

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTEK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 3. SZÁM ÁRA: 179 Ft.



AD&D - ARTIFACTOK; TIPPEK, TRÜKKÖK

FANTASY NOVELLÁK

STAR WARS - KALANDMODUL

ŰNEV TÁJAI - ERION

IKERHARC

VILÁGLEÍRÁS - KORONGVILÁG

ELŐBESZÉD

Nohát!

Halál előtti élmény pedig nincs. Én legalábbis nem találkoztam vele, csak a halállal. Akárcsak egy Korongvilág regényben – összefutottunk, paroláztunk, azután továbbállt. Figyelem: nem pergett le előttem eddigi életem, nem volt nagy fényesség, és még csak nem suttoztak megnevezhetetlen rémségek túlvilági titkokat. Fel vagyok háborodva, mert úgy gondolom, ezek közül legalább az egyik kijárt volna. Meg repültem is. Pont mint Superman... No de félre a tréfával; a rövid közlekedési híradás valójában mentegetődzés, merthogy az első számban büszkén fenyegetőztem az Előbeszéd-írással meg a Levelezésvarral és lám, már a második számot sem én követtem el. Még az sincs kizárva, hogy ez sem érdekel senkit – márhogy rajtam kívül – de azért csak leírtam, még ha ez terror is. A továbbiakban pedig maradok, s mindenkinek, aki arról hallott, hogy amnéziás lettem, azt üzenem, hogy nem! Emlékszem például arra is, hogy... de hagyjuk.

Visszatérve a RÚNÁhoz meg a szerepjátékokhoz. Köszönöm mindenkinek azt a végtelen mennyiségű levelet, ami hozzánk érkezett – igazán megédesítette a bezártságomat. S noha időm még maradt volna – abból most több is van, mint elég –, hely nincsen, hogy mindre válaszolni tudjak. Ezért elnézést. Mindet elolvasom (elolvassuk), s tartalmuk, hozzáfűzni valójuk, kritikájuk hol itt, hol ott köszön majd vissza akkor is, ha a Levelezés rovatból netán kimaradnak.

Időközben megjelent a M.A.G.U.S. második, javított kiadása. Erről csak az jut eszembe, hogy sokan félreértették, pedig nem volt könnyű. Arról van (volt) szó ugyanis, hogy az első adag egészen elképesztő hirtelenséggel elfogyott, s a terjesztőkön kívül irgalmatlan mennyiségű olvasó is verte az asztalt, hogy kevés; nem jutott belőle elég; hogy neki nincs, de kéne; meg mire észbekapott elfogyott. Ilyenkor egy kiadó megrendeli az utánnyomást a nyomdától, és kiadja újra, hogy kielégítse a keresletet. Ezt tettük mi is. Ezen kívül meg csupán annyi, hogy az elgépeléseket, nyomdahibákat meg az efféle kis bakikat kijavítottuk – úgy ahogy – a rendelkezésre álló szűkös idő alatt. Ettől lett ez „második, javított” kiadás. A fehér papírt, és az ebből eredő

vékonyágát meg nekem köszönheti: szeretem, ha a polcomon szép könyvek állnak, a M.A.G.U.S. pedig – azt hiszem, igazán érthető okokból – a kedvenc gyermekem, a legkevesebb, amit megérdemel, a fehér papír. Hibák persze maradtak – legnagyobb bosszúságomra –, ám miután az új széria is szinte teljesen elfogyott (most az országban legkevesebb tizenötezer M.A.G.U.S.-tulajdonos van), várható, hogy az év végéig megint megjelentetjük újra. Addig terjed a mótély – remélem, minden RÚNA-olvasó fanatikus elszántsággal terjeszti, egyre újabb és újabb embereket fertőzve meg a szerepjátékkal –, s gyanítom, megint szükség lesz rá. Ha így alakul, istenuccse megint újabb verzió várható, mert az addig összegyűjtött hibákat ismét kijavítjuk. Előbb-utóbb tökéletes lesz. Persze, ahogy említettem már, lesz egy átdolgozott kiadás is, ami a játékrendszerében beállott változásokat tartalmazza, ám azt még sok-sok tesztelésnek és játéknak, olvasói és játékosí észrevételnek kell megelőznie, hisz a végcél nem más, mint a teljes tökéletesség. Hiszem, ha egy ország szerepjátékosai összefognak s minden jó ötletüket összerakják, valami egész kiváló fog születni. Amikor azonban ez megtörténik, s megjelenik a valóban új M.A.G.U.S. – nos ez jól látható, és elteveszthetetlen lesz. Addig a csíszolgatás itt a lap hasábjain folyik tovább. Hajrá!

Novák Csanád
főszerkesztő



**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:

Boros Zoltán

Buttinger „Kismészáros” Gergely

Német Péter (Net)

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatársak:

Kadlinger „Bandi-T” András,

dr. Máyer Júlia

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. Levélágitás Borent Média Bt.

A nyomdai munkálatokat

az Alföldi Nyomda Rt. végezte.

Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 4835.66-22

1994 március.

Ára: 179 Ft.

Előfizethető a szerkesztőség címén, vagy a laphoz
csomagolt megrendelőkarttyán. Kapható a hírlapáru-
soknál, valamint a Sárkányfészek, a Silverland és
a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben.

Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

.Hirdetésfelvétel

VDG Reklám

Tel/fax: 182-0430

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

A címlapon Luis Royo festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

NJK – Mogorva Chei	2
Ynev tájai – Erion, a kalandozók városa	4
Bölcsek könyve	10
Bestiárium – Megszállott	13
Ikerharc	18
Törpék istenei	22
Magisztérium	24
Új kaszt – Adron-pap	26
Világleírás – Korongvilág	30

AD&D

Ereklyék és relikviák	32
Tippek-trükkök varázslatokhoz	36
Szerepjáték Középföldén	40

NOVELLÁK

Raoul Renier: Az örökség	42
Bridget Winters: Holnap	52

STAR WARS

Naprendszerek – Teremts világot	56
Kalandmodul – Szóktetés a Syomantról	60
Csillagok háborúja eszköztára – Kódoló	64
George Lucas szörnye és teremtményei	65
John Williams, a Star Wars zeneszerzője	66

ÉS MEG...

Magia Negra Praktika	70
Ecsetkoptató	72
Rúnák – az Algiz, és a Naudhiz	74
Kís Mészáros	75
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Levelezés	78
Hírek	79



MOGORVA CHEI

C H E I O ' S H E N O N

– Hadd magyarázzam meg...

Egy villanás, egy elfúló sikoly, s a test hangoz koppanással zuhant a földre. Chei megrázta fejét és visszadugta kardját a hüvelyébe. Sonor kissé elfordulva hajolt Gáin felé, és úgy kérdezte:

– Szerinted mit akart mondani?

A törpe hitetlenkedve meredt a holttestre, aztán beletúrt szakállába.

– Szóval erre mondtad, hogy „előbb út, és csak azután kérdez”?

Státusz: Nem Játsható

Kaszt: Harcos/Arel-pap

Szint: 17/12

Faj: Ember (Ilanori)

Jellem: Élet

Vallás: Pyarroni hit – Arel

KÉ: (61) 81, 86, 86, 80

TÉ: (136) 176, 161, 161

VÉ: (170) 210, 195, 195

CÉ: (56) 81

Támadások száma: 4 (2 az Eldírral vagy Niunnal és 2 a Solyomkarommal vagy 4 a Solyomszárnyal)

A zárójelbe írt szám a fegyvertelen érték, a utána következők sorrendben: Eldír, Niun, Solyomkarom és a Kezdeményező Értéknél a Solyomszárny. A Célzó Értéknél a zárójel utáni szám a Solyomszárny.

Életerő-pont: 14

Fájdalomtűrés-pont: 141

Pszí: Pyarroni módszer (Mf)

Pszí alkalmazás szintje: 24

Pszí-pont: 64

Statikus pajzsok

Asztrál: 64

Mentál: 64

Mana-pont: 98

Erő: 20

Állóképesség: 17

Gyorsaság: 21

Ügyesség: 21

Egészség: 17

Szépség: 19

Intelligencia: 17

Akaraterő: 16

Asztrál: 16

Műveltség: 15

Mágiaellenállás:

Amikor az Eldír nála van, a Cheiré irányuló (bármilyen típusú és erősségű) varázslat 50%-ban nem működik.

Asztrál: 85

Mentál: 85

Képzettségek

Fok

Minden fegyverre fegyverhasználat

Mf

8 Nyelvismeret

4,5,3,5,5,2,Mf,Mf,Mf

(toroni, shadoni, kráni, elf, törpe, dzsad, erv, ilanori, közös nyelv)

2 Ősi nyelv ismerete (Aquir, Kyr)

Mf

Képzettségek

Fok

Képzettségek

Fok

Ökölharc

Mf

Fegyverdobás

Mf

Fegyvertörés

Mf

Lefegyverzés

Mf

Kétkézes harc

Mf

Vakharc

Mf

Fegyverismeret

Mf

Hadvezetés

Mf

Írás/olvasás

Af

Vallásismeret

Mf

Heraldika

Mf

Legendaismeret

Mf

Történelemismeret

Mf

Demonológia

Mf

Sebgyógyítás

Mf

és mindazok a képzettségek, amelyek a kasztleírásban szerepelnek.

Fegyverzete:

Eldír (az Észak Lángja) – másfélkezes kard mithrillből kovácsolva, markolatában az Eldír nevű lúdtojás nagyságú sonioni opál, ami a Mágiaellenállást adja. TÉ: 40, VÉ: 40, KÉ: 20, Sebzés: 2k6+12+ erőből +4.

Niun (a Hegy Szilánkja) – egykezes, kétélű csatabárd mithrillből kovácsolva. TÉ: 25, VÉ: 25, KÉ: 25, Sebzés: 1k10+12+ erőből +4.

Solyomkarom – tör mithrillből kovácsolva. TÉ: 25, VÉ: 25, KÉ: 25, Sebzés: 1k6+6+ erőből +4.

Solyomszárny – kahrei típusú, ismétlő nyílpuska (tárkapacitása 4 vessző), mithrillből készítve. CÉ: 25, Táv: 50, KÉ: 19, Sebzés: 1k6+4.

Mithrill sodronying, MGT: 0, SFÉ: 10.

E tárgyak mindegyike mágikus tulajdonságú – Sonnor segítségével tarini törpék és kahrei mesterek készítették.

Ilanor: égbeszóko hegyek övezte, lankás dombokkal, tágas mezőkkel tarkított ország, Észak szabadságszerető népének paradicsoma. Lakói lovasnemzet – kemény, büszke harcosok, akik a természet harmóniájánál, a daloknál és szépasszonyoknál csak a hadi dicső-

séget tartják többre. Szigorú erkölcsiség, hagyománytisztlet jellemzi az ilanori népet, akik nemzetségi, vérségi köteléken alapuló társadalmi rendjüket mind a mai napig megtartották. A nemzetségek élén korlátlan hatalmú törzsfő áll, akit a főnemesek (grófok és bárók) tanácsa választ meg, mikor a sors akaratából megürül a fővezéri trón.

Az egyes főnemesek kisebb-nagyobb családokba szerveződött törzsekben uralkodnak, míg az egymáshoz laza rokoni szálakkal kapcsolódó családtagokon az úgynevezett családfő. E szövénys hierarchiát tovább bonyolítják a különböző klánok és rendek, melyek gyakran kapcsolódnak a törzsi-családi rendhez, de olykor kívülállóként, egészen más társadalmi helyet foglalnak el. Mégis, az első pillantásra átláthatatlannak tűnő hatalmi rendszer kítűnően működik, s talán az egyik legerősebb tartópillére az országnak: Ilanor sikerének és gazdagságának fő titka az összetartás. Épp ezért, a hierarchia áthágása főbűnnek számít, s a büntetés nem marad el, még ha főrangú követi is el.

Fontos e tényeket ismernünk ahhoz, hogy megérthessük Chei O'Shenon – ismertebb nevén Mogorva Chei – életútját s cselekedeteit.

Chei Pyarron szerint 3295-ben született Shenon bárójának második fiaként. Apja a Ko-Shu-Shenon család feje, bátyja pedig e cím várományosa. A fiatal – mélykék szemű, hollószínű hajú – Chei már egészen kis korában kítűnt elképesztő, már-már emberfeletti ügyességével és gyorsaságával. Ugyanakkor nehezen barátkozó, zárkózott gyerek volt, aki csak a közharcosok és szolgánép között érezte jól magát. Az etikettet kívánó, megfontoltságot igénylő udvari lét taszította, s míg ezért a szülei, rokonai és a nemesi udvartartás különncnek tartotta, a vár népe bálványozta. Tizenegy éves korában már kiváló lovas és íjász, vívásban pedig a veteránokkal szemben is megállta helyét. Kérésére apja Erenbe küldte, az akkori idők legjobb híru harcosmestere mellé, aki maga is kalandozó volt. Chei nyolc évet töltött tanítója mellett, s mikor első vérre menő hadi vállalkozásában részt vett, még nem töltötte be a tizenötöt. Közben gyorsasága és ügyessége tovább fejlődött, de mintha az égiek nem elégedtek volna meg adományaikkal, erőssé és szívődöglesztően jóvágásúvá tették. Hallgatag természete megmaradt, ugyanakkor mesterének köszönhetően mély benyomást tett rá Arel istennő kultusza. Tanulóévei alatt többször hazalátogatott, s egy ilyen látogatás alkalmával ismerkedett meg Velina cwa Trinnel, Trin bárójának lányával. A fekete szépség szenvedélyes érzelmeket ébresztett benne, s noha Chei tudta, hogy másodszülötti mivolta nem jogosítja fel e házasságra, mégis efféle terveket szövögetett. Úgy tűnik, érzéseit Velina is viszonozza, sőt, miután Trin bárójának fiúgyermeké született, a családi akadályok is elhárulni látszottak boldogságuk útjából. Chei mindezt tizennyolcadik születésnapján tudta meg, s az otthon töltött két hónap egészen megváltoztatta:

mosolygós, víg kedélyű, tréfára könnyen hajló fiatalemberként tért vissza Erenbe. A sors akaratából azonban következő kalandja messzire sodorja hazájától. A Gro-Ugonba vezetett hadjárat egyik különleges harci egységének tagja lett; a Gro-hegység erdeiben támadtak meg ork és goblin csapatokat. Egyik figyelmetlen társuknak köszönhetően fogságba estek, s közel két évbe telt, míg sikerül megszökniük. Chei megmaradt társaival keresztülvágja magát az egész ork birodalmon.

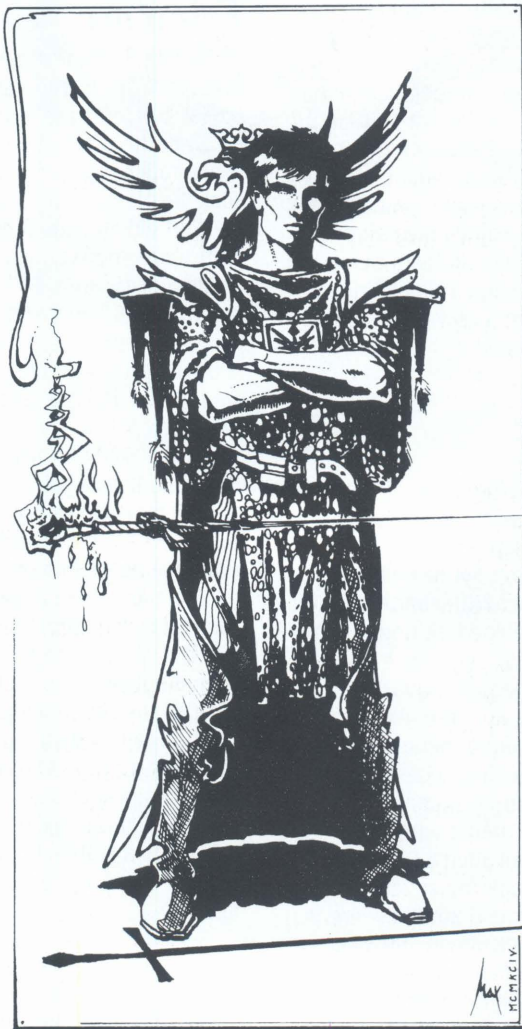
Első útja haza vezet, ahol megdöbbenéssel tapasztalja, hogy néhány hónapja Velina feleségül ment bátyjához. A bárólány öccse, a Trin család reménysége egy éve baleset áldozata lett, s miután a Chei halálhírért költöttek, a két család nem látta akadályát, hogy a két elsőszülött egybekeljen. Chei értetlenségét düh és harag váltja fel. Nem áll szóba senkivel, és életében először napokig részeg. A Shenon család örül hazaérkezésének, s megérti fájdalmát is, ám amikor a sokadik közeledésre mere reagál, apjának türelme elfogy.

A katasztrófa harmadnap következett be: Chei az udvari fővadász házában szállásolta el magát, s ott dühöngött némán – olykor pedig fennhangon. Ide jött érte bátyja és a Shenon család új testőrkapitánya. Előbb meggyőzni próbálták, majd kérelték, végül bátyja sértődötten távozni készült, mikor a testőrkapitány elkövette élete legnagyobb hibáját. Keserű, gúnyos megjegyzést tett a „fiatalúrra”, aki nem elégszik meg semmivel, és konok mint egy rackla. Egy villanás, egy nyögés – s mire bárki felocsúdatott volna a testőrkapitány holtan esett össze. Chei kardja eltört az iszonyú vágástól: a kapitányt lemezvértjén keresztül is majd teljesen kettévágta. Chei O'Shenon azonban nem állt meg a főbenjáró bűnök elkövetésében. Egy lépéssel bátyjánál termett, egyetlen ökölcsapással leterítette és elvette a család ősi kardját, mely a mindenkori elsőszülöttet illeti, megköszönte a fővadászmesternek a vendéglátást és lóra kapott. Negyven évig nem látták Shenonban.

Miután otthonról elmenekült, céltalan kóborlásba kezdett, hol itt, hol ott bukkant fel, apró csetepatékban. Magányosan járt, társat nem tűrt maga mellett. Mosolyogni senki sem látta. Sorsa végül Ediomad határmezsgyéire vetette, ahol egy aquir származékokkal vívott csata közben elfogták. Az aquirók vezére döbbenten bámulta a pusztítást, amit egy szál magában végzett, s nem engedte a helyszínen kivégezni – úgy gondolta Ediomadban áldozzák majd fel. Az áldozat elmaradt, de Chei a fogságban megismerkedett Sonnorral, egy fiatal varázslóval, s együttes erővel megszöktek a barlangvárosból. Elválaszthatatlan barátság szövődött kettejük közt, s ettől fogva együtt kalandoztak. A többi, mint mondani szokás, mára már történelem.

Együtt maradtak, s hamarosan Ynev leghíresebb kalandozópárosává váltak.

(folytatás a 17. oldalon)



ERION

A Kalandozók Városa

I. rész

Itt semmi sem lehetetlen, semmi sem egyszerű – és bármi megtörténhet. Ha Erionba lépsz, biztos lehetsz benne, hogy életed teljességgel megváltozik. A legkevesebb, ha néhány nap múlva valami istentelen helyre tartó, örült csapatban találd magad... Ráadásul szerencsés vagy, ha megismered megbízód valódi kilétét és igazi szándékait. Ez a tudás esetleg az életedet mentheti meg, de nem lesz könnyű megszerezned, hisz munkaadód éppúgy lehet külhoni nemesúr, vagy egyszerű csaló, mint maga a Halál. Erionban a Halálnak ezerféle arca van, s csak arra vár, hogy olyan balekokra bukkanjon, amilyen te vagy...

Történelme

A Kyr Birodalom bukását követő zűrzavaros évszázadokban a káosz hullámverésével egyedül a Godorai Birodalom volt képes dacolni. Alapítói, a nagy háborút túlélő, győztes kyr nemesurak, egy darabig a Birodalom visszaállításának eszméit dédelgették. Azután megelégedtek Godora egységének fenntartásával, végül, négyezer év múltán, elbuktak. Godora területe egyre fogyatkozott az idők során, lakóinak tiszta kyr vére elkeveredett az északról és délről beáramló menekültek, kalandorok vérével. Számptalan dicsőséges csatát vívtak és legalább ugyanannyit veszítettek, míg P.sz. 1024-ben lezajlott ütközet után a város uralkodó hercege határozott: parancsot adott a Godorai Birodalom fővárosának, Erionnak (az egyetlen megmaradt városnak) fallal történő körülvételére. Az említett ütközetet megnyerték ugyan, ám a herceg rádöbbsent, hatalma többé nem elegendő ahhoz, hogy Godora távolabbi, a folytonos háborúk miatt egyre néptelendő területeit megvédelmezze. A volt Godorai Birodalom népei szerteszóródtak vagy Erionba költöztek, s ezzel a város soha nem látott méreteket öltött.

Erion ma

Nemcsak a legősibb – több, mint hat évezredes – ma is álló város, de a világ leghatalmasabb települése is egyben: lakóinak száma meghaladja a tizenkétfélmilliót, ám alkalmanként tizenötmillió ember és egyéb lény is nyüzsgő falai közt. Területe éppoly óriási: közel 1700 négyzetmérföld elővárosaival egyetemben, s fala, mely építésének megkezdése után 1400 évvel érte el mostani nagyságát, 172 mérföld hosszú. E védmű magassága 65-70 méter közt változik, vastagsága pedig helyenként eléri a fél mérföldet is – számptalan üregnek, titkos folyosónak és teremnek szolgál rejtekhelyül. Mivel a fal több, mint egy évezreden keresztül épült, s egykori tervezőinek gyakran már az emléke is feledésbe ment, a járatok és különböző méretű helyiségek legtöbbször teljesen ismeretlen a város mai urai és bölcssei számára. A titokzatos helyek olykor összeköttetésben állnak az Erion alatt húzódó csatornarendszerrel, s ezt ki is használja mindenki, akinek rejtegetni valója van: számptalan titkos társaság, szekta és tolvaj- vagy orgyilkosklán választotta búvóhelyül. Persze az idők során a bűjkáló csoportok egy része kipszult, de csapdáik és egyéb védelmi rendszereik megmaradtak. Tény, hogy majd mindenki hallott már legendákat az Erioni Fal üregeiben található kincsekről, igen kevesen vannak azonban, akik efféle bukkantak, és elő is kerültek onnan. S bizonyos az is, hogy a Falban külön szubkultúrák alakultak ki, melyek veszélyesebbek még a sherali őserdőkénél is.

A kutatók Tharr-szentélyeket, Orwella-templokat találhatnak a Fal üregeiben, másutt tolvajklánok és boszorkányszekták ütöttek tanyát, s mind kegyetlenül védelmezik ottlétük titkát. Ezek azonban csupán a köznapi veszedelmek – mert a balszerencsés kalandor sokkal rosszabbul járhat. A járatokban és termekben olyan tör

zsek is élnek, akik sosem járnak a külvilágban, legfeljebb éjjelente, hogy borzasztó szenvedélyükhöz – az emberevéshez – áldozatokat gyűjtsepek. Meginni másutt élőholtak kóborolnak, sőt, olykor egy-egy démon is felbukkan – ha valaki óvatlanul az ősi korok egy-egy megmaradt szigetére lel, s nem kezeli kellő elővigyázatossággal az ott található különös eszközöket. A démon persze megöli az őt megidéző betolakodókat, ám azután még sokáig bolyong a folyosók labirintusában, míg kijáratra vagy új ellenfélre akad.

A város urai

Erionban herceg uralkodik, aki még most is a Godorai Birodalom hercegének, s a Kyr Birodalom helytartójának vallja magát. Az eltelt hat évezred alatt számtalan dinasztia váltotta egymást; a mostani – a da Vintei dinasztia – nyolc évszázada ad uralkodókat a Kalandozók Városának. A nemesség is igen ősi, a legfiatalabb família is jó három évezredre tudja visszavezetni családfáját. Nem könnyű erioni (godorai) nemességhez jutni. Ez a mostanában ritka háborúkon kívül gaz



dasági okokra vezethető vissza: miután Erionon kívül Godorának – s így az uralkodónak – nincs földbirtoka, így osztani sem tud belőle hűbéreseinek. A nemesség jobb híján jövedelmező kiváltságokat kapott, ezek képezik anyagi jólétük alapját. Ahhoz, hogy valaki véglegesen letelepedhessék a Kalandozók Városában, valamely nemes támogatását kell élveznie. A letelepedési engedélyt természetesen bármikor visszvonhatják, s a polgárok, hogy ez ne történjék meg, évente adót fizetnek (ajándékot adnak) az őket támogató nemesnek. Ugyancsak valamely nemes támogatása szükségeltetik ahhoz, hogy valaki bárminemű üzleti tevékenységet folytasson, ezért a kegyért szintén ajándékokkal kell kedveskedni évente, minél nagyobb az üzlet, annál pompásabb ajándékkal. A herceg a várost kerületekre – mintegy tartományokra – osztotta, s e kerületek (közel nyolcezer kerület van, némelyik nem nagyobb néhány háztömbnyinél) letelepedési és üzletnyitási jogát adományozta egy-egy nemesi családnak. A jog – így a jövedelemforrás – mindig az elsőszülött fiúra száll, a többi gyermek vagyon-talan lesz, ezért ha egy családban több fiúgyermek is születik, az elsőszülötten kívül a többiek bizonyosan valamely egyetemre vagy lovagi rendházba kerülnek. Leánygyermek nem örökölhet: ha nincs fiúutód, a kerület joga visszaszármazik az uralkodóra. A jog nem ruházható át másra, hozományul sem adható, ezzel akadályozzák meg a családok túlzott anyagi megerősödését. A hercegi família a kapupénzeket és a teljes kikötőt fenntartotta magának, valamint a Palotanegyed egészét. Minden nemesi család saját kis hadsereggel rendelkezik, s feladata, hogy kerületében a törvényeket betartassa. Ezek a törvények igen különlegesnek tűnhetnek egy külhoni számára.

Miután Erion a kalandozók fogadására és ellátására rendezkedett be, a törvények döntő többsége nem vonatkozik rájuk, ezzel is hangsúlyozva lehetőségeiket. A város nem állandó lakói és látogatói egymás közt bármit tehetnek, az őrég nem lép közbe. Csak olyankor tesznek bármit, ha erioni polgárok, netán a város kárára történik bűncselekmény. Persze ennek megítélése is kerületenként változik. A kerület nemesurának hűsbavágó anyagi érdeke, hogy lakói békében éljenek, üzletei zavartalanul virágozzanak – ám ezt nem mindegyik nemesi őrég tudja szavatolni. Az előkelőbb negyedekben (ezek közé tartozik a Palotanegyed, a Kereskedőnegyed és a Szórakozónegyed), ahol magasak az adók, így több pénz fordít-

ható a nemesi őrésekre, a közbiztonság jobb, mert a kerületek urai ex-kalandozókból és veterán zsoldosokból szervezik csapatukat, akik a ma rendbontó kalandozóival is képesek felvenni a harcot. A leghíresebb persze a hercegi őrég, mely drága pénzen fogadott külhoni fejedelmekből és veterán gladiátorokból áll. Ezzel szemben a szegényebb negyedekben a bűnözést semmi sem állíthatja meg. A kalandozó egész piacokat kifosztathat és háztömböket kírthat, ha kellően erősnek mutatja magát, mert a kerület ura valószínűleg jobban félti saját őrégét, mint az ott lakókat, s miután egy-egy család vagy üzlet csak igen kis jövedelmet hoz a kincstárba, a veszteség sem számottevő. Persze ebben az is közrejátszik, hogy a szegényebb negyedekben mindig akad betelepíteni vágyó, aki a minimális adóterhet választja inkább a biztonság helyett.

Más törvények vonatkoznak a helybéliekre. A város urai igen szigorúan büntetik a csalást, a gyilkosságot és a lopást. Más kérdés, hogy a tolvajklánokkal nem igazán tudnak mit kezdeni, így azután egyes kerületek urai megegyeznek egy-egy klán vezetőjével, adót fizetnek a klánnak, s ha azoknak mégis törvény előtt kellene felelniük, befolyásukat is latba vetik az érdekükben. Ezért cserébe a klánok nem működnek a kerületben, sőt, a szabadúszó tolvajok ellen is fellépnek. A kevésbé szerencsés kerületek nem élveznek efféle védelmet a klánoktól, s az őrég a tolvajok felkutatására nem is igen képes. Olyankor viszont, ha egy besúgó útján megtudják a klán székhelyét, egész kis hadsereget küldenek: a kerület ura inkább drága pénzen bérel kalandozókat és zsoldosokat – hisz ez egyszeri kiadás csupán –, sem hogy megtorlatlanul hagyja a túlságosan szemtelen bűntetteket. A klánok tehát jól meggondolják, hogy meddig merészkedjenek.

Erionban minden kapható!

A város nyolc nagy negyedből áll. Ezekben igen eltérő gazdasági viszonyokat találhatunk. Az árak is igen változatosak, ám általánosságban leszögezhetjük: Erion az egyik legdrágább város egész Yneven. Ha az utazó tudja, mit, s hol keressen, persze jól is járhat, ha azonban nem ismeri a viszonyokat, egész vagyont költhet semmiért. Mondják, ami nem kapható Erionban, az nem is létezik, s ugyanez áll a szolgáltatásokra. Bérgyilkost, bőlcsét, állandó vagy alkalmi szeretőt éppúgy találhat magának bárki, mint

alkimistát, asztrológust, né-
tán bérvarázslót – csak épp
tudni kell, hogy hol keresse az
illetőt.

A Palotanegyed

Erion legelegánsabb negyede; mindössze
százkilenc kerületből áll. Külön fal veszi
körül, s gyakran hívják Belső Városnak is. Itt
lakik az uralkodósaladón kívül a nemesség
kilencven százaléka, de szinte minden na-
gyobb rend is saját palotát tart fenn ma-
gának benne. A hercegi kastély kisebb
fajta erődítmény, ám a történelem folyamán
még senki nem merészelte próbára tenni,
mennyire bevehetetlen. Jobbról a Főnixek
Parkja határolja, balról a Godorai Elvészett
Függőkert. A Főnixek Parkja Ynev egyik cso-
dájának számít különös növényzetével, melyek
közül némelyik nem is erről az Anyagi Síkról szá-
mazik. Nevét arról a hat különféle főnixről kapta,
melyeket kétezer évvel ezelőtt Ediomad főhierar-
chája adományozott a város akkori heregének,
békülékenysége jeléül. A park nyilvános, ám a
belépti díj igen borsos: 120 arany személyenként,
s a látogatókat órség kíséri végig. A Godorai Elve-
szett Függőkert ezzel szemben zárva van a látoga-
tók előtt – igaz, a város urai sem dicsekedhetnek
azzal, hogy be tudnának jutni oda. A Függőkertet
négy méter magas bronzkerítés veszi körül, ám
nem ez akadályozza meg a behatolást. Odabent
hatalmas, alabástromból épített piramis emelkedik,
ez rejti a tulajdonképpeni Függőkertet. Bejáratát
mágia védi, melyet eddig még semmilyen módon
nem tudtak megtörni – noha pénzt és befolyást
nem kímélve több herceg is megpróbálkozott vele,
a bent rejlő tudás és kincs megszerzésének hiú
reményében.

A Főnixek Parkja mellett található a Hercegi
Könyvtár, melynek gyűjteménye a maga nemében
egyedülállónak számít, különösen a történelmi
munkák tekintetében. Ugyancsak említésre méltó,
s azonnal szemet szúr Darton rendháza, egy közel
hetven méter magas, ötven méter átmérőjű torony,
mely az egyik legújabb épület errefelé: Airun al
Marem és Alex con Arvioni építették P. sz. 3687-
ben. Falai közt száznál is több dartonita lovag
tanyázik állandóan. Olykor a hercegnek tesznek
kisebb szívességeket. Mondják, nem véletlenül
választotta a két nagymester ezt a helyet, hisz
éppen szemben áll a Krad lovagrend székházai-
val, és a Dreina rendházzal. Mióta Pyarron
renegátnak minősítette Airun és Alex rendjét,
az ellenségeskedés állandó – igaz, ez nem
csatákban, inkább kellemetlenkedésekben

és diplomáciai intrikákban
nyilvánul meg. A torony a dar-
toniták diadalát is jelképezi, amit
Pyarron felett arattak az erioni diplo-
mácia harcmezéjén.

Nem messze a Palotanegyed kapujá-
tól áll az Inkvizítorok Szövetségének székhá-
za – tíz emelet magas, gránitból emelt
épület. Kapuját abbtacélból kovácsolták –
úgy lehet, bevehetetlenebb erődítmény még
a hercegi palotánál is. Azt tartják, a főkapun
kívül számtalan kisebb, fítkos bejárata
létezik – itt közlekednek a Szövetség
ügynökei, hogy megőrizhessék inkogni-
tójukat. A székházon belül lakószintek,
tárgyalótermek és pihenőszobák váltakoz-
nak, a pincében pedig olyan börtönök,
melyet rettegetve emlegetnek a kontinens ső-
tétlelkű lakói. Az Inkvizítorok Szövetsége nagy
megbecsülésnek örvend Erionban, s lovagjainak,
inkvizítorinak bőven akad munkájuk: ha egy Tharr-
szentélyt kifüstölnek, a Háromfejű szolgálai azonnal
másik kettőt építenek helyette.

Egyedül itt, a Palotanegyedben uralkodik béke
és nyugalom, a város többi részétől eltérően nincs
állandó nyüzsgés, ordítózás. Az utcák tiszták,
gránitkövezetüket állandóan javítják, ha valahol
megsérülnek, parkjai rendezettek és művészi
ízlésről tesznek tanúbizonyságot – ha nem is oly
előkelőek, mint Erigovéi. Fogadót mindazonáltal
nem találni: ide külhoni csak akkor jár, ha az itt
lakóktól meghívást kap, s bizony az is előfordulhat,
hogy az egyszerű érdeklődőt, ha nem tűnik kellő-
képp nemesnek, vagy nem viselkedik megfelelően,
az órség egyszerűen kitessékeli.

A Szórakozónegyed

A város északi kapju mellett terül el, s nagyobb-
részt gazdagabb külhoniak igényeinek kielégítését
szolgálja. Számtalan Ellana szentély – azaz kup-
leráj –, fürdő, játékbarlang, színház, néhány park,
és a Rivini Aréna várja itt az érdeklődőket. A leg-
híresebb látványosság persze a Critai Táblát rejtő
üvegpavilon, mely környékére több tucat fogadó-
iroda települt.

A Critai Tábla a P.sz.-i II. évezred végén került
Erionba. Hogy miképpen, senki sem tudja,
ahogyan az is titok, kik és miért állították éppen
oda. A Tábla 109 alabástrom és 109 smaragd
mezőből áll, a közepén (a Kezdőkörnek nevezett)
20 hüvelyk átmérőjű rubinlappal, melybe kyr
írásjelekkel vészték: CRITAI. A Táblán 31 zafír
és 31 alexandrit figura foglal helyet. A tábla
és a figurák önmagukban is hatalmas értéket
képviselnek, így érthető, hogy közel egy

évszázadnak kellett eltelnie ahhoz, hogy Erion lakói meg a messze földről ideseregülő kalandozók és kalandorok belássák: nincs módjuk e kincsekhez hozzájutni. Pedig a Táblát senki sem védte, s csak igen gyenge mágiát sugároz. Egyszerűen nem lehet elmozdítani a helyéről, sőt még a figurákat sem. Próbálták mágiával – még Doranból is érkeztek mágusok –, erővel; Erion akkori uralkodóhercege előbb lovakkal próbálta elvonatni, később oriasokat hozatott a messzi Északról, ám a próbálkozások rendre kudarcba fulladtak. Száztíz év múltán a felsült herceg unokája üvegpavilont építtetett a tábla köré. Ezt azóta többször lerombolták a kincs megszerzésére törekvők, ám a városbeliek hagyománytiszteltéből mindig újat emelnek a helyére. A táblán az első nap óta folyik a játszma: minden délelőtt egy zafir és egy alexandrit figura, némely napokon több is. A játék ismeretlen szabályok szerint folyik, s immárom kétezer éve nem szakadt vége. Számtalan tudós és bölcs próbálkozott a játék megértésével, a szabályok megfejtésével, ám csak elméletek születtek, hogy azután egy-egy újabb – ki nem számított – lépés alkalmával megdőljene. A leghíresebb elmélet sem tartotta magát tovább tíz hónapnál. Ekkor kezdtek fogadásokat kötni a következő lépésre. Ez idővel a legfelkapottabb szerencsejátékká vált: hatalmas pénzeket lehetett nyerni, ha a fogadó eltalálta a következő lépést, bár ez felettébb ritkán fordult elő. Az erre szakosodott fogadóhelyek mostanra elszaporodtak, a tétek (így a nyeremények is) változó összegűek, egy-maréknyi réztől több száz aranyig terjedhetnek; Erionban bárki erszényéhez mérten kísértheti szerencséjét!

A Rivini Arénában a hagyományos módon lehet fogadni. Nem múlik el hét hatalmas gladiátorviadatok nélkül, ezek legtöbbször messzi földről özönölnék az érdeklődők. A viadoktat általában absziszti vagy toroni szabályok szerint rendezik, de előfordulnak dzsad típusú viadoktat is. Az Aréna óriási: félmillió nézőt képes befogadni, mégis, ha igazi hírességek érkeznek, sokan nem jutnak belépésre jogosító (mindig az alkalomra készülő) agyagkorongokhoz. E belépőjegyek ára igen változatos: a közönséges ülőhelyekért 2 rezet kell fizetni, a gazdagabbaknak fentartott, napernyővel és párnázott székekkel ellátott luxushelyekért egy egész aranyat is elkérnek. Külön részt foglalnak el a lelátón Játékmesterek céhének helyiségei.

A színházakban számos iskola követőinek művészetében gyönyörködhetnek az érde-

klődők. Az északi kultúrán nevelkedettek ízléséhez a kyr eredetű látványszínház áll a legközelebb. Az efféle előadások rendszerint az Ötöd- és Hatodikor történetének drámai epizódjait dolgozzák fel, több tucat szereplőt, több száz statisztát és hihetetlenül bonyolult technikát mozgatva meg. A Tündök árnyékában című darabban (mely a legendás hős, Lan-Ro Ryen memoárjain alapszik) a színpadon több ízben csataterre változtatják, s mágiában jártas bárdok segítségével még Anuria sárkánylovassait is megjelenítik. A pyarroni hagyománynak megfelelő karakterszínház néhány, esetenként csak egy szereplővel dolgozik; maguk a darabok voltaképp moráltársjátékok, s csak laza szálakkal kötődnek a köznapok világhoz. Az egyes nézeteket, politikai vélekedéseket, erényeket vagy bűnöket megtestesítő allegóriák tág mozgásteret biztosítanak a színészeknek, akik közt nem egy korszakos művész akad. Teljesítményüket csak a filozófia, a „magas” irodalom rejtelmeiben jártas nézők képesek értékelni – ám Erionban belőlük is megfordul épp elegendő. A dzsad színház alapjában véve mozgásszínház, szereplői nem csupán prózai színészek és énekesek, táncosok is kitűnőek; a darabok témaválasztása és hangszerelése a divathoz igazodik, ezért a Kalandozók Városán kívül, Ynev bármely táján nagy érdeklődésre tarthat számot. A niarei színjátszás Erionig eljutott képviselői misztériumjátékokat adnak elő, a társulatok tagjait azonban gyakorta csábítják át más csoportokhoz; a dzsad színházak a kivételes adottságú táncosokat, az északi iskolák a mágia titkaiban jártas szertartásmestereket fogadják legszívesebben saját soraikban.

A műsoros szórakozóhelyek ugyanilyen sokféleképpen lehetnek, s nem feltétlenül a legdrágább helyeken részeltetik a legtöbb örömben az érdeklődőt... Az italmérések zöme kész teret adni a betérőket szórakoztató kóbor művészeknek: megszorult bárdoknak, zsonglőröknek, „pártfogó” nélkül maradt énekes- és táncosnőknek, szemfényvesztőknek. Egyes fogadók a századok során szép hírnévre tettek szert neves fellépőik révén, akik sorsuk jobbra fordultával rendszerint itt nyitattak maguknak állandó lakosztályt. Torozon híres tavernájának megbecsült vendége volt többek közt Sian Ten-Not, a niarei törtáncosnő, akinek művészetét a kontinens legendás dalnoka, Iriogo Orel is megénekelte.

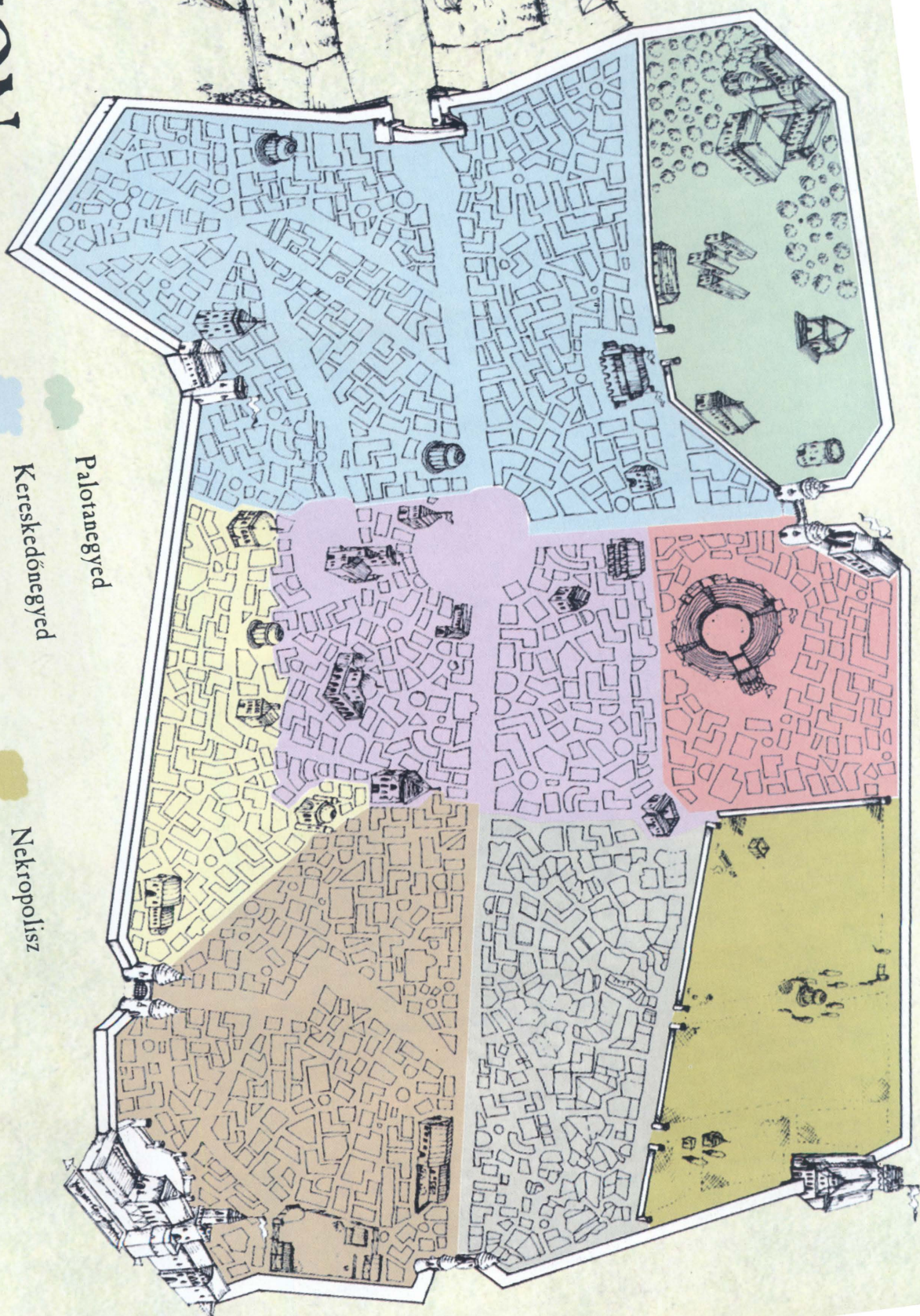
(folytatása következik)

Novák Csanád

É

ERION TÉRKÉPE

3693-ban



Palotanegyed

Kereskedőnegyed

Fogadónegyed

Szórakozónegyed

Örömtanya

Nekropolisz

Szegénynegyed

Utazónegyed

Bölcsek Könyve

Abemutatott könyvek ez alkalommal nem téma szerint kerültek csoportosításra – hiszen témájuk és fajsúlyuk igencsak különbözik. Egy azonban közös bennük: mindegyik dzsad író tollából származik.

Ynev különböző tájain igen eltérően ítélik meg a dzsadokat. A Gályák Tengerségen élők népek legtöbbje lenézi és megveti őket. A gorkiák szinte kivétel nélkül alsóbbrendűnek tartják a dzsadokat, akik legfeljebb rabszolgaként válhatnak a kiemelkedettek hasznára.

A helyzet a valóságban egészen más. A dzsadoknak is, mint minden más népnek, megvannak a maguk tudásai, bölcsei, akik nem egy területen alkottak maradandót, néha messze túlszárnyalva tudóstársaikat.

Az alábbiakban ezekből a munkákból ismertetünk egy csokorravalót, a teljesség igénye nélkül.

Talán minden idők egyik legnagyobb tudósa – nemcsak a dzsadok között, de bátran állíthatjuk, egész Yneven – Abdul al-Sahred volt, a nekromanta. Tanulmányozta minden addig élt varázsló és mágus értekezéseit, és maga is jelentős kutatásokat folytatott, míg végül megírta élete főművét, a Necrografiát. E munkát azóta is minden varázslóiskola a túlvilági teremtményekkel foglalkozó irodalom alapművének tekinti. Akárhol is tanuljon az adepts – Doranban, Pyarronban vagy a számtalan kisebb iskola valamelyikében – al-Sahred műve nélkül nem válik belőle igazi varázsló. Elvetésével ma már sehol sem oktatnak nekromantikát.

A könyv több fejezetre tagolódik. Elsőben is egy általános összefoglalás, ismertető olvasható a túlvilágról és teremtményeiről. Itt jegyezném meg, hogy al-Sahred mindenütt a „túlvilág” kifejezést használja, ám ezt maga sem definiálja pontosan. Akkor járunk a legközelebb az igazsághoz, ha feltételezzük, hogy ezzel az összefoglaló névvel illeti egyrészt a démoni síkokat, másrészt pedig egy megfoghatatlan, valójában nem létező világot, ahová a holtak térnek meg. Minthogy a Necrografia elsősorban élőholtakkal foglalkozik, amelyek a Mentális, az Asztrális valamint az Elsődleges Anyagi Síkon vannak jelen, ebből látható, hogy a tudós a „túlvilág teremtményei” ki-

fejezéssel inkább jellemzőikre, semmint származási helyükre utal.

Az általános rész után részletes leírást ad a lélekről, az anyagi, a mentális és az asztrális testről, taglalja az Élet princípiumát, kapcsolatát a lélekkel és a testtel, valamint szót ejt a lélekvándorlásról is.

A következő fejezet az azóta egyetemesen elfogadott osztályozás, amelyben a tudós tizenegy osztályba és négy csoportba sorolja a túlvilág teremtményeit, tulajdonságaik és megidézésük nehézsége alapján. Az osztályozás után ismerteti a megidézés körülményeit is: pontos pentagramma rajzokat közöl, leírja a mágikus gyertya készítésének módozatait, és az idéző litániákat.

Az utolsó fejezetben ismerteti az egyes teremtmények tulajdonságait és képességeit, majd hosszú felsorolást ad az ismert élőholtakról, kísértetekről és démonokról, nevükkel együtt. Mindezek felül számos közbevetés, utalás és máig megfejtetlen szöveg, jóslat lelhető fel a könyvben.

A varázslók tanulmányaik során az utolsó fejezet kivételével majdnem mindent elsajátítanak és gyakorolnak, bár különböző iskolákban különböző alaposan. Az utolsó fejezetből mindössze néhány adatot tanulnak meg – elegendőt ahhoz, hogy az 1. TSz-ű tudásnak megfeleljenek. Azaz, egy varázsló 1. TSz-en minden necrografiai osztályból egy vagy két élőholt, kísértet és démon nevét, tulajdonságait és megidézési formuláját ismeri. Az a varázsló, akit többben érdekelnek a túlvilági tanok, később, minden szintlépésnél tanulmányozhatja a további lejegyzett teremtményeket, minden TSz-en legfeljebb négy újat. Többet egyszerre nem képes megérteni, hisz' nem elég átolvasni, a formulát a legapróbb részletig ismerni kell. Hogy pontosan mely teremtményeket képes a varázsló megidézni, arról a KM jogosult dönten.

A Necrografiából minden varázslóiskolában találunk legkevesebb egy példányt, de a nagyobb könyvtárak és néha magányos varázslók is őriznek egy-egy másolatot.

A másik jelentős dzsad mágus és alkímista, aki maradandót alkotott a mágikus tanok terén, Ibn al Beithar volt, a drágakőmágia szülőatyja. Összefoglaló művében,



az Al Ahmada Benina-ban, a Drágakövek varázsában egy élet megfigyeléseit, tapasztalatait írja le. Az összes ismert drága- és féldrágakő tulajdonságát ismerteti, taglalja mágikus tulajdonságait. Al Beithar előtt drágakőmágiát jószerével csak tapasztalati úton űztek. Tudták, hogy a különböző köveknek mágikus hatásai vannak, de nem ismerték pontosan a bennük rejlő igazi lehetőségeket. A kyrek és a gondoniak valószínűleg ennél jóval többet tudtak, de az ismeretek az évszázadok alatt megkoptak. A bölcs dzsád alkímista az ismert, drágakőmágiával működő varáztárgyak alapján folytatta kutatásait, és az ősoktól függetlenül szinte ugyanarra az eredményre jutott. Hasonlóan al Sahred felbecsülhetetlen értékű művéhez, a Drágakövek varázsát is Ynev-szerte forgatják az adeptusok. Enélkül a Drágakőmágia Képzettséget elsajátítani szinte lehetetlen; alapfokon talán még egy gyakorlott mester segítségével megoldható, de a mesterfokhoz pótolhatatlan. A drágakőmágusok mind őriznek egy-egy példányt al Beithar örökbecsű művéből.

A dzsádok persze nem csak komoly tanokkal foglalkoznak, a széptevés legalább annyira közel áll hozzájuk. Bár sokan barbároknak tartják őket, náluk fejlődött ki Ynev egyik legmagasabb szintű szexuális kultúrája. Persze, aki a dzsádok közül csak a martalócokat ismerte meg, joggal kételkedik e kijelentés igazában... Csakhogy élnek ott módosabb, kultúrált emberek is, akik megengedhetik maguknak, hogy háremet tartsanak két, három vagy akár több feleséggel. Feleségeiket ugyan látszólag állati sorban tartják, hiszen az asszonyoknak szinte lélegeznie sem szabad ura engedélye nélkül, tulajdona pedig legfeljebb annyi lehet, mint egy padlóvázának. Ám mindezek ellenére kevés „civilizált” és „kiemelkedett” férfi felesége részesül annyi kedvességben, szeretetben és gyönyörben, mint egy dzsád háremhölgy.

Mint az a fentiekből is kiviláglik, a dzsádok sokat törődnek érzelmi és nemi életükkel. Nemesi családból származó férfiember nem engedheti meg magának e téren a tájékozatlanságot. E célt szolgálja Mohamed el Nezafi könnyed hangvételi műve, a Legszebb Rózsa. Segítségével az előkelő dzsádok szinte kivétel nélkül jártasak a Szexuális kultúra Képzettségben, általában alapfo-

kon, de néhányan közülük mesterfokon is. A nőkkel más a helyzet. A lányok legtöbbje születésétől fogva a háremben nevelkedik anyja oldalán, így mire férjhez megy, gyakorlatilag mindenre kitanították már – persze csak elméletben.

El Nezafi könyvéből sajnos keveset találni Ynev-szerte, még a könyvtárak közül is csak a nagyobbak mondhatják el magukról, hogy birtokukban van egy másolat. Nem így a dzsádoknál, ahol szinte minden tehetősebb családban található egy példány. Ha egy Játékos Karakter el akarja sajátítani a Szexuális kultúra Képzettség alapfokát, e könyv segítségével megteheti – akár tanító-mester nélkül is. Gyakorlásra persze így is szükség van. Ha egy alapfokon már képzett karakter óhajt a könyvből tanulni, s tudását mesterfokra emelni, úgy szüksége van egy mester útmutatásaira, de ez lényegesen kevesebb idejét veszi igénybe, és mindössze 25 Kp-jába kerül.

A dzsádok tán legnagyobb tudósa és polihisztorja a filozófus nagyvezír, al Kindi volt. Számtalan könyvet írt a legkülönbözőbb témákról, a filozófiától kezdve a politikan át egészen a hadvezetésig. Műveiből egy képzetlen Karakter is rengeteget tanulhat, de mint-hogy könyvei magas színvonalúak és nehezen emészthetők, igazi hasznuk azok számára nyilvánul meg, akik már jártasak az adott tudományban, s tudásukat tovább óhajtják fejleszteni. A Játékos Karakterek szempontjából ez azt jelenti, hogy aki az alábbi tudományok egyikének mesterfokát óhajtja elsajátítani, a könyv segítségével megteheti mester nélkül is; vagy ha van mestere, két Képzettség-ponttal kevesebbet kell áldoznia. A tudományok, melyekben al Kindi maradandót alkotott, a következők: Hadvezetés, Legendaismeret, Vallásismeret, Filozófia (utóbbi három a dzsád mitológia kerekein belül). Műveihez bármelyik dzsád könyvtárban hozzáférhet az érdeklődő.

Jelentőséggel bír még al Bamashar műve a mágikus tanokról. Ez a könyv El Sobira tudásvágytól égő emíriének íródott, a P.sz. harmadik évezred közepe táján. Minthogy az emír a mágia-ban teljességgel járattan volt, udvari varázslója úgy írta le könyvében a világegyetemet átitató energiák tanát, hogy az kezdő számára is érthető le-

gyen. Természetesen, mivel a könyv lehetőségei korlátozottak, csak a leg-alapvetőbb dolgok kerülhettek bele. Egy varázsló számára nem bír értékkel, azonban bármely más kaszt képviselője elsajátíthatja belőle a Mágiahasználat Képzettséget, feltéve, hogy elegendő időt és Képzettség-pontot áldoz rá. Előnye, hogy varázslásban jártas mester útmutatásai nélkül is megtanulható belőle a mozaikmágia alapja, hátránya viszont az időigényesség, mivel egy mester segítő magyarázatai nélkül hozzátétlenül kétszer annyi ideig tart mind-ezt megtanulni.

Kusta ibn Beda a mechanika területén ért el eredményeket. Az utókor három könyvét tartotta érdemesnek megőrizni. Ezek valóban remek munkák, sokat segítenek az olyan karakternek, aki valamely mechanikával kapcsolatos tudományban vagy szakmában óhajt alaposabban elmélyedni. Így aki az építéset, az ácsmesterséget, a hajóépítő szakma, vagy hasonló Képzettség mestere óhajt lenni, és tanulmányozza ibn Beda életművét, annak három Képzettség-ponttal kevesebbe kerül az említett tudományok mesterfokának elsajátítása, mivel nem csak tapasztalatból képes építeni, hanem tud előre tervezni.

Említést érdemel még Khálid ibn Jazid alkímiáról, valamint Jufusz al Razi orvoslásról szóló értekezése. Ezek segítségével a Karakterek az Alkímia illetve a Sebgyógyítás Képzettségében tehetnek szert jártasságra. Tehetik ezt mester nélkül is, pusztán a könyvre támaszkodva, de egy mester segítségével 2 Kp-tal kevesebbe kerül számukra az alapfok elsajátítása. Al Razi műve az orvoslás mesterfokával nem foglalkozik. Az alkímia mesterfokát azonban mindenhol könyvek segítségével tanítják, így ibn Jazid könyvéből is elsajátítható, feltéve, hogy megfelelő mester segíti a tanulót.

A fentiekben kívül persze számos dzsád mű született az évszázadok során. Költemények, regények, tudományos munkák egész sora várja az érdeklődőket. Egyetlen probléma merülhet csak fel a tudást szomjazó Karakterek számára: a fenti néhány, igen híres műtől eltekintve a dzsád irodalom legszebb gyöngyszemei szinte kizárólag csak dzsád nyelven hozzáférhetőek...

Kuvik



SZEREPIÁTÉK SZAKÜZLET



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 MÁR
SZEREPIÁTÉKOK,
KOCKÁK,
KOCKATARTÓK,
KARAKTERLAPOK,
POSZTEREK,
MŰVÉSZETI ALBUMOK,
ÓLOMFIGURÁK,
NAPTÁRAK,
MAGAZINOK,
MAGYAR, ÉS ANGOL
NYELVŰ SZEREPIÁTÉKOK
SZÉLES VÁLASZTÉKBAN
VÁRJÁK A SZEREPIÁTÉK
RAJONGÓIT.

1052 BUDAPEST

V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3.

TEL.: 1178-500



BESTIÁRIUM

MEGSZÁLLOTT

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K-E

Sebesség: Változó (SZ)

Támadó Érték: lásd a leírásban

Védő Érték: lásd a leírásban

Kezdeményező Érték: lásd a leírásban

Célzó Érték: lásd a leírásban

Sebzés: használt fegyver szerint

Támadás/kör: használt fegyver szerint

Életerő-pontok: lásd a leírásban

Fájdalomtűrés-pontok: lásd a leírásban

Asztrál ME: lásd a leírásban (speciális)

Mentál ME: 12 (speciális)

Méregellenállás: lásd a leírásban

Pszí: lásd a leírásban

Intelligencia: alacsony-kimagasló

Max. Mp: lásd a leírásban

Jellem: változó

Tapasztalati pont: változó

A megszállott olyan lény, mely valamikor a magáévá tett egy elképzelést, világnézetet vagy célt, és azóta csökönyösen, rendíthetetlenül kitart mellette. Persze, sok olyan ember van, akiről ez elmondható, ám a megszállott ragaszkodása a szokásosnál mérhetetlenül erősebb. Nála a vágy tárgya – az egyszerűség kedvéért nevezzük a továbbiakban célnak – minden más természetes szükségleténél fontosabb: képes napokon keresztül étlen-szomjan vándorolni, ha úgy érzi, hogy ezáltal közelebb kerülhet hozzá. Egyfajta örületről beszélhetünk tehát.

A cél eredetileg lehetett valami ésszerű, elfogadható dolog, de meglehet, hogy olyan szenvedélyről van szó, amely már kezdetben is irracionális volt; csak érzelmeken keresztül felfogható és elfogadható – netán még úgy sem (lásd a jellemző megszállottak ismertetését).

A megszállott – bár testi és lelki jellemzői akár erre is engedhetnének következtetni – nem élőhalott. Olyan, embernek már nemigen nevezhető élőlény, aki gondolat- és érzélemvilágát egy bizonyos törekvés köré koncentrált, s tudatalatti, mentális képességei segítségével testét is ennek érdekében módosította. Ezeket a lényeket tulajdonság-értékeik szempontjából úgy érdemes kezelni, mintha NJK-k volnának; ezért nincsenek fent meghatározva harci és mágikus tulajdonságaik. Nem létezik két egyforma megszállott, sőt, hasonlóságokat is csak elvétve találhatunk közöttük. Mégis van néhány dolog, amiben mindnyájan megegyeznek:



• Minden megszállott akarateréje, ha választott céljáról van szó, 22-nek (tehát emberfelettinek) tekinthető. Ebből is kitűnik, hogy a szerencsétleneket gyakorlatilag lehetetlen meggyőzni afelől, hogy hagyjanak fel értelmetlen sóvárgásukkal.

• A megszállottak intelligenciája ezzel szemben – hacsak céljuk nincs kapcsolatban valamiféle tudományos tevékenységgel, vagy általában a tudás megszerzésével (mint például az alább ismertetésre kerülő őrült tudós esetében) – fokozatos átalakulásuk során folyamatosan és nagy mértékben csökken. Ha – tegyük fel – egy megszállott varázsló nagyon szereti a macskákat, s egy idő múlva már csak a macskáknak él, mi több, nem is tud élni nélkülük, már nincs túlságosan nagy szüksége az eszére, korábbi tudására. Következésképpen, intelligencia terén szükségszerűen közelíteni fog kis kedvencei felé. Elméje egy idő múlva oly mértékben leegyszerűsödik, hogy nem lesz képes sem varázsolni, sem pszí-képességeit alkalmazni.

• A megszállottat szép szóval vagy fizikai fájdalommal lehetetlen rávenni arra, hogy felejtse el célját – még mágia segítségével is rendkívül nehéz. Akarateréjüknél fogva a megszállottak tudatalatti mentális ellenállása 12. Azokban a ritka esetekben, ha valamelyik képes még pszí-pajzsot is építeni tudata köré, ez az érték tovább növekszik. Asztrális ellenállásuk asztrálértéküktől függ, ami bármekkora lehet. Ha egy mágiahasználó varázslat segítségével manipulálni próbálna egy megszállott érzelmvilágát, ezen a két akadályon kívül még egy továbbit is számolnia kell, mely ezeknél ráadásul sokkalta erősebb. E torz lények ugyanis képesek automatikusan leküzdeni minden olyan mágikus hatást, amelyről úgy érzik, akadályozza őket céljuk elérésében. Sajnos, a megszállottak többnyire igen paranoid lények, mindig és mindenkiről azt feltételezik, hogy keresztbe akar tenni nekik, következőképp vajmi kevés mágia van, ami komolyan hathatna rájuk. Ez a jelenség szabályokra lefordítva a következőképpen fest:

Minden esetben, ha egy megszállott mágiával próbálnak hatni, a mesélőnek el kell döntenie (a körülményeket és a mágia típusát figyelembe véve), hogy NJK-ja hátráltatónak érzi-e a varázslatot. Ha igen, a megszállott alap mágiaellenállását 50-nek tekinthetjük; minden más esetben az értékekből következő szokásos TME-vel kell számolni. Ez a speciális mágiaellenállás a különböző bélyegek ellen is hat. A megszállott minden esetben ellenáll, ha barátságot vagy más érzelmet keltő varázslatot használnak ellene. Itt kell szólnunk a megszállottak egy igen érdekes és számukra nagyon kellemetlen tulajdonságáról.

Ha az igen magas ME ellenére sikerülne mágiával hatni egy ilyen egyedre, és a fellépő hatás valóban konfliktust teremt céljával (például a továbbiakban gyűlölnie kéne azt), a megszállott teljesen elveszti az esztét, megzavarodik. Intelligenciája ezentúl minden esetben 1, s a szervezete is felmondja a szolgálatot – a szerencsétlen legkésőbb néhány napon belül meghal. Hogy a halál tényén túl ez milyen hatással lesz az áldozat lelkére, teljesen kiszámíthatatlan. Az viszont majdnem biztosra vehető, hogy szelleme nem lel nyugalmat, s visszajár (többek között azért, hogy végezzen azokkal, akik halálát okozták). Játék során leginkább Hekatorként (Kóbor Lélek) kezelhető.

Minden megszállott eredendően ember (volt)! Csak az emberi lélek képes olyan erejű vágyódást érezni, ami ehhez az állapothoz vezethet. Alacsonyabb rendű fajok erre alkalmatlanok, magasabb rendűek pedig uralni képesek vágyaikat.

Minden emberi érzelm és vágyakozás eltorzulhat úgy, hogy megszállottsághoz vezessen. A közönséges őrületeken túl – mint például egy tárgy utáni vágyódás, vagy a pénz és a drágakövek utáni só-

várgás – léteznek valódi furcsaságok is. Akad, aki feltétlenül a Holdra szeretne utazni (természetesen nem mindegy az sem, hogy a kékre vagy a vörösre!), netán repülni akar, mint a madarak – az efféle rögeszméhez ragaszkodó megszállottak általában nem túl hosszú életűek. Akár az üldözési mánia is elfajulhat ilyen mértékben. A megszállottság kialakulásának okát a legnagyobb tudósok is csak találgatni tudják. Lunaris, Doran egy gondolkodója eképp vélekedett:

...Mindezek alapján leszögezhetjük tehát, hogy a fentiekben taglalt jelenség kialakulásának legvalószínűbb menete a következő: az eredendően is labilis lelkivilágú, alapvetően vágyódó típusú alany elméje valamely súlyos, traumatikus hatás következtében végérvényesen elborul, s ez bonyolult asztrális és mentális folyamatokon keresztül (melyekkel további értekezéseimben foglalkozom) gyors ütemben a megszállottság néven közismert állapothoz vezet.

A jelenség mindenestre rendkívül ritka: ezer őrült közül talán egy válik valódi megszállottá, s ezek csak a legkritikább esetekben érik meg betegségük első évfordulóját. Gyakran már viszonylag beszámítható korokban is kivetik őket a társadalmak. Nem ritka az sem, hogy lelki és fizikai módszerekkel igyekeznek őket jobb belátásra bírni – az eljárások következtében többnyire nem csupán rögeszméjük, de földi pályafutásuk is véget ér. Különösen bevett szokás ez Shadonban, ahol Domvik egyháza lép fel ezen istentelen lények meggyógyítása érdekében. A sötét birodalmak meg sem próbálják őket észre téríteni, elvből végeznek az ilyen alacsonyabb rendű, szármalmas emberroncsokkal. Természetesen az üldözés nem kifejezetten a megszállottakra irányul; a kegyetlen szokások minden őrültre egyaránt vonatkoznak.

Érdemes foglalkozni a megszállottak halálával is. Ha ugyanis egy ilyen sóvárgó életet derékba tör a halál, a lélek nem mindig találja meg a nyugalomát: gyakran Yneven marad és továbbra is kísért, mindegyre vágya után járva. A megszállottak többsége kóbor lélekként (lásd M.A.G.U.S. 398. oldal) folytatja pályafutását.

Ha netán sikerül elkerülniük az erőszakos halált, a megszállottak akár valószínűtlenül hosszú ideig is élhetnek. Testalkatuk, csontozatuk, végtagjaik – valami különös mutáció folytán – úgy alakulnak, hogy a lehető legjobban idomuljanak céljaikhoz, s eképpen növekszik élettartamuk is. Természetesen korlátlanul hosszan ők sem élnek; a legidősebb ismert megszállott 300 év körüli volt.

Végezetül nézzünk két tipikus megszállottat. A mesélő ezeken jól megfigyelheti a lények legfontosabb jellemzőit, és maga is létrehozhat saját igényeinek megfelelő megszállottakat. Egy dologra feltétlenül figyelmeztetni szeretném játékevezető társaimat: ezek a teremtmények akkor igazán érdekesek, ha csak nagyon ritkán, megfelelő (démoni) hangulatú játékokban vetjük be őket! És még valami: teljesen valószínűtlen, hogy egy közösségen belül két megszállott is megéljen. Kialakulásuk körülményességén túl ellene szól az is, hogy jellemzőikből fakadóan igen hamar konfliktusba kerülnek egymással, melyből minden esetben csak egy kerülhet ki élve (netán egy sem).

1. Az elkárhozott tolvaj

A tolvaj gyermekkorától eped egy bizonyos nyaklánc után. Hogy miért, tán már maga sem tudja. Utolsó emlék lenne valakitől, vagy éppenséggel egy (rég halott) szerettének akar vele kedveskedni. Nem nyugszik, míg nem sikerül megszereznie a nyakékét. Hogy létezik-e egyáltalán még az ékszer, vagy már rég megsemmisült,

az ő szempontjából nem sokat számít. A kereséssel töltött évek során egy kissé megzavarodott látása: gyakran előfordul, hogy teljesen más tárgyakat összetéveszt az ékszerrel. Ezért emel el egy csomó olyan dolgot, amihez semmi köze sincs; minden tárgyban az ő imádott nyakláncát látja. Az általa látogatott városka lakói még sosem látták. Mindig az éj leple alatt érkezik, kerüli a feltűnést. Az emberek veszélyes és utálatos lények a számára. De nem csupán ezért rejtőzik előlük. A tolvaj ugyanis teljes mértékben tisztában van azzal, mit jelentene számára, ha lelepleznék, ezért minden pillanatban ugrásra kész. A legtöbb ember egyébként is halálra rémülten menekül, ha meglátja őt, ám ha valamelyiknek nem jutna az eszébe – nem okoz túl nagy gondot elharapni a nyakát.

A tolvaj ránézésre is végtelenül ocsmány kis szörnyeteg. Mivel az éjszaka teremtménye, bőre tökéletesen terepszínű: sötétszürke, fekete foltokkal. Hatalmas, az emberinél jóval nagyobb szemeivel kitűnően lát a sötétben; éles hallását és ragadozókéhoz hasonló szaglását közönséges élőlény nem képes kijátszani. Hetven hosszú év nyomja a vállát, s ez meg is látszik rajta: arca ráncos, pár megmaradt fog feketéllik cserepes szájában. Egyébként sem lenne túl magas, de állandó kúszástól, görnyedéstől és rejtőzéstől púpos háta miatt még alacsonyabbnak tűnik. Ha valaki az éji árnyak között meglátná, könnyen összetéveszthetné őt egy púpos gyerekkel. És mégis, ha drága nyakláncát akarja megtalálni, a tolvaj meghazudtolja szánalmas külsejét. Sebesebben mozog az egészséges, fiatal emberekénél, zajtalanul oszon végig az üres utcákon, és hihetetlenül ügyesen mászik fel akár a sima házfalakra is. Ujjai hosszúak és fűrgék. Ha meglát valamit, melyet valami különös oknál fogva a nyakláncának vél, nekiiramodik, és pillanatok múlva már bottal üthetik a tárgy (mondjuk egy egyszerű borotvakés) nyomát. Beszélni már rég elfelejtett. Szókincse jóformán egyenlő a nullával – egy-két fontos szótól (mint például „szép nyaklánc”) eltekintve nem képes kommunikálni. De ki is akarna szóba állni vele?

2. Az őrült tudós

Zénóm mester valamikor egészen normális kutató volt. Alkímiai ismereteit senki sem tudta felülmúlni, amin nem is lehet csodálkozni, mivel egész életében mással sem foglalkozott, mint a Bölcsek Köve, az Életszérum, vagy a Mindentoldó Sav kidolgozásával. Hogy mire ment vele? Ezt senkinek sem hajlandó elárulni, de kollégái feltételezik, hogy bepillantást nyert a világ örök, nagy titkaiba. Sajnos még tanítványait sem volt hajlandó beavatni eredményeibe, aki pedig akarata ellenére igyekezett kitudni titkait, megismerkedett kiváló méregkeverési képességeivel. A tudós emlékezete tökéletes. Minden szóra, minden apró mozdulatra emlékszik, és számtalan anyag előállításának titkát ismeri. Szellemileg tehát helyzete magaslátán áll, de teste és egészsége megsínylette a szakadatlan kísérletezést, a folytonos bezártságot. Egy nagy, civilizált tartományi város közepén lakik egy tekintélyes toronyban, ennek pincéjében végzi munkáját. Rengeteg ember fordul hozzá, bölcsességét és élettapasztalatát híva segítségül. A tudós hiúságának hízeleg sok látogatója, de mégsem okoznak igazi örömet neki. Az egyetlen dolog, ami még jelent számára valamit, a vegytan. Igazi célját nem sejtí senki: az Élet Szikráját keresi, hogy halhatatlanná váljon, s ezáltal legyen elég ideje megismerni az egész világot. Sok ellensége van, de nem fél tőlük – tökéletesen meg tudja védeni magát, és egyébként is, túl erős szövetségeseket tudhat maga mögött ahhoz, hogy ártani lehessen neki.

Testén – mint a tolvajén is – alaposan nyomot hagyott az idő; pedig hány kutyvalékot főzött, hogy úgy-ahogy karban tartsa! Bőre megsárgult, elaszott, karja és lába gyenge. Ha egyedül ezekre lenne utalva, egy lépést sem tudna tenni, egy poharat sem tudna szájához emelni. Szolgái segítik és támogatják őt naphosszat; nél-



külük nem sokat érne. Nagy ritkán a száz-kétszáz év távlatából visszaréved régi életére – tanoncéveire, fiatalágára –, és szörnyűködve gondol hajdani tehetségtelenségére. De a halál egyre közeledik. Tudja, ha nem igyekszik, őt is utoléri, és akkor elpusztul minden eredménye, egész életműve. Ennek nem szabad megtörténnie! Rögeszméje az elixír megtalálása, és titkai megőrzése – minden áron.

Kovács Adrián

m.a.G.U.S.

avagy
a kalandorok krónikái



készlet játékosoknak



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

MOGORVA CHEI

Chei hallgatag, nehezen barátkozó, hirtelen haragú férfitévé érett. Már a kezdet kezdetén elkötelezte magát Arel mellett, s halálmegvető bátorságával, lehetetlen vakmerőségével nemsokára magának az istennőnek a figyelmét is felkeltette. P. sz. 3320-ban Kránban járt, ahol – máig érthetetlen okból – bizalmába fogadta a Tizenhármak egyike, s egy gyűrűvel ajándékozta meg, amely büntetlenséget biztosított számára a Gonoszság Földjén. Ezek után egy időre eltűnt Ynevről, s a feltételezések szerint más Elsődleges Anyagi Síkokon kalandozott. Magányosan érkezett vissza Ynevre, a Shadon Birodalom kellős közepére, ahol összeismerkedett egy alkímistával. Az különböző szolgálatait fejében egy kardot ajánlott fel neki. Chei elfogadta az adományt, s botorul cselekedett, mert a penge átkozottnak bizonyult: rákényszerítette akaratát, s Shadon-szerte hírhedett papgyilkossá tette. A Sátán szolgájának kiáltották ki, valószínűs hajtóvadászatot indítottak ellene. Szorult helyzetéből barátja, Sonnor mentette ki: végérvényesen megszabadította az átkozott kardtól. Arel tudtára adta, hogy visszafogadja kegyeibe – ekkortájt tett szert legendás fegyverére, az Eldírré is.

A sonoini opál elorzásával magára haragította Kránt, nem egyszer került szorult helyzetbe, ám útja során újabb társakra lelt egy

Gáin nevezetű törpe, s egy Maestróként emlegetett shadoni bajvivó személyében. Tíz éven át elpusztított kráni települések, porig rombolt városok jelezték útját. A P. sz.-i 3342-ben felhagyott a gyilkolással. Pyarronba ment, ahol Arel papi misztériumaiba avatták. Ismét idegen létsíkra távozott, s mikor visszatért, egy kétszarvút hozott magával, ráadásnak megszerezte a Titkos Szekta egyik szerzetese, Lanog barátságát.

Kétszázötven éven át hol itt, hol ott bukkant fel Yneven, mindig ott, ahol legforróbb volt a helyzet – az összes létező csatában részt vett. 3589-ben elhatározta, hogy új birodalmat alapít, ezért kétszázhetvenöt év után hazatért Ilanorba, hogy az államalapítás ügyének harcosokat, családokat toborozzon. 3590-ben hárommillió ilanori indult vezetésével délnek. Két év leforgása alatt – a hagyomány szerint száz csata árán – végighaladtak egész Yneven, a elfoglalták választott hazájukat, Új-Ilanort, amely később az Yllinor nevet kapta. Chei igazi politikusként járt el: övéin kívül csakhamar hazájának mondhatta földjét a tarranok népe, néhány keleti barbároktól származó törzs, s az erdei elfek két nemzetsége is. P. sz. 3610-re felépítették fővárosukat, Ru-Shenont. Suttogják, az aratás ünnepén Mogorva többször elmosolyodott, s egyszer – egyetlenegyszer – hangosan felnevetett.

Noha istennőjébe, Arelbe szerelmes, feleségül vett egy niarei hercegnőt, aki 3672-ben fiút szült neki.

Novák Csanád



Figyelem!

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

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

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

FELHÍVÁS!

A Valhalla Páholy Könyvklub telefonszáma:

182-0430

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

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

Megértésüket köszönjük!



IKER



A szobára sötétség borult, csupán a gyengén kivilágított utcáról szűrődött be némi fény. Szerényen berendezett, de tiszta, kényelmes helyiség volt, egyike a Karomhoz címzett fogadó középáras szállásainak.

Két fekhelyéből az egyik érintetlenül állt, a másikban fiatal lány aludt. Hirtelen szőke haja szétterült a párnán, könnyű takarója egyenletesen emelkedett-süllyedt. Első pillantásra úgy festett, mint egy nemeskisasszony a lányszoba mélyén, aki komornája őrizete alatt édes, mély álomba szenderült. Az első pillantás azonban, mint tudjuk, gyakorta szül téves megállapításokat.

Kita Cossagor álma sem mély, sem édes nem volt. S hogy ki nézné szende nemeslánykának...?

– Kildar??

A lány fuldokló sóhajjal riadt fel, tágra nyílt szemében a rettegés szikrája csillant.

Úgy érezte, mintha álmában valami a mellkasára telepedett volna. Elszorította a lélegzetét, a torkát fojtogatta. Felült, s a fogadói szoba puritán valósága megnyugtatta kissé. De a különös érzéstől sehogy sem szabadulhatott.

Az éjszakában portyázó párdúc... És a párdúcra vadászó hajtók... A sarokba szorított ragadozó szorongó, gyilkos fenyegetést hordozó morranása... A halálig tartó küzdelem félreismerhetetlen szorítása...

– Kildar!!

A szőke tiadlani lány szempillantás alatt lerázta fásultságát. Szemernyi kétsége sem volt immár afelől, hogy ikerbátyját halálos veszedelem fenyegeti.

Kildar Cossagor – mi tagadás, szokásához híven – valamely nemesasszony illatos hálósobájában töltötte az éjszaka nagyobb részét; e szenvedélyéről sajnos a veszedelmek közepette sem tudott lemondani. Kita józan érvelésekkel mindössze annyit érhetett el, hogy bátyja minden alkalommal tudatta vele, éppen melyik házat tisztelt meg látogatásával.

A lány tehát tudta, merre kell mennie. Nem bajlódott a lépcsőkkel, az ablakon távozott, s már rohant is az éjszakában, akár valami vihar űzte, baljós árny. Mivel az aznap esti hölgy a város másik felén lakott, ahová a legrövidebb út egy síkatoros, rossz hírű negyeden át vezetett, Kita azt is sejtette, hol esett csapdába a testvére. Egyetlen percig sem feltételezte, hogy a férfi a biztonságos, ellenőrzött, ám hosszabb utat veszi igénybe.

Egy elhagyott, dűledező raktár belső udvarán bukkant a küzdőkre – a néma környéken könnyen nyomra vezette a csatazaj. Kildar, hátát a palánknak vetve védte magát egy sereg fúrge, görnyedt hátú rémalakkal szemben. Több sebből vérzett; négypengéjű, különös marokfegyverei megmegvillanva táncoltak a halvány holdfényben.

Húga, akár valami dühöngő fúria vetette magát az ismeretlen ellenségre.

– Kooo-ik'ka! – rikoltotta éles hangon, s már fordult is a megfelelő pozícióba. Nem is kellett ellenőriznie, tudta, hogy bátyja nyomban csatlakozik hozzá, a különös kiáltásba sűrített „taktikai megbeszélés” szerint.

És valóban, Kildar azonnal elrúgta magát a faltól, hogy elfoglalja helyét a lány mellett. Mélyállásba helyezkedett, hogy kiegyenlítse a magasságkülönbséget; mint mindig, ezúttal is az övé volt a jobb félgömb. Húga, karnyújtásnyi távolságban a háta mögött a bal félgömböt védte. Két slan tör szíszeggett a kezében.

Nyomban fellazult köröttük a támadók gyűrűje. Amint elegendő hely állt a rendelkezésükre, egymás körül forogva megindultak előre – a pengéik kirajzolta gömb gördülni kezdett. A rémalakok gyávábbja hátrált, a bátrabbja hullott. Nem nyílt rés a gyilkos gömb felszínén.

S mielőtt a Cossagor ikerk veszedelmesen elfáradtak volna – ez, a jelentős túlerő ellen kidolgozott taktika volt mind közül az egyik legkimerítőbb – öten maradtak talpon közülük csupán.

HARC



– Sha'rak! – mordult Kildar, s már ki is bontakozott a gömbből. Huga mellé lépett.

Furcsa tánc kezdődött. A két alak sajátos, látszólag rendszertelen ütemben mozgott, hajladozott, időről-időre „védtelenül” hagyva bizonyos pontjait – amit persze rögtön igyekezett kihasználni valamelyik ellenfél. Sikerral azonban egyik sem járt; a testvérpár másik tagja kigyóként csapott le a támadóra. Magasan képzett, csoportos harcban igazán jártas fegyverforgató egy idő után persze átlátott volna a szitán – noha a bonyolult, hihetetlenül összetett koreográfia kiismeréséig igencsak gyarapodtak volna sebei –, ám az éjszaka eme rémalakjait senki nem oktatta ilyesmire. Sötétségből előtörve lerohanni az áldozatot, s vérét venni: erre tartották őket.

– Nomen! – vetette oda hűgának a férfit, mielőtt szorosan a legközelebbi támadó oldala mellett előrevetődött, s vállán végigördülve ellenfeleik hátába került.

Ketten fordultak utána, figyelemre méltó fürgeséggel, s figyelemre méltóan ostobán. Kita rövid sasszékkal kipenderült a maradék három elől, s egyetlen harántvágással hasította fel mindkettő hátát. Bátyja közben mesterhármásra készült.

Mielőtt támadói felfoghatták volna, mi történt, ő előrevetődött. Felemelkedett a levegőbe, pusztító erejű ugró-köríves rúgással eltörte a bal szélső alak gerincét – a középső az üvöltés pillanatában megperdült –, s még földet sem ért, amikor bal pengéje a másik torkába hatolt. Jobbjával akarta elérni a harmadikat, ám az gyorsabbnak bizonyult. Elugrott, s rohant a megrogyott kerítés felé.

Kildar megérezte magán a lány kérdő tekintetét. Felpillantott. Arcán megvető mosoly futott át, amint leakasztotta övéről a kicsiny, különleges hajtóbárdot.

– Mierkont szolgálai – mondta tárgyilagosan, amikor a sikoly elhalt az éjszakában.

Az Ikerpenge délnek tartott. Megállíthatatlanul.

(Ryan Hawkwood, részlet)

Valahogy így fest hát az ikerharc, az összeszokott harcmódor legkifinomultabb formája, melynek M.A.G.U.S.-béli szabályait többen már Ryan Hawkwood Tűztánc című novellájának olvasásakor hiányolták. Következzék tehát a harcrendszer eme kiegészítése.

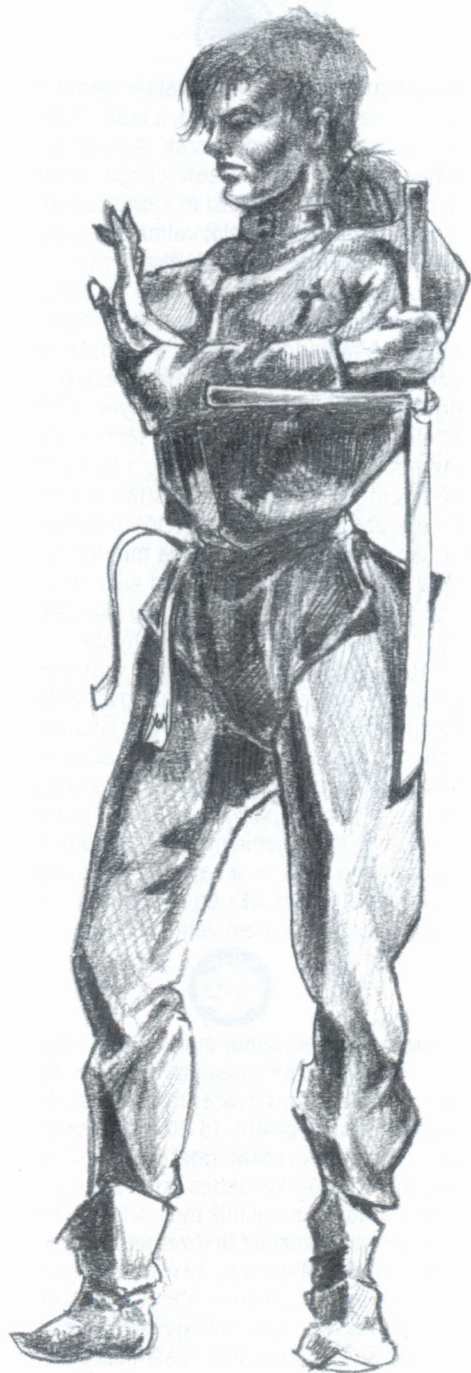
Yneven a formációs harci technikákat (képzettségeket) három csoportba sorolhatjuk. Ezek közös tulajdonsága – szabályrendszerünket tekintve –, hogy minden résztvevő félnek Kp-t kell áldoznia a képzettség megtanulásához. A Kp mennyisége természetesen módszerenként és szintenként változik.

Az első csoportba a különböző birodalmak seregeiben elsajátítható, harci alakzatokon alapuló küzdelem tartozik. Ezek megismerése és harcban való felhasználása viszonylag egyszerű. A képzettség alapfokán a karakter három leírt formációt ismer, származása és neveltetése szerint. Mesterfokon a harcos minden helyi és környékbeli országban használt harci formációval tisztában van – ám nem csupán az egyes alakzatok pusztá felépítésével. Átlátja a technikák alapját is, így bárkihez alkalmazkodni tud 1k6 körön belül, ha az számára idegen harci alakzatban kíván harcolni. Amennyiben egyedül harcol, s ellenfelei állnak harci alakzatban, tudása lehetővé teszi a technika gyenge pontjainak felismerését, így ellene a formációból eredő pozitív módosítók nem érvényesülnek (természetesen csak az első csoporton belül igaz ez). A képzettségben alapfokú jártasságot 3 Kp-ért, mesterfokú 20 Kp-ért szerezhet a karakter.

A következőkben öt formáció kerül leírásra, de a KM megkötés nélkül – persze a játék egyensúlyának állandó szem előtt tartásával – számtalan saját technikát alkothat.



Shadoni páros harc – Közelharcban, a szembenálló csapatok teljes elkeveredése



után használják. A két harcos egymásnak veti hátát, így védve társát a hátulról jövő támadásoktól. Az ilyen formációban küzdőket lehetetlen hátulról vagy félhátulról támadni. VÉ-jük pedig – az állandó mozgástól és forgástól – 5-tel nő.



Abasziszi hármás – Hasonló a shadoni páros küzdőmódszerhez, a célja egymás védelme. Ennek végrehajtásához – értelemszerűen – három harcos szükséges, a VÉ módosító pedig +10.



Kráni pusztító ék – Kívülállóknak számára ritkán elsajátítható technika, a kráni Pusztító alakulatok alkalmazzák. A módszer a hagyományos, hadászati jellegű (tehát nem több év összeszokást és szoros személyes kapcsolatot követelő) változatok közül talán a leghatásosabb, legkeményebb. A küzdők ék alakban támadnak, folyamatosan törnek előre. Az ék csúcsán a legkeményebb támadó harcos áll, a két oldalon védők. A támadónak szinte felesleges ügyelnie védelmére, a két szárnyon állók felelősek ezért. A két védő is támad, de támadó értékük alacsonyabb, a fokozott védelemre való összpontosítás miatt. Az alakzatot áttörni meglehetősen nehéz; lassan, módszeresen haladva minden útjába kerülőt elpusztít, minden ellenállást felmorzsol. Gyakran indítják meg őket például az ellenséges hadvezér irányába...

Ha a csúcson álló netán fárad, vagy mégis komolyabb sebet kapna, az egyik védő állhat támadó pozícióba, átvéve az élharcos szerepét. Az alakzat módosítói: Hátulról és félhátulról nem intézhető támadás az ékben állókra. A támadó pozícióban álló TÉ-je 25-tel nő, a védőké fejenként 15-tel csökken. A csúcson álló VÉ-je = a saját VÉ fele plusz a két védő összes VÉ-jének harmada; a szárnyakon állóké nem változik.



Pajzsfal – Ynev szinte minden táján szívesen alkalmazzák a nehézgyalogosok. Ék vagy fal alakban egyaránt ütőképes, de használatához legalább 15-20 katonának szükséges. Nagy pajzsokat emel maga elé az első támadó sor, kezükben kopják, szigonyok, dárdák. A mögöttük menetelők addig nem vesznek részt az ütközetben, míg az előttük álló életben van. Az első sor tagjai szorosan egymás mellett állnak, pajzsaik falából csak a hosszú szálfegyverek hegye, pengéje áll ki. Kíméletlenül haladnak előre,

az acélfallal terelve, fegyvereikkel leterítve az ellenfeleket. Ha valaki kidől az első sorból, mögötte álló társa tüstént a helyébe lép, a fal pedig tovább halad. Nagy, síkságokon dúló ütközetek szinte mindennapos alakzata. Az első sor tagjainak VÉ-je 15-tel nő – célzott fegyverek ellen +40-nel –, s közvetlen hátbatámadás természetesen nem érheti őket.

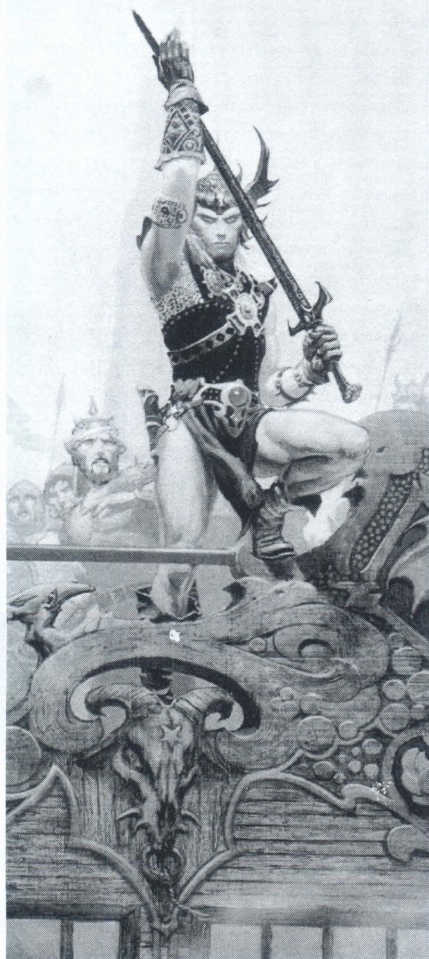


Sün-alakzat – Hasonló a pajzsfalhoz, de nem támadásra, hanem védekezésre használatos. Ennek alkalmazásához is legalább 15-20 fegyveres szükséges. A technika lényegében megegyezik a pajzsfalnál leírtakkal, ám jelen esetben az alakzat minden oldalán felépül a pajzsok alkotta fal. Legelterjedtebb formái a háromszög, négyzet és ötszög (növekvő létszámgigény). A közepén állók, akiknek társuk elestéig nincs feladatuk, pajzsait fejük fölé emelik, ezzel is megnehezítve az ellenfél íjászainak, parittyásainak dolgát. Az ilyen alakzat nehezen mozog, hiszen tagjai különböző irányokba néznek, mozogniuk azonban egy irányba, egyszerre kellene. Védekezéshez viszont ideális; a dárdák nyelének földbe támasztásával a lovasrohamokat is képes megtörni, a gyalogos ellenfelek támadását pedig még inkább megnehezíti. A formációban állók VÉ-je 15-tel nő, célzott fegyverek ellen +50-nel.



Második csoportunkba azon formátumokat soroljuk, melyeket csak két-három olyan fegyverforgató gyakorolhat, akik több éven át ismerték ki egymás harci stílusát, erőseit és gyengéit. Nem feltétlenül kellett eredendően közös mesternél megismerkedniük a fegyverhasználat rejtelseivel, ám az összeszokott harchoz egyazon mester segítségével kellett kifejleszteniük személyes stílusukat. Különböző kasztok képviselői is kialakíthatják közös technikáikat, de csak a következő csoportokon belül: Harcművész-Kardművész-Fejvadász, Harcos-Fejvadász, Harcos-Gladiátor. Természetesen egy azonos kasztba tartozók – mint két harcos – is megtanulhatják a technikát. A fel nem sorolt kasztok képviselői nem sajátíthatják el a képzettséget – még lovagok sem, az ő harci stílusuk ugyanis oly nagy fontosságot tulajdonít az egyénnek, hogy az ilyen jellegű, szoros együttműködés nemigen alakulhat ki.

Az összeszokott harc alapfokú elsajátításához 7 Kp, mesterfokú ismeretéhez 30 Kp szükséges. Ne feledjük azonban el, hogy



kialakításához idő kell, mégpedig nem is kevés. Ne „növezzük ki” szintlépések pillanatában, amikor éppen elegendő pont áll rendelkezésünkre, ám semmi lehetőségünk nem volt kitanulni. Érvényes ez egyébiránt minden képzettségre!

Alapfokú jártasság esetén az együttműködők KÉ-je a képzettség elsajátításától kezdve minden egyes szintlépésnél automatikusan plusz egygel nő (természetesen az egyéb szabályok szerinti növekedésen kívül). A VÉ és TÉ az előbbieket szintenként 2-vel fog nőni, egészen 8 Tapasztalati szinten keresztül (vagyis mindaddig, amíg a módosítók eléri a +8, +16, +16 értékeket). Innen alapfokkal nem lehetséges tovább fejlődni.

A mesterfokú képzettség segítségével a fejlődés 15 szinten át folyik – tartalmazván természetesen az alapfok lépéseit is. (A módosítók maximális értéke így +15, +30, +30 lehet.) Ezek a fegyverforgatók ráadásul képesek lesznek arra, hogy a technikájuk segítségével nyert pozitív módosítókat tetszőlegesen osszák el. Lehetővé válik tehát, hogy a támadó karakter megkapja valamely társa TÉ módosítóját, avagy a fenyegetett személy a VÉ módosítót. Ebben az esetben természetesen a formáció másik, adományozó tagja nem kaphatja meg a plusz értéket. Hasonló módon kezelhető a KÉ is; lehetőség nyílik tehát közös, harci helyzetenként változó stratégiák kieszésére.



A harmadik harci formát nyugodtan nevezhetjük az összehangolt technikák csúcának. Ez az ikerharc.

Kizárólag ikrek tanulhatják meg, a tökéletes összhanghoz ugyanis az azonos anyától, azonos pillanatban születetteket összekötő, észlelhetetlen mentál- és asztrál-fonál is szükségeltetik. Ez a láthatatlan kapcsolat teszi lehetővé az összhangot a két lélek között, amelynek eredményeképp az izmok közös harmóniában mozognak. Az ikerpárnak azonos kasztúnak kell lennie, s csak harcművész, kardművész, fejdáncs lehet köztük. A harc művészetét már a kezdetektől közösen sajátítják el, mesterüknek pedig nem csak a testet, a lelket is egységgé kell kovácsolnia. Ennek során tudatalatti telepátia alakul ki a testvérek között, mely érzelmek, veszély, hangulatok átadására passzívan (tehát energiafelhasználás nélkül) is alkalmas. Mondják, az ikerharc testvérenként más-más technikát jelent, a mester minden esetben saját maga állítja fel a fontossági sorrendet test és lélek megerősítésében.

A képzettség elsajátítása alapfokon 12 Kp, mesterfokon 45.

Az alapfokú oktatás csak az anyagi test szintjén végez igazi összehangolást, a mentál-fonál tökéletesítése nem célja. Ez lényegében tehát azt jelenti, hogy nem is használja ki igazán az ikerharcosokban rejlő lehetőségeket. Tovább nehezíti az ikrek tanítását, hogy a két testvér könnyen „részokik” a másik jelentétére. Egyedül harcolva bármelyikük hajlamos gyengén védekezni azon az oldalon, ahol testvére védené, nem támad oda, ahová társának kellene. Amennyiben ikertestvére nincs vele, enyhe zavarodottságot érez, mintha egyik karját nem használhatná, vagy idegen fegyverrel kellene vívnia – alkalmazkodnia kell az egyedüli harchoz. Ennek következtében, ha egyedül harcol, harci értékeit többnyire negatív módosítók sújtják.

Amennyiben nem kicsiny gyermek koruktól kezdve tanulnak együtt, hanem csak később (kamaszévektől) kezdték el tanulmányaikat, csak alapfokig juthatnak. Ekkor, ha együtt harcolnak, a képesség elsajátításától kezdve minden egyes szintlépéskor egyel növekszik KÉ-jük, kettővel TÉ-jük és VÉ-jük. A fejlődésnek nincs felső

szinthatára. Ezen felül KÉ-jük, VÉ-jük és TÉ-jük legfeljebb egyharmadát átadhatják ikertestvéruknek. Ez nem csak a pozitív módosítókra, hanem az alapértékekre is igaz, így még tökéletesebben összehangolhatják stílusukat, mint az előbbi csoport mesterfokú használói.

Amennyiben hét méternél messzebb harcolnak egymástól, a társ hiánya negatívan befolyásolja harci értékeiket. A KÉ, TÉ és VÉ ebben az esetben ugyanannyival csökken, mint amennyivel közös harc esetében növekedne. A negatív módosítók azonban minden egyedüli harcban eltöltött körrel egygel csökkennek, egészen nulláig – vagyis a karakter egy idő után „átáll” az egyedüli küzdelemre.

A mesterfokú kapcsolat a mentál-fonál teljes kiépítettségét és megerősítését jelenti. Ennek hatására nem csak a fizikai, hanem az asztrál- és mentálvédelem is összekapcsolódik. Az ikrek Pszi-pontokat adhatnak át egymásnak, akár szabad, akár asztrál vagy mentál dinamikus védelem formájában. Ezt az átadó karakternek mindig előre kell közölnie; így saját elméjét egy pillanatra védtelenebbé téve megakadályozhatja, hogy testvérenek pajzsát valamely mágia áttörje. Mesterfokon a harci értékek is magasabbak lesznek, a mesterfok elsajátításától kezdve minden egyes szintlépésnél kettővel növekszik a KÉ, hárommal a TÉ és a VÉ. A szorosabb kapcsolat miatt az egyedüli harc negatív módosítója is ennek megfelelően sújtja a karaktert. Értéke az alapfoknál leírtak szerint, a harcban töltött idő függvényében csökken. Ezzel szemben, mivel a mentál-fonál nem szakadhat el, még a síkokat összekötő távolságon is áthúzódik, a Pszi-pontok átadása nem függ a távolságtól. Megjegyzendő, hogy alapfok-mesterfok váltáskor a korábbi módosítók nem vesznek el, de a továbbiakban már a mesterfokú képzettség módosítóival kell számolni. A KÉ, VÉ, TÉ egyharmadának tetszőleges átadása természetesen mesterfokon is végrehajtható.

Mint már említettük, a mesterfokú ikerharcosok kora gyermekkortól fogva együtt tanulnak, szerencsés esetben apjuk mesteri irányítása alatt. Ebből egyenesen következik, hogy ezen képesség megszerzését már a karakter indításakor el kell dönteni, s az előtörténetbe beleszólni – csak ebben az esetben válthatóak be az összegyűlt Képzettség-pontok.

Ha valakinek már elindított, tapasztaltabb karaktere van, természetesen akkor is rábukkanhat elvesztettnek hitt ikertestvéreire, s kitanulhatja vele az ikerharc fortélyait, mesterfokra azonban ekkor már nem fejlesztheti.

Kovács Adrián



▲ TÖRPÉK ISTENEI

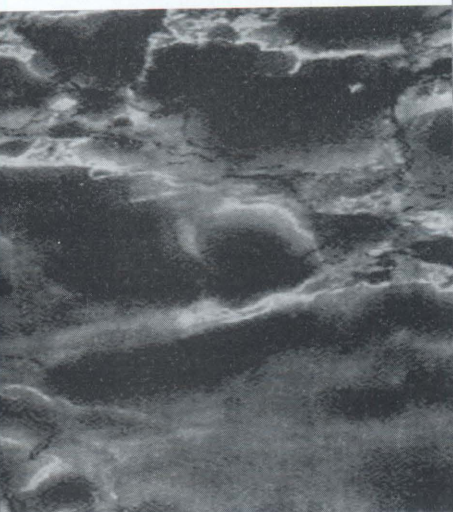
Tarin lakói saját, Beriquel déli partvidékéről hozott vallásuknak hódolnak, melynek titkait csak kivételes körülmények közt osztják meg az Északi Szövetség lakóival. Arra, hogy elf megismerhette az északi törpe pantheon valamely istenének nevét, titkait, eddig nem volt példa. A tarini törpék papjai sem beszélnek túl sokat vallásukról; szertartásaik bensőségesek, látványos sallangok nélkül valók, nem úgy, mint sok emberi vallás esetében. Szent helyeik a Tarin-hegység mélyében állnak. A templomok hatalmas, legtöbbször természetes eredetű, kivételes szépségű csarnokok. Megvilágításukat fényt árasztó hegyikristály gömbökkel, mesteri tudással megszerkesztett tűkörrendszerekkel oldják meg. Sokszor a külvilág fényét juttatják be a barlangba, lencsékkel összegyűjtve, üveglapokkal kiszínezve, tükrökkel irányítva. Minden istennek külön oltára áll a teremben, kivéve Bul Ruurigot, a Mélységek Urát. Az oltárokon az „istennek tetsző drágakőből” készült ékszerek, ezüst és mithrill munkák hevernek. Ezek az adományok, mesteremberek által isteneknek ajánlott tárgyak sohasem kerülnek le az oltárról, inkább az oltárt nagyobbítják meg gránit vagy márványtömbökkel. Egy-egy több ezer éves templom oltárain csillogó tárgyakból városokat, grófságokat is meg lehetne vásárolni. Persze, törpék semmiképp sem gondolnának arra, hogy eltulajdonítsák a felhalmozott isteni ajándékokat – annak ellenére, hogy egyik templomban sincsenek örök. Több ostoba, elbizakodott ember vagy ork – akiket fellelkesítettek a törpe templomok hatalmas értékeiről szóló mendemondák – próbált már hozzájutni ezekhez a látszólag őrízetlen kincsekhez; csúfos bukásuk kiváló emlékeztető a meggondolatlanok számára.

A törpe istenek szent szimbólumai is különböznek az emberek által imádott istenekétől. Nem meghatározott formák, motívumok, jelek, hanem különböző drágakövek. Minden istenhez tartozik egy-egy drágakő fajta. A legendák szerint a hegy gyomrának ezen kincseiben benne foglaltatik az isten hatalmának egy töredéke. Ezekről a titkokról egyetlen pap sem beszél, egyszerűen „istennek tetsző drágakő” névvel illetik a kristályokat – tisztában lévén a szavak kétféle lehetséges jelentésével. A papok ezeket a drágaköveket ezüst vagy mithrill – de sohasem arany – foglalatba illesztik, melyet saját maguk készítenek el. Legtöbbször a foglalat domborművekkel ékes, igazi mestermű. Törpe papok, bár kevesen hagyják el a Tarin-hegység mélységeit, igenis léteznek, mi több, akad köztük olyan, aki a nagyvilágban kalandozva éli le hosszú életét. Róluk a későbbiekben bővebben olvashat az érdeklődő.

A törpe teremtésmítosz szerint a világot Bul Ruurig, a Mélységek Ura, Minden Istenek Apja alkotta. Bul Ruurig, a Világteremtő egye-

dül lebegett a semmiben, mikor Tyrrano, a hatalmas égi tűzdemon, a kín és fájdalom ura és alkotója párbajra hívta ki. Bul Ruurig elfogadta a kihívást, megteremtette a kristály csatabárdot, melyet a semmi hidegéből és saját lelkének egy darabjából kovácsolt. A fegyverrel hosszú küzdelemben legyőzte a démon, kinek teste a csapások alatt, a hideg és forróság égi találkozásakor átalakult. Kiömlő véréből és a csatabárd fagyos erejéből születtek a semmiben lebegő világok. A démon halála előtt elmenekült, a legenda szerint csak a világ végén kerül sor újabb párbajra, midőn majd minden anyag és istenség megszűnik létezni, csak Bul Ruurig és a démon csap össze újra – új világot, új lényeket, új istenségeket alkotva. Bul Ruurig tovább formázta a még kialakulatlan anyagot, majd csatabárdjából megteremtette a pantheon többi istenségét. Mikor látta fiainak erejét és bölcsességét, nekik adományozta az új világot, maga pedig visszahúzódott a mélységekbe, a föld és hegyek gyomrába. Magában hordozza a teremtés igazi rejtélyét, ura a törpék igazi mágiájának. Legkedvesebb gyermeke nem Kadal, a Tárnákat Rengető, a későbbi főisten, hanem Tooma volt, a hősiesség, a harc és háborúk istene. Mégis a megfontoltabb, építő és alkotó istent, Kadalt tette meg az istencsalád fejévé. Rajtuk kívül más istenek is őrködnek még a világ egyensúlya felett, de egyikük sem örvend oly népszerűségnek, mint ők hárman. Tyrrano, a tűzdemon nem dicsekedhet hővel, évezredenként csupán egy-egy gonosz, elfajzott törpéből álló szekta alakul imádására. Nem is tekintik őket igazán veszedelmes ellenségnek a többiek, inkább csak afféle megtévelyedetteknek, kiket vissza kell vezetni az igaz istenekhez – ha másképp nem megy, hát egy következő életben.

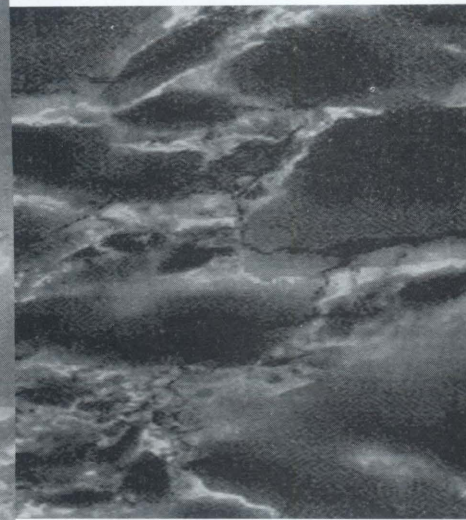
A pantheon főistene Kadal, a Tárnákat Rengető, a hegyek, drágakövek, ércek ura. Drágaköve, a törpék legkedveltebb kristálya, a vörös rubin. A törpe legendákban minden szereplő állandó jelzőkkel és nevekkkel rendelkezik, minél hatalmasabb, annál többel. Kadalt többek között a Hegyek Láthatatlan Őrzőjének, Barlangok Teremtőjének, Hatalmasnak, a Kövek Atyjának nevezik, s még legalább két tucat neve ismeretes. Kadal oltára áll a templomokban a bejárattal szemben, ezen látható a legtöbb áldozat. Papsága a legnagyobb törpe rend, a Kristályok Őrei. A bírák szerepét is ők töltik be, ők tesznek igazságot vitás kérdésekben, perekben. Istenük értékrendjének legfontosabb eleme a Rend. A papság szerepe hasonlít Dreináéra, bár nem csak az ítéllehozatalért, az új barlangok, tárnák, földalatti építmények tervezéséért és megszenteléséért is ők felelősek. Kadalt gyakran jelenítik meg domborműveken, mint töprengő, bölcs törpét. Ritkán látható páncélban, inkább rubinszín ruhában, széles övvel, drágakövekkel ékesített törrel ábrázolják. Legendák szerint leghatalmasabb papjainak engedelmeskednek



a sziklák; utat nyithatnak a hegyek belsejében, akarattal formálhatják a kővet. Közülük kerülnek ki a legnagyobb törpe építésszek. Isteni eredetű tudás segíti őket, mely által az emberi elme számára megdöbbentő csarnokokat, folyosókat képesek tervezni és építeni.

Tooma, a Fejszés, a Hadak Ura, a Kalandozók Védistene, a Fegyverek Élének Ereje, a Bátrak és Vakmerők Barátja, a Háború Istene. Neve egyet jelent a harc művészetével, a haza szeretetével, a bátorsággal, a vakmerőséggel, a törpe harcosok erejével, a csatazaj átható hangjával, a csatabárdokon megvillanó fáklyafénnyel, a páncélokon és pajzsokon csillogó harci jelvényekkel. Neki állították a legtöbb szobrot a Tarin hegyek mélyén, hozzá szól veszedelemben a legtöbb elmormolt ima. Ő sokszorozza meg a törpe vitézek erejét, az ő rúnáját vésik a megszentelt fegyverek pengéjébe. Drágaköve a smaragd, oltárain szép mívű fegyverek, mesteri páncélok fekszenek. A legendás híru törpe fegyverkovácsok, mielőtt megalkotnák életük főművét – amely legtöbbször abbit vagy mithrill fegyvert, páncélt jelent – gyakran készítik el a tárgyat jóféle acélból, smaragd díszekkel. Ezt feláldozzák Tooma oltárán, majd nekikezdenek a mithrill remekműnek. Ha a felajánlott áldozat igazán megnyerte Tooma tetszését, az utána készülő fegyvert isteni erő és akarat energiái szövik át, párját ritkító mágikus eszközt alkotva. Az ilyen tárgyak törpe hősök birtokába kerülnek, nemritkán kalandozóik lesznek tulajdonosaik. Kezükben – csak annak kezében, kinek az alkotó vagy régebbi tulajdonos ajándékozta – a fegyver villámként forog, rajtuk a páncél hatalmat, sebezhetetlenséget sugároz. Alig néhányszor fordult elő, hogy a törpék efféle fegyvert embernek ajándékoztak, ám a kalandozók között sokan szeretnének szert tenni ilyen páratlan értékre. Vannak, akik erőszakkal, ármánnyal próbálkoznak – egyesek csontjai most is a feneketlen tárnák mélyén porladnak, mások bosszankodva adnak túl az értéktelennek bizonyult kacatokon. Sokan azonban tudják, hogy a fegyver csak akkor rendelkezik hatalommal, ha ajándékozzák – kitartóan igyekeznek hát kiérdemelni.

Tooma szobrai híven tükrözik az isten személyiségét – erős, határozott, semmitől vissza nem riadó láncinges törpe, balján díszes pajzs, jobbában csatabárd. Sokszor ábrázolják hatalmas Rackla nyergében is, nyilpuskával avagy csatacsákánnyal. Övében hajítóbárd vagy tör lapul, s nem ritka a hátán keresztbe vetett, kétkezes csatacsákány sem. Papjai egytől egyik kiváló harcosok, talán a tör-



pék legjobbjai – különösen akkor, ha istenük hatalmához folyamodnak, mágiával is segítve bámulatos erejüket. Fegyvereik markolatában mindig benne foglaltatik egy smaragd, irigyek szerint csak ennek köszönhető emberfeletti harci tudásuk – ám ezek a feltételezések tévesek. Tooma hívei nem rettennek

meg senkitől és semmitől, nincs nagyobb dicsőség számukra, mint az Élet védelmében, hősieken, csatában megelni a halált.

Bul Ruurig, a Teremtő, más néven a Mélységek Ura a legtitkosabb törpe isten. Alakját soha, sehol nem ábrázolták, drágakövet, az obszidiánt csak papjai viselhetik. Követői mindig hosszú, fekete csuhát viselnek, alatta nemritkán láncinget. Sosem látni náluk kétkezes fegyvert vagy pajzsot, inkább istenük adta mágiájukban bíznak. Senki sem tudja, hányan is vannak valójában. Többen osztják azon véleményt, hogy a háttérből ők irányítják a birodalom életét és politikáját – mi tagadás, ebben teljesen igazuk van. Semmihez sem hasonlítható, ősi drágakőmágiájuk – mely alapjaiban is, hatásában is különbözik az emberek által ismert drágakőmáciától – oly hatalommal ruhazza fel őket, melyen minden felvilági varázsló elcsodálkozna. Ezek a papok azonban gyakorlatilag sohasem kalandoznak, inkább a föld alatt lakó törpe nép biztonságát vigyázzák. Gonosz, már elfeledett nevű istenek mélységekből kiszabaduló teremtményeit pusztíttják, titokban tevékenykednek, népük láthatatlan őrzőiként. Már csak ők emlékeznek arra, miért is hagyta el Beriquel szigetét a négy nemzetség, de a tudás és titkok birtokosai nem osztják meg ismereteiket senkivel. Szent helyeik is titkosak, Bul Ruurig oltára nem látható az ifjú istenek templomában.

Egyszer-egyszer előfordul, hogy Bul Ruurig valamely papja elhagyja a mélységeket, ha küldetése a nagyvilágba szólítja. Nagy ritkán megeshet, hogy közülük valaki feladata bevégeztével visszatér a külvilágba, s kalandozásra adja a fejét – természetesen ezzel is rendjét erősítve, új tudással gazdagítva az évezredek felhalmozta bölcsességet. Ezeket a különös, ősi mágiát használó törpéket a felületes szemlélők – azaz szinte mindenki – boszorkánymesternek nézik, nem is sejtve, mekkorát tévednek. Az aquirok sötét, halállal átitott mágiájának ellenpólusát képviselik Bul Ruurig papjai, a földmély, a kő és fém erejét s tisztaságát.

Kovács Adrián

MAGISZTÉRIUM

A M.A.G.U.S. ALKOTÓI VÁLASZOLNAK AZ OLVASÓK KÉRDÉSEIRE

No kérem! Hát a RÚNA sem kerülhette el sorsát, megjelent benne a Magisztérium, s attól tartok, hogy hamarosan el is hatalmasodik, legalábbis még egy oldalpár erejéig. Aki nem ismerné e rovat előtörténetét: először az Atlantisz oldalain jelent meg Magisztérium c. rovat, aztán a lap tönkrement... Kicsit később az örökemlékű Új Vénusz „erotikus sci-fi” magazinban találkozhattak az érdeklődők a rovattal (előbb az erotika veszett ki belőle, majd a Magisztérium elterjedt - 2-ről 12-re nőtt terjedelme)... és az Új Vénusz tönkrement... Egyes rosszindulatú feltételezések szerint, ha valamely laphoz beteszem a lábam, és megindítom a Magisztrérium elnevezésű lapvírust, az előbb-utóbb gyógyíthatatlanná váló kórt okoz...

Mondják, a szerkesztőségben dolgoznak már a szérumon, csak azt nem tudják, ki ellen kell – a rovat vagy a terjesztője ellen.

NCS

A legtöbb levél a többkasztú karakterekről kérdez. Tapasztalati Pont, Ép, Fp, Harcérték,... stb?

A többkasztúságról részletes ismertetést olvashattok a hamarosan megjelenő Kiegészítő Szabályok című kötetben, addig csak vázlatosan. A többkasztú karakter minden kasztjában külön lép Tapasztalati Szintet, úgy, mintha mindegyikben egy kasztú lenne. Ha TP-t kap, köteles megosztani azt a kasztjai között; ennek következményeként annál lassabban lép Szintet, minél több a kasztja. Természetesen a különböző ponthatárok miatt gyakori, hogy egyik kasztjában magasabb Szintű mint a másokban.

Érdekes probléma, hogy miként alakul a többkasztú karakterek Ép-je, Fp-je, harcértéke, Mana- és Pszi-pontja. A különböző kasztokból és azokban elért Tapasztalati Szintekből más és más értékek következnenek, annyi féle, ahány kasztú a karakter. Kevés kivételtől eltekintve az értékek nem adódnak össze, nem is az átlaguk számít, hanem a legjobb, a legkedvezőbb közülük. Ilyen az Életerő-pont (Ép), a Fájdalomtűrés-pont (Fp), és a Pszi-pont, továbbá a Támadó Érték (TÉ), Védő Érték(VÉ), Kezdeményező Érték (KÉ) és a Célzó Érték (CÉ) – egyezőval a harcérték. Persze ez nem jelenti azt, hogy egy karakter teljes Harcérték Módosítóját erre fordítva egyik kasztjában felnyomhatja a Támadó Értékét, a másokban pedig a Védő Értékét. Ki kell választania, melyik kasztjának harcértéke (KÉ+TÉ+VÉ+CÉ) a kedvezőbb számára, s csak az számít. Az értékeket több kasztból keverni nincs mód. A több kasztú karakter a Harcérték Módosítót (HM) is ennek megfelelően kapja, csak akkor, ha a a Szint lépés a kiválasztott kasztjában következett be. Ha más kasztban lép Szintet – akár többet is – harcértéke nem változik. A kaszt választást indokolt esetben felül lehet bírálni, azaz utólag másik kasztot jelölni. Az ilyesmi azonban csak Szint lépéskor, s legtöbb kétszer-háromszor eshet meg egy karakter életében.

Más a helyzet a Képzettségekkel, és a különleges képességekkel. Ezeket minden kasztja után megkapja a karakter,

ha eléri az ott megkívánt Tapasztalati Szintet. Azaz 1. Szinten meglehetősen sokat fog birtokolni. Ha több kasztból is megkapja ugyanazt a Képzettséget vagy különleges képességet, akkor az eredmény nem adódik össze, hanem a jobbik számít. Remek példa a Pszi, ahol a karakter mindig a magasabb színvonalú iskolát kapja.

Szót kell még ejteni a Képzettség-pontról (Kp) és a Mana-pontról (Mp). A többkasztú karakter fele annyi Képzettség-pontot kap, mint amennyi szempontból leghátrányosabb kasztjában járna. Mana-pontjait minden kasztja esetében külön kell nyilvántartania és használnia, mert egyik kaszt Mp-it sem fordíthatja más kasztok varázslatainak létrehozására. Ahogyan más kasztok varázslatait sem illesztheti be mozaikként a varázslói mágiába.

Sok Kalandmester kérdezi, miként használja a Képzettség-pontokat, ragaszkodik-e a szigorúan vett szabályokhoz, vagy eltérhet-e azoktól, ha a történet úgy kívánja?

A Képzettség-pontok – mint minden érték és pont a szerepjátékokban – arra hivatottak, hogy szimulálják az életet, a valóságot. Aki kevesebbel bír, annak kevésbé nyílik módja Képzettségek elsajátítására...stb. Először is: a tanulás időt és energiát igénylő folyamat, minél kevésbé rendelkezik ezekkel a karakter, annál kevesebb Képzettséget sajátíthat el. Márpedig a fejlődéshez és a Szint lépéshez elsődlegesen saját kasztja alapvető tudásanyagát kell gyakorolnia, ami rengeteg időt és energiát emészt fel. A Képzettség-pont azt jelképezi, hogy mennyi marad neki mellékesnek számító tudás tanulására.

Hiába van a karakternek számtalan el nem használt Kp-ja, ha a KM szerint a történet – kaland, életjáték – adott szakaszában nem jut ideje a tanulásra, akkor nem sajátíthat el képzettségeket. Mindez igaz fordítva is, ha rengeteg a szabad ideje és energiája, ugyanakkor nincs egy árva Kp-je sem,

attól még tanulhat új képzettségeket. Ugyanakkor nem helyes gyökeresen eltávolodni a szabályok sugalta arányoktól és egyensúlytól, vagyis tanácsos tartalékolni a Játékosokkal Képzettség-pontot, vagy „hitelbe” adni nekik (amit utóbb kell levonniuk).

Hasonlóan járhatunk el az előtörténetből következő képzettségekkel: indokolt esetben Kp áldozása nélkül is kaphat Képzettséget a karakter – de kérem, legyünk mértékletesek és szigorúak! Az alapfok is valami, nem kell mindjárt mesterfokot adni! Azért, mert valakinek az apja csikós és ő maga a ménes mellett nőtt fel, még nem jár mesterfokú lovaglás – de jogos az alapfok.

Fontos még megjegyezni, hogy egy Képzettség elsajátítása hosszú ideig tart és semmiképpen sem úgy történik, hogy a tanulás ideje alatt a karakter egyáltalán nem képes alkalmazni a Képzettséget, majd a tanulói végeztével egyik percről a másikra remekül elboldogul. A fejlődés folyamatos és egy jó KM-nek ezt el kell tudnia mesélni. Lássuk! A karakter levonja a Képzettség-pontokat, s nekilát a tanulásnak. Igyekezett eleinte kudarcok kísérik, hiába próbálja alkalmazni az adott Képzettséget, nem jár sikerrel. Később kisebb sikerélmények következnek, könnyebb körülmények között vagy ha a szerencse mellépártol, már sikerrel jár. Végül tudása biztossá válik, s karakterlapjára felírhatja az AF vagy MF rövidítést.

Ide kívánczik még a figyelmeztetés: egy Képzettség elsajátításához általában tanár is kell!



égezetül néhány villámkérdés.

- Ha Pszi használat közben eltalálnak, akkor elvesz-e a Ψ -pont, vagy csak a diszciplína nem sikerül? Mindkettő.
- Milyen fegyvereket használhat a varázsló a törön kívül? Bármilyet, amit hajlandó magával cipelni. Mindazonáltal éppen könnyű kezelhetősége okán a varázslóiskolákban csak a törvívást oktatják – mint tudjuk, nem valami magas szinten.
- Egy 2 szegmenses varázslat után tehet-e még a varázsló valamit az adott körben? Ha nem zavarják meg benne, akkor gyakorlatilag bármit, ami a fennmaradó időbe belefér. Mozoghat, beszélhet, más varázslatot csinálhat, Pszit használhat, még akár támadhat is egyet, ha az adott fegyverrel többet lehet támadni egy körben.
- Védőköpenyt lehet-e páncélra venni? Ha elég bő az ujj!
- Lehet-e egy Védőköpeny mellé Elei Erő Aurát tenni? Nem. A köpeny is hasonló aurát bocsájt ki, s így csak a nagyobb erősítésű (E) aura fog érvényesülni.
- Lehet-e az aurákat párosítani? Igen, ha azok nem ellentétes őselemekből vagy paraelemekből valók, azaz, ha nem oltják ki egymást.
- Az Irányítás mozaikkal lehet-e közvetlen öngyilkossági parancsot kiadni? Hogyne, a M.A.G.U.S.-ban pontosan szerepel, hogy milyen megkötéssel.
- Mi történik ha egy illúzió lényre mondanak asztrál vagy mentál varázslatot?

Az ég adta világon semmi. Ha az illuzionista valószínűtlenül profi, megjeleníti az illúzióban a varázslat hatását is. Mivel ez nem valószínű, jelentősen növekszik az illúzió leleplezésének esélye.

- Hogyan változik a VÉ, miközben a karakter fegyvert cserél, és mennyi időt vesz igénybe?

Az idő attól függ, hogy hol az új fegyver és hova kell tenni – vagy elég-e eldobni – a régit. A legegyszerűbb, ha imitálod a mozdulatsort, s közben figyeled az órát. Amennyivel nehezíti a karaktered dolgát a harci helyzet, annyival gyakorlottabb is – valószínűleg.

A VÉ változása összetettebb kérdés. Arra a körre mindenképpen elveszíted a támadás jogát és a fegyverből származó VÉ járulékot. A többi a harci helyzettől függ. Mindenesetre, ha gyakorlott ökölharcos, pusztakezes verekedő vagy, az annyit tesz, hogy könnyebben ki tudsz térni fegyvertelenül a fegyveres támadások elől. Ezen esetben az alap VÉ-d számít. Ha járatlan vagy a fentiekben, akkor a VÉ-det – mondjuk – a Képzetlen Fegyverhasználatból eredő minuszok sújtják, azaz -20.

- Mi történik, ha a Slan Ψ Aranyharang diszciplináját helytelenül használom – például több Ψ -ot áldozok rá, mint a Szintemen megengedett?

Feleslegesen kidobtál néhány Ψ -pontot, de az SFÉ-d nem lett nagyobb a Tapasztalati Szintednél.

- A Tetszhalál Slan Pszi diszciplína alkalmazásakor a betegségek lefolyása hogyan változik?

Míntha megdermedt volna számukra az idő. A beteg állapota nem változik, nem javul és nem is romlik. Épp ezért a slanek gyakran alkalmazzák a diszciplinát vészhelyzetben, mint végső megoldást.

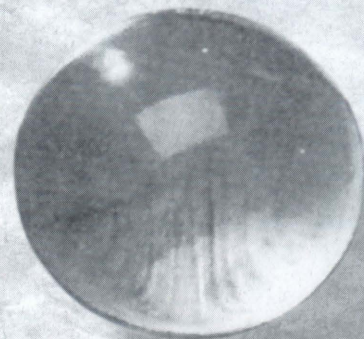
- A légiessé tett fegyverkéz sebez-e?

Nem. Legalábbis hagyományos értelemben nem. Pontosítani a légiesség fokának, és az áldozat testét alkotó anyag minőségének ismeretében lehetne. Mert persze előfordulhatnak extrém esetek, mikor az áldozat teste mágikus anyagból való, s ezesetben a légies fegyver nem hatol át rajta – következésképp hagyományos módon sebez.

- A mentálmágia Vágy/Undor mozaikjával, vagy az Irítózat nevű boszorkányvarázslattal eldobhatjuk-e az ellenfél fegyverét?

Naná!

Nyúl





ADRON-PAP

Adron a pyarroni pantheon legtitokzatosabb tagja, a fény és mágia ura. Hatalmát kevesen ismerik, a beavatottak azonban tudják, Pyarron legbőkezűbb istenének szolgálivá, ynevi képviselőivé lettek. Adron kevés figyelmet szentel az egyszerű halandóknak, papjainak sorsa ellenben mindenél jobban foglalkoztatja. Ritkán avatkozik az Elsődleges Anyagi Sík eseményeibe, akár egymaga, akár más istenek oldalán. Ám papjain keresztül, a számukra kijelölt feladatok megválasztásával és támogatásával többet értett már a Halál híveinek, mint sok más istenség. Mondják, kevés isten akad, ki oly kevésbé lenne érzelmei rabja, mint ő. Indulatainak minden körülmények közt tökéletes ura, s ezt megköveteli papjaitól is. A fény és a mágia anyagtól mentes, a lét egy tisztább, elvontabb formája – energia. Így uruk is távol áll az anyagi világtól, Ynevhez csak papjaival kötődik, akik maguk is igyekeznek Adronhoz mind hasonlatosabbá válni. Többre tartják a szellemi örömöket a test gyarló gyönyöreinél, szívesebben élnek a jövőnek, mint az adott pillanatnak. Életük állandó küzdelem Ynevért, a kontinens népeiért, a Halál és Sötétség hívei ellen.

Különös módszereikről legendák keringenek, mivel az emberi törvények sokszor nem egyeznek meg azokkal az elvekkel, melyeket a papok magukénak vallanak. Az életet, ha lehet, igyekeznek ugyan megkímélni, ám céljaik elérésének érdekében sokszor nincsenek tekintettel semmiféle más értékre – legyen az pénz vagy hatalom. Lopnak, csálnak is ha kell, mondván: a cél szentesíti az eszközt, s a kavarodás, amit ezzel okoznak, mindenképpen kisebb, mintha küldetésük ostoba emberi törvények

betartásának esne áldozatul, teret engedve ezzel a Halál erőinek. Természetesen minden esetben mérlegelnek, tiszta fejjel, érzelemmentesen – ám céljuk elérésében senki és semmi nem gátolhatja meg őket büntetlenül.

Kevés példa akad arra, hogy Adron-pap öncélúan cselekedjék; szinte minden esetben az istene által kijelölt küldetés végrehajtásán munkálkodik. Ezek a küldetések lehetnek életre szólóak, de akár rövid kalandok is, melyek komoly veszteséget okoznak Orwella vagy Tharr híveinek. (Megjegyzendő: ha egy kalandozó társaság tagjai között akad Adron-pap, a játékosok soha nem lesznek híján fontos és veszedelmes feladatoknak.) A küldetéseket maga Adron jelöli ki, a pap álmában vagy transzban értesül feladatáról.

A Pyarroni istencsaládban talán Adron rendelkezik a legkevesebb követővel. Az általa uralt fény és mágia kevés közember életében bír fontossággal, ugyanis számukra a Napkorong és a Holdak jelentik a fényt, melyeket inkább Kyel vagy Arel befolyásába sorolnak. Előfordul ugyan, hogy az éj baljós sötétje ellen Adronhoz szóló imák csendülnek halandók ajkain, de a hívek száma meg sem közelíti Arel, Ellana vagy Dreina követőit.

Adron templomai ritkák a városokban, kivételt csak Doran, Lardon és a Fehér Páholly székhelye, Pyarron jelent. Iskoláik és szentélyeik ritkán lakott hegyvidékeken, erdők mélyén bújnak meg. Csak az lelheti meg őket, kinek a hely papjai felfedik a templom rejtekhelyét – igazi elszigeteltségben élnek itt a hívek. A szentélyek örökön égő fényben úsznak, drágaköveken táncolnak a mágikus sugarak. Emberi

szemnek különös, hideg, mégis bensőséges szépség árad az oltárokból s a szent termekből. A papok nesztelenül suhannak derengő falaik között; a belépő úgy érezheti, elhagyta a megszokott, emberi világot, s egy sosemlátott, különös faj rejtekébe jutott. Megmagyarázhatatlan a hely idegen szépsége, különösen akkor, ha a szemlélődő tudja, valójában emberalkotta helyben gyönyörködik.

Adron papjai minden tekintetben különös emberek. Maroknyian vannak csupán más istenek szolgálóihoz képest, mégis sokkal többet tesznek világukért. Nem hívek toborzásának, inkább Ynev lakói – emberek, elfek, törpék – védelmének szentelik életüket. Értékrendjük megváltozik, látókörük kiszélesedik, párját ritkító rálátással szemlélik a világ dolgait. (Az NJK Adron-papok műveltsége minden esetben 15 fölötti érték, ám a 18-19 sem ritka.) Lényegében ennek tulajdonítható idegenségük is. Különös, kényelmetlen érzés lesz úrrá mindenkin, aki hosszabb ideig egy Adron-pap társaságában tartózkodik. A szótlan, hideg tekintetű, mégis bölcsességet sugárzó alakok megközelíthetetlennek tetszenek, s csak a legerősebb lelkűekben, no meg a legbeképzeltbekben nem ébresztenek kisebbségi érzést. Végtelenül kifinomultak, öltözködésben, viselkedésben, gondolkodásban egyaránt. Nem fordult elő – legalábbis bizonyíthatóan soha, – hogy Adron-pap száját káromkodás hagyta volna el. Tisztelettel bánnak a gyengébb nemmel, ám csak igen kevés Adron-papnak adatott meg, hogy elvárásainak mindenben megfelelő társra leljen. Ha azonban mégis megtalálta élete választottját, soha nem hagyja el, hű és igaz társa lesz halálig.

Az Adron-papok képességeiket és hatalmukat tekintve valahol a papok és a varázslók közt helyezkednek el. Mágiajuk sokrétűbb szinte minden mágiahasználónál, fegyveres képességeik azonban nem érnek fel a papok tudásával. Több, szélesebb körű ismeretet kell elsajátítaniuk, mint más istenek követőinek, ezért szintlépésükhöz is több Tp szükséges. Az eltérésekből következő különleges képességek és tulajdonságok ehelyütt kerülnek leírásra:

Képzettségek

A papoknál általánosságban leírt képzettségeken kívül a következőkkel rendelkeznek az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
1 Fegyverhasználat	Af
Alkímia	Af



Mágiahasználat	Af
Legendaismeret	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Ősi nyelv ismerete	Af

További tapasztalati szinteken:

TSZ	Képzettség	Fok/%
2.	Élettan	Af
2.	Mágiahasználat	Mf
4.	Herbalizmus	Af
6.	Alkímia	Mf
7.	Ősi nyelv ismerete	Mf

Az Adron-pap harcértéke

A mágia istenének papjai a fegyverek helyett varázslataikban bíznak, ezeket tökéletesítik, ezek tanulása tölti ki napjaikat. Tudásuk e téren messze meghaladja pap-társaikét, de a fegyverek használatának gyakorlására nem marad elegendő idejük.

Harcértékeik eszerint módosultak. Az 1. Tapasztalati szinten a következő értékekkel rendelkeznek:

KÉ alapjuk 4, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 0. A szintenként kapott Harcérték módosító értéke 6, amiből 2-2 pontot kell TÉ-jük és VÉ-jük fejlesztésére szánniuk Tapasztalati szintenként, a többi tetszésük szerint oszthatják el harcértékeik között.

Az Adron-pap különleges képességei

Szó esett már különös mágiajukról, mely hatalmasabbá teheti őket szinte bármely más isten papjánál. Adron követői a papok szférái közül az Élet és Lélek szférákban rendelkeznek befolyással. Ezen felül használhatják a bárdmágiák minden fényvarázslatát – amely a bárdok mágiajának jelentős részét jelenti.

Már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a Mágiahasználat képzettséggel, s a 2. szintől a mesterfokot is megkapják. Ettől kezdve a felhasználható 10 Mana-pont szintenként növekszik 2 Mp-vel. Ráadásul az Adron-papok alkalmazhatják az Asztrál- és a Mentálmágia fejezete alá tartozó mozaikokat, valamint a Bárd fénymágiajának varázslatait is. Természetesen a „varázslói” Mana-pontokból papi mágiát idézni nem lehetséges – mint ahogy a papi Mana-pontok sem alkalmazhatók mozaikmágiára és bárdmágiára.

További különleges képességük, hogy a fény urának papjai bármikor – Mp felhasználása nélkül – képesek világosságot teremteni, a Szent fény varázslatnál leírtak szerint.

8. TSZ-en – ha a pap is úgy kívánja – jobb szeme helyére hosszú szertartással vörös rubint ültetnek be. A szertartás többek szerint a drágakőmágia egy különös, csak Adron papjai által gyakorolt formája. A beültetett kő segítségével a pap továbbra is tökéletesen lát, akárha saját szeme lenne. Ezen felül a kő segítségével Pszi-pontjaiból alkalmazni tudja a következő Kyr-diszciplínákat: Asztrál szem, Mentál szem, Aura érzékelés. A szem által közvetített hatás működésében más, mint a leírt Kyr diszciplínák, az eredmény azonban megegyezik, így leírásukra ehelyütt nem térünk ki.

A szerteágazó mágia és sok elsajátítandó tudományos képzettség miatt Adron papjai nehezebben lépnek Tapasztalati szintet társaiknál. Szintlépésre nem a papok, hanem a varázslók táblázatát használják. A nagyobb tudásért tehát hosszabb, keményebb tanulással kell megküzdeniük.

Kovács Adrián

KORONGVILÁG

TERRY PRATCHETT KÖNYVEI ALAPJÁN



Vándor, vigyázz! Gondold meg jól, mielőtt beteszéd lábad a Korongvilágra! A világ törvényei mások, mint amit megszoktál, de éppen olyan következetesen érvényesülnek. És ha semmibe veszed őket, könnyen utolér a halál...

Mert meglehet, a Halálnak az a legfőbb gondja, hogy férjet találjon a nevelt lányának, de ha az idő lejár, kíméletlenül elvisz mégis...

Lehet, hogy Weatherwax nagyí belladonna helyett megfázás elleni kenőcsöt ken magára, de ha felbosszantod, kacsává változtat, vagy a tizenöt évvel későbbi jövőbe repíti a várost...

Lehet, hogy Cohen, a barbár könyvet ad ki „Hogyan legyünk barbár hősök hét nap alatt” címmel, de ha fejbe ver, komolyan véged...

A'Tuin lassan úszik az űrben, roppant terhet cipel a hátán, a Korongvilágot. A világ lapos síkját négy elefánt tartja, akik a tízezer mérföld hosszú Hatalmas Teknőcön állnak. A csillagteknős oldalán ragyogó vízesések zuhognak alá végeláthatatlanul az űrbe.

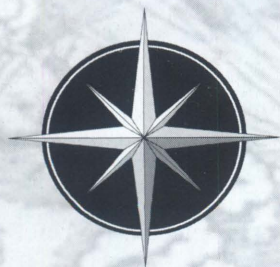
Az első tudóst, aki az elméletet közzétette, hazájában a filozófusoknak kijáró csendes tolerancia kísérte, másutt viszont eretnekséggel vádolták, hiszen korábban az a nézet tartotta magát, hogy a világ gömbölyű és a nap körül kering. Az igazság gyorsan elterjedt szerte a világon, annak ellenére, hogy Didactylos, a filozófus készséggel visszavonta a „Teknőc mozog” című könyvében írtakat, amikor az inkvizíció fogságába esett. Mint mondotta, készséggel meghajlik a meggyőző érvek előtt, és annyi bolygót ír a következő könyvébe, amennyit csak akarnak.

Majd gyorsan megszökött.

Emberek élnek és halnak, a teknőc csak úszik tovább. Birodalmak emelkednek és omlanak össze, a teknőc úszik tovább. Istenek jönnek, mennek, a teknőc úszik rendületlenül. A teknőc létezik, akár hiszik az emberek, akár nem. Bár biztonságosabb minden Korongvilág-lakó számára, ha elhiszi, hiszen a valóság kerge meglehetősen vékony a világ körül, és a hitetlenség komoly károkat okozhat.

A nap a teknőc körül forog; ez meglehetősen bonyolult feladat, mert olyan sebességgel és olyan pályán kell mozognia, hogy az elefántok lábai ne vessenek árnyékot a földekre. A fény általában lassan mozog a Korongvilágon. Egyesek szerint a különleges mágikus mező miatt, mások szerint a magyarázat egyszerűbb: azért, mert lusta. Az elefántok lábai mellett a nap kénytelen gyorsabban haladni a kijelölt útján, mint saját fénye.

Vannak párhuzamos világok, párhuzamos valóságok – bár a párhuzamos szó nem kellően találó, hiszen a világok nem szabályos rendben léteznek, hanem spirálisan, kaotikusan, összevissza. Egyes univerzumok rendkívül veszélyesek, mert ismeretlen okból kifolyólag megfosztattak a jövőtől és a jelentől. Csak úgy élhetnek tovább, ha egy másik világtól lopnak, amikor az törékeny korszakába ér – azaz, amikor a síkokat elválasztó falak elvékonyodnak, és a kapuk könnyen kinyílnak.



Hogy hogyan teremtették a világot? Egyes elméletek szerint kezdetben létezett a semmi, majd később felrobbant.

Egy másik teória szerint ilyen vagy olyan istenek teremtették, apjuk (testvérük, ellenségük) különböző testrészeiből.

Az ősi igazság az, hogy a korongvilágot a Kreátor teremtette.

A tudósok szerint egy a millióhoz az esélye annak, hogy egy ilyen abszurd világ létrejöhessen.

A mágusok szerint, ha valaminek egy a millióhoz az esélye, az tíz esetből legalább kilencszer sikerül. De csakis akkor, ha valóban egy áll millió ellen, nem millióegy, de nem is 999345! A hősök jól tudják, ha sikerül elérni ezt a valószínűtlenségi fokot, övük a győzelem.

Történelem

Vannak események, amelyek csak megtörténnek. A történelem nem ilyen. A történelemnek néző kell, különben nem történelem, csak egymás utáni események sora.

Ellenőrizni is kell. Gondozni. Máskülönben bármi megtörténhet. Hiszen minden ellenkező nézettel szemben a történelem királyok, dátumok és csaták sora. Olyan könnyű valaminek félresikerülnie, egy lónak megbotlania, egy királynak meghalnia, ha közbeszól a sors, a véletlen. (Tudni kell, hogy a Véletlen olykor még az isteneknél is hatalmasabb.) A történelmet egy ember nem változtathatja meg, a valóság mindig győz előbb vagy utóbb, ám a véletlen közbeszólhat. Ha egy ember mégis beavatkozik, és emiatt – tegyük fel – életben marad valaki, akinek a halála elrendeltetett, akkor kétféle valóság jön létre. Az univerzum úgy tudja, hogy az illető halott, és eszerint cselekszik. Bárki, aki nem látja az áldozatot, halottnak hiszi. Néha még az sem veszi őt észre, akinek a szeme előtt áll. Így tehát, ha például életben marad egy trónörökös, kénytelen lesz egy varázslót kinevezni Udvari Felismerőnek, mert az első dolog, amit egy varázslónak megtanítanak az egyetemen (mármint az után, hogy merre találja a mellékhelységet), az, hogy miként vegye észre a valóságot, és vesse el, ami nem az. A létrejött realitások egyikében a törvényes valóság létezik, a másikban a tényleges. Előbb vagy utóbb mindig a törvényes valóság győz, elnyeli a ténylegeset. A történelmet még a legnagyobb varázsló sem változtathatja meg. Ámbár, ha valaki megalkuszik az istenekkel...

A történelem gondnokai a Ramtop egy eldugott völgyében élő szerzetesek. Ha azt mondjuk: „ez meg vagyon írva”, akkor az itt tárolt könyvekre gondolunk. Ezek nem olyan könyvek, melyekben az eseményeket betűkké formálva megváltoztathatatlanságra kényszerítik a történelmet. Nem; a múlt nem fogoly. A könyvekből alakul ki a történelem. Havonta egyszer a szerzetesek megjelennek a barlangban, és tanulmányozzák az elkövetkezendő eseményeket. Eredetileg csak a rendház főnöke ismerhette meg a könyvek titkait, de ezen a gyakorlaton változtattak, amikor sajnálatos módon az ötvenkilencedik láma egy vagyont nyert kisebb fogadásokon...

Történetek

A történetek a szereplőktől függetlenül léteznek. Ennek tudása hatalom. A történetek az idők kezdete óta szállnak, alakulnak, fejlődnek a világegyetemben; a gyengék meghalnak, az erők túlélnek, és meghíznak a sokadszori újjászületéstől. A történelem káoszban nyomot, mintát hagyunk, az emberek ezt a kijelölt utat követik, mint a víz a hegyi vízmossást. Valahányszor újabb színész jelenik meg a valóság színpadán, a történet egyre erősebb lesz. Ez az oka annak, hogy a történelem mindig önmagát ismétli. A történetek parazita életformák. Saját érdekükben elferdítik az életeteket, csak az számítnak nekik, hogy megismétlődjenek. Ma már lehetetlen, hogy a legkisebb királyfi ne győzzön ott, ahol a bátyjai kudarcot vallottak. Az ember azt hinné, mi sem könnyebb annál,

mint megakadályozni, hogy a kis pásztorlányka a királyfi felesége legyen. Pedig ez az a feladat, ami csaknem meghaladja még Weatherwax nagy hatalmát is...

Istenek

Sokmillió isten létezik a világon. A legtöbb észrevehetetlenül kicsi, egyetlen hívője sincs. Ők a kisebb istenek. Ami hiányzik nekik: a hit. Egy-két isten naggyá válik – ezt a folyamatot bármi elindíthatja. Egy különös fa, aminek gyógyító erőt tulajdonítanak, vagy egy elveszett és megtalált bárány. Néha templom épül a fa helyébe. Az isteneknek hívókra van szükségük, az embereknek istenekre. A hívek száma nő. Az isten megerősödik.

Az istenek a Cori Celestin élnek, legalábbis, aki ad magára. Egy egyszerű halandó soha nem értheti meg, miért küszködik és harcol egy isten esetleg évezredekig, hogy feljusson a Cori Celestire; amikor végre sikerül, nem érdekli többé semmi, csak lakmározik és játszik. Természetesen csak egyszerű játékokat, a bonyolultak untatják az isteneket. Az a szóbeszéd járja, hogy az emberek életével játszanak, de hogy miért, mik a szabályok és kik a bábuk, senki nem tudja.

Az isteneket kétféle veszély fenyegetheti. Jöhet egy kisebb isten, aki elfoglalja a helyét az emberek szívében, és hívek nélkül az isten elveszíti hatalmát. A másik veszélyt az egyház jelenti, hiszen ilyenkor az imádságokból, ceremóniákból, papokból és épületekből vastag héj képződik az isten körül, és egyszer csak az emberek már nem benne hisznek, hanem az intézményben. Ekkor az isten elsovad és meghal; s ezt még csak észre sem veszik. Hiába volt valaki hatalmas egykor, imádták ezrek, hódítottak nevében hadseregek, ha nem marad híve, vadállatok költöznek a szent helyekre, rovarok másznak az oltárkő alatt. Öngyilkosság abban bízni, hogy az emberek, ha magukra maradnak, örökké kellő hittel táplálják az istent – ennek ellenére csak egyszer fordult elő Korongvilág történetében, hogy egy istentől sikerült olyan alkut kikényszeríteni egy prófétájának, ami szerint az isten legalább néha teljesítette az imádságokat.

Az isteneknek nem kell okosnak vagy erkölcsösnek lenniük, erre ott vannak helyettük az emberek. Vegyük például Quirmi Sestina nővér esetét, aki a helyi király haragjával dacolva kitartott a hite mellett, égő parázsszőnyegen sétált, jóságról prédikált: mindezt egy olyan istennőért, akinek a legfőbb gondja a frizurája.

Koomi tanításai szerint lennie kell egy Legfelsőbb Lénynek, különben hogyan is létezhetne a világegyetem? Ám, mivel az univerzum ilyen rosszul sikerült, nyilvánvaló, hogy nem a Legfelsőbb Lény teremtette személyesen, hanem valamelyik alárendeltje, amikor a Legfelsőbb Lény éppen nem figyelt oda.

A varázslók és a boszorkányok nem hisznek az istenekben. Természetesen tudják, hogy léteznek, néha van is dolguk egymással. De hinni nem hisznek bennük. Az ember nem hisz a szomszédjában sem, igaz?

Korongvilág legrégebbi szektája a Hallgatózók. Még az istenek sem értenek egyet abban, hogy a Hallgatózók tevékenysége vajon valóban rendes vallás-e. Az egyetlen ok, ami miatt még nem söpörték el őket egy jól irányzott földrengéssel az, hogy még az istenek is kíváncsiak, vajon mit hallhatnak. A Hallgatózók azt kutatják, mit mondott a Teremtő, amikor megteremtette a világot. Amit a Teremtő teremtett, nem lehet elpusztítani soha, így az első szavak is ott visszhangzanak valahol a kozmoszban. Az egyedüli gond az, hogy a Hallgatózók völgyükben nem csak a Teremtő szavainak visszhangját hallják, hanem minden, a Korongvilágon elhangzott szót. Az egyedüli feladat már csupán az, hogy kiválasszák a megfelelő szavakat...

Ankh-Morpork Korongvilág legnagyobb városa. Ha létezik abszolút óvatosság, a város utcáin éjjel erre van szükség. Vagy nagyon óvatos vagy, vagy halott.

A város vezetője a Patrícus. Uralkodása kezdetén törvényesítette az ősi Tolvajok Klánját. A bűn az élet velejárója, mondta, ha már kénytelenek vagyunk elviselni, legalább szervezzük meg. Felbátorította a klánt, hagyják ott az alvilágot, építsenek klánközpontot, vegyenek részt a város életében, nyissanak nyilvános iskolákat. Cserébe a Patrícus kész volt csökkenteni a városi őrség létszámát. A tolvajok vezetői próbálták elkendőzni a vigyorukat, amikor beleegyeztek, hogy évente meghatározott szinten tartják a lopásokat.

Később a Patrícus ismét hívta őket... és mosolyogva megkérdezte tőlük, hogy ugye nem felejtik el, amiben megállapodtak? Elvégre már ismeri a nevüket, tudja, merre játszanak a gyermekeik, hol vásárolnak a feleségeik...

Végül is mindenki meglegedésére alakultak a dolgok. Éves költségvetés, tervezés, gondos numerus clausus a felvételnél. Átvételi elismervények bonyolult rendszere biztosítja, hogy senkitől se lopjanak túl sokat. Cserébe a klánbéli tolvajok az engedély nélküli tolvajokra saját kezűleg sújtanak le.

A városi őrségnek nem tetszett az új rendszer, de az igazság az, hogy a tolvajok sokkal hatékonyabbak voltak, mint ők. Így az őrség létszáma egyre fogyott, amíg nem maradt több, mint egy maroknyi ember, akiket már senki nem vesz komolyan.

A városi őrség alapvető szabálya: semmibe nem beavatkozni!

A Patrícus – Lord Vetinari – bosszantó ember. Nincs semmiféle sötét szenvedélye, semmi, amit az ellenségei felhasználhatnának. Míg mások lakomán dőzsölnek, ő egy pohár víz mellett jelentéseket olvas. Pedig sápadt arca, csontos teste igazán feljogosítaná némi vonzódásra tömlőcben tartott fiatal lányok irányában. Gyakran hord feketét, de nem az orgyilkosok lenyűgöző feketéjét; úgy fest, mint aki reggel nem akar azzal bajlódni, hogy mibe öltözzék.

Bizonyos szempontból népszerű. Irányítása alatt – ezer év óta először – Ankh-Morpork működik. Nem demokratikus módon, de működik. Mondják, a Patrícus szinte mindent elvisel, kivéve, ha valami a várost fenyegeti.

A város leghíresebb és leghírhedtebb kocsmája a Törött Dob. Nevezetesség, minden új tulajdonos gondos munkával restaurálja a régi koszt, patinát, gyanús foltokat. Vendégei hősök, gazemberek, zsoldosok, banditák, de csak a leggondosabb megfigyelő tudja megállapítani, hogy ki melyik csoportba tartozik.

A város legveszélyesebb része az Árnyas negyed.

Láthatatlan egyetem

Itt képzik a varázslókat, Alberto Malich (élt 1222-1289 között) alapította. Ő Korongvilág legnagyobb mágusa. Sajnos, senki nem lehet hatalmas mágus anélkül, hogy ne szerezne ellenségeket – akár a túlvilágon is. Alberto Malich számára egy megoldás maradt: alkut kötött a Halállal, és szolgájaként szegődött. A Halál birodalmában (az igazat megvallva, csak egy kicsinyke házíki) senki nem halhat meg, éljen ott akár kétezer éve.

Az egyetem varázslói természetesen szobrot emeltek az alapító tiszteletére, bár nem született még olyan egyetemista, aki egyszerűen ne öntötte volna le sörrel, vagy ne karcolta volna a szobor valamely testrészébe a nevét. A varázslók még most is összeborzadnak, amikor eszükbe jut az a néhány nap, amikor Alberto Malich, néhány ezer év után, egy elintézetlen ügy miatt beugrott...

Az egyetemi főkancellár csúcsos süvege a Mágia szimbóluma. Ő jelképezi az egyetemet, a tudást, az emberek uralma alá vont mágiát. Értelmes lény, néha túlságosan is önálló akarattal.

A főkancellár a Korongvilág összes varázslójának hivatalos vezetője. Valaha ez azt jelentette, hogy ő a leghatalmasabb mágus, aki úrrá lehet a többi felett, de ma már csendesebb idők járnak; leköti őket az adminisztráció és a vacsorák. Ráadásul úgy tartják az idős mágusok, hogy a mágia gyakorlása méltóságukon aluli. A varázslók mágikus hatalmuktól – és persze intrikus képességeiktől – függően nyolc osztályba tartozhatnak. A nagy mágusháborúk óta, amelyek következtében a Korongvilág egyes részei lakhatatlanná váltak, a varázslóknak tilos a nézeteltéréseiket mágikus úton rendezni; egyrészt, mert ez káros hatású a népesség többi részére, másrészt, mert nehéz eldönteni, hogy melyik füstölő kupac a győztes. Manapság az egymás elleni eszközeik már jóval egyszerűbbek: cseles mérgek, skorpió a cipőben, kés, stb. A varázslók természetüknél fogva egymás vetélytársai, az alattuk állókat eltaposni, a felettük állókat lerántani igyekeznek. Képtelenek az együttműködésre. Ez az oka annak, hogy nem ők uralják a Korongvilágot.

A varázslóknak tilos megházasodniuk. A fiatal egyetemisták nem értik az okát, némelyek az irigy impotenciának tudják be. Valójában az ősmágusok születésének akarják elejét venni. Nyolcadik fiú nyolcadik fiának, ha varázsló, ne szülessen nyolc fia, mert a nyolcadik a mágia forrása, ősmágus.

Az ősmágus ajtó, amelyen át új mágia tör be a világba; sem teste korlátai, sem halál, sem a végtet nem állhat útjába. Bármire képes, sőt, minden más varázsló hatalma is megnő általa. A világ ifjúkorában nagy számban éltek ilyenek, majdnem a világ végét, az apokalipszist hozták el. Ha visszatérnek, vége a világnak.

A Láthatatlan Egyetem könyvtára a multiverzum legnagyobb mágikus könyvtára, polcain az okkult tudományok ezernyi kötete nyomja. Állítólag – mivel a mágia egy bizonyos mennyiségen felül eltorzítja a köznapit világot – a Könyvtárban nem érvényesülnek a tér és idő törvényei. Mondják, a könyvtár végtelen. Napokig bolyonghatunk polcai között, elveszett diákokkal találkozhatunk és különös teremtményekkel, akik a poros, sötét sarkokban lapulnak.

A Könyvtár él. Éjjel a sötétben a könyvek társalognak, kékes fény kúszik a könyvespolcokon, zizzen a papír.

Kevés ember talál kivétlenül abban, hogy a könyvtáros egy orángután. Mágikus baleset, könnyen előfordul ott, ahol ennyi mágia sűrűsödik – és a Könyvtáros az általános nézet szerint még könnyen megúszta. Megtarthatta az állását, bár a megtarthatta kifejezés talán nem helyénvaló, hiszen az állás soha nem vált kérdésessé: a vicsorgó könyvtáros ugyanis roppant félelmetes látvány.

Korongvilág történetében néha előfordul, hogy egy könyv, illetve annak illetéktelen felhasználása óriási galibát zúdít a világra. Ezeket a könyveket (Ankh és Morpork városának törvényei és szabályai, Hogyan idézzünk meg sárkányokat?) a könyvtár legmélyén őrzik.

A méltónak bizonyuló könyvtárosok, akik valamiféle hősi könyvtárosi tettet követtek el, beavattatnak az Ismert Polcok mögötti világ rejtelmeibe.

Az I térben minden könyvtár határos egymással, szól az elmélet. Erre van is bizonyíték, az ephebeoni könyvtár leégésekor például feltűnt egy majomszerű figura a lángoló polcok között (ki tudja, mit keresett ott), később pedig több elveszettnek hitt kötet feltűnt a Láthatatlan Egyetem könyvtárában...

Törpék

A hegyek mélyén élnek, a bányák tárnáiban. A sötétség sötét, a szikla kemény. Az élet szerintük egyszerű. Senki nem tudja, mi az oka, hogy a törpék, akik otthon csendes, békés életet élnek, azonnal megváltoznak, ha beköltöznek a városba. A legártalmatlanabb bányász is láncinget ölt, két baltát kezd cipelni, és megváltoztatja

a nevét Nagyerejű Koponyazúzóra. A közhiedelemmel ellentétben jobban rajonganak a vasért, mint az aranyért, csak éppen vasból jóval több van, ezért nehezebb róla dalt szerezni.

A törpék kedvenc étele a törpkenyér. Kőporból készül, úgy lehet gyúrni, ha ugrálnak rajta; évekig eláll. Bele kell ejteni a folyóba, megszáritani, mindennap elővenni, nézni, majd ismét eltenni. Ez utóbbi nem esik nehezére egyetlen embernek sem, aki volt olyan szerencsés, hogy a törpék kenyérrel ajándékozták meg...

Sárkányok

A nemes sárkányok állítólag évezredekkel ezelőtt kihaltak. Vagy csak elmentek, elköltöztek egy másik dimenzióba? A mocsári sárkányok még ma is közismertek, egyes nemeshölgyek néha apró, színes sárkányokkal a vállukon jelennek meg. Azután rájönnek, hogy a sárkánytartás izomlással, elégett hajjal és bűzzel jár... és a sárkányok menhelyre kerülnek. Csak azért élték túl óriási és vad őseiket, mert a mocsarak elhagyatott mélyén éltek, ahol nincs ragadozó. Nagyon kell vigyázni rájuk, állandóan betegek bonyolult gymorműködésük következtében. Nem túl intelligensek, agykapacitásuk nagy részét emésztésük felügyelete foglalja le.

Elfek

A szépek népe. Gyönyörűek. Kecsesek. Legalábbis akkor, ha öntudatuknál vannak. Szerencsére évezredek óta nem jártak már az emberek között, el is felejtette mindenki, hogy valaha rettegtek tőlük. Már csak arra emlékeznek, hogy milyen ragyogóak voltak, milyen csodálatosan énekeltek. Hogy miről, azt már nem tudja senki. A valóság az, hogy az elfek kegyetlenek, kíméletlenek, mindenkit alsóbbrendűnek tartanak. Szerintük az emberek rabszolgák, vagy még azok sem, inkább állatok. Elveszik, amit akarnak – és mindent akarnak. Hallják, amit gondolsz, és te önvédelemből azt kezded gondolni, amit hallani akarnak. Nem értik, mi a kegyelem, nem tudják elképzelni, hogy másoknak is lehetnek érzéseik. Amikor valaha régen az embereknek sikerült előzni az elfeket, ez a boszorkányok és a vas segítségével történt. Az elfek nem állhatják a vasat, megvakulnak tőle.

Halál

A Halál az első lény, aki a Korongvilágra lépett, és az utolsó, aki elhagyja azt, amikor A'Tuin is meghal.

A Halál az első és az utolsó a világon. Amikor az első sejt létrejött, már ő is élt. Amikor az élet utolsó nyoma arrébb kúszik a kihűlő csillagok alatt, a Halál ott lesz.

A Halál nem gyilkos. Az embereket nem ő öli meg, meghalnak valamitől. A Halál csak értük jön, hiszen ostoba világ lenne, ha az embereknek úgy kellene távozniuk, hogy nem kíséri őket senki.

A Halált csak a macskák, a boszorkányok és a varázslók láthatják. A Halál láthatatlanságában nincs semmiféle mágia. Az emberek nem akarják látni, nem akarnak hinni benne, így nem veszik észre őt. Ha egy ember meghal, a Halálnak csak különleges alkalmakkor kell személyesen megjelennie – varázsló, boszorkány vagy király halálakor, vagy ha bárki más, ám különös körülmények között veszti életét. Nem ítélt és nem foglal állást. Mindenkinél távoznia kell, ha eljön az ideje.

Hogy mi vár a halál után? Az, amire számíatsz. Ha a reinkarnációban hiszel, újjászületsz a következő faluban. Ha a poklot várod, megkapod.

Omnia

Birodalom, mely a környező népeket uralma alá hajtotta. Teokrácia; egyetlen istenben hisznek, Omban. A vallás legerősebb támasza az inkvizíció. Az inkvizíció tagjai – békés családapák – gondoskodnak róla, hogy a hitetlenek megtisztuljanak a kízőkamrákban. Az igazat megvallva, Om lepődött meg a

legjobban, amikor megtudta, hogy az emberek belehalhatnak, ha nem hisznek benne. Váltig tagadja, hogy ő parancsolta volna egyik prófétájának: „szent tűz pusztítsa el a hitetleneket”.

Djelibeybi

Tsört és Ephebe között elterülő néhány négyzetmérföldes királyság, az egyetlen ok, ami miatt a két ország nem támad egymásra. Leginkább arról nevezetes, hogy itt található a Korongvilágon az egy főre eső legtöbb piramis. Uralkodója az istenkirály; ez a rendszer egészen jól működött évszázadokig, amíg egy ankh-morporki orgyilkos nem lépett a trónra.

Ephebe

A filozófusok fehérmárvány városa. A filozófusok akár hasznosak is lehetnek a város számára, bár elsősorban olyan problémákra koncentrálnak, hogy „Van-e hangja a kidőlő fának az erdőben, ha nincs aki meghallja?”, de melléktermékként, többek között, az optikai elvek demonstrálására létrehozhatnak egy parabolikus reflektort, ami elpusztítja az ellenséges hajókat.

A város ura az ötévente demokratikusan választott Zsarnok. Megválasztásakor mindenkinek szavazati joga van, aki nem szegény vagy idegen, illetve nem diszkvalifikálták mert bolond, vagy nő. Rabszolgatartó állam, ahol a rabszolgák jogait aprólékosan szabályozzák. A rabszolgáknak joga van évente öt hét szökésre, heti egy szabadnapra, napi háromszori étkezésre, valamint nehéz súlyokat nem emelhetnek.

Könyvtára a második legnagyobb könyvtár a Korongvilágon, bár itt elsősorban tudományos könyvek találhatók, nem mágikusak.

Lancre

Királyság Ramtopban, ahol állítólag a legerősebb az ősi mágia. Királya, Verence megpróbálta bevezetni a demokráciát, de a parlament csak akkor gyűlik össze, amikor kedvük van hozzá, és soha senki nem ellenkezik a királlyal, hiszen mi értelme van egy királynak, ha az embereknek maguknak kell uralkodni? Itt élnek Korongvilág leghatalmasabb boszorkányai: Weatherwax nagyi, Ogg néni és a modern elveket valló, okkult ékszerekkel felszerelt Magrat.

A legtöbb ember úgy képzei el az életét, mint a múlt és a jövő között mozgó, maga után emlékcsovát hagyó pontocskát. Valójában az emlékezet nemcsak hátrafelé terjed, hanem előre is, csak a legtöbb ember nem képes jól bánni vele; megérzésnek, intuíciónak hívja. A boszorkányok azok, akik úgy látják a jövőt, akárcsak a múltat.

Mágia

Az öreg mágusok pentagrammákról, rúnákról, gyertyákról, síkokról, varázsszavakról beszélnek. A fiatalok a világegyetem morfikus természetéről, az idő és tér szükségszerűen állandótlan minőségéről, a valóság kiszámíthatatlanságáról.

A fiatal boszorkányok szerint a mágia misztikus erők kérdése, kristálygömb kell hozzá, és táncolni mezítelenül.

Az idős boszorkányok sejtik, hogy a világegyetem nem tudja, mi folyik itt, de ezermilliárdnyi lehetőséget rejt magában. Így, ha valaki fel akar robbantani egy kalapot, a tanult elmének csak meg kell találnia azt a valóságot, ahol a kalap felrobban.

Mindenkinek igaza van.

A mágia túl fontos ahhoz, hogy emberek feletti uralomra használják. A mágiával nem lehet a jó oldal felé irányítani a dolgokat, legfeljebb megállítani a gonoszt.

Láthatod, vándor, Korongvilág törvényei sajátosak. De ne légy könnyelmű – ugyanilyen következtetések is!

Máyer Júlia

EREKLYÉK ÉS RELIKVIÁK

(ARTIFACTS AND RELICS)



Aligha akad az AD&D szerelmesei között olyan, aki ne hallott volna a nagyhatalmú és misztikus varázstárgyakról, az úgynevezett artifact-ekről. De mik is ezek valójában?

Legtöbbször istenek, nem evilági, természetfeletti erejű lények, nagy ritkán halandók alkotásai. Lényeges tulajdonságuk, hogy átítatja őket a mágia, sokszor magukban hordozzák készítőik tudásának, hatalmának egy részét. Keletkezésük körülményei általában az idők homályába vesznek. Elfeledett háborúk idején teremtették őket ősi istenek, esetleg nagyhatalmú démonok. Ha néha egy-egy halandóról fel is jegyezték a legendák, hogy ilyen jellegű varázstárgy elkészítésére volt képes, az bizonyosan nagy tudású pap, hatalmas mágus vagy pszionikus volt, és még így is több, mint valószínű, hogy isteni avagy túlvilági segédlettel alkotta meg a tárgyat. Azokat a hasonlóan nagyhatalmú mágikus tárgyakat, amelyek egy adott vallás történetében különleges szerepet kapnak, netán egy legendás alak ránkmaradt testrészei, összefoglaló néven relikviáknak (relics) nevezzük.

Ezek a mágikus eszközök és relikviák bármilyen tárgyak, netán még élőlények is lehetnek. Leggyakrabban fegyverek, páncélok, kelyhek, köpenyek, ékszerek. Egyes vallások félisteni rangra emelkedett, valaha élt emberek testrészeit őrzik szent ereklyeként, mint például Vecna kezét és szemét.

Ezek, akárcsak a többi varázstárgy, mágikus hatalommal bírnak. Ám előfordulhat, hogy egy-egy varázstárgy (pl: mágusok botja – staff of the magi) sokkalta nagyobb erőnek parancsol – azonban mégis csak „közönséges” varázstárgy, nem pedig artifact.

A legalapvetőbb különbség az artifact-ek és a varázstárgyak között, hogy míg ez utóbbiakból több is létezhet, az előbbiekből mindig csak egyetlen egy található az egész világon. Ezeknek a tárgyaknak egyediségük adja meg az igazi erejét. Mindnek külön története, történelme van, legendák szólnak róluk. Mindegyik valamilyen meghatározott céllal készült.

Ritkán ugyan, de előfordulhat, hogy egy adott tárgyból többet is készítenek; ekkor azonban a mesélőnek minden darab sorsát fejben kell tartania. Vigyáznia kell ugyanis arra, nehogy egy adott tárgy kétszer forduljon elő világán.

En ugyan jobban kedvelem, ha egy karakter csak egy mesélőnél játszik, ám ha valaki kedvenc karakterével mégis csatlakozni kíván egy mesébe, ne lepődjön meg, ha a mesélő nem engedélyezi neki efféle különleges tárgyak használatát. Jóllehet, azért a tárgyért egyszer már megküzdött és minden bizonnyal kiérdemelte – csak hogy egy másik világ keretei között. Új mesélője talán egészen más sorsot képzelt annak az artifact-nek; esetleg jelentős szerepet szánt neki a történetben, vagy épp ellenkezőleg – ilyen az ő világán nem is létezik. Gondoljunk csak bele: egy olyan világon, ahol Vecna sohasem élt, nem őrizhetik szent ereklyeként a kezét.

Egy másik lényeges különbség, ami ezeket a tárgyakat megkülönbözteti a többi varázstárgytól, hogy mindnek saját története van. Legendák szólnak keletkezésükről, létezésükről, korábbi tulajdonosaikról és azok cselekedeteiről. Mesék, amelyekből meg tudhatjuk, milyen csodás tetteket hajtottak végre korábbi birtoklóik. A karakterek utánajárhatnak ezeknek a történeteknek, s így megismerhetik a tárgy tulajdonságait is. A legendák persze sokszor túloznak, nem a teljes valóságot mutatják, mesélik el. Ráadásul többnyire csak a hatást, a látvány írják le, nem pedig magát a működést. Minthogy azonban mindig van némi valóság alapjuk, a karakterek ötleteket meríthetnek belőlük, mire is képes az a tárgy tulajdonképpen.



Az artifact-ek elkészítése természetfeletti hatalmat igényel, ezért mindnek megvan a jó oka, miért is hozták létre. Esetenként ez az ok nyilvánvaló, gyakran azonban csak az istenek vagy démonok ismerik. A mesélőnek erről soha nem szabad megfeledkeznie.

Ilyen tárgyakat nem lehet „csak úgy” találni. Mivel nagy hatalommal bírnak, sokan szeretnék birtokukban tudni. Egyes tárgyak tulajdonosa ismert, míg másokról csak annyit mond a legenda, hogy „elveszett”. Egy-egy ilyen tárgy többnyire csak igen nyomos okkal kerülhet elő újra. Például egy halálos betegségben szenvedő, jelentős uralkodót csak a rég elveszett Gyógyítás Kupájával lehet meggyógyítani; avagy egy másik létsík démoni seregeinek támadása csak úgy állítható meg, ha a Hadurak Jogarával szállunk szembe velük. Számítalan helyzetet teremthet a mesélő, mely szükségessé tesz valamely artifact-et. Már maga a szituációteremtés is sok játékra ad lehetőséget.

Külön kaland lehet, amíg a karakterek megismerik a tárgy történetét, s egy újabb, amikor megszerzik – nem is beszélve arról, hogy hősiesen felhasználják. Egy ilyen tárgy megszerzése nem egyszerű feladat. Nagy erejű, csodás lényekkel találkozhatnak hőseink, talányokat, rejtélyeket oldhatnak meg, míg végül hozzájutnak. A kalandot tovább bonyolítja, ha a tárgynak a távoli múltban nyoma veszett, netán más gazdája van, aki foggal-körömmel ragaszkodik hozzá.

A mesélőknek általában nem kis gondot okoz, hogy miután a karakterek a mágikus hatalmú eszköz segítségével győzedelmeskedtek a gonosz erők felett, a tárgy továbbra is a birtokukban marad. Ez a további kalandok során hátrány lehet, hiszen olyan erőssé teheti a csapatot, hogy a kaland elveszíti érdekességét. Lehetséges megoldást kínál, ha a tárgy a felhasználás után nyomban eltűnik, ezt azonban a játékosok nem igazán szeretik, mert becsapva érzik magukat. Célszerű inkább úgy meghatározni a tárgy hatalmát, hogy a karakter az adott célhoz való felhasználás után már mit se tudjon kezdeni vele. Ha a mesélő jól alakítja a történetet, a játékos maga válik meg az artifact-től.

Az ereklyék keletkezése és létrehozása

E tárgyakról olvasván sok mesélőben feltámad a vágy, hogy maga is létrehozzon efféléket, meséljen róluk játékosainak. De vajon hogyan tegye? Az alábbiakban erről szólnak néhány szót.

- Ezek a tárgyak csodák, nem pusztán nyers erők esszenciái. Hatalmas erejű mágia hordozói, ám nem ez az igazán fontos, hanem a különlegesség, a beléjük foglalt váratlan lehetőség. Minden létező szabályt felrúghatnak, megtörhetnek. Ebben rejlik igazi erejük, ez bennük a fantasztikus. Nem is igazán fontos, hogy hihetetlenül

erős legyen az adott eszköz, a hangsúly mindenképpen a különlegességen van.

- Korántsem a közönséges varázstárgyak módjára készülnek, sőt, valójában nem is készülnek, sokkal inkább születnek. Istenek, démonok, nagyhatalmú nem evilági lények teremtik meg őket saját erejük, hatalmuk egy részének feláldozásával. Esetenként halandók is képesek erre, legtöbbször valamilyen csoda, rendkívüli esemény folytán. Megeshet például, hogy egy egyszerű ajándékból születik, az adakozó lelki nagyságának, tiszta szívének s áldozatkészségének hatalma folytán. De létrejöhet akkor is, ha egy harcos a sötétségnek, a gonosznak ajánlja lelkét. Síron túl is tartó szolgálataiért cserébe a gonosz egy szolgáját bebörtönzi a harcos kardjába – ez is egy módja az artifact születésének. Természetesen az ilyen csodák nagyon ritkák. Épp ezért, ha egy mód van rá, játékos karakter ne készíthessen ilyen tárgyat.



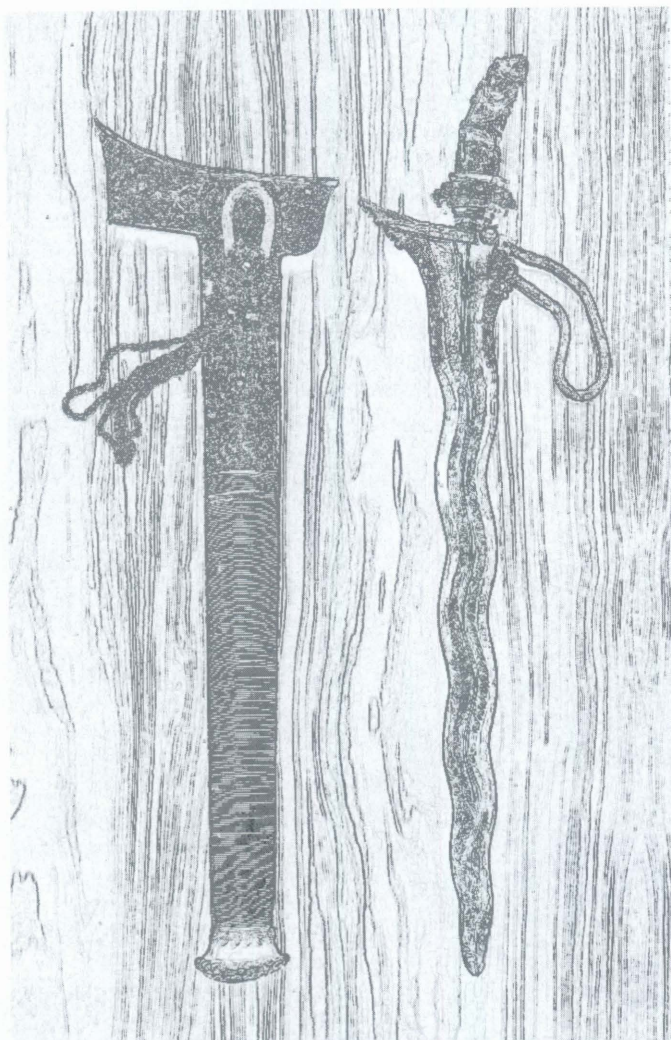
- Minden artifact-nek önálló története van. Ennek részletes leírása, kidolgozása a mesélő feladata. Itt általában a keletkezéséről kell elgondolkodni, a megjelenési formáról, képességekről, használoiról és korábbi sorsáról.

- Minden jóban van valami rossz, mindennek meg kell fizetni az árát. Jelen esetünkben sincs ez másképp. Az artifact-ek birtoklása nagy felelősséget ró a tulajdonosra, hiszen többnyire olyan erőket mozgat vele, melyek mibenlétéről fogalma sincs, s önnön valós hatalmát jócskán meghaladják. Az igazi nehézséget azonban az átkok

és egyéb hátulütők jelentik. Effélékkel gyakorlatilag minden egyes tárgy rendelkezik, s általában a felhasználáskor nyilvánulnak meg. Mibenlétükről a játékosoknak csak halvány elképzeléseik lehetnek. Tulajdonképpen ezek hivatottak visszabillenteni a játékegyensúlyt.

Az ereklyék közös tulajdonságai

Legtöbbjükből mindössze egyetlen darab létezik, hacsak a leírása mást nem mond. A mágia észlelése (detect magic) varázslat elárulja ugyan, hogy a tárgy mágikus, de a mágia mibenlétét soha nem lehet megállapítani. A gonosz érzékelése (detect evil), azonosítás (identify), jellem felfedés (know alignment), tárgyak felkutatása (locate object) varázslatok nem hatnak rájuk. A legendák tudománya (legend lore), kapcsolat más létsíkokkal (contact other plane) és az orákulum (commune) varázslatok ezen tárgyak helyét soha fel nem fedik. A tárgyak tulajdonságairól, képességeiről szerezhető információk minden esetben homályosak, rejtélyesek. Mindegyikük ellenáll a fizikai, mágikus illetve pszionikus behatásoknak, éppen ezért nagyon nehéz megsemmisíteni őket. Ha a körülmények miatt



mindenképpen el kellene pusztulniuk, egyszerűen eltűnnek, majd máshol megjelennek, természetesen sértetlenül. Az ilyen tárgyak hatásai és átkai legtöbbször állandósulnak, megszüntetésükre sokszor még a kívánság (wish) vagy az istenek hatalma is kevés. Ha istenek vagy félistenek használják, úgy képesek vele megsebezni, netán elpusztítani más isteneket.

Nos, kedves mesélő, ha ezek után úgy érzed, artifact-ről akarsz mesélni játékosaidnak, körültekintően kell eljárnod. Először is alaposan meg kell tervezned magát a tárgyat. Segítségül, ha javasolhatom, kövesd az alábbi gondolatmenetet.

Először alakítsd ki a tárgy külsejét, leírását, majd rövid történetét. Ezek után gondold át készítésének indokait, esetleg következményeit. Az ilyen tárgyak képességeit a következő felbontás szerint szokás megadni:

- állandó (constant)
- megidézhető (invoked)
- változó (random)
- összetett (resonating)
- átkok (curse)

Végül meg kell határozni, hogyan lehet megsemmisíteni a tárgyat.

A fenti képességekhez szeretnék hozzáfűzni néhány gondolatot. Gyakorlatilag ezek az artifact legfontosabb jellemzői, hiszen ezek alapján tudja a játékos felhasználni, ezek mutatják igazi erejét.

Az állandó képességek mindig működnek, ilyen lehet például egy fegyver esetén a plusz módosító. Ezen képességek kihasználásához a karakternek semmit sem kell tennie, elég, ha birtokolja a tárgyat.

A megidézhető képességek legtöbbjéhez parancsszó, vagy valamilyen mozdulat szükséges, ez idézi meg a kívánt tulajdonságot. Természetesen ezt a karakter csak akkor használhatja, ha ismeri a megfelelő módszert.

A változó képességek meghatározása még a hivatalos kiegészítőkben is a mesélő feladata. Célszerű ehhez táblázatot készíteni amely a mesélő munkáját segíti.

Az összetett képességek csak olyan tárgyra vonatkoznak, amelyek több részből épülnek fel. Itt az egyes részek is külön képességekkel bírnak, de a részek együtt újabb, erősebb tulajdonságokkal rendelkezhetnek.

Az artifact-ek hátulütője az átok. Ez nem feltétlenül valamiféle gonosz hatás, mindössze a tárgy használatának velejárója. Rengetegféle átok lehetséges. Van ami tartós, van ami mulandó, van ami csak a tárgy használatakor bukkan fel, van ami pusztá birtoklásakor.

Az átkok között azonban van két különleges, mely csak az artifact-ekre jellemző. Az egyik a lélekbitolás (possession), a másik a torzítás (transformation). Mindkettő magyarázata az, hogy nem pusztá tárgyról van szó – értelemmel, intellektussal bírnak. Az artifact-nek erős személyisége, célja van.

Lélekbitolásnál a tárgy át akarja venni használója teste felett az irányítást, saját céljai szolgálatába állítva azt. A tárgy személyisége (ego) csap össze birtokosa személyiségével. (Részletesen DMG II – intelligens tárgyak reakciója). Az artifact személyiségpontja 40+1d10. Ezt a reakciót minden héten meg kell vizsgálni, hiszen a tárgy állandóan befolyásolni akarja tulajdonosát. Minden egyes alkalommal, ha a használó alulmarad ebben a küzdelemben, elveszíti személyiségének egy részét, így lassan a tárgy a hatalmába keríti. Ha a tárgy annyiszor kerekedett a karakter fölé, amennyi annak bölcsesség (wisdom) pontja, akkor a tulajdonos lelkét végleg elnyomja a tárgy személyisége. A tárgy – használója személyiségét átfelválva – átvette az irányítást annak teste fölött. Ez a kaland szempontjából nem mindig előnyös, kiváltképp, ha játékos karakterrel történik meg, hiszen akkor az a karakter „meghalt”, a játékos többé nem játszhat vele. Ezért kerüljük azon tárgyak használatát, amelyek ilyen átkot hordoznak!

Torzításnál a tárgy tulajdonosának teste alakul át az artifact saját céljai szerint. Ez az átváltozás általában lassú, de lehet drámai gyorsaságú is. Az átalakulás lehet külső – például a test összezsugorodik, megnő, avagy más fajjává változik – és lehet belső, amikor a használó tulajdonságait, képességeit változtatja meg. Gyakran a kettő együtt jár. Például, ha valaki netán megszerzi Yeenoghu, a gnollok démoni fejedelme háromágú láncosbuzogányát, a buzogány lassanként gnollá változtathatja új használójának testét. Ezzel egyidőben az áldozat étvágya is hihetetlenül megnő, míg végül odáig fajul az átváltozás, hogy akár saját társait is képes lesz felfalni, csak hogy csillapítsa éhségét. A torzításnak lehetnek olyan változatai is, melynek során a használó osztálya vagy jelleme változik. Ez természetesen többnyire az ideológiai szemléletet is megváltoztatja. A jellembeli változás ellen az áldozat hetente dobhat mentődobást átváltozás (polimorph) ellen, -4-es módosítóval.



Ilyenkor persze a mesélő nem árulhatja el a játékosnak, hogy mire szolgált a mentődobás! Ha a dobás sikeres volt, semmi sem történik, de ha a játékos elvétette, megkezdődik lassú jellemtorzulása. Nem azonnal megy persze végbe, általában 2-3 hétig, de néha hónapokig is eltart. Így tehát nem alakul ki nyomban a tárgy által kényszerített jellem, hanem fokozatosan változik – minden pontnál mentődobást dobhat a játékos. Az átkot ugyan így meg nem törheti, de hatását késleltetheti. Ezen átkok nagyon erősek, közönséges módszerekkel, mint átokűzés (remove curse) semmit sem lehet tenni ellenük. Az efféle változások többnyire viszolygást váltanak ki a játékosokban, ám esetenként lehet kimondottan humoros eredménye is. Képzeljük csak el a hatalmas erejű, óriás termetű, két méternél is magasabb harcost, amint éppen csúf kobolddá változik.

S most a javasolt megsemmisítési módokról:

Az artifact-ek szinte minden fizikai, mágikus és pszionikus hatásnak ellenállnak. Az embernek joggal támad az az érzése velől kapcsolatban, hogy elpusztíthatatlanok – azonban mégis akad mindegyiknek egy, netán több gyengéje. Persze, az eljárások, amelyekkel egy-egy ilyen tárgy megsemmisíthető, maguk is különlegességek, bonyolultak, elképesztően nehezek, esetleg halandók számára egyszerűen megvalósíthatatlanok. Ilyen nyakatekert feltétel lehet például, hogy egy még meg sem született gyermeknek kell varázst bocsátania rá, majd a világ legöregebb emberének kell a legmagasabb hegy csúcsára vinnie, onnan pedig a tengerek legmélyére hajítania. Ezt közönséges halandók valóban nem tudják végrehajtani, ám ha a gyermek nem evilági fogantatású, hanem az istenek hírnöke, akkor már van némi esély.

A fenti ismertetés persze csak példaként, segítségként szolgált, minden mesélő úgy készíti és használja ezeket a tárgyakat, ahogy neki tetszik.

Végezetül álljon itt egy mágikus ereklye, melyet a fenti leírás szerint dolgoztunk ki.

A Halál Botjai

A két bot csak és kizárólag a Siz nevű bolygón létezik. A botokat a Halál legfőbb ura, Zusa készítette, éppen ezért kultuszában, de más vallásokban is igen fontos szerepet játszik.

A botok teljesen feketék, anyaguk vasfa. Csontszín csigavonal és kicsiny fehér rúnák díszítik őket, melyek ősi nyelven íródtak, és Zusa Delosto – a Halál Istene – nagyságát hirdetik. A botok végén kicsiny, fehér koponyák ülnek, oly szilárdan és mozdíthatatlanul, mintha csak annak fájából lennének faragva.

Történet

Egy Zusa nevű isten, a Halál Legfőbb Ura alkotta őket, hatalmas egy részét zárva beléjük. A két bot Zusa két főpapjának készült, s az idő múltával hatalmi jelképükké vált. A történelem folyamán az egyik bot eltűnt, amikor birtokosát maga alá temette egy hegy. A másikat jelenleg a főpapnő, Arianda uralja. A főpapnál – aki valójában Zusa evilági helytartója, a Halál Sárkány – kellene lennie a párjának, az azonban máig sem került elő.

A bot elsődleges feladata és célja erősíteni Zusa egyházát, minél nagyobb hatalomra szert tenni a halandók felett, lehetőleg még életükben, teljessé tenni a halottak feletti uralmat, és hordozni a legfőbb büntetést, a halált.

Képességek

- állandó képességek: +5 módosító támadásra és sebzésre, ha valaki fegyverként forgatja, 50% varázssellenállás (magic resistance),



teljes védelem a negatív anyagi síktól (negative plane protection) mentődobás nélkül.

- megidézhető képességek: élőholt varázs (animate dead) „Kelj fel és szolgálj!” parancsra, korlátozás nélkül; különleges élőholt varázs, amivel az életre keltett holt megtartja életében birtokolt képességeit – ez napjában hatszor működik.

- változó képességek: beszéd a holtakkal (speak with dead), élőholtak irányítása (control undead) kétszer naponta, élet pusztítása (slay living) egyszer hetente, pusztítás (destruction) egyszer hetente, kívánság (wish) egyszer havonta, ez utóbbi azonban csak Zusa főtemplomában működik. Katakliзма – halálos kód (death fog) 2d20 körre 1 mérföld átmérőben, véletlenszerűen.

- átkok: használójának karizmája csökken 1d4 ponttal, pusztá érintése mérgező lesz (2d12 Hp sebzés, sikeres mentődobás esetén hatástalan) és elpusztítja a kisebb állatokat, elsorvasztja, kiszárítja a növényeket.

- elpusztítása: Használni kell a botot Zusa evilági megtestesülése (avatar) ellen, azután az élet fájába kell döfni, majd mindkét főpapnak egyszerre kell felolvasnia a Zusa dicsőségét hirdető rúnákat, méghozzá visszafelé.

Tippek Varázslatokhoz

varázslatokhoz

IRTA JAKAB ZSOLT



A fantasy kalandok, történetek jó része különböző misztikus labirintusokban, föld alatti, dohos katakombákban, titokzatos várakban játszódik, ahol nem csak ellenfelek lapulhatnak minden sarok mögött, de bizony halálos csapdák is leselkednek az óvatlan kalandozókra. A játékosok szeretik is az ilyen akadályokat, meg nem is. Szeretik, hiszen nélkülük a játék unalmassá, egysíkúvá válna, ugyanakkor nem szeretik, hiszen őket hátráltatják, fenyegetik.

A csapdáknak, buktatóknak rengeteg fajtája létezik, kezdve a legegyszerűbb veremmel, a botlócsapdákon át, a legbonyolultabb mechanizmusokig. Az alábbiakban részben ilyen csapdából adunk közre egy csokorralót, részben viszont ötletekkel szolgálunk a játékosoknak, hogyan kerülhetik el ezeket. Egy közös azonban van az alábbi tippekben és trükkökben: az AD&D szabályrendszerének sajátosságait használják ki, olyan szabályokat, amelyek esetleg csak ebben a rendszerben léteznek.

A most következő leírásban – minthogy kimondottan az AD&D-hez készült, – az egyes varázslatok, varázstárgyak, szörnyek, stb. adatait külön nem közöljük; feltételezzük, hogy az a különböző szabálykönyvekből rendelkezésekre áll.

Csapdákrol és katakombákról általában

A csapdát kifundáló mesélő a leggyakrabban a ráció problémájával kerül szembe. Számos olyan ravaszabbnál ravaszabb módot eszelnek ki a játékosok életének megnehezítésére, ami szinte tökéletes, mindössze egyetlen egy dolog hiányzik belőle: az ésszerűség. Így működhetnek az orkbarlang mélyén hihetetlenül kifinomult, mérgezett tüskéket kilövő mechanizmusok, vagy támadhatnak a játékosokra a veremcsapda alján olyan szörnyek, amelyeknek az egyébként többszáz éve elhagyatott romok között minden emberi számítás szerint el kellett volna pusztulniuk. Hasonlóképpen történhet meg az is, hogy egy könnyen lemészárolt NPC-nél természetfeletti erejű mágikus kincset találnak a kalandozók, amit azonban az áldozat valahogy „elfelejtett” használni. A katakombákkal ugyanez a helyzet. Aki azokat építtette, netán a sziklába vágta, az pontos tervekkel rendelkezett, mindent jó előre átgondolt és semmit sem tervezett fölöslegesen. A világot fenyegető, nagyhatalmú varázslók pedig vajmi ritkán tartják az egyetlen elpusztításukra képes kardot tornyuk előszobájában.

Sorolhatnám még a példákat, de azt hiszem, ennyiből is érthető, mire gondoltam. Legjobban talán úgy lehet megközelíteni a realitást, ha a mesélő úgy gondolkodik, mintha saját kedvenc magas-szintű karaktere számára akarná az adott erődöt, pincét építeni – célszerű védelmi rendszerként, nem pedig holmi kalandozók körmondfontan kiagyalt bosszantására.

Az éremnek azonban van egy másik oldala is. Az olyan jellegű csapdák, mint például egy leomló folyosó, igen hatékonyak, ám nem adnak a játékosoknak esélyt a túlélésre; éppen ezért a játékot teszik tönkre. Megtalálni az arany középutat a szélsőségek között – ez a mesélő feladata.

Lehetőségek

- Tágas, félhomályos terem, amely mintegy kiöblösödése a folyosónak. A távolabbi fal – bár simának látszik – alaposabb vizsgálat után mágiát sugárzónak bizonyul (detect magic esetén). Permanens kötűskék (spike stones, priest 5) és a taszítás (avoidance wizard 5) varázslat megfordítottja van rajta. A vonzás egy méteres távolságból érzékelteti hatását. A mágikus kötűskéket innen még képtelenség felfedezni, ám akit a fal magához vonz, azonnal megtapasztalja hatásukat... A faltól csak különleges erőpróbával (bend bars) lehet elszabadulni, ám sikertelen próbálkozás esetén az áldozat megint



visszazuhan a falra, ezzel újabb sebesüléseket szerezve. A legbiztosabb megoldás, ha társai egyesített erővel, kötél segítségével lerántják a falról.

- A vonzás másik, csapdaként alkalmazható formája, ha a varázslatot valamiféle hegyes eszközzel mondja a varázsló. Ebben az esetben a fegyver, bizonyos távolságból vonzódik minden élőlényhez, azaz például az asztalon fekvő, távolról ártalmatlannak tetsző kés hirtelen beleáll a közeledőbe... Még kellemetlenebb, ha mérge teszi teljessé a hatást. E varázslat további jó tulajdonsága, hogy tartama örökkévaló, csak aktív megszüntetéssel múlik el.

- Ha egy szobában sötét van, mégpedig olyannyira, hogy a fáklyák fénye is elvész benne, ez nyilvánvalóan csak mágikus eredetű lehet (continual darkness). Ekkor tapasztalt játékosok megpróbálkoznak egy örök fény (continual light) vagy egy mágia elűzés (dispel magic) varázslattal, esetleg mindkettővel. Ha ezek egyike sem sikerül, valószínűleg felhagynak a kísérletezéssel. Tételezzük most fel, hogy egy pap, aki meg akarta védeni szentélyét, egy vermekkel teli labirintusra borított örök sötétséget. Ezt már ötödik szinten minden további nélkül megteheti. Azonban a papunk is jól tudja, hogy ezt a sötétet nem olyan nehéz elűzni, éppen ezért háromszor egymás után kimondta ugyanazt a varázslatot. Sötétebb ugyan nem lett, azonban egyetlen mágia-semlegesítéssel csak egyetlen varázslatot lehet megszüntetni, háromhoz tehát értelemszerűen már három kell. Ennyi türelemmel a kalandozónépség ritkán van megáldva, különösen, ha első próbálkozásaik sikertelennek bizonyultak.

- Maradjunk még a varázslatoknál – az alacsony szintű varázslatokat kissé újszerűen felhasználva, esetenként igen érdekes dolgokat érhetünk el. A közönséges tüzek befolyásolása eredetileg a tűz fényerejének növelésére szolgált. Azonban, ha a varázsló egy gyerityalángból hat méter átmérőjű lángtengert teremt, kevés ember akad, aki meg meri kockáztatni az átkelést. Valójában persze a tűz semmiféle sebzést nem okoz annak, aki belelép, azonban valószínűleg elég kevesen akadnak, akik bátorzkodnának ezt megtagasztalni.

- Csapdaként az egyik leghasznosabb varázslat a harmadik szintű papi védőróna (glyph of warding). A Játékosok Kézikönyvében ugyan szerepel néhány példa, miként alkalmazható, ám ez korántsem meríti ki a lehetőségeket. Ha valaki nem ismerné, vagy a leírásból nem derülne ki egyértelműen: ez a varázslat gyakorlatilag más varázslatok tárolására képes. A kis róna, amit bármilyen felületre felírhatunk, védi az adott területet mindenkitől, kivéve azokat, akik ismerik a kulcsszót. Az, hogy a róna milyen varázslatot tartalmaz, kizárólag a pap fantáziájától függ, mindössze elég magas szintűnek kell lennie ahhoz, hogy a varázslatot ismerje. Így akár energia szívás (energy drain) is lehet egy védőrúnában; márpedig egy ilyen jelekkel kikövezett folyosón ember legyen a talpán, aki végigmegy. Mivel a róna láthatatlan, hatása azonban tökéletesen érvényesül, a játékosok könnyen valami élő ellenfélre gyanakodhatnak. Ilyenkor természetesen meg kell őket hagyni ebben a hitben... A leírásból nem derül ki egyértelműen, pontosan mely varázslatok alkalmazhatóak ily módon, azonban, ha a mesélő jónak látja, nem közvetlenül személyre hatókat is engedélyezhet. Ennek látszólag semmi értelme, de ha a különböző idéző mágikákra (conjunction) gondolunk, beláthatjuk, hogy talán még nagyobb aljasság, mintha egyszerűen csak megsebezne áldozatát a róna.

- A fenti módszert alkalmazva, egy porral vastagon borított szobában megidézni egy porördögöt (dust devil) igen zavaró lehet, különösen, ha az a por még valamiféle mágikus tulajdonsággal is bír – lásd Mesélők Kézikönyve (DMG) ide vonatkozó fejezetét.

- Egyes varázslói varázslatok önmagukban is csapdák (fire trap, sepia snake sigil, explosive runes), azonban ezeket is el lehet helyezni úgy, hogy a körültekintő, éleseszű játékos megmeneküljön.

- Eredetileg ugyan nem csapda, de labirintusokban jól használható az illúzió írás. Aki erre rápillant és mentődobása sikertelen, azon nyomban visszamegy arra, amerről jött. Még akit nem győzött meg a jelenés, az is késztetést érez, hogy elfordítsa fejét az írástól. Ha ez a varázslat például egy titkosajton szerepel, bizony, elbíbelődhetnek a kalandozók.

- Nem kifejezetten mágiaival működő csapda, de bizony a leg-agyafúrta játékosnak is gondot okozhat a következő trükk: A folyosó egy szobába torkollik, ahonnan a szemközti falon lévő ajtón keresztül lehet továbbjutni – látszólag. Az ajtó valójában a puszta kőfalat takarja, így sokkal ellenállóbb, mint egy közönséges ajtó. Nem lehet beszakítani, hiszen a mögötte lévő fal minden lendületet megtör. Bármiféle zárnyitási kísérlet csodát mond, hiszen a zár sem valódi, azaz nem lehet kinyitni. Ez így önmagában még nem túlzottan nehéz akadály, ám kombinálva például a fentiekben taglalt rúnákkal, nem csupán bosszankodást okozhat a karaktereknek. De társítható hozzá mérgező gáz, vagy egyéb meglepetés is. Ilyen körülmények között egy egyszerű zárt ajtó is nagy kihívást jelent, ráadásul komolyan félrevezetheti a kutakodókat (vajon mi az ördögért óvják ennyire??).

- Ha meg akarod keverni *játékosaidat*, *alkalmazz* tértorzítást (distance distortion) vagy hasonló varázslatot a folyosókon. Ezek után a térképezés igen fogós feladat lesz.

• Elgondolkodtató és látványos akadály a folyosó két oldalán, egy-egy bemélyedésben egy-egy bronzszobor, melyek egyik karja előre, vagyis a másik alakra mutat. Aki a szobrok karjai közt átmegy, azt villámcsapás (lightning bolt) éri.

• Sokan ismerik azt a trükköt, aminek során a lelkesen felnyitott kincsesládából hirtelen mérges gáz tör elő. Ilyenkor a karakterek mentődobást dobhatnak, és akinek sikerült, az fosztogatja tovább a ládát. Na, de mi van akkor, ha nem közönsége mérges gáz tör elő, hanem mondjuk gyilkos felhő (death fog)? Ebben az esetben már nem boldogulnak egykönnyen. Komoly ellenfelük lesz az idő, ez viszont lehetővé teszi a mesélőnek, hogy korlátozza a játékosok mérhetetlen kapzsiságát.

• Meglehetősen félelmetes lehet, ha a karakterekre bogarak ezrei támadnak. Ezek lehetnek varázslat hatásai (summon swarm, creeping doom, stb.) vagy egyszerűen közönséges, telepített rovarok. Ellenükben a legtöbb fegyver vagy varázslat hasznavehetetlen, hiszen számuk elképesztő. A füst és a füstöt keltő mágikák azonban szinte azonnal szétszórják a bogárparit. Ugyanígy a közönséges tüzek befolyásolása varázslat is elpusztítja őket (alkalmazását lásd fent) – még a karakterek közvetlen közelében is, hiszen a gyertyaláng, ami egy embernek éppen csak meleg, egy bogárnak halálos veszedelem.

Mindezekon felül természetesen még számtalan lehetőség kínálkozik különböző csapdákra, de hogy a másik félnek is kedvére tegyünk, következzen most néhány ötlet a játékosok számára.



Rengeteg varázslat van az AD&D-ben, és mind jó valamire. Azonban egy csomó közülük valami másra is jó, csak némi ötletesség kell hozzá, netán a leírást kell tüzetesen átolvasni, hogy feltáruuljanak ezek a „kiskapuk”.

• Véleményem szerint az egyik legfontosabb szabály, hogy a mentődobásról az áldozat lemondhat, azaz ha úgy dönt, hogy egy adott mágiát hatni enged magán, akkor az minden további nélkül hatni is fog. Ez némi ötletességgel és szerepjátszással veszélyes fegyver lehet – az áldozatnak meg kell bíznia abban, hogy valóban a megígért varázslatot kapja, nem pedig egészen mást.

• A táncoló fények (dancing lights) varázslattal sok kis fényt teremthetünk – vagy egy nagyot. Ez a nagy láng pedig pont úgy néz ki, mint egy tüzelementál. Igaz, harcolni, sebezni nem fog, de valóban ott van, így mindenféle gyanakvás illúzióra kudarcra van ítélve.

• A védelem a gonosztól (protection from evil) varázslat megvéd az igazán gonosz teremtmények érintésétől – de megvéd a mágiával megidézett lényektől is, bármilyen jelleműek is azok. Hatásos védelmet nyújt például elementálok, idézett állatok ellen éppúgy, mint idézett rovarok ellen, sőt, az osonó végzet (creeping doom) varázslat ellen is.

• A pókmászás (spider climb) varázslat sok előnye mellett egy hátránnyal is jár – az apróbb tárgyak az ember kezéhez ragadnak. Így természetesen a varázslás lehetetlen, azaz, ha az ellenfél varázslója ilyen varázslat hatása alatt áll, kizárólag olyan mágikákat használhat, amelyekhez csak varázsigé (verbal component) szükséges. Hátránya, hogy az áldozatot meg kell érinteni, ráadásul az még mentődobásra is jogosult.

• Alacsony szinten egy széles folyó vagy árok komoly akadályt jelenthet. Nem úgy a varázslónak, aki rendelkezik az önmegváltoztatás (alter self) varázslattal, hiszen ezzel nem csak humanoid, hanem szárnyas külsőt is ölthet, így repülni is képes lesz – igaz, csak az eredeti lény sebességének egyharmadával.

• Az örök fény (continual light) – miként neve is mutatja – örök. Így semmi szükség arra, hogy ezt a varázsló kaland közben memorizálja. Megteheti ezt jó előre – örök fénye mindig kéznél lesz. Az örök fény, akárcsak a közönséges fény, árnyékolható, tehát ha a varázsló nem akar feltűnést kelteni, elteszi az örök fényt sugárzó tárgyat, például egy dobozkába.

• A sükettség varázslat ugyan rontja az emberek reakcióit, ám ha belegondolunk, rengeteg olyan varázslat van, amelynek az áldozat megszólítása fontos része (command, suggestion, stb.). Az ilyen varázslatokra egy süket harcos teljességgel immunis, hiszen nem érti, nem hallja a végrehajtandó parancsot. A harc leteltével aztán a varázsló könnyedén megszüntetheti a hatást.

• Szeretnék itt tisztázni egy tévedést, amelynek sokan áldozatul esnek. A gonosz észlelése (detect evil) varázslat nem hat karakterekre, vagyis ezzel a varázslattal nem lehet meghatározni egy karakter jellemét. Egyetlen kivétel csupán az igazán, velejéig gonosz karakter, aki legalább kilencedik szintű (remélem, nem sok ilyen szaladgál szerte a világban).

• Az egyik legveszélyesebb alacsony szintű varázslói varázslat a levitáció (levitate). Ha ezt a varázsló az ellenfélre alkalmazza, azt fölemelve, majd elejtve a sebzés elérheti a 20d6-ot is. Természetesen az áldozat mentődobásra jogosult. A varázslat hátránya, hogy nagy a helyigénye.

• Tolvajlás ellen nyújthat védelmet a varázsszáj (magic mouth) varázslat. Ha a varázsló például a könyvére teszi és úgy „programozza” be, hogy tolvajt kiáltson, ha bárki más megérinti, igencsak megnehezíti a próbálkozók dolgát.

• A zúzás (shatter) varázslat igen hatásos lehet, ha az ellenfél NPC, főleg, ha különböző mágikus italokat, főzeteket, esetleg mérgeket akar használni. A varázslat következtében ugyanis egy méteres körzetben minden üveg- és kerámiatárgy eltörik – így a bájitalokat tartó üvegek is. Természetesen a varázslat nem tesz különbséget barát és ellenség között, ezért óvatosan használandó.

• Különösen kegyetlen kínzás lehet egy embernek, ha először lebénítják (hold person), majd félelmet (fear) varázsolnak rá. Ilyen lelki sokk alatt természetesen dobni kell (system shock) a túlélésért. Ha túléli, valószínűleg mindent bevall...

• A tárgy (item) varázslattal is jó eredményeket lehet elérni, ha például egy félméteres acélrudat kicsinyítünk le, fúvócsővel az áldozatba lövjük, s ott a megfelelő parancsszóra visszanyerjük eredeti méretére. Ugyan a leírás külön nem tárgyalja, de egy sisak is lekicsinyíthető. Természetesen az áldozat mentődobásra jogosult, de ha nincs meg...

• Gyakran az egyszavas parancsvarázs (command) is jó szolgálatot tehet, főleg ha a mesélő megengedi, hogy az igekötő is a szóhoz tartozzék. Fontos, hogy az áldozat legjobb tudása szerint igyekszik végrehajtani a parancsot, és nem keres kibúvókat! Hasznos parancs például az „ugorj le!” a várfalon vagy a szakadék szélén.

• Gyakorlott játékosok – főleg ha nem bíznak a csapat tagjaiban – minden nap varázsolnak magukra bájolás észlelését (detect charm). Mivel a bájolásnak az áldozat egyébként nincs tudatában, nem is tehet ellene semmit, így azonban nyomban észleli.

Remélem, a fenti ízelítőből mindenki talál majd kedvére valót, mesélő, játékos egyaránt. Esetleg újabb jó ötleteket kapnak, amiket tovább szöve újabb és újabb tippek, trükkök születnek. Jó rejtélyszöveget és bogozást mindenkinek!

Jakab Zsolt

RÚNA TÁBOR

A RÚNA MAGAZIN SZEREPJÁTÉKTÁBORT SZERVEZ
1994 JÚLIUS 15. ÉS 23. KÖZÖTT
A VELENCEI TÓ PARTJÁN.

Ekkor kerül megrendezésre az Első Országos M.A.G.U.S. bajnokság,
és itt lesz a fináléja a Kalandmodul bajnokságnak is.

PROGRAMJAINKBÓL:

- Játék mindhalálíg (Non-stop M.A.G.U.S., AD&D és STAR WARS partik)
- Figurafestés tanfolyam
- Fantasy és Sci-Fi rajztanfolyam (Max és a Boros&Szikszai páros vezetésével)
- Találkozások és vitatkozások a M.A.G.U.S.-t alkotók stábjával
- Késhegyre menő viták a RÚNA szerkesztőivel (Mi jó, mi nem, mit hogyan, stb.)
- Tanácsadás Kalandmestereknek (Tipppek és trükkök, megymás)
- és persze ott lesz maga a KIS MÉSZÁROS is...

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI:

egy nap szállás

(összkomfortos barakkokban, egy főre) 500Ft/nap

egy napra sátorhely

(szintén oké, egy sátorra) 350 Ft/nap

egy napra ételmezés

(olyan-amilyen, egy főre) +400Ft/nap

lejutás: mindenki ahogy tud.

Jelentkezni lehet ezen a cetlin,
legkésőbb 1994. június 15.-ig.

A cetlit kérjük postai úton (tehát levélben) eljuttatni a Valhalla Páholy címére – 1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)

Miután korlátozott a férőhelyek száma, aki siet az nyer alapon válogatunk (azaz a beérkezések sorrendjében).

Aki nyert – tehát van helye –, annak a tábor pontos címével együtt megküldjük a belépésre szolgáló levelet. Ez akkor érvényesedik, ha ezután mi megkapjuk a feladott összeget, amit azon a rózsaszín csekken kell befizetni, amit a levéllel együtt küldünk.

A cetlit nyomtatott nagybetűkkel kérjük kitölteni, esetleg gépelve, ellenkező esetben nem fogadjuk el, és még a grafológus (igen magas) költségét is ki kell fizetni.

Ha az állítás igaz, akkor tégy X-et a kis kockába. Ha több is igaz, akkor több X-et tegyél. Ahol nem kocka van, oda írni kell a választ.

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE:

LAKÓHELYE, POSTACÍME:

VÁROS:

IRÁNYÍTÓSZÁM:

UTCA:

HÁZSZÁM:

AZ IGÉNYELT IDŐPONTOT (MINDAZOKAT A NAPOKAT, AMIT OTT AKARSZ TÖLTENI) KÉRJÜK BEKARIKÁZNI:

15 16 17 18 19 20 21 22 23

☐ BARAKKBAN AKAROK LAKNI!

☐ SÁTORHELYET AKAROK!

☐ KÉREK ÉTELMEZÉST!

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEK:

☐ KALANDMESTER VAGYOK

☐ JÁTÉKOS VAGYOK

ENNYI ÉVES VAGYOK:

☐ M.A.G.U.S.-T JÁTSZOM

☐ AD&D-T JÁTSZOM

☐ STAR WARS-T JÁTSZOM

MÁS EGYEBET JÁTSZOM (SOROLD FEL):

☐ RÉSZT AKAROK VENNI A M.A.G.U.S. BAJNOKSÁGON!

☐ RÉSZT AKAROK VENNI A KALANDMODULBAJNOKSÁGON!

SZEREPIJÁTÉK KÖZÉPFÖLDÉN



**„Egy játék mind fölött,
egy játék kegyetlen,
Egy a sötétbe zár, bilincs az egyetlen.”**

1994 a szerepjátékok éve – ennek bizonyosságaképp lép színre, a M.A.G.U.S. megjelenése után másodikként, a MERP magyar nyelvű kiadása. Végre megingathatatlanul látszik a hír, pontos a megjelenési időpont, minden a legjobb úton halad hát, hogy a hazai kínálat új rendszerrel bővíthessen. Mivel a magyar kiadás megjelenésére várva a türelem és kíváncsiság párharcában ez utóbbi kerekedett felül, gondosan átolvastam az angol eredetit, felmérve, mit is kínál a MERP Tolkien rajongóinak.

A játékról

Az áprilisban megjelenő kézikönyv a Középfölde Szerepjáték második kiadása alapján készül, s a kiadó állítása szerint formátumban, kivitelben, tartalomban teljesen egyezni fog az eredeti művel. A kétszázhatvan-egynéhány oldalas kötet kemény kötésben, két kockával – milyen ismerős – csekély 1280 forintba kerül majd. A MERP első kiadásáról tudni érdemes, hogy ez szolgált alapjául a későbbi Rolemaster-nek, a világ eddig legbonyolultabb szerepjátékának. A Rolemaster azonban nem váltotta be maradéktalanul a hozzá fűzött reményeket, a kidolgozottság ára ugyanis a rengeteg kiegészítő szabály és fő-, mellék-, továbbá segéd táblázat volt. A játékban semmi nem maradhatott táblázat nélkül, ha az alapkönyvek nem is, a további kiegészítő kötetek gondoskodtak arról, hogy tíz perc sem telhessen el valamiféle – kétes fontosságú – kockadobás nélkül. A Rolemaster tehát élt és létezett, de a hozzá kidolgozott világ, a Shadow World sem aratott átütő sikert, holott számtalan új ötlettel találkozhattak benne az érdeklődők. Így a játék a belefektetett hatalmas munka ellenére sem vehette fel a versenyt a TSR vagy Angliában a Games Workshop termékeivel. Mindezenközben a MERP is tovább éldegélt. Az I.C.E. – a MERP és Rolemaster kiadója – többször próbálta összekötni a két játékot, játszhatóvá téve a Középfölde kiegészítőket Rolemasterrel is, de a szabályrendszerek közti hatalmas bonyolultsági szakadékot nem hidalhatták át tökéletesen, így a kiegészítőkben mind a két játékhoz tartozó értékeket megadtak. Ez sem javította túlságosan a Rolemaster eladási statisztikáit, egy ravasz ötlet azonban új perspektívákat nyitott...

És megjelent a MERP második kiadása, új formában, új szabályokkal. Igyekeztek megtartani az első kiadás több éve túlhaladott, különlegesen egyszerű rendszerének egyes elemeit, ötvözve a Rolemaster szabályaival. Ennek eredménye első ránézésre egy olyan Rolemaster rendszer, melyet gondosan leépítettek, akárha az evolúció a degeneráció irányába lépett volna – megjegyzendő, ez nem ritka jelenség a természetben sem. Az igazi ötlet azonban az volt, hogy a játék legyen csak tizedik szintig játszható. A további szintlépéseket már a Rolemaster szabályai szerint kell megtenni, így a MERP hívei akaratlanul is újra pénztárcájuk mélyére nyúlnak, segítve a Rolemaster alapkönyvek felítatását a piacról. A trükk valóban az volt, hogy az első kiadás mágiarendszerét átalakították, a Rolemaster varázslatlístáit behelyezve a rendszerbe. Erre csak

annyit mondhatunk, ravasz... Az egy kötetből már játszható MERP után ugyanis, ahol a karakterek a kiadó egyik neves szakembere szerint 3-4 alkalom után szintet lépnek, alig 30-40 játék elteltével szükséges lesz beszerezni a Rolemaster szabályait is. Ez nem jelenthet kihívást a pénztárcának, hiszen „csupán” három alapkönyvről van szó – hoppá. Érdekes módon eme különös fogás ismertetésére a magyar kiadó sem fektetett túl nagy hangsúlyt. No de félre a rossz szájját maga után hagyó kereskedelmi fejtegetéssel, lássuk mit kínál maga a játék!

Karakteralkotás

Tolkien világán hat kaszt bőséges választékából válogathatunk, ezek a harcos, tolvaj, varázsló, természetpap, vándor, bárd. A kötet felsorol még kiegészítő kasztokat is arra az esetre, ha ez a szemképrázató kínálat nem elégítené ki a vásárló igényeit. Ezeket nem kis meglepetéssel szemléltük, ugyanis szerepel a listán kétféle harcművész kaszt, továbbá a hétköznapi ember, aki tapasztalt lehet például földművelésben, fazekasságban, birkanyírásban – tehát mindenképp kalandozásra adja a fejét. A kasztok kidolgozottságának igénytelenségét semmi sem bizonyítja jobban, mint hogy a hat alapkaszt leírása egy, azaz egy darab oldalt foglal el.

A karakter hat alaptulajdonsággal rendelkezik, melyek csak névből térnek el az AD&D-ben megismertektől, szerepük közel azonos. A karakterek megalkotásának érdekessége a háttérből eredő juttatások leírása. Ritka fegyverekhez, különleges tulajdonságokhoz vagy képzettségekhez esetleg anyagi javakhoz juthat a karakter már a játék legelején, melyeket örökölt vagy addigi életében már megszerzett. Újszerű lehet még a különböző személyiségi jegyek felsorolása, bár szerepjátékban szokatlan ellentétpárok is felsorolásra kerültek, mint Szabad vállalkozás – Szocializmus. Elgondolkodtató, mint reagálna Tolkien, ha tudná, hogy világán szocialista hobbitok vagy monopóliumokat éltető orkok élnek nyugodt életük.

A karakterek leírásának legszebb része vitathatatlanul a fajok leírása, hiszen a választék bőséges, Tolkien pedig elegendő információt hagyott műveiben a részletes kidolgozáshoz – harminc oldalon keresztül olvashatunk a fajokról és szokásaikról. Képzettségekben meglehetősen szegényes a játék, alig 25-27-et találunk, szemben például a M.A.G.U.S.-ban szereplő 60-70-nel.

Harcrendszer

A MERP harcrendszere százalékos alapokra épül. Itt is találkozhatunk támadó és védő értékkel, bár ebben az esetben a játékos maga dönti el, támadó értékéből mennyit szán védekezésre, megnyit támadásra. Ez minden harci kör előtt külön döntendő el, így lehetővé válik a helyzettől függő harci stratégia kialakítása – feltéve, ha van a közelben egy jó számológép. Annak illusztrálására, hogy a számolás és a táblázatok mennyire nehézkessé teszik a harcot, következzen egy támadás leírása. (Itt M.A.G.U.S. kifejezések

szerepelnek, a magyar nyelvű kézikönyvben mindenképp más nevek állnak majd):

Leora 57-es támadó értékéből 45-tel támad, ezért 10-es védekezéséhez 12-t adhat hozzá. Így erre a körre értékei 45 és 22 lesznek. Rövid karddal támad egy bőrvértes orkra, félhátulról, s 76-ot dob. Az ork nem használhatja pajzsát ebben az irányban, így védekezése 25-tel csökken, az eddigi 35-ből 10 lesz. Eszerint tehát Leora támadása összesen $76+45-10, +15$ a félhátulról való támadással járó módosító, továbbá, mivel rövidkarddal támadott bőrvérte, még további 10-zel nő, tehát $76+45-10+15+10=136$. Ezt a számot ki kell keresni az egykezes fegyverek támadási táblázatán, a könnyű bőrvért oszlopban. Itt egy szám szerepel, az okozott életerőpont vesztes, mellette egy betű, a kritikus sebzés táblázat kódja. Az okozott sebzés 23 életerőpont és egy „E” kritikus seb a vágófegyverek táblázatán. Leora dobása 27, de ehhez hozzáadódik még 20 az „E” kritikus miatt. Ennek összege 47, ami a táblázatból leolvasva a következő eredményt adja: „Kisebb mellkasi sérülés. +3 Életerőpont. Körönként 1 pontot vérzik. -5% minden cselekvésre.” Az ork tehát, amire félhátulról támadtak, furcsamód a mellkasán sérült meg, veszített összesen $23+3$ azaz 26 életerőpontot, és körönként egyet le kell vonni az életerejéből, mialatt a további harcértékeit -5-tel kell számolni. És az ork még vissza sem támadott...

A harc ezek alapján részletesen kidolgozottnak tűnhet, ugyanakkor csak négyféle vértet és két tucatnyi fegyvertípus közül választhatunk. A fegyveres képzettségek tanulmányának és a fegyverek sebzésének csak kategóriái vannak, mint egykezes vágó, egykezes zúzó vagy hajított fegyver. Tehát ugyanúgy vívhatunk és hasonlót sebezhetünk tőrrel, mint hosszú egyenes karddal avagy ívelt, széles szablyával – legalábbis a játék szerint. A másik különös dolog a pajzsok védőértéke volt, hisz bármekkora is az adott pajzs, védőértéke 25 lesz. Eszerint egy alig tenyérynyi hárfítóeszköz ugyanannyit véd, mint egy hatalmas lovagi pajzs... érdekes. Hiába, a játék egyszerűsége nem ott mutatkozik meg, ahol igazán szükség lenne rá.

Mágiarendszer

A játékban két forrása van a varázslatoknak, az univerzumban jelen lévő esszencia avagy Lényegmágia, és az isteni eredetű Kapcsolatmágia. Az első varázslók és bárdok, a másodikokat papok és vándorok használják fel varázslataik létrehozásához.

Az AD&D-t vagy M.A.G.U.S.-t ismerők gyorsan kiábrándulnak a leírt mágiából, mivel kevés az újszerű ötlet, a varázslatok pedig nagyon gyengék. A varázslók alig konyítanak valamit a harchoz, varázslataik az első néhány szinten pedig – egy-egy varázslat kivételével – használhatatlanok. Hiszen a misztikus tudományok eljáritásakor komoly lépés lehet egy öklömnyi tárgy felmelegítése, de ezt második szintű varázslatnak egy játékba illeszteni, ahol a karakterek csak 10. szintig fejlődhetnek, nevetséges. Egy másik játékos egyszerűen trükkárnak nevezte a varázslatokat, ráérezve a mágiarendszer ezen fájdalmas hibájára. A karakterek tizedik szintig közelébe sem jutnak a hatalomnak, hiszen a Rolemaster rendszere 50. szintig dolgozta ki a varázslatokat. Ennek következtében az első tucatnyi szint csak bevezető jellegű tanulmány lehet, ahol egy gyengébb tűzgolyó is 8. szintű varázslatnak számít. A varázslás rendszere egyébiránt a M.A.G.U.S.-hoz hasonlatos, nem memorizálni kell a varázslatokat, hanem adott mennyiségű pontért lehet megidézni őket. A pontok visszanyerése meglehetősen egyszerű, és minden kasztnál megegyezik: aludnia kell a varázslóknak és papoknak is, bár utóbbiaknál az imák és áldozatok is fontosak lehetnének – ha a fél oldalnyi vallásokról szóló passzus beszámolna ilyesmiről.

Ami az eddigiekből kimaradt

Többen elgondolkozhatnak, ha a kasztkról 1 oldal, a vallásról fél oldal, a teljes mágiarendszerről 25 oldal, a képzettségekről 3-4 oldal számol be, mi más töltheti ki ezt a hosszú, 260 oldalas kötetet. Nos, találhatunk 30 oldalnyi kitöltött karakterlapot, arra az esetre, ha valaki nem érezne magában kellő lelkesedést egy saját elkészítéséhez. A könyvben szerepel még két kalandmodul is, melyek megegyeznek az első kiadásban napvilágot látottakkal. Megtalálhatjuk továbbá Középfölde összes szörnyeinek leírását, a Balrogtól a denevérekig. Ebben több állat leírásakor különös párhuzamot érezhetünk bizonyos gyorsétkezdék italadagjaival, ugyanis ahogy tonicból, kutyából-macskából is kicsi, nagy, közepes kategóriákat találhatunk.

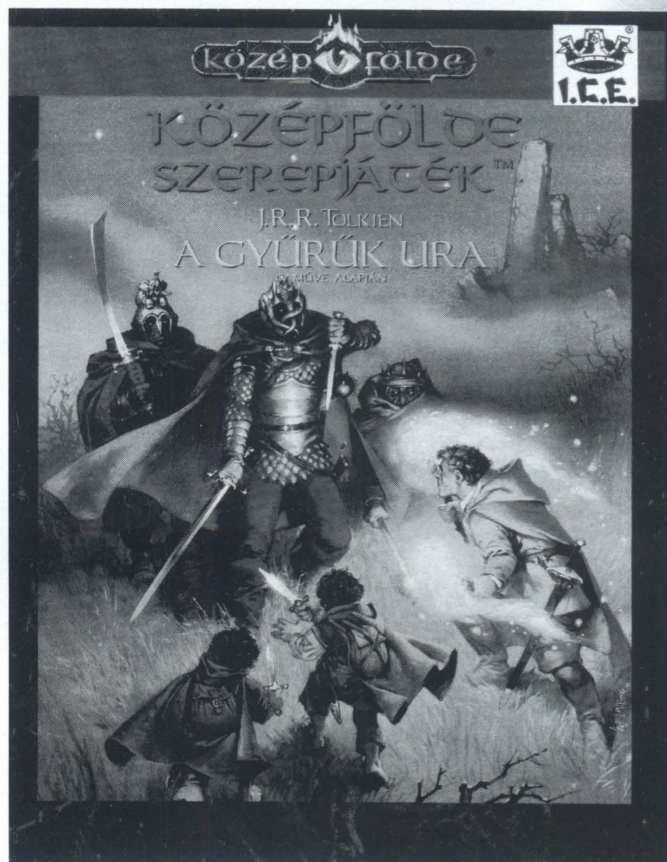
A terjedelem másik oka a sokszori ismétlés – ellentétben a M.A.G.U.S.-sal, itt nem a rajzok, hanem a táblázatok és magyarázatok köszönnek újra és újra vissza. Az összefoglaló melléklettel együtt egy-egy táblázat háromszor is előfordul a könyvben, így szinte tudatalatt memorizáljuk őket.

Az illusztrációk egy része már az első kiadásban is szerepelt, de többségük új alkotás – az eltérő stílusú művészek képei kellemes hangulatot adnak a kötetnek.

Mindezeket összevetve felmerülhet a kérdés, a szerepjátékok széles skálájáról miért pont ezt választotta a kiadó – hiszen az illusztrációkon, a kemény kötésen és a fajleírásokon kívül kevés érdemmel dicsekedhet. Gyanakvó és rosszindulatú kétkedők esetleg arra gondolhatnak, hogy Tolkien nevével kis hazánkban éppúgy, mint más országokban, sok mindent el lehet adni. Persze ez gonosz feltételezés...

Itt a tavasz, itt a MERP – örüljünk neki együtt!

Walesi bárdolatlanok akciócsoport



RAOUL RENIER

ÖRÖKSÉG

LE HÉRITAGE

Ő volt a legjobb. Ezt nagyon jól tudta.

Pörögve-szökkenve táncolt a félhomályban, szögletes átmenetek nélkül, olajozott mozdulatokkal, akár a folyékony higany. A kard – az ezüstösen fénylő toledói penge – mintha egybeforrt volna a karjával. Minden vágása tökéletes volt, minden lépése ösztönösen kiszámított. Hibázni egyet jelentett volna a halállal.

Ha most valódi ellenfelek vennék körül, minden szívverését egy véresen elhanyagló test zuhanása kísérné.

De csak gyakorolt; némán, üresen, tompa tekintettel. A haláltánc sasszéi belevésődtek az idegeibe, második természetévé váltak. Ezekben a percekben több volt halandó embernél, s ugyanakkor kevesebb is: valami vak, pusztító őserő, melyet hideg elszántság űz belülről. A gyilkos fegyver és a gyilkos akarat tökéletes, sátáni egysége.

Nem viselt páncélt, mint a többi harcos. A páncél korlátok közé szorít és behatárol; akadályoz a mesteri precizításban. Ő egyedül volt a karddal. Bizonyos értelemben ő maga volt a kard.

A szentföldi lovagoknak és a mór vitézeknek az érzelmek adtak erőt: a hit, a hírnévre áhítozás, a vérszomj, a bosszúvágy. Ő nem ismerte harc közben a szenvedélyt; mikor először vett fegyvert a kezébe, hűvös fejjel gondolkodott. Később leszokott erről is. A gondolkodás ólomkoloncokat aggat a kardforgatóra, lelassítja mozdulatait, homályt borít az érzékszerveire. Megszabadulni az érzelmektől és a gondolatoktól: ebben állt a kardvívás transzcendenciája.

Nagyon sok harcossal hozta össze a sors. A legtöbben durvák voltak és bárdolatlanok; egyesek ezt fennhéjázó göggel igyekeztek leplezni. Szinte mindegyik úgy dicsekedett a testén éktelenkedő sebhelyekkel, mintha Krisztus stigmái lettek volna. Azt hitték, a hírnevüket öregbíti a hajdanvolt csaták emlékeivel.

Az ő testén nem voltak forradások. Pedig az a test nagyon sok csatára emlékezett.

Nyúlánk férfi volt, légies, már-már éteri alkat. Törékeny csontozat, hosszú, érzékeny ujjak, betegesen sápadt bőr. Sokat köhögött, és télvíz idején mindig nagy gondot fordított a meleg öltözékre. Vére – az elátkozott, pireneusi vér, amit az apjától örökölt – híg volt, hiányzott belőle a savó. Ha megvágta magát, egyre csak folyt, folyt, mint valami bűverejű patak, amely nem hajlandó elapadni. Nem alvadt, nem kötött meg. A halálát jelentette volna, ha eltalálja egy lovagi pallos vagy egy széles fejű normann szekerce.

Így hát megölte az ellenfeleit, mielőtt elérhették volna.

Folyton feketében járt. A sötét selyem és a fókaprém jól illett jeges-fakó szeméhez, és a hollófekete hajhoz, amelyben egyetlen ősz tincs volt, a halántéka felett.

Mersant le Sinistre.

Sötét Mersant.

Így hívták a toulouse-i parasztok, amikor borzadállyal telve összesúgtak a háta mögött.

Pedig volt neki más neve is.

Ah, a nagyhírű Foix-nemzetség, a délceg pireneusi grófok!

Mersant nagyapja Gaston de Foix volt, a kevély tartományúr, akit barátai és ellenségei csak Oroszlánnak hívtak. Igazi, rettenthetetlen lovag volt, a keresztény hit pajzsa és büszkesége: pallosát villogtató vitéz, az udvari szajhák bálványa, mocskos szájú dúvad. Írni-olvasni sosem tanult meg, de az angolok megtanulták félni a kardját Flandriában. Ile-de-France vetéseiben táncoltatta a csataménjét, és a fontainbleau-i erdőben egy vadászon arcul ütötte az együgyű Károly királyt. Az ő aragón asszonya hozta a híg vért a családba. Elsősülött fia szenvedélyesen gyűlölte, és szerzetesnek akart állni, hogy elmeneküljön a szülői házból. Gaston persze nem engedte; hiszen kire maradna akkor a foix-i uradalom? A fiú nem volt hajlandó enni; inkább a lassú pusztulás, mint a szörnyeteg apa. Gaston törrel feszítette szét a száját, és megvágta közben. A vér ömlött, egyre csak ömlött, megállíthatatlanul...

Az Oroszlán végül tömlöcbe rohadt el; mert az ifjú dauphin, a korán érő hadvezér, nem szenvedhette az olyan embereket, akik arcul csapják királyi atyját, még ha együgyű is. Ám Foix grófsága mégsem szállt a koronára: a híg vérű aragón asszony új örököszt szült Gaston úrnak, mielőtt elsorvasztotta volna a gümőkór.

Foulques de Foix élete csupa keserűség volt. A dauphin alaposan megnyirbálta a pireneusi uradalmat. A királyi tábla sosem hozott kedvező ítéletet a birtokperekben, és a környék rivális bárói – az Oroszlán hajdani hűbéresei – konkra gyűlő keselyűk gyanánt vették körül a korcs utódot. Mire Foulques életét vesztette egy ostoba vadászbalesetben – sebzett vadkan öklelte meg, és a kirurgusok nem tudták elállítani a vérzést –, a büszke tartományból néhány havasi legelő, úttalan erdőség és egyetlen udvarház maradt csupán. Ennyit örökölt a grófi cím mellé a beteges ifjú, aki még az apródvértet sem bírta magán, s amikor csak tehette, a könyvesház melegében gubbasztott: Mersant de Foix.

Volt azonban, aki még ezt is túl soknak ítélte. Foulques gróf hitvese – a szóltan provençe-i nemesasszony, kinek szoborszerű szépsége oly sokáig kísértette Mersant álmait – életét adta azért, hogy kisebbik fia megszülethessen. És Rénaud mohón magába szívta ezt az életet, erőt merített belőle, hogy lerázza magáról a Foix-nemzetség átkát. Az ő vére sűrű volt és erős; nem sorvasztotta a pireneusi kórság. Izmos, megtermett suhanc lett belőle; széles



válla, lángvörös sörénye nagyapjára, az öreg Oroszlánra hasonlított. Bernon atya csak nehezen tudta megtanítani neki a Miatyánkot; de a fegyverekre hamar rákapott, és tizenhárom évesen megölt egy orvvadászaton ért jobbágyot. A csatlósok körében hamar lábra kapott a suttogás, hogy a fiatal úrban a dicső Gaston lovag kelt új életre; és a bátyjának illene kolostorba vonulnia, ha már úgysem csinál egyebet, csak Bernon atya könyveit bújja.

Mersant talán hajlott is volna erre, egyelőre mégsem tette meg öccsének a szívességet. Mert az udvarház szegényes könyvtára nem elégítette ki mohó tudásslomjait: a Szentírás, néhány latin nyelvű traktátus a hit dolgában, meg a Chanson du Roland, az az ostoba lovagi ének. Szüksége volt az uradalom jövedelmeire, hogy tudós fők okítása alatt, messzi egyetemeken folytathassa tanulmányait. Felvette hát az egyházi rendet – de csak mint laikus testvér –, és Párizsba utazott.

Három boldog évet töltött ott, miközben a történelem vihari dúltak körülötte, és végül megszerezte a baccalaureusok aranykoszorúját. De ez sem volt elég neki; még többre vágyott. A párizsi egyetemen kósza híreszteléseket hallott a pogány görög bölcsek elveszettnek hitt írásairól, amiket az andalúziai mórok megőriztek, és lefordítottak a maguk nyelvére. Így hát Aragóniába utazott, átkos emlékü nagyanyja családjához. A Foix-nemzetség már rég megszakított minden kapcsolatot ezekkel a rokonokkal, mert az a hír járta róluk, hogy a helybéli hitetlenekkel cimborálnak. Most mégis tárt karokkal fogadták az ifjú Mersantot. A hír egyébként igaznak bizonyult, ám Foix fiatal grófja nem bánta; rövid idő alatt

annyi bölcsességet tanult a zaragozai zsidó rabbittól, mint a Párizsban töltött évek alatt összesen. És az öreg Móse ben Maimón annyira tehetségesnek ítélte tanítványát, hogy beajánlotta őt a híres cordóbai egyetemre, ahol betekinthet a görög filozófusok féltve őrzött munkáiba.

Cordóbában persze a mórok uralkodtak, ám az egyetemen nem tettek különbséget a keresztények, a zsidók és az igazhitűek között: az egyetlen értékmérő a tudás volt. Mersant megtanult arabul és görögül, és olyan kéziratokat olvasott, amiket csaknem száz éve Bizáncból csempésztek ki féltő kezek a dühöngő kereszties lovagok által gyújtott lángtengerből. Megnyílt előtte az emberiség évezredes tudásának kincsestára; és ő mohón dúskált a szellem drágakövei között, melyek százszorta értékesebbek voltak számára a földi javaknál. Ezek voltak életének legboldogabb évei.

Aztán egyszerre csak nem érkezett több pénzküldemény a nevére.

Aragóniai rokonai segítettek neki, hogy visszajusson a foix-i grófságba. Rettenetesen dühös volt; már csak néhány szemesztert kellett volna elvégeznie, hogy katedrát kínáljanak föl neki Cordóbában. Mikor azonban lovát hajszolva hazatért, az udvarház kapuit zárva találta. Az őrtornyok között, a keskeny gyilokjárón Rénaud állt vigyorogva.

– Miféle rossz tréfa ez, öcsém? – fakadt ki Mersant. – Parancsolom, hogy azonnal bocsáss be a birtokomra!

– Neked már nincsen birtokod, bátyám – felelte a testvére. – Tékozlón sáfárkodtál a rád bízott javakkal, az andalúziai hitetlenek kezére adtad őket, az Úr ellenségeit támogattad. Ármánykodásod azonban nem maradt büntetlenül. Az egyház hitehagyottá nyilvánított, és kitaszított a keresztények közösségéből. Birtokaid, király urunk kegyéből, reám szállottak.

– Hazugság! – kiáltotta Mersant dühösen. – Tudom, hogy ez a te műved, öcsém! Az Úr keze lesújt majd rád, amiért összeesküdtél a tulajdon véred ellen!

Bernon atya tűnt fel a gyilokjárón, Mersant gyermekkori tanítómestere. Ősz haja kócos gubancokban lebegett a tonzúrája körül; szemében lázas tűz csillogott.

– Hogy merészeled az Úr nevét a szádra venni, eretnek? – rikoltotta. – Megtagadtad az egy igaz hitet, és pogányokkal közösködtél! Ki tudja, milyen kárhozatos mágiába avattak be? A pokol tüzén fogsz senyedni, az örökkévalóság végezetéig!

Mikor Mersant tovább makacszkodott, kinyitották a kapukat, de nem azért, hogy beeresszék. Vigyorgó csatlósok tódultak ki rajta; talán ez lesz életükben az utolsó alkalom, hogy kezüket egy gyűlölt nagyúrra emeljék. Rettenetesen összeverték Mersantot, mielőtt kilökték volna a vadonba; arra azonban gondosan ügyeltek, hogy egyetlen csepp vért se ontsanak. A jó keresztény nem öli meg egykori hűbérurát, még ha méltatlanná vált is.

Háttal állt a bejáratnak, de azonnal megérezte, hogy jövevény lépett a terembe. A kard ezüstös ívet írt le; a bal láb szélesen kilépett hátrafelé. Fakókék szempár szegeződött a betolakodóra.

Az ajtóban a domínium kulcsára állt. Tagbaszakadt, bikanyakú baszk paraszt volt, már jócskán túljutott élete delén.

– A mesterek látni kívánják Mersant uraságot – mondta mogorván. Mindig mogorva volt, mintha eleve ilyennek született volna. De lehet-e mást elvárni egy haldokló domínium szolgájától?

– Azonnal? – kérdezte Mersant.

– Azonnal.

A dolog ezzel el volt rendezve. Ha a mesterek érte küldenek, az embernek mennie kell. Mersant élete nem volt a sajátja; a domínium rendelkezett vele. A mesterek befogadták, ételt és szállást adtak neki, amikor a legutolsó jobbágy is borzadva fordult volna

el tőle. A hitehagyott gróf pedig azzal fizetett nekik, amivel tudott: kardforgató karjának erejével.

A kulcsár ment elől. Kongó folyosókon siettek végig, üresen ási-
tó mellékjáratokat hagyva el. A komor kőfalakon penész tenyészett
a salétromvirágok között; a foszladozó kárpitok az elmúlás dohos
szagát árasztották. A falikarokba tűzött fáklyák közül csak minden
harmadik égett. A sarkokban patkányürülék rohadt.

Nem volt ez mindig így: Mersant érkezésekor még több százan
éltek a domíniumon. Két teljes jobbágyfalu foglalkozott azzal, hogy
kidöntse az ősvadon hatalmas tölgyeit, egy harmadiknak pedig
az volt a dolga, hogy leúszassa a roppant szálfákat Navarrába,
ahol az ottani hajósok csengő ezüsttel fizettek érte. Az udvaron
a nap minden órájában nagy volt a nyüzsgés; küldöncök és befo-
lyásos látogatók jöttek-mentek. Ám, ahogy az ősz Romualdo mester
magyarázta egyszer Mersantnak, az élet örök körforgása nemcsak
az egyes emberek sorsán uralkodik, hanem a közösségeken is. A
rend lassan halódott; és az ő domíniumuk a jelek szerint már így
is túlélte a többi.

A kulcsár szélesre tárta a rézrozdától szétmárt bronzkaput.
A gyűlésteremben száz ember is kényelmesen elfért volna, a ková-
csoltvas kandeláberek pompázatos fényében. Most csak egyetlen
kandeláber égett, és talán jobb is volt így. A jótékony félhomály
eltakarta a molyrágtatott falikárpitokat, a kifakult címerpajzsokat, a
nyikorgó, szüette bútorzatot.

A tanácskozásszobánál két ember ült.

Mersant csodálkozott, hogy ilyen szertartásos körülmények kö-
zött fogadják; azon pedig még inkább, hogy mindkét mester jelen
van. Romualdo mester nagyon öreg volt már – legalább háromszáz
éves –, nehezebb esett a valós világra összpontosítani. Egész heteket
aludt át, és már régóta nem gyakorolta a mesterségét; kevéske
megmaradt életerejét a legkisebb varázslat is úgy megcsapolhatta
volna, hogy örökre elszunnyad. A domínium ügyeit Moncrif mester
intézte, ha szörnyű betegsége engedte.

Mersant belépett a terembe, és tisztelettudóan fejet hajtott.
Az asztal mellett jócskán voltak üres székek, mégsem ült le. Az urak
jelenlétében a csatlósnak nem való helyet foglalni.

– Jöjj közelebb, Mersant! – mondta Moncrif mester reszelős
hangon. A lepra már a hangszálait is kezdte kikezdeni. Fiatalabb
volt Mersantnál, de minden természeti törvény szerint rég halottnak
kellett volna lennie. Mágiaja hősiesség küzdelmet folytatott a testét
emésztő gyilkos kórsággal.

Mersant tett egy lépést előre. Emlékezett Moncrif mesterre az ér-
kezése napjaiból: vidám fiatalember volt, okos barna szemekkel
és tiszteletet parancsoló, római metszésű orral. Az arca most va-
lóságos roncs volt, féltényérnyi foltokban mállott róla a hús; az
orrát évekkel ezelőtt elvesztette.

– Testem és lelkem a domíniumé – mondta Mersant. – Rendel-
kezzetek velem!

Romualdo mester szórakozottan bólogatott; göcsörtös ujaival
a szakállát fésülgette.

– Hűségesen szolgálta a domíniumot hosszú éveken át – Mon-
crif mester görcsösen harakolt; szünetet kellett tartania. – Eljött az
idő, hogy újabb áldozatot kérjünk tőled.

Mersant nem szólt. Ami az életből megmaradt neki, azt a do-
mínium jelentette. Habozás nélkül kész volt meghalni érte.

– A rend a végét járja – folytatta Moncrif mester nehézkesen. –
Öt éve nincsen kapcsolatunk a többi domíniummal. Legfőbb világi
támogatóinkat, a templomos testvéreket, Fülöp király máglyán
égettette el, és elkobozta az összes vagyonukat. Az egyház az éle-
tünkre tör. A csuhások szavatai mind nagyobb visszhangra lelnek
a nép szívében, és alig vannak már, akik ápolják az ősi hagyomá-
nyokat.

Romualdo mester feje előrebillent; a társának oldalba kellett
böknie, nehogy elaludjon. Mersant pillantása elismerően az aggas-
tyánra villant; tudta, milyen emberfölötti erőfeszítésbe kerül, hogy
ébren maradjon.

– Romualdo testvérnek legfeljebb három éve van hátra ezen
a világon; nekem talán öt – mondta Moncrif mester. – Tudomásunk
szerint mi vagyunk az utolsók a rendből. Tíz esztendeje hiába ke-
resünk tanítványokat. Ha nem teszünk valamit, a mi halálunkkal
kipusztul a rend is.

És elvesz az ősi tudás, amit az emberiség hajnalkora óta össze-
gyűjtöttek, gondolta Mersant. Az egyiptomi papok, a perzsa mágu-
sok, az ókori misztériumvallások szent titkai. Hermész öröksége
eltávozik a világból...

– Nem várhatunk tovább. Azzal az anyaggal kell dolgoznunk,
amink van. Így is rövidre szabott az időnk. Mersant, neked van te-
hetséged a mesterséghez. Beavatást nyertél a rend misztériumaiba.
Bejárásod volt a domínium titkos könyvtárába. A rend törvénye
szerint a tanítványnak tizenöt éve van rá, hogy elsajátítsa a mes-
terséget; neked sokkal kevesebb időd lesz.

A száműzött gróf főhajttással jelezte, hogy szólni kíván.

– Amikor a domínium befogadott, ez volt minden vágyam,
uram. De a nagytiszteletű Romualdo mester azt mondta, hogy
az én tehetségem látnis tehetség. Érzékelem magam körül a misz-
tikus áramlatokat, de nem tudom megragadni őket; kicsúsznak az
ujjaim közül. Túl sok kötelék fűz a halandó világhoz.

– Ez így van – bólintott Moncrif mester. – Ám vannak bizonyos
szertartások, melyeknek segítségével felszabadítható ez a látnis
tehetség. Bonyolult és embert próbáló rituálék ezek. Mi ismerjük
őket, de nem végezhetjük el rajtad egyiket sem, mert az az éle-
tünkbe kerülne; és akkor ki maradna, aki tanítana?

Ördögi kör, gondolta Mersant. Végre elérhető közelségbe került,
amire mindig is vágytam; de a sors ismét csúfot űz belőlem.

– Ezért szükségünk van egy mágikus fókuszra, egy ősi ereklyére
– folytatta Moncrif mester. – Ha egy ilyen fókusz segítségével vé-
gezzük el a szertartást, akkor valószínűleg mindketten túléljük, de
egykőnk biztosan. Templomos testvéreink rendházaiban számos
ilyen ereklye volt.

És hol vannak a templomos lovagok? – gondolta keserűen Mer-
sant. Pernye sem maradt belőlük, azt is szertefújta a szél az avignoni
per óta. Máglyák üszke hirdeti a hírüket szerte Európában.

– Tudomásunkra jutott – mondta Moncrif mester –, hogy az
egykik ilyen ereklye az ispotályos lovagok kezére jutott, akik Croix-
aux-Allier-ben őrzik, az ottani rendházukban. Egy maumet-ről van
szó, egy zsugorított fejről, amit annak idején Outrémerben zsák-
mányoltak. Eredetileg meg akarták semmisíteni, a jumiéges-i apát
azonban ragaszkodott hozzá, hogy tanulmányozhassa. Ki tudja?
Talán azt hiszi, hogy megcsapolhatja a hatalmát. Az apát úr nem
örvendt jól jó hírnévnek Avignonban. Szerezd meg azt a fejet, Mer-
sant; az egész rend sorsa áll vagy bukik rajta!

A hitehagyott gróf elmosolyodott. Hideg mosolya volt, vágott,
akár a késpenge. Soha nem hagyta még cserben a rendet; most is
méltó lesz a belé helyezett bizalomra.

– Melléd adjuk Basagentét – jelentette ki Moncrif mester. –
Az egyetlen feladata az lesz, hogy megvédjen. Ha kell, az életét
is odadobja érted. Ne feledd, Mersant: élve kell visszatérned! Ben-
ned van a rend minden reménye!

Romualdo mester zavaros tekintete váratlanul fókuszba állt.
Mikor szúrós szemmel Mersantra nézett, egy pillanatig ismét régi
önmagá volt: a nyakas, hajthatatlan, szívós aggastyán, aki tűzön-
vízen át keresztülviszi, amit egyszer a fejébe vett.

– Hozd el a maumet-t, csatlós! – suttogetta reszketegen. – És ne
aggódj miatta, hogy nem tudunk kitanítani! Kötelékekről beszélsz,

amik a halandó világhoz fűznek; pedig azokat a kötelékeket a kardod élével vágta el annak idején...

Ó igen. A kardja élével...

Valóságos csoda volt, hogy nem veszett éhen a vadonban. Azt hitte magáról, hogy nem különösebben szenvedélyes alkat; most azonban az izzó düh és a bosszúvágy adott neki erőt, hogy átvergődjön a Pireneusokon. Gyökereket evett, és vadmadarak fészkeit verte le a fákról, hogy élve szétmarcangolja a pihés kis fiókákat. A lábszárát összekarcolták a túskebokrok, és kis híján elvérzett. De a falusiak tejet és kenyérhéjat raktak ki neki éjszakánként, mert megszállott remetének hitték; a kóbor banditák pedig nagy ívben elkerülték, ugyanezért.

Elvadult, torzonborz koldusként érkezett meg Zaragozába. Mikor be akart tántorogni a zsinagógába, a zsidók majdnem agyonverték; de Móse ben Maimón felismerte, és a házába fogadta, ahol hamar erőre kapott.

Eszelős megszállott lett belőle. Porig alázták, gúnyt űztek belőle, mindenéből kiforgatták. Egyetlen szenvedély fűtötte, egyetlen érzés lüktetett izzó lávaként az ereiben: a bosszúvágy.

Aragón rokonai nem tagadták meg, és cordóbai diáktársai sem. Ettették, ruházták, ha kellett, bújatták is. Tébolyultan vágyott rá, hogy megtorolja a rajta esett sérelmeket, de tudta, hogy ez csak akkor sikerülhet, ha megtanul bánni a fegyverekkel. A lovagi páncél súlya alatt szinte összeroppant, a kétkezes pallost megemelni is alig bírta. Így hát berber kardforgatókat keresett, akik Észak-Afrika forró napja alatt tanultak vívni, ahol senki nem viselt fémvésteget, ha nem akart gutaütést kapni. A szolgáljuk volt, cselédként mosott-főzött rájuk, és amikor minden tudásukat átadták neki, új mestert keresett magának. Hamar rájött, hogy ha életben akar maradni, nem sérülhet meg a harcban; de arra is, hogy természetadta mozgékonyága révén hamar elsajátítja a váratlan oldallépéseket, az alattomos, fürge szúrásokat, az akrobatikus cselfogásokat. Mivel gyorsan kifáradt, gyorsan kellett végeznie az ellenfelével; és ennek nemsokára avatott kezű mestere lett.

A rokonok, barátok elmaradoztak mellőle. Ez a sötét ruhás, megkeseredett lelkű gyilkos annyira más volt, mint a halk szavú, tétova diák, akit ők ismertek! Mersantnak azonban már nem volt szüksége rájuk; amíg tehette, kihasználta, aztán eldobta őket. Valenciában áruba bocsátotta a képességeit, és hamarosan rettegett hírvő bérgyilkos lett. Majd elszegődött egy gazdag kalmár mellé

testőrnek, aki keleti selymeket csempészett Provence-ba. Még a grenadai emír is igénybe vette a szolgálatait: jó pénzért okvetlenkedő keresztény nagyurakat ölt neki Kasztíliában. Mikor aztán úgy vélte, hogy elég ezüstöt gyűjtött össze, nekilátott bosszúterve kivitelezésének.

Valóságos rablóbandát gyűjtött maga köré berber kalózbokból, genovai zsoldosokból, mór katonaszökevényekből és baszk útonállókból. Megbízhatatlan, marakodó csűrhe volt, amely csak egy- valamihez értett: az öléshez. Bő kézzel szórta közöttük verejtékes munkával megkeresett pénzét, és telebeszélte a fejüket a foix-i uradalom gazdagságáról szóló mesékkel. Aztán átkelt velük a Pireneusokon; a banda baszk tagjai kapcsolatba léptek a hegyi rablótörzsekkel, és megpróbálták törbe csalni őket, de Mersant kivágta magát a csapdából, és az összes baszkot megölette a többiekkel. Többhetes út után, egy téli hajnalon értek a foix-i udvarházhoz.

Mersant kristálytisztán emlékezett a rajtaütés minden részletére. Bármikor fel tudta idézni magában a lángoló palánkot, a csűr körül folyó mészárlást, a haldoklók panaszos kiáltásait, a füst kesernyész bűzét. Rénaud de Foix sietve magára kapott brigandinban viharzott elő az öregtoronyból. A fején csálén állt a sisak, kilógtak alóla vörvörös fűrtjei. Az Oroszlán pallosa volt a kezében, és vitézül forgatta: a mór rablók szétrebbentek, megrettenve a hatalmas csapásoktól. Tekintete fürkészsen villant ide-oda; a támadók vezérét kereste.

Aztán megpillantotta a testvérét.

Rekedten felkacagott; szemébe kiült a harci téboly, az Oroszlán öröksége.

– Hazatértél hát végre, bátyám! – kiáltotta. – Ne félj, készül már az ünnepi lakoma! Jöjj, hadd öllek a keblemre!

Mosolyogva indult el Mersant felé, és a mór kalózsok szétszórdtak előtte, akár viharban a száraz falevelek.

Még akkor is mosolygott, amikor meghalt.

Ekkor mintha köd telepedett volna Mersant tekintetére. Láta öccse páncélos holttestét, és az elmetszett nyaki ütőérből patakzó vért, amint gőzölgő tócsába gyűlik a havon. Gyerekhangok sikoltottak. Idegen arcok tartottak felé az udvaron keresztül. Két kislány és egy kisfiú; a legidősebb olyan tízéves forma. Mögöttük pedig egy ismerős: Bernon atya, aszottan, görnyedten, de töretlen tüzzel égő tekintettel.



– Fratricide! – harsogta zihálva. – Távozz innen, bűnös lélek, hitehagyott, istentelen! Hagyd el a siralmak völgyét! Ne tetézd vétkedidet még azzal is, hogy vérét veszed ezeknek az ártatlanoknak!

Mersant pillantása a kisgyerekekre tévedt, akik zokogva borultak öccse tetemére. Az unokatestvérei, akik a távollétében születtek; szóval Rénaud asszonyt vett magához. Ő vajon hol lehet? Talán elvitte a gyermekágyi láz, mikor életet adott az Oroszlán legifjabb örökösének.

– Mersant! – kiáltotta az öreg szerzetes. – Mersant le Sinistre!

Mersant megölte őket, sorra egymás után. Bernon atyát hagyta utolsónak.

Aztán kiragadta a fáklyát egy félszemű genovai kezéből, és kacagva üszköt vetett az öregtoronyra. Lángok táncolták körül. A visszfény vörös lobot vetett a kezét bemocskoló véren: Foix-vér volt, híg és beteges, de nem a sajátja.

Fölhágott a lépcsőre, ami az égő torony bejáratához vezetett.

– Martalócok! – ordította. – Íme, az örökségem! Fogjátok, és vigyétek! Ami az enyém, az a tiétek is! Máglyára az Oroszlánnal!

A csöcseléknek nem kellett biztatás; már javában fosztogattak. Rénaud halála megtörte a csatlósok ellenállását, fejvesztve menekültek. A rablók hagyták őket.

– Nincs lsten az égből! – rikoltott Mersant torka szakadtából.

– Ha volt is, megtagadott; hát akkor most én tagadom meg őt! Szívjátok be a pokol kénköves bűzét! Vessétek szíveteket a kárhozat tűzébe!

A mór banditák többsége el volt foglalva a zsákmányolással; de akik odafigyeltek a vezérük szavaira, borzadva fordultak el tőle.

– A passzust kérem! – dörögte a janitor testvér, és bizalmatlanul sandított a két jövevényre.

Mersant megoldotta a tarsolyát, és elővette belőle a viaszpecsétet pergament. A janitor szuszogva forgatta a kezében. Elolvasni persze nem tudta, de a lovagrend pecsétjét jól ismerte. Most alaposan megnézte a lenyomatot, nem talál-e rajta valami eltérést, valami szabálytalanságot.

Mersant nyugodtan ült a nyeregben. Nem volt mitől tartania. A pecsétet maga mintázta olvadt viaszba, apró papálkikkal, egy eredeti máltai okirat nyomán, amit a domínium könyvtárában talált. Értette a módját; hajdani gazdájától, az itáliai kalmártól tanulta, aki csempészárut szállított a hajóján Orléans-ba.

A janitor befejezte a vizsgálódást. Horkantva kiegyenesedett, és visszaadta a passzust a látogatónak.

– Üdvözlölk a rendházban uraságot. Azonnal hírt adok az érkezéséről Thibault komtúrnak. Addig nyergeljen le az udvaron uraságot.

A rostély csikorogva felhúzódott, Mersant pedig belovagolt a rendház udvarára, Basagentével a nyomában. Néhány lovásziú ugrott oda szolgálatkészre. A hitehagyott gróf lelendült a nyeregből, és odalökte az egyiknek a kantárszárat.

– Adj neki bőven abrakot, és csutakold le alaposan! Holnap napkeltekor indulok. Gondod legyen rá, hogy addig kipihenje magát!

Csak egy lovuk volt. Basagente nem szerette őket, folyton prűszkölnie kellett a szaguktól. Egyébként sem ellett még halandó kanca olyan csikót, amelyik felnőve megbírta volna Basagentét. Azt beszéltek, a blois-i grófok vérében a legendás óriások vére folyik; nos, ha valóban így állt a helyzet, Basagente talán távoli rokonuk lehetett, noha egyszerű toulouse-i parasztok gyermeke volt. Irdatlanul nagyra nőtt, legalább három fejjel magasodott a közönséges emberek fölél, és ugyanannyit nyomott, mint egy lovag teljes vértetben. Ijesztő ábrázata volt: kiugró homolokeresz, hatalmas állkapocs, összevissza ágazó, pudvás fogak. Búzavirágkék szeméből

azonban gyermeki ártatlanság sugárzott, és bárgyún vigyorgott mindenkire, akivel találkozott. Basagente együgyű szerzet volt, még a beszéd is nehezeére esett. A domíniumban mindenki afféle hűséges kutyának tekintette; ám ez a kutya hatalmasakat tudott marni, ha a gazdáit veszély fenyegette, mert Basagente könnyűszerrel a feje fölé emelt egyszerre három páncélos vitézt, és egyetlen öklöcsapással le bírt teríteni egy kifejelett ökröt.

Mersant az udvar közepén álló kúthoz lépett, felhúzott egy vödör vizet, jót ivott belőle, majd a maradékot a fejére öntötte. Kimerítő utazás állt a háta mögött. Croix-aux-Allier tíznapi járóföldre volt a domíniumtól, és a tavaszi záporok cseppet sem könnyítették meg a dolgukat. Az utakat vastagon borította a sár, és néha olyan csigalassan haladtak előre, hogy még a béketűrő Basagente is kijött a sodrából.

Egy sodronyinges csatlós sietett oda hozzá.

– A komtúr a lovagteremben várja uraságot. Arra kéri, hogy igyekezzék.

Azaz egy órácskát sem hagy pihenni ilyen fárasztó út után, gondolta Mersant. Gyűlölte a lovagi döllyöt: ezek a nagyurak meg vannak győződve arról, hogy mindenkinek úgy kell táncolnia, ahogy ők fűtyölnek.

Thibault de Montdidier természetesen nem kínálta helytel. Miért is tette volna? Az ő szemében Mersant csupán egy távoli rendház küldönce volt, személytelen eszköz, akivel behatóbban foglalkozni méltóságán aluli lenne.

A komtúr izmos, magas férfi volt, bal arcán csúf forradással. A korát nehéz lett volna megmondani, mert dús haja olyan tejfölszőke volt, hogy nem lehetett megkülönböztetni benne az ősz fűtöket. Az arcát normann divat szerint borotválta; sötétre égett bőre azonban arra vallott, hogy sok időt töltött a levantei tájakon.

Miután áttanulmányozta a hamisított levelet, szemöldökét ráncolva nézett föl Mersantra.

– Szóval Archambaud komtúr küldött Máltáról – mondta. – Mi ez a bizalmas küldemény, amit az írásában emleget?

Folyékonyan olvasott, és szinte hangtalanul, villant át Mersant agyán. Nem lehet műveletlen ember; vigyázni kell vele.

– Kényes természetű ügyről van szó, nagyuram. Mint bizonyára tudja, a máltai rendház az átkos emlékezetű templomosokról maradt ránc...

– Nincs szükségem leckéztetésre, különösen nem csatlósok szá-jából – szakította félbe Thibault bosszúan. – Térj a tárgyra, szolgál Mersant az ajkába harapott, és sietve meghajolt.

– Bocsánatáért esedezem, nagyuram! Arról van szó, hogy Archambaud komtúr az egyik templomos kriptában talált egy különös tárgyat, amit aztán méltatlan személyemre bízott. Gyanítja, hogy valami köze lehetett a templomosok kárhozatos eretnekségéhez. Mivel tudomással bír róla, hogy nagyuramék rendháza már őriz egy hasonló tárgyat, a jumiéges-i apát megbízásából, úgy látta helyesnek, ha ezt is ideküldi. A lelkekre kötötte, hogy ezt személyesen közöljem nagyurammal.

A komtúr arcán *kisimultak* a méltatlankodó ráncok. Ez a küldönc valami bizalmi ember lehet; közönséges pórokkal nem osztanak meg ilyen fontos információkat.

– Szóval azt akarják, hogy mi vegyük a nyakunkba az ő gond-jukat is, hmm? Miféle tárgy ez, fiam?

Thibault lovag körülbelül egydős lehetett Mersant-nal; ám a „fiam” még így is határozott előrelépést jelentett a „szolgához” képest. Mersant az iszákjába nyúlt, és átadott neki egy bíbor bro-kátba göngyölt tárgyat.

A komtúr kibontotta a csomagolást, és szemügyre vette a küldeményt. Egy simára csiszolt, fekete obszidiángolyó volt az, amire különféle pogány rúnákat festettek. A mesterek sárkánygömbnek

hívták; valóban nem lebecsülendő mágikus hatalma volt, és a templomosok valóban használtak efféle talizmánokat. A domínium nem kockáztatható: ha valami értéktelen limlomot küldenek csupán, és a rendházban akad valaki, aki konyít egy keveset a titkos mesterséghez, az egész küldetés lelepleződhet.

– Apage Satanas! – A komtúr keresztet vetett, és gyorsan visszadobta a brokátleplet a sárkánygömbre. – A bőrömnöm érzem a rontó hatalmát! Muszáj volt ezt a förtelmet éppen hozzánk küldeni?

Mersant hallgatott; a küldöncnek nem feladata ítéletet alkotni a rend berkeiben folyó intrikákról.

– Jól van – Thibault nagyot sóhajtott. – Senki sem mondhatja, hogy Szent János rendje meghátrál az alvilág kihívása előtt! Remélem, Archambaud komtúr kellőképpen méltányolja majd, hogy ilyen nagy szolgálatot tettem neki. Holnap reggelre megírom a levelet, amit visszaviszel Máltára. Addig pihend ki magad a vendégházban; nagy utat tettél meg, veszedelmes poggyásszal!

– Nagyuram...

– Igen? – A johannita lovag kissé ingerültnek tűnt.

– A komtúr a lelkemre kötötte, hogy megbizonyosodjam róla, jó helyre kerül-e ez a kőgolyó. Az ilyesmit nem istenes ebek harmincadjára hagyni; ki tudja, kellő őrizet híján nem kerül-e rossz kezekbe, vagy nem ront-e meg keresztény lelkeket...

– Ne okvetlenkedj! A levélben megemlítem majd, hogy milyen óvintézkedéseket hoztunk.

– Archambaud komtúr szerint az ilyesmit nem biztonságos írásba fektetni. Ha visszafelé utamban banditák fosztanak ki, a levelet sok mindenki elolvashatja.

Thibault megvetően felhorkant.

– A túlzott aggályoskodás nem tartozik azon erények közé, amikre egy johannita lovag büszke lehet! De megnyugtathatod a komtúrodat: ezt a szörnyűséges valamit a belső kápolna sekrestyéjében fogjuk őrizni, ahol a szentek ereklyéi nem hagyják érvényesülni gonosz kisugárzását. Most pedig távozz!

Szóval a belső kápolna sekrestyéjében...

Mersant lesietett a vendégházba; az agya közben lázasan dolgozott. Milyen ostobák ezek a kevély lovagok! Ha minden jól megy, még ma éjjel megkaparintja a zsákmányt.

Az együgyű óriás a számukra kijelölt cellában szorgoskodott. A két szalmazsákot már kiterítette szellőzni az ablakba, és most a patkánylyukakat tömkölte be gombóccá gyúrt rongydarabokkal.

– Pihenj le, Basagente! – vetette oda neki Mersant. – Ma éjszaka sok dolgunk lesz!

Meg fogja menteni a domíniumot! Lerója adósságát a mestereknek, akik rátaláltak, mikor elvadult farkasként bolyongott a hegyekben; akik új értelmet adtak az életének, mikor már-már azon volt, hogy elvesse magától...

Senki sem tudta, honnan eredt a rend: múltja az idők sűrű homályába veszett. Az ősi legendák egy földre szállt istenségről beszéltek, a Háromszor Nagy Hermészről, aki megjelent Egyiptom földjén, és két smaragdtablát adott át az embereknek. A kiválasztott kevesek nemzedékről nemzedékre adták tovább a tudást tanítványaiknak. A hajdanvolt időkben a rend legnagyobb mesterei papkirályok és mágusfejedelmek voltak, akik gyilkos varázserővel felfegyverezve vonultak egymás ellen háborúba, és egész országokat pusztítottak el viszálykodásukkal. Az emberiség megőrizte ezeknek a titáni összecsapásoknak az emlékét; a pogány görögök az istenek harcáról írtak, a Biblia a rettenetes özönvízről. Ez azonban már mind a múlté volt: mert a Golgota hegyén egy olyan hatalom lépett a világ színpadára, mely erősebbnek bizonyult minden korábbiánál, és a rend a rejtőzködésbe menekült...

Kietlen hegycsúcsok között, lakatlan erdőségekben álltak a titkos domíniumok, ahol a mesterek átadták tanítványaiknak a smaragd tablák örökségét. Az egyház hatalma egyre gyarapodott; a mágusok már nem kérkedtek nyíltan a tudományukkal a halandók előtt. Hajdan a legjobbakat, a legtehetségesebbeket szemelték ki tanítványnak és szolgának; manapság már csak a kitalizáltak és az elárvultak közül válogathattak, akiket kivetett magából a társadalom. Mint amilyen a jámbor, együgyű óriás, Basagente. Mint amilyen az istentagadó, testvérgyilkos Mersant le Sinistre...

Halk kattanás hallatszott; a zárnyelv elfordult. Mersant elégedetten tette el az álkulcsait. A kápolna zárja otromba volt és primitív; nyomába sem érhetett a toledói lakatosok finom mívű munkáinak.

– Maradj itt a folyosón, és figyelj! – súgta oda a melléte tornyosuló hatalmas árnyéknek.

Besurrant a kápolna hűvös, magasztos sötétjébe. A fény hiánya nem zavarta; orgyilkos korában, a valenciai éjszakában megtanulta, hogyan következtesen a leghalványabb körvonalakból, a levegős sűrűségének változásaiból a környezetére. Sokan – a babonásabbak – természetfölöttinek vélték ezt a képességét, pedig csak a sokéves gyakorlat és tapasztalat gyümölcse volt.

Macskaléptekkel osont a sekrestye ajtajához. Ujjaival kitapintotta a láncot és a kezdetleges lakatot. Lefeszíthette volna a kardjával – a toledói penge úgy vágta a bronzot, mint a korhadt fát –, ám a visszhangos kápolnában túl nagy zajt ütött volna. Megnyalta a szája szélét, és ismét elővette az álkulcsokat.

Ezúttal nehezebb dolga volt. A zárszerkezet ugyan most sem bizonyult összetettebbnek, de csak a tapintására hagyatkozhatott. A veríték lassú, nyúlós patakokban csorgott végig az arcán. Hosszú, fűrge ujjai úgy táncolták körül a lakatot, akár a baromfiól ajtaját kereső menyétek. Végül tompa kattanás jelezte, hogy fáradozásait siker koronázta.

Hüvelykről hüvelykre, szemenként húzta ki a láncot a tartógyűrűkből. A két fémfelület néha finoman összekocant; Mersantnak ilyenkor úgy tűnt, mintha érces gongszó vibrálna körül a kápolnában. Mire végzett a munkával, egész teste verítékben úszott. Az ujjásával megtörölte a szemöldökét, és óvatosan végigfektette a láncot a kőlapokon.

Benyitott a sekrestyébe, ami szűk, ablaktalan kamrának bizonyult. Más kijárat nem nyílt belőle, amit kicsit furcsállott: a papok általában a sekrestyén keresztül szokták megközelíteni a templomhelyiséget. Lassan behúzta maga mögött az ajtót; a sarokvasakat szerencsére rendszeresen olojozták, nem nyikorgott. Aztán acélt és kovát vett elő. Amire most készült, ahhoz fényre volt szüksége.

Meggyújtotta a tenyérnyi olajméceszt, amit hajdan egy cordóbai tolvaj holttestéről vett magához. Csak pár percig fog világítani, de az elég lesz. A sekrestye falait egész szélességükben polcok borították. Miseruhákat látott, díszes füstölőket, szentségtartókat meg egy pásztorbotot. Vajon melyik püspök felejtette itt? Aztán tekintete az egyik sarokban meghúzódó üveges szekrénykére tévedt.

Arannyal csipkézett, elefántcsont berakásos ereklyetartók sorakoztak benne. Szikkadt, halott csontok; múmiává aszott ujjak; szövetszálak; körömvagdálék. Csupa ártalmatlannak tűnő kacat – Mersant bőre mégis baljósan bizseregni kezdett. A testére száradó veríték hirtelen jéghidegnek tűnt. Megborzongott.

Minél előbb végez, annál jobb! Ezúttal nem pocsékolta az idejét finomkodásra; a kupolás kápolnától vastag tölgyfaajtó választotta el. Kivonta a kardját, és feltörte a szekrényke ajtaját. Aztán letérdelt, és kivette a legalsó polcra a sárkánygömböt meg a maumet-t.

Varkocsánál fogva felemelte a zsugorított fejet, és meglóbálta maga előtt. A besüppedt szemgödörök és az elszáradt ajkak torz vigyorral meredtek vissza rá. A maumet nagyon réginek tűnt;

külsejéből ítélve valami sztyeppe-i lovas feje lehetett, azokból a törzsekből, melyek Ázsia mélyéről előtörve dúlják és fosztogatják az ősi perzsa birodalmat. Mersant egy bencés annales-ben olvasott egy Tzingiz nevű nomád hadúrról, aki ötven éve megpróbálta lerohanni Európát; valami azonban azt súgta neki, hogy ez a fej sokkal-sokkal régiebb a hódítónál. Furcsállotta, hogy semmi különöset nem tapasztal, pedig a kezében tartja a maumet-t; a domíniumban általában megérezte a tárgyakon, ha a mesterek varázserővel ruházták fel őket. Talán van abban valami, amit Thibault mondott, hogy a szentek ereklyéi elnyomják a mágikus kisugárzást.

Mindegy; eleget tétovázott. Gyorsan felmarkolta a sárkánygömböt, elfújta a mécses, kinyitotta a sekrestye ajtaját, és...

– Ki jár ott?

Damnatio! Mersant elvakkantott két arab szót, amelynek hallatán Cordoba utcáin bárki kardot rántott volna rá. A kápolnában fény égett. A gyóntatószék mellett tonzúras alak állt, magasra tartva a mécsesét. Fehér kámszát viselt fekete általvetővel, s a nyakában nehéz, ékköves kereszt lógott.

Egy cisztercita barát!

Hát persze; a kápolnának más kijárata is van, ami a papi lakosztályba nyílik. Ezért nem találta meg a sekrestyében! De mit keres itt ez a szerzetes éjnek idején?

Mindegy. Meg kell hálnia.

A maumet és a sárkánygömb koppanva hullott a mozaikberakásos kőlapokra. A mécses fénye megcsillan a csupasz acélon.

– Mi...? Hogyan...? – hebegte a szerzetes értetlenül. Aztán a pillantása a földön heverő ereklyékre tévedt, és a szeme kerekre nyílt. – Kárhozat! Egy templomos kém!

Mersant ekkor már félúton járt felé. Találkozott ugyan már harcos szerzetesekkel – különösen Kasztíliaiban volt nagy hagyománya ennek –, a barátnál azonban nem látott semmi fegyvert. És az sem számította, ha lenne neki. Még egy lépés, és...

Iszonyú fájdalom hasított a mellkasába. A szíve görcsösen összerándult, és úgy maradt; egyszerűen megszűnt dobogni. A kardpenge – a háromszorosan edzett, toledói acél – csengve szilánkokra robbant. A kupola, a padok, az oltár – minden vörös ködben úszott.

A cisztercita barát tapodtat sem hátrált Mersant elől. Szálfaegyes derékka állt, kezét egyenesen előrenyújtotta; zengzetes, érces hangja betöltötte az egész kápolnát.

– Dominus coeli est defensor meus – kántálta. – Mortem non metuo. Apage, Satanas, apage; ego te purgo et exorciso...

A kereszt, az az átkozott kereszt a pap kezében! Mintha szem-sajdító, fehér fényt árasztana...

Mersant fuldokolva összeroskadott. A végtagjai zsibbadni kezdtek, látása elhomályosult. Ernyedt kezéből csattanva kihullt a hasznavehetetlen kardmarkolat. Meddig bírja vajon az ember, ha leáll a vérkeringése? Két-három másodpercig, talán. A rend... Az örökség...

A látómezeje szélén valami mozgást érzékelt. A pap kántálása harsányabbá vált. Aztán egy otromba árnyék takarta el a kereszt vakító fényét. Tompa puffanás hallatszott. A törött cseréplámpásból kiömlő olaj lángolva szétfutott a padlón.

Mersant szíve tévován, ki-kihagyva dobogni kezdett. Öklendezve föltámaszkodott; tüdeje ziháló kortyokban nyelte a levegőt. Egy vaskos kéz nyúlt a hóna alá, és könnyedén talpra rántotta. Bűzös lehellet csapta meg az orrát; pillantása egy ismerős, bárgyún mosolygó arcra esett.

– Basagente. Az együgyű óriás. A jámbor, ártatlan, gyermeki lélek. Neki nem árthatott a kereszt hatalma.

A cisztercita barát koponyája kettéhasadt, mint a túlrejtett dinnye. Feje gyorsan szélesedő vértócsában pihent. A kereszt messzire repült a kezéből.

Mersant a hányingerrel küszködve megrázta a fejét. Lerázta magáról a segítő kezét, odasántikált a két varázserejű ereklyéhez, és az iszákjába tette őket.

– Tűnjünk innen! – lihegte.

Basagente bólintott, és az ajtó felé fordult.

Thibault de Montdidier állt a küszöbön, teljes vértetben. Kivont kardján végigfutott a lángok vörhenyes fénye. Tekintetéből halál süttött.

– Isten házában ontottad ki Isten szolgájának véré – mondta a komtúr hideg nyugalommal. – Ocsmány bűnöd megtorlásért kiált. Hálát adok az égnek, hogy én lehetek az isteni akarat eszköze!

A szerzetes a gyóntatószéknél... Hát persze! Thibault komtúr gyónni készült ma éjjel – talán éppen az obszidián sárkánygömbbel kapcsolatban. Ezért jött a kápolnába a cisztercita barát! Micsoda ostoba, örült véletlen!

Mersant letelepedett a hideg kőpadlóra.

– Nem ölhetsz meg – mondta. – Fegyvertelen vagyok.

– Guénon atyának sem volt fegyvere!

– Ellenem igen – Mersant az elejtett keresztre bökött.

– Csak az időmet fecserlem! – horkant fel Thibault lovag. – Közönséges pór vagy, aki a Sátán oldalára áll!

– Nem vagyok közönséges pór! – vágott vissza a hitehagyott gróf. – A nagyapám Gaston de Foix volt, az Oroszlán, akinek a nevét ma is rettegik az angolok; az öcsém pedig Rénaud de Foix, aki a burgund fejedelmi házból vett asszonyt magának! Jól tudom, hiszen a tulajdon kezemmel öltem meg, a fattyaival együtt.

A johannita szeme résnyire szűkült.

– Bon dieu! Mersant le Sinistre! – suttogetta. Aztán dühösen felcsattant. – Hazudsz!

Mersant keserűn felkacagott.

– Van-e olyan ember Franciaországban, aki önként magára vállalná a Sötét Mersant nevét, még ha az élete múlik is rajta?

Ezzel elevenbe talált. Thibault tévován leeresztette a kardját.

– Valóban nem ölhetlek meg – ismerte el. – De futni se hagyhatlak.

– Van egy javaslatom – Mersant a szobormerev Basagente-re mutatott. – Küzdj meg a csatlósommal! Ha megölsz, a kezrede adom magam. Ha meghalsz, a lovagjaid még mindig elfoghatnak.

Thibault tekintete a szótlan óriásra villant, majd vissza Mersantra.

– Nemesi szavadat adod?

– Igen.

– Legyen!

A johannita lecsapta a sisakrostélyát, és óvatosan megindult Basagente felé. Az óriás felmordult, és meglepetten irdatlan buzogányát, amely a szerzetes vérértől volt mocskos. Mersant mélyet lélegzett, és ültéből kísérte figyelemmel az eseményeket.

Basagente meglódult, és hatalmas erővel lesújtott. A komtúr azonban páncélos lovagtól szokatlan fürgeséggel tért ki előle, s fénylő kardja megvillant. Az óriás fegyverforgató karján hosszú, vöröslő seb nyílt. Basagente feldühödött, és eszelős bömböléssel csapkodni kezdett ellenfele felé. Thibault sietve visszavonult, pajzsa fedezékébe húzódva.

Mersant összevonta a szemöldökét. A johannita nagyon jó harcos volt, az egyik legjobb, akit életében látott. A lovagok általában csak magukra aggatják ólomnehéz páncéljukat, és nekirontanak az ellenségnek, akár a tüzes vassal ingerelt bivalyok. Thibault használni is tudta a vértetét. Tisztában volt vele, hogy Basagente erejével nem vetekedhet. Amikor a pajzsával védte a buzogány-csapásokat, mindig ferde szögben emelte föl; így az ütés oldalvást lecsúszott a pajzsról, és nem hárította a teljes terhelést az alkarjára.

Ugyanígy mozgott a páncéllal is; csak a fejére vigyázott, mert a sisakját nem tudta mozdítani. Ráadásul nemcsak vágott a kardjával, hanem szúrt is. Mikor Basagentét elrántotta az ütések lendülete, gyorsan a közelébe lépett, megdöfte, majd visszatáncolt. Az óriás már tucatnyi sebből vérzett, és minél jobban felbőszült, annál inkább vaktában vagdalkozott. Hihetetlenül szívós volt ugyan, de a vérvesztés előbb-utóbb ki fogja fárasztani; és a johannitán még karcolás sem esett.

Mersant lassan oldalt csúszott ültében, egyre közelebb araszolva a küzdőfelekhez. Mikor azt mondta Thibaultnak, hogy fegyvertelen, természetesen hazudott. A csizmaszára belsejében különleges tok volt kiképezve, amelyben egy még különlegesebb kést rejtgetett. Csak egyetlen lehetősége lesz; nagyon gyorsan kell mozognia. És semmiképpen sem vághatja meg magát!

A johannita minden idegszálával a párharcra összpontosított; nem vette észre, hogy Mersant lassan a háta mögé húzódik. Basagente, aki az előbb kapott egy csúf vágást a képére, dühödtt rohamra indult. Thibault lovag kitért az útjából, és gyorsan hátrált két lépést.

Mersant acélrugóként pattant fel a padlóról. Nem látott; nem gondolkodott. Egész énje a görbe berber kés borotvaéles hegyében összpontosult. A mozdulat tökéletes volt, akár a vadászó kobráé –

és ugyanolyan halálos. A kés a hónalj alatt csusszant be a páncéllemezek közé, átvágta a párnázott nemezborítást, és az eleven húsba mélyedt. Mersant nagyon jól ismerte az emberi test felépítését; a penge hátrafeszülő hegye kiszámított pontossággal szakította fel a kari verőeret.

– Gógós fajankó! – viczorogta a hitehagyott gróf.

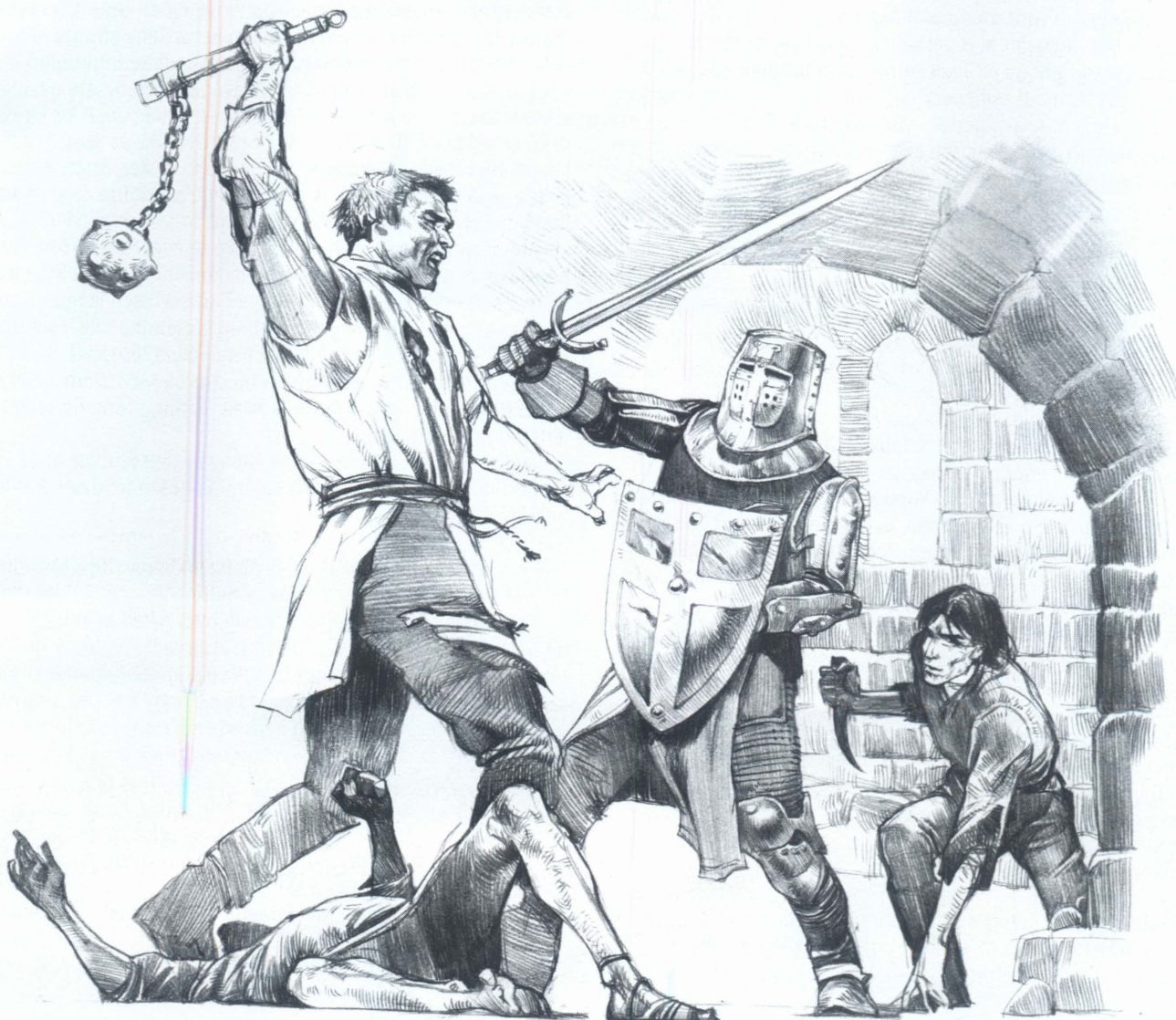
Kevés gyorsabban ölő méreg van a világon az áspiskígyóénál. Közvetlenül a véráramba kerülve pillanatok alatt végez egy felnőtt férfivel. Thibault de Montdidier-nek minden emberi számítás szerint holtan kellett volna összerogynia. Mégsem tette.

Micsoda emberfölötti akaraterő lángolhatott a johannita komtúr lelkében! Micsoda határtalan gyűlölet vezérelhette a jobbját, amikor magasra emelkedett a karddal! Micsoda gyilkos elszántsággal kelhetett birokra szervezte az ereiben szétáradó méreggel, amikor összegyűjtötte az erőt egy utolsó csapáshoz!

– Sátánfattyá! – hörögte az ispotályos lovag.

A kard lesújtott. A páncélos test csörömpölve elhanyatlott. Mersant ajkát sikolyba fúló kiáltás hagyta el. Sápadtan tántorodott hátra. Keze eleresztette a berber kés markolatát, és görcsösen fonódott a bal alkarjára. Ujjai közül élénkvrósen buzogva tört fel a vér, a pezsegeve habzó vér, a Foix-nemzetség híg, pireneusi vére.

A rend... Az örökség...



A padlóra folyt olajban utolsót lobbantak a lángok. Mersant de Foix, a hitehagyott gróf, nyöszörögve térdre hullott.

– Futni! Futni! – sürgette egy nyers torokhang.

Mikor Mersant erre sem reagált, Basagente a hóna alá nyúlt, és kirángatta a kápolnából.

A rendház felbolydult méhkasra emlékeztetett. Sem a ciszterciának, sem Thibault lovagnak nem volt alkalmja, hogy riadót fűjjon, de a kápolnából kiszűrődő csatazaj önmagáért beszélt. Fáklyák és őrtüzek lobogtak mindenfelé; félmeztelen csatlósok rohagáltak az udvaron, csupasz karddal a kezükben. Kiáltások, parancsszavak röpködtek.

Mersant már a saját lábán támolygott le az udvarra vezető lépcsőn. Betuszkolta Basagentét egy üres bolthajtás árnyékába. Rettenetesen szédült, és percről percre gyengébbnek érezte magát. Tennie kell valamit, különben nem bírja sokáig. Előkotort az iszákjából egy vízilóbőr ostorszíjat, körülhurkolta vele sebesült karját a könyöke fölött, és az együgyű óriásra nézett.

– Húzd meg erősen! – parancsolta. – Aztán kösd csomóra!

– Fájni! – tiltakozott Basagente.

– Hát persze, hogy fájni fog! – robbant ki Mersant. – Csináld már, te barom, különben elvérzek!

Az óriás engedelmeskedett.

A hitehagyott gróf arca halottsápadtra vált. Homlokán apró gyöngyökben ütözött ki a veríték. Az ostorszíj csontig vágott a húsába; érezte, ahogy az inak sorra elpattannak a könyökében. Ám a vérzés azonnal csillapodott valamelyest. Jól van; egyelőre megteszi. Hosszú távon persze valami mást kell kitalálni. Az ostorszíjjal nem iktatta ki teljesen az alkarját a vérkeringésből. A könyöke fölött az erek meg fognak telni vérrel, és a belső nyomás addig fokozódik, míg fel nem repeszi a falukat. Akkor pedig Mersant meghal.

– Gyerünk! – sziszegte.

A rendházban uralkodó fejtelenség a kezükre játszott. Betörték az istállóba; miután Basagente megölte az őrt és a lovászokat, Mersant megkereste a hátasát. Az állat friss volt és kipihent, s barátságosan nyihogva üdvözölte. Mersant magához vette az őrkardját, és kantárszáron ragadta a lovat.

A fájdalom a sérült test visszajelzése csupán; nem uralkodhat el az emberen. Ki lehet iktatni, elfűjni, akár a gyertyalángot. Akaraterő kérdése az egész – hajtogatta magában Mersant.

A janitor testvér nem volt a kapusfülkében, s ez a mulasztás az életét mentette meg. A johannita lovagok éjszakára leeresztették a vasrostélyt, és felhúzták a felvonóhidat. A roppant csőrőket négy emberre méretezték, Basagente azonban egymaga is könnyűszerrel megbirkózott velük. Mersant közben az ajtóban őrködött, és megölt két csatlóst, akik odasiettek megnézni, nincs-e valami baj. Még félig kába volt a vérvesztéstől, ezért történhetett meg, hogy az egyik csatlósna a halála előtt sikerült felkiáltania.

Fegyverek iparkodtak a rendház kapuja felé. A fáklyák vörhenyes fényében Mersant megpillantott egy fiatal johannitát, amint kivont karddal utasításokat osztogat. Tudta, hogy nincs vesztegetni való idejük; az ispotályos lovagok jó harcosok és kérlelhetetlen parancsnokok hírében álltak, hamar ráncba fogják szedni a fejvesztett szaladgáló csatlósokat. Eddig is csak a komtúr eltűnése hátráltathatta őket.

Nyeregbe lendült, és kivágtatott a kapun; lova patái visszhangot verve dübörögtek végig a felvonóhídon. Basagente nehézkesen loholva követte. Az út ezüstösen csillogva kanyargott előttük a holdfényben, majd néhány nagyívű kanyar után beleveszett az erdő sötétjébe.

Mikor a fák közé értek, Basagente megállt. Mersant megrántotta a kötőféket; a ló a hátsó lábára ágaskodott, és táncolva visszafordult a rendház felé. A távolban vörösen pislákoló fáklyák rajzottak ki a kolostorerőd kapuján, dühös darazsak gyanánt. A szél fegyvercsörgést és dühös kiáltásokat sodort feléjük.

– Te menni! – mondta az óriás. Szeme fehérje szinte világított a sötétben. – Én harcol.

Mersant tekintete a nyüzsgő fénypontokra tévedt, majd vissza együgyű társára. Beharapta az ajkát, és megtapogatta a zsákmányolt kardot az oldalán. Iszákját lehúzta a maumet és az obsziángömb súlya. Igen. Basagentének igaza van.

Búcsúszó nélkül megfordította lovát, és elporzott a keskeny erdei ösvényen. Karjában tompa fájdalom sajgott.

Basagente időt fog nyerni neki.

A hunyorgó tolvajmécset sok fényt adott, de be kellett érnie ennyivel. Ha most nem cselekszik, virradatra halott lesz.

Mersant egy kidőlt faóriás törzsén ült az erdő sűrűjében. Lova, amit nem sokkal odébb egy alacsony bokorhoz kötött ki, békésen legelészett. A hitehagyott gróf mellett apró fémszerszámok sorakoztak a fatörzsön; a lángok visszfénye önfeledt játékosággal táncolt rajtuk.

Mersant kirekesztette a tudatából a fájdalmat. Módszeresen, biztos kézzel dolgozott. A cordóbai egyetemen tanult orvostudományt, és sokkal többet tudott, mint a keresztény kirurgusok. Tisztában volt az emberi test anatómiájával, a vérkeringés alapjaival, a sebfertőzés veszedelmeivel. A kardvágás szerencsére az alkarja külső felét érte, így nem tett kárt a főbb verőerekben. A kis fémszerszámok ércsíptetők voltak. Mersant hüvelyk- és gyűrűsujjával kitapintotta a sebszáj környékén a nagyobb ereket, aztán a mutató- és középső ujjá közé fogott csíptetővel elszorította őket. A karja már úgy nézett ki, mintha apró fémtüskék sarjadtak volna a húsából.

Mikor befejezte a műveletet, keze fejével megtörölte izzadt homlokát, és elgondolkodott. Még mindig nem vághatja le az ostorszíjat a karjáról. Az izomszöveten és a hajszálereken keresztül annyi vért veszítene, hogy a legjobb esetben is elájulna tőle. És fertőtlenítésre is szüksége lesz, különben a seb elüszkösödhet.

Belepöckölte az égő kanócot a mécses olajába. Vörös fény lobbant. Mersant összeszorította a fogát, aztán a lángoló olajat rálöttyintette a nyílt sebre.

A johannita lovagok, akik fáklyafény mellett fésülték át az erdőt csatlósokkal, talán azt hitték, valami vadászó fenevad üvöltését hallják.

Mikor a domínium felé közeledve Mersant észrevette a füstfelhőt a hegyek felett, már sejtette, mire számíthat.

Hosszú, küzdelmes utazás állt mögötte. A seb nem fertőzött el, de bal karja könyéktől lefelé teljesen elsorvadt – valószínűtlennek tűnt, hogy valaha használni tudja. Napokig szédelgett a vérvesztéstől, de nem állhatott meg, mert tudta, hogy a kopók a sarkában vannak. Szerencsére volt elég ezüstje ételre-italra. Útmenti fogadókban evett, és champagne-i nemesembernek adta ki magát, aki szentföldi zárandoklaton van, és Augies-Mortes-ben akar hajóra szállni. Gyöngé lábakon álló mese volt; tudta, hogy nemigen téveszti meg vele üldözőit. De vadászni nem tudott, és a kiadós ételre szüksége volt, ha nem akart teljesen kimerülni. A sebesülését rablótámadással magyarázta.

Egyszer valóban banditák támadtak rá; könnyű zsákmányt látak a magányos, nyomorék utazóban. Mersant rossz kedvében volt. Mind az ötnek felvágta a hasát, és ott hagyta őket a porban fetrengve. A szívósabbjának napokba is beletelhet, mire kiszender.

Mikor meglátta a füstöt, baljós előérzet fogta el. Mégis folytatta az útját, belenyugodva a sors rendelkezésébe. Ugyan hová máshová mehetett volna?

A domínium romokban hevert. Üszkös falcsonkok meredtek az ólomszürke égre. Elszenesedett tetemek heverték mindenfelé. A tájat a nyirkos rothadás áporodott bűze ülte meg.

A hegytető közepén magányos karó magasodott. Mersant homlokát ráncolva meredt a fekete, összezsugorodott alakra a hegyében. Úgy becsülte, még javában élhetett, amikor a támadók máglyát raktak a karó alatt. Hiszen jól tudta róla, mennyire szívós alkat volt életében.

Moncrif mester.

Valami megtermett állat mozdult a romok között. Mersantnak a kezében termett a kard, ösztönszerűen, szinte megszokásból. Közel sem volt olyan mestermunka, mint a karcsú toledói penge, de a célnak tökéletesen megfelelt.

Egy kormos alak vetette magát zokogva Mersant lábához. Mocskos bőrvértet viselt, a sisakját elvesztette. Ürüléktől és izzadságtól bűzlött; arca a felismerhetetlenségig összeégett. Nem látszott rajta, hogy megsebesült volna.

– Nagyuram... Nagyuram.. – A könnyek fehér bárázdákat szántottak porlepte arcára. – Mindennek vége, nagyuram... Mindenki meghalt...

Egy csatlós, gondolta Mersant. Talán egy vadász, vagy egy strázsa; nem a hadnagyok közül való. Azokat mind ismerte.

– Mi történt? – kérdezte hűvösen.

– Az ispotályos lovagok... Sereggel jöttek ránk. A narbonne-i püspök inkvizítorai vezették őket. A kulcsár adott föl minket... az a baszk fattyú!

– Halott ember – szögezte le Mersant kímérten. – Folytasd!

– Romualdo mester tüzet olvasott rájuk... A lovagok üvöltöttek és belesültek a páncéljukba... de nagyon sokan voltak, és az inkvizítorok egyre csak hajtották őket előre. Romualdo mester... elesett, és fekvé maradt.

Elaludt, gondolta Mersant. Az öreg mágus elmondta utolsó varázsigéjét.

– Betörték a kaput – nyöszörgött tovább a csatlós. – Mi harcoltunk, de túl erősek voltak... Csupa rhodoszi lovag, teljes fegyverzetben... Szétverték minket. Moncrif mestert megragadták... és ezt tették vele! Nem tudom, miért nem védekezett...

Mert nem tudott, felelte magában Mersant. Moncrif mester mágiája nem volt a harcmezőre való. Ha a szükség úgy hozta, képes volt egész tavakat megmérgezni, vármegyényi uradalmakat aszályal sújtani – a páncélos lovagok ellen azonban semmit sem tehetett.

– Te hogy maradtál életben? – kérdezte csendesen.

– Elrejtőztem a borospincében, nagyuram! Összeégttem, és majdnem agyonütöttek a kövek, amikor beomlott a mennyezet... de láttam, amikor elvonultak.

– Kötelességed lett volna együtt halni a többiekkel – jelentette ki Mersant zordan. – Cserbenhagyta a mestereidet. Nem vagy méltó az életre!

– Nagyuram! Neee! – visított a csatlós.

A kard lecsapott. Vér fröccsent a feketére égett romokra.

Mersant otthagya a holttestet, és a karóhoz sietett. Gondosan kicsomagolta az izákjából a sárkánygömböt meg a maumet-t, és letette őket a máglyarakás elé. A rend hagyatéka. Ennyi maradt az egész domíniumból.

Fölnézett az elszenesedett tetemre a karó hegyében.

– Nem temetlek el keresztényi módon, mester – mondta lassan, megfontoltan –, mert a föld kivetne magából. De tisztelettel adózok emlékednek, hiszen énram bíztad Hermész örökségét. És erős esküvéssel fogadom, hogy nem hozok szégyent a nevedre. A rend élni fog! Nem tudom még, hogyan teszem, de megtalálom a módját, hogy átörökítem tudományotokat az eljövendő nemzedékekre. Eljön még az az idő, amikor a királyok és az érsekek nyöszörgve csúsznak-másznak majd a porban az Ordo Hermeticus nevének hallatán! Ezt én mondom neked, drága mesterem, Mersant le Sinistre!

Nyomorék bal kezét a múmiává aszott maumet-ra tette, a jobbot pedig az éjsötét sárkánygömbre.

– A Sátán engem úgy segéljen!

Feltámadt a szél, és száraz, fekete pernyét kergetett maga előtt a romok között.

Illusztrálta Boros Zoltán



BRIDGET WINTERS HOLNAP

Királyválasztás reggele. A nap ragyog, gomolyfelhők úsznak a kék égen. Krónikákba illő reggel.

A fiatal, fekete hajjú, szürke szemű férfi visszafordult az ablaktól. Bosszantó, hogy milyen gondtalanul csiviteltek a madarak a palotakertben... Ránézett a magabiztosan várakozó mágusra.

– Nem félsz a múlttal játszani, varázsló?

Zord mosoly derengett fel a megszólított ajkán. Kíméletlen vércsetekintetét egyetlen pillanatra sem vette le az előtte álló, még tétovázó férfiről. Türelmesen várt. Tehette: biztos volt a győzelemben.

– Megéri mind a kettőnknek. Vagy tévednék, uram? – Hangjában cseppnyi gúny. Tudta, hogy az ajánlata ellenállhatatlan. – Belőled király lesz, rendünkбől pedig megbecsült rend, országod tartóoszlopa.

– És nélkületek semmi esélyem a trónra.

– És nélkülnk semmi esélyed a trónra. A nemesek – érthetetlen elfogultság! – a bátyádat választják, vagy Nin Eisu grófot. De ha ma délután megjelenisz előttük az országalapító kardjával, és persze ha mi is besegítünk jövődő alattvalóid... hm, meggyőzésébe, holnapra tiéd a korona és az ország. Bízom benne, hogy bölcs tanácsaink mindig megelégedésedre szolgálnak majd, és országunk felvirágzik dicső uralkodásod alatt. – A varázsló szünetet tartott, hangja még duruzslóbbá vált. – Ami az idővel való „játékot” illeti, mindössze arra kell ügyelned, uram, hogy azt tedd, amit mondok. Nem lesz semmi baj.

– Mindig arra kell majd ügyelnem, hogy azt tegyem, amit tőletek hallok, és soha nem lesz semmi baj. Így értetted, ha nem csalódom – mormolta Leikhor kedvetlenül.

– Nekem szövetséges kell, jó uram – mondotta a mágus. – Hálás szövetséges, ez nem vitás.

Hewen'saye kardja!, merengett Leikhor. A mágikus kard, amivel felszabadították az országot a hódítóktól, ami alatt egyesítették a földeket, ami minden csatában az élen járt! Az ország legdicsőségesebb korszakának a szimbóluma. Pendelyes koromban életem tragédiájának tartottam, hogy nem akkor születtem, amikor Hewen'saye élt; azt játszottam évekig, hogy beállok hozzá fegyverforgatónak...

Hogy megszerezze, mindössze néhány apróbb kényelmetlenség kell elviselnie, ahogy a mágus fogalmazta. Apróbb kényelmetlenség! Bízta rá magát egy olyan rend mágusaira, akik körül régóta sötét gyanú és rút szóbeszéd kering, akikkel kapcsolatban a Kosfejű Ranagol nevét suttogják? Visszatérni a múltba, megölni az országalapítót – persze becstelen módon, hisz máshogy nem képes rá –, megszerezni az ereklét... Ilyen egyszerű volna? Talán. Utána már csak uralkodnia kell, a mágus hatékony közreműködésével.

Egymásra vannak utalva. A varázsló egyetlen más jelölthöz sem fordulhat, mindnek több az esélye a trónra annál, semhogy az alkut megkösse. Neki, Leikhornak reménye sincs a koronára. Az udvar, a nép bátyjáért vagy Nin Eisu grófért rajong. A nemesi erények megtestesítői ők; okosabbak, ügyesebbek, nemesebbek –

hősök. Mindig így volt. Mindig előbbre jártak nála, idősebbek voltak, gyakorlottabbak, tanultabbak. Ő, hogy gyűlölte néha a jólelkűeket, a jószándékúakat, akik biztatták: „Érd utol a bátyádat! Nőj fel hozzá!”

Hewen'saye.

Senki sem tudta, honnan jött; homály fedte érkezését, homály fedte távozását. A jövőtudók nem számítottak rá, a múltbanézők nem látták. A legenda szerint az istenek küldték a bajnokot, hogy segítsen az országon, hogy kiűzze mezőiről Aia népét. A makulátlan, tökéletes hős volt, aki eltávozott, hogy visszatérjen, ha megint szükség lesz rá; vissza, ha ismét végveszélyben az ország – vissza fénylő pengéjével, rémületet plántálva az ellenség szívébe. Sosem lett az ország királya, rejtélyes módon eltűnt a koronázás előtti napon. Több mint ezer év telt el azóta, emléke azonban nem akar elfakulni...

Bölcs történettudók szerint – bár ezt a nézetet ők is csak könyvtárszobák mélyén hangoztatták – azért maradt fenn osztatlanul jó hírre, dicsősége, mert soha nem kényszerült rá, hogy békében, az eltérő érdekek, marakodó pártok között lavírozzon, kemény törvényeket hozzon, elkerülhetetlen alkukat kössön. Könnyű volt neki, gondolta Leikhor hirtelen támadt indulattal. Csak le kellett vágnia az ellenséget...

Néhány napja szárnyra kapott a hír a nép körében, hogy vészterhes idők jönnek, Hewen'saye azonban még nem térhet vissza. Olyan királyt kell hát választani, aki megvédi az országot. Hogy ki ez a király? Természetesen az, akit Hewen'saye méltónak talál arra, hogy a kardját forgassa.

A nép lelkesen várt.

A trón jelöltjei és önjelöltjei kevésbé lelkesen, gyanakodva méregették egymást. Ősi szokás, hogy a király halála után a nemesek gyűlése választja meg a királyi vérvonal trónra legalkalmasabb tagját, napok óta folytak hát az alkudozások, kötődtek és bomlottak fel szövetségek. A szóbeszéd mindenkit megzavart, mert nem illett az évszázados játékszabályokhoz.

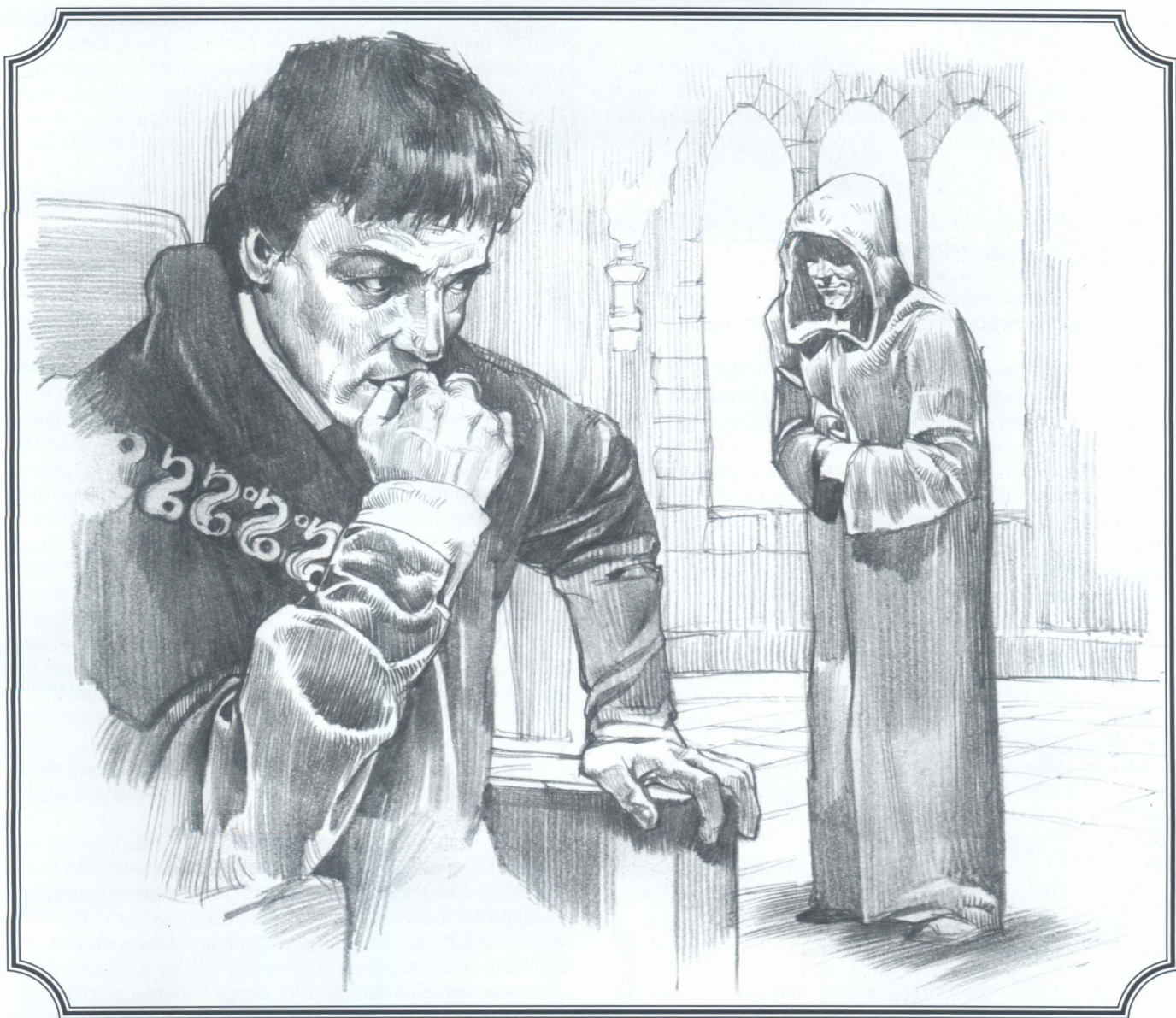
Megölni kölyökkorom példaképét?, tépelődött Leikhor. A trónért és a koronáért? Senki nem tudja, mi történt vele. Itt hagyott országot, feleséget, gyermeket. Eltűnt. Igaza lehet a mágusnak, hogy meghalt. Nem követek el semmi rosszat, nem változtatom meg a történelmet, csupán én okozom a halálát, nem az ellenség orgyilkosának töre. Neki mindegy, nem? A mágussal pedig majd csak elbánok valahogy; ez legyen a jövő gondja. Ehhez már lesznek szövetségeseim...

– Megegyeztünk – nézett a varázslóra. Nemtörődömnek szánt mosolya kicsit félresikeredett, a keserű fintort gyorsan eltüntette az arcáról.



Másik szoba, a trón másik, bár kevésbé önjelölt várományosa.

– Nem hiszem el – rázta a fejét megvetően a szikár férfi. Néhány évvel idősebbnek látszott Leikhornál, szájának vonala talán kicsit



keményebb, a tekintete kicsit kifürkészhetetlenebb. – Ilyen ostobasággal akartok családi viszályt szítani? Ha szabadon tudnátok járni-kelni az időben, már rég tetszésetek szerint alakíthatátok volna a történelmet!

A vele szemben álló, szürkeköpenyes varázsló alázatosan hajolt meg.

– Hangozzék bár hihetetlennek, nagyuram, felelősséggel viseltünk a történelem iránt – szólalt alamuszi szolgálatkészséggel. – Ez kivételes alkalom, a csillagok különleges együttállása, amikor a beavatkozás nekünk hasznot hajt, s korunknak sem okoz kárt...

A szobában tartózkodó harmadik, a hercegi tanácsnok, most szólalt meg első ízben:

– És amikor képesek vagytok a beavatkozásra, ha jól értettem ki nem mondott szavaidat. – Urára nézett. – Veszíteni nem veszítünk semmit, Sire, ha élünk a... a mester felkínálta lehetőséggel és eltérítjük a varázslatot. Ha a történet hazug, legfeljebb én eshetem csapdába, vagy megsértődik rám az öcséd. Ha pedig kudarcot vallok, új vezetője lesz a seni iskolának itt jelenlévő készséges híved személyében – intett a várakozó varázsló felé. – Öcsédet sajnálatos módon nélkülözni leszünk kénytelenek a koronázáson, de biztos

lehetsz benne, hogy élni fog... valahol. Illetve élt valamikor. Az, hogy élete rövid lesz vagy hosszú, már rajta áll. Ne bántódj meg, uram, de az öcséd mindig is szerette az egyszerű megoldásokat.

– Felesleges kockázatot ne vállaljunk, még akkor sem, ha van igazság abban, amit beszéltek – szólalt a néhai király idősebb fia. – Öcsém meggondolatlan kölyök, aki eddig mindent megúszott ép bőrrel, ezért hajlamos arra, hogy ne törődjön tettei következményeivel. Ezt mégsem tudom róla elhinni! – Felkapta a fejét. – Azt mondtad, hogy élt valamikor. Értsem úgy, hogy te sem tudod, mi fog történni?

– Nos – magyarázta az ősz férfi –, el lehet rontani a varázslatot Kehara úr segítségével, de mivel sem neki, sem nekem nincs tudomásunk arról, hogy minek kellene történnie, csupán annyit garantálhatunk, hogy öcséd nem oda érkezik a múltba, ahová készül. – Tétovázott, urának homlokráncait figyelte. – Lásd be uram, hogy ha Leikhor valóban el akar árulni, soha nem lehetsz tőle biztonságban! Számúzni őt a múltba még mindig kellemesebb megoldás, mint egy év múlva halálra ítélni, amikor összeesküvést szó ellened. Természetesen ha úgy döntesz, választhatjuk azt a megoldást is, hogy megpróbáljuk az összes érintett szereplőt megakadályozni

abban, hogy kilépjenek a várból... – Látszott, hogy ez a módszer lenne leginkább kedvére való.

– Nem. Ezt nem engedhetem meg magamnak – határozott a herceg. – Eisu gróf még megneszelne valamit. – Az ajkába harapott. – Vigyázz! Nem szeretném, ha azzal a váddal kellene foglalkoznom, hogy összeszűrőd a leve a seni iskolával!



Leikhor végigsietett a palota baloldali szárnyának egyik mellékfolyosóján, el a sürgő-forgó szolgálak mellett. Nem akart találkozni senki ismerőssel. Szerencsére csak pórok vették körül.

Kimerített benneteket az utolsó átintrikált éjszaka, kedves vetélytársaim?, gondolta gúnyosan. Kár volt, hiába volt. Most én következem!

A városban már nagyobb volt a mozgás: királyválasztás ide vagy oda, a polgárok a szokott időben keltek. Inasok siettek a dolgukra, fegyveresek, léhűtők.

Leikhor egyenest a varázslóiskola felé sietett. Mehetett volna a hosszabb úton is, legalább elbúcsúzott volna a várostól, de úgy érezte, ha búcsúzik, azzal elismeri, hogy baja eshet. A jól ismert házak biztonságot sugárzó erővel támasztották egymást. A napfényben fürdő, fehér falak között, egy kisebb téren öregembert állt körül néhány szájtáti. A görnyedt hátú agg jeleket rajzolt a porba.

– Az eljövendő események előrevetik árnyékukat – suttogta.

Leikhor közelebb lépett. A kihirdetés szerint a választásig nem jósolhat senki...

Ahogy egy lépést tett a jelek felé, hirtelen szél támadt, felkapta a porszemcséket, eltörölte a jeleket, kisöpörte a teret. Az öreg jó felkapta fejét, Leikhorra meredt. Leikhor félrekapta pillantását s továbbbsietett.

Megszaporázta a lépteit, elege volt a meglepetésekből. Mielőbb túl akart esni a dolgon. Egyre közelebb ért a seni iskola épületéhez, amikor alig észrevehetően lassított. Nem, nem tévovázott, nem gondolta meg magát, csak...

...csak nem árt senkinek, ha néhány pillanattal tovább érezhetem magam tisztességes embernek.

A következő saroknál kénytelen volt megtorpanni. Az árnyékból zöldruhás férfi toppant eléje, karcsú, laza mozgású ragadozó. Leikhor nem látott nála fegyvert. A férfi meghajolt.

– Niskie – suttogta. – A Le'l'antha rendből. Ismered a szabályokat?

Le'l'antha! Az ítéletvégrehajtók. Bérgyilkosok, de nem orgyilkosok, mondjak magukról. Bármilyen megbízást elvállalnak.

– Nem – felelte Leikhor, hogy némi időt nyerjen.

Bármilyen megbízást elvállalnak, egy feltétellel. Az áldozatnak esélyt kell adni a túlélésre. Ha képes megvédeni magát, az istenek úgy akarják, hogy éljen. Egyetlen kísérletet vállalnak, de ha veszítenek, az áldozat a továbbiakban biztonságban lehet tőlük. Főleg nemesurak vették igénybe a szolgálataikat a leszámolósaikhoz. Mégiscsak tisztességebb, mint hátbaszúrni valakit...

– Pedig egyszerűek – suttogott Niskie. – Istenítéletet hajtunk végre. Ha győztél, élhetsz. Ha veszítesz, meghaltál. Ha megölsz, vedd el a gyűrűmet, és bocsánatkérésünkként fogadj el egy szolgálatot rendünktől ingyen. Vedd magad!

Még hogy védjem!, háborgott Leikhor. Ezek a gyilkosok igazi mesteremberek, ráadásul láthatatlan fegyverrel harcolnak. Általában az első támadásnál eldől az összecsapás. Ha kitalálsz, milyen fegyverrel támad – tört hajít-e feléd, rapírral szándékszik-e keresztüldöfni, vagy inkább buzogánnyal készül beüzni a homlokodat –, van esélyed. Ha melléfogsz, véged: rég halott vagy, mire rájönne, tévedtél...

Megpróbált átlátni ellenfelén. Az egyenesen állt, nem látszott, hogy bármelyik kezét súly húzná le. Nincs még a kezében semmi, vagy ennyire jó színész? Leikhornak eszébe ötlött, hogy segítségért kiált, hátha várják már a varázslók, hátha meghallják... Az ötletet abban a pillanatban kénytelen volt elvetni. Ismerte a szabályokat. Ha valaki gyáván megfut, nem áll ki, a rend szemében eljátszotta azt a jogát, hogy becsületes küzdelemben essen el.

Lassan bólintott, de nem sok esélyt adott magának. Képzletben megvonta a vállát, és előhúzta kardját.

Csak igaza lett a fegyvermesternek! Mondta, gyakoroljak többet, mert eljőhet egyszer a pillanat az életemben, amikor a pengém erejére szorulok. Ez, ott a vívótéren legalábbis, ostobaságnak hangzott. Elvégre mindig mellettem lesz a testőrség, ha kell! Soha nem gyakoroltam többet, mint amennyi jólesett. A bátyám úgyis sokkal jobb volt mindig. És a gróf is. Mit is mondott egyszer a fegyvermester? „A legtöbb ember elég küzdelmet látott, a legtöbb kardforgató elég küzdelemben vett részt ahhoz, hogy bizonyos elvárások alakuljanak ki benne. Elméjük rááll, hogy bizonyos mintázatokat kövessen, bizonyos mozdulatokat várjon a harcban. Lehet, hogy a másik gyorsabb, erősebb, több trükköt ismer, de a ritmus, a mozdulatok mindig ismerősek. Az igazi harcos rögtön azonosítja a ritmust, a föld szívének dobbanását... Vagy a Teremtőt? Úrfi, te lassúbb, gyakorlatlanabb vagy sokaknál, mégis: néha te győzöl. Könnyen felveszed az ellenfél ritmusát, könnyű rád kényszeríteni az ellenfél taktikáját; bárki más ezért veszítene a helyedben, te ezért nyersz néha esélytelen küzdelemben. Ha megunod, ha játszani kezdesz és a saját ritmusod szerint harcolsz, ha nem a logikus ívet írja le a kardod. Ha szánsz rá időt, többre is megtaníthatlak!”

Nem tanult. Mert mi van, ha így sem lesz jobb a bátyjánál? És mi van, ha jobb lesz nála?

Gyere hát, le'l'anhai! Átlagos nemesúrfit vársz, aki hetente egyszer vívogat? Az vagyok, de érhet még meglepetés! Ha túlélem az első támadást...

Várt. Feszülten figyelt, mégis elmulasztotta az első töredék másodpercet, amikor a másik nekilendült – olyan egyenletesen, simán következett mozdulata a mozdulatlanlanságból. Az utolsó pillanatban vetődött félre, nem védekezett, kikerülte a vágást, arrébbgurult a földön. A zöldruhás férfi lefelé vágott, furcsa szögben, majd visszafelé indult a keze a térd vonalában, míg meg nem állította. Arcán a megvetés mosolya derengett fel, ahogy követte a herceget.

Görbekard van a kezében; legalább ennyivel okosabban halok meg, gondolta Leikhor. Felállt, karddal a kezében várta a másikat. Tudta, hogy csak egy vagy két támadásra lesz alkalma, míg a másik óvatlanabb a szokásosnál. Ha addig nem győz, már nem is fog soha. Kényszerítette magát, hogy ne a gyilkolóművész kezét figyelje, hanem arra a pontra koncentráljon, ahol a fegyver hegyét sejtette. Támadás. Védekezés. Túlélte.

Támadás. Szűrt.

Kétségbeesett ötlet, ha nem sikerül, biztos a halál; csuklója furcsán kicsavarodott az alkalmatlan mozdulattól. Maga is meglepődött, amikor a másik lehanyatlott, feje hangosan koppant az utcakövön.

Leikhor állt, kezében a véres karddal, nézte a holttestet, élete első áldozatát. A lehetséges megbízók nevei egymást kergették elméjében, de nem talált elfogadható magyarázatot. Nem akaródzott a gyűrűért nyúlania.

Árnyék vetült a kőkockákra. Felnézett. A jós állt mellette, fázósan húzta össze köpenyét a reggeli hidegben. Szomorúság csendült ki hangjából:

– Ez sosem megoldás. A sors könyvének lapjait pengével nem lehet átirni.

– Tudod, ki bízta meg őket? – kérdezte élesen Leikhor. Már összeszedte magát. Letörölte a vért kardjáról, és visszacsúsztatta a hüvelybe a csillogó pengét.

– Talán senki. Hitük szerint akinek nem az a végzete, hogy az ő kezük által pusztuljon el, az éljen, de világrendjükbe nem illik bele egy olyan férfi, akinek bármilyen rövid ideig is, de nincs végzete. – A vénember eltűnődött. – Mondják, élnek a világon olyanok, akik tudva vállalják sorsukat. Mi a különbség? Őket vezeti, másokat vonszolja a sorsuk. Az eredmény egy és ugyanaz. Ismered a mondást: „Sorsukat az istenek sem kerülhetik el”? – Tekintete a messzeséget fűrkészte, túl a házakon, túl a városon. – Igaz, azt is mondják, hogy a sors könyvéből hiányoznak oldalak, így akadnak emberek, akiknek élete – vagy épp halála – nincs teljesen megírva. Vannak, akik élnek ezzel, vannak, akik visszaélnék. Előbb vagy utóbb mégis meghalnak. – Elmosolyodott. – Menj fiam, hozd meg a döntéssed, legyen az bármi, különben nem tudom megkeresni a holnapai kenyereimet...

Leikhor kihúzta magát. Konok dac ült a szemében.

– Már döntöttem.

Az öreg megfordult, de távozóban még egyszer hátrapillantott.

– Lehet.



A varázslóiskola épülete. Masszív, szabályos alakú tömb. Leikhor mély lélegzetet vett, és belépett. Várták már: készséges, ám néma férfiak kísérték tovább félhomályos, néptelen folyosókon. Leikhor sem szólt; hogy örült, hogy nem lát senkit és nem hall semmit!

Díszes ajtón keresztül sokszögű terembe lépett, kísérei hátramaradtak. A keskeny, magas ablakokon kevés fény szűrődött be, de azért látszottak a pentagrammák, varázskörök a padlón és a falakon. A terem közepén az iskola vezetője állt, mellette négy bizalmasa.

Egy szomszédos helyiségben, mindenki elől rejtve, szürkeköpenyes társuk várakozott, mellette az idősebb herceg tanácsnoka.

Leikhor megborzongott, amikor a mágusok belekezdtek a varázsszavak kántálásába. A pentagrammák hatalommal telítődtek, megkapta a pálcát is, amivel megölheti Hewen'saye-t; minden olyan gyorsan történt, hogy nem volt ideje kétségeit végiggondolni.

Talán el kellett volna búcsúznom, villant fel benne. Eh, ostobaság! Nem lesz semmi baj...!

Émelygés fogta el.

A kántálás egyre távolabbinak tűnt, más, emberentúli hangok keveredtek bele – majd a terem falai megremegtek, eltűntek, s Leikhor egy erdő szélén találta magát. Megingott, de azonnal visszanyerte az egyensúlyát. Körülnézett. Közönséges homályba holt erdő, fák, elvadult ösvény, sziklák, vízmósás. Az ég borús volt, az idő kicsit ködös.

Épp megfelelő környezet egy gyilkossághoz, sóhajtott a herceg. Már amennyiben valóban a régmúltban vagyok, és nem a holnapban...

Összerezzen. Az erdő szélén magas, fekete hajú férfi tűnt fel. Még hasonlítottak is egymásra. Ez volt az a pillanat, amikor Leikhor kezdte komolyan venni az egészet.

Nagyon kell vigyáznom a mágussal, gondolta. Félő, hogy alaposan alábecsültem. Essünk hát túl a dolgon, mielőtt meggondolom magam!

Felemelte a mágustól kapott pálcát, a férfira irányította. Kimondta a szavakat: sárga villám lobbant, és Hewen'saye összeesett.

Egyszerűbb volt, mint Leikhor hitte. Odalépett a holttesthez, hogy elvegye a kardot. Lehajolt, és ...



A Jövőlátó a sivatag mélyén lassan felemelte fejét. Aggodalom volt a tekintetében.

– Mintha megbotlott volna az idő...



...és nem értette. A férfi elnyúlt, kicsit rongyos öltözéket viselt. Koronázás reggelén? Jobban megnézte az arcot: éppen olyan volt, mint a falfestményeken, leszámítva a halál groteszk fintorát. A koronázási kard is rendben lévőnek tűnt. A kezébe vette, forgatta. Fogalma sem volt róla, hogy mágikus-e, de az egyensúlya tökéletes...

Tétován körülnézett. Tudta, hogy csak egy fertályóra áll a rendelkezésére, amelyből már perceket elhasznált. Tudta, hogy ostobaságot csinál – itt kellene maradnia a sziklánál, de így nem mehet vissza! Futólépésben elindult az úton.

Fegyverzaj. A következő kanyarban megtorpant. Aia katonák? Alig fél tucat földije küzdött többszörös túlerejükkel. Keményen verekedtek, látszott elszánt arcukon, gyűlölettől égő szemükön, hogy bár haláluk biztos, utolsó elégtételként még kemény csapásokat osztogatnak. Leikhor döbbsen nézett körül. Aia népét már régen leverte Hewen'saye! Azaz...

Istenek az égben! Kit öltem meg, és mikor? Az univerzum összes démona tépje szét azt az átkozott varázslót!

Néhány pillanatig dermedtem állt, előtötte a kétségbeesés, a reménytelenség. Azután felemelte a fejét, kihúzta magát; mosoly derengett fel szája szegletében.

Valaha hőstettekre vágytál. Most megkaptad. Vágd le az orkokat – ha tudod!

Futva indult a küzdelem sűrűje felé, két marokra fogta a kardját, halálos csapásra emelte.



– Nem érzek semmit – rázza meg a fejét a másik Jövőlátó. – Halandók lehettek. Próbálkoznak, de hiába.

Társa kábán ingatta fejét.

– Nem, ez több volt annál. De ismét minden rendben.



„Hewen'saye pedig megrohanta aia népét és szörnyűségek megszárlást vitt véghez Uarthag szurdokában. E naptól fogva gyász és pusztulás lett a bitangok osztályrésze, s a mélységek szülőttei, kik sárból vétettek, pornak adattak.”

Hewen'saye krónikájából

Illusztrálta Boros Zoltán





TEREMTS VILÁGOT!

MEGALOMÁNIÁSOKNAK ÉS JÁTEKMESTEREKNEK

„Kezdetben vala a Nagy Semmi. Csak a Játékmester vala, egyedül. Ő pedig határtalanul unatkozott. Ezért úgy döntött (végtelen jószágában?!), hogy másokat is megajándékoz bomlott fantáziája gyümölcseivel.

Ezért fogott hozzá a teremtéshez.”

(SW ev. I./1a)

Az angolul napvilágot látott „Planets of the Galaxy” című kiegészítő szabálykönyv a *Csillagok háborúja* galaxisának benépesítéséhez és megformálásához szolgál útmutatókkal. Mivel egy játék során gyakran kell bolygóról bolygóra utazni, a játékmesternek nem mindegy, milyen gyorsan és hatásosan tudja előteremteni az éppen aktuális planétát, ahova a hányatott sorsú kalandozók vetődnek.

A *Csillagok háborúja* hangulatát felidézve, sikerült olyan módszert megalkotni ebben a kiadványban, melynek segítségével könnyebbé válik a kalandmester dolga: elsősorban azért, mert nem kell napokig töprengeni mesélés előtt, másrészt egy-egy karakter szülőbolygója is elkészíthető kis ráfordítással; a játékot pedig mindenképpen színebbé teszi néhány kedves ötlet.

Tehetségük szárnyait bontogató játékmesterek beleeshetnek a túlzottan alapos munka és időigényes felkészülés csapdájába, ekkor fordul elő, hogy a részletekbe vesztegetve a lényeg a feledés homályába, a játékmester pedig fullasztó akták, papírok, lexikonok halmai alá merül. Érdemes megfigyelni a trilógiában alkalmazott technikát: a filmekben többnyire az egyszerűsége törekedett, ami nem feltétlenül hiba. Igé-

nyes mesélők éveket tölthetnének egy-egy bolygó történelmének, gazdaságának, földrajzának pontos kidolgozásával, ám munkájukban itt-ott még így is biztos találunk kivételt. Elég, ha példaként saját otthonunkra tekintünk, milyen sokrétű, milyen nagyszerű, mennyire bonyolult és kifinomult. Hozzá hasonló értékekkel rendelkező bolygó a játék során százával bukkanhat fel, a mesélőnek mégis mindig mindent kézben kell tartania. Könnyen érezhető a probléma, ha elképzeljük, milyennek látnánk a *Csillagok háborúja* meséjén belüli Földet – gyönyörű kis sziget a világűr végtelen tengerén –, s milyen is valójában; meséktől távoli, másik időből, a felszínéről szemlélve, mindennapi valóságát ismerve.

Természetesen az alábbi módszerek csak útmutatók. Ha valaki saját elképzelései szerint akar dolgozni, csak figyelembe kell vennie a főbb elveket, és segítségükkel összeállítani univerzumának bolygóit.



A játékban megadottak szerint két módszert alkalmazhatunk az egy témán belül fellelhető variációk véletlenszerű meghatározására. Mindkettőhöz két darab hatoldalú dobókocka szükséges. Alapesetben a dobott értékeket összeadjuk, tehát 2 és 12 közötti számokkal dolgozunk. Nagyobb variációs lehetőséget ad, ha a szintűgy hatoldalú kockákra épülő, úgynevezett százalékrendszerrel használjuk: ekkor 11 és 66 közötti számokat kapunk. (Az első kocka mutatja a tízes, a második pedig az egyes számok értékeit.)

Mielőtt a bolygók megalkotásának főbb pontjait megemlítenénk, hadd szolgáljunk egy-két jó tanáccsal a következő rendszer használatával kapcsolatban.

- A játékmester várhatóan csak érdekes bolygókra és rendszerekbe akarja vinni a játékosokat, ezért a megadott esélyek a fejlettebb, kolonizált világok javára szólnak. Ezek már generációk óta kapcsolatban vannak az űrutazással. Nem szabad megfélemlíteni azonban arról, hogy a kivételek színesítik a karakterek kalandjait; gondoljunk csak bele, hol is tartana most Luke Yoda és a Dagoba rendszer nélkül...
- Léteznek tehát elszigetelt részek a galaxisban, felderítetlen civilizációkkal tömve (melyek szintén előállíthatóak). Ebben az esetben valamiféle indoklás szükséges az izoláltságra, például: túl messze van a galaxis központjától, nehéz eljutni kalózbándák, gázfelhők vagy ionviharok miatt.
- Csak a rendszer legérdekesebb bolygóját emeljük ki; ettől függetlenül a többi is kidolgozható, de egyszerűbb az „Egyéb érdekeségek” rovatban feltüntetni őket.
- A módszer segítségével kész világokhoz jutunk. Nem kapunk magyarázatot, miért lett egy bolygó olyan amilyen: egyszerűen csak van. A kultúra és történelem kidolgozása, megmagyarázása új energiákat igényel, de az eredmény többnyire megéri a fáradságot.
- A teljesen véletlenszerű dobások okozhatnak látszólag ellentmondásos eredményeket. Ezeket a játékmester elvetheti, ha jónak látja... Ámbár, tekintve a *Csillagok háborúja* galaxisának természetét, gyakorlatilag minden jelenség megmagyarázható.
- A rendszer általánosítja a felszínt, csak egy-két főbb jellemzőt ad meg, a györs összefoglalás kedvéért. Persze, valójában csupán néhány olyan bolygó létezik (pl. Tatuin), amelynek kérge homogén.
- Mint már jeleztük: nem szükséges a dobási rendszerhez ragaszkodni, a kívánt bolygó teljesen szabadon, a fantázia szülötteként is kialakítható. A módszer főként útmutatóul szolgál, ki-k használja saját ízlése szerint – akár pusztán egyes részleteit hasznosítva.

Feladatként nem a tíz oldalnál is hosszabb generálórendszer közlését tűztük ki, csupán az eljárás egyszerűbb, áttekinthetőbb, vázlatosabb ismertetését.

1. FUNKCIÓ

Az űropera jellegre való tekintettel, egy kaland az akcióra és az erős mesélésre támaszkodik, ezért a játékosok szempontjából az a legfontosabb, hogy mi található, illetve mit lehet felfedezni egy bolygón. Ide tartoznak a bolygó leggyakoribb intézményei és eseményei is.

(Talán itt érdemes külön is megemlíteni a kereskedőbolygók jelentőségét, melyek – úgy tűnik – a legnépszerűbb és legizgalmasabb bolygók a galaxisban.)

Nézzük tehát, miféle jellegzetes planétáinknak a két hatoldalú kocka, ha kidobott értékeit kétjegyű számként értelmezzük.

11	Elhagyott kolónia
12	Egyetembolygó
13	Bürokrata
14-21	Mezőgazdasági
22	Aktív kolónia
23	Katasztrófa-sújtott
24	Szórazósziget
25-26	Felderítésre váró
31	Titkos bázis
32-33	Anyabolygó (ahonnan egy faj származik)
34	Élvezeti cikkek termelésére orientálódott (mint pl. Ormoiva)
35-41	Ártermelő
42	Katonai
43-46	Bányász
51-55	Természetes erőforrások
56	Kutató
61	Szolgáltató (a társadalmi rétegződés szerint, korfüggő feodalizmus)
62-63	Önfenntartó
64-66	Kereskedő

2. KORMÁNYOK

„És valaki mondja: Oszd meg és uralkodj. A másik pedig megfogadja. Mondja magában ekkor az első: Szerencsétlen hülye...”
(SW ev. XXXVI/7.)

A társadalmi törvényeket, a gazdasági életet szabályozó szervezet megalkotása. Egyszerűbb csak néhány típusát kiemelni, de ha több kormánnyal, vagy országgal akar vesződni a kedves játékmester, ám legyen. A legtöbb esetben (kivételek a Lázádozó szövetséges



a Birodalom szava érvényesül, amely csak a nagyon fejletlen bolygók esetében hanyagolható el, ahol nincs semmi értékes. A birodalmi kormányzók amolyan összekötők a bolygó kormánya és a birodalom között (mellesleg emlékeztetnek mindenkit, hogy ki az úr a háznál). Minden megszállt bolygón van helyőrség; ha a helyzet megkívánja, a kormányzóknak jogában áll átvenni a teljes hatalmat.

11	Szövetség/Föderáció
12	Anarchia
13-16	Versengés
21-22	Cégtulajdon
23-24	Diktatúra
25	Család
26-31	Feudalizmus
32	Céh/Profi szervezet
33-42	Birodalmi kormányzás
43-45	Katonai
46-52	Monarchia
53	Szervezett bűnözés
54	Részvételi demokrácia (gyakorlatilag minden kérdésben szavazás történik)
55	Lázadó szövetséges (bujkáló)
56	Képviselői demokrácia (a kormányok gyorsan cserélgetik egymást, ha a szavazópolgár elégedetlen)
61	Választott uralkodó/vezető
62	Teokrácia (vallási alapokon nyugvó államvezetés)
63-66	Törzsi

3. BOLYGÓTÍPUSOK

A legkülönbözőbb civilizációk lakhelyeül szolgáló bolygók alapvető típusai.

2-9	Földi (az ideális)
10	Hold (általában egy gázóriás körül kering, pl. Yavin Négy)
11	Aszteroida övezet (bányász, vagy kutató)
12	Mesterséges (kupolavárosok)

4. FELSZÍN

„A Kalandmester pediglen megtekinté David Attenborough tévésorozatait, és arra gondol: Ez tök jó!

S lön.”

(SW ev. 1/4)

Amint már feljebb is szó esett róla, érdekesebb csak az uralkodó felszíntípussal foglalkozni (kivéve, ha anyabolygóról van szó, ahonnan valamely karakter származik), vagyis azzal, amelyet a játékosok gyakran fognak látogatni. Az egy-egy felszíntípus által meghatározott viszonyokat a játékmesternek figyelemmel kell kísérnie. Ez leggyak-



rabban az időjárás, ritkábban a domborzati viszonyokat jelenti (a Tatuinon nehéz mocsarat találni, akárcsak hófödte hegycsúcsokat, amelyeket még nem örölt porrá a természet).

11	Terméketlen
12-13	Barlang
14	Krátermező
15-16	Sivatag
21-24	Erdő
25-26	Gleccser
31-32	Dzsungel
33-34	Hegyvidék
35-41	Tenger
42-44	Síkság
45-46	Fennsík
51-52	Urbanizált
62-63	Vulkanikus
64-66	Speciális felszín,

amelyben a Játékmester végre kiélheti elrugaskodott fantáziájának minden egyes darabkáját. Csak néhány példa:

- csillogó kristályerdők, értékesek, vagy csak látványosak (de ha rájuk süt a nap...!)
- ammónia óceánok, úszó kontinensek;
- földalatti erdők és népek;
- különös anyag, ami vízzel elegyedve kocsonyaszerű nyálkát alkot, és hőmérséklettől függően aktív (mondjuk nyáron nagy, remegő kocsonyatengerek vándorolnak az óceánokon);

5. HŐMÉRSÉKLET

A domináns földrajzi területre jellemző átlaghőmérséklet.

2	Száraz (60°C –)
3-4	Forró (30 – 56°C)
5-9	Mérsékelt (-5 – 29°C)
10-11	Hideg (-20 – -4°C)
12	Fagyos (-273 – -21°C)

6. GRAVITÁCIÓ

„S a Játékmester mondá: Ez nehéz ügy...”

(SW ev. 1/12)

Az aszteroidáknál nagyobb égitesteknek általában már van gravitációjuk. A gravitációval rendelkező bolygókon már előfordulhat légkör, minél nagyobb a gravitációs vonzás, annál sűrűbb.

2-4	Könnyű
5-11	Normál
12	Nehéz

7. ATMOSZFÉRA

2-9	I-es Típus (Lélegezhető)
10	II-es Típus (Légzőmaszk javasolt)
11	III-as Típus (Légzőmaszk szükséges)
12	IV-es Típus (Védőöltözet szükséges)

8. HIDROSZFÉRA

„És a Játékmester kettéválasztotta a vizeket, és a felső vizeket elnevezte égboltnak, az alsókat pedig elnevezte tengernek. És néhány helyen, midőn nagy munkájában elfáradott és megszomjazott, megitta azokat, másutt pedig túl sok égi víz vala, és meghagyta őket. És a Játékmester mondá:

– Affene! Most már mindegy!”

(SW ev. 1./2)

A légkör és a felszín pára- illetve nedvességtartalma (nem szükség-szerűen vízre utalnak, hanem pl: lávára, vagy folyékony ammóniára is).

2	Sivatagos (85-100% szárazföld)
3-4	Száraz (50-84%)
5-9	Mérsékelt (15-49%)
10-11	Nyirkos (5-14%)
12	Nedves (0-4%)

9. IDŐSZÁMÍTÁS

„Midőn pedig a Játékmester megteremtette a bolygót és a vizet és a levegőt és a fényt és a sötétséget, látta, hogy ez jó. S lett este s lett reggel. A Játékmester ekkor szóla: Mennyi az idő?”

(SW ev. 1/8)

A legtöbb átlagos bolygón a napok hossza 18 és 36 standard óra között van. A forgástól függően változhat, ami gyakorlatilag azt jelenti, hogy a kalandmester teljesen szabadon garázdálkodhat. Ugyanez áll fenn az évek is.

Léteznek azonban kötött tengelyforgású planéták, legtöbbször holdak, ahol a forgási idő egybeesik a keringési idővel, vagyis a

bolygó mindig ugyanazt az oldalt fordítja a fényt adó égitest felé. Ekkor is érdemes helyi időt meghatározni, az aktivitási ciklus érdekében.

10. TECHNIKAI SZINT

A technológiai fejlődés fontos a bolygó kereskedelmének, termelésének és érdeklődési körének meghatározásához. A Birodalom által meghatározott technikai szintek az általánosan elérhető információkat tartalmazzák, természetesen a legfejlettebbhez (és az érdekekhez) viszonyítottan.

2	Kőkorszak
3	Feudalizmus
4	Ipari
5	Atomkor
6-7	Informatikai (a számítástechnikára alapozott rendszer, nagyjából a Föld is kezd belépni ebbe a korszakba)
8-12	Úrkorszak

11. KERESKEDELEM

A funkció, a kormány és a technikai szint meghatározása után lehet nekilátni a bolygó gazdasági életének. Ez a feladat teljességgel a kalandmesterre hárul, az egyetlen útmutató, amit kevésbé határozottaknak ajánlani tudunk, a Nagy világtatlasz „Gazdasági táblázatok” című fejezete.

12. A NAPRENDSZER

A teremtés legutolsó és egyben az egyik legkellemesebb része a naprendszer megformázása. Ez teszi föl az i-re a pontot, ez az, amit az ínycsepek legutoljára hagynak.

Első lépésben a rendszer csillagát érdemes meghatározni: hagyományos, vörös óriás vagy fehér törpe (utóbbi kettő körül ritkábban lehet lakott bolygót találni). A hagyományos csillagok előfordulhatnak párosával vagy hármassal is, bár ezek esetében a lakhatóság esélye erősen csökken.

A naprendszer többi bolygóját, mint az a cikk elején szerepel, csak akkor érdemes részletesebben megformálni, ha biztosan szükség



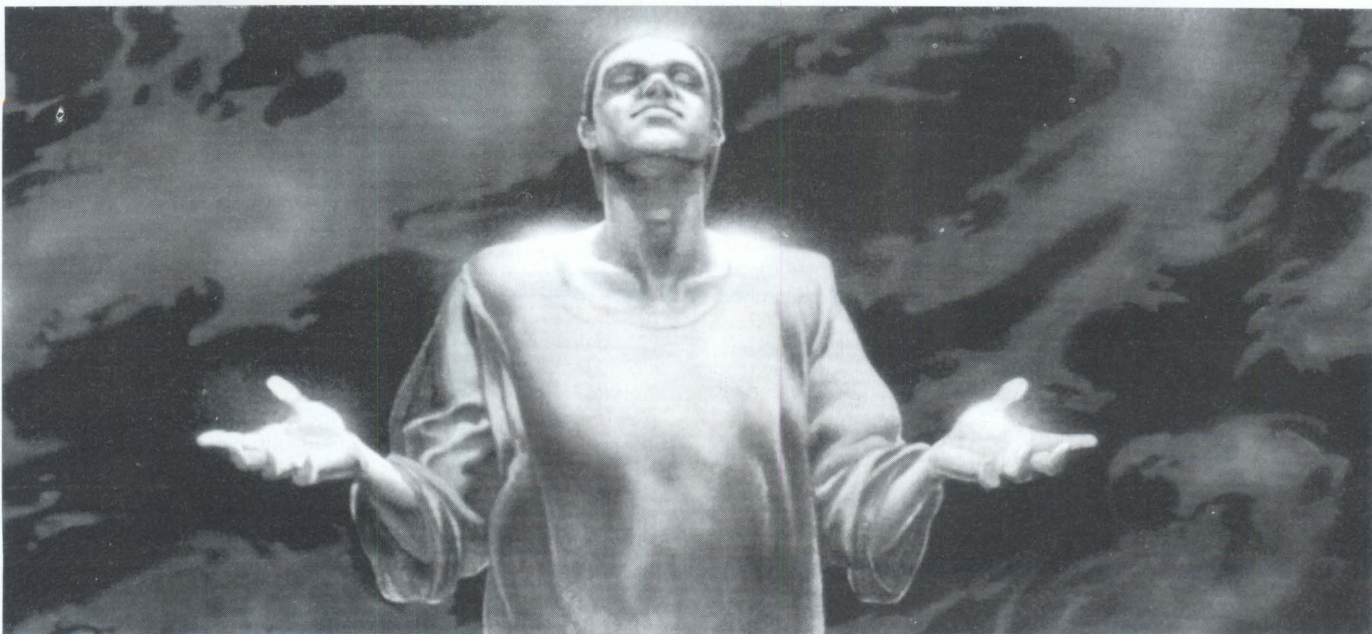
van rá, vagy befolyással lehet a történetre. A rutinos mesélő számol a csapat kiszámíthatatlanságával, ezért esetleg firkant néhány szó jegyzetet a lap aljára, általában pedig rögtönöz. Ennek is megvan a maga varázsa.

Ínyencek törődhetnek az idegen létformák kialakításával is, ehhez azonban legfeljebb egy könyvnyi adatra van szükség.

Vázlatosan így lehet megalkotni egy teljesen új és ismeretlen bolygót, amely tökéletesen beleillik a játék rendszerébe és hangulatába. Ezen felül természetesen ott a lehetőség a kialakulás megmagyarázására, a történelem megformálására és a hézagok kitöltésére.

Mindez a játékot színesebbé, érdekesebbé teszi, a határ pedig... a csillagos égi! (?)

Herbie és Csepi



SZÖKTETÉS A SYOMANTRÓL

HÁTTÉR

Az Arrem rendszer hosszú ideje ütközőpont a Birodalom és a lázadók Szövetsége között dúló polgárháborúban. A Birodalom már számtalan esetben próbálta befolyását kiterjeszteni e területre, de mindeddig sikertelenül.

Az Arrem rendszer négy nagy bolygóból áll, mindegyikük lakott. Mivel a rendszer igen erősen központosított kormányzás alatt állt, a Birodalom tábornokai úgy gondolták, elegendő a központi bolygót elfoglalni, a másik három – elveszítve a közigazgatási központot és látva a birodalmiak számbeli fölényét – magától behódol majd. Nem így történt: minden alkalommal komoly lázadás bontakozott ki a külső bolygókon, visszaszorítva a birodalmi csapatokat a rendszer határai mögé. Természetesen a felkelők ügynökeinek keze van a dologban és – nem utolsósorban – a rendszer lakóinak ragaszkodása a Birodalom előtti Köztársasághoz.

Ennek ellenére, mint mindenhol, itt is megvetette lábát a Birodalom – ha katonailag nem is, legalább gazdaságilag: néhány nagyvállalat és a Birodalomhoz hű, az egész Galaxist behálózó mammutcég vezetője képviseli az uralkodót – amíg a probléma meg nem oldódik...

ELŐZMÉNYEK

A csapat tagjait – már amennyiben a Szövetséghez tartoznak – egy napon parancsnokuk magához rendeli. Tőle tudhatják meg, hogy az Arrem rendszert ismét támadás érte a Birodalom részéről, méghozzá elsőprő erejű: minden ellenállás megtört, a makacsul ellenszegülőket pedig birodalmi fejedelmek üldözik. Az igazán komoly baj azonban – mindezek mellett – az, hogy rohamosztások egy csoportja felfedezte a felkelés helyi bázisát. Lerohanták, elfogták az arremi csoport vezetőit, és hozzájutottak a lázadás egyes nagyon fontos információihoz – kik az arremi csoport összekötői más rendszerekben, milyen titkos szállítmányok várhatóak, mikor és honnan... Meglehet, szinte a lázadás végét jelentené, ha ezek az adatok az uralkodó kezébe kerülnének.

Szerencsére az adatok kódoltak, így beletelik némi időbe, míg megfejtik őket. Csakhogy senki nem tudhatja, mennyi idő van még hátra: a birodalmi kódfejtők nagyon jók...

A lázadók ügynökei kiderítették, hogy az elfogott vezetőket a Syomant rendszerbe vitték, ott kívánják komolyabb kihallgatásnak alávetni őket.

Meg kell akadályozni, hogy a birodalmiak bármit is megtudhassanak tőlük: a csapat feladata, hogy kiszabadítsák a négy elhurcolt felkelőt, és a biztonságot jelentő Turkanára menekítsék őket.

A KALAND KEZDETE

A játékosoknak hat nap áll rendelkezésére, hogy végrehajtsák a kitűzött feladatot; ennyi ideig tart a birodalmiak kódfejtőinek, hogy a felkelőktől zsákmányolt kódokat megfejtsék.

A Szövetség a csapat rendelkezésére bocsát néhány lopott birodalmi kódot, és megadják a syomanti bázis koordinátáit. Emellett persze ellátják őket mindennel, amire szükségük lehet – amennyiben elő tudják teremteni. Az előkészületek befejezése után indulhat a kaland.

SYOMANT RENDSZER

Név: Syomant rendszer

Pozíció: Syomant szektor – Ő Császári Fensége személyes birtoka

Bolygók száma: 5

Lakható bolygók száma: 3

Lakott bolygók száma: 1

Lakott bolygó neve: Syomant – I.

Klíma: általában mérsékelt, sivatagos terület kevés van. A bolygó 63%-át tengervíz borítja, a szárazföldek 3 kontinentet alkotnak.

Négy évszak váltja egymást ciklikusan, a sarkokon jegesedés.

Lakosság: 9 911 278 345 fő, ebből ember 71%

Társadalom: a bolygó elnöki posztján az Ő Császári Fensége által kinevezett Rosam Huub tábornok áll. A demokratikusan szervezett parlamentet hét ház alkotja, ezek vezetői Syomant legnagyobb cégeinek urai. A lakosság ~8%-a kasztokba szerveződik.

Gazdaság: a bolygó a 12 fokozatú Qiarak-féle technikai fejlettségi skálán 9-es besorolást kapott, azaz technikailag fejlett világ. Kereskedelme műszaki termékekre épül, mezőgazdasági cikkekből behozatalra szorul.

A SYOMANTI BIRODALMI BÁZIS

Miután a csapat megérkezett a bolygóra, először meg kell keresniük a birodalmi bázist – ez nem lesz különösebben nehéz feladat a kapott koordináták ismeretében, arról nem is beszélve, hogy az űrkikötőben kapható holotérkép is jelöli.

A birodalmi támaszpont a bolygó fővárosának szélén fekszik, az űrkikötőtől délre. Ez a bolygó legnagyobb birodalmi támaszpontja, más városokban csupán kisebb helyőrségeket tart fenn a Birodalom.

Felépítésében hasonlít a birodalmi bázisok általánosan elterjedt szerkezetéhez. Az ajtók mellett mindenhol található egy szektorjel, amely minden szektorra nézve egyedi, így minden helyiségbe csak a megfelelő kártyával lehet belépni. A bázis körül mindig járőrözik 2 PTSz lépegető, és állandó készenlétben áll 6 TIE-vadász. A leszállóhelyen mindig állomásozik egy Lambda osztályú szállítóhajó.

Öt nagy épület alkotja a telepet, ezeket kiépített utak kapcsolják össze.

1. Főépület
2. Fegyverraktár
3. Börtön
4. Irányítótorony
5. Alkatrészraktár

A bázison 180 katonája teljesít szolgálatot, a kiszolgálószemélyzet pedig 50 fős. A katonák közül 20 TIE-vadász pilóta, 18 lépegető-pilóta, 10 tiszt, a többiek rohamosztagosok.

A kiszolgálószemélyzet nagy része állandóan a TIE-vadászok és a lépegetők karbantartásával foglalkozik, míg a többieket többnyire a kommunikációs berendezések kötik le. 80 rohamosztagos mindenkor a városban járőrözik, 16-an pedig a várost körülvevő erdőkben tartanak őrzőjáratot, légirobotokkal.

1. FŐÉPÜLET

Ebben az épületben helyezkednek el a bázis központi irányítóhelyiségei: a parancsnoki terem, a kommunikációs terem és a katonák barakkjai.

1. Parancsnoki terem: a bázis idegközpontja, innen irányítják az egész támaszpont működését; az összes épülettel videohálózat köti össze, így a parancsnok bármikor láthatja, mi történik a többi épületben.

Ebben a teremben áll a bázis központi számítógépe, és maga a parancsnok is szinte mindig itt tartózkodik.

Alaphelyzetben 4 rohamosztagos őrködik a bejáratnál; a személyzet 10 fő, beleértve a parancsnokot is.

2. Kommunikációs helyiség: a bázis innen tartja a kapcsolatot a bolygó más helyőrségeivel, s innen lehet üzenni a bolygó felszíne felett keringő Nebulon-B fregattának is. Itt dolgoznak a letartóztatott felkelőktől megszerzett kód megfejtésén. A személyzet 8 fő, 2 rohamosztagos áll őrségben.

3. Takarítóautomaták: a bázis tisztántartásával foglalkozó robotok helye.

4. Tisztai szállás: a tiszték barakkjai. Ebben a blokkban lakik a parancsnok is, ugyanúgy, mint a többi tiszt. Őrség nincs, mivel minden ajtón csak személyi kártyával lehet belépni.

A parancsnok szobájában néhány adattároló egység található, ezek a Birodalom Belső Szegélyen tervezett akcióit *tartalmazzák*.

Az egyik szobában kódolóra bukkanhatnak: azt a kódrendszert alkalmazza, amellyel a Syomant-szektorbeli birodalmi támaszpontok érintkeznek egymással. A készülék az egyik kommunikációs tiszté, akinek minden szolgálat leadása után el kell készítenie a napi jelentést, és kódolva szétsugározni a szektorban.

5. Legénységi szállás: a közkatonák és a kiszolgáló személyzet körletei. A szobák mindegyikében tíz ágy áll, mellettük egy-egy alacsony szekrény.

6. Archivum: korábbi adatokat tárolnak itt, amelyekre még szükség lehet, de jelenleg csak feleslegesen terhelnék a számítógépet. Ezért az ilyen adatokat adattároló egységekbe mentik, és itt őrzik.

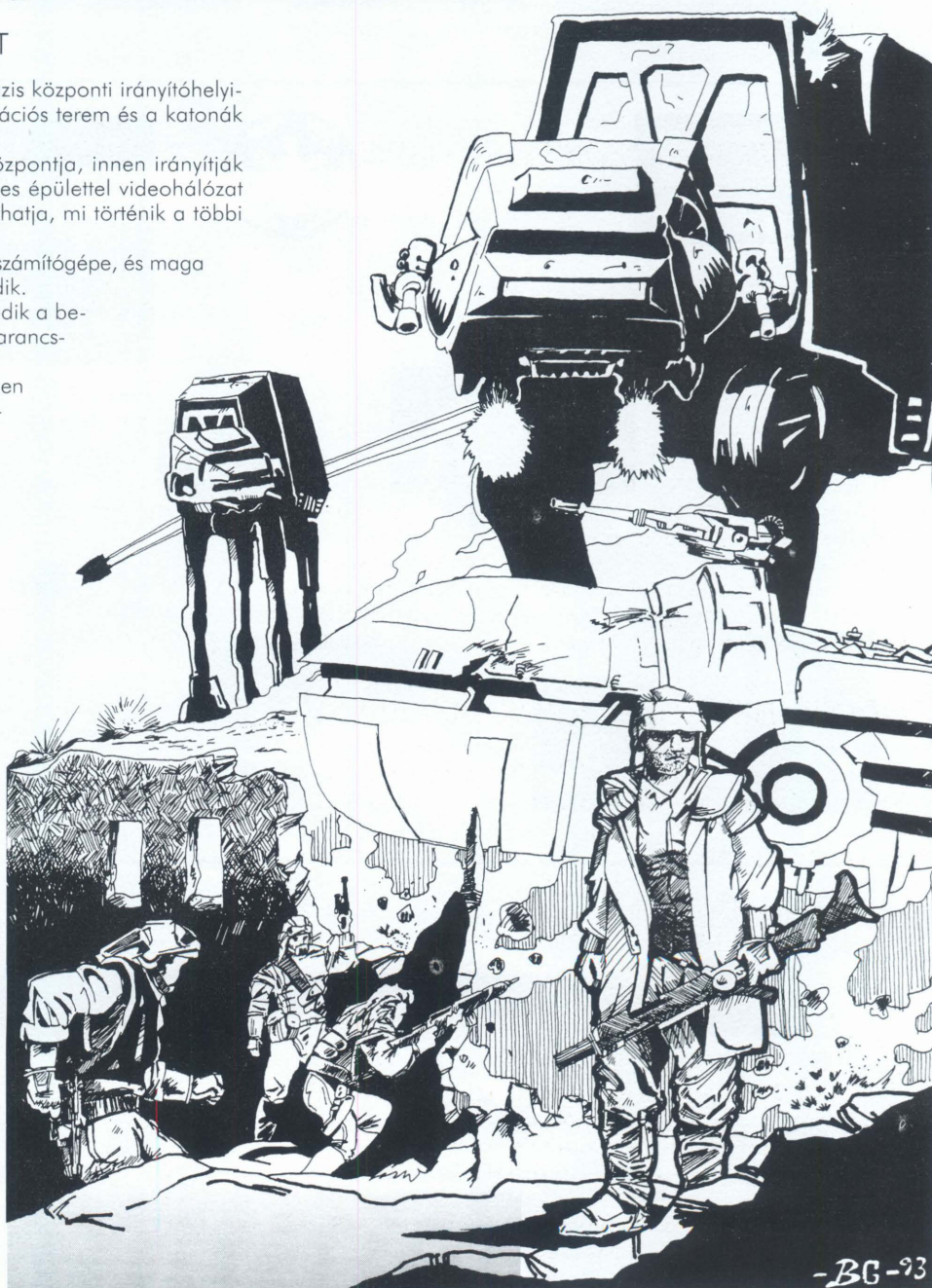
Minden adattároló egységet havonta – azaz 28 naponként – letöltölnék.

7. Belső raktár: az állomás saját raktára. Élelmiszereket, a legfontosabb műszaki eszközök néhány darabját és a műszaki személyzet felszerelését tárolják itt. Örök itt sincsenek, mivel kártya kell a belépéshez.

2. FEGYVERRAKTÁR

Az egész épület egyetlen hatalmas raktárhelyiség, tele embermaggasságú, illetve annál kisebb fémládákkal.

A fémládák mindegyikében fegyverek vannak, részben a bolygó többi helyőrsége számára, részben pedig egy esetleges hirtelen sorozásra fenntartva.



-BG-93

A nagy ládákban – ilyenből összesen 60 darabot tartanak itt – kétféle FTS lépegetők alkatrészeit tárolják. A kisebbekben kézfegyverek vannak: 100 db SoroSuub „Rohamosztagos” sugárvető, 200 db repeszgránát és 50 db hődetonátor. Egy oldalsó ládában 30 db rohamosztagos-páncélra bukkanhat a szemlélődő.

A raktárat 6 fős őrség felügyeli, minden órában jelentést kell tenniük a parancsnoknak.

3. BÖRTÖN

Mint csaknem minden birodalmi támaszponton, itt is van börtön, azonban elkülönítve a többi épülettől.

1. Előter: itt ellenőrzik a belépőket, mielőtt bejuthatnának a börtön belső részeibe, a cellákhoz.

Belépéskor minden látogató azonosító kártyát kap, melynek széle piros fényel felvillan, ha alkalmazója olyan ajtót próbál kinyitni vele, amire nincs felhatalmazása. A kártya feltünteti azokat a szektorjeleket, ahová belépést biztosít. Illetéktelen felhasználáskor a főépületben riasztó jelzi a próbálkozás helyét.

5. ALKATRÉSZRAKTÁR

Ebben az épületben azokat a bázis karbantartásához szükséges alkatrészeket tárolják, amelyek nem szükségesek minden nap, illetve nem férnek el a főbunker belső raktárában. Itt tárolják a PTSz lépegetők alkatrészeit is, mivel azok olyan nagyok, hogy még a fegyverraktárban sem férnek el. A raktár egyik sarkában 4 darab R2-es asztromechanikai droid áll.

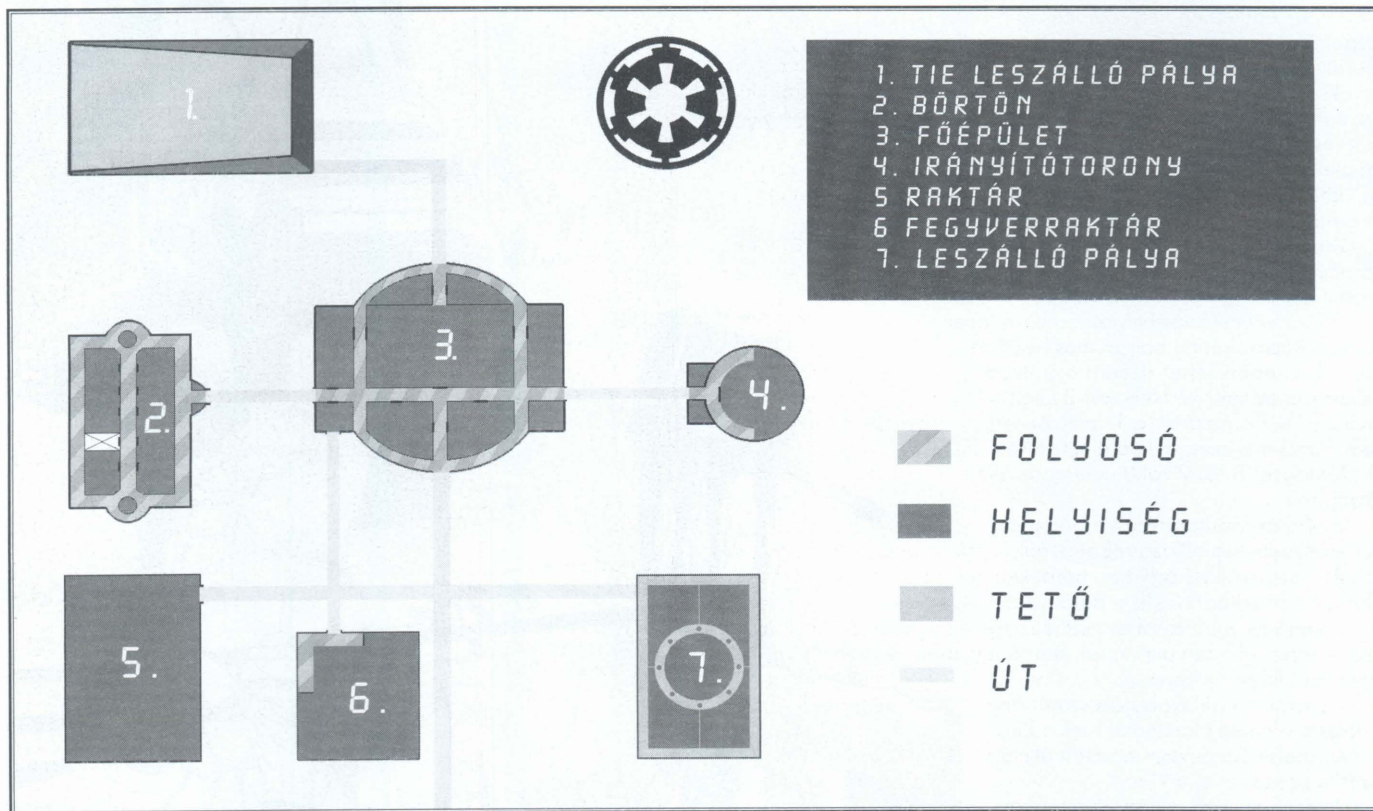
A raktárat 2 rohamosztagos őrzi, de riadó esetén ők elhagyják őrhelyüket.

I. ELSŐ LÉPÉSEK

...A pilótafülke ablakai előtt a vakító fénycsíkok hirtelen megrövidülnek, aztán ismét a csillagmező megszokott képe tárul a megfigyelők elé. Ám az űrhajóval szemben ezúttal egy nagy, zöld és kék területekkel tarkított gömb úszik az űrben: Syomant bolygója.

Halk reccsenéssel megszólal a rádió:

– Itt Syomant Légiirányítás. Új hajó, azonosítsa magát...



A börtönblokkban 10 katona teljesít szolgálatot, ebből 4-en az előtérben állnak, a többiek a börtönblokk folyosóin járkálnak.

2. Cellák: az elfogott felkelő vezetők az „x”-szel jelölt cellákban vannak.

4. IRÁNYÍTÓTORONY

Ebből a bunkerből irányítják a bázis légijárműveit, innen kapják a fel- és leszállási engedélyt a TIE-vadászok és a bolygó körül keringő fregattokról érkező űrhajók. A fregattokról minden négy napban egyszer landol egy Lambda osztályú szállítóhajó, s lecseréli a rohamosztagosok egy részét.

A torony kapcsolatot tart a bolygó űrkikötőivel is, minden nap legalább kétszer cserélnek adatokat. (Pontosabban szólva, a birodalmi bázis begyűjti az adatokat, kifelé pedig szinte semmit nem sugároz.)

A torony személyzete 10 fő, plusz 6 gárdista.

Az űrkikötőben való néhány perces kérdezősködés után kiderülhet a csapat tagjai számára, hogy a birodalmi börtönök foglyait hetente egyszer lehet látogatni, igen-igen szigorú ellenőrzés mellett. Szintén az űrkikötőben hallhatnak néhány olyan űrhajóról, amelyeket zároltak a dokkokban és pillanatnyilag senki nem őrzi őket.

Ha valamelyik karakter megpróbálkozik a helyi világ berkeiben hozzájutni némi információhoz, megtudhatja, hogy a támaszpont térképe a várost átszövő kommunikációs rendszerből is lekérhető, igaz, viszonylag körülményesen (sikeres nehéz fokozatú 'Számítógépprogramozás jártasság' dobást igényel). Tájékoztatják őket arról is, hogy a támaszpont szolgálaton kívüli személyzete minden nap kap kimenőt a városba – a rohamosztagosok azonban csak hetente egyszer.

Ha eleget kérdezősködnek a város különböző szórakozóhelyein, megtudhatják, hogy városbeli riadó esetén a támaszpont minden

emberét kirendelik a rendfenntartók mellé, csak az őrség és a tisztek egy része marad a bázison.

A karaktereknek rá kell jönniük, hogy semmiféle frontális jellegű támadás nem vezet eredményre, ahhoz a birodalmi bázis túl jól szervezett. Megoldást a zavarkeltés jelenthet. Ha a korábban említett, lefoglalt hajók egyikét elkötik és automata irányítással elindítják, emellett pedig a város több részén valamilyen módon (pl. lefizetett emberekkel) zavargásokat robbantanak ki, elérhetik, hogy riadótassanak a támaszponton, s kirendeljék a legénység nagy részét járőrözni. Ebben az esetben ugyanis a bázison csak az őrség és a műszaki személyzet marad, az elkötött űrhajó után pedig felszállnak a TIE-vadászok.

Az akció megkezdése előtt tanácsos tönkretenni a bázis kommunikációs berendezéseit is, hogy ne tudjanak kapcsolatba lépni más helyiségekkel vagy a fregattal (pl. az irányítótorny megrongálása, stb.).

A karakterek a riadó során behatolhatnak a birodalmi támaszpont területére (pl. átmászva a falon – hiszen riadó esetén csak a 2 PTSZ lépegető járőrözik a támaszpont épületein kívül).

II. ODABENT

Kedves Kalandmester! A kaland mesélése során mindig lebegjen a szemed előtt, hogy ha egyszer beindul az akció, azaz a karakterek sikeresen bejutnak a birodalmi támaszpont területére, több lehetőségük nemigen lehet. Vagy sikerül teljesíteniük a küldetést, vagy elbuknak, illetve elmenekülnek dolguk végezetlenül – újabb kísérletre minimális az esély.

Bármilyen rendzavarás után, ha a bázison visszaáll a rend, mindenhol megkettőzik az őrséget, s üzenetet küldenek a fregattára, hogy szállítsák el a foglyokat – ez nagyjából 2 óra alatt le is zajlik.

Ha a karakterek bejutnak a bázis főépületébe, minden 10 méteres szakaszon dobniuk kell Lopakodás jártasságukra, mégpedig közepes nehézséggel. Ha elvétik a dobást, akkor belekerülnek valamelyik kamera látószögébe, felfedezik őket, és megszólal a riadó.

Ha nem csalták ki őket a városba, a bázison legalább 100 rohamosztagos tartózkodik. Elállnak minden folyosót és várnak, amíg a behatolók beléjük botlanak.

Amennyiben a TIE vadászok nem szálltak fel, pilótáik a legénységi szálláson vannak, és riadó esetén azonnal a parancsnoki terembe sietnek.

Ha kicsalták a rohamosztagosokat a városba, a főépület folyosói üresek lesznek, mivel az örök nem hagyhatják el őrhelyeiket. Ha emellett még az irányítótornyot is működésképtelenné tették, a műszakiak sem szállnak szembe velük, mivel a kommunikációs berendezéseket kell javítaniuk.

A karakterek a parancsnoki teremben találhatják meg a támaszpont parancsnokát, aki az örökkel együtt azonnal tüzet nyit a behatolókra. Ezalatt a személyzet megpróbál kapcsolatba lépni a fregattal, és visszarendeli a csapatokat a városból. A rohamosztagosok kb. 1 óra alatt érnek vissza.

A parancsnoknál ott van saját személyi kártyája, mely szobáját is nyitja.

Belépve a kommunikációs helyiségbe, az ott tartózkodó 2 rohamosztagos és a műszakiak viselkedése attól függ, milyen gyorsan győzött a parti a parancsnoki teremben. Ha ott sikerült 5 kör alatt végezniük, a birodalmiak itt minden további nélkül megadják magukat – egyébként harcolnak. Itt dolgozik az a tisz is, akinek a szobájában a kódoló berendezés áll.

Egy monitoron, amin a csetepaté kirobbanásakor éppen dolgozott, az arremi Felkelő Parancsnokság vezetőinek és ügynökeiknek neve sorakozik, mellettük egy-egy kódszám. Négy név mellett szám helyett rövid megjegyzés: „likvidálva”...

Bejutva az irányítótornyba, a karakterek megtudhatják, hogy a fregattról (...– Miféle fregattról?!...) egy szakasz katonát küldenek a

bázisra, hogy kiderítsék, mi történik ott. A katonák körülbelül akkor érkeznek meg, amikor a városból visszaérnek a rohamosztagosok.

Az itteni személyzet a végsőig küzd, mivel innen össze lehet zavarni az egész bolygó birodalmi hálózatát.

III. BÖRTÖNBLOKK

Mivel a börtönblokkot különleges biztonsági berendezések védik, ha ide bárki illetéktelenül behatol, azonnal megszólal a riadó (nem, mintha eddig nem üvöltött volna bázis-szerte). A négy katona az előtérben rögtön felveszi a harcot a behatolókkal, a maradék hat pedig elhelyezkedik az elfogott felkelők cellái előtt.

Ha a csapat látványos túlerőben van, a rohamosztagosok esetleg megadhatják magukat, ennek azonban kicsi a valószínűsége.

...– Hálásak vagyunk a segítségért, de nem csak rólunk van most szó – mondja az arremi csoport volt vezetője, Rian Ko'Ralla. – Semmiképpen nem hagyhatjuk itt az elrabolt információs egységeket,



mert azok alapján még mindig sok száz életet veszélyeztethetnek a birodalmiak. – Azzal felmarkolja az egyik karabélyt, és nagy léptekkel előre indul. – Gyerünk a kommunikációs terembe!

Kifelé haladva a börtönblokkból, ha korábban nem számoltak le a parancsnoki terem rohamosztagosaival, azok most megtámadják a csapatot – minden perc késlekedés számít.

IV. MENEKÜLÉS

Mindezek után a karaktereknek már „csak” el kell menekülniük a bolygóról. Ha szemfülesek, észrevehetik, hogy a birodalmi szállítóhajót nem őrzi senki, menekülhetnek azzal is. A hajó azonban le van zárva, kinyitásához egy legalább közepes nehézségű Számítógépprogramozás dobás kell.

Ha a támaszpontból szállnak fel, a két lépegető, mely eddig nem lőhetett, nehogy a bázis épületeit rombolja le, most végre bekapcsolódhat a játékba, sőt, ha a karakterek nem intézték el az irányi-

tótorony közönségét, még a 16 turbólézer is beszáll. (Persze, próbálkozhatnak a város úrkikötőjéből is, de ki ne haltott volna a kikötői blokádokról riadó esetén...)

Ha a TIE-vadászok felszálltak, most a bolygó légköre felett jár-őröznek, esetleges felszálló hajókra várva. Ahogy megjelenik a szállítóhajó, nyomban tüzet nyitnak rá. Legalább 6 kör kell ahhoz, hogy a hajó számítógépe nekifoghasson a Turkanára vezető ugrás kiszámításának, ennyi ideig kell kitanania a csapatnak. Ha nem jön közbe semmi komoly probléma, a számítások végeztével a csillagok ragyogó fénysávokká nyúlnak, s a Syomant felett már csak a TIE-vadászok és a fregatt marad...

Nos, kedves Kalandmester, ennyi a kaland. Ha a történet során úgy véled, túl nehéz, netán túl könnyű a parti számára, változtass rajta nyugodtan: ne feledd, ez csak egy váz. (Például, ott van még az a bizonyos fregatt is... Esetleg közbejöhethet valami váratlan látogatás a bolygó kormányzójától, elit testőrökkel... vagy...)

Végezetül következzenek a szükséges adatok:

BIRODALMI ROHAMOSZTAGOS

ÜGYESSÉG 3K	TUDÁS 2K
Sugárfegyver 4K	ÉRZÉKELES 2K
Sugárvető 5K	MECHANIKA 2K
Közelharc véd. 4K	TECHNOLÓGIA 2K
Kitérés 4K	ERŐ 2K
	Pusztakezes harc 3K

Erő pontok: 0 Karakter pontok: 0
Felszerelés: rohamosztagos páncél, sugárvető.

BIRODALMI MŰSZAKI SZEMÉLYZET

ÜGYESSÉG 2K	TECHNOLÓGIA 3K
TUDÁS 3K	Számítógép prog/jav 3K+2
ÉRZÉKELES 2K	Komm. rendszerek 4K
MECHANIKA 3K	ERŐ 2K

Erő pontok: 0 Karakter pontok: 0

Felszerelés: sportpisztoly.

A kiszabadítandó felkelők adatai (ők átlagos felkelő katonának számítanak):

FELKELO

ÜGYESSÉG 3K	ÉRZÉKELES 2K+1
Sugárfegyver 4K+2	Fürkészés 3K
Lopakodás 3K+1	ERŐ 3K
Gránátdobás 3K+1	Pusztakezes harc 4K
Kitérés 4K+2	TECHNOLÓGIA 2K+2
TUDÁS 2K+1	Sugárfegyver javítás 3K
MECHANIKA 2K	

Erő pontok: 0 Karakter pontok: 0

Felszerelés: amit a helyszínen találnak



by BozMan

■ ADAT.KERESÉS ■ PROG30489 ■ ELÉRÉS 9011/31Q//FELSZ.ADBS//RL ■ FORMA..D.PAD//LETÖLT
■ FORRÁS: CSILLAGOK HÁBORÚJA ESZKÖZTÁRA ■ HARMADIK RÉSZ: KÓDOLÓ/DEKÓDOLÓ ■ KIFEJTÉS..

KÓDOLÓ/DEKÓDOLÓ

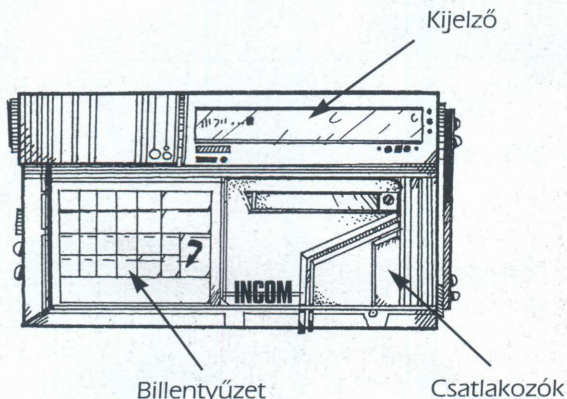
Jellemzők

Eszköz: polgári kódoló/dekódoló

Működési elv: a berendezések először nagy sebességgel tömörítik az információt, majd a megadott kódszó szerint – ezt a felhasználó állíthatja be – átrendezik az adatok sorrendjét. Ezt a műveletet többször is elvégzik, végül pedig titkosítják a kódszót is.

Ára: 800-1000 kredit között

Hozzáférhetőség: közepesen nehéz



A Galaxis számtalan világa közötti kommunikációban igen komoly szerepet játszanak a különböző kódoló berendezések, hiszen ezek segítségével lehet bizalmas vagy titkos információkat küldeni mások számára.

A piacon jelenleg is elterjedt és széleskörűen használt kódolók első típusával az ISB (Imperial Security Bureau) állt elő, persze csak katonai célokra. Az elkészült berendezéseket azonban néhány nagyvállalat is megkapta, ezek továbbfejlesztésével jelentek meg a polgári célokra használatos készülékek. A legmegbízhatóbb típusokat az Incom, a Koréliai Információs Kartell és az InfoCrypt cégek gyártják.

A kódoló berendezések – legalábbis a polgári darabok – általában 30-40 cm széles, 15-20 cm magas, szögletes szerkezetek, egyik végükön két csatlakoztatóval. Ezekbe kell behelyezni azt az adattároló egységet, amelyen a titkosítandó vagy visszaállítandó adatok vannak és a másikat, amelyre az adatok a művelet végén kerülnek. Az Incom Enc-151 példánya csak a szabványos adattárolókkal képes megbirkózni, de az InfoCrypt IC 3.25 változata – csatlakozóegységek segítségével – elfogad csaknem bármilyen bemeneti egységet (pl. hangrögzítő egység, stb.), kimenetként viszont csak adattárolót kezel.

Mivel csak meghatározott formátumú adatokkal tudnak dolgozni, teljességgel lehetetlen, hogy egy hétköznapi kódolóval katonai üzeneteket fejtsenek meg, hiszen azok más módon kerülnek titkosításra.

GEORGE LUCAS SZÖRNYEI ÉS TEREMTMÉNYEI



E L Ő S Z Ó

„...Az elmúlt évek alatt több tehetséges tervező és művész vett részt a Lucas filmek világainak benépesítésében. A forgatókönyv papírra vetett tőmondatai alapján rajzolták, faragták, modellezték, alkották meg ezeket a csodálatosan idegen, elképzelhetetlenül rémes, elképesztően szélsőséges lényeket. Néhány teremtmény eljutott a filmvászonig, mások, a történetek szeszélyes voltának eredményeképpen, eleddig nem. Ám ez nem jelenti azt, hogy nem léteznek – ha egyszer megalkottattak, bármilyen formában is, legyen az celluloid avagy gipsz, önálló életre kelnek.

Ugy tekintek erre a kötetre, mint egy régészeti feljegyzésre, mely megpróbál betekintést nyújtani e ritka lények igazi életébe. Ahogy az emberek, ezen

ismeretlen világok szörnyei is rendelkeznek érzelmekkel. Szerelmesek lesznek, vidámak, szomorúak, dühösek, vadak avagy szendék. Nekik is vannak álmaik és rémálmaik, gondolnak a jövőre, de nem feledkeznek meg a múlttól. Egyszóval, élnek. És ezenközben – akár csak mi, emberek – emlékeket hagynak maguk után. Telefonszámokat, jegyzetöböket, naplót, számlákat a helyi fűszerestől.

A könyv segítségével megvizsgálhatjuk e lények életét, levonhatjuk saját következtetéseinket, rácsodálkozhatunk a teremtés sokszínűségére, rádöbbenhetünk a mindannyiunkban jelenlévő, közös érzésekre...”

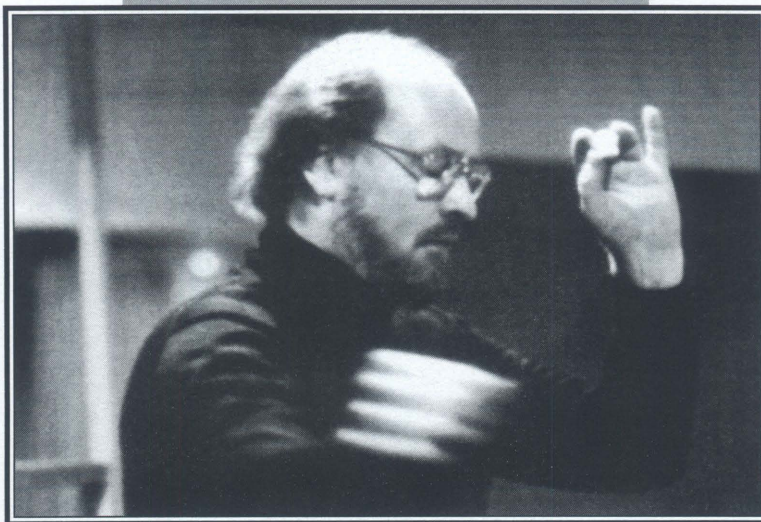
George Lucas

A HÓNAP ALKALMAZOTTJA

GAMORREAI ŐR

- fáradhatatlanul állt a Felség nyakos trónjának tövében
- megőrizte az egyenruha becsületét akkor is, mikor rothadó vadkörtékkel teli konténerbe esett
- pontos maradhatott, mikor az idő fogalma is homályba veszett
- hölgyeket segített át a zebrán
- a kelletténél sokkal többször jelentkezett, hogy megmérhesse a Rancor lázát
- maga mögött hagyta múltját, unokatestvérét pedig felajánlotta szerves talajjavító anyagnak a Felség kertjébe
- mindig fényes az egyenruhája
- mellvért alól kilógó hasa erőt sugároz
- kiváló fegyverforgató (legalábbis az éves Haiku fesztiválon szépen táncolt)
- elfogadta ezt a kitüntetést





JOHN WILLIAMS

A STAR WARS ZENESZERZŐJE

Gimnazisták már, akik a *Csillagok háborúja* első vetítésekor még járni sem tudtak, mégis, a film a mai napig páratlan mesének számít. Hiába a hatalmas technikai fejlődés, a rengeteg tapasztalat, ma is szívesen emlékszünk a jó öreg effektekre, trükkökre, s a régi lelkesedéssel nézzük a filmet, hallgatjuk a felejthetetlen zenét.

Persze, több film esetén is feltűnhet, milyen kellemes a zenéje, ám a *Star Wars* zenék nem csupán rendkívül jók: teljesen összefonódtak a képekkel. Ha felcsendülnek a jól ismert első taktusok, szinte mindnyájunk lelki szemei előtt elvonul néhány fenséges csillagrombóló – ugyanakkor a filmet zene nélkül nézni: csak kényszerhelyzetben!

Lássuk most, hogyan készült ez a nem mindennapi műalkotás, és ki is az alkotója.

Nem sokkal a *Cápa* után, a hetvenes évek végén George Lucas nagyszabású, készülődő produkciójához Steven Spielberg ajánlotta Williams szerződtetését. A *Csillagok háborúja* forgatási munkálatainak megkezdése előtt találkozott először Lucas és Williams a Universal stúdióinak egyik kis irodahelyiségében, ahol hamarosan létre is jött a megállapodás.

Később aztán együtt nézték át az elkészült anyagot, immár Lucas otthonában. Lucas eredetileg Dvorák és Wagner műveket állított össze, azzal a szándékkal, hogy a tizenkilencedik század klasszikusait használja aláfestésként, ahogy azt Kubrick tette a 2001 kapcsán. Williams szerint: – George azzal érvelt, hogy soha nem látott bolygók és teremtmények elevenednek majd meg a vásznon, minden kép ismeretlen lesz; aminek ismerősnek kell lennie, az az érzelmi kapcsolatot a zene segítségével. El kell ismerni George érdemeit a zenei ötletért. Ahogy egy ismert zeneszerző mondta: szolidan tonális, tisztán melodikus, elektronikus helyett inkább akusztikus. Persze, igazi kihívás egy zeneszerzőnek, ha felkérjük, komponáljon egy olyan művet, mint például Wagner.

Williams javaslatára saját nagyzenekari hangzást választottak, nem sértve meg egyetlen klasszikus szellemét sem. A maga nemében újításnak számított, hogy – a „leitmotif megközelítésnek” elkeresztelt módszer szerint – a főbb szereplőknek és jeleneteknek külön témákat

alkotott a művész. Így születtek meg a jól ismert motívumok: a Birodalom, a Lázadók és így tovább.

Legközelebb már Londonban, a Denham Stúdióban találkoztak, a *Londoni Szimfonikusok* társaságában, akikkel Williams filmzenéinek nagy részét rögzítette. Az elsőként elkészült fél órás anyagot Lucas telefonon keresztül játszotta be Spielbergnek Londonból Los Angelesbe. Spielberg – tréfásan – csak azt sajnálta, hogy Williams minden pénzét ebbe a zenébe ölte, így nem tudja majd megírni a *Harmadik típusú találkozások* zenéjét. A történelem nem őt igazolta.

A leitmotif hangzást Williams azóta többször alkalmazta, mintegy védjegyként, legyen szó akár az *Indiana Jones* filmekről, vagy a *Hook*-ról. A módszert, több-kevesebb sikerrel, többen próbálták átvenni, ezek közül talán James Hornert érdemes megemlíteni, aki többek közt a *Willow* zenéjét szerezte.

1987-ben *By Request...* (*The Best Of John Williams and the Boston Pops*), azaz *Kívánságra...* címen filmzenei válogatás jelent meg CD-n, melyet a legsikeresebb Williams komponálta zenékből állítottak össze.

Lassan egy éve annak, hogy a *Boston Pops Esplanade Orchestra* koncertkörútra indult az Egyesült Államokban. Nyári turnéjukkal John Williamset búcsúztatták, aki visszavonult karmesteri tisztségéből, és utoljára vezényelte hivatalosan a zenekart.

A *Boston Symphonic Orchestra* eredete a tizenkilencedik századra nyúlik vissza, ebből alakult ki 1885-ben *Boston Pops* néven egy irányzat, mely könnyedebb műfajú darabokat is előadott, többé-kevésbé ugyanazokkal a zenészekkel. 1929-ben merült fel először egy újabb formáció, az „*Esplanade*” azaz Sétány ötlete, mely aztán Arthur Fiedler karmestersége alatt, nem sokkal halála előtt jött létre, az eredeti szimfonikusok 85 tagjából. Fiedler 1930-tól vezényelte a zenekart, amely tekintélyes hírnévre tett szert ez idő alatt. Halálakor a *Boston Pops* társigazgatója, Harry Ellis Dickinson vette át egy időre a stafétát, mígnem sikerült szerződtetnie valakit, aki akkor már két Oscar díjjal is büszkélkedhetett. Ő volt John Williams.

WILLIAMS ÉS A POPS

Amikor John Williams 1980-ban, a Boston Pops tizenkilencedik karmestereként csatlakozott a zenekarhoz, Fiedler népszerűségével is meg kellett küzdenie. Sikerült neki. Dickinson a következőket nyilatkozta egy amerikai lapnak az 1993-as, nyári búcsútúrné kapcsán:

– John nagyszerű karmester. Szeret együtt dolgozni a zenekarral, de komolyabb munkának, komponálásnak akarja szentelni az idejét. A zenészek is hiányolni fogják, hiszen természete épp az ellentéte Fiedlerének, aki a zenekarban arrogáns, erőszakos személyként volt ismert, bár a közönség felé egy másik arcát mutatta. – Dickson úgy érzi, bárki legyen is Williams utódja, a Pops formátum keveset fog változni a jövőben. – Valószínűleg lesznek új darabok műsoron – mondta –, de sosem fogjuk feledni a régebbi könnyed zenéket, például Strauss keringőit vagy Lehár operettjeit, s továbbra is játszuk majd kedvenceinket a Broadwayről is.

John Williams neve tehát szorosan összekapcsolódott a Boston Pops zenekarral. Íme gyümölcsöző együttműködésük néhány példája, melyek egykettőre elfogytak a lemezipiacokon: *Pops Britannia*, *Pops a la Russe*, *Bernstein by Boston*, *Pops by George (Gershwin)*, *That's Entertainment (Pops on Broadway)*, *Pops in Love*, *America*, *The Dream Goes On*, és így tovább.

A bostoni közönség hamar a szívébe zárta a tehetséges karmester-zeneszerzőt, és a gyűjtők polcain sokasodni kezdtek a „John Williams and the Boston Pops” feliratú albumok. Williams a populárisabb művek mellett a szigorúan vett komolyzene területén is komponált: két szimfóniát, egy furulya és egy hegedű concertót, nemrégiben pedig befejezett egy újabb hegedű és egy tuba concertót, valamint egy darabot, amelyet (felkérésre) Amerika felfedezésének ötszázadik évfordulójára írt.

Emellett címzenét komponált az NBC News hírműsornak, nyitányt az 1988-as szülői Olimpiára, valamint a Szabadságszobor tiszteletére.

Tehát, bár Európában kevésbé volt ismert, John Williamset az Egyesült Államokban a Boston Pops névvel együtt emlegették a nyolcvanas években.

A FILMZENÉK

Karrierjének kezdetén több neves amerikai zeneszerzővel dolgozott együtt, majd tévéprogramoknak írt zenéket a hatvanas években, melyekért két Emmy-díjat kapott. Többek közt Alfred Hitchcock-kal is dolgozott.

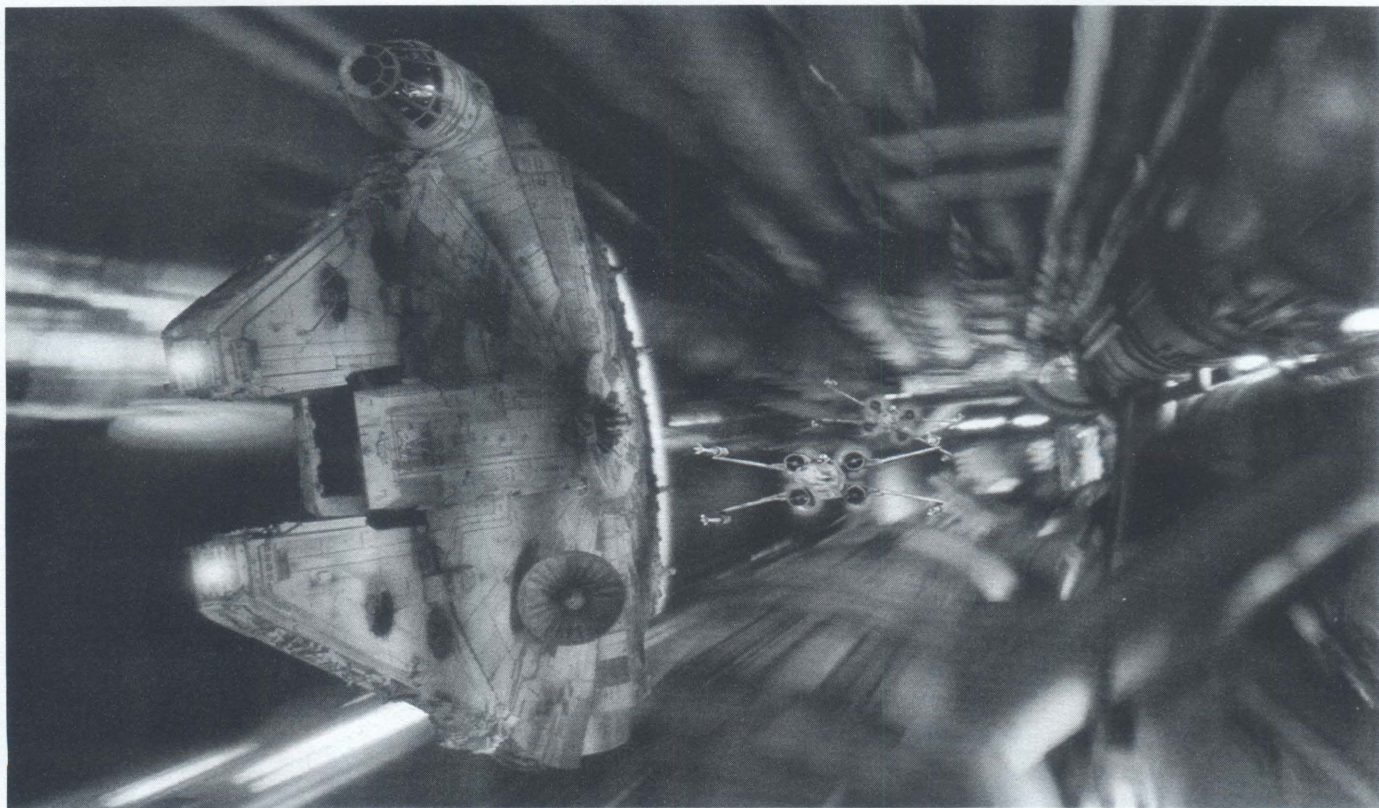
Több, mint hetven filmzenét írt, és jónéhányban zenei rendezőként is közreműködött. Eddigi munkásságáért 21 Oscarra jelölték, melyből négyet meg is kapott; ezek mellé 15 Grammy-díj csatlakozott. Több albumáért jutalmazták arany- és platinalemezzel, mind közül a legjelentősebb talán mégis a modern idők klasszikus műveként számon tartott *Csillagok háborúja*.

A filmzene kapcsán neve mindjárt a kezdetekben szorosan összefonódott egy akkor szintén feltörekvő, fiatal rendezővel, akinek először *Sugarland Express* című filmjéhez írt zenét. A rendező, Steven Spielberg azóta tulajdonképpen minden filmje zenei aláfestéséhez Williamset kéri föl. Első jelentősebb közös munkájuk a *Cápa* volt, ahol a zene szervesen hozzájárult a film hangulatának kialakításához. A Harmadik típusú találkozások és az E.T. Oscar díja fényesen tükrözi sikeres együttműködésüket. 1993 elején látott napvilágot a *Spielberg/Williams Collaboration* című – szintén Boston Pops – válogatás, leghíresebb filmjeik anyagából. Legutóbbi közös munkájuk a márciusban bemutatott *Schindler listája* című film.

Williams természetesen más rendezőkkel is dolgozott együtt, hogy csak a leghíresebbeket említsük: *Chris Columbus* (Reszkessetek betörők 1-2), vagy *Oliver Stone* (JFK, Született július negyedikén). A *Superman* zenéért szintén Oscart kapott.

1993-ban tehát John Williams, akit minden idők egyik legnagyobb filmzeneszerzőjének tartanak, visszavonult, mint karmester. Persze, ez korántsem jelenti azt, hogy többet nem fogunk hallani róla, csupán arról van szó, hogy ezentúl minden idejét a komponálásnak szenteli majd, mégpedig az Amblin stúdió keretein belül.

Horváth Norbert



PC GURU

IBM PC tulajdonosoknak

94/2

Battle Isle II
Megarace
Subwar
UFO

Card Shop

A Guru legyen veletek !

PCGURU A SZOKÁSOS TARTALOMMAL:

- JÁTÉKISMERTETŐK
- INTERJÚK
- JÁTÉKLEÍRÁSOK
- JÁTÉKTESZTEK
- KÖNYV ÉS CD ÚJDONSÁGOK
- PC KOMOLYSÁGOK

FALCON

KNIGHTMARE

POPULOUS II

R-TYPE II

TRANSARTICA

TROLLS AGA

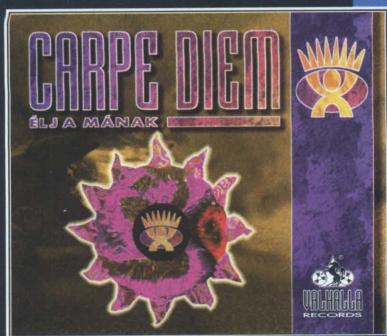
ULTIMA V

OPERATION COMBAT



AMIGA

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



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...

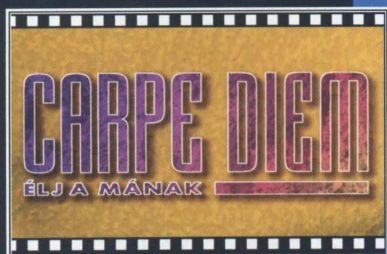
Igen, ismét a jó öreg Valhalláról van szó, amely eme rendezvény alkalmából duplán kitett magáért. Egy új céggel, a Valhalla Records-szal, és egy vadonatúj együttessel, a Carpe Diemmel örvendeztette meg a hazai piacot (és minket honfitársaim, mert az a lány... No meg a zene...)

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:

A GONDOLAT- ÉS AKARATÁTVITEL GYAKORLATA

1. RÉSZ

MAGIA NEGR

RÉSZLETEK A TELEPÁTIA

Napjainkban, amikor a tudomány már oly mértékben előrehaladott, hogy a fizika és a természettudományok elméletei a filozófia, sőt, közvetve a teológia alapköveit rengetik, újra a közérdeklődés előterébe kerültek az emberi psziché különleges és rejtett képességei. Az utóbbi évtizedben hallatlan fejlődésnek indultak a parapszichológiai, a bioenergetikai és a természetgyógyászati kutatások. Terjedésük rohamos, már megelőzi az első világháború előtti okkultista és spirítiszta hullám méreteit. Szinte minden területen újabb és újabb eredményeket mutatnak fel, s azokat a gyakorlatban is sikerrel alkalmazzák.

A telepátia azonban mindeddig nem kapott igazán teret e kutatásokban, vagy ha kapott is – mivel gyakorlati eredményei nem bizonyultak széles körben alkalmazhatónak – a háttérbe szorult. Így történt ez többek között a hatvanas-hetvenes években is, amikor egy rövid időre felpezsdült a tudományos élet a telepátia tárgya körül. Mivel azonban a gondolatátvitel alapelveinek megközelítése helytelen volt, sajnos nem juthattak el a gyakorlati alkalmazás szintjére, jóllehet a kísérleti eredmények látványosak voltak, és egyértelműen bizonyították a telepátia valós létét. Sok könyv jelent meg ebben a témakörben, ám szinte kivétel nélkül pusztán a kísérletek nagyon pontos és részletes leírására korlátozódtak.

A kutató tudósok természetesen definiálták a telepátia fogalmát, méghozzá többféleképpen is. Régebben, amikor a parapszichológia még ismeretlen fogalom volt, s a különleges pszichés eseteket egy metapszichika nevű „tudományág” kutatta, a telepátia szó olyan, adott egyén által produkált jellegzetes érzékelési és pszichikus tudatállapotokat jelölt, amelyek megegyeztek azzal, amit ugyanazon időpontban egy másik személy is érzett. A két személy távolsága kizárta mindenféle szenzorális kommunikáció lehetőségét. A jelenlegi parapszichológiában használatos definíció a következő: A telepátia két szubjektív sorozat között ismeretlen módon létrejött egybeesés. Mindkét meghatározás meglehetősen nehézkes és tudományoskodó.

Rengeteg kísérletet hajtottak már végre, annak reményében, hogy megleglik a telepátiás kommunikáció mechanizmusának magyarázatát. Tudjuk, hogy létezik, létét tények és esetek százai bizonyítják, ám eddig magyarázatot nem sikerült találni rá.

A telepátiás kísérletekben többnyire két személy szerepel. Egyikük az ágens, az adó, aki képes arra, hogy kiváltsa a telepátiás kommunikációt a partnerében. Ő az, aki az üzenetet küldi. A partner, aki az adást felfogja, a parapszichológiai terminus szerint a percipiens, az érzékelő. Az esetek nagy részében ez a két képesség nem egyenlő arányban oszlik meg. Van, aki kitűnő adó és csak gyenge vevő, másoknál éppen fordítva alakul. A kísérleteket, melyek tudományos értékkel bírnak, vagy bírhatnak, komoly tudósgárda ellenőrzi, minimálisra csökkentve a véletlen, illetve a csalás lehetőségét.

Jelenleg a telepátiás kommunikáció két formája ismeretes. Az egyiket tudományos kísérletek során hozzák létre, míg a másik spontán módon jön létre élőlények között, öntudatlan gondolati kommunikáció formájában. A kapcsolatteremtésben, legyen az spontán vagy direkt, az észlelt üzenet nem mindig egyezik meg pontosan az elküldöttel, de ahhoz minden esetben igen hasonló.

A hosszas kísérletezések során egyértelműen bebizonyosodott, hogy bizonyos érzelmi állapotok kedvezően befolyásolják a telepátiát – az emóciók nélkül a gondolati kommunikációt sokkal nehezebb kialakítani. Az emócionális tartalom azért fontos, mert esetenként ettől függhet, létrejön-e egyáltalán a kapcsolat. A kísérletekben, amikor az emóciók nem, vagy csak kismértékben játszanak szerepet, a kapcsolat kialakulása nehézkesebb. Az eddigi megfigyelések szerint az átvitel lassú. Ez nagyon meglepően hangozhat, de valójában nem az üzenet adása vagy vétele lassabb, hanem a kapott információ feldolgozása. A vevőt várátlanul éri az üzenet, nem tud vele mit kezdeni; esetenként nagyon hosszú időre lehet szükség, mire felfogja az adás értelmét.

Többféle hipotézis született a gondolat- illetve akaratátvitellel kapcsolatban, ezeket három nagy csoportra oszthatjuk:

1. Elektromágneses energiahullám a két agy között.
2. Egy olyan energiafajta, amelyet jelenleg még nem ismerünk.
3. Valamiféle nem-energetikai tényező, amelyet az agy alakít ki neuro-pszichikus tevékenysége folytán.

Az első csoporthoz tartozik a legismertebb hipotézis, mely szerint az adó a telepátiás kapcsolat idején, valamely meghatározott hullámhosszon elektromágneses hullámokat küld a vevő agyába. Ez a teória nem sokkal azután született, hogy Hertz német fizikus 1888-ban felfedezte az elektromágneses hullámokat. Négy évvel később, 1892 március 1-én az amerikai E. Houston előadást tartott a Franklin Egyetem villamossági tanszékén, s első ízben fejtette ki az akarat- és gondolatátvitel elektromágneses hipotézisét. Majd, miután az olasz Marconi felfedezte a drótnélküli távírót, ez a hipotézis széles körben elterjedt.

Lazarev akadémikus a következőképpen képzei el azt a mechanizmust, amelynek keretében az emberi agy elektromágneses hullámokat bocsát ki: Az agyközpontok sejtjeiben kell lennie bizonyos anyagoknak, amelyek részint a vegyi reakciók, részint az elektromos erő periodikus pulzálását biztosítják. Minthogy a tér bizonyos helyén keletkező periodikus erőnek azonnal fénysebességgel terjedő elektromágneses erőteret kell keltenie a környező levegőben, feltétlenül azt kell várnunk, hogy az agyban jelentkező minden motorikus vagy érzékelő folyamat elektromágneses hullámok formájában a környezetnek is átadódik. Az egyik ember idegközpontjából érkező elektromágneses hullám a másik ember idegközpontjában impulzust idéz elő, s e központokban periódusos reakció keletkezik, vagyis ingerület jön létre. (P.P. Lazarev: A magasabb rendű idegműködés fizikai-kémiai alapjai)

Ezeket a hullámokat azonban a két agy között még senkinek sem sikerült kimutatnia. 1923-25-ben mégis híre ment, hogy Cazzani olasz pszichiáternek sikerült felfogni rendkívül csekély – 10-100 méteres – hullámhosszúságú rádióhullámokat. A nagy port felverő kísérletet sok helyütt megismételték, ám sikertelenül. Senki sem akadt, aki igazolni tudta volna az olasz tudós „felfedezését”.

Kísérletileg egyelőre meglehetősen kidolgozatlan, hogy a különféle erőtereknek milyen hatásuk lehet az agyra és a receptorokra. Ez az első nehézség, amelybe a fiziológia szempontjából a gondolatátvitellel vonatkozó elektromágneses hipotézis ütközik. A második probléma még ennél is jóval súlyosabb. Semmiféle energia nem fejthet ki ingerlő hatást élő szövetekre,

A PRAKTIKA

JOHANNES
GALLANTAY
FELJEGYZÉSEI

GYAKORLATI KÉZIKÖNYVBŐL

azaz nem kelthet bennük ingerületi impulzusokat, ha intenzitása nem éri el az illető szövet ingerküszöbét. V.K. Arkagyev, ismert fizikus az elektrofizika egyenletei és az elektrofiziológia kísérleti adatai segítségével próbálta kiszámítani annak az elektromágneses erőternek minimális nagyságrendjét, amely az agy elektromos aktivitásának nyomán létrejöhet. A számítások eredményei meglehetősen vigasztalanok: a munkát végző agy bioelektromos áramai által fejlesztett elektromágneses energia nagysága sok ezerszer kisebb az emberi szem ingerküszöbének eléréséhez szükséges energiáénál. Arkagyev professzor ezen az alapon nem tartja elfogadhatónak az akarat- és gondolatátvitel elektromágneses hipotézisét. Az ilyen jellegű kérdéseket azonban nem elméleti megfontolások, sokkal inkább közvetlen kísérletek döntik el.

Lássunk most néhányat az utóbbi évtizedek érdekesebb kísérleteiből. Nagy port vert fel úgy a laikusok, mint a szakemberek körében egy Carl Sargent nevű fiatalember, amikor a cambridge-i egyetemen a parapszichológiai kutatások terén végzett munkája eredményeként parapszichológiai doktorátust szerzett. Ő volt az első, aki a parajelenségek kutatásának terén teljesíteni tudta a tudomány által megkövetelt, szigorú feltételeket. Diplomamunkája a telepátiaira vonatkozott, ezzel kapcsolatos kísérleteket végzett.

Egyik kísérlete a következőképpen zajlott. A kísérleti alany érzékszerveit – fülét, szemét – izolálták a külvilágtól, majd, amikor ebben az állapotban víziói támadtak, azokat pontosan elmondatták vele és magnetofonra rögzítették. Ugyanebben az időben az épület egy másik, távoli helyiségében – sőt, nemegyszer kilométerekkel arrébb – egy másik kísérleti alany az elé tett több száz borítékból kiválasztott egyet, feltépte és a benne található fotók közül az egyikre erősen koncentrált. Egy-egy ilyen eljárás körülbelül harminc percig tartott. Ezután a fotókat átvitték az egyes számú kísérleti alanyhoz, akinek a négy kép közül ki kellett választania azt, amelyikre a másik alany koncentrált. A valószínűségszámítás szerint 25 % esélye volt arra, hogy a helyes képet válassza. Sargent kísérleteiben azonban a kísérleti személyek 50-70 %-ban választották ki a helyes képet – mégpedig azt, amelyikről az érzékszerveiktől megfosztott állapotban vizionáltak. A kísérletben résztvevő alanyok a kísérlet kezdetén nem tudtak sem egymásról, sem arról, hogy milyen jellegű a kísérlet, amelyben részt vesznek. Nemegyszer előfordult, hogy a vevő apró részleteiben is pontosan írta le azt a képet, amit a másik személy a kezében tartott. Az esetek 40 %-ában a vizionáló alanyban felmerülő kép pontosan megegyezett azzal, amit a másik kiválasztott.

Egy másik kísérletben a kísérlet alanyát egy televíziókészülék képernyője elé ültették, ahol video-berendezésről szünet nélkül valamilyen monoton, unalmas műsort sugároztak. A másik helyiségben egy számítógép üzemelt, és találomra 10 számjegyből álló sorozatokat írt ki a monitorra. A kísérleti alannal csak annyit közöltek, hogy a képernyő előtt csak abban az esetben állhat fel, ha egy gong megszólal. A gong viszont csak akkor szólalt meg, ha a számítógép által választott sorozatban valamelyik számjegy hétszer ismétlődött. Annak esélye, hogy egy ilyen számsorozat jelenjen meg, nagyon kicsi, egy a több millióhoz. Azonban, amikor a kísérlet alanyai szabadulni szeretnének az unalmas képernyő elől, egyre gyakrabban jelenik meg

valamelyik számjegy hétszer egymás után a képernyőn. Sargent kísérleteiben 350 próbából 55-ször szólalt meg a gong.

Az emberkísérletek közül a leghíresebbek közé tartoznak a Kamenszkij-Nyikolajev páros kísérletei. 1966 áprilisában Nyikolajev Novoszibirszkben tartózkodott, ugyanebben az időpontban Kamenszkij pedig Moszkvában, a kettejük között lévő távolság körülbelül 3000 km volt. Mindkettőjüket egy-egy tudóscsoport ellenőrizte. Kamenszkij átvesz egy, a tudósok által sorsolás útján kiválasztott csomagot. Kiveszi a benne lévő tárgyat, és telepátikusan sugározza annak képét Novoszibirszkbe. Az első tárgy egy fémrugó, Nyikolajev kerek, fémes, csillogó, karkötőre emlékeztető tárgyként írja le. Tíz perc múlva jön a következő tárgy, egy fekete, műanyag nyelvű csavarhúzó. A Nyikolajev által leírt kép: hosszúkás, keskeny fém, műanyag, fekete. És így tovább, többször egymás után. A két kutató többféle, a telepátiaira vonatkozó kísérletet is folytatott. 1967 márciusában Kamenszkij Moszkvában, Nyikolajev pedig Leningrádban volt, természetesen most is tudósok ellenőrzése alatt. Mindkettőjükre EEG berendezés érzékelő-elektrodáit csatolták. Kamenszkij Moszkvában különböző agyi ritmusokat produkált, amit a készülék kimutatott és regisztrált. Nyikolajev agya Leningrádban három másodperces késéssel ugyanazokat a jeleket, ritmusokat állította elő.

A telepátikus jelenségek terén kurióznak számít a 47 éves azerbajdzsáni férfi, Teofik Dadasev. 1973-ban Prágában, a Pszichotronikai Világkongresszuson mutatta be a szovjet küldöttség az akkor 26 éves fiatalembert, a bakui egyetem joghallgatóját. Állítólag ő a világ legjobb telepátikus személyisége. Nincs szüksége gyakorlott partnerre, bárki adását képes venni, mondhatni olvas az emberek gondolataiban. Ám Dadasevnek is megvannak a maga korlátai, csak 40 méternél közelebről képes felfogni és megérteni mások gondolati sugárzását.

A telepátia hatókörének vizsgálata is fontos az ez irányban kutató tudósok számára. Az első űrbéli telepátikus kísérletsorozatot az Apollo-14-es űrhajó 1971-es repülése alkalmával végezték el. Az adó Edgar Mitchell, a holdkomp pilótája volt. Mitchell a parapszichológiai kutatásokban használt Zener-kártyákkal véletlenszerűen koncentrált a lapokra. Ugyanekkor a Földön a vevők próbálták ezt az adást felfogni. Összesen körülbelül 200 közvetítés zajlott le, s a földi személyek jóval a statisztikai átlag felett teljesítettek. Persze, ez túlságosan kis számú kísérlet ahhoz, hogy vitán felül állíthassuk, a telepátia működik a világűrön keresztül is.

Ezek után, hogy megismerkedtünk a telepátikus kutatások néhány eredményével, hipotéziseinek egy részével, időszerű, hogy mi is megkezdjük kísérleteinket. Nem kívánjuk és természetesen nem is tudnánk itt feltárni az agyműködés rejtett titkait, a kommunikáció fiziológiai és biokémiai alapjait. Egyszerűen csak arról lesz szó, amit e tanulmány címe jelent. A telepátia a gyakorlatban kívánjuk megvalósítani, ha kell, akkor anélkül, hogy magyarázatát adnánk a miérteknek. Jelen munka célja az, hogy bárki, aki érez magában kedvet és kitartást, megtapasztalhassa elméjének lehetőségeit, kiaknázhassa rejtett képességeit...

Folyt. köv.

ECSETKOPTATÓ



A festéshez szükséges eszközök beszerzése után egyetlen utolsó probléma adódhat: milyen figurákat válasszunk, és egyáltalán, milyen figurák közül választhatunk. Az alábbiakban rövid, általános áttekintést szeretnénk adni az ismertebb figuragyártó cégek kínálatáról, a későbbiekben azonban sort kerítünk egy-egy színvonalas cég részletes ismertetésére is.

Világszerte számtalan cég foglalkozik ólomfigurák gyártásával, ezek közül azonban az angliai és az amerikai cégek a legjelentősebbek. Gyakorlott figurafestők szempillantás alatt megállapítják egy-egy figura eredetét: melyik cég gyártotta, sőt, melyik tervező műhelyéből származik. Ez persze nem meglepő, ha tudjuk, hogy minden cég saját figuratervező és készítő emberekkel dolgozik, s e művészeknek köszönhetőek a figurák jellemző stílusjegyei.

Elsőként talán a „Ral-Partha” figuragyártó céget érdemes megemlíteni, hiszen ez a cég a TSR (az AD&D kiadója) hivatalos figurakészítője. Fantasy figurákból hatalmas választékot kínálnak, közülük a különböző AD&D világok szörnyei és karakterei a legnépszerűbbek. A TSR grafikusai által kialakított, precíz kis szobrocskák ezek, tökéletes arányokkal. A „Battlesystem” stratégiai játék figurái is Ral-Partha termékek, hatalmas fantasy és történelmi hadseregek finoman kidolgozott miniatűrjei.

Egy másik, jelentős hírnévnek örvendő cég a „Citadel Miniatures”. Anglia egyik, ha nem a legnagyobb figuragyártója. Figuráik szabadabb fantáziát sugallnak, kevésbé valóságűek: a végtagok robosztusabbak, az orkok fülei nagyobbak, húsos alsó ajkukat majdnem állukig lebígyeszítik, bőrükön bibircsók nőnek. A fellelhető aránytalanságok inkább előnyükre szolgálnak, jobban kiemelik a szörnyecskék jellegzetességeit, a látvány pedig magáért beszél. Kötelességünk megemlíteni, hogy a Warhammer 40000 és Warhammer Fantasy figurákat is a Citadel készíti. Az úgynevezett „Marauder” (Fosztogató) figurák is ide sorolandók, bár ezeken külön tervezőcsapat dolgozik. Érdekesség lehet, hogy a Games Workshop, Citadel és Marauder figurák tervezői és készítői egytől egyig maguk is játékosok - talán sikerük is ennek köszönhető. A siker pedig figyelemreméltó: néhány híres figurafestő kizárólag ezekre a figurákra esküszik. Jellegzetes Warhammer figurák például a „snotling”-ok, apró termetű rosszcsonkok, nagy, hegyes fülekkel, huncut grimaszokkal - igen találó rájuk a „takonypóc” elnevezés.

A következő cég, a RAFM különlegessége, hogy elsősorban a dark fantasy illetve horror szerepjátékok figuráit mintázzák meg. A Lovecraft híres Cthulhu mítoszából készült szerepjáték, a Call of Cthulhu főszereplőit és karaktereit fedezhetjük fel arzenáljukban. Zombik, dimenziólakók és persze a „nagy őregek” (Great Old Ones) gazdagítják a választékot.

Utoljára, ám nem utolsósorban a szintén jó nevű *Mithril* cégről teszünk említést, mely cég kizárólag Tolkien mester Középfölde világához gyárt ólomfigurákat. Ólomöntők keze alól kerülnek ki a jól ismert hobbitok (félszerzetek), nazgulok, elfek (tündék) és persze Gandalf, a mágus. Ezek is rendkívül finom és színvonalas műalkotások, jellegzetes figurák, melyek nem téveszthetők össze más cégek munkáival. Érdekességük, hogy gyárilag készült szürke alapozás található rajtuk, ez pedig különös, valóban szoborszerű jelleget kölcsönöz nekik. Vannak, akik így, festés nélkül gyűjtik ezeket a figurákat, mondván: így érdekesebbek, hangulatosabbak.

A felsoroltakon kívül természetesen még rengeteg említésre méltó cég létezik a világon, ezekről inkább hely hiányában nem szólunk, mintsem érdektelenségből, hiszen ezen cégek munkái is remekek, és sok örömet okoznak festőiknek.

Következő cikkünkben gyakorlati tanácsokkal látjuk majd el a festeni vágyókat: szólunk majd a figurák előkészítéséről, alapozásáról és a helyes színek megválasztásáról. Addig is, kellemes ecsetkoptatást!

Seregi Raymond és Papp Cseperke

CARPE DIEM JÁTÉK

EREDMÉNYHIRDETÉS

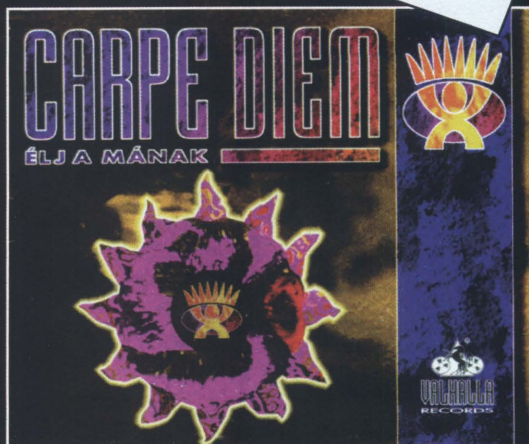
JÁTÉK 1.

CARPE DIEM

1. Mit jelent a Carpe Diem?
Egy új fogkrém neve ☐
Élj a mána ☒
Az énekesnő neve ☐
3. Milyen helyezést ért el a CLIP '94 videoklip-fesztiválon?
Első ☐
Második ☐
Teljesen mindegy, a zene a lényeg! ☒

2. Tetszik a zene?
Imádom ☒
So,so ☐
Hagyjatom már békén ☐

NÉV: **SÓS GERGELY**
LAKCÍM: **Bp. II. Széchenyi u. 4. 7028**



Farkas János
Tiszaújváros

Koós Miklós
Balatonvilágos

Sós Gergely
Budapest

Szalai Zsolt
Budapest

Kovács Alexandra
Szeged

NYERT! NYERT! NYERT!

(bárcsak én is meg tudtam volna fejteni)

A CARPE DIEM CD-ket, dedikált poszttereket és egyéb nyalánságokat már el is postáztuk.

ACOMP

Commodore Amiga 600 34990 Ft
Commodore Amiga 1200 52990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite 34990 Ft
Commodore Amiga 2000 39990 Ft
Commodore Amiga CD 32 49990 Ft
Commodore Amiga 4000/040-40MHz/6Mb 22222 Ft
Commodore Amiga 4000/040-25MHz/6Mb 309000 Ft
Commodore Amiga 4000/030-25MHz/4Mb 169000 Ft
+ 4Mb RAM modul 27999 Ft
Commodore 1942 Multisync stereo monitor 59990 Ft
Commodore 1084s stereo color monitor 35990 Ft
Commodore 1085s stereo color monitor 35990 Ft
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék 23990 Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék 15990 Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék 51990 Ft
Sega MegaCD II. + Road Avenger 41990 Ft
Sega Game Gear + Columns 12990 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter 1290 Ft

Joystickok

Quickshot QS - 113 IBM 1190 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM 1390 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM 3790 Ft

Quickshot QS - 172 Raider5 IBM 1750 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM 1390 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5 1290 Ft
Quickshot QS - 101 I. 550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo Mikrokap. 990 Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1 1490 Ft
Quickshot QS - 130F Python1M 1290 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1 2690 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo 90 Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini 1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini 2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini 1690 Ft
Dynamics Competition Transparent Mini 1690 Ft

Maxell 3.5" MF2-HD lemez 1390 Ft
BASF 5.25" DSHD lemez 790 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez 1190 Ft
Polaroid 5.25" DSHD lemez 460 Ft
Swiftly Amiga Mouse 2500 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó 2500 Ft
Midi Amiga Interface 3500 Ft
Handyscanner Amigához (fekete-fehér) 17990 Ft
Sound Enhancer Amigához 3500 Ft

G. V. P. A4000-040/40/4 259000 Ft
G. V. P. G-lock genlock S-VHS 259000 Ft
G. V. P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II 119900 Ft
G. V. P. A1291 SCSI Option 14900 Ft
G. V. P. Impact Vision 24 / CT - PAL 198900 Ft
Beyond the Mind's Eye (Computer animáció) 3000 Ft
Sound Blaster PRO-2 Deluxe 15900 Ft
Sound Blaster 16 ASP Deluxe 31900 Ft

Commodore CD32 Játékok

Nigel Mansell's World Championship, The Labirinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2., Overkill & Lunar-C, Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets, Seek & Destroy, 7 Gates of Jambola, Summer Olympics, Nick Faldo's Golf, Chambers of Shaolin, Lotus Trilogy, Town with no name
EGYSÉGÁRON 4990 Ft

SEGA MEGADRIVE, MEGA CD JÁTÉKOK:
2990 - 8990 Ft

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

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

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

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

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



ALGIZ

A tudnivalók összefoglalása:

A rúna neve: Algiz

A név jelentése: Szarvas

Alternatív formái: 

Mágikus hatásai:

- Szent helyek védeleme
- Fegyverek, vérték, amulettek szentelése
- Vészhelyzetben elháríthat veszedelemet, de tartós pihenés szükséges utána
- Kommunikáció a szellemi szféra teremtményeivel

Az alábbiakban a legfontosabb védő rúnával foglalkozunk, melynek neve Algiz. Ez az egyik legismertebb, legáltalánosabban használt rúna. Algiz azon néhány rúna egyike, amelyek esetében a jel eredete is viszonylag jól nyomom követhető. A legelterjedtebb értelmezés szerint egy embert (elfet, törpét, stb.) ábrázol, aki a kezét ferdén felfelé nyújtja, mintha valamit megállítani vagy elhárítani akarna. Mások szerint eredete a kéz kinyújtott ujjaira vezethető vissza. Azok szerint, akik nem védő funkcióját hangsúlyozzák, hanem úgy tartják, hogy ez a síkok közti utazás rúnája, formája egy fa ágait (és gyökereit) idézi. Itt kell megjegyezni, hogy bár ez valóban a rúna sajátosságai közé tartozik, erre a célra általában az Ehwaz nevű rúnát szokták felhasználni.

Úgy tartják, ez a szellemvilágban jelen lévő védelmező lények rúnája, nevezzék bár őket valkűröknek, angyaloknak vagy bármi másnak. Ők közvetítenek az istenek és az emberek között, amikor nincs lehetőség közvetlen kapcsolatra. Ebből következően számos helyen a papok fő rúnái közé tartozik, sőt előfordul, hogy a szertartás fénypontja, amikor a kiválasztott (médiüm) a jelnek megfelelő testtartásban üzeneteket, jóslatokat képes tolmácsolni.

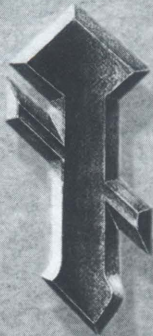
Védő funkciója kapcsán megtalálható olyan jelsorozatokban, mely felszentelni képes egyes istenek rejtett templomait, ligeteit, barlangjait, vagyis minden olyan helyet, amit szeretnének a „nagyközönség” és a kíváncsiskodók előtt rejtve tartani. Ezek megjelölésére titkos jelként is alkalmazzák bizonyos területeken. Ha valaki titkosírással térképen találkozik vele, vagy valamilyen kombinációjával, szinte biztosra veheti, hogy egy titkos szentély várja a megjelölt helyen.

Legfontosabb feladata azonban természetesen a személyes védelem. Olyannyira igaz ez, hogy sok helyen „előregyártott” Algiz-amuletteket árulnak. Ezeknek a valós értéke természetesen a nullával egyenlő, érdemes tőlük tartózkodni. Természetesen más a helyzet, ha valaki magának készíti el az amulettet, bár erre is érvényes, hogy jobb bele sem kezdeni, mint fél munkát végezni. Ha valaki efféle mágikus védelem létrehozására szánja el magát, jó ha tisztában van egy-két alapszabállyal:

Mindig pontosan meg kell határozni, mi ellen akarjuk megvédeni magunkat. Nem létezik univerzális szentelés, egy amulett nem szentelhető tucatnyi különböző dologra. Ténykérdés, hogy néha képes elviselni az amulett esetleg két-három jól körülírt védelem típust, de csak akkor, ha azok egymással valamilyen kapcsolatban vannak (pl.: mérgezés és sebfertőzés).

Algiz természetesen elmaradhatatlan eleme a fegyverszenteléseknek. Kardot, lándzsát, szekercét éppúgy szentelnek vele, mint pajzsokat, vértéket, páncélokat. Ezekre szintén érvényes: mindenki a magáét! Egy dolgot ne felejtünk el: Minden szentelés csak addig ér valamit, amíg nem találkozik magánál erősebb mágiával. Ilyenkor azonban akár veszítünk is okozhatja, mágikus kisugárzásával leleplezhet, ill. felhívhatja ránk a figyelmet.

RÚNÁK



NAUDHIZ

A tudnivalók összefoglalása:

A rúna neve: Naudhiz

A név jelentése: Sors

Alternatív formái: 

Mágikus hatásai:

- Feketemágia
- Védekezés a feketemágia ellen
- Varázstárgyak szentelése
- Jóslás, jövőmondás

Most egy olyan rúnával ismerkedünk meg, amelynek hagyományos értelmezése szinte teljesen elveszett, s ma már csak negatív vonásait ismerjük. A neve Naudhiz. E név már önmagában is elég ahhoz, hogy gyengébb idegzetűeket kétségbeesésbe kergessen, hiszen a jelentése: sors. Ma azonban főként ezt jelenti: nyomor, szükség, baj, kényszer. Pedig eredetileg a sorsot és a sors elviseléséhez szükséges erőt képviselte. „Naudhiznak két oldala van: jelenti a nyomor fogalmát, de jelenti a megváltást is a nyomor alól.”

Az előbb elmondottaknak megfelelően a boszorkánymesteri mágia alapvető rúnája lett. Ez azonban durva általánosítás, és inkább azt tükrözi, hogy ma az emberek (elfek, törpék, stb.) nem tudják, hogyan is lehetne Naudhiz pozitív vonásait kihasználni. Természetesen nincs szó arról, hogy bármilyen boszorkánymesteri varázslat megerősítésére fel lehet használni. Elsősorban ugyanis a rontások és a nekromancia jelenti azt a területet, amit Naudhiz ural. Ebből rögtön kiderül, hogy legfőbb alkalmazási területe a feketemágia. Különösen hatásos olyan varázslatok esetében, amelyek eredménye a varázslat tárgyának végleges nyomorodása vagy halála, tehát amit a sors által ráért büntetésként foghat fel. Látnunk kell azonban, hogy ez az alaphozzáállás nem magából a rúnából fakad, és az értő rúnamester, ha elég erős, akár a feketemágikus varázslatok távoltartására vagy elhárítására is felhasználhatja. Természetesen erre reális esélye csak akkor van, ha legalább olyan képességekkel rendelkezik, mint az adott boszorkánymester. A boszorkánymesterek egyébként gyakran használják szentelésre is, különösen kedvelt díszítése a Rémület botjának és a Nekromanták botjának.

Hogy nem maga a rúna hordozza azokat a negatív tulajdonságokat, amikkel felruházták az idők folyamán, azt jól példázza az a szerep, amit egy másik rúnával (Perthro) karöltve tölt be különböző jóslási ceremóniák alkalmával. Eldugott helyeken léteznek olyan szentélyek és papi közösségek, amelyek szinte kizárólag jóslással foglalkoznak, mondhatnánk, erre szakosodtak. Bár régen nagy hatalomra tettek szert, ma már alig-alig fellelhetők, mert jelük miatt (ez díszíti templomaikat és a medált, amit mindig magukon hordanak, s amely a fenti két rúna kombinációja) sokan gyanakodva tekintettek rájuk, sőt volt ahol kifejezett hajtóvadászat folyt ellenük. Visszahúzódo életet élnek, de ha valaki rájuk bukkan, azt a Sors rendelkezésének tartják, és ha kívánja, sok titokról fellebbentik a fátylat. Mágikus tevékenységük ezen túl kimerül abban, hogy egy szertartás keretei között kitörlik az odatévedettek elméjéből az utat és a hely képét: csak a kapott jóslat marad meg, így gyakorlatilag kizárják annak lehetőségét, hogy illetéktelenek találhassanak rájuk.



MAI SZÁMUNKBAN EGY KICSIT
ELTÉRÜNK AZ EDDIG MEGFIZKOTT
TÉMÁTÓL ÉS A KM MAGÁNÉLETEVEL,
SOKA'SÁVAL (HOBORTÁVAL) FOGLALKOZUNK...

A KM EGY NAPJA...



1., A KM FELKEL...



TUDVALEVŐ, HOGY ÉJSZAKA
SOKA'IG DOLGOZIK,
ÉPP ELÉRT REGGELENTE
NAGYON NYÜBÖS...

2., A KM REGGELIZIK...

A KM REGGELIRE
MINDIG KAKAÓT ISZIK
ÉS HOLLÁ HAMBURGERT
ESZIK. (KEDVENK ÉTELE
UGYANIS A HAMBURGER!)



3., EGY KIS
REGGELI SÉTA...

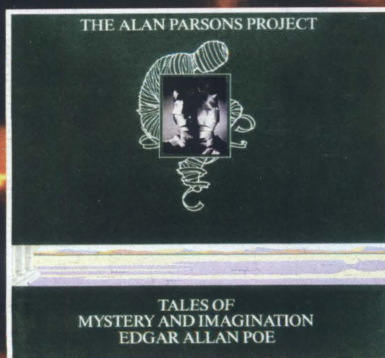
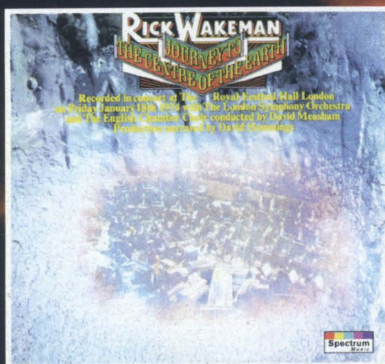


... A VÁROSI PARKBAN ...



FOJTATJUK!!
84. 1994.

CD-ROVAT



MEAT LOAF BAT OUT OF HELL II. – BACK TO HELL

A tavalyi év egyik nagy meglepetése és sikere Meat Loaf új albuma volt. A dalokat Jim Steinman szerezte. A lemez meglehetősen hosszú – 75 percesre – sikeredett, ám ehhez képest elég kevés szám található rajta, mindössze tizenegy. Ennek oka, hogy Steinman minden témát alaposan kifejti, gyakran egy számon belül is többször vált a hangszerelés. Az album a slágerlistákra is felkerült *Bármit megtennék a szerelemért, (de azt nem)* (*I would do anything for love/but I won't do that/*) című szám maxi változatával indul, ami egymaga közel negyedórás. Ezután egymást váltogatják a kemény, gyors rock&roll számok és lassú, fülbemászó dallamú, lírai hangvételű dalok. Bármilyen jók legyenek is a számok, a címeik első látásra megdöbbentőek. Csak kettőt hoznék fel példaként: *Az élet egy citrom és vissza a pénzem!*, valamint a mély igazságot rejtő *A tárgyak a visszapiillantó tükörben közelebbinek tűnhetnek, mint valójában*.

A végén természetesen a Denevér visszatér a Pokolba.

Ugyan a vájtfülűek felhozhatják ellenérvként, hogy dalai egyszerűek, csak néhány akkord variációi, ám ezek kifejtése és hangszerelése minden kétséget kizáróan a maximumot hozza ki a témából és mindenképpen egy és negyed óra kellemes szórakozást ígér.

ENYA – SHEPHERD MOONS

EMI, 1992

Három éve látott napvilágot Enya legutóbbi – sorrendben a harmadik – önálló nagylemeze. (A mostanság kapható The Celts album első lemezének újabb kiadása.) Akárcsak előző albumain, ezen is egy-két vendégművésztől eltekintve az összes dalt saját maga szerezte és adja elő. Nagyobb részét angolul, de egyes számokat keltául illetve latinul énekel, míg néhány szám „pusztán” instrumentális.

Jószívvé ajánlhatom mindazoknak, akik kedvelik a lágy, dallamos zenét és a kelta elemekkel átszőtt dalokat. A szerepjátékosok figyelmét elsősorban a Lohlórien című számra hívnám fel, amely szavak nélkül is szinte kézzelfogható közelségbe hozza a tolkien-i elfek világát.

RICK WAKEMAN – JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH A&M Records, 1974

Különös album ez a lemeztörténelemben, hiszen egy koncertfelvétel, ami önmagában még nem lenne szokatlan, de nincs tudomásom róla, hogy stúdióban valaha is rögzítették volna.

Mint azt a címe is sugallja, a közel háromnegyedórás művet Jules Verne hasonló című könyve ihlette. A zene folyamatosan követi a regény történetét, amint azt nem csak a nagyszerűen megkomponált zene hangulatának változásából vagy az esetenkénti dalszövegekből, de a zenekar mellett megszólaló narrátor elbeszéléséből is nyomon követhetjük.

Az album nem tagolódik külön számokra, a közepén megtörni is csak az eredeti LP verzió miatt kellett. A hangszerelés jól egyesíti a szimfonikus zenekar monumentálisát a szintetizátor modern hangzásvilágával. Összhangjuk tökéletes, a zene szinte észrevétlenül vált ide-oda a történet hangulatának megfelelően.

Ugyan eredetileg 1974. január 18-án hangzott el a londoni Royal Festival Hall-ban, aktualitását mégis az adja, hogy a közelmúltban megjelent CD verziója is, amihez hazánkban is minden nagyobb boltban hozzájuthat minden érdeklődő.

THE ALAN PARSONS PROJECT – TALES OF MYSTERY AND IMAGINATION BY EDGAR ALLAN POE

Mercury, 1987

Az eddig megszokottól eltérően most nem új sikerlemezről mutatunk be, hanem egy valamivel régebbi albumot. Az Alan Parsons Project Tales... című nagylemeze 1976-ban látta meg először a napvilágot, amit azután '87-ben követett a CD-re átdolgozott verzió. Ha az eredeti lemezt nem is, de a CD-t ma is megtalálhatjuk az igényesebb boltok polcain. Az Alan Parsons Project – neve sokak számára talán még ismeretlenül cseng – nem hétköznapi „együttes”, mint ahogy dalaik sem közönségesek. Parsons nem gitáros, énekes, netán dobosa a bandának, mint sokan hinnék, hanem a hangmérnöke és nem utolsósorban dalszerzője.

Hangmérnöki pályája nagy múltra tekint vissza – ő volt, aki a Pink Floyd-dal felvette a Dark Side of the Moon-t, de dolgozott többek között a Beatles-szel, a Hollies-al valamint Paul McCartney-val.

Barátjával Eric Woolfsonnal dalokat szerzett és elhatározta, saját albumként adja ki. Összegyűjtötte mindazokat a zenészeket és énekeseket, akiket megfelelőnek tartott, és velük készítette el az albumot. Így történhetett, hogy szinte minden dalt más ad elő. Ő maga néha feltűnik az albumon háttér vokálként vagy billentyűsként, de természetesen ő végezte az összes hangmérnöki tevékenységet.

A Tales... Parsons saját bevallása szerint kedvenc albuma, amelyen az előző Orson Welles mondja, a zenekari részleteket pedig Andrew Powell vezényli, aki a Súlymasszony című film zeneszerzőjeként ismerhetett meg a fantasy rajongó közönség.

A zene maga Poe novelláira és verseire épül, amelyek elolvasása – ha nem is elengedhetetlenül szükséges – de tanácsos (akár a zenétől függetlenül is).

Szerepjátékosok figyelmébe elsősorban az Usher Ház vége megzenésítését ajánlom, mivel stílusa és hangszerelése egyedülállóan jó háttérzenévé teszi szinte bármiféle kalandhoz.

FILMROVAT

A nagy lélegzetű tévésorozatok korát éljük. Noha Star Trekék *Next Generation*-je május 22-én, hét sikeres szezon után egy kétórás fináléval búcsúzik, itt vannak már a „feltörekvők”: a nézők és kritikusok által egyöntetűen vacaknak bélyegzett Spielberg-féle *seaQuest DSV*, az alig valamivel reményteljesebb *Deep Space 9*. Az Amblin Entertainment (megint Spielbergék) össze egy vadonatúj szériát is indít az NBC csatornán; az *Earth 2* egy új bolygó benépesítésének krónikája lesz.

A *Highlander* kálváriája még nem ért véget. Christopher Lambert úgy határozott, nevét adja a harmadik epizódhoz, melynek rendezője a klip-iparból ismert Andy Mohan, írója pedig az első rész producere, Bill Panzer. Ide kívánczik még, hogy a *Highlander* tévéfilmeket gyártó Gaumont a maga részéről újabb 52 – a változatosság okáért animációs – epizóddal bővíti a mítoszt. Tom és Jerry még nem írta alá a szerződését...

Clive Barker emlékeztető horrorjának „hőse”, a kampókező *Candyman* New Orleans-ben bukkan fel hamarosan a találó című *Candyman II*-ben.

Visszatérnek Alfred Hitchcock madarai is: a *Birds II: Land's End* című produkció a mind éhesebb, mind szemtelenebb amerikai televízió számára készült.

Öröm az örömben: a *Total Recall* rég tervezett folytatásának végre van címe: *Minority Report* (kb. kisebbségi beszámoló). Az alkotók Philip K. Dick azonos című elbeszélését vették alapul, de bizonyára a neves szerző más munkáit is átlapozták néhány mellbevágó ötletért...

Joss Whedon, egy ismeretlen – és alighanem boldog – ember az *Alien 4* forgatókönyvét próbálja mostanság összehozni. Hogy melyik lehetséges cselekményvonal válik véglegessé, hogy felbukkannak-e a filmben Ragadozók, egyelőre bizonytalan.

Sean Connery egy hajóskapitány szellemét alakítja majd a *Mrs. Muir és a szellem* harmadik feldolgozásában. Jó társaságba került: az 1947-es film főszereplője Rex (Dr. Doolittle) Harrison, az 1968-as tévésorozaté Edward (Devon a Knight Riderből) Mulhare volt.

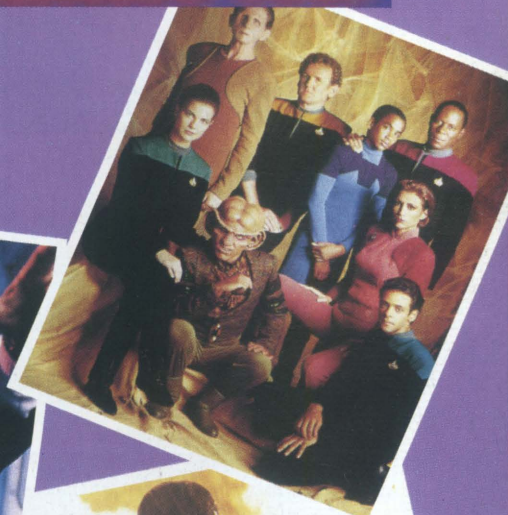
True Lies, azaz Igaz hazugságok Arnold Schwarzenegger készüléki akciójelméneke címe. Rendezi a – neki is – jól bevált James Cameron, az Idegenek és a Terminátor atyja.

Jean-Claude Van Damme kiterjeszti működési területét a *Time Cop* című, nem kevésbé mozgalmas alkotásban. Ha lehetséges egyáltalán az ókortól napjainkig mindenkit végigpofozni, neki biztosan sikerülni fog. Partnere a *Legend*-ből ismert Mia Sara.

Paul Verhoeven, a *Robocop* és a *Total Recall* vérengző kedvű rendezője viszi filmre Robert A. Heinlein klasszikus regényét, az *Starship Troopers*-t (Úr-rohamosztag). Érdekes műnek ígérkezik: noha Heinlein váltig állította, hogy viccnek szánta az eredetit, az amerikai náci nagyon is komolyan vették, és évtizedeken át háztáji bibliájukként forgatták. Hogy pontosan miért, csak ők tudnák megmondani – bár, ha belegondolok, szerepelt benne egy nagydarab, szélsőséges nézeteket hirdető... őrmester is.

Júliusra ígérk a *Stargate* (Csillagkapu) című monstre-SF bemutatóját, mely szerint az ókori Egyiptom istenei valójában idegen lények voltak. Lesznek a filmben piramisok, fényörvények, szörnyetegek, lesz Kurt (Menekülés New Yorkból) Russel – és ami még belefér. A rendező Roland Emmerich.

Lapzártakor érkezett: Ray Bradbury sem bírta tovább a melózást, és konzultánsként működik közre a *Tiltott bolygó* című klasszikus mozi új változatának elkészítésében. Magyarázata felettébb egyszerű: „Tudják... ezeken a vackokon nőtem fel.” A rend kedvéért jegyezzük meg: nem látszik rajta.



RÚNA MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Nem tudom összeszámolni, vajon mennyi levelet kaptunk, de hál istennek rengeteget. A választás, hogy épp melyikre válaszolok igencsak szubjektívnek tűnhet – azért van benne némi rendszer. Olyanokra kerítettem sort most is, amelyek valamilyen okból különösen jellemzőek, vagy éppen ellenkezőleg – ritkák. Azért a kérés fennáll, várjuk továbbra is a véleményeket, elmondhatatlanul sokat segítenek nekünk.

Hodossy Anna, Veszprém

Nem idézek a leveledből, de csak azért, mert akkor az egészet érdemes volna közölni, és hát vannak terjedelmi megkötéseink. Rettentően örülök, hogy a M.A.G.U.S. új híveket szerzett a szerepjátékoknak, s az, hogy éppen a másik nembé tartoztok valóban ritka egy kisse. Hogy miért, én sem tudom – annak idején hosszú időt töltöttem a kérdés boncolgatásával, de nem jutottam előrébb. Annál is furcsább a dolog, hisz azokban az országokban ahol az efféle játékok nagyobb múltra tekintenek vissza, a játékosok aránya 60-40% a fiúk javára. Remélem, ahogy múlik az idő, ez nálunk is ebbe az irányba mozdul majd. Néhány válasz a kérdéseidre:

A képzettségpontokat hosszú-hosszú ideig lehet (és kell is) gyűjteni, több tapasztalati szinten át, ha olyasmire vágysz, ami sok KP-be kerül.

Az ME nem független a varázslat erősségétől. A számítási mód a következő: veszed az ME számát és abból kivonod a varázslat erősségét. Az így kapott számmal kell kevesebbet dobnod. Ha a kivonás

után a szám negatív, akkor esélyed sincs arra, hogy ellenállj a varázslatnak.

Doran valójában Haonwell, Eren és Erigow határán van és az a fehér karéj Tárin.

Tongoria és Anuria titkos, a civilizált világ előtt szinte teljesen ismeretlen birodalmak, ezért nem írtunk róla. Lesz majd egy külön kötet, ami az efféle helyeket taglalja, igaz nem mostanában.

Éljének a kalandozók!

Mudra Miklós, Üröm

Köszönet az igen hosszú levélért, s szeretném megköszönni a Gyíklényedet is – egy későbbi számunkban visszaköszönhet rád. Az általános kérdéseidre válaszolnék inkább, míg a speciálisakat, majd a következő Magisztériumban kitérjünk.

Szóval: felvetted (mások is), hogy hogyan képes egy óriás, aki cirka egy tonna és igen magas ilyen jól lopakodni és rejtőzni. A válasz egyszerű, mágia mégpedig egyfajta természeti, az óriással (a Tracilonnal) veszőletett mágia segítségével.

A Valhalla Pánholról: egyenlőre nem tervezzük további Feist regények kiadását, noha én is szeretem őket, ám a terjesztők nem annyira. Talán egy év múlva megint előkerülhet az ötlet.

A Star Wars szerepjáték árát egyenlőre csak megtippelni tudom – olyan ezerketősszáz forint körülire – de ez nagyban függ attól, hogy milyen feltételeket tudunk kicsikarni a jogtulajdonostól. Ettől függ a megjelenés időpontja is.

A Dűnénél, az Ambernek és Melnibonéi Elricnek lesznek folytatásai, hogy mikor az még szintén kétséges – de az idén. Wayne Chapman pedig Wayne Mark Chapman.

Én (mi) egyébként baromira nem akarunk marakodni a Bíborholddal – azt hiszem a lap hasábjain mostanság nem is találsz efféle. Az, hogy bizonyos kérdéseket másképp látunk, gondolom természetes, s ha olyasmire bukkanunk a Bíborholdban, ami szerintünk kommentárra érdemes, hát megteresszük.

Mond meg bátyádnak, és mindenki másnak is, hogy szeretettel várjuk az Yneves novelláit, s ha belefér az általunk kialakított Ynev-képbe, és megüti a mércét akkor azonnal meg is jelenítjük. Ha, mint írtad, meg van neked a Halál Havában, akkor ott megtalálod Kahrét, az Ynev államai c. térképen a 22.

Új pap kasztok közlése folyamatban, íme e számban kívánságodra az Adron-pap. A következő M.A.G.U.S. kiegészítőben, aminek megírása éppen folyamatban van – igazi címe ezzel szemben még nincs – sok újdonság lesz a papokról is, meg találsz majd benne vagy harminc térképet.

A mérgező dolgaidat meg várjuk!

Bakk László, Debrecen

Üdv!

Óriási kéréssem lenne hozzátok (a M.A.G.U.S. TM megalkotói és esetleg Wayne Chapman R számára), mert iszonytatóan kevés információ áll rendelkezésre az amundokról és isteneikről.

Engem speciel legjobban Amhe-Ramun visszatérte az elsődleges anyagi síkra érdekelne. Eddig csak annyit tudok róla, hogy a kék hold ura, stb., visszatértét 3692-re jósolták, és rejtélyes erővel (de milyennel) rendelkező fegyvereit 3676-ban Alyn Arkhonék sem tudták megszerezni.

Kérdéseim: Mire szükségesek a fegyverek, milyen és mekkora hatalmuk van? A visszatérés (materializáció?) hogyan megy végbe? Hogyan lehet ezt megakadályozni? Ha végbement az alászállás, hogyan lehet visszakergetni a Külső Síkakra? Van-e gyenge pontja? Ha alászállt, és nem kergették vissza, milyen tettekre határozza el magát, és/vagy mire buzdítja híveit? Hogyan néz ki az isten anyagi teste? STB., STB.

Kérlek titeket, válaszoljatok kérdéseimre, ha tudtok, vagy egy válaszlevélben, vagy a RÚNÁban (bár ez utolsó lehetőséget remélni sem merem)!

Ui.: Niarében a renegát harcművészek nem alapíthatnának egy ninja-iskolát? (Ha már úgysí olyan közel állnak egymáshoz.)

A fegyverek a visszatértehez, tehát a materializációhoz szükségesek. Ezek hiányában nem tudt volna Ynevre jönni. Mágikus hatalmuk részben ezt az alászállást segítette elő, részben pedig szinte legyőzhetetlenné tette/teszi Amhe-Ramun anyagi testét, ami úgy néz ki, mint egy különösen nagy, erős és hatalmas amund. Az előbbieken benne foglaltatik, hogy úgy lehetett volna megakadályozni az alászállást, hogy a fegyvereit ellopják a szent helyről és megsemmisítik. A visszakergetéséhez előbb le kell győzni őt magát (másképp sajnos nem lehet hozzájutni a holmijaihoz) és megsemmisíteni a fegyverzetet. Ennél többet – itt és most – nem lenne értelme

LEVELEZÉS

Írni, de a következő számban, hosszú ki-fejtős cikk következik e témáról. Az efféle kéréseknek sosem tudunk ellenállni.

Bónis Orsolya és Péter, Pomáz

Kedves Csanád!

Remélem nem tűnik túl közvetlennek, ha tegezőnk benneteket.

Nem bizony. Őt Novák Csanád kifejezetten igényli, a hatodikát meg leszavazták.

Először is szeretnénk megköszönni, hogy lehetővé tettétek a magyar fiatalok számára és kevésbé fiatalok (pl.: nagypapánk) számára a szerepjátékot.

Ejha!! Adjátok át nagypapátoknak leg-
őszintébb elismerésünket. Nem akármilyen ember lehet!

Eddig vágyódva gondoltunk az AD&D játékokra, de mivel angolul írártak nem mentünk velük túl sokra.

Épp ezt kifogásoltam én (mi) is. Nehéz úgy játszani, hogy egy partiban csak egy valaki olvashatja a szabályokat, a többiek közt szájhagyomány útján terjed. Így eshetett, hogy egyes klubokban egész érdekes szabályokkal találkoztam(tunk).

ÉS most itt a csodálatos M.A.G.U.S., magyar nyelven, Ynev fantasztikus világával. (No komment!...) Ami még jobban megragadott, mint a Krynn-i világ. (Elpirultam(tunk)...) Olyannyira, hogy fantasy regényünket is szeretnénk belehelyezni.

Ehhez azt hiszem az engedélyetekre van szükség.

Elküldhetjük neked az első fejezeteket?

Várjuk a válaszodat, akár a RÚNA hasábjain, akár levélben.

Ami a fejezeteket illeti, hajrá, küldjétek. Mindig örömmel olvasunk Yneves történeteket. Az engedélyről meg annyit, hogyha az elküldött fejezetek alapján olyanok találjuk, ami megérdemli, akkor az engedély is meglesz. Előre szölok ugyan, hogy Yneves regényt (novellát vagy bármi mást) csak a Valhalla Páholy adhat ki, így azután, ha jó a regényetek, kénytelenek lesznek velünk üzletelni. Remélem nem nagy baj?!
Keszey Krisztián, Répcelak

Tisztelt Cím!

Hm..., ez meg micsoda megszólítás!

Nyáron ismerkedtem meg először a szerepjátékkal, ami rögtön magával raga-

dott. Amint megjelent, a M.A.G.U.S.-t is megvettem. Mit még? Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem.

1. Ha valamely karakter állatkíséréssel kalandozik, aki hosszú ideig küzd vele, akkor az állatnak javulnak-e a harci képességei?

Persze javulhatnak. Ennek a mértékét leginkább a KM döntheti el. Ajánlatos efféle esetekben a karakternek egy mesterfokú állatidomítás képzettséget beszerezni, amit, ha a saját állatáról van csupán szó, én fele KP-ért megadnék. Ez hatékonyabbá tenné az állat harcra felkészítését, így jobban növekedhetnek az értékei is.

2. Ha egy varázsló tűznyílal támad élőhalottat, akkor szinte semmi esélye, hogy kárt tegyen benne, de ugyanakkor egy tűzgolyó, ami ugyanolyan erősségű, akár két három élőhalottat is elpusztíthat. Ez igaz-e így?

Igaz. Mégpedig azért, mert a tűznyíl nem rancsol – azaz nem vesz el ÉP-t – csupán FP-t venné el az élőhaltól, akinek ez nem árt. A fájdalom nem állítja meg. A tűzgolyó ezzel szemben struktúrális veszteséget okoz: szétrobbantja az élőhaltakat, s ezért használható ellenük. Huh... de megaszontam.

3. Mivel vidéken lakom, játéokra alig van lehetőségem. Hogyan lehetne létrehozni egy klubot, ahol hasonló érdeklődésű társakkal játszhatnak?

Először szerintem az iskolában érdemes körülkérdezni – feltéve, ha jársz még efféle helyre. Ott kithetsz egy papírt a falújságra, hogy M.A.G.U.S. rajongókat keresel. Ha már vannak társaid, keresd fel a művelődési házatokat, és próbáld meggyőzni őket arról, hogy adjanak helyet, ahol rendszeresen játszhattok. Ha nem jársz iskolába, akkor is vidd be oda a hirdetésmenyedtet, biztosan kerít majd társakat neked. Addig, mi itt a RÚNA hasábjai teszünk közzé felhívást, hogy mindenki, aki érdeklődik a szerepjátékok iránt – játékosok és kalandmesterek – jelentkezzen Krisztiánnál az alábbi címen:

Keszey Krisztián
Répcelak, Csánigi u. 8.
9653

Egy kérésem nekem is lenne: ha sikerült a klubot összehozni, tájékoztass minket róla. Sok szerencsét!



HÍREK

CHAOSIUM

Call of Cthulhu - áprilisi kiadványok

Ye Booke of Monstres: Hátborzongató, nem kimondottan barátságos rémek, lények gyűjteménye 64 oldalon.

King of Chicago: Chicago a 20-as években - leírás, gazdag háttérinformáció, forrásanyag játékosok és mesélők számára egyaránt.

(Márciusban megjelent egy újabb novella-gyűjtemény Cthulhu's Heirs címmel, 21 re-mek történetet a Cthulhu mítosz kedvelőinek.)

WHITE WOLF

Werewolf: The Apocalypse Second Edition
A keménykötésben megjelenő második kiadás érthetőbb, áttekinthetőbb az előzőnél, és tartalmaz néhány fejlesztett szabályt, amelyek természetesen beleilleszthetők az eddig megjelent White Wolf kiadványok rendszerébe is.

Április egyik legigényesebb kiadványa.

STEVE JACKSON GAMES

Megegyezés született a Steve Jackson Games és a Chaosium között: elkészülhet a Cthulhu mítosz - Cyberpunk keresztezés, mely a GURPS rendszerén belül kerül majd napvilágra CthulhuPunk címmel az ősz folyamán. Összinte kíváncsisággal várjuk.

APRÓHIRDETÉSEK

Első kiadású STAR WARS RPG Game-book-ot (Alapkönyvet) keresek, Kis Mészáros Jelígeré a szerkesztőségbe.

Terry Pratchett, Raymond E. Feist, William Gibson és egyéb neves Sci-Fi és Fantasy írók angol nyelvű műveit keresem, Larissa jelígeré a szerkesztőségbe.

STAR WARS portfóliókat, figurákat, képeket, cikkeket keresek, esetleges cserelehetőséggel. Az erő legyen veled!

Pusztá figuráid festését vállalom. Minta a Sárkányfészekben. Kondor Lajos

Kuviknak és Csongornak boldog névnapot!

Kis Mészáros! Kösz a mesét! (A kő nem felel)

Dragonlance Adventures (1st edition) és DL Atlas eladó!

Ifj. Kretz György, 2081 Piliscsaba, József A. köz 8.

Figyelem!
60-70%-os áron eladó: teljes Grayhawk világ (darabonként is), Monstrous Manual, Tomb of Magic, Forbidden Lore, Ravenloft Box. A könyvek kifogástalan állapotban vannak, további információk az 133-7839-es telefonszámon DERS-től.

ELŐZETES

AD&D

A törpékről

A törpe faj és népcsoportok története, szokásai, életmódja

Kalandmodul – Meriad hercegnője

Dark Sun varázslatok

A Dark Sun világban alkalmazható új elementalista papvarázslatok

STAR WARS

George Lucas szörnyei és teremtményei

Egy bús ithorai gondolatai

A rivális

A teherúrhajó, amit Galaxis-szerte a közismert koréliai YT-1300-as széria legnagyobb vetélytársának tartanak

NOVELLÁK

Raoul Renier: A bosszú

Jeffrey Stone: Ghouzm gyöngyei

Wayne Chapman: Jutalomjáték

M.A.G.U.S.

Ynev tájai – Gorvik

Ismertetés és színes térképek az öt tartományra szakadt országról, ahol az emberélet kevesebbet ér, mint a mérge, amellyel kioltják.

Erion – 2. rész

Az e számban megkezdett cikk folytatása a Kalandozók Városáról

Térkapuk

A második számban megjelent cikk folytatása; ezúttal a Pyarroni Térkapu Hálót és a pyarroni egyház titkos térkapurendszerét mutatja be

Magisztérium

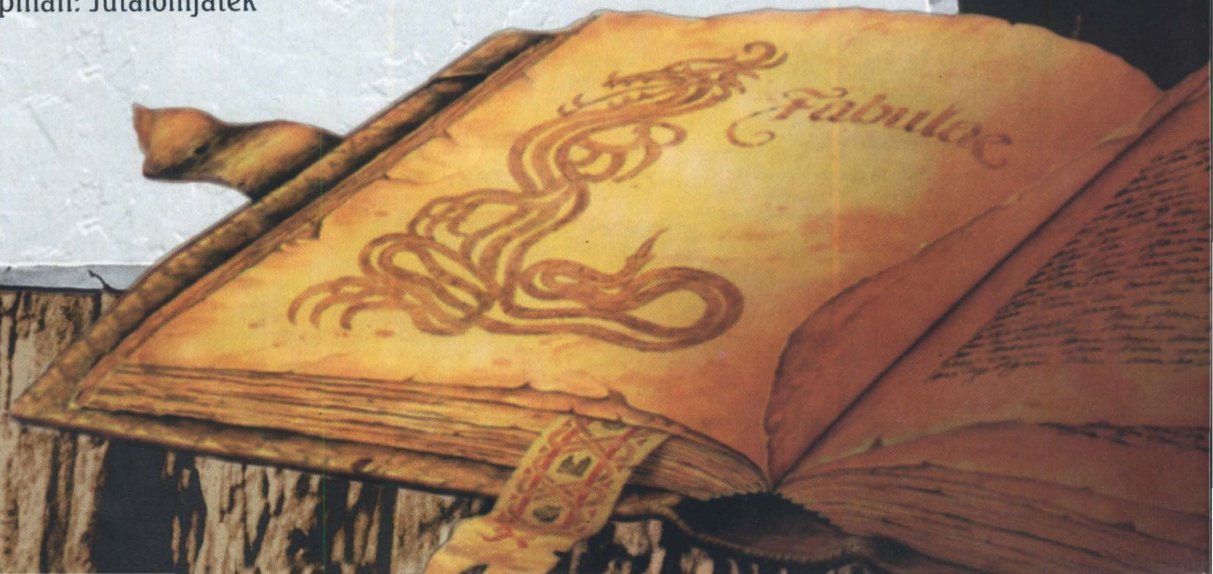
A M.A.G.U.S. alkotói válaszolnak az olvasók kérdéseire

Slan diszciplínák

A M.A.G.U.S.-ból ismert diszciplínák gyakorlati alkalmazása, különös tekintettel a félreérthető részletekre

Vámpírok

Gyakorlati tanácsok Kalandmestereknek: milyen az „igazi” vámpír

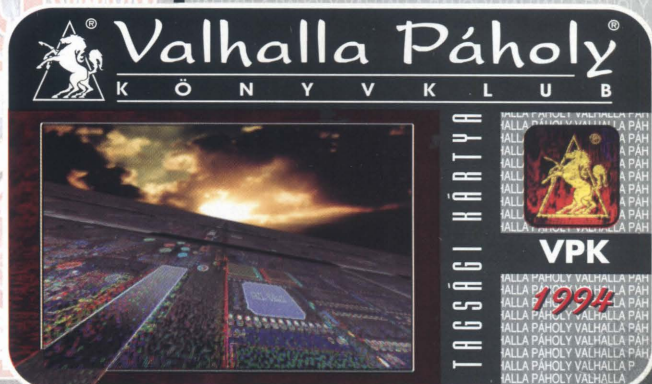




Valhalla Páholy®

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 Könyvklub-hoz 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 kivágnia, 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

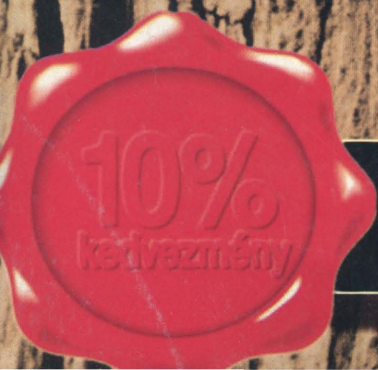
AMIGA, IBM PC JÁTÉKOK

MAGAZINOK

- RÚNA
- GURU

ANGOL ÉS MAGYAR NYELVŰ

SZEREPIJÁTÉKOK



A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB TAGJAI
ÉS A GURU ELŐFIZETŐI 10% KEDVEZMÉNYT
KAPNAK MINDEN VÁSÁRLÁSKOR.

NYITVA:
10⁰⁰ - 19⁰⁰-ig