom vagy éppen álmatlanság előidézésére, ha pedig a boszorkány saját magára alkalmazza, fáradékonyságát csökkentheti vele.

AZ ALBUM
ECLECTIC
BOROS & SZIKSZAI



Valhalla Páholy®

KÖNYVAJÁNLAT

A világszerte ismert grafikus páros munkáinak első gyűjteményes kötetében az 1988 és 1993 közt született képek kaptak helyet. Az érdeklődők meglelhetik benne régi kedvenceiket, a Valhalla Páholy *StarWars* és *Alien* sorozataihoz készült borítókat csakúgy, mint az eddig sosem látott, külföldi megrendelésre festett, magángyűjteményekben fellelhető ritkaságokat.

Szikszai és Boros világa ízig-vérig századfordulós, irányzatteremtő és egyedi izgalmas: korunk popkultúrájának teljes fegyvertárát vonultatják fel, s ötvözik az SF és a fantasy hagyományos elemeivel.

Egy kiadvány, amelynek születését egy

évtized intenzív munkája előzte meg.

Egy páros, melynek neve védjeggyé,

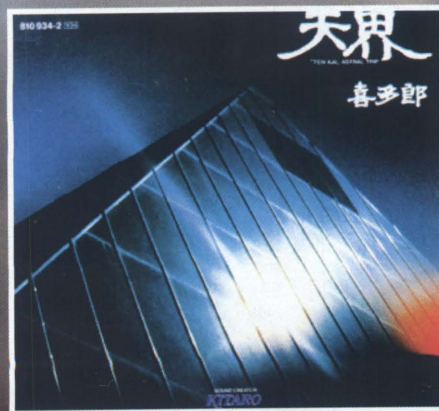
stílusa legendává vált.

Egy album, amely egyetlen gyűjtő

polcáról sem hiányozhat!

MEGJELENT

CD-rovat



CLANNAD: BANBA

Atlantic Recording Corp., 1993

Előző számunkban, Az utolsó mohikán című film zenéje kapcsán már esett néhány szó a Clannad-ról. Ezúttal önálló alkotásukat, a Banba elnevezésű albumot szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani.

Mint már említettük, a zenekar gael forrásokból merít, a jelenkori popzenei igényeknek megfelelő hangszereléssel, ám a filmzenék világa sem idegen számukra. Többek között ők készítették a népszerű angol Robin Hood tévésorozatok zenéjét is, melyet Legend címmel CD és hagyományos lemez formájában is kiadtak. Zenei világukat a misztikus hangulat, mesebeli birodalmakat idéző, lírai hangzás jellemzi, melyhez remekül illik énekesnőjük enyhén fátyolos hangja. Az emberben minduntalan őserő, végtelen erdőben ébredő, párás hajnalt idéznek fel e dalok, ahol az ágak között áttörő fénypáncsokban különös, karcsú alakok suhannak.

Legújabb albumuk, a Banba is e hangulat jegyében készült, s mint ilyen, kiválóan alkalmas lírai hangvételű játékok, események aláfestéséhez, legendákról regélő bárdok zenéjének illusztrálásához – démonidézesek során kerüljük.

A lemez külön érdekessége, hogy megtalálható rajta Az utolsó mohikán betétdala, az I will find you teljes, csonkítatlan változatban.

Bár természetesen vannak kevésbé jól sikerült albumaik is – azt hiszem, a világ minden zenekarával így van ez –, a „fantasy hangulatot” csaknem mindig egyiken megtalálhatjuk. Jelen pillanatban egyetlen komoly kivételtől tudok; ezt kerülik el messze azok, akik a fenti hangvételt keresik, ám ajánlom azoknak, akik az elvontabb szintetizátor-zenét kedvelik. Szintén filmzenéről van szó, egy angol tévésorozat aláfestésére készült alkotásról, mely a Atlantic Realm címet viseli. Fogjuk fel amolyan kísérletnek...

ENYA: WATERMARK

WEA Records Ltd, 1988

Nem véletlen, hogy a „keltás” hangzás két albummal is képviselteti magát válogatásunkban, elvégre Enya és a Clannad kultúráis szempontból ugyanarról a töről fakad, mint Tolkien művei. (Enya első lemezén akad egy Lothlórien ihlette szám; vele csak Sally Oldfield birta a versenyt, aki a híres Gyűrűvers szövegére építette fel egyik dalát.) A Watermark volt az első a nálunk kiadott Enya-album, s mint ilyen, valószínűleg azóta is a leginkább hozzáférhető. Hogy miért tartozik kedvenceink közé, magyarázni aligha kell: a zene valósággal árasztja azt az életérzést, mely a kalandozók (különösképp az ynevi kalandozók) sajátja.

Az a hányatott sorsú, rejtélyes nép, mely valaha – még az írott történelem előtti idők homályában – az atlanti partok mentén, a Pireneusi-félszigettől a Bretagne-félszigetig át a mai Írorszáig, hatalmas területen szétszórva élt, napjainkra kiveszett, hírmondói is alig maradtak, akár egy igazi fantasyben. S mint a jó fantasyk többségében, persze mégis maradtak hírmondók, ápolni és őrizni az ősi kultúra hagyományait. Közéjük tartozik a Watermark ringató hangú előadója – aki ráadásul szép is, ahogyan az a különös kultúrák rejtelmes küldötteihez illik. Kész fantasy, láthatják.

E sorok írója külön köszönettel tartozik a borongós, valahogy mégis felémelő Storms in Africának, mely sok nehézségen segítette át a '90-es évek elején, s a M.A.G.U.S. munkálatai közben is meg támogatta a stábot, ha úgy hozta a szükség. Véleményünk szerint valamely megjelenési formája (legyen az nagylemez, CD vagy műsoros kazetta) egyetlen igazi szerepjátékos kellektárából sem hiányozhat.

Kellemes utazást!

KITARO: KOJIKI

Brainstorm Music Inc., ASCAP, 1990

A szintetizátorvarázslók sorából kimagasló muzsikás, az egyszemélyes nagyzenekarként emlegetett Kitaro ehhez az albumhoz a japán teremtményéből merítette az ihletet. Az istenek létrehozta sziget, az égiek és leszármazottaik véget nem érő küzdelme, mint téma, ideális ehhez a hangzásvilághoz, talán a legideálisabb mindazon témák közül, amelyet távol-keleti szerző választhat. (A tartalom és a forma ilyen fokú összhangja persze új szintre emeli a muzsikát – arra a szintre, ahol az igazi „klasszikusok” találhatnák, mint Rick Wakeman tematikus munkái, az Utazás a Föld középpontjába, a Kerekasztal lovagjai, no meg Jeff Wayne remeke, a Világok Harca.) Minden istenséget – az őselemek megtestesítőit – külön tétel ábrázol, a világon való megjelenés sorrendjében, a dolgok körforgásában elfoglalt pozícióhoz illő „hangszerek” bevetésével; a Kojiki csupa szélsőség, de így is kell lennie, hisz földöntúli lényekről, csodákról, fényről és sötétségről, életéről és halálról szól. Talán kedvet csinál hallgatóinak ahhoz, hogy fellapozzák a Mítoszok könyvének idevágó részét, s közelebbi ismeretiséget kössenek azokkal az erőkkel, amelyeknek a Felkelő Nap Országának lakói tartásukat, lendületüket köszönhetik. Mert ebben a zenei anyagban egy egész kultúra él, mellyel, noha hozzánk közel állnak sosem érezhetjük, nem árt megbarátkoznunk kissé – ennek révén könnyebben megértjük lételményeseit is.

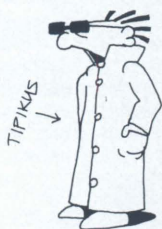
Minden bizonnyal a komolykodó, szimfonikus hangvétel teszi, hogy a Kojiki viszonylag ritka vendég a hazai zeneműboltok polcain, hisz az importőrök Kitaro régebbi, a nagyközönség ízlésének jobban megfelelő felvételeit részesítik előnyben készleteik felrészítésekor. Mindazonáltal megér egy kis utánjárást – érdeklődőknek, szerepjátékosoknak és „világleíró” kedvű KM-eknek egyaránt.

Gáspár András és Szalkai László



AZ ELOZŐ RÉSZBEN
SOKAT FOGLALKOZTUNK
A KALANDMESTEREKKEL...

1.



DE MI VAN AKKOR,
HA MÁR MEGVAN A
MINDEN ELVÁRÁSNAK
ELEGET TÉVŐ K.M....



...VISZONT
NINCSEN
CSAPAT!?

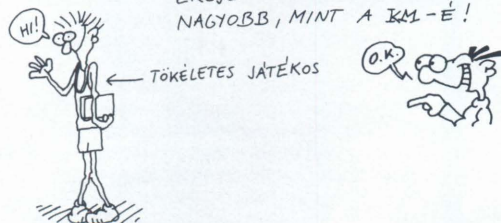


2.



GONDOZAN VÁLOGATNI KELL A MEGFELELŐ SZEMPONTOK SZERINT A SZÓBAJÖHETŐ ALANYOK KÖZT, AKIK MÁR ALIG VÁRJAK, HOGY VALAKI BEVEZESSE ÖKET A SZEREJÁTÉK CSODÁLATOS VILÁGÁBA...

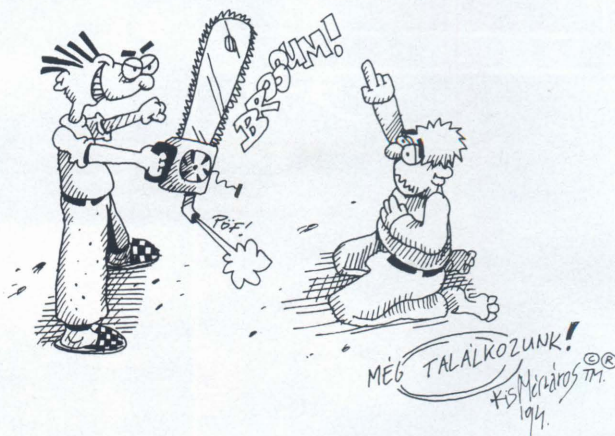
1. SZEMPONT :
(A LEGFONTOSABB) A JÁTEKOSOK EGYÜTTES FIZIKAI
EREJE SEMMIKÉPPEN NE LEGYEN
NAGYOBB, MINT A K.M.-É!



2. SZEMPONT : A JÁTEKOSOK LEGYENEK
LELKÉSEK!



3. (UTOLSÓ) SZEMPONT : RETTEGJENEK A K.M.-TŐL
ÉS
ESKÜDJENEK NEW MINDHALÁLG
TARTÓ HŰSÉGET!!



MÉG TALÁLKOZUNK!
K.M. Szaros TM.
1994.

MAGYAR NYELV

JOHANNES GALLANTAY FELJEGYZÉSEI

Előző számunkban a pillantás rezzenetlen rögzítésének gyakorlásánál szakítottuk félbe Johannes mester tanításait. Bizonyára emlékeztek még, a középpontos pillantás elsajátításával kívánta folytatni. Lássuk tehát.

E módszer gyakorlásához ülünk le egy nagyobb méretű tükör elé, és mozdulatlanul szemléljük saját arcunkat. Tekintetünket irányítsuk az orrgyökünkre. A gyakorlás kezdetén úgy segíthetünk magunkon, hogy orrgyökünkre színes ceruzával vagy lemosható tintával kis pontot rajzolunk. Ezt a pontot három percig, majd minden három-négy nap elteltével egy perccel tovább, tizenöt percig terjedően, teljes mozdulatlanságban figyeljük. Folytatjuk ezt mindaddig, amíg a ponton kívül egész arcunkat és annak teljes környezetét világosan nem látjuk, annak ellenére, hogy pillantásunkat az orrtővünkre rajzolt kis pontra irányítottuk.

Amikor már könnyedén végezzük a gyakorlatot, hagyjuk el a segítő pontot és folytassuk a tréninget nélküle. E szinten túl már felhagyhatunk a tükörgyakorlattal, ragadjunk meg minden alkalmat arra, hogy embereket, állatokat ilyen módon szemléljünk.

E pillantás hatalma különleges jelentőségű, mint azt a gyakorló maga is látni fogja az alkalmazások során. Különösen jó szolgálatot tesz, ha alkalmazójának az a szándéka, hogy környezetében meghatározott kívánságait érvényesítse. Sokkal hamarabb számíthat kívánsága teljesítésére, ha akarátát központos pillantással támasztja alá, ily módon kényszerítő hatást fejtve ki. Csak akkor alkalmazzuk azonban, amikor mi szólunk valakihez, hagyjuk el, ha partnerünk beszél, hiszen csak megzavarjuk vele.

Ne feledjük el, hogy e tekintethez igen világos és tiszta beszéd-módot kell használnunk, ha tökéletes hatást kívánunk elérni. A nyugtalan vagy érthetetlen beszéd-mód a tekintet erejét nagy mértékben korlátozhatja, ezért szoktassuk magunkat ahhoz, hogy gondolatainkat világosan, nyugodtan és határozottan fejezzük ki.

Gyakorlásunk során szemünk eleinte valószínűleg könnyezni, égni fog – ne hagyjuk magunkat becsapni, hogy ezek az eljárások

ártalmasak. A kellemetlen jelenségek szemünk erősödésével elmúlnak. Sok színész, előadóművész használ különféle kemikáliákat a szembe csepegtetve, hogy csillogó tekintetével még jobban megbabonázza nézőit. Nos, nekünk erre nem lesz szükségünk; a merev, pislogás nélküli nézéshez a szemnek több nedvességre van szüksége, így az elbűvölő, csillogó tekintet a gyakorlás során, mintegy melléktermékként alakul ki.

Mindazonáltal az eleinte langyos, majd a későbbiekben hideg vízben történő szemfürdő igen előnyös hatást gyakorol. Arcunkat reggel és este tiszta vízzel teli mosdótálba merítjük, és szemünket nyitva tartjuk mindaddig, míg az edény alján előzetesen elhelyezett tárgyat meg nem látjuk. A gyakorlat időtartama attól függ, meddig tudjuk lélegzetünket a víz alatt visszatartani.

A gyenge, vagy beteg szeműek számára elmondok egy módszert, mely roppant egyszerű, ám már nagyapáink idejében is ismert és sokra tartott eljárás volt. Egy maréknyi Luphrasie Orfizinalis (néhol Kamillának is hívják) nevű megszártított növényt keverjünk szemfürdőnk vizébe. Használjuk ezt a fürdőt napjában kétszer, háromszor. Szemeink ezáltal frissé és igen tisztává válnak, látásunk javul.

Nagyon jól bevált eljárás minden gyakorlat elvégzése után néhány percig a távolba tekinteni anélkül, hogy ott valamilyen tárgyat különösebben is fixálnánk. Erősíti a szemet, ajánlatos minden olyan munka, vagy tevékenység után elvégezni, amikor szemünket különösen erősen igénybe vettük.

Visszatérve gyakorlatainkhoz megjegyzem, hogy a középpontos pillantás akkor fejti ki a leginkább hatását, ha minden előkészítés nélkül, váratlanul, teljes hatalmával ér valakit. Éppen ezért, a további tréninghez találunk kell egy olyan helyet, ahol több férfi és nő életnagyságú fényképe, arcképe látható. Ülünk le a képekkel szemben, és középpontos pillantással egyiket a másik után nézzük végig, egy-egy percig terjedően. Ennél a gyakorlatnál az a legfontosabb, hogy az áttérés az egyes képekről a lehető leggyorsabb

TOYS OF ANCIENT GODS



WORLD DANCE
PART I-VIII

EMI-QUINT TOPLISTA:

1. Toys of Ancient Gods:
Vimana

2. Enigma:
Return to Innocence

3. Richard Marx:
Now And Forever

4. Pál Útcai Fiúk:
Szerelemharc II.

5. Pet Shop Boys:
I Wouldn't Normally Do
This Kind of Thing

6. Republic:
Nagy bajban van a
barátom

7. Meat Loaf:
Rock'n Roll Dreams
Come Through

8. Moby Dick:
Babilon

9. Bródy János:
Az utcán

10. Brian May:
Last Horizont

Remélem sikerült meglepetést okoznunk mindenkinek, aki a februári Rúnát a kezébe vette. Bízom abban, hogy a kazettán hallható két dal felkeltette érdeklődésüket.

Most egy kicsit hosszab ismertetővel jelentkezőnk, ahogy a maxi single-t is egy hosszabb album követi márciusban.

A **TOYS OF ANCIENT GODS** egy 1992-ben egyetlen közös cél érdekében létrejött project. Ez a bizonyos cél a világzene-műfaj – **WORLD DANCE** – egy új, egyedi formájának megvalósítása. A zene segítségével próbálja áttekinteni és összefoglalni a teret, azaz a Föld bolygót, valamint a régmúlt korok és a mai állapot között eltelt időt. Erre legalkalmasabb alapegységként egyrészt a népzenet választották, amely egyszerre tudósít zenei hangok földrajzi elhelyezkedéséről, illetve tartalmilag egészen mélyre nyúlik vissza a homályos múltba. A másik alapegység a napjainkban divatos táncritmus, a hip-hop és a house-groove, amely a világ minden táján ismert és a lehető legerősebben kötődik a zeneiség jelenéhez. Az alkotók mindehhez kötőelemként az általuk elfogadott világszemléletet, az elsősorban Erich von Däniken által népszerűsített ún. preasztronautikus elméletet használták fel, amely a zenében nem megvalósítható jövőről is nyilatkozik. Ezáltal próbál a project egy zenei-elméleti, tér-idő gömböt létrehozni úgy, hogy a produkció és ezáltal a koncepciózus háttér is mindenki számára érthető legyen.

A **TOYS OF ANCIENT GODS** első produkciója a **WORLD DANCE Part I-VIII.**, amely elsősorban táncolható tempójú anyagokat gyűjtött össze, bár az album ízelítőt nyújt a majdani **WORLD TALES** illetve a **MESSAGES OF THE PAST** c. antológiákból. A dalok címei általában fejezetek vagy idézetek Däniken könyveiből, míg az alcím az egyébként instrumentális „dalokban” elhangzó prózai szövegrészeket egyikét emeli ki.

A **VIMANA** c. nyitódal az indiai Védák könyvében leírt repülő szerkezetekre utal, amelyekről külön tanulmány is készült *Vimaanika Sastra* címmel. A tanulmányt Kanjilal professzor, a Kalkuttai Egyetem munkatársa készítette. Ebben a dalban indiai, szír, omán, kanadai és mexikói motívumokkal találkozhatunk.

A **TRUTH OF THE LEGENDS** c. felvétel előhangja a **WORLD TALES** c. antológiának, amelyben több ilyen közép illetve lassú tempójú dal található, amely közben legendák és mesék hangzanak el a világ minden tájáról.

A **STONES ARE TALKING** dal címe az ica-i festett kövekre utal, amelyet Däniken többször is említ a preasztronautikai feltételezések bizonyítékaként.

SEARCHING FOR A NEW SCHLIEMANN a negyedik dal címe, amely annak az embernek állít emléket, aki vakon hitt a legendákban rejlő igazságokban és munkája, pénze s hite gyümölcseként előásta a Homérosz által elregélt Tróját. Ez a dal egyben kérés a tehetős vállalkozó-kedvűek felé, támogassák az újabb ezirányú kutatásokat, ahol sokszor csak igen kevés hiányzik a megoldáshoz.

Az **AN ISLAND CALLED NAN-MADOL** c. felvétel a titokzatos, egykoron Nan-Madolnak hívott sziget által próbálja felhívni a figyelmet a többi megmagyarázhatatlan „hagyatékra”, amely épület-rom, szobor vagy sziklarajz formában jelenik meg szerte a Földön.

A **TRAVEL TO KIRIBATI** egy Däniken könyv címe, amelyben egy hosszúra nyúlt utazásának leírását is megtaláljuk. A dal egy ilyen majd' világgörüli utazást szimbolizál, felillantva képeket a különböző tájak zenéjének, táncainak felidézésével.

ALIENWAR

AVAGY A TROCADERÓN MINDENKI HALLHATJA A SIKOLYODAT...

Itt minden részletre ügyelnek.

A 10 milliméteres impulzusfegyver, a tengerészgyalogos őrmester páncélját ékítő MINŐSÍTETT SEGGFEJ felirat, a savmarta falak, a gomolygó gőz – akár az eredetiben. Nehéz elhinni, hogy nem holmi távoli bolygón járunk, s hogy az „idegen pokol” bejáratát alig kétpercnyi sétaút választja el a Picadilly Circus-tól... Mert Londonnak ezen a részén minden megtörténhet, és ebben a labirintusban – két vállalkozó, John Gorman és Gary Gillies jóvoltából – meg is történik.

Ahogy a bámmészakodókból toborzott látogató-csapat a sötétségben várakozik, távoli robbanás reszketeti meg a fémpadlót. Az őrmester arca viaszszárga a szükségvilágítás fénypásmáiban.

– Figyelem emberek! – kezdi rekedten. – A tanulmányi kirándulás elmarad. Xenomorfok szabadultak el az intézmény területén. Ki kell jutnunk innét, amilyen gyorsan csak lehet! A fiúk megpiszkálták a reaktort: tíz, maximum tizenöt percen belül repül az egész kurva kóceráj... Ha a nyomomban maradnak és követik az utasításaimat, talán megússzuk, és elérjük a siklógépet. Ha nem...

Ezt már nem is kellett befejeznie. Mi tizenketten, az elmúlt fél évszázad rágógumikultúrájának gyermekei, kaján vigyorral nyugtázzuk a bejelentést, de lelkünkbe – miért is tagadnánk? – már most belopódzik némi bizonytalanság. Majd, mikor egy perc múltán, mintegy a semmiből fölének tornyosul az első idegen, s sziszegve felénk kap acélkarmaival, különös változáson esünk át. Megmeglapuló, lábujjhegyen futó, lopódzó, harcra kész állatokká leszünk – az ember nem is hinné, mennyit őríz még génjeiben félvad őseiből. A sötétség

körülölel, együtt lüktet súlyosan dobbanó szívünkkel; ha akarjuk, ha nem, iszkolunk, sőt, olykor üvöltünk kell, hisz nyomunkban jár a nyolcadik utasként megismert halál... Egy kanyarulatban őrmesterünk megveti a lábát, tüzel: a folyosón csípős füst kavargó, idegen sikoly visszhangzik, s mi félig süketen, remegő inakkal tódulunk befelé egy „lift” fülkéjébe – ahonnét pillanatokkal később egyik társunkat ragadja el az iszonyat... Az őrmester bömböl, a falon nyílt résbe löki impulzusfegyvere csövét, lő és megint lő: talán abban bízik, hogy megmenetheti a szerencsétlent a „szülés” kínjaitól.

– Tovább! – rikoltja azután. – Mozogjanak már!

Vállt vállnak vetve száguldunk a vészvilágítás sárga fényei közt. Talpunk alatt, a rácszottól alig karnyújtásnyira idegen tojások nyílnak, tátognak, mintha a vérünket szomjaznák... Az állomás számítógépe behézlő konzervhangján a végítéletig hátramaradt másodperceket számolja. Pár lépés választ már csak el a siklóindító ajtajától, amikor hirtelen...

A túlélők végül kijutottak – ne kérdezzék, hogyan. A többi, ahogy mondani szokás, már a papírforma szerint alakult.

A tengerészgyalogos őrmester fellélegez. Frissen szerzett tekintélyét latba vetve a szuvenírboltba tereli a társaságot, ahol – Ripley hadnagy originál hibernálókapszuláján kívül – minden eladó, s pár fontért cserébe még sztázishengerbe zárt arctámadót is kaphat a ziháló (s lassanként ismét emberré váló) látogató. Ahogy kilépünk a Weyland-Yutani emblémájával dekorált kapun, egy pillanatra látjuk még csoportunk „elragadott” tagját: egykedvűen a labirintusba tart megint a gyanútlanok új csoportjában. A kísérő katona – ez alkalommal fekete bőrű, tar fejű óriás – páncélján az ATOMOT NEKIK felirat olvasgató...

Az ALIEN WAR Skóciában, a két ötletgazda szűkebb pátriájában kezdte pályafutását, s 1993 októberében költözött át Londonba. Azok, akik látták az eredetit, esküsznek rá, hogy egyszerűsödött valamelyest, s hogy a régiiben még egy-egy Ragadozóval is összefuthatott az elbóklászott látogató – az élmény azonban kétségtelenül borzongató maradt. A garantáltan eredeti kellékek, speciális effektusok világából megtérve az ember garantáltan más szemmel nézi majd az ismerős filmeket, és talán még a belépő fejében leszurkolt, 1300 forintnak megfelelő fontösszeget sem sajnálja annyira.

G.A.

FILMROVAT

A HOLNAP MOZIJAI

Tom Cruise-rajongók figyelem! A mély harapású sztár **Daniel Day** (*Az utolsó mohikán*) Lewis más irányú elfoglaltsága miatt végül megkapta Lestat szerepét a rég várt Anne Rice-bestseller filmváltozatában, melynek címe: *Interjú egy vámpírral*.

Hát bekövetkezett ez is: **Peter Macdonald** (a *Rambo 3* rendezője) nekilátott, hogy elkészítse a Végtelen történet 3-at. A főszerepben ezúttal **Jason James Richter**, akit idén a *Free Willy* című bálnás moziban láthat majd a hazai közönség.

A *Jurassic Park* átütő sikere megtette a magáét: a sárkánygyíkok ősapja, a Loch Ness-i szörny is visszatér, hogy kaszáljon egy keveset a főszereplésével készült *Shadow Chaser* című filmmel.

S ha már *Jurassic Park*: **Michael Crichton**, a könyv szerzője, akinek szekere mostanság nagyon gurul. Miután a Gyilkos naphól is sikeres mozi készült, **Frank Marshall** (az *Arachnophobia* rendezője) nekilátott, hogy elkészítse *Congo* című, nálunk is megjelent regényének filmváltozatát. A producer a Lucas-Spielberg pároshoz közel álló **Kathleen Kennedy** – így a projekt mögött alighanem őket kell sejtelnünk...

John Carpenter, a *Köd*, a *Menekülés New York-ból*, és más kultuszfilmek rendezője az *Elátkozottak városa* címmel forgat új, borzongató sci-fit. A forgatókönyv alapjául a neves angol szerző, **John** (*A Triffidek napja*) **Wyndham** regénye, a *Midwich-i kukukkfiókák* szolgál.

Újraforgatják az ötvenes évek legkiemelkedőbb amerikai fantasztikus filmjét, a *Tiltott bolygót*. A producerek egyike **Stan** (*A bolygó neve halál*) **Winston**, aki mellékesen az egyik főszereplő, a szuperrobot megalkotását is vállalta. Hogy **Leslie** (*Csupasz pisztoly*) **Nielsen** visszatér-e a hős űrhajóskapitány szerepében, arról egyelőre nem szól a mese.

Stanley Kubrick, a 2001 és más klasszikusok világhírű rendezője is visszatér kedves műfajához az *M1* (*Mesterséges intelligencia*) című filmmel, mely a nem túl távoli jövőben, az üvegház-hatás következményeit nyögő Földön játszódik. A gyártó, a Warner Bros. mindeddig példa nélkül álló számítógépes trükkök alkalmazását ígéri – nem kis merészség részükről, ám ne feledjük: akadtak hitetlenkedők már a 2001 forgatása idején is...



HÍREK



HÍREK

STEVE JACKSON GAMES

Februárban két GURPS kiegészítőt adtak ki: az egyik több száz új varázslatot és két új iskolát tartalmaz („Gate Magic” létsíkok közti utazáshoz, és „Tech Magic”), címe GURPS Grimoire; a másik az oly sikeres GURPS Bestiary 2nd Edition utánnyomása, mely egy 128 oldalas Bestiárium, az egyik legnépszerűbb GURPS kiegészítő.

Az SJG márciusi újdonsága egy vallásokról, istenekről szóló kiegészítő, és a Cyberworld utánnyomása.

FASA

A Shadowrunhoz Németország leírása (Germany Sourcebook) jelent meg az utóbbi időkben, és az Eye Witness című kiegészítő.

Az Earth Downhoz megjelent a harmadik regény, Poisoned Memories címmel, és kiadták a játékhoz tartozó ED Compendiumot is.

TSR

Friss kiadványok:

Ravenloft: Van Richten's Guide to the Created

Forgotten Realms: Cormyr Accessory; Elf Song (A Harper's sorozat nyolcadik része) Dragonlance: Hederick the Theocrat (Villains sorozat negyedik része)

WEST END GAMES

Helyesbítés: előző számunkban tévesen jelent meg a Csillagok Háborúja szerepjáték új kiadványairól szóló információ, ugyanis a Han Solóról kiadott forráskönyv nem azonos a 10-es Galaxy Guide-dal, bár már mindkettő megjelent.

ECLECTIC – AZ ALBUM

Márcis 10-én jelent meg a Boros-Sziksai grafikus páros Eclectic – Az album című régen várt kiadványa. Az úttörő jellegű könyv az elmúlt öt év legsikeresebb címlap-grafikáit tartalmazza.

PREMIER!

Április 1-én (és ez nem tréfa!) sztárvendégekkel találkozhatnak az érdeklődők a Valhalla Páholy Könyvesboltban. Néhány név a meghívottak közül: Vavyan Fable, Lőrinc L. László, Wayne Chapman, Kuczka Péter, Sziksai Gábor, Boros Zoltán, Carpe Diem!

RÚNA
MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

(folytatás a 66. oldalról)

Arra hadd hívjam fel a figyelmed, hogy a KM-nek nincs joga rossz játék miatt Tp-t levonni a Játékos Karakterektől. A legtöbb, amit tehet, hogy egyáltalán nem ad pontot... A méregkeverés és a méregsemelegítés igenis függetleníthető egymástól, mert megtanulhatja az ember mérgek keverését anélkül is, hogy ismerné a szükséges ellenmérgeket, és a semlegesítéshez sem kell pontosan tudni, miként készül a szóbanforgó ártalmas esszencia... A Uwell szó kiejtése „juvell”; bár nem te kérdeztél, de: a Slan az „szlen”, a Jann meg „dzsenn” – akad még néhány hasonló, remélem idővel tisztázódik mind. Ha egy sebesültet Herbáлизмussal, vagy Sebgyógyítással gyógyítanak, állapota nem csak három nap múlva kezd javulni, mint alapesetben, hanem azonnal. Kettőnél többet akkor sem támadhat körönként egy karakter, ha 20-as a gyorsasága, bírja a Kétkézes Harc képzettséget és mindkét kezében tört vagy törkardot forgat. Ha hibás adat szerepel a varázslók példavarázslatainál a fejlécben, nem az a mérvadó, hanem ami a felhasznált mozaikok összeadásával kijön. Abbitacél vért valóban nem „terem” minden városban; meglehetősen nehéz hozzájutni. Vagy csináltatni kell – ehhez előbb szükséges találni egy átkozottul jó kovácsot és meg kell vásárolni a méregdrága abbitot –, vagy le kell rángatni valakiről...! A már emlegetett kiegészítő kötetben töménytelen új Tűzvarázsló varázslatot is közé teszünk majd, ígérem, mindenki rettegni fog a valóban kissé gyengére sikeredett kaszttól.

Csaba! Ez fáj: mi az, hogy a harcművész főkaszt is „tulajdonképpen” harcos főkaszt? Egy frászt! Lehet, hogy meg fogsz döbbsz, de ha már mindenáron kapcsolatokat keresel a kasztok között, tudd meg, a harcművész a varázslóhoz áll a legközelebb. Szellemi tökéletesség és a lelki nemesség keresése.

Legyen ez a végszó!

Nyúl

A KARD TALÁLKOZÓJA

SCI-FI és FANTASY

szerpjáték találkozó

Keszthely, 1994. március 28-tól 30-ig

Szerpjáték bemutatók, előadások, író-olvasó

találkozók, filmvetítés, neves vendégek

Résztvevőknek és előadóknak jelentkezni

levélben a következő címen lehet:

A Hatalom Harcosai Szerpjáték Klub

8360 Keszthely, Kossuth utca 69.

LEVELEZÉS

ELŐZETES

AD&D

Tippek és trükkök

Közismert varázslatok rafinált alkalmazása.

Ereklyék

Nagy hatalmú varázstárgyak ismertetése.

STAR WARS

Fajok, népek, szörnyek

Ahogy George Lucas elképzelte.

Naprendszerek – Bolygóteremtés

Hogyan alkoss saját naprendszereket.

John Williams

A STAR WARS zeneszerzője

STAR WARS kalandmodul

NOVELLÁK

Novellák magyar szerzőktől

Nemes István

Kornya Zsolt

Gáspár András

Mayer Júlia

M.A.G.U.S.

Ynev tájai – Gorvik

Ismertetés és színes térképek az öt tartományra szakadt országról, ahol az emberélet kevesebbet és, mint a méreg, amellyel kioltják.

Új kaszt – Adron-pap

A fény és a varázslás istenének papja, mint Játékos Kaszt.

Ikerharc

Párban alkalmazható harci technikák, összeszokottság, különleges kiképzés.

M.A.G.U.S. kalandmodul – Erioni Nekropolisz

avagy a Kalandozók Városában minden megtörténhet

NJK – Mogorva Chei

Alakját legendák övezik háromszáz esztendeje, milliók példaképe, Ynev kétségtelenül legnépszerűbb királya, mégis máig megmaradt annak, ami mindig is volt: kalandozónak.

Magisztérium

A M.A.G.U.S. alkotói válaszolnak az olvasók kérdéseire.

Bölcsek könyve

Dzsad mágikus munkák: Abdul al Sahred Necrografiája, drágakőmágiával foglalkozó könyvek.

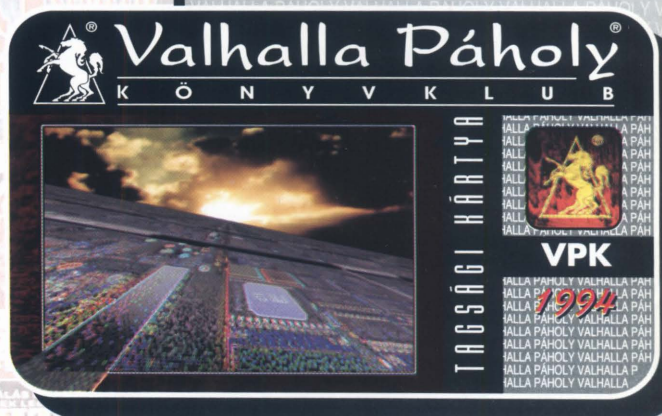




Valhalla Páholy®

K Ö N Y V K L U B

A VP Klub működése amerikai mintát követ – magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi is legyen a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nivós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltsse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépő nyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát. Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM:

IRÁNYÍTÓSZÁM:

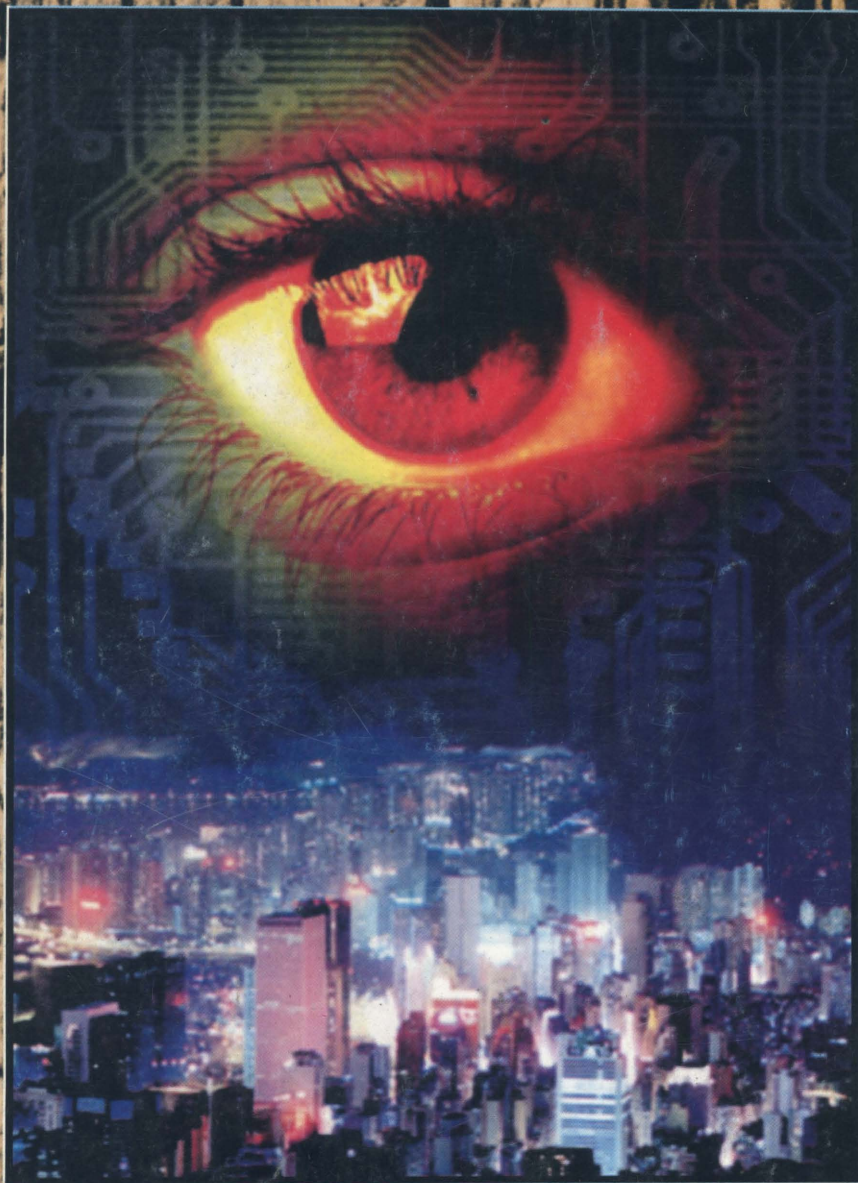
Kérjük nyomtatott nagybetűkkel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kívágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.

MEGNYITOTTA KAPUIT A

Valhalla Páholy®

A BUDAPEST, 1063 SZINYEI MERSE PÁL U. 1-BEN



KÖNYVEK:

- IGAZÁN FRISSEK ÉS ANTIKVÁR PÉLDÁNYOK
- A SCI-FI ÉS FANTASY REGÉNYEK TELJES REPERTOÁRJA

CD-K:

- KÖNNYŰZENE AZ EMI-TŐL
- FILMZENÉK

AMIGA, IBM PC JÁTÉKOK

MAGAZINOK

- RÚNA
- GURU

ANGOL ÉS MAGYAR NYELVŰ

SZEREPJÁTÉKOK



A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB TAGJAI
ÉS A GURU ELŐFIZETŐI 10% KEDVEZMÉNYT
KAPNAK MINDEN VÁSÁRLÁSKOR.

NYITVA:
10⁰⁰ - 19⁰⁰-ig