

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 6. SZÁM ÁRA: 179 Ft

WARHAMMER NOVELLA

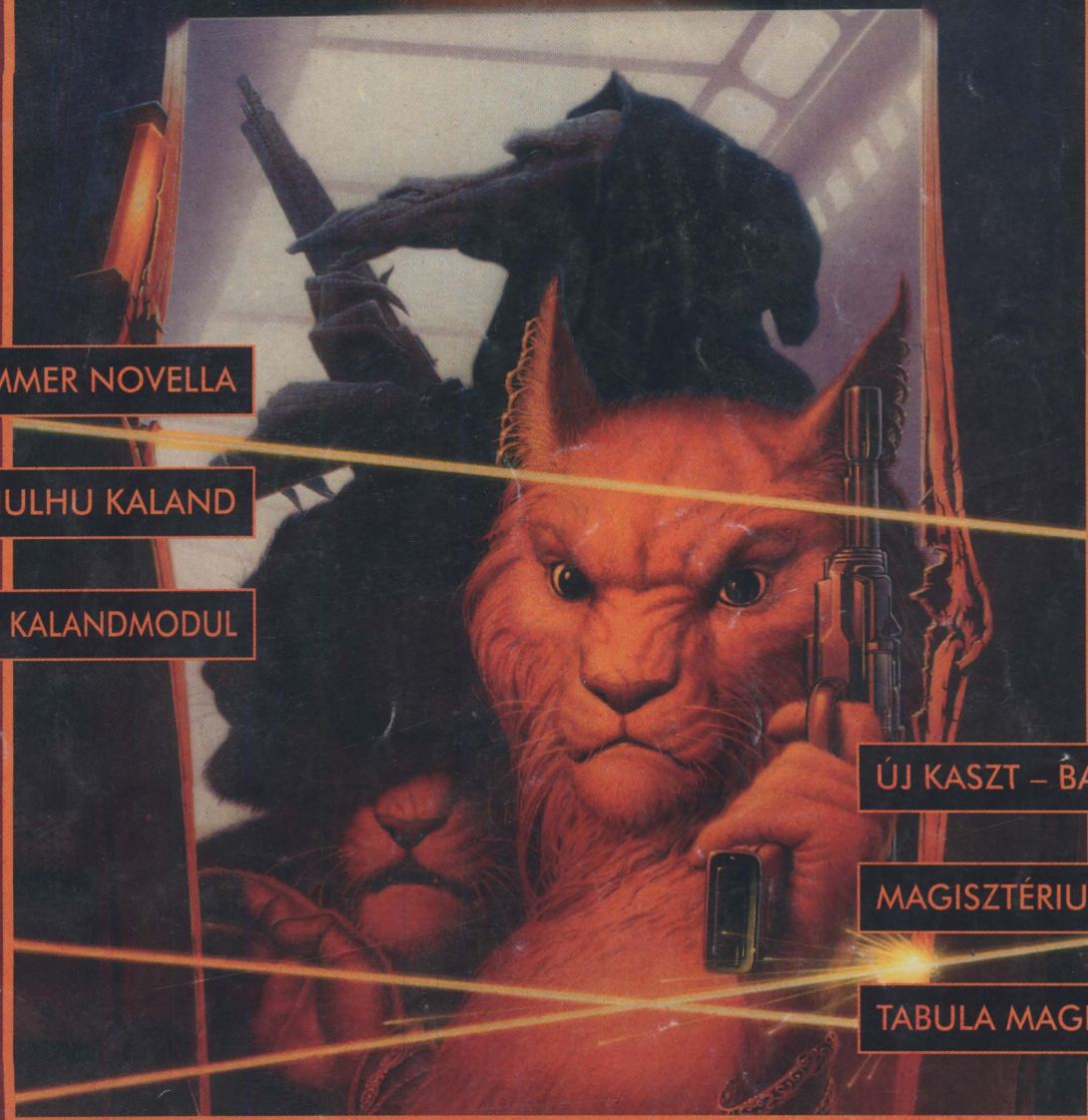
CTHULHU KALAND

M.A.G.U.S. KALANDMODUL

ÚJ KASZT – BÁRBÁR

MAGISZTÉRIUM

TABULA MAGICA



ELŐBESZÉL

Lassan vége a nyárnak, s ezzel együtt vége a RÚNA tábornak is.

Sokan bánták, hogy rövidre sikeredett – akárcsak én. Arról, hogy milyen volt valójában, a következő RÚNÁban lehet majd olvasni: remélem, képes összefoglalónk hűen visszaadja majd a hangulatot. A tábor okozta e számunk késedelmét is; akik ott voltak biztosan elnézik, a többiektől elnézést kérek emiatt.

Most pedig a köszöneteken a sor. Először is szeretném megköszönni mindenkinek, aki a Kalandmodul Bajnokságra beküldte munkáját. Nem kevesebb, mint húsz értékelhető munka érkezett, s megszületett a végső sorrend is. Miután a részletes eredményeket következő lapszámunkban tesszük majd közzé, olvasóinknak az első három helyezett felsorolásával kell beérniük:

1. Nyikos Péter, az Őrültek Városa c. kalandjával,
2. Izsók Gábor, az Ítéletidő Gorvikban c. kalandjával,
3. Lakatos Péter, a Láplidérc c. kalandjával.

Mindenestre csak őszinte elismeréssel tudok szólni minden pályázónk munkájáról, s azt hiszem, mindannyian sokat kapunk még tőlük – jó kalandokat, érdekes cikkeket, hasznos kiegészítéseket.

Ez a hónap egyébként az újdonságok hava. Nagy valószínűséggel az utcán van már a STAR WARS szerepjáték – gyanítom, sokak öröme. De több újabb megállapodás is született, s ezek legalább ilyen horderejűek. A Bíborholddal – közkívánatra – fegyverszünetet kötöttünk, s ezt ugyan még nem tükrözi a mostani Levelezés rovat (hisz hamarabb készült el, mint a fegyverszünet), a továbbiakban senki szemét nem szúrja majd a konkurencia „méltatása”.

Együttműködési megállapodás született a Trollbarlanggal is, januártól ennek gyümölcseit együtt élvezhetjük. Az is igen boldogító hír, hogy folyvást nő a Valhalla-boltok száma:

Érden már működik (lásd hátsó hirdetésünket!), szeptemberben nyit Hatvanban és Sopronban, sőt tárgyalunk Kecskeméttel, Szegeddel, Veszprémmel és Miskolccal is.

Egyenlőre ennyi. Kívánok mindenkinek jó szórakozást a további oldalakhoz – és kisebb hőséget annál, amely az alkotókat (meg a gépeket, meg a nyomdát, meg úgy egyáltalán) gyötörte.

Novák Csanád



**Főszerkesztő:**

Novák Csanád

Főszerkesztő-helyettes:

Nyulászi Zsolt (Nyúl)

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Boros Zoltán, Marjai Csaba,

Patkó Péter (Champdor),

Szikszai Gábor, Zsilvölgyi Csaba (Max)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kovi)

Papp Cseperke (Csepi)

Stark Zoltán

Korrektor:

Tóth Endre (Xorn)

Grafikusok:

Boros Zoltán

Buttinger Gergely (Kismészáros)

Német Péter (Net), Tóth Péter (Germo)

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatársak:

dr. Máyer Júlia

Kadinger András (Bandi-T)

Lapmanager:

dr. Novák „Kuli” Zoltán

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. Levilágítás Borent Média Bt.

A nyomdai munkákat az Alföldi Nyomda Rt. véggezte.

Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 5279.66-22

1994. augusztus

Ára: 179 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén, vagy a láphoz csomagolt megrendelőkarttyán. Kapható a hírlapárú-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 őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Michael Whelan festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Magisztérium	2
Új kaszt – Barbár	4
Ynev földrajza – 2. rész	9
Szent szimbólumok	14
Kalandmodul – A madarak szigete	16
Tabula Magica	22

AD&D

Sötét elfek – 2. rész	28
Varázstárgyak – 2. rész: varázsgyűrűk	30
Sárkányok & ami belefért	32

NOVELLÁK

Ian Watson: Torz csillagok	46
Wayne Chapman: Jutalomjáték – 3. rész	53

STAR WARS

Kalandmodul – Fenegyerek	66
Csempészfejedelmek	70
A THX 21 Sikló	71

ÉS MÉG...

VP Könyvklub III. negyedévi ajánlata	36
Warhammer –	
Az angol fantasy szerepjátékok királya	38
Világleírás – Michael Moorcock multiverzuma	42
Cthulhu hívása – Anguláris álmok	56
Ecsetkoptató	72
Rúnák – a Gebo és a Jera	74
Kis Mészáros – A KM, mint karakter	75
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Levelezés	78
Szerepjáték hírek	79

MAGISZTÉRIUM

Kedves olvasó, külön kérésedre ezúttal hat oldalon keresztül válaszolunk kérdéseidre. Mindenképpen dicséretet érdemelsz, mert nem hogy csak sok levelet küldtél, hanem kiválóak a kérdéseid is. Öröm szembesülnöm azzal, hogy mennyiz remek szerepjátékos él ebben az országban és játszik M.A.G.U.S.-t. Ilyenkor mindig arra gondolok, hogy értetek érdemes volt.

Jelen Magisztériumban többen is válaszolunk, de hogy a felelőséget utóbb ne tologathassuk egymásra, mindegyikünk aláírja a válaszait.

Lőször is újra a Képzettségekről. A 3. Rúnában úgy nyilatkoztam, hogy egy Képzettség mesterfokának elsajátításához alapfokú játasság esetén már csak annyi Képzettség-pont szükséges, amennyi a mesterfokot az alapfoktól elválasztja. Ezzel szemben a M.A.G.U.S.-ban az áll, hogy még annyi, amennyi a mesterfoknál fel van tüntetve. Megkérdeztem a többieket is, és mind úgy gondoljuk, hogy az első, azaz általam leírt változat a helyes. Nem tudom, hogyan került be a M.A.G.U.S.-ba tévesen, de ezentúl játsszátok úgy, ahogyan a RÚNÁ-ban szerepelt. Gondolom ennek minden játékos örül!

Helytelenül jelent meg a M.A.G.U.S.-ban a karakteralkotás szabályainál egy a Képzettség-pontokra vonatkozó kitétel is. Az Ügyességből származó módosítót nem kapja meg a karakter minden Tapasztalati Szinten, csak az elsőn – ahogyan a Képzettségek fejezetben helyesen is szerepel. Az így nyert Képzettség-pontot csak harci, vagy más, ügyességet igénylő Képzettségek elsajátítására fordíthatja. Tudományos Képzettségek tanulására semmiképp sem. Ahogyan az Intelligencia 10 feletti része is hozzáadódik a Képzettség-pontokhoz, ám ezekből csak Tudományos Képzettségek tanulhatók.

Lhavi kedvenc kérdésem az, vajon roham esetén csak az első támadásra járnak-e a megadott pluszok, vagy a kör összes támadására, hiszen a rohamozó támadhat két kézzel vagy körönként több támadásra alkalmas fegyverrel.

A pluszok addig járnak – akár több körön keresztül is – ameddig a roham lendülete meg nem törik. Ha tehát a rohamozó megtorpanni kényszerül vagy jelentősen lelassul, többé nem vonatkoznak rá az előnyök és hátrányok. A gyakorlat azt mutatja, hogy egy ellenfél ellen csak egyetlen támadást lehet leadni a roham során, hiszen ha a rohamozó meg kívánja tartani lendületét, egyszerűen elszalad az ellenfele mellett. Ha pedig megáll, hogy folytassa a küzdelmet, elvesz a lendület. Akkor támadhat roham alatt többször, ha több, egymás mögött álló ellenféllel van dolga. Ilyenkor egészen addig –

körönként többször vagy több körig – támadhat a roham módosítóival, míg le nem lassul. Hogy ez mikor következik be, az a mesélőtől függ, hiszen a környezettől, az ellenfelek számától és Tapasztalati Szintjétől, továbbá a harci alakzattól ez nagy mértékben függhet. Tény, hogy igazán hosszan tartó rohamot a lovas csapatok képesek folytatni gyalogos alakulatok ellen.

Sokan érdeklődnek a Sogron-papról.

A Sogron-pap meglehetősen egyedi pap kaszt. Teljes és részletes leírása a már beharangozott Kiegészítő Szabályok című kötetben jelenik majd meg, addig csak vázlatosan. A Természet szféráját uralja, s ezen túl a tűzvarázslók Tűzmágiáját is képes szféraként alkalmazni papi Mana-pontjaiból. Mindenkinek javasolom, várja meg türelemmel az új kötetet, a türelmetlenek pedig addig is kizárólag NJK-ként alkalmazhatják a kasztot. Mások ugyanis a Tapasztalati-pont határok és sok a különlegesség. Addig tehát a Sogron-pap Játékosok számára tiltott. Sajnálom!

Lhhez kapcsolódik még a majd minden levélben szereplő észrevétel a tűzvarázslók Mana-pontjainak visszanyerésével kapcsolatban. Túl lassan térnek vissza az elhasznált Mana-pontok, s ezáltal a félelmetesnek szánt kaszt varázshatalma eltörpül a többié mellett.

Ez igaz, betűről-betűre. A problémát – már korábban is ígértem – orvosolni fogjuk.

Sokan kérdezik, hogy lehet-e varázstárgyakat pénzért vásárolni, s ha igen, mennyiért?

Nos, Yneven végülis piacgazdaság van, ami annyit tesz, hogy ami létezik, annak van ára is. Azaz lehet eladni és vásárolni, s vannak, akik ezen nyereszkednek. Mindazonáltal a varázstárgy nem közönséges árucikk.

Gyakran előfordul, hogy a kalandozó egyszerű boltok eldugott sarkában, hétköznapi tárgyak között mágikus hol-

mira akad. A boltos nem varázsló, honnan tudná, ha valamelyik portékája mágiát sugároz. Ez persze csak az így vagy úgy hozzá került tárgyakra igaz. Lehet hogy valamely hagyatékek részeként vásárolta, lehet, hogy zálogban maradt nála vagy másvalakinél, aki végül nála értékesítette. Lehet, hogy hozzá nem értők lopták, rabolták. Sok varázstárgynak hétköznapi holmiként is jelentős az értéke, hiszen általában jó minőségű anyagból, nagy szakértelemmel készül. Arról nem is beszélve, hogy számtalan közöttük az ékszer vagy a drágakövekkel kirakott drágaság. Ezeknek akkor is borsos az ára, ha az eladó nincs tisztában mágikus természetükkel.

Az is előfordul olykor, hogy a boltos jól tudja, miféle portékára tett szert. Ezesetben hihetetlenül felveri az árat, s a holmit gyakran elrejtve tárolja, csak a vagyonos, kiválasztott vevőknek mutatva meg. Az így forgalmazott, különlegesebb varázstárgyat előbb-utóbb vagy ellopják vagy felvásárolja valamelyik uralkodó ill. gazdag nemes megbízottja. A kalandozónak – hacsak nem rendelkezik kiterjedt baráti kapcsolatokkal a kereskedők között – csak a „hétköznapiabb” varázsholmik jutnak: bájitalok, amulettek, egyebek.

Ez utóbbiakat persze meg lehet vásárolni magától a készítőjétől is: boszorkánytól, boszorkánymestertől. Csak tudni kell, hol kopogtasson az ember, s győzni kell arannyal.

A legutolsó eset – és egyben a legköltségesebb mulatság – a tárgy egyedi ízlés szerinti elkészíttetése. A legendák horribilis összegekről szólnak – minél nagyobb a tárgy hatalma, annál magasabbakról. Beszélik, Alex con Arvioni – Pyarron költségén – tizenötezer aranypénzért készíttetett magának mithrill és abít ötvözetű teljesvértet.



ajd minden levélben feltűnik a kérdés: Áldással áldott fegyver varázsfegyvernek számít-e? Természetesen.



rvényes-e a célzásra a túlütés? Hogyne, az Íjász szabállyal együtt. Ettől van, hogy Yneven – más szerepjátékok világaitól eltérően – a célzófegyverek megőrizték tekintélyüket.



ért kell Támadó és nem Célzó Dobást tenni a hajítófegyverekkel?

Nagyon vártam már a kérdést, mert régen kíváncsi vagyok már belőlem a válasz. Nos, a célzófegyverek olyan gyorsan mozgó lövedéket lőnek ki, mely elől félreugrani, -hajolni lehetetlen. Ezért nem képes senki – kivéve a különleges képességekkel rendelkező harcművészeket – a Védőértékét szembeállítani a Célzó Dobással. A hajítófegyverek azonban nem jelentenek ekkora gondot, hiszen egy eldobott kés elől nem is olyan nehéz feladat kitérni – no persze egy kalandozónak. Persze ne feledjük, hogy a fegyver dobásához külön képzettség szükséges!



ehet-e NEM ellentétes őselemekből teremtett aurákat keverni?

Lehet. Ahogyan para- és Őselemeket is, mint az a 7. Rúnában megjelenő Jégmágiából is kiderül majd. Persze az egymással ellentétes elemek nem keverhetők, hiszen kioltják egymást.

Nyúl

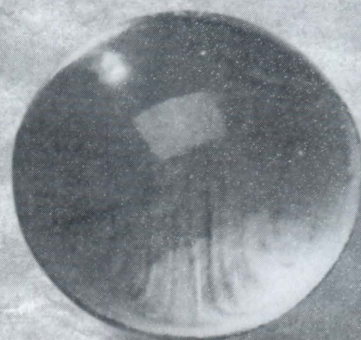


okan érdeklődtek a slaneek Levitációjának használatáról. A diszciplínát nem lehet semmi mással együtt alkalmazni, mi több, a Levitáció a külső szemlélő számára teljességgel passzív folyamat, mintha az alkalmazó szoborra merevedett volna. A harcművész állapotát leginkább úgy lehet leírni, mintha rövid ideig elhagyná testét. A levitáció csak mély meditációban folyható, tulajdonképpen nem más, mint annak külső megnyilvánulása. A harcművész tehát nem lebegni szeretne a diszciplína alkalmazásával, hanem figyelmét teljes mértékben lelke, tudata felé fordítani. A test ezalatt tökéletes biztonságban van – hiszen a nem mágikus fegyverek nem is sebezhetnek a levitáló személyen – a külvilág tehát teljes mértékben kiiktathatóvá válik, a meditációt semmi sem zavarhatja meg. A fent leírtakkal magyarázható, hogy harcművész a diszciplínát csak szertartásokon, esetleg kivételes körülmények között: nehéz döntés vagy komoly akadály leküzdése előtt alkalmazza. Más esetben kiszolgáltatottá válna környezetével szemben. Igaz ugyan, hogy a test nehezen sebezhető, de ezért a külvilág fontos információi is kívül esnek a harcművész érzékelésén. Baj érheti társait, esetleg őt magát is megköthetik, bilincsbe verhetik anélkül, hogy észrevenné.



következő kérdés a Pajzshasználat Mesterfokára vonatkozott, nevezetesen, hogy a képzettség alkalmazásával megszűnik-e a pajzs MGT-je. A válasz igen. Még egy kérdés az MGT-vel kapcsolatban: van-e a hátizsáknak MGT-je. Tulajdonképp a nagyobb zsákoknak illene gátolni a mozgást, de a játszhatóság

folytatás a 6. oldalon





BARBÁR

Pusztíts el mindent, ami hatalmasabb nálad...!

A barbár a harcos főkaszt egyik speciális alkasztja. Speciális azért, mert a többi M.A.G.U.S.-kaszttal ellentétben népcsoporthoz kötött. Civilizált ember vagy más humanoid nem lehet barbár – erre nemcsak fizikumának hiányosságai, de világlátása és ismeretanyaga sem teszi alkalmassá.

A barbár kaszt, ahogyan Ynev lakói megismerhették, a J'Hapina és a K'Harkad közt elterülő vidéken élő Keleti Barbárok közül származó harcosok révén vált ismerté.

A Keleti Barbárok törzsi csoportokban, szigorú hierarchia szerint élnek, e törzseket fogja össze a kán – mikor épp sikerül. A hierarchia megkülönbözteti a ún. szabad harcosokat és a *korgokat*. A korg hozzávetőleges fordításban vadászt, kóborlót jelent – a nagyvilág számára azonban a korgok kasztja a barbár kaszt.

A korgok a törzseken belül megkülönböztetett bánásmódban részesülnek. Nem tartoznak egyetlen törzshöz sem, de mindenütt szívesen látják őket és nagy tisztelettel viseltetnek irányukban. Egy korgnak nem parancsol a törzsfő, még a kán is csak kérhet tőle – igaz, az efféle kéréseknek nem illik ellentmondani, és még egy korg is meggondolja, hogy szembeszálljon-e a teljhatalmú kán akaratával.

A korgok életük nagy részét a szabadban kóborolva töltik, vadásznak vagy törzsi csetepatékban segítkeznek. Kiválló fegyverforgatók, félelmetes fizikai erővel és állóképességgel rendelkeznek, ám mentális és asztrális tulajdonságaik nem valami fényesek.

A korgok szigorú hagyományok szerint élik életüket, s noha a Keleti Barbárok számtalan újdonsággal és hasznos tudással rendelkeznek már – e tudást a környező civi-

zált népektől szereztek –, ezek jó részét egyáltalán nem használják, vagy egészen más látásmóddal.

A korgokat a civilizáció még nem (vagy csak igen kevésbé) rontotta meg, egyfajta különös – inkább állatias – erkölcsiséggel rendelkeznek. Az intrikák, a hazugságok idegenek tőlük, mint ahogy a józan belátás és megfontolás is – feltéve ha az a harccal lehne kapcsolatos. Ha egy barbár fegyvert húz, addig nem teszi le, míg ellenfelét le nem győzte, vagy ő maga meg nem halt. Miután asztráljuk gyakran nagyon alacsony, könnyű őket felingerelni, s a nemtetszésüket csupán egyféleképpen tudják kifejezni – fegyverrel.

Mondják, barátnak kevés jobbat találni náluk – feltéve ha valaki elfogadja nehézségüket és babonásságukat –, de ellenségnek felettébb szörnyűek. A korg sosem felejtí sérelmét, s képes az egész világot bejárni, hogy megtalálja, akit keres. Ha ez húsz évbe kerül, akkor húsz év múlva jön el a pillanat, mikor megemelkedik a csatába...

A BARBÁROK KÉPESSÉGEI

Képesség	Dobás módja
Erő	k6+14+kf
Állóképesség	k6+14
Gyorsaság	k10+8
Ügyesség	2k6+6
Egészség	k10+10
Szépség	3k6(2x)
Intelligencia	3k6
Akaraterő	2k6+6
Asztrál	3k6-1

(Háromnál kisebb képessége nem lehet!)

HARCÉRTÉK

A korgok igen kiváló fegyverforgatók, hagyományaik azonban tiltják a súlyos, nehéz páncélok viseletét. Harci technikáik jelentős része a minél ütőképesebb támadások végrehajtását támogatja, a védekezésre kevesebb figyelmet fordítanak. Egy korg sosem visel teljes vérteteket vagy félvérteteket, az ennél könnyebb páncélok is dupla MGT-vel számítanak esetükben.

KÉ alapjuk 10, VÉ alapjuk 74, TÉ alapjuk pedig 21. Ijakat és más lőszerszámokat nem szeretnek használni – vadászat és harc közben az efféle eszközöket dárdával és kopjával helyettesítik. CÉ alapjuk ezért 0. Minden tapasztalati szinten (az első is) 12 Harcérték Módosítót kapnak, s ebből legalább 5-öt kötelesek Támadó Értékükre áldozni, s 3-at kötelesek a Kezdeményező Értékükre fordítani.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A barbár a vadon és természet gyermeke, már-már vadállatra jellemző életerővel és fájdalomtűréssel rendelkezik. A fájdalom csak tovább ösztönzi a harcra, tehát ha FP-ik elfogytak sem ájulnak el – egy korg csak akkor hagyja abba a harcot, ha meghalt. ÉP alapjuk 8, ehhez adja a karakter az egészsége tíz feletti részét, FP alapjuk pedig 7, ehhez az Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti része járul (csak az első szinten). Tapasztalati Szintenként kő+5-el nő FP-ik száma, már első szinten is.

KÉPZETTSÉGEK

A korgok életük folyamán, otthonukban csak igen kevés képzettséget tanulnak meg. A szavannákon és erdőkben nincs igazán sok tudásra szükségük. A tudományokkal nem foglalkoznak, a civilizációra jellemző alvilági ismeretek idegenek tőlük, s a szigorú hagyományok pontról pontra megszabják, hogy egy korgnak mit kell tudnia. Ha azonban egy barbár kalandozni kezd, s elhagyja otthonát, számtalan újdonsággal szembesülhet. A barbárok – noha nem elsősorban kifinomult intelligenciájukról híresek – meglehetősen tanulékonyak, így sok új ismeretre tehetnek szert az idő múlásával. Van azonban néhány megkötésük.

Egy korg – a felsoroltakon kívül – sosem tanulhat semmiféle Tudományos Képzettséget, a Világi Képzettségek megtanulása pedig másfélszer több KP-jükbe kerül, mint más karaktereknek.

KP alapjuk 7, amihez Tapasztalati szinten további 10 KP járul. Első szinten az alábbi Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
birkózás	Af
ökölharc	Af

3 fegyver használata	Af
fegyvertörés	Af
esés	40%
ugrás	25%
időjósítás	Af
erdőjárás	Mf
vadászat/halászat	Mf
futás	Af

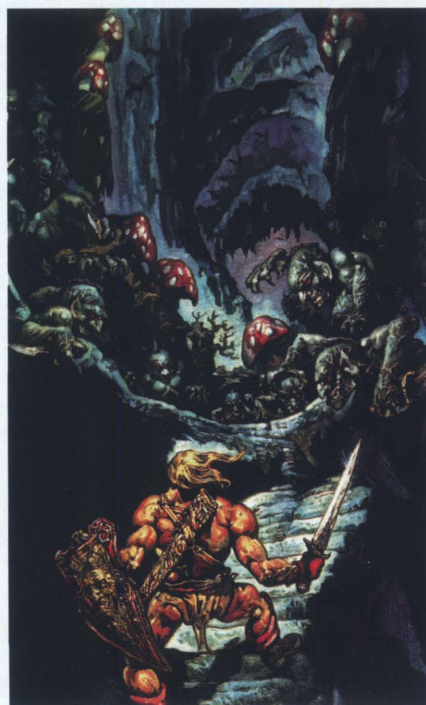
További szinteken automatikusan nem kapnak képzettségeket. A Tudományos Képzettségek listájáról csak az alábbiakat választhatja egy korg:

írás/olvasás	Af
Nyelvismeret	Af
Ősi nyelv ismerete	Af
Legenda ismeret	Af
Történelem ismeret	Af
Vallás ismeret	Af
Méregkeverés/seml.	
Herbalizmus	
Sebgyógyítás	

(Az Af feltüntetése esetén a karakter sosem tanulhatja meg a Mf-ot, a többi esetben nincs megkötés.)

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A barbárok viszonya a mágiahoz igen különös. Minden korg gyűlöli és rettegi a mágia mindenfajta megnyilvánulását. Érvényes ez saját törzsi sámánjaik praktikáira is, igaz, ezt kényszerűségből elviselik – ha azonban lehetőségük nyílik rá, még a törzsi szertartások alól is kibújnak. A külvilági mágia minden formájától idegenkednek, s a mágia- vagy pszichasználókat ősellenségeiknek tekintik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy



automatikusan rátámadnak bárkire, aki mágiát vagy pszit használ, csak azt, hogy amennyiben úgy érzik, hogy az efféle ártó hatalmakat ellenük kívánják fordítani, az azonnali támadást vált ki belőlük. Ugyanakkor nem idegenkednek a mágikus fegyverektől vagy más tárgytól, sőt előszeretettel használják az efféle holmikat.

Miután a korgok a természet, a vadon romlatlan gyermekei, a hosszú évezredek alatt különleges, természetes Mágiaellenállásuk alakult ki. Ez a játérendszerben a következőképpen néz ki:

A korg teljes ME-je (Asztrális és Mentális is) első szinten 15 és minden további szinten 4-el nő. Ehhez természetesen hozzájárulhatnak a különböző amulettekből származó védelmek, de mágiával vagy pszivel semmiképpen sem lehet fokozni. Nehéz is lenne, hisz a korg sosem tanul efféle tudományokat, azok pedig, akik megpróbálnák meggyőzni arról, hogy a ráirányuló praktikák az ő javát szolgálják, csúnya meglepetésben részesülhetnek. (A korg és más értő emberek az ilyen meglepetéseket kétkeszes csatabárdnak, esetleg másfélkeszes kardnak hívják.)

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A barbárok kezdetben igen könnyen lépnek tapasztalati szinteket, a talán a legkönnyebben az összes harcos kaszt közül. Persze minnél magasabb TSZ-re kíván jutni, ez annál nehezebben megy – elvégre az élet nehéz...

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-150	1
151-310	2
311-630	3
631-1300	4
1301-2700	5
2701-5400	6
5401-10800	7
10801-21600	8
21601-42000	9
42001-65000	10
65001-90000	11
90001-120000	12

Minden további szinthez + 32500 TP szükséges

A BARBÁR FEGYVERTÁRA

A korgok elsősorban a kétkeszes, súlyos fegyvereket kedvelik. Mint fentebb kifejtettük, a pácéloktól idegenkednek, ám pajzsokat előszeretettel használnak. Iróztató testi erejükkel megpróbálják ellenfelüket elsőre lehengerelni, küzdőstílusuk a támadást részesíti előnyben. Ne gondoljunk azonban valami kifinomult fegyverforgatótudományra, vagy trükkökre: a korg inkább elsőprij ellenfele fegyverét semhogy kicselezze.

Lord Critai

MAGISZTÉRIUM

kedvéért erről inkább lemondunk. Ha a KM igazán ragaszkodik hozzá, a legnagyobb, fémvázás zsák MGT-je 3, az átlagos, de vázzal bíró zsáké 2, a nagy bőrzsáké 1, a közönséges, kalandozók által legtöbbször használté pedig 0 – az értékek legalább félig rakodott zsákokra vonatkoznak.

Több levélíró ihletett meg a Halál havának elején szereplő puská és puska. Valóban a pusztítás kiemelkedő eszközei lehetnének, ha elkészítésüket nem övezné gondosan őrzött titkok egész sora. Azon kevés alkimista mester, aki tisztában van a puska összetételével, gondosan vigyáz a titokra. A receptet ritkán adják tovább, kötetek sem születtek az alapanyagok és helyes keverési arányuk bemutatásáról. Magát a kész port is csak néhány kivételezett kaphatja meg. Olyanok, akik biztosan nem rohannak vele holmi városi lombikbűvészhez az összetevőket elemezni. A titkok megszerzése így bizonyos érettséget feltételez – ez a M.A.G.U.S. nyelvére lefordítva életbölcsséget, világlátottságot, s elsősorban kapcsolatokat, azaz magas Tapasztalati Szintet jelent. További nehézség az alapanyagok beszerezhetetlensége – legalábbis a Kránköő. Ez a kőzet rendkívül ritka, minek következtében ára is borsos. Nem elegendő azonban egy papírtekercs sem a helyes keverési arányokkal, mert a puska elkészítése mesterfokú mérnöki és fegyverkovács tudást is igényel. Nem véletlen, hogy csak kivételes képességű kharei mesterek készítik ezt a fegyvert, mely nem csak hatékonyságával, különlegességével és sajátos eleganciájával is csodálatot váltott ki azon kevesekből, akik megismerhették. Mindent összevetve a karakterek az 5-6. Tapasztalati szint elérése előtt semmiképp sem juthatnak a ritka porhoz. Arról, hogy a későbbiekben a KM hogyan ítéli meg a játékosok hatalmát, bölcsségét, nem dönthetünk. De a puska titkának ismerői csak megfelelő személyeket jutalmaznak meg jóindulatukkal. A puska sebzése egyébként nagyban függ a minőségtől és az alkalmazás módjától – de ez már egy másik történet, mely valóban hosszabb kifejtést igényelne.

Az Általános diszciplínák közül a Roham (Megfőzés) is több problémát vetett fel. Először is az említett Pszi Roham és a hagyományos roham együttes alkalmazása kapcsán, hiszen senki sem harcolhat és használhat Pszit egyazon körben. A Pszi Roham kivételt jelent, hiszen pontosan ez a lényege. Nem meditáció, inkább a Pszi energiákat kordában tartó erők teljes megszüntetése, az energiák legősbibbi, legegyszerűbb fel-

szabadítása. Ennek köszönhető gyors és hatásos alkalmazása is. A diszciplína minden Pszi forrást felemészt, kivéve a nehezen hozzáférhető Statikus pajzsokban tárolt energiát. Ennek eredménye a dobás nélküli kezdeményezés, továbbá a TÉ módosító. Ha a roham nem csak a Pszi alkalmazást, hanem valódi lerohanást is jelent, az automatikus kezdeményezés birtokában szinte lehetetlen megfékezni a támadót. A diszciplínát nem Pszi, hanem a lerohanó támadást fogadó védekező fél is jól használhatja. Két dolgot is tehet: egyrészt alkalmazhatja saját magára a Pszi Rohamot, vagy Mesterfokú használat esetén ellenfelére a Megfőkezést. Mindkét esetben ő kezdeményez először, ezzel az ellenfél támadásának lendületét saját hasznára fordítja, megtörve a lendületet, szinte felnyársalva a száguldó támadót. Akár tapasztaltabb, jobb harci értékekkel rendelkező ellenfél is egy csapással legyőzhető, ha a karakter jókor és szerencsésen használja a Pszi Rohamot. Persze az esetben, ha mindkét fél Pszi Rohamhoz folyamodik, s így magának követeli a kezdeményezést, továbbra is szükség lesz a jó öreg Kezdeményező Dobásra.

Jelen oldalak zárókérdése is a Pszivel kapcsolatos. Ha valaki látja, hogy egy varázshasználó varázsoláshoz készül, Pszi-lökést alkalmazva tönkretetheti-e a megkezdett varázslatot. A válasz igen – de csak bizonyos feltételekkel. A Pszi-használónak fel kell ismernie, hogy valóban varázslás folyik, ehhez pedig legalább alapvető ismeretekkel kell rendelkeznie a mágiáról. A diszciplína alkalmazása 1 szegmenst igényel, így csak ennél hosszabb varázslási idejű varázslatok ellen hatásos – hiszen a varázslás folyamatát először fel kell ismerni, a Pszi-lökés csak ezután alkalmazható. További feltétel még, hogy a diszciplína alkalmazója sikeresen kezdeményezzen, hiszen a varázslat megalkotása után kárbavesztett erőfeszítés a Pszi-lökés. Végül: a lökés erősségének legalább 5 kg-osnak kell lennie – azaz 5 Pszi-pontot kell felhasználni a sikerhez.

Kovi



VÁLASZOK AOMANNAK

Lemi erő

Az elemi erő varázslatok akkor is hatnak a tárgyakra, ha netán E-jük kisebb, mint a nekik feszülő erő. Egy tízes erősségű erőfalnak feszülő, 55 kg-nak megfelelő testet például 5 kg ellentartással lehet megtartani, hiszen az erőfal megtart belőle 50-et.

Az elemi erő szőnyeg valóban meggátolja a mozgásban a bennrekedteket, azonban belesüllyedni is pont ilyen nehéz. Ha ereje nagyobb, mint a rálépő személy súlya, akkor bele sem süllyed, ellenkező esetben is csak lassan, mintha sűrű iszapba merülne. Ez utóbbi esetben a benne harcolókra mindekképpen a harc helyhez kötve szabályai érvényesülnek.

A nyíllá formázott elemi erő az erősségétől függően sebez. Az 5 E erősségű k6/2 Sp-t, akár egy kézi nyílpuska, a 15 E erősségű pedig 2K10-et, mint a shadoni páncéltörő. A köztes erősítéseket a KM ossza el az ismert célzófegyvereknek megfelelően. 15 E feletti erősítésnél már az ostromgépek is szóba jöhetnek – részvétem a célpont hozzátartozóinak. A közönséges fegyverekre és az azokat utánzó elemi erőre ráadásul az íjász szabály érvényes, őselemi nyilakra viszont nem.

Természetesen az elemi erő aura véd az elemi erő egyéb hatásaitól, amennyiben felfogja az általuk okozott sebzést ($2E=1\text{ SFÉ}$). A falat, szőnyeget, telekínézist nem érinti, és a hasonló jellegű, sebzést nem okozó varázslatokra sincs hatással.

Ha valaki elvétí Mágiaellenállását, arra mindenképpen hat az adott varázslat, függetlenül attól, mekkora is volt az elvétett ME értéke.

Az Elemi mágia formázás mozaikjai csak a megidézett őselemekre használhatók. Természeti mágiaival teremtetett anyagra nem, erre átalakítás vagy átformázás, netán transzmutáció varázslatot kell alkalmazni, hogy valamilyen formát nyerjenek.

A

Természeti Anyag Mágijával kapcsolatban...

A levegővel operáló varázslatok természetesen működnek, azonban magától értetődően csak akkor, ha a körülmények ezt lehetővé teszik. Minden ilyen mozaik csak egy teljes tárgyra hat, azaz légnemű anyagból csak annyi alakítható át, amennyi pontosan elhatárolható belőle. Mivel egy szoba nincs légmentesen lezárva, ezért a benne lévő levegő Ynev légkörének része, azzal alkot egységet – így nem is lehet varázslat alanya. Ha sikerül valahol hermetikusan lezárni a teret, a benn rekedt gázt már tetszés szerint lehet manipulálni. (Durva közelítésben egy köbméter levegő tömege egy kilogramm). Igaz marad továbbra is, hogy a varázslat tárgya megtartja halmazállapotát, azaz légnemű anyagból csak légneműt lehet létrehozni. Fontos szabály még – bár tartok tőle, nem kapott elég hangsúlyt: a varázsló csak olyan anyagot hozhat létre varázslatai segítségével, amely számára részletesen ismert. Nem elég annyit meghatároznia, hogy a vizet méreggá alakítja, pontosan ismernie kell az adott méreg összetételét, mágikus

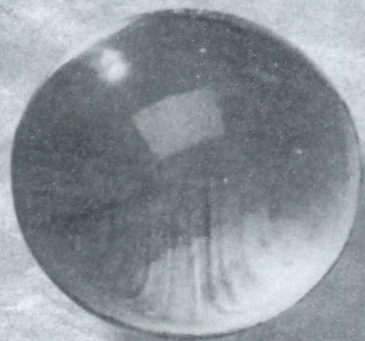
szerkezetét. Úgy szerencsés ezt elképzelni, mint amikor a vegyész megismeri az anyagok kémiai összetételét – csak éppen a varázslóknak vajmi kevés köze van a kémiához. A varázslók alapvetően megtanulják a környezetükben fellelhető anyagok szerkezetét, úgymint víz, fa, levegő, föld, tűz, ismertebb fémek, kő, stb., azonban ahhoz, hogy mérget állítsanak elő, rendelkezniük kell Mesterfokú méregkeverés képzettséggel. Hogy egy adott anyagot a varázsló ismer-e, azt a KM jogköre meghatározni. Ha a játékos elégedetlen karaktere tudásával, tovább fejlesztheti azt. Ehhez először is kell egy adag a megismerni kívánt anyagból, valamint egy jól felszerelt mágikus, esetleg alkimista laboratórium. Ilyet csak a nagyobb varázslóiskolák tartanak fenn, és használatuk tetemes összegbe kerül: 2k10 arany egy hétre. Ez az idő az, ami alatt egy varázsló megfelelőképpen megismerhet egy adott anyagot.

Egy fontos közbevetés. A Természeti Anyag Mágijába tartozó mozaikok csak egyszerre, egyetlen végjellel alkalmazhatóak egy adott tárgyra, mivel az onnan kezdve mágikus lesz, és többé nem lehet alanya ilyen jellegű mágijának. Ez, és a varázsló maximális Mana-pontja természetesen korlátot jelent az egyszerre alkalmazott varázslatok számának.

T

öbben is kitalálták már, nem csak nálad olvastam, hogy a változás varázsjellel különböző veszélyes dolgokat alakítanak, transzmutálnak kicsi és veszélytelennek tetsző dolgokká. Amikor ezeket az áldozat testébe juttatják, ott a varázsjel letörlődik, a tárgy pedig visszaalakul, hihetetlen mértékű sebzést okozva. Az elv jó, azonban van egy apró szépséghibája. Nevezetesen: amint a mágikusan átalakított tárgy az ellenfél testéhez ér, a jel azonnal letörlődik. A visszaalakuló tárgy azonnal visszanyeri eredeti méretét, és ehhez helyre van szüksége (ez okozza a sebzést). A természet törvényei azonban azt mondják, hogy a tárgy a kisebb ellenállás felé fog elmozdulni, azaz az áldozat testéből kifelé. Ez persze sebet ejt rajta, de korántsem akkorát, hogy minden további nélkül belehaljon. Az egyszerűség kedvéért a visszaalakult tárgy sebzése kétszerese a normál körülmények közötti sebzésnek. Azaz, ha valaki

folytatás a 10. oldalon



Magus

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 MÁΣ

SZEREPIÁTÉKOK,
KOCKÁK,
KOCKATARTÓK,
KARAKTERLAPOK,
POSZTEREK,

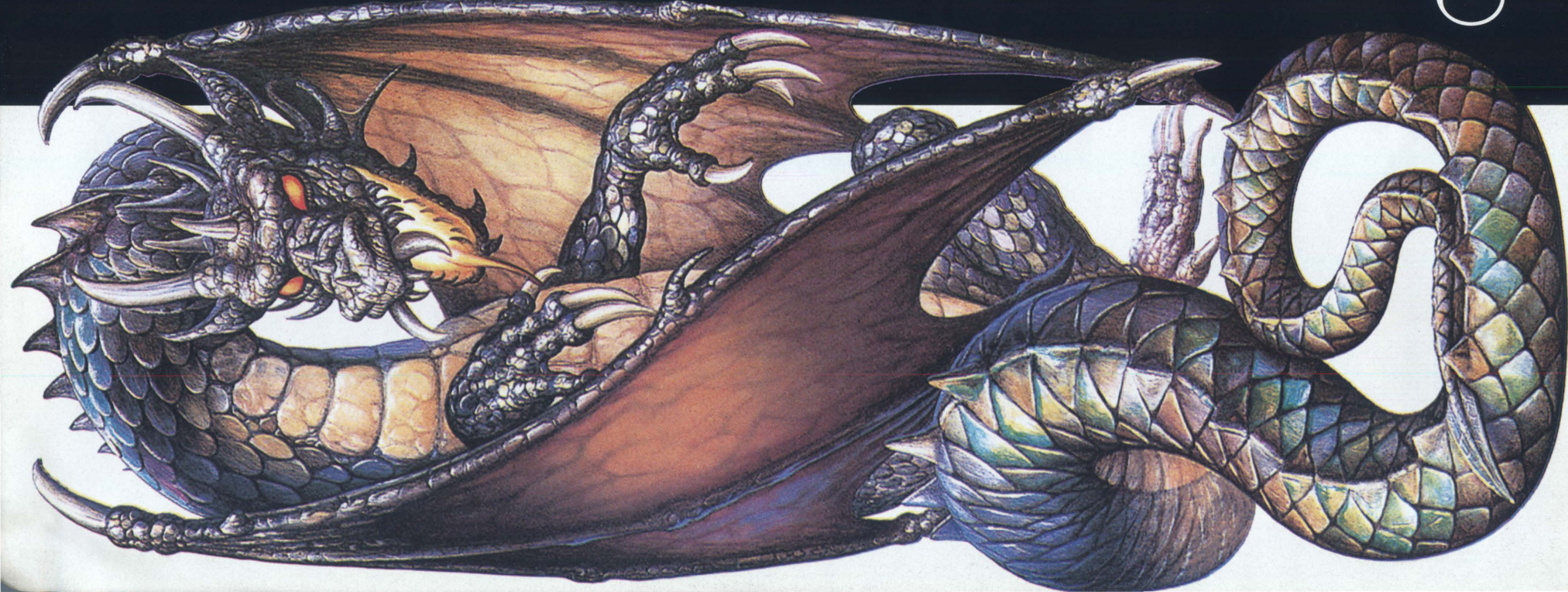
MŰVÉSZETI ALBUMOK,
ÓLOMFIGURÁK,
NAPTÁRAK,
MAGAZINOK,

MAGYAR, ÉS ANGOL
NYELVŰ SZEREPIÁTÉKOK
SZÉLES VÁLASZTÉKBAN
VÁRJÁK A SZEREPIÁTÉK
RAJONGÓIT.

1052 BUDAPEST

V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3.

TEL.: 1178-500





Ynev földrajza

VI. KRÁN ÉS A LARMARON

A kontinens második hatalmas hegylánc a Kráni Gyűrű, mely – a geográfusok szerint legalábbis – valaha egyetlen, a Sherallal vetekedő méretű vonulatot alkotott Larmaronnal, Saluionnal és a Gályák tengerét délről határoló Tomúda da Sharmuval. Hogy valamely titáni katasztrófa, vagy épp az istenek akaratára szaggatta-e darabokra, voltaképp mindegy: a csúcsok és a köztül húzódó síkságok, felföldek a Délvidék legjelentősebb civilizációinak bölcsői, s bizonyára azok maradnak a messzi jövőben is.

A Kráni Gyűrű belsejében rövid a nyár, csikorgóan hideg a tél. Nyugatabbra, Yllinor földjén, Pyarron dombjain és a Dorlan medencéjében sokkal enyhébb az idő: a Gályák tengerének mellékén legendásan kellemes; az évszázadok folyamán számos utazó magasztalta. Shadon hegyei közé, a magasan fekvő síkokra sok csapadékot zúdítanak az óceáni légáramok – aligha véletlen, hogy a korona a Sharmu vízgyűjtő területeiről délnek futó folyamok völgyében jelölte ki a maga birtokait.

VII. LASMOSAL ÉS A DÉLI HATÁR

A Kráni Gyűrűtől délre, a Tysson öböl hús víztükrén túl megrikult lombos erdők húzódnak; a Lasmosi-öböl mellékének örök tavaszában élnek mindmáig a hajdanvolt elf királyság hírmondói. A Keleti-óceán felől áradó szelek a Déli Határként emlegetett óriás gleccserfolyam felett változtatnak irányt, hűvös fuvallatokkal fájdtva a halászsok csontját szerte a Shadoni-öböl mentén. Keletebbre húzódik az Arcado-öböl hideg vizű ékje; az itt élők napjait télen-nyáron záporok keserítik. A Sharbamanta vonulata mentén (e hegylánc követi a Shadoni-öböl északkeleti ívét) gyakori a havazás; a Déli Kijáratnak nevezett tengerszorost az év jó kétharmadában súlyos szekerekkel is járható jégpáncél borítja.

A Határ-hegységtől délre az ismert világ pereméig húzódik Ynev egyetlen összefüggő jégsivataga. A kíméletlenül tűző nap, a húst, csontot dermesztő szél és a tomboló viharok birodalma ez, mélyén csak legendákból ismert különös vadak és még különösebb néptörzsek tengetik napjaikat.

Az alább következő táblázat értékei évszázados munkával kikalkulált ún. *középtértékek*, olyan viszonyokra vonatkoznak, melyek kialakításában váratlan események, isteni praktikák és/vagy környezeti katasztrófák nem játszottak szerepet.

Ehelyütt tartjuk szükségesnek leszögezni, hogy a fentebb bemutatott tájegységek határait csak az egyszerűség kedvéért jelöltük egyenes vonalakkal. Az időjárás változásai nem tisztelnek semmiféle határt – ha a KM-nek egy adott történethez a leírtaktól eltérő viszonyok szükségesek, ne habozzon segítségül hívni képzeletét, s magyarázza a történeteket a helyi klíma valamely (általa kiagyalt) sajátosságával! S még valami, amit a Játékosoknak ajánlatos szem előtt tartaniuk: az időjárás, ahogyan a mi világunkban, Yneven is szélsősebb lehet minden KM-nél...

Táblázat Ynev földrajzához

Tájegység	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.
évi khóm. (fok)	17	20	22	20	30	20	15
csapadék (mm)	600	500	1000	400	200	500	800
páratart. (%)	30	60	20	30	70	45	40
tavaszi (i-n)	i	i	i	n	i	i	i
nyári (i-n)	n	i	i	i	i	i	i
ősz (i-n)	i	i	i	n	i	i	i
téli (i-n)	i	n	i	n	i	i	i
uralk. szélirány	ÉK, É	ÉNY	DK	ÉNY	NY	ÉNY	D
nép- sűrűség	10-100	100-500	300	50	100	500	200

Dada

MAGISZTÉRIUM

egy hosszúkardot lát el változás varázsjellel, és nyílveszőként lövi ellenfele testébe, akkor az áldozat 2k10 Sp-t veszít.

A Nekromancia valóban nem az alacsony szintű karakterek mágiaja, hiszen az idéző litániák mellett leginkább a jelmágia eszközeivel dolgozik, és ez bizony sok Mana-pontot igényel. A M.A.G.U.S.-ban közölteken kívül a Szarvtorony nekromantái még számos formulát, mozaikot és egyéb mágikus módszert ismernek, ezek részletes ismertetésére sor kerül majd.

A varázslók specializálódására két út ismert. Az egyik – ami Játékos Karakterek számára nem járható –, hogy az illető elmélyül a tudományos munkákban és értekezésekben, kutatással tölti napjait, s így tesz szert nagyobb tudásra. Természetesen emellett kalandozni képtelenség. A másik, sokkal egyszerűbb mód, ha a Szintlépések alkalmával olyan módszereket, mozaikokat tanul, amelyek igazán érdeklik. Egy példa erre: a M.A.G.U.S.-ban szereplő túlvilági lények megidézése szinte minden varázsló képes, azonban ezeken kívül még számos más élőholt és démon létezik, amelyek megidezéséhez ismeretük elengedhetetlenül szükséges. Ha valaki a Nekromanciában akar járatosabb lenni, az ezeket tanulja inkább, a többi tudásra kevesebb időt fordít.

Elmerült több kérdés a kisajtolással kapcsolatban is. Amint az már a M.A.G.U.S.-ban is olvasható, ez feketemágia, azaz élet jellemű és egyéb jóérzésű karakterek nem használják. Ez nem jelenti azt, hogy nem képesek használni, de csak végső esetben, saját életük védelmében folyamodnak hozzá, és akkor is tekintetbe veszik, hogy a lehető legkisebb kárt okozzák. Ezt a diszciplínát még az életet nem becsülő varázslók is csak módjával használják, mivel ez egyrészt árulójuk lehet, másrészt pedig civilizált környéken sehol nem nézik jó szemmel az ilyesmit. Ugyan a Pyarroni Paktum nem tiltja, mint az emberáldozatot, de mindenütt íratlan törvény, hogy aki ehhez a módszerhez folyamodik, annak lakolnia kell. A diszciplína használata minden megkezdett 20 Mp után sebez 1k6-ot, azaz 0-20-ig 1k6 Sp, 21-40 2k6 Sp és így tovább. A növényekre csak 20 Mp felett hat.

Erdeklődtek még a varázsló egyéb mozaikjai iránt is. A játékos varázslók mozaikjai korántsem az összes lehetséges mozaik, azonban új mozaikot csak felsőkasztú mágus képes alkotni. Jó példák erre a szabad elemi formák. A hat iskola formát minden egyes varázsló elsajátítja és megtanulja, ezen felül meg-

tanulhatja az egyes szabad elemi formákat is, feltéve, hogy azokat tanítómestere ismeri.

A Pyarronban és Doranban tanult varázslóknál ez nem lehet kérdés, ám a magányos mesterek tanítványainál ez egyáltalán nem egyértelmű. Azaz a leírt mozaikokon kívül is létezhetnek – léteznek – varázslat mozaikok, ezeket azonban játékos karakter csak különleges esetben, jutalomként kaphatja meg. Új mozaikot játékos karakter kidolgozni nem tud.

Arcrendszer...

A varázslók és egyéb varázshasználók, mint azt már többen észrevételezték, harc közben nagy hátrányt szenvednek. Miközben varázsolnak, képtelenek a harcra, védekezésre is odafigyelni, éppen ezért mindenki annyiszor támadhat rájuk egyetlen kör leforgása alatt, ahányadik szintű. Ez alól egyetlen kivétel az, amikor a varázslat létrehozásának ideje 1 szegmens és a kezdeményezés a varázslóé. Ezek oka az, hogy a varázsló varázslás közben minden figyelmét az adott mágikus hatás létrehozásának szenteli. Ilyenkor nem elég pusztán a mágikus ígéret és rúnákat elismételnie, összpontosítania is kell, hiszen a világegyetem energiáit fókuszálja varázslatába. Éppen ezért teljességgel védtelen és egy mozdulatlan célpontot nem nehéz eltalálni. Természetesen ilyenkor Ügyesség és Gyorsaság módosítói sem növelik Védőértékét, mivel meg sem próbál kitérni. Ha mégis védekezni kezd ellenfele ellen, úgy varázslata félbeszakad, elvész. Sokan most úgy gondolják, így a varázshasználók teljességgel kijátszhatatlanok, használhatatlanok, ám ez nem így van. Ha varázsló nem veti magát a küzdelem forgatagába, hanem távolról szemléli az eseményeket, bőven van ideje cselekedni, mielőtt bárki rátámadhatna. Ezenkívül van számos olyan lehetőség, amivel közelharcban is elérheti, hogy ne támadjanak rá, vagy a támadás ne sikerüljön (láthatatlanság, elemi erő aura, stb.).

Fegyverdobással kapcsolatban csak annyit, hogy valóban, egyes fegyverek (pl. lovagkard) látszólag elég nehezen dobhatók, azonban ez a képzettség éppen arra szolgál, hogy ezeket a nehézségeket a karakter leküzdje. Mindazonáltal valószínűtlen, hogy valaki két kezes pallost, lovas kopját, netán ostromgépeket hajigáljon ellenfelére (bár inkább csak az erőtlől függ).

A védekező harc, mint a legtöbb harci helyzet, nem a fegyvertől, hanem annak forgatójától függ. Így, ha az illető védekező harcot folytat, azt nem egy fegyverrel teszi, hanem

egész testével; minden idegszálával a védekezésre összpontosít. Emellett támadni nincs lehetősége, még ha a M.A.G.U.S.-ban másként is szerepelt.

Fúvócsővel és egyéb lőfegyverrel valóban lehet gondosabban célozni, hogy a lövés olyan helyen érje az áldozatot, ahol nem fedi páncél. Ez esetben a célpont Védőértéke nem az ember védőértéke, hanem a fedetlen rész védőértéke számít. Közelharcban ilyen támadásra a csonkolás szabálya ad módot.

Többen kérdezik, hogy pontosan melyek azok a területek, amik még „fehér” foltok Ynev térképén, és melyek azok, amelyeket már benépesítettünk és ahol a jövőben napvilágot látó modulok játszódni fognak. Nos, fehér folt északon a Quiron tenger déli-délkeleti partján fekvő városállamok, a Tongoriától északra és keletre eső pusztaságok, az Anuriát körülölelő rész, valamint az Abaszisztól délre, a Sheral hegység, az elátkozott vidék és a városállamok által határolt terület. Délen a déli jégmezők, a Sheral déli lejtői, a nomádok lakta sztyeppék, a Gályák Tengerének déli partja Predoc és Shadon között, s ugyanitt a szigetvilág. Az északi parton a Hat város és a Kereskedő Hercegségek közti mezsgye.

Sokan gyengének érzik a Bestiáriumban leírt szörnyek egy részét – a zombit és a különböző állatokat. Egy zombi valóban gyenge is egy jól felfegyverzett és felvértezett lovag ellen, de egy egész hordával már lehet, hogy meggyúlne a baja. Ugyanakkor Yneven számtalan olyan ember akad, aki nem kalandozó. Ezek számára a zombi is halálos fenyegetést jelenthet. A vadállatokkal ugyanez a helyzet, hiszen ha egy csapat fegyveres kilovagol az erdőbe vadászni, akár egy farkast is elejthetnek pusztán kedvtelésből, fel sem merül bennük, hogy azok kerekedhetnének felül. Ugyanakkor egy fegyvertelen magányos utazó igencsak félhet tőlük. Aki pedig kevesli a szörnyeket, attól egy kis türelmet kérünk – a tavasszal napvilágot látó önálló Bestiáriumban minden biztonnyal talál majd kedvére valót. Akik a Tapasztalati pontokat kifogásolják, azoknak figyelmébe ajánlom a Tapasztalati pontok fejezetben leírtakat – a szörnyekért adható Tpk csak ajánlott értékek, amit a KM belátása szerint módosíthat.

Nessen néhány szó a Pszi pajzsokról és a Mágiaellenállásról.

Talán a legjobb, ha ezt egy példán keresztül demonstráljuk. Goran Lowrick első szintű fejeadás. Intelligenciája 16, Asztrálja 13, Akaratereje 14. Asztrális ME alapja 3, Mentális ME alapja 4. Mint fejeadás, a pyarroni metódus alapfokát használja, ezzel első szinten 4 Pszi pontja van, ehhez jön még Intelligenciájának 10 feletti része 6, azaz összesen 10 Pszi ponttal rendelkezik. Mentális és Asztrális statikus pajzsa mindkettő 10. Ezt egyszer felépítette, azóta ez koncentráció nélkül is létezik. Dinamikus pajzsait egyenlően osztotta meg, azaz mind Asztrális, mind Mentális pajzsa 5-ös erősségű. Lehetne azonban 4 és 6, 3 és 7, vagy

bármilyen más kombináció, de összegük mindenképpen 10 kell legyen, hiszen ennyi a maximális Pszi pontjainak száma. Így minden pontját a dinamikus pajzsában tárolja, ahhoz hogy más diszciplínát használjon, abból kell elvonjon. Így most Asztrális Mágiaellenállása 18 (3 alap, 10 statikus pajzs, 5 dinamikus pajzs), Mentális Mágiaellenállása 19 (4 alap, 10 statikus pajzs, 5 dinamikus pajzs). Ha Goranra valaki 10-es erősítésű asztrális varázslatot varázsol, az erősítés levonódik Goran pajzsából (18-10=8) tehát Gorannak 8 alá kell dobnia, hogy ellenálljon a mágianak.

Végül néhány villámválasz.

- A különleges anyagú vértre is igaz, hogy túlütés esetén veszítenek az SFÉ-jükből. A mithril egyébként nagyon ritka Yneven, az átlagember soha nem is hall felőle, de a kalandozók közül is csak kevesen ismerik. Bányászatát, megmunkálását homály fedi, bár némely történelmi forrás arra enged következtetni, hogy a Kyrek ismerték a mithril titkát.

- Drágaköveknél a leírt értékek mogorónyi nagyságú (20 karátos) kövekre vonatkoznak.

- Az anyagi testtel rendelkező élőholtakat a tűz sebzí, méghozzá Ép-t veszítenek tőle. A légies szellemeket és kísérteteket csak a mágikus tűz sebzí, míg az anyagi testtel nem rendelkezőkre (lelkek) semmiféle hatással nincsenek a lángok.

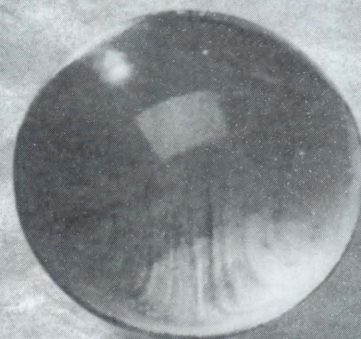
- A pajzs Védőértéke a fegyver mellett számít, azaz hozzáadódik, de csak akkor, ha viselője legalább Alapfokon jártas a pajzshasználatban.

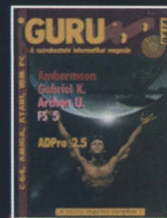
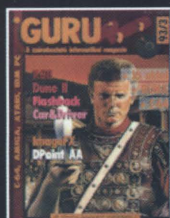
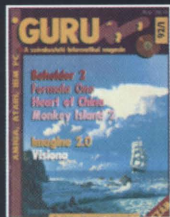
- A fémpáncélok alá vett posztóvért SFÉ-je nem adódik hozzá a páncél alap SFÉ-jéhez. A lempáncél csak a posztóvérttel együtt teljes, és a leírt SFÉ erre vonatkozik.

- Az Ugrás képzettséget harcban eredménnyel használni csak olyan vértetben lehet, aminek eredeti MGT-je 2 vagy kevesebb.

- Elvileg lehet az egyik kézben kardot, a másikban kahrei nyílpuskát használni, azonban az ismétlő nyílpuska nem azt jelenti, hogy csak a ravaszt kell húzni; bizony, két kézzel kell felajzani, tehát egy lövés után a nyílpuska hasznavehetetlenné válik. Természetesen a képzetlen kétkezi harc módosítói is vonatkoznak a fegyverekre, a TÉ helyett itt CÉ értendő.

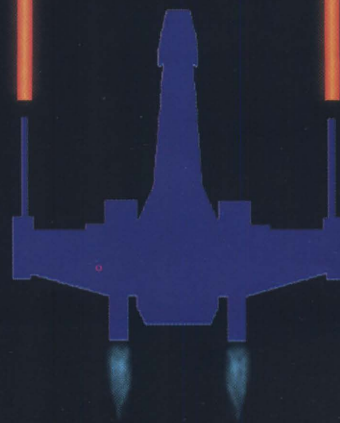
Kuvik





**Hiányzik
valamelyik a
gyűjtemé-
nyedből?**

**Ne habozz
pótolni!**



**A GURU régebbi számai
még kaphatók a
szerkesztőség címén:
1399 Budapest,
Pf.: 701/765.**

**Ugyanitt előfizethetsz
lapjainkra is rózsaszínű
postautalványon.**

CARPE DIEM

ÉLJ A MÁNAK



A SONY MUSIC BEMUTATJA A VALHALLA RECORDS PRODUKCIÓJÁT
BENDA GERGŐ · FUNNAN FANNY · ERŐS ATTILA
CARPE DIEM · ÉLJ A MÁNAK
PRODUCER MARJAI CSABA EXECUTIVE PRODUCER NOVÁK CSANÁD
MŰVÉSZETI VEZETŐ RIZ LAURA HANGMÉRŐK HORVÁTH TIBOR
MANAGEMENT VALHALLA RECORDS (182-0430)



KAZETTÁN
& CD-N

KAPHATÓ

A MENNYDÖRGÉSBE FÜLŐ SIKOLY
A SZÁZADVÉG LÁZBETEG GYERMEKE...
CARPE DIEM
A DISCO-BA JÁRÓ KÖZÖNSÉGET MÁR
ELKÁPRÁZTATTA FERGETEGES RITMUSÁVAL,
FELEDHETETLEN HANGZÁSÁVAL...
ÉS MOST ITT AZ ALKALOM, HOGY EGY SZÜLETŐ
LEGENDA RÉSZESÉVÉ VÁLJ!
VÁRUNK A LEMEZBOLTOKBAN,
HOGY EGYÜTT ÉREZZÜK
ÁT A JÖVŐ PAUZÁN SUGALLATÁT!

Ha erre és más Sony Music újdonságokra is kíváncsi vagy, keresd többek között a következő hanglemezboltokban:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI BT. 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • MAXI BT. 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrásy út 3. • MULTIMÉDIA Hanglemezbolt 1081 Budapest, Rákóczi út 71. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalón 9400 Sopron, Várkerület 49. JUHASZ Könyv és Zeneműbolt 3100 Salgótarján, Fő tér 1.



ACOMP

Commodore Amiga 600	34 990 Ft	Quickshot QS - 172 Raider5 IBM	1750 Ft	G. V. P. A4000-040/40/4	259 000 Ft
Commodore Amiga 1200	52 990 Ft	Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1390 Ft	G. V. P. G-lock genlock S-VHS	259 000 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	34 990 Ft	Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft	G. V. P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	119 900 Ft
Commodore Amiga 2000	39 990 Ft	Quickshot QS - 101 I.	550 Ft	G. V. P. A1291 SCSI Option	14 900 Ft
Commodore Amiga CD 32	49 990 Ft	Quickshot QS - 111A II. Turbo Mikrokap.	990 Ft	G. V. P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198 900 Ft
Commodore Amiga 4000/040-40MHz/6Mb	HÍVJON!	Quickshot QS - 128 Maverick1	1490 Ft	Beyond The Mind's Eye (Computer Animáció)	3 000 Ft
Commodore Amiga 4000/040-25MHz/6Mb	309 000 Ft	Quickshot QS - 130F Python1M	1290 Ft	Sound Blaster Pro-2 Deluxe	15 900 Ft
Commodore Amiga 4000/030-25MHz/4Mb	169 000 Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft	Sound Blaster 16 ASP Deluxe	31 900 Ft
+4Mb RAM modul	27 999 Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	1090 Ft		
Commodore 1942 Multisync stereo monitor	59 990 Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1690 Ft		
Commodore 1084s stereo color monitor	35 990 Ft	Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft		
Commodore 1085s stereo color monitor	35 990 Ft	Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft		
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	23 990 Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1690 Ft		
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	15 990 Ft				
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	51 990 Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft		
Sega MegaCD II. + Road Avenger	41 990 Ft	BAFS 5.25" DSDD lemez	790 Ft		
Sega Game Gear + Columns	12 990 Ft	Polaroid 3.5" DSDD lemez	1190 Ft		
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft	Polaroid 5.25" DSDD lemez	460 Ft		
		Swiftly Amiga Mouse	2500 Ft		
		Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft		
		MIDI Amiga Interface	3500 Ft		
		HandyScanner Amigához (fekete-fehér)	17 990 Ft		
		Sound Enhancer Amigához	3500 Ft		

Joystickok

Quickshot QS - 113 IBM	1190 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3790 Ft

Commodore CD" játékok

Nigel Mansell's World Championship, The Labirynth 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 Jamballa, Summer Olympics, Nicj 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, Katika utca 9. Tel.: 147- 0625, Fax: 177-9419

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

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

SZENT SZIMBÓLUMOK

1. RÉSZ

Az alábbiakban az Yneven leggyakrabban használatos vallási jelképekről, a Szent Szimbólumokról tudhatsz meg többet, tisztelt Játékos/Olvasó. Elvben a kontinens minden hívője visel efféle (legtöbbször medál formájában, de előfordulnak gyűrűn, sőt tetoválva is); a papok, a paplovagok nyíltan hordozzák, így hirdetik az általuk jelképezett halhatatlanok dicsőségét, mások szívük felett rejtgetik őket, ahogyan az igazi drágaságot szokás, megint mások afféle talizmánt látnak bennük, s úton-útfélen az isten segítségéért folyamodnak – általánosságban leszögezhető, hogy viselésének módja legalább annyit árul el az adott karakterről, mint a Szent Szimbólum maga. Némely Szimbólumok gyakoriak, mások ritkaságnak számítanak a Hetedkorban; ez utóbbiakat akárki fel sem ismeri. Az alábbi válogatás jól tükrözi egy átlagos kalandozó Szent Szimbólumokkal kapcsolatos ismereteit – aki utazni, hírnevet szerezni vágyik, ennyit már az első időkben megtanul.

Az illusztrációk önmagukért beszélnek, így célunk elsősorban az egyes formákhoz tartozó eszméi tartalom és – ha van – filozófia bemutatása. Lássuk elsőként a Pyarroni Panteonra jellemző formákat!

SÖLYÖMHÖLD

Arel istennő jelképe talán a legismertebb, a leggyakoribb a kalandozók közt. A holdtányér körébe foglalt ragadozó madárról, a Szimbólum keresetlen szépségéről számos költemény és dal született az idők folyamán – még olyanok is megénekelték, akik más panteonok más halhatatlanjaiba vetették bizodalmaikat. A kezdetekor (a Hetedkor hajnalán) elsősorban fából készítették, mostanság nem ritka ezüstből, rézből vagy acélból sem. Tisztán tartása nem elvárás: a Harc és a Természet úrnője nem a külsőségek, hanem a tettek alapján ítélt.

VARJÚSZÁRNY

Darton isten jelképe ebben a formájában legjeljebb férfitenyér méretű. Mindenkor fémből, leggyakrabban acélból készítik, sötét bevonattal látják el, majd felerészben vörösréz, felerészben ezüst körlapra (a két hold szimbóluma) erősítik, ahonnét azonban könnyen eltávolítható. A „tollak” végét a lovagok és paplovagok – Airun al Marem próféta útmutatása alapján – borotvaélesre köszörülik; ilyen fegyverrel ellenség életét kioltani igazi hőstett, Dartonnak tetsző cselekedet.

IKERKÖR

Kyel isten Szent Szimbóluma a teremtés és a pusztítás örök kettősségének jelképe. A két egymásba fonódó karika fémből készül; a szív feletti, a Teremtés hagyományosan arany vagy réz-, (meleg) a Pusztítás ezüst- vagy acél (hideg) színű. A két karika metszetében olykor – főként a Délvidéken – megjelenik egy stilizált emberalak is.

ARANYKÖR

Krad isten jelképe a kezdet és vég nélküli mindenség apró mása; mondják, eredetije Selmo (más forrásokban: Anselmo) atya, a vallásalapító mártír-próféta birtokában volt. Csak a neve Aranykör – Szent Szimbólumként szinte bármely meleg színű fémből készülhet. A karikát gyakorta díszítik mesteri módon; a valaha készült legkülönlegesebb példány (Elorand nagymesteré) kerületén a kontinens mindazon városai láthatók voltak, ahol Kradnak temploma áll.

KÉT ÖKÖL

Uwel isten Szent Szimbólumának kettős ökle jelképezi egyfelől a bosszújukban segítségre szorulókat és a mellettük mindenkor kiálló hívek együttes erejét, másfelől azt a hatalmat, melyet az összetartás ad az Igazságos Bosszú Urát szolgáló kiválasztottaknak. Érdekesség, hogy mindkét ököl jobb ököl; Uwel teoretikusai szakítottak a „szívdalt (ti. balra) a tisztaság” hagyományos elméletével, cselekvő egyház lévén a gyakorlatias jobbot részesítik előnyben. A Szimbólum bármely „hideg” fémből, vagy akár kőből, ásványi anyagból is készülhet.

LŐTUSZVIRÁG

Ellana istennő Szent Szimbóluma rendszerint mívés munka, s miután zömmel nők viselik, kedvelt témája a kontinens ötvöseinek, ékszerészeinek. Úgy tartják, hogy a jelkép néhány esztendei viselés után a hordozó érzelmeinek hű tükrévé válik – vagyis csupán sorsukkal kiegyezett, boldog fehérszemélyek keblén tündököl igazán. Ellana papnői, a Lótusz Leányai (noha viselhetnék színaranyból is) gyakorta testük valamely titkos zugába tetováltatják, s csak annak a férfinak mutatják meg, akit végül párjukul választanak.

EZÜSTTENYÉR

Dreina istennő Szent Szimbóluma; bal fértényér, közepén a mindent látó női szem – az univerzum egységének sajátos értelmezése. E hatás hangsúlyozása végett, s persze azért, mert a pyarroni panteon megmaradt halhatatlanjai nagy súlyt helyeznek az összetartásra, hagyományosan körbe foglalják.

VIHARKAGYLÓ

Antoh istennő jelképe egyszerre idézi a hullámzó víz és a feszülő vitorlák képzetét. Talán meglepő, de a legritkább esetben igazi kagyló (tökéletes formáját lelni roppant nehéz), anyagának azonban mindenképp a tengerből kell származnia – e célra jobbára halcsontot, rákpáncélt s más effélét használnak. Az eredeti kagylóhéjak némelyike igazi műalkotás, a „legező” szeleteire a tenger melléki népek nagy események (csaták, szökőárak) ábrázolásait karcollják.

CSILLAGLANT

Alborne isten jelképe a bárdok mágikus hatalmának két fő forrását, a Külső Szfárák csillagait és az evilági zeneszerszámot foglalja dinamikus egységbe. A klasszikus (kyr) mintájú lant/harmónium „hideg” fémből való U forma, keretét gyakorta díszíti ékkőberakás. A vándor énekmondók rendszerint beérik ennyivel, nagyvárosi társaik azonban előszeretettel egyénítik a maguk Szent Szimbólumát: kedvesük elkönyörgött hajtincséből készítik a húrokat, s az apró lantot -mindenki ámulatára – némelykor meg is szólaltatják.

ACÉLPÖRÖLY

Gilron isten Szent Szimbóluma a fegyverkovácsok erejét s időtlen befolyását hirdeti: „Egyetlen nagyhatalom sem született volna meg nélkülünk!” Kevély üzenetéhez képest meglepően alig ujjnyi méretű, kemény, „hideg” fémötvözet alkotja; ennek összetétele tájegységenként változhat, jellege azonban nem. Újabb sajátság: a papok mindenkor, a gyakorló kovácsok csak szertartások, ünnepek alkalmával viselik – ők nap nap után valódi pörölyvel a kézben öregbítk Gilron dicsőségét.

KÍGYÓSZÍV

Felsorolásunk végére hagytuk Orwella istennő Szent Szimbólumát, ezt a kevésbé ismert jelképet, melynek hordozói a Hetedkorban jobbra az ismeretlenség homályában gyakorolják praktikáikat. A szív köré fonódó fekete kígyók sokasága a Kítaszított alakját idézi, anyaga fém vagy sötét hegyi kőzet. Boszorkánymesterek, rossz útra tért varázstudók kezében veszedelmes fegyverré válhat – oly kevés akad belőle, hogy tulajdonosa bizvást számot tarthat a szörnyeteg-asszony „kitüntető” figyelmére.

Vigyázat: csak valódi Orwella-hívőnél marad meg, illetéktelennek akár a halálát is okozhatja!





A Madarak Szigete

**AZ ALÁBBI KALAND DÉL-YNEVEN JÁTSZÓDIK,
ÉS 2-4. TAPASZTALATI SZINTŰ KARAKTEREKNEK SZÓL.**

A történet tulajdonképpen folytatása a Kísértetjárta házban esett kalandoknak, ezért célszerű, ha ugyanaz a KM meséli a játékosoknak, akik ugyanazokkal a karakterekkel játszanak. Ha netán a játékosok nem játszották volna a Kísértetjárta házat, célszerű előbb azt a kalandot megoldaniuk. Ám, mivel nem szerves része a cselekménynek, a KM dönthet úgy is, hogy kihagyja ezt az előzményt; ekkor azonban neki kell gondoskodni arról, hogy a kalandozók megismerjék megbízójukat, Desmodust.

A játékosok, visszatérve Tham Cardiff elátkozott házából, néhány napra megpihennek Pyarron városában, és élvezik előző kalandjuk gyümölcseit. Ez alatt a néhány nap alatt megtehetnek minden olyasmit, amire a város és az idő lehetőséget ad: készíttethetnek maguknak ruhát, fegyvert, dorbézolhatnak, hódolhatnak szenvedélyeiknek, stb. Arra, hogy új Képzettséget tanuljanak, netán Tapasztalati Szintet lépjenek, csak abban az esetben van idejük, ha a KM is úgy akarja, és meghosszabbítja a pihenőt.

A néhány gondtalan nap után Desmodus, előző megbízójuk újból felkeresi a társaságot. Megjelenése, érkezése és modora most is ugyanolyan tiszteletet parancsoló, mint korábban. Amint belép a fogadóba, ahol a karakterek éppen tartózkodnak, pillanatnyi habozás nélkül, határozottan indul a kalandozók asztala felé. Kérés nélkül ül le, mintha csak az övé volna az egész ivó, és nyomban megszólítja a karaktereket:

„Uraim (és természetesen Hölgyeim), a múltkori sikeres szolgálat meggyőzőtt

afelől, hogy a jövőben is gyümölcsöző lehet együttműködésünk. Mint arra minden bizonnyal emlékeztek, a múlt alkalommal egy térképrészlet megszerzésére kértelek fel titeket. Azóta alaposan áttanulmányoztam ezt a bizonyos papírdarabot, és néhány igen érdekes következtetést vontam le.”

Itt egy kis hatásszünetet tart, várva a karakterek reakcióit, érdeklődését. Akár rákérdeznek, akár nem, ő folytatja.

„Az említett térképrészlet a Keleti-óceán partvidékének és szigetvilágának egy darabját ábrázolja, különös tekintettel egy bizonyos szigetre. Mint kutatásaimból világossá vált, ezen a szigeten jelentősebb összeget képviselő kincset rejtett el valaki. A feladat ez alkalommal eme kincs felkutatása lenne... amennyiben vállaltjátok, urak (hölgyek).”

Itt ismét vár, hogy a kalandozók beleegyezzenek ajánlatába, de legalábbis tovább érdeklődjenek a küldetés iránt. Az egyes kérdésekre az alábbiak szerint válaszol, ha senki sem kérdezi meg, akkor magától mondja el:

„A kincsből természetesen ti is részesültök. A teljes érték harminc százalékát ajánlom.” A játékosok valószínűleg alkudoznak, ezért Desmodus hajlandó akár ötven-ötven százalékig is elmenni, de ettől kezdve hajthatatlan marad.

„A garancia arra, hogy nem távoztok a teljes vagyonnal, egy-egy hajtincsetek lesz. Ezt hagyjátok itt nekem visszatértesek fejében. Ez számomra elég.”

„Ne is gondoljátok, hogy saját szakkállatokra megtalálhatjátok a kincset. Ez még a térképrészlet birtokában is szinte lehetetlen feladat, mivel azon csak az szerepel, melyik szigeten található a kincs, de hogy azon belül hol, azt még én magam sem tudom. Tudok azonban egyet s más, ami segíthet a megtalálásában.”

Ha a játékosok hajlanak az egyezségre, Desmodus gondosan elteszi egy-egy fürt hajukat, átnyújtja nekik a térképrészletet, és belekezd további mondanójába.

„A kincset egy dzsad származású kalóz ásta el azon a szigeten, hozzávetőleg tíz-tizenöt évvel ezelőtt. Az illetőt Kaffar Dzsidsihma-nak hívták, és a Gályák tengerén mindenütt rettegték nevét. Egy napon, mintha csak közelgő halálát



érezte volna meg, felhalmozott kincseit elrejtette a Madarak szigetén, ezen az aprócska, lakatlan szigeten, s végrendeletében leírta a kincs helyét. Nem sokkal ezután egy tengeri ütközetben kilehelte lelkét. A végrendelet fele – a térkép – már a kezében van, a másik fél hol-létéről azonban sejtelmem sincs. Eddigi kutatásaim alapján feltételezem, hogy Pyarronban lehet, ez azonban korántsem bizonyos. A hiányzó darab, azután pedig a kincs felkutatása lesz a feladat.”

Ezzel Desmodus elköszön és távozik, ahogy jött. Emlékeztetőül: sem harcban, sem mágikus módszerekkel nem tudnak ártani megbízójuknak; mint KM, minden körülmények között kerüld el ennek lehetőségét.

Háttértörténet

Kaffar Dzsidsihma al Abadana emirátusban született, egy befolyásos sejk fattyú gyermekeként. A sejk egyike volt a tisztavérű jann-eknek, akik az emírségben a hatalmat birtokolták, de mivel ágyasa dzsad nő volt, fia félvérnek született, s a jann-ek kitagadták maguk közül. Tisztavérűként az emír halála után talán még a trónra is komoly esélye lett volna, de így örülhetett, ha apja vagy-

nából legalább egy kis részt megkapott. Ez persze az ifjú, lázadó lelkű Kaffarnak nem tetszett, ezért elhagyta szülőföldjét. Sok kaland és sok megpróbáltatás után embereket gyűjtött maga köré, és kalózkodásra adta a fejét. A Gályák-tengerén hamarosan mindenütt megismerték a nevét, hírhedt kalóz vált belőle. Arról volt nevezetes, hogy a dzsad hajókat különös kegyetlenséggel támadta meg, és ha egy jann-t talált a fedélzetén, azt minden esetben saját kezűleg mészárolta le. Már elég tekintélyes vagyont harácsoltsá össze, amikor egy hirtelen ötlettől vezérelve, az egészet elrejtette a Madarak szigetén. Csak néhány megbízható emberével ment oda, akik titoktartást esküdtek neki. Végrendeletet is írt, melyben minden vagyont egyik, Pyarronban élő törvénytelen fiára hagyta – de ami fontosabb, részletesen leírta neki, hol találhatja meg a kincseket. Mintha csak megérezte volna, hogy evilági léte végéhez közelít; néhány hónapra rá szembe találta magát Abadana flottájával. Nem volt menekvés. Kaffar és kalózsai mind ott pusztultak, hajójuk azóta is a tenger fenekén nyugszik. Azt azonban senki sem sejtette, hogy a végrendelet nem veszett hullámsírba. Senki, míg Desmodus fel nem figyelt rá...

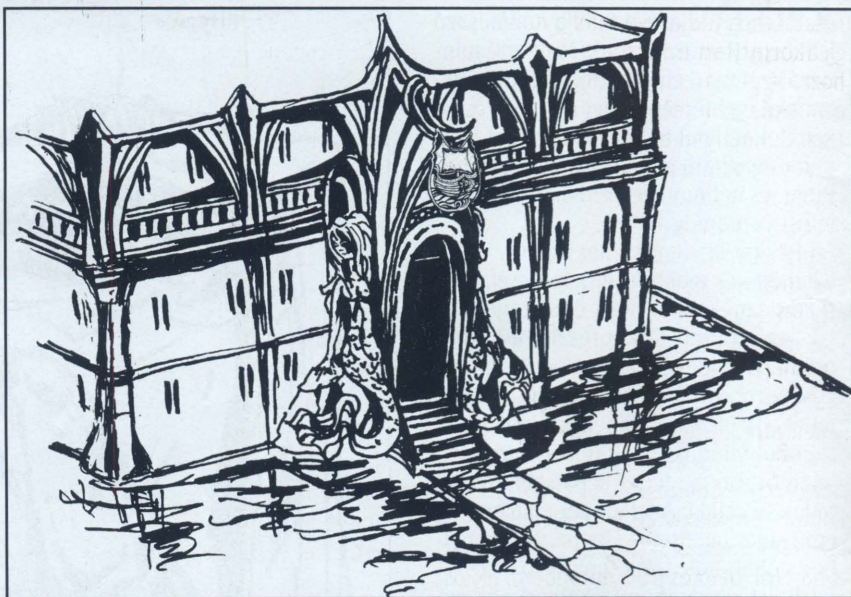
A halott kalóz kincse

A játékosok dolga, hogy a kincset a Madarak szigetén megtalálják – ehhez azonban tudniuk kell, hol keressék. A rejtély megoldása Pyarronban van, ha nem ott próbálkoznának, néhány sugallattal tereld őket a helyes útra. Az alábbiakban szerepelnek mindazok az adatok, amelyekkel a nyomozás során a játékosok találkozhatnak. Nem fontos, hogy minden egyes információ a birtokukban legyen, de itt a teljesség kedvéért szinte minden lehetséges út szerepel. Ha a játékosok mégis valami olyasmivel állnának elő, amire nem találsz magyarázatot az alábbiakban, akkor a leírt adatok és a háttértörténet alapján Te magad találd ki, milyen szerencsével járnak a karakterek.

A Hajósok céhe

A céh épülete a kikötőben áll, magas, díszes épülete messziről felismerhető a homlokzatát ékítő színes címerpajzsról. Odabent főleg irodák találhatók: minden valamire való hajósnak van itt egy szobája, ahol üzleti ügyeit intézheti, hiszen aki a tengeren akar szállítani valamit, az ide jön hajót bérelni.

Ha a játékosok itt próbálnak szerencsét, az ajtónálló útbaigazítja őket. Amennyiben csak egyszerűen kérdezősködnék, az őt az egyik kereskedőhöz küldi őket. Ha kérdésüknek 1-2 ezüst nyo-



matékot is adnak, készségesen vezeti a társaságot a céhmesterhez.

A kereskedő hallott annakidején Kaffar Dzsiddhmaról és azt is tudja, hogy meghalt. A kincsről vagy a végrendeletéről nem hallott, annyit azonban segít, hogy Kaffar is, mint sok más kalóz, nagy nőcsábász hírében állt. Nőkben is főleg a dzsadokat kedvelte. E kapcsolataiból minden bizonnyal születtek gyermekei. Könnyen lehet, hogy az egyik utódjára hagyományozta vagyonát.

A céhmester természetesen minden fenti információt ismer, ezenfelül azt is tudja, hogy itt Új-Pyarron építése előtt is volt már település, amit a pyarroniak gyakorlatilag teljesen átalakítottak. Az előző város azonban egyike volt Kaffar kedvelt rejtekhelyeinek. Ha valami gond akadt, gyakran húzta meg magát itt. Meg aztán, Pyarron építése is remek üzlet lehetett egy kalóz számára, hiszen a város már épül, lakói vannak, közrendje, őrsege azonban még nem az igazi. Rablásra, lopásra sohasem vetemedett ezen a földön, ám rendkívül jó orgazdálózatot tartott fenn. Ezek hollétéről illetve kilétéről azonban ma már senki sem tud.

Ha a játékosok alaposan körültekintenek a Hajósok céhének épületében, felfedezhetik, hogy bár az ajtókon szereplő réztáblák szinte mindegyike pyarroni kereskedő nevét jelzi, akad egy, amelyen az Abdul Dabih név szerepel.

A kereskedő éppen nem tartózkodik a szobájában, de ha megvárják, valóban olajbarna bőrű, fekete, hullámos hajú, sötét tekintetű dzsaddal állnak szemben. Öltözte teljes egészében a pyarroni divatot követi, annak is az előkelőbb változatát. Ha Kaffar Dzsiddhmaról faggatják, még annyit sem hajlandó elárulni, amennyit a fent leírt kereskedő, a beszélgetés alatt azonban végig furcsa, fűrkésző tekintettel méregeti a karaktereket. Hacsak teheti, arra tereli a szót, hogy tulajdonképpen mit is akarnak Kaffartól, illetve örökösétől. Ha kölcsönösen nem tudnak kihúzni egymásból semmiféle információt, Dabih elbúcsúzik a kalandozóktól. (Abdul Dabih egyébként mindenben a később leírtak szerint fog cselekedni.)

A Szürkecsuklyások klánja

Pyarron alvilágában meghatározó szereplő a Szürkecsuklyások klánja. Nem is csoda, hisz' ez a tolvajszervezet szinte egész Dél-Ynevre kiterjeszti hatalmát. Valójában a pyarroni tolvajklán csak igen gyenge száakkal kötődik a shadoni központhoz, főleg a távolság miatt. Esetükben a térkapu nem mindig járható út, hiszen ott igen szigorú az ellenőrzés.

Ha a karakterek közül netán valaki a Szürkecsuklyások közé tartozna, az ter-

mészetenes tudja, hol találja a klánt, és gyakorlatilag minden információhoz hozzáfér. Ha ne adj' isten viszont valaki a Kobra-k klánjának tagja, az jobban teszi, ha mélyen hallgat erről.

A városban némi utánjárással és kenőpénzzel fel tudják venni a kapcsolatot a Szürkecsuklyásokkal. Persze, a központjukat nem találják meg, ám ha a kalandozók eleget kérdezősködnek, a klán elküldi egy emberét, hogy kiderítse, mit akarnak az idegenek. A fogadóban egy tolvaj lép az asztalukhoz. „Enyves” néven mutatkozik be, és megkérdi a karaktereket, ugyan mi dolguk a klánnal.

Ha a játékosok elmondják, mit akarnak, vagy legalább hihető történetet alkotnak, Enyves közli a feltételeit: Általános információ 5-10 ezüst, ha hasznát is hajt (pl. betörés itt, Pyarronban), akkor a zsákmány 25%-a. Ezek a klán törvényei, s persze megvannak a maga eszközei, hogy be is tartassa őket. Amennyiben a játékosok hajlandóak beleegyezni a szabott feltételekbe, Enyves elmondja, amit tud, és 7 ezüstöt kér fizetségül. Beszélgetés közben természetesen ő is megpróbál minél több részletet kihúzni a karakterekből.

A matróz

Az Enyves által megnevezett matróz valóban Kaffar Dzsahma hajóján szolgált egy darabig, de egy rajtaütésnél megsérült, és parton kellett maradnia. Tulajdonképpen ennek köszönheti az életét, mivel társai egytől-egyig odavesztek az Abadana flottája ellen vívott ütközetben. A matróz nem tudja, hol a kincs, azt azonban igen, hogy Kaffar egyik kedves gyermeke itt él Pyarronban. Ennél többet csak akkor hajlandó elárulni, ha kellő mennyiségű ezüsttel (2-4) megoldják a nyelvét. Az illetőt Abdul Dabihnak hívják, jó módú hajós kereskedő, vagy legalábbis ezt állítja magáról. Valóban tagja a hajósok céhének, kereskedik is, fő jövedelemforrása azonban – apja nyomdokain – a kalózkodás. Hajói többnyire Pyarrontól távol működnek, így az itteni hatóságok keveset tudnak kétes üzenetéről. Abdul Dabih az előkelő negyedben, egy dzsad stílusban épült házban lakik.

Enyves

Kaszt: Tolvaj
Szint: 4
Faj: Ember (pyarroni)
Jellem: Káosz
Vallás: pyarroni (Noir)

Erő: 13
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 14
Állóképesség: 13
Egészség: 14
Szépség: 14
Intelligencia: 16
Akaraterő: 15
Asztrál: 14
Bátorság: 14
Műveltség: 11
Kezdeményező érték: 18/28/28

(alap/tör/ököl)

Támadó érték: 35/43/39
Védő érték: 93/95/94
Célzó érték: 14
Életerő pont: 8
Fájdalomtűrés pont: 45

Képzettségek	fok/%
Fegyverhaszn. (tör, rövidkard)	Af
Ökölharc	Mf
Írás/olvasás	Af
Lovaglás	Af
Álcázás	Af
Pszi	Af
Fegyverdobás (tör)	Af
Nyelv (dzsad 3, shadoni 2)	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmái verekedés	Mf
Kötelekből szabadulás	Af
Csomózás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	74%
Esés	44%
Zárnyítás	54%
Ugrás	39%
Lopózás	59%
Rejtőzködés	44%
Kötéltánc	54%
Zsebmetszés	64%
Csapdafelfedezés	53%
Titkosajtó keresés	43%

Pszi: pyarroni Af (19 Ψp)
Szint: 4
Asztrál ME: 33
Mentál ME: 33

Enyves a Szürkecsuklyások klánjának egyik fontos tisztségviselője Pyarronban. Ismeri a Kaffarról szóló történeteket, de a karaktereknek csak pénz fejében hajlandó segíteni. Kaffar örökösét ugyan nem ismeri, de ismer egy matrózt, aki valaha a kalózvezér hajóján szolgált, most pedig a városban él (lásd fent). Ha a játékosok be akarnak törni Dabih házába, Enyvesen keresztül igen jó segítséget kaphatnak: a zsákmány 25%-ának fejében hozzájutnak a ház alaprajzához. Ha a karakterek elég sokat elárulnak valódi céljaikról, Enyves megpróbálja maga megszerezni a kincset, mégpedig úgy, hogy megvárja, míg a társaság összegyűjt minden lényeges információt, majd ellopja tőlük a térképet és a végrendeletet. Kizárólag szolid módszerekkel dolgozik, az erőszak nem kenyerre.

Abdul Dabih

Kaszt: Kalóz (harcos)
Szint: 5
Faj: Ember (dzsad-jann félvér)
Jellem: Káosz
Vallás: dzsad (Galradzsa)

Erő: 17
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 14
Állóképesség: 17
Egészség: 18
Szépség: 10
Intelligencia: 13
Akaraterő: 11
Asztrál: 15
Bátorság: 15
Műveltség: 12
Kezdeményező érték: 19/35
(handzsár)

Támadó érték: 60/84
Védő érték: 117/142
Célzó érték: 4
Életerő pont: 15
Fájdalomtűrés-pont: 61

Képzettségek	fok/%
Fegyverhasználat	
Handzsár	Mf
Tör	Af
Jann szablya	Af
Úszás	Mf
Futás	Af
Mászás	19%

Esés	24%
Ugrás	14%
Ökölharc	Af
Hadvezetés (tengeren)	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Időjósítás	Af
Hajózás	Mf
Csomózás	Mf

Asztrális és mentális behatások ellen amulettet visel, mely saját értékeit 20E-növeli.

Abdul Dabih Kaffar Dzsidhma legkedvesebb gyermeke és örököse. Pyarronban, az előkelő negyedben él, és tisztességtelen kalóz-ügyeit a becsületes kereskedő álcája mögé rejti. Külön irodája van a hajósok céhében. A Szürkecsuklyásokkal nem tart fenn kapcsolatot, mivel tevékenységi köre messze esik a várostól és a szárazföldtől.

Anyja közönséges örömlány volt, apját nem nagyon ismerte, mégis ő örökölte hatalmas vagyonát. A vagyonnal azonban mit sem tud kezdeni, mivel sejtelve sincs róla, hol található. A végrendelet ugyan nála van, a térképrészlet viszont, ami alapján a Madarak szigetét meg lehetne találni, nincs a birtokában. Gyermekkora óta minden vágya, hogy apja nyomdokaiba lépjen, és övé legyen a hírhedt kalóz minden kincse. Erre eddig nem volt lehetőség; ha azonban a karakterek felkeresik őt, netán a Hajósok céhében érdeklődnek utána, minden bizonnyal gyanút fog. Hacsak a játékosok

nem találnak ki valami jól hangzó, hihető mesét, Dabih rá fog jönni, hogy náluk van a hiányzó térkép, és meg akarják szerezni tőle a végrendeletet.

Ha a karakterekkel beszél, letagadja, hogy ismerte volna Kaffart, azt meg különösen, hogy az örököse lenne. Végig kitart amellett, hogy ő szolid kereskedő, aki csak a megbízhatatlan mendemondákból ismeri a hírhedt kalózt.

Amint elválnak tőle a kalandozók, azonnal rájuk uszítja embereit, hogy szerezze meg az idegenektől a térképet. Parancsa úgy szól, először derítsék ki, hol a térkép, győződjenek meg róla, hogy nincs-e másolata, aztán lopják el, és a másolatokat semmisítsék meg. Ha megoldható, ne öljék meg a kalandozókat, az csak bonyodalmat okozna; ha azonban nincs más mód, el is tehetik őket láb alól. Dabih emberei dzsádok, handsárt forgatnak; KÉ 26; TÉ 48; VÉ 107; Ép 10; Fp 27; Bátorság 13. Összesen hatan vannak, de általában ketten-hárman járnak együtt.

A végrendeletet Dabih a házában őrzi, egy vasalt szekrényben. Minden fontos irata, pénze itt található. Éjjel a házat hat ember őrzi, értékeik a fentiekhez hasonlóak. A ház maga nem túl nagy, azonban lényeges segítség, ha a karakterek a Szürkecsuklyásoktól megszerzik az alaprajzot (lásd mellékelt vázlatot).

Dabih házán az ablakok rácsozottak, a falak a Pyarronban általában használt fehér gránitból épültek. A végrendeletet tartalmazó szekrény az emeleten, Dabih dolgozószobájában található. A házat



őrző emberek a kertben helyezkednek el, a ház körül.

A végrendelet szövege jellegzetesen dzsád megfogalmazású. Írója mindvégig képekben beszél, semmit sem mond ki nyíltan.

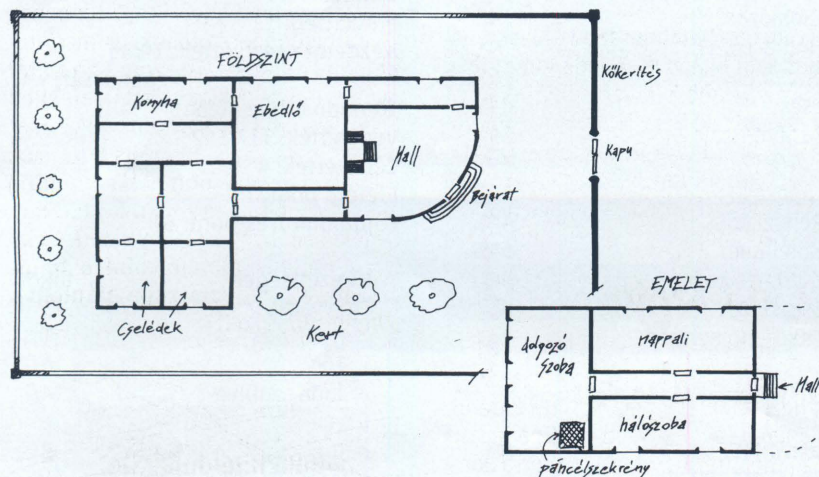
„Ne hidd, hogy e világtól válni félek, hogy lelkeimmel sötétbe szállni félek. Mind nem riaszt, hisz elpusztulni: törvény. Mert nem tudtam jó úton járni: félek.

Tudod, hogy öröködből részesülsz majd, Ha titkok függőnye mögé kerülsz majd. Így, hisz nem tudod honnan fakadtál, Vigadj, hisz nem tudod, hová merülsz majd.

Megfordított gyertyák alatt, Ahol a kék függöny hasad, Belép csodálatos csapat, Minden titkok felfénylenek

Galradzsa vigyázzon utadon már, Keresd a kincset, hol madár se jár!”

Dabih maga sem tudja, pontosan mit is jelentenek a verssorok, de úgy gondolja, a térkép majd segít a rejtély megoldásában.



Ha Dabih megszerzi a térképet, leggyorsabb hajójával indul a kincs felkutatására. Próbálkozása azonban kudarcra ítéltetett, mivel a szigetre érve sem tudja megfejteni a végrendeletet. A térkép nem jelöli a rejtek pontos helyét, dzsadunkat pedig nem áldotta meg az ég annyi sütnivalóval, hogy kihüvelykezze a sorok mögött megbúvó támpontokat.

A hajóút

Amikor a játékosok úgy érzik, minden fontos információt összegyűjtöttek, útnak indulhatnak távoli céljuk felé. Ha a kikötőben hajót próbálnak szerezni, azt találják, hogy egyetlen bárka sem vállalkozik erre az útra. Legfeljebb a Kereskedő Hercegségekbe vagy Shadonba juthatnak el, onnan újabb hajót kell bérelniük. A hajó Shadonig 2k6 aranyba(!) kerül, onnan tovább 2k10 ezüst.

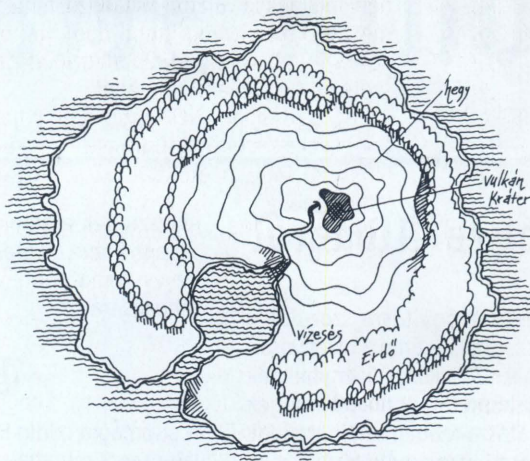
Amennyiben kiderítik, hogy Dabih előttük jár, tanácsos sietniük, hiszen ők nem tudhatják, hogy a dzsad nem fogja megtalálni a kincset.

A karakterek kénytelenek átszállással utazni. Az egyetlen hajó, ami hajlandó kihajózni velük a Keleti-óceánra a *Ravanea* nevet viseli, és csöppet sem bizalomgerjesztő. Közepes méretű, gyors járatú vitorlás, amelyről szakértő szem megállapíthatja, hogy nem csak kereskedelemre használták.

A Madarak szigete

Végre mégiscsak megérkeznek a kis, szubtrópusi szigetre. Legnagyobb szélessége sem nagyobb 20 km-nél. Dús növényzet borítja, nagyobb állatot azonban nem látni rajta. Azonnal szembeötlik viszont, miről is kapta a nevét – ezer és ezer madár sereglik mindenfelé. Nem láttak még embert, ezért nem is félnek tőlük igazán, noha a kellő távolságot megtartják.

A sziget maga vulkáni eredetű, erről árulkodik a közepén emelkedő hatalmas, kúp alakú hegy. A vulkán már régen szunnyad, ám a tetejét még nem nőtte be a növényzet. Az élet azonban nem hiányzik róla, mert a sziklás, köves vidéket kedvelő madarak ott fészkelnek. A növényzetet és a madarakat egy kis



forrás látja el édesvízzel, ami a hegy lábánál ered, és vékony patakként csörgedezik alá egy nagyobb tóba, ahová egy 4-5 méteres zuhatagon át jut. Az egész sziget teljesen érintetlennek és lakatlannak látszik. Valóban, a kalózok óta nem is járt itt senki.

A kincs a tó mellett rejtőzik, a vizeses alatt. Egy egészen szűk barlangnyílás indul a zuhatag tövéből, amit azonban csak akkor lehet felfedezni, ha valaki tudja, mit keres. Hőseinknek a végrendelet rejtelmes soraiból kell kihámozniuk, hol is keressék az elrejtett vagyont. Véletlenül szinte bizonyosan nem találja meg senki, mert a barlangfolyosó nagy része a víz alatt van. Ha valaki bemászik, sikeresen vissza kell tartania a lélegzetét 3 körön át. A hasadék végén egy tágas barlangcsarnokba jut, amit hajdanán a magasabban álló víz vájhatott a vulkáni hamuba. A barlangcsarnokban hatalmas láda áll, viaszosvászonnal bevonva. A láda elmozdításához legalább két ember kell, akiknek együttes Ereje legalább 32. A ládában Kaffar Dzsahidha összerabolt kincse hever. Arany, ékszerek, drágakövek, egyéb értékek – összesen körülbelül 860 aranyra rúghat.

Az út hazáig

Ha a kincset felviszik a Ravaneára, a kapitány természetesen azonnal megkérdezi, mi van a ládában. Ha kiderül, és a kapitány nem elég lojális a kalandozókhoz (pl. Bájolás!), akkor bizony

nehéz lesz a karaktereknek megvédeniük a zsákmányolt javakat. A kapitány és matrózai a mesés vagyontól megrészegülve szinte mindent el fognak követni, hogy megkaparintsák. A matrózok tizenketten vannak, harcértékeik: KÉ 18; TÉ 57; VÉ 106; Ép 11; Fp 34; Bátor-ság 11. A kapitány a matrózaihoz hasonló harcértékekkel bír, harcolni azonban csak a végső esetben fog. A játékosok komoly dilemma előtt állnak, mivel a kapzsi matrózok az életükre törnek, a hajót viszont legénység

nélkül képtelenek visszavigálni a kikötőbe – ennek a kapitány is a tudatában van, éppen ezért (patthelyzetben) 100 aranyat akar kizsarnolni a szállítás fejében.

Ismét civilizált vidékre érve, már könnyen találhatnak nagy kereskedelmi hajót, ami elviszi őket Pyarronba. Itt már nem kérdezősködnek, megszokott, hogy valaki nagy és nehéz utazóládával hajózik.

A kaland befejezése

Amint visszatérnek a fogadóba, megbízzukjuk felkeresi őket. Mivel nem tudja, mennyi kincs volt eredetileg a ládában, a vagyon felét kéri. Ha legalább 350 arany értéket adnak neki, megelégszik, ha azonban ennél kevesebbet, gyanút fog és rosszallásának ad hangot.

Amennyiben a játékosok lennének olyan meggondolatlanok, és megpróbálnának a teljes összeggel egérutat nyerni, Desmodus az előrelátóan eltett hajtincsek segítségével, szimpatikus mágiával és Asztrális-Mentális mozaikok felhasználásával jobb belátásra bírja őket. Minden tekintetben kezelj úgy Desmodust, hogy a játékosoknak ne legyen esélyük elmenekülni a teljes összeggel. (Figyelmembe ajánlom a „Vágy” mozaikot.)



Tabula Magica

A papi gyógyításról és Áldásról

Ynev számtalan városában fordulnak a gyógyításra szorulókat a papokhoz, tudván, hogy ők – igaz, sokszor borsos áron – bizonyosan segíthetnek. Valóban, a mágiahasználó kasztok közül ők enyhíthetik a fájdalmat, űzhetik el a betegséget, szüntethetik meg a mérgek hatását a legeredményesebben. Első látásra többen szállhatnak vitába e kijelentéssel, hiszen a pap, bármely gyógyító formulát áll is szándékában alkalmazni, köteles előtte megáldani a rászorulókat. Áldás hiányában a megidézett mágia hatástalan marad. Az igazsághoz tartozik azonban, hogy az Áldást elég egy személyen csak egyszer alkalmazni, a továbbiakban a gyógyítást nem kell áldásnak megelőznie. A Gyógyítás varázslat leírásánál az olvasható, hogy az Áldás időtartamának meg kell egyeznie az alkalmazni kívánt gyógyítással. Ez természetesen igaz; az időtartam mutatja meg, hogy az Áldás milyen erős, milyen mélységű volt – ennek függvénye, hogy a pap milyen hatalmú mágiát képes sikeresen megidézni az adott személy gyógyításával kapcsolatban. Mivel az Áldást elég egy alkalommal használni, érdemes minél hosszabb ideig fenntartani. Az Áldás ideje két tényezőtől függ: a pap Tapasztalati Szintjétől és a felhasznált Mana-pontok mennyiségétől. Utóbbiak újabb befektetésével megkétszerezhetjük az időtartamot. Az alap időtartam tehát szintenként 2 kör, s ez 3 Mana-pont felhasználásával megduplázható. Ezek szerint, ha egy 2. TSz-ű pap összes Mana-pontját egyetlen Áldásra szeretné felhasználni, az időtartam a következőképpen alakul: Tegyük fel, a pap eredendően 16 Mana-ponttal rendelkezett. A varázslat alapidőtartama 4 kör lesz, de a pap 13 további Mana-pontjából kitöltheti a hatóidőt. Mivel a 13 pontból 5-ös szorzó adódik, az Áldás ideje 4x5, azaz 20 kör lesz. Ez már sokkal hosszabb gyógyítást is lehetővé tesz, mint amennyire jelen Tapasztalati Szinten a pap – alaphelyzetben – képes. Mindebből látható, hogy adott személyen az egyszer felhasznált Áldást csak akkor kell megújítani, ha az alkalmazni kívánt Gyógyítás hossza meghaladja az egykor celebrált Áldás időtartamát.

A fent leírtakból következik, hogy a kalandozók is előre felkészülnek az esetleg szükségessé váló gyógyításra. A közös útra indulók – amennyiben van köztük pap, aki rendelkezik a Gyógyítás varázslattal – sokszor különös szertartássorozaton mennek keresztül. A pap összegyűjti mindazokat, akiknek jelleme illetve vallása nem ellentétes az övével, majd mérleget. Azokat, akiket méltónak talál arra, hogy a későbbiekben segítse útjukat, Áldásban részesíti. Megjegyzendő, hogy kalandokban járatos pap ebben a különleges esetben hajlamos az emberi értékek elé helyezni a hasznosságot – még ha ki is derül valakiről, hogy tolvaj, lopakodási és zárnyitási képességei meggyőzhetik a legtovábbtisztelt papot is, hogy a társaság ezen tagja komolyan hasznukra válhat. A pap ezek után végrehajtja a szükséges előkészületeket, majd sorra megáldja társait. Így a későbbiekben akkor is segítségükre siethet, ha netán

elvesztették eszméletüket, fennmaradó statikus pajzsukkal lehetlenné téve az áldást, vagy abban az esetben, amikor a papnak kevés Mana-pontjával nem lenne lehetősége az újabb Áldás létrehozására.

Új varázslatok

A papmágia eddig leírásra került varázslatai némi számbeli aránytalanságot mutattak, ugyanis – bár a Nagy és Kis Arkánium Litániáinak és Rituáléinak száma megegyezett, mind a négy csoportból 20-20 formula bemutatása történt meg – a varázslatok egymáshoz viszonyított száma nem egyenlő: a Kis Arkánium valamivel több varázslatot tartalmaz, mint a Nagy, a Litániák száma pedig meghaladja a Rituálékét. Ezért – és az alacsony Tapasztalati Szintű pap karakterek érdekeit is szem előtt tartva – inkább a Kis Arkánium varázslataival foglalkozunk, a nagyobb, hatalmasabb mágiákról a későbbiekben esik szó.

Kis Arkánium Litániái

H it ereje	
Szféra: Lélek, Természet	A varázslás ideje:
Mana-pont: 9	1 szegm.
Erősség: 3	Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: –	Hatótáv: –

A varázslat lehetővé teszi, hogy alkalmazója hitének erejét harci elvakultsággá formálja. A pap csak istene szolgálatában alkalmazhatja e mágiát – azaz jellemével ellentétes lényekkel vívott küzdelemben –, amennyiben máskor próbálkozna, a varázslat nem jön létre. A mágia ideje alatt a pap testi ereje, harci kedve és fegyverforgatási képességei megnőnek; az elvakultság, a szinte fanatikus hit tüze fűti. Az Erő Tapasztalati Szintenként 1-el emelkedik, de legnagyobb értéke nem haladhatja meg a 20-at. A KÉ és TÉ minden esetben 15-tel nő. A varázslat ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem varázsolhat, csak kétkezi harcot folytathat. A varázslatnak csak az időtartama hosszabbítható meg további Mana-pontok feláldozásával: 4 Mana-pontért az időtartam megduplázható. A varázslat meglehetősen népszerű Arel papjai közt, akik csatában sokszor fordulnak ily módon segítségért istennőjükhöz. Használata több látható jellel jár. A hatása alá kerül

pap bámulatos gyorsasággal vív, keresi a veszélyt és a legerősebb, leghatalmasabb ellenfelet. Szemében különös, vad tűz lángol, ajkát harci kiáltások, az ellenfelet ingerlő, kihívó szavak hagyják el. A varázslat különlegessége, hogy kis eséllyel ugyan, de kapcsolatot tesz lehetővé isten és papja közt – már amennyiben a pap valós istent imád. Tapasztalati Szintenként 1% az esélye annak, hogy az isten felfigyel követőjének elvakult kirohanására, és saját maga is szemlélője lesz az összecsapásnak. (Ez az esély Arel papjai esetében kétszer ekkora, TSz-enként 2%). Amennyiben az istenség lepillantott hívére, néhány apróság történhet, amit többen hajlamosak kizárólag a véletlen, a jó szerencse számlájára írni. Az alkalmazó pap útjából az alsóbb rendű, gyenge ellenfelek félrevonulnak, nem állítják meg, nem próbálják feltartóztatni. A pap így elérkezhet kiszemelt célpontjához, aki az esetek nagy részében az ellenséges erők egyik vezetője, irányítója. Kezdetét veheti a párbaj. A papot a véletlen is segíti harcában. A KM a harc minden körében dob k6-ot. Amennyiben az eredmény 5 illetve 6, a szerencse valamilyen formában a pap oldalára áll. A hatások lehetséges számának csak a KM fantáziája szabhat határt. Megtörténhet, hogy az ellenfél a kritikus pillanatban egy vizes fűcsomóra lép, és elesik. Ekkor a küzdelmet – míg fel nem áll ismét – a földre kerülés negatív módosítóival kell folytatnia. Előfordulhat, hogy az ellenség gyönyörű vágása, mely minden bizonnyal végzett volna hősünkkel, mégis a pap füle mellett suhan el, mert az utolsó pillanatban az isten követője egy szemvilanásra elvesztette egyensúlyát, és oldalra billent. Számtalan lehetőség kínálkozik a párharc eredményének befolyásolására, de néhány apró szabályt mindenképp érdemes szem előtt tartani. Az isten véletlenhez hasonlatos beavatkozása semmiképp sem döntheti el közvetlenül a küzdelmet – azaz az ellenfél nem halhat meg, nem ájulhat el egyiktől sem. A másik kikötés, hogy a pap életét egy összecsapásban legfeljebb egy alkalommal mentheti meg a sors. Ne feledjük tehát, a második halálos csapás könnyen az utolsóvá válhat. A varázslat külön érdekessége lehet, ha mindkét küzdő fél sikeresen alkalmazta a varázslatot, és a véletlen szinte minden másodpercben komolyan befolyásolja a harc kimenetelét...

C

sapás

Szféra: Lélek, Halál, Természet

Mana-pont: 8

Erősség: 1

Mágiaellenállás: –

A varázslás ideje: 1 szegm.

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 15 méter

A papok mágijának egyik egyszerű, ám hatásos harci varázslata a Csapás. Ennek segítségével megtörhető az ellenfél rohama, vagy fájdalmas seb okozható rajta. Egyes mágiaelmélettel foglalkozó papok szerint a varázslat az Elemi Erő különös megidézése – sok tekintetben igazat kell adnunk nekik, de a dolog korántsem ilyen egyszerű. A varázslat végrehajtásakor a pap választhat, milyen módon kívánja felhasználni a mágiát. Két lehetőség áll rendelkezésére, az első inkább védő, a második tisztán támadó jellegű. A varázslat megidézése a következőképpen zajlik: a pap mindkét kezét ökölbe zárja, majd behúzza a mellkasához. Ezt

követően szorosan egymás mellett kinyújtja két karját, mintha a levegőben maga elé ütné. A varázslat első felhasználási módja esetén a kéz kinyújtásának hatására láthatatlan erőfal keletkezik, mely rohamban megakasztja a támadót, az álló ellenfelet pedig erősen hátrataszítja. A lökés nagysága elegendő ahhoz, hogy az álló vagy lassan haladó áldozat 1-2 métert hátrazuhanjon – figyelem, ez nem jár feltétlenül hanyatt eséssel! A rohamozó vagy gyorsan haladó áldozat k6 Sp-t veszít az ütközéstől, lendülete pedig elvesz; a fallal való találkozás helyén az illető megáll. A varázslat másik, támadó felhasználása esetén az erő nem fal, hanem rúd, kopja alakjában jelenik meg. Ezt a rudat „löki ki”, a pap gyors karnyújtása. Sikeres Támadó dobás esetén – a varázslat TÉ-je 20 – az ellenfélen keresztülszalad a fantomfegyver. Ennek hatására 2k6+1 Sp-t veszít az áldozat. Amennyiben a sebzés maximális, tehát alapesetben 13 Sp, az áldozat az Fp-ken kívül további 3 Ép-t is veszít. A varázslat sebzése 4 Mana-pont befektetésével k6-tal növelhető mindkét esetben, azaz a roham megakasztásakor és támadó formában egyaránt. A sebzés növelésének az utóbbi esetben annyi a hátulütője, hogy nagy erősítés esetén (a több k6-ból) nehezebb kihozni a maximális eredményt – tehát nehezebb a varázslattal Ép-t sebezni.

V

eszély észlelése

Szféra: Lélek, Élet, Természet

Mana-pont: 5

Erősség: 5

Mágiaellenállás: –

A varázslás ideje: 6 kör

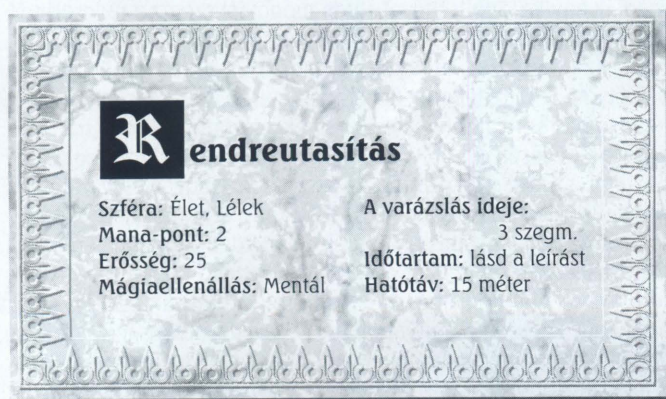
Időtartam: 15 perc/szint

Hatótáv: 20 méter sugarú kör

A Veszély észlelése – mint az már nevéből is látható – az érzékelő mágia egyiké. Segítségével a pap tudomást szerez a rá leselkedő veszélyek létezéséről – pontos helyéről, természetéről azonban nem. Az iránnyal és távolsággal nagyjából tisztában lesz, ám a veszély mibenléte teljesen ismeretlen marad. A varázslat egyetlen komoly hátránnyal rendelkezik, ennek köszönhető, hogy hatalma ellenére kevesen használják. Nevezetesen: képtelen megkülönböztetni a veszély fokozatait. Az összes lehetséges veszélyt jelzi a papnak – még az egészen kis százalékban ártalmasakat is. Hogy világosabb legyen a dolog, lássunk egy példát: Amennyiben a pap és társai olyan épülethez érnek kalandozásaik során, melynek tetőszerkezete már meglehetősen régi, de annak esélye, hogy leszakad, egészen elhanyagolható – esetleg orkánszerű szélben vagy kisebb földmozgáskor – a varázslat veszélyt jelez majd. Mivel a fokozatokban nem tesz különbséget, messziről a pap csupán azt érzi, hogy benn ártó elemek lapulnak. Ezek lehetnének akár ork vagy goblin csapattestek is, a varázslat ugyanolyan erősen jelezné a veszélyt. Ezért csak akkor hasznos, ha más felderítő módszerekkel együtt alkalmazzák, mely kiegészítheti e hiányosságot. Mindenestre kellemes időtöltést jelenthet a KM számára, hogy a lehetséges ártalmas és teljességgel ártalmatlan, de potenciálisan veszélyes tárgyakat, körülményeket úgy állítsa össze, hogy ne csak a játékosok, de ő is jól szórakozzon – a játékosokon.



Az Izzó vér a vérmágia varázslatainak egyik leggonoszabbika, legcsúfabbika. Az áldozat saját vére válik önnön elpusztítójává, ha a körülmények megfelelnek erre. A varázslat hatása meglehetősen sajátos. Alkalmazása esetén az ellenfél vére, ha levegőre kerül – például kapott seb miatt – lángra lobban. A hatás több szemtanú leírása szerint döbbenetes. A több sebből vérző áldozat, még ha sérülései nem is lennének végzetesek, a lángok örök oltásába hal bele, ha be nem kötözik. Több seb esetén minden egyes mozdulata, mely a vérzés csillapítására irányul, az ellenkező oldalon feltépi a sebeket, fellobbanak hát a lángok. Ekkor kétségbeesetten próbálja eloltani a bőrén csorgó, eleven tüzet, mire a lassan már-már lecsillapodó vérzés kezdődik előlről az ellenkező oldalon. A varázslat kegyetlen, kizárólag halál jellemű papok használhatják – ők viszont különös élvezetet találnak benne. Vér és tűz együtt – igazán nekik való móka. A fellobbanó tűz nagysága persze arányos az elvesztett vérrel, így a lángok sebzése is ettől függ. A tűz minden körben fele annyi Sp-t sebez, mint amennyi az eredeti seb okozta veszteség volt – amennyiben a sebzés csak Fp veszteséssel járt. Az Ép csökkenéssel járó, különösen erősen vérző, komoly sebek a lángok igazi táplálói. Minden egyes elvesztett Ép további k6 Fp sebzést eredményez a lángoló vérnek köszönhetően. Megtörténhet továbbá, hogy az áldozat ruhái, felszerelési tárgyai is tüzet fognak, ezzel a helyzet még reménytelenebbé válik. A varázslat időtartama 16 Mana-pont befektetésével megduplázható.



Ez a varázslat akkor juthat komoly szerephez, ha a papnak egy magából kikelt hívóval kell foglalkoznia. Olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadnak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenének nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, a varázslattal – a kellő időben, a kellő helyen –

megakadályozhatja a tett végrehajtását. így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívó személyt, s megmentheti lelkét is. A varázslat nem tesz mást, mint ráébreszti a cselekedetet végrehajtani szándékozót a tett valódi hatásaira, következményeire. A pap alakja a varázslat pillanatában eleven, félelmetes lelkiismeretként szegül szembe a megtévedt hívó akaratával. Ennek látható jelei vannak, de csak a célpont szemében. A pap – ha a varázslat sikeres volt – alakja a megtévedt szemében átalakul. Egy méterrel magasabb lesz, mögötte a háttér elsötétül, egy tenyérnyi szélességű fényudvar kivételével, mely körülöleli a papot. Az alak maga elé emeli Szent Szimbólumát, s mélyen a célpont szemébe néz. Egy-két szegmenssel később a Szimbólum lángra lobban, lángol, de nem ég el. A tűz nem emészti el a Szimbólumot, a lángokat semmi sem táplálja. A pap alakja ebben a pillanatban a legfenyegetőbb; majd egy kör múlva minden visszatér régi mivoltába, a pap visszaváltozik a csendes, nyugodt, de határozott alakká, a célpont pedig – az esetek többségében – igaz hívóvé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. A varázslat alaperőssége 25, ez további 2 Mana-pontonként 6E-vel növelhető. Megjegyzendő, hogy a varázslat csak akkor működik, ha a célpont valóban istenének nem tetsző dolgot követett el, vagy annak elkövetésére készült. Amennyiben az előbbi feltétel nem teljesül, a varázslatnak semmiféle hatása nem lesz. Különösen jól használható például akkor, ha két hívó összeveszett valamin, és egymás torkának ugrott. A mágia minden ártalom nélkül vezeti vissza az eltévelyedettet istenéhez, hitéhez. Persze, a KM is alkalmazhat NJK papot a kalandozók lelkiismeretének állandó ébren tartására. Ezzel több, vallásának nem megfelelően viselkedő játékos közvetett úton történő kordában tartására is lehetőség nyílik.



A pap ezzel a varázslattal részlegesen béníthatja az ellenfél mozgásirányító központját. Rá kell mutatnia a kiszemelt áldozatra, majd – Szent Szimbólumával kezében – ki kell mondania a varázslat megidézéséhez szükséges szavakat. A mágia hatására, amennyiben a Mentál ME sikertelen volt, az áldozat a mérgeknél leírt görcsös állapotba kerül, a következő módosítókkal: Erő: -8, Gyorsaság: -8, Ügyesség: -8, KÉ: -30, TÉ: -40, VÉ: -35, CÉ: -15; varázsolni pedig nem lehetséges. A Bénítás jól alkalmazható szinte minden harci helyzetben, s további előnye még, hogy időtartama alatt az ellenfél a varázslatait sem hívhatja segítségül a görcs semlegesítésére. A varázslat erőssége 1 Mana-pontért 1E-vel növelhető.



Kis Arkánium Rituáléi



Szeptúzás

Szféra: Természet, Halál Mana-pont: 15 Erősség: 25 Mágiaellenállás: –	A varázslás ideje: 1 szegmens Időtartam: végleges Hatótáv: 25 méter
--	---

A varázslat hűen tükrözi azt aényt, hogy a papi mágia sokszor messze többre képes, mint az Anyagi Sík energiáival manipuláló bármely más varázslási mód. A papok isteni forrású mágijája többször is megsérti a varázslók által leírt, természetet irányító törvényeket – ebben az esetben is. A varázslat hatásának ugyanis nem szab határt a Személyes Aura jelentette védelem. A pap a varázslat alkalmazásával porrá zúzhat egy általa kiválasztott, nem mágikus, élettelen, legfeljebb 35 kg tömegű tárgyat. Ez lehet kő, fém, arany – bármi. A hatás azonnali, a varázslás maga is gyors. A pap nem tesz mást, mint ujjával rámutat az elpusztítandó tárgyra, majd kimondja a varázslat megidézéséhez szükséges különös, inkább torokhangú kiáltáshoz hasonlatos rövid szót. A pusztulás teljes, ráadásul meglehetősen látványos. A kiszemelt tárgy szilánkokra hull, s a szilánkok még további darabokra esnek szét. Mindez villámgyorsan történik, az apró, szerteszét repülő maradványok folyamatosan porladnak, a tárgy eredeti helyétől nagyjából fél méter sugarú körben már porszemekként hullanak alá. A varázslat használatában számos lehetőség rejlik; könnyen megszabadíthatjuk ellenfelünket drága lánc- vagy sodronyingétől, esetleg féltett buzogányától, kétkezes kardjától. A varázslat hatását további Mana-pontok befektetésével semmilyen módon nem lehet befolyásolni.

Nagy Arkánium Litániái



Természet megidézése

Szféra: Természet Mana-pont: 35 Erősség: 5 Mágiaellenállás: –	A varázslás ideje: 1 kör Időtartam: 3 kör/szint Hatótáv: 15 méter sugarú kör
--	---

Ezzel a varázslattal a papok nem uralmuk alá hajtják az élőlényeket, mint az Engedelmesség – állatok illetve növények esetében, hanem a segítségüket kérik. A varázslat hatására 15 méter sugarú körön belül minden állat és növény a pap céljainak szolgálatába áll. A papnak nem kell irányítania a lényeket, csupán céljának végrehajtásán kell munkálkodnia, vagy annak beteljesülésére gondolnia.

Ez lehet győztes közelharc, egy menekülő foglyul ejtése, esetleg feljutás egy falra vagy egy fa tetejére. A varázslat nem idéz meg állatokat, a növények növekedését sem befolyásolja – tehát nem nőnek új ágak vagy indák a fákon, nem kerül elő a semmiből egy kisebb csapat hófarkas a pap megsegítésére. A mágia csak az adott pillanatban jelenlévő lényekre fejt ki hatását. A varázslat hatása alatt álló állatok saját maguk tevékenykednek, irányítás nélkül, kizárólag a cél ismeretében. Mivel gondolkodásuk nem nevezhető fejlettnek – a növényeké még annyira sem – nem terveznek, hanem cselekszenek, a lehető leggyorsabban, leghatékonyabban. Ez lehet támadás, az út eltorlaszolása, a célpont váratlan megzavarása. A növények ágaikkal óvhatják a papot, esetleg lesújthatnak az ellenségre, vagy körülfonhatják, szinte megbilincselhetik. Akadályozhatják látását, rátekeredhetnek a lábára, terméseket, magokat zúdíthatnak rá. A varázslat félelmetes és egyben rendkívül látványos. Sokszor a pap nem is csinál egyebet, mint szilárdan áll, körülötte pedig a megelevenedett erdő küzd az ellenféllel. A varázslat természetesen csak ott lehet igazán hasznos, ahol megfelelő mennyiségű és minőségű növény vagy állat – szerencsésebb esetben mindkettő – áll rendelkezésre. A növények fajtája sokat számít – hiába van egy kisebb réten rengeteg fűfélé, ezek legfeljebb lelassíthatják az ellenfél haladását. Ezért a varázslatot leginkább sűrű erdőben alkalmazzák. A hatás minden egyes esetben más, a döntő szó ebben is a KM-é. Érdemes azonban tartani magunkat néhány határhoz: a varázslat sebzése még a legideálisabb körülmények közt sem haladhatja meg a 8k6 Sp-t személyenként. Ez a magas sebzés is csak akkor adható meg, ha a KM és játékosa valóban ötletes, és a sebzés valóban indokolt. A varázslat időtartama 20 Mana-pont rááldozásával duplázható meg.

Varázsló varázslatok

A varázslók mozaikjai szinte kimeríthetetlen lehetőségeket rejtenek magukban, hiszen kombinálásukra, felhasználásukra közel végtelen lehetőség kínálkozik. Az alábbiakban néhány, mozaikokból összeállított varázslatot találhatsz, melyek felhasználásának, továbbfejlesztésének csak a képzelet (és a KM) szabhat határt. A fűvócsó nevű varázslat Hortobágyi József érdeme. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjak neki ezért és a többi hasznos javaslatért.



Fűvócsó

Mana-pont: 7 Erősség: 1 Sebzés: 1 Fp Mágiaellenállás: nincs Felhasznált mozaikok: Teleport – 1 Mp; Óslég csóva – 4 Mp; Elemi erő, telekinézis – 1 Mp; Teleport – 1 Mp	A varázslás ideje: 4 szegmens Időtartam: azonnali
--	---

Ez a varázslat egy lehetséges megoldást kínál azon szabály áthidalására, miszerint senkibe és semmibe nem lehet szilárd

anyagot teleportálni. Segítségével a varázsló a hátizsákjából egy fúvócsövet teleportál közvetlenül az ellenfél mellé, ott telekinézissel megtartja, majd a végében csóvába formázott ősevegőt teremt. A varázslat végeztével 1 Mp-ért visszateleportálja a fúvócsövet a hátizsákjába. A sebzés persze nem lesz túl nagy, hiszen a fúvócső így sem sebez többet 1 Fp-nél. Annyit azonban mindig, mivel az ősléggel, közlőről kilőtt tű sokkal mélyebbre fúródik, mint a közönséges túlővedékek. Az alkalmazás nagy előnye, ha a tűn méreg is található, hiszen ekkor nem a közvetlen sebzés számít.

A fúvócső még ilyen közelségből sem talál automatikusan, de a varázsló +70-et adhat Célzó Dobásához. Természetesen a célpont viselkedése, mozgása ugyanúgy befolyásolja a találat esélyét, mint egyébként, itt azonban az áldozat nem összpontosíthat a kitérésre, hiszen nem tudja, honnan fogja érni a lövés. A páncélok SFÉ-je is ugyanúgy érvényesül, mint közönséges fegyvereknél, így ha egy vétezett ellenféllel szemben óhajítja a varázsló használni varázslatát, kénytelen pontosabban meghatározni a célpontot, ahova lő – így viszont elszenvedi az ezzel járó módosítókat is.


Menekülés

Mana-pont: 47	A varázslás ideje: 3 perc
Erősség: 1	Időtartam: azonnali
Sebzés: nincs	(amíg a vonalak épek)
Mágiaellenállás: nincs	Hatótáv: érintés
Felhasznált mozaikok:	
Kisugárzó varázsjel: – 20 Mp	
Teleport – 27 Mp (80kg); Elemi hő kupola – 20 Mp	

A kisugárzó varázsjelbe bármilyen varázslat beírható, így teleport is. Ezt kihasználva sok varázsló folyamodik ahhoz a megoldáshoz, hogy egy kis szelencébe felrója a jelet, teleport varázslatot plántálva bele, amely hazajuttathatja a házába, várába. Ha bármi baj lenne, csak ki kell nyitnia a szelencét és megérintenie a jelet, máris otthon terem, megmenekülve a bajból.

A varázslatnak több hátulütője is van. Ha a varázsló így hazatér, csak nehezen talál vissza társaihoz, amennyiben esetleg mégis folytatni kívánná a kalandot. Nem beszélve arról, hogy így cserben hagyni a társakat nem vall éppen nemes lélekre. Ezenfelül a rajzolatot határozottan meg kell érinteni, ekkor viszont komoly esély van rá, hogy az megsérül. Az adott esetben még működik, de a továbbiakban elveszíti mágikus tulajdonságait. Ez az esély 50%, de a KM ezt a körülményeket figyelembe véve módosíthatja.


Bomba

Mana-pont: 21	A varázslás ideje:
Erősség: 10	3 szegmens
Sebzés: 4+2k6 Sp	Időtartam: azonnali
Mágiaellenállás: nincs	(+2 kör)
Felhasznált mozaikok:	
Teleport – 1 Mp;	
Elemi hő kupola – 20 Mp	

A bomba a mágia egy különleges tulajdonságát használja fel, miszerint a teremtett őselem vagy paraelem a teremtés pillanatában azonnal, teljes egészében jelen lesz. A varázslat folyamán egy adott területen létre kell hozni egy elemi hő kupolát (1 m sugarú), amelynek erősítése 10E. A hatóterületén belül nyomban minden 120 C fokos lesz (20 C fokos környezeti hőmérsékletet feltételezve). Ha a varázsló ezután egy kulacs vizet teleportál a kupolába, az ott gyakorlatilag egy szempillantás alatt gőzzé válik, s ez lényeges térfogatváltozással jár. Ennek eredményeképpen a keletkezett gőz szétveti a kulacsot, és hatalmas robbanás keretében igyekszik felvenni a megfelelő térfogatot, ami 2 méter sugarú körben 2k6 Sp, további két méteren pedig 1k6 Sp sebzést okoz. Ehhez adódik még a kupola sebzése (4 Sp), ha valaki netán benne tartózkodik.

Bár viszonylag sok Mana-pontba kerül, előnye, hogy a kupola két körön át a helyén marad és az utóbb odateleportált víztartalmú edényekre ugyanilyen hatással van. A teleport mozaik létrehozása viszont csak egy szegmens. Ha valaki több vizet juttat a területre, természetesen a hatás is látványosabb lesz, azonban ennek is van határa, hiszen a kupola véges.


Híd

Mana-pont: 30	A varázslás ideje:
Erősség: 3 (15)	2 szegmens
Sebzés: nincs	Hatótáv: 5 m sugarú
Mágiaellenállás: nincs	szőnyeg
Felhasznált mozaikok:	
Teleport – 1 Mp;	
Elemi hideg szőnyeg – 30Mp (5m sugarú)	

Sok kalandozó került már olyan helyzetbe, hogy egy folyón kellett volna átkelnie, azonban se híd, se rév nem volt a közelben, úszni pedig nem tudott. Egy varázslónak ez nem jelenthet gondot: a folyó vizét megfagyaszttva, kitűnő jéghidat alkothat. A fenti adatok 5 m sugarú (10 m hosszú) jégtáblára vonatkoznak, de természetesen a varázsló ezt módosíthatja a folyó szélességétől függően. A jéghid elég erős ahhoz, hogy megtartsa embereket, lovakat, sőt, szekereket is. A varázslat időtartamának lejártá után a folyó vize nem olvad fel azonnal, még 2k6 körig tart annyira, hogy biztonsággal járható legyen. Ezután nagyobb súlyt (szekeret, lovat) már nem tart meg, de emberek további 3k6 körig közlekedhetnek rajta biztonsággal.



Ugrás

Mana-pont: 8
Erősség: 8
Sebzés: nincs
Mágiaellenállás: személyes aura védelme
Felhasznált mozaikok: Elemi erő telekinézis – 8 Mp

A varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: varázsló zóna
Időtartam: 1 kör

Alacsony szinten a varázslóknak nem áll rendelkezésére annyi Mana-pont, hogy a M.A.G.U.S.-ban leírt repülés varázslatot alkalmazzák, azonban egy magas fal ekkor sem jelent akadályt. Ha a varázsló telekinézissel csak súlyának felét emeli, már kétszer olyan magasra képes ugrani és kétszer akkora magasságból eshet le anélkül, hogy megütné magát. Természetesen egyharmad testsúlyal háromszorosan képes ugrani, és így tovább. Általában a telekinézis 1 körös időtartama elég egy kerítés átugrására.

Vakítás

Mana-pont: 30
Erősség: 15
Sebzés: nincs
Mágiaellenállás: nincs
Felhasznált mozaikok: Elemi fény kitörés – 30 Mp

A varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: varázsló zónája
Időtartam: azonnali

A varázsló ellenfeleit elemi fény kitöréssel elvakíthatja. 13-as erősítés 1k6 körre, 14-es 2k6 körre, 15-ös 3k6 körre teszi az áldozatot vakká. Természetesen tovább is arányosan növekszik, egészen 20 E-ig, ami maradandó vakságot okoz. Természetesen a varázslóknak arra is figyelemmel kell lennie, hogy rá és társaira ne hasson a varázs, ezért célszerű előre szólni nekik, mikor csukják be a szemüket.

Békesség

Mana-pont: 1(2) erősítő
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mágiaellenállás: Asztrál
Felhasznált mozaikok: Asztrálmágia, undor – 1(2) Mp

A varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: varázsló zónája
Időtartam: 1 perc (6 kör)

Ha egy harcban undort keltünk saját kardja, netán az összes fegyver iránt, akkor nagyon mostohán érezheti magát. Különösen igaz ez magas szintű varázslók áldozataira, akiknél akár évekig is tarthat az undor...

Életbentartás

Mana-pont: 52 + 39
Erősség: végtelen
Sebzés: nincs
Mágiaellenállás: nincs
Felhasznált mozaikok: Halottmozgatás bélyeg – 52 Mp
Lélekcspad bélyeg – 39 Mp

A varázslás ideje: 5-5 perc
Hatótáv: varázsló zónája
Időtartam: amíg a rajzolatok töretlenek

Egyes varázslók a haláltól való beteges félelmükben azt találták ki, hogy saját magukra rajzolják fel a „halottmozgatás” és a „lélekcspad” bélyegeket, s a lélekcspadba saját nevüket írják. Ennek semmi értelme, amíg élnek, ha azonban valaki megöli őket, az élet princípiuma ugyan távozik testükből, de a lelkük nem – így mágiával mozgatott homonkulusként folytatják evilági létüket. „Haláluk” pillanatában szinte biztosan elájulnak, hiszen nem kis megrázkódtatás meghalni, azonban nem sokkal utána újra eszmélre térnek, immáron sokkal ellenállóbban. Ép-jük – bármennyi volt is előtte – 20 + Egészségük tíz feletti része lesz, és érvényesülnek rájuk az ember-homonkulusznál leírtak. Így megőrzik létüket legalább addig, amíg bosszút állhatnak gyilkosukon.

Védekezés a túlvilág teremtményei ellen

Mana-pont: 30
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mágiaellenállás: nincs
Felhasznált mozaikok: Teleport – 30Mp

A varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: varázsló zónája
Időtartam: azonnali

A varázslat azt használja ki, hogy a túlvilág bizonyos teremtményei nem rendelkeznek lélekkel, éppen ezért személyes aura sem védi őket. Egy démon ellen a leghatékonyabban talán úgy lehet védekezni, ha a varázsló egyszerűen elteleportálja. Ehhez természetesen jó, ha tud távolba hatni, vagy van valahol egy zónajele, hiszen minél messzebb kerül tőle az illető teremtmény, annál nagyobb biztonságban lesz a varázsló. Néhány esetben – például, ha a démon képes a síkok közt járni, netán teleportálni – ez a módszer nem célravezető.

Ková



SÖTÉT



sötét-elfek nemcsak az Elfelejtett Birodalmak világán jelentenek veszélyt a felszín népeire. Az általános AD&D világokban is találkozhatunk népükkel; kialakulásuk legendáját, isteneik jellemzőit ismertetjük a következőkben.

Miután az istenek megteremtették a világokat, többszáz éves háború tört ki közöttük, mert mindegyik azt szerette volna, ha az általa teremtett faj válik uralkodóvá. A háborúban senki nem tudott győzedelmeskedni, így felosztották egymás között a hegyeket, völgyeket, mezőket, tengereket. Az elf istenek gyermekeik lakhelyéül az erdőket választották. Persze, voltak más istenek is, akik szintén ezt cselekedték – így örök gyűlöletek születtek. Az elfek ebben az időben még egységesek voltak, apró különbségektől eltekintve, de ez inkább gondolkodásmódjukban nyilvánult meg, mintsem külsejükben. Ezekről a különbségektől eltekintve, az elfek harmóniában éltek egymással. Egyesek hatalomra vágytak, mások erdők mélyén akartak lakni, s voltak olyanok, akik jobban kedvelték a városokat. Néhányan azt kívánták, kizárólag csak az elfek népe létezzen, míg mások sokkal elnézőbbek voltak a többi fajjal szemben. A legtöbb elf úgy gondolta, minden fajtársuknak úgy kéne élnie, mint nekik, s erről megpróbálták testvéreiket is meggyőzni. Azonban ezek a kísérletek a bizalmatlanság és széthúzás csírait vetették el – a sötét, gonosz erők egyik megnyilvánulásaként. Viták, ellentétek alakultak ki, és a gonosz istenek követőkre leltek. A legtöbb elfet **Lolth**, a Pókok Gonosz Királynője nyerte meg magának. Hívei a tőle kapott hatalmat mások befolyásolására, irányítására használták fel. Eközben lelkük egyre sötétebbé vált; tiltott tanokat, sötét, gonosz mágiákat használtak arra, hogy még több hatalmat nyerjenek, s eközben észre sem vették, hogy mind messzebb kerültek a fénytől, amit annyira szerettek.

Az ellentétek egyre élesebbé váltak. Lolth hívei titokban szervezkedtek és háborúra készülődtek. Az első támadást a sötétség leple alatt hajtották végre: a többi elfnek még védekezni sem maradt ideje. A harcok túlélői összegyűjtötték erőiket, és keményen visszavágtak. Évtizedeken át dúlt a kegyetlen, pusztító háború, de egyértelmű győzelmet egyik félnek sem hozott. A veszteségek elképesztő méreteket öltöttek: több ezer halott és még több sebesült hevert a csatatereken. S számuk egyre nőtt.

Lolth követői ezalatt felvették a „Drow” nevet, megpecsételve ezzel szövetségüket a gonosszal, és azokban a városokban telepedtek le, rendezték be otthonaikat, amelyeket a harcok során foglaltak el. Minden erejüket egy végső, mindent eldöntő támadásra gyűjtötték. Lolth segítségével imádkoztak, aki meghallgatván őket, sötétségbe burkolta a földet, s ez a sötétség félelmet ébresztett minden igaz elf szívében. Az összes jel arra

vallott, hogy a drowk győzedelmeskednek – de az elf istenek nem hagyták magukra gyermekeiket.

Az elf istenek vezére, Corellon társaival mélyen benyomult a drow-k területére. Hosszú és nehéz küzdelmek árán végre rábukkantak a sokat keresett gonoszra. Corellon Larethian rögvést a Sötét Istennőre, a Pókirálynőre támadott. Irgalmatlan párviadal alakult ki kettejük között: a fény és a sötétség ereje szegült szembe egymással. Körülöttük mindent vér borított. A hosszantartó küzdelem a Pókirálynő bukásával ért véget. Corellon csapása Lolth-ot a föld mélyébe taszította. A Sötét Istennő bukása megtörte a földet borító sötétséget, s a nap ragyogó fénye gyógyító sugaraival itatta át a meggyötört földet.

A drow-k elfordították arcukat a nap tisztító fényétől, továbbra is hívei maradván a Bukott Istennőnek. A sötétséget, az árnyékokat választották a fény helyett. Ezen végső árulás – Corellon büntetéseként – örökre nyomot hagyott az arcukon. Ez az oka annak, hogy a drow-k bőre sötét; nevüket is innen kapták, *sötét-elfek*. Corellon Larethian utóbb száműzte őket a mélységekbe, ahová istennőjüket is taszította. Emiatt élnek a sötét-elfek mind a mai napig a föld alatt, tisztelvén sötét isteneiket, köztük is leginkább Lolth-ot.

A drow mitológiában Lolth, a Pókok Úrnője játsza a legjelentősebb szerepet, de elismernek rajta kívül más isteneket is. Lolth azonban nem tűri el más istenek tiszteletét, ezért a többi kénytelenek titokban imádni; ez az oka annak, hogy csak Lolth-nak van nyilvános temploma. Lolth tisztelete a távoli múltba nyúlik vissza, a drow-k őt tartják legfőbb istenüknek, mert hitük szerint ő vezette őket ebbe a csodás, föld alatti birodalomba. Ezzel kapcsolatban több legenda is terjeng, a papnők jóvoltából. Persze, mindegyik Lolth nagyságát hirdeti, s lekicsinylően, gyalázkodóan szól a többi elfről és azok isteneiről. E legendák ismeretében nem meglepő, hogy a hatalom a nők kezébe került. A nemesi Házakat nők irányítják, akik Lolth főpapnői egyben, s a legfőbb papnő mindig a legerősebb nemesi ház feje. Ők azok, akik legelőször hallgatták meg Lolth bölcsességét, ők azok, kiknek a népet vezetnie kell. Emellett a papnők a bírák, hóhérok és persze katonai, rendőri feladatokat is ellátnak, nem pusztán Lolth-ot szolgálják, s nagyságát hirdetik. A népet folyamatosan befolyásolják, és mindig úgy cselekszenek, ahogy azt gonosz istennőjük megköveteli. Uralmuk a rettegésen, a félelmen alapszik. Kegyetlenek; a szeretetet, megbecsülést nem ismerik, csupán egyetlen szabályt: aki erős, annak uralkodnia kell, míg aki gyenge, annak el kell buknia. Ez valahol érthető is, hisz’ istennőjük is kegyetlen, sötét erők úrnője. Gyermekeit szeretné minél erősebbnek és hatalmasabbnak látni, s ennek érdekében mindent megtesz. Gyakorta nézi tétlenül, ha egy nemesi Házat egy másik

ELFEK 2. rész

lerohan, és tagjait az utolsó szálíg lemészárolja. Ez csupán azt bizonyítja, hogy az a Ház gyenge volt, életre képtelen – hiszen sikerült elpusztítani. A folyamatos kémkedések, orgyilkosságok, kisebb-nagyobb párbajok és a Házak közötti állandó viszálykodás mind megbocsáthatóak, mert általuk a drow-k csak erősödnek. Azonban azokat a harcokat, háborúkat, amelyeket egyes Házak hosszú időre elhúznak, netán évekig fenntartanak, nem nézi jó szemmel, mert ilyenkor a Házak meggyengülnek, nem pedig megerősödnek. Persze, vannak Házak, amelyek kihasználják az előbbieket gyengeségeit, és megfelelő időben lecsapva, képesek őket elpusztítani – az erős még erősebb lesz.

Ebben a társadalomban a nők a hatalom letéteményesei, míg a férfiak csak másodrendű szerepet töltenek be. Emiatt a nők abszolút lojálisak Lolth-hoz, míg a férfiak nagy része ellenséges érzelmeket táplál iránta. Ezért Lolth minden fiatal férfit próbára tesz; bizonyítaniuk kell hűségüket. Ha ezen a próbán elbuknak, akkor feláldozzák őket Lolth-nak, aki újrateremti őket, lelküket egy torz testbe zárva. Ezek a megkínzott férfiak (és nagy ritkán nők) a „drider”-ek. Az átváltozástól való félelem miatt a férfiak egy része inkább elszökik, mások más isteneknél keresnek védelmet, a varázslók pedig (akik szinte mindig férfiak) mágiajuk segítségével rejtik el gondolataikat, érzelmeiket. A nők szakadatlan, fanatikus hűséggel szolgálják Úrnőjüket, mert rettegnek attól, hogy ők is a férfiak sorsára juthatnak. A rettegésen túl persze komoly célokat is kaptak istennőjüktől. Ezen célok egyike a föld alatti világ teljes uralma, az itt élő gyengébb fajok teljes elpusztítása, az erősebbek meggyengítése, majd leigázása. A másik fontos cél Corellon gyermekei, a felszínen élő elfek teljes elpusztítása. Azonban, amíg a nemes Házak szövetséget nem kötnek, addig ezen célok nem teljesülhetnek.

A drow-k más isteneket is tisztelnek, bár legtöbbször titokban. Ilyen **Vhaeraun**, a tolvajlás, a felszíni erők istene, akit szinte csak férfiak tisztelnek, mivel szemben áll Lolth-tal. Szerinte a nők nem jobbakként, mint a férfiak, és a drow-knak a többi elf fajjal kellene kapcsolatba lépnie. Szerinte a drow-knak el kell foglalniuk méltó helyüket a felszínen, visszaállítva a nemek közötti egyenlőséget. Tanítása szerint a sötét-elfeknek egyesülniük kell, nem pedig nemes Házakra és klánokra bomlva egymást irtani. Ezen harcok miatt gyengék a drow-k, és ezt Lolth-nak köszönhetik – így a matriarchákat Lolth hitével együtt el kell űzni. Látható, hogy Vhaeraun minden tanítása ellentmond Lolth-énak, emiatt üldözik is papjait.

Tisztelik a tolvajok istenén kívül **Ghaunadaurt**, az Idősebb Szemet; egy sötét, ősrég istent, a nyálkalények, iszap, zselé és kocsonyalények (slime, ooze, jellie) urát. Az ő hite szerint minden lénynek megvan a maga helye, és mind képes arra,

hogy különféle erőket hordozzon. Vannak, akik a gyengékre vadásznak, és ezzel a többséget erősítik. Mások, akik lázadoznak, új utakat keresnek, új dolgokat próbálnak ki, fajuk fejlődését segítik elő. Hithű papjai áldozatokat mutatnak be neki, akár úgy is, hogy saját magukat áldozzák fel, míg más papjai szolgálatát ők, tudást gyűjtenek, félük hatalmát és életük alkonyán magukat ajánlják fel áldozatul. Papjainak mindenkit meg kell téríteniük istenük hitére, más istenek papjait el kell pusztítaniuk, azok templomait le kell rombolniuk.

Rajtuk kívül még két félistennőt ismernek el. Egyikük **Kiaransalee**, a pusztulás és az élőhalottak istennője, aki azt tanítja, hogy az élet nem más, mint lassú haldoklás. Papnőinek célja a pusztítás, gyilkolás, minden kis sérelem halállal való büntetése. Áldozataikat haláluk után istennőjük szolgálatába kényszerítik, mint élőhalottakat.

A másik **Zinzerena**, ki egykor halandó volt és a kitaszított, semmit sem tisztelő sötét-elfet testesítette meg. Tanításai esélyt adnak a gyengének is, hogy győzedelmeskedjék bárki felett. Az erőset is le lehet győzni, hisz' bárki legyőzhető, ha ismerjük a gyengéit, vagy ha megvárjuk, míg meggyengül – ilyenkor orvadással és mérgekkel könnyen elpusztíthatjuk. Ezáltal a gyenge is képes életben maradni. Ezen tanításai sok kitaszított, gyenge drow tetszését elnyerték.

A fenti istenek ismertetéséből kiderül, hogy a drow-k velejéig romlott, sötét lelkű teremtmények, akik még maguknál is sötétebb, gonoszabb isteneket imádnak. Azonban még ezen teremtmények között is születnek néha olyanok, akiknek lelkét nem rontotta meg a gonoszság, valamiképp tiszta maradt. Ezen jó lelkű sötét-elfek egy gyönyörű istennőt, **Eilistraeet**, a Sötét Hölgyet tisztelik. Híveinek segítenie kell mindenkin, legyen az erős vagy gyenge, kegyetlen vagy kegyes. Mindig kedvesnek kell lenniük, kivéve, amikor gonosz erővel szállnak harcra. Boldogságot kell vinniük mindenhova, a szívekben melegséget kell ébreszteniük szavakkal, tréfával, zenével. Új dalokat, táncokat kell tanulniuk, meg kell ismerkedniük a fegyverek használatával, és ezen tudást amikor csak lehetséges, gyakorolniuk és terjeszteniük kell. Védelmezniük és segíteniük kell minden népet, helyre kell állítaniuk a békét és a harmóniát a különböző fajok között. Papnőinek legnagyobb feladata az, hogy a drow-kat visszavezessék a felszínre, és békét teremtsenek fajuk és a többi felszínlakó nép között. El kell érniük, hogy a többi faj a sötét-elfeket elfogadja úgy, mint a felszínen jogosan élő, nem-gonosz népet. Ehhez természetesen előbb azt kell megoldaniuk, hogy a drow-k lelke megváltozzék, és visszatérjenek a fény útjára.

Szabó Dezső és Molnár Attila

VARÁZSTÁRGYAK

2. rész: varázsgyűrűk

Állatok gyűrűje



Viselője úgy képes beszélni az állatokkal, mintha velük szemben 18-as karizmával rendelkezne. Addig beszélhet, amíg ujján a gyűrű, de elbájlolni hosszabb idő alatt sem tudja az állatokat. Csak „igazi” állatokkal (emlősök, madarak, halak, hüllők) lehet szót érteni, a szörnyekre nem hat a mágia. Ebből a szempontból az a meghatározó, hogy a lény képes-e varázslatokat használni.

Így a pegazus, a bagoly medve és a warg állatnak tekintendő, míg az egyszerű, a bugbear (képes papi varázslatokat használni), vagy a téli farkas szörnynek. A gyűrű viselője megpróbálhatja rábeszélni az állatokat, hogy dolgozzanak neki vagy harcoljanak érte. A lények viselkedését úgy határozzuk meg, mintha emberek lennének (véletlen találkozás táblázat). Az állatok nem támadják meg a gyűrű viselőjét még akkor sem, ha éhesek – hacsak őket meg nem támadják.

Az ilyen gyűrűk 10%-a átkozott, és két kilométeres körzetből odavonoz minden állatot, akik szorosan körbeveszik az ékszer viselőjét. Ha ekkor valaki megtámad közülük egyet, akkor a többiek egyszerre rotnak a gyűrű gazdjára.

Ha leveszik az elátkozott gyűrűt (átokeltávolítás segítségével), akkor az állatok visszatérnek eredeti szokásaikhoz, és vagy elmenekülnek (1-2 a d6-on), vagy támadnak (3-6 a d6-on).

XP 1000, arany: 5000

XP –, arany: 1000, ha átkozott.

Mágia hatástalanítás gyűrűje

Amíg valaki egy ilyen gyűrűt visel, addig az általa irányított mágia nem működik. (Ide tartoznak a mágikus tárgyak, varázslatok, varázsképeségek.) A viselőre külső forrásból mondott varázslatok azonban rendesen hatnak.

A gyűrűtől „Átokeltávolítás” varázslattal lehet megszabadulni. A „Mágia megszüntetése” varázslatnak szintenként 1% esélye van, hogy egy körre megszüntesse az átkot, és ez alatt a gyűrű levehető.

XP: –, arany: 2000

A bárd gyűrűje

Ez a ritka ékszer, amennyiben nem bárd viseli, közönséges, +2-es védelmezőgyűrű. A különbség csak a bevésett mintázatban van. Ha azonban egy bárd ujjára kerül, akkor – bár megtartja addigi tulajdonságait – újabb jellegzetességei megmutatkoznak. Ekkor is +2-es védőgyűrű tehát, de a mentődobásokra +4 bónuszt ad, és -2-vel dobnak mentődobást a bárd befolyása ellen. Efféle ékszerre többnyire ősi, erdei romokban bukkanhatunk.

XP: 3000, arany: 15000

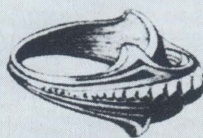
Az elfeledettség gyűrűje

Ezt a kis ezüstgyűrűt általában egyéb kincsek között lehet csak megtalálni. Amennyiben valaki az ujjára húzza, mentődobást kell dobni a varázslat ellen – ha nem sikerül, akkor a próbálkozó valamely távoli helyre kerül. (Ez lehet másik létsík, vagy a mesélő másik világa...) Az áldozat elfelejti addigi emlékeit, társai is elfelejtik őt. (Az általános ismeretei, varázslatai, szintje és tudása megmarad.) Csak a karakter teste távozik, teljes felszerelése ottmarad.

Elég jó módszer arra, hogy új tárgyakat és kincseket hozz be a világba, vagy bosszantó játékosokat távolíts el anélkül, hogy megölnéd őket; esetleg magas szintű karaktereket lehet újrakezdesre ösztönözni.

XP: –, arany: 80000

Közös átok gyűrűje



Csak mágusok képesek használni. Első pillantásra díszes gyűrűnek látszik, az „Átok Hatalma” felirattal. Közelebbről megnézve úgy tűnik, mintha két, egymás köré tekert gyűrűből állna. Még tüzetesebben megszemlélve kiderül, hogy ez lényegében egy összehajtott Möbius szalag.

Viselője napi egy „Átok” varázslatot képes elmondani, de ez ugyanúgy hat rá is, mint az áldozatra. (Ha az áldozat megdobja a mentődobást, akkor egyikőjükre sem hat, ha nem, akkor a viselő még dobhat egy mentődobást varázslat ellen – ha ez sikeres, akkor rá nem hat.) A gyűrű nem képes az átok eltávolítására.

XP: –, arany: 30000

A hallgatóság gyűrűje

A gyűrű köve egy kis ametiszt (kb. 100 arany értékű), amit ki lehet venni a foglalatából, azután – a megfelelő helyre csempészve – hallgatóni lehet vele. (Erre megfelel egy sikeres zsebmetszés dobás, egyébként bárki elrejtheti egy üres szobában.)



Ami a kő 20 méteres körzetében elhangzik, azt a gyűrű viselője – és csak ő – kihallgathatja, amennyiben egy kilométeres távolságon belül tartózkodik. Az ametiszt csak azokat a hangokat továbbítja, amelyek egy átlagos ember számára is hallhatóak lennének.

XP: 1000, arany: 7500

Parancsgyűrű

Általában 3-30 töltéssel rendelkezik. A következő tulajdonságai vannak (egyszerre csak egy):

1. *Parancs* – Ez az első szintű papi parancsvarázslatot képes elmondani. 13 vagy efölötti intelligenciával rendelkező lények, vagy 5 HD feletti lények azonban dobhatnak varázslat ellen mentődobást. A parancs körönként egy töltést használ fel mindaddig, amíg hat. Például, ha egy orknak azt mondjuk, hogy feküdj, és őt töltést áldozunk rá, akkor őt körig feküdni fog.

2. *Elbájolás (Charm Person)* – Az első szintű mágusi „Bájolás” varázslatot képes elmondani. Az áldozat elbájolásához két töltés szükséges, és a hatás fenntartásához naponta még egy töltés. Az áldozat dobhat mentődobást varázslat ellen. Ha az elbájolás sikertelen, akkor természetesen újra meg lehet próbálni, két töltéssel.

3. *Sugallat* – A harmadik szintű mágusi „Sugallat” varázslathoz hasonló. A sugallat áldozata dobhat mentődobást varázslat ellen, mint az elbájolásnál. A sugallat két töltésbe kerül, és egy óráig hat. Ez a hatás is meghosszabbítható, óránként egy töltéssel.

Mindezek csak olyan lényekre hatásosak, amelyekre hat az „Elbájolás” varázslat. (A kritériumok a Játékosok Kézikönyvében megtalálhatók.)

XP: 2000, **arany:** 10000

Sebgyűjtés gyűrűje



Általában gyémántköves platinagyűrű, többnyire holttest mellett lehet rábukkanni. A gyűrű mágikus, de részletesebb információ csak vizületesebb vizsgálattal szerezhető róla. Amíg valaki viseli, addig gyakorlatilag semmi nem

hat rá. Nem fogják a fegyverek, nem érintik mérgek, varázslatok – minden hatást vagy sebést korlátlan mennyiségben tárol az ékszer. Azonban, ha leveszik (netán lecsúszik), akkor viselője egyszerre kapja meg az összes elraktározott sebést és hatást.

Az ékszert efféle káros következmény nélkül csak úgy lehet levenni, ha egyszerre mondanak hordozójára sikeres „Mágiamegszüntetés” és „Átokeltávolítás” varázslatot a lehúzás pillanatában. (Az összegyűlt sebések azonban még ekkor is megmaradnak a gyűrűben.) Éles helyzetekben a gyűrű lecsúszhat viselője ujjáról. (1-es érték a 12 oldalú kockán, a dobás gyakoriságát a mesélő dönti el.) Nem pusztán véletlen ez – az ékszer semmilyen módon nem rögzíthető az ujjon. Ha kesztyű van a gyűrű felett, akkor az is le fog esni, még akkor is, ha szorosan hozzávarrták az ingujjhoz! A tolvajok azonban nagyra értékelik e gyűrűt. Mivel minden hatást tárol, ugyanígy képes gyógyerőt is raktározni, és levételkor ez levonódik az elszennvedett sebzésből.

XP: 5000, **arany:** 60000

Figyelemelterelés gyűrűje

Külsőre teljesen közönséges gyűrűnek látszik, azonban harc közben hirtelen fény és hangkitöréssel képes elvonni egy ember figyelmét a viselőjéről (íjászok, vagy kőhajigáló óriások figyelmét is, ha 20 méteren belül vannak). A fényt és a hangot csak az észleli, akire az ékszer gazdája gondol. A figyelemelterelés miatt az adott körben az illető -4-es módosítóval támad. Ha az áldozat sikeres mentődobást dob varázslat ellen, akkor a módosító -2-re csökken. A gyűrű támadása minden egyéb támadás előtt, a kör elején történik. Naponta ötször használható. Ha valaki felhúzza az ujjára, rögtön ráébred a képességeire.

E gyűrűk 20 %-a azonban nem így működik – a csata első öt körében biztosítják a fény és hangkitörést, ám viselőjük szándékától függetlenül. Ennek eredményeképpen tulajdonosuk nem feltétlenül észleli gyűrűje hatását, legfeljebb csak azt, hogy a harc elején furcsán viselkedett az ellenfél.

A gyűrűk 5%-a viszont átkozott, esetükben a hatás a viselővel szemben jelentkezik.

XP: 1000, **arany:** 5000

XP: –, **arany:** 1000, ha átkozott

Sötét tündék gyűrűje

Ezt a gyűrűt kilencféle különleges fémből fonják. A sötét tündéket sokban akadályozta, hogy felszerelésük lassan elpusztul, ha sokáig vannak távol otthonuktól, ezért hozták létre e gyűrűket. Csupán Lolth papjai képesek előállítani őket. A cél az volt, hogy megőrizték a felszerelés ép-ségét, ezért az ékszer olyan mágikus kisugárzást produkál, ami hasonlít a föld alatti világ sugárzásához. Ez az aura csak a viselőre és tárgyaira hat. Ha mágia észleléssel tekintenek rá, az egész alakon erős mágia látszik. Rádadásul a „Gonosz észlelése” varázslat gonoszra mutatja a gyűrű viselőjét, a „Besorolás megállapítása” varázslat pedig úgy észleli, mintha kaotikus gonosz lenne – függetlenül az eredeti besorolástól. Ha a tulajdonos varázslatot használ a kisugárzás leplezésére, mentődobást kell dobnia varázslat ellen: ha nem sikerül, akkor besorolása kaotikus gonoszra változik. Ha sikerül, vagy a viselő már eleve kaotikus gonosz, akkor a leplezővarázslat sikeresen működik.



Egy ilyen gyűrű birtoklása nagy dicsőségnek számít a sötét tündék szemében, mivel azt jelképezi, hogy tulajdonosa már távoli vidékeket is bejárt, és Lolth egyik papja segítette útján. A sötét tündék bárkit megölnek egy ilyen gyűrűért, talán fajtársaikat kivéve.

XP: 1000, **arany:** 5000 (a sötét tündéknek)

XP: –, **arany:** 1000 (másoknak)

A sólyom gyűrűje

Lehetővé teszi, hogy viselője bármikor óriássólyommá változhasson. A tulajdonos összes felszerelése (az esetleges élőlények kivételével) beleolvad az óriássólyom formába, és az átváltozás ideje alatt használhatatlan lesz. A karakter sólyom formában 12 órán át képes repülni egyfolytában, ezen túl már kínozza a kimerültség, és tíz percenként egy életerőpontot veszít mindaddig, amíg 3-6 órát nem pihent.

XP: 1000, **arany:** 5000

Energiagyűrű

A belefoglalt drágakő parancsszóra saját átmérőjének megfelelő szélességű erőszugarat bocsát ki magából, mely automatikusan eltalálja a kívánt célt, amennyiben az nincs takarásban, és 20 méteren belül található. Az áldozat dobhat mentődobást varázslat ellen, hogy elkerülje a sebést. Ha ez sikerül, akkor kikerülte a sugarat, ami tovább folytatja útját, és eltalálhat másokat is. A sugár energiája egyre csökken, ahogy távolodik a gyűrűtől. 6 méterre levő célpontra 4-24 pontot sebez, 6-10 méterre 3-18 pontot, 10-15 méterre 2-12 pontot, és 15-20 méterre 1-6 pontot. Csak élőlényekre hat, élőhalottak, gólemek és hasonló lények ellen nem hatásos. A gyűrű egy nap négyszer használható. Mivel az Éteri síkról kapja az energiáját, ezért minden használatkor 3% esély van arra, hogy kapu nyíljon arra a létsíkra, azon keresztül pedig egy szörny érkezik, és rögtön megpróbálja megsemmisíteni a gyűrűt (és viselőjét).

XP: 1000, **arany:** 12000

(folytatjuk)

Gregory W. Detwiler

Sárkányok & ami belefér



Egy furcsa nász gyümölcsei avagy a szerelem nem ismer határokat

Amint az kifinomult bestiológus körökben ismert, a gonosz jellemű sárkányok nem túl következetesek és válogatósak, ha utód-nemzésről esik szó. Ennek eredményeképpen többféle korcs kreatúrát is köszönhet nekik a világ, például a kimérákat. Bölcsék a közelmúltban több hasonló eredetű fajra bukkantak, ezek kerülnek leírásra az alábbiakban.

Mivel e szörnyek gonosz sárkányok és egyéb fajok közötti nászból fogantak, az alfajok száma megegyezik a gonosz sárkányok fajainak számával. A cikkben csak a *Monstrous Compendium* klasszikus gonosz sárkányainak, a fekete, kék, zöld, vörös és fehér, továbbá a *Grayhawk* világ árny-sárkányának utódai kerültek leírásra. A vízi, keleti, és jó illetve semleges jellemű sárkányok tehát kimaradtak. A keresztezés menetének ismeretében azonban a KM ezeket, vagy akár saját készítésű gonosz sárkányait is felhasználhatja.

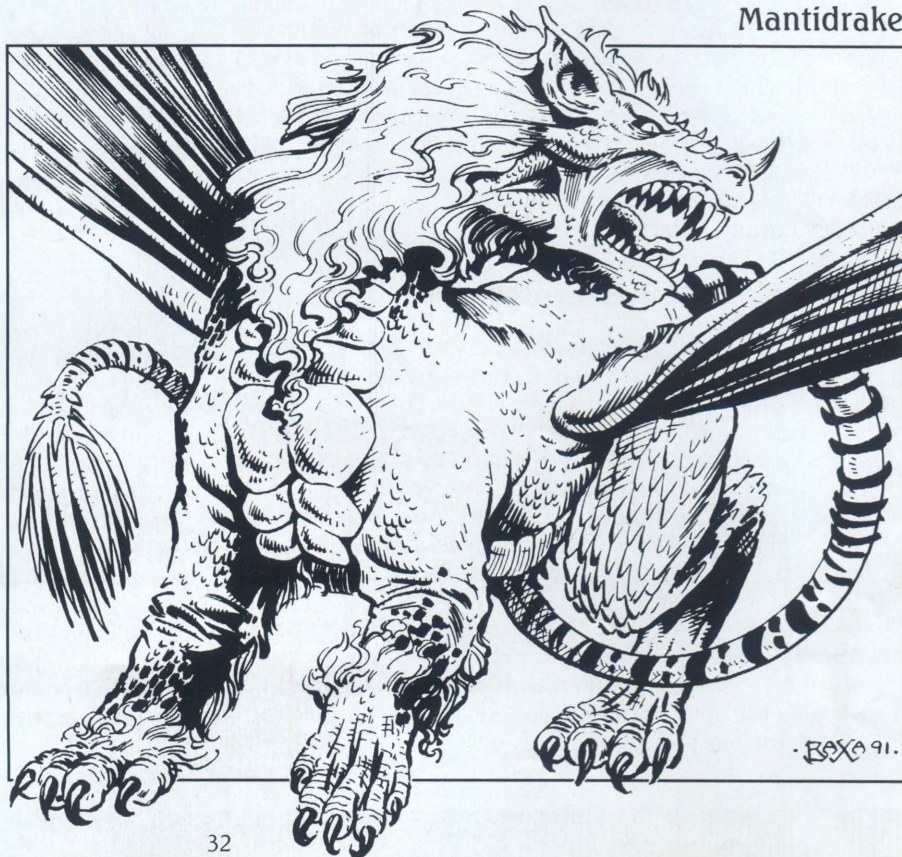
A hibridek sárkány eredetű testrészeinek színe megegyezik az apasárkány színével. A test többi részének színei hasonlóak a másik szörny eredeti alakjának árnyalataihoz, amennyiben a leírásban nem szerepel más. A korcs Védeltségi Szintje (AC) megegyezik a sárkány szülő alap AC értékével. (Ezek az 1. táblázatban olvashatóak.) Bár a keverékek nem használnak mágia, rendelkeznek sárkány ősük lehetével, legyen az tűz, sav, vagy hideg. (Erről a 2. táblázat nyújt felvilágosítást.) A sárkánylehellet seb-

zése minden esetben megegyezik a lény maximális Életerő pontjainak számával (Hp); a sebzést tehát nem befolyásolja, ha a szörny Hp-t veszít, de időlegesen Életerő pontot növelő varázstárgyak sem.

A hibrid immunis minden olyan típusú támadásra, mely sárkány ősére sem hatott.

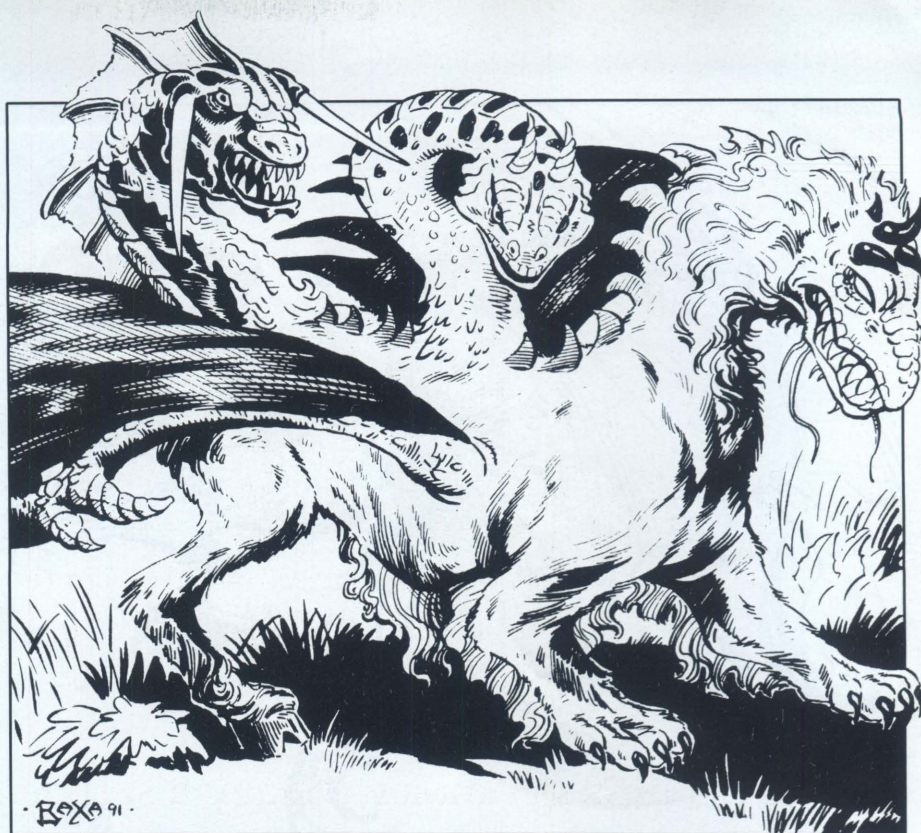
(Például egy zöld sárkány szülővel rendelkező fajzat immunis lesz a gáz alapú támadásokkal szemben.) Fontos jelenség: a nem-sárkány szülő vére pedig megvédi a lényt azoktól a támadási formáktól, melyekre a sárkány különösen érzékeny volt. Ez azt jelenti, hogy a keverékre teljesen közönséges

Mantidrake



módon hat az adott támadás, nem lesz sebezhetőbb általa. Például egy vörös sárkány utóda – őseivel ellentétben – nem lesz különösen sebezhető a hideg alapú támadásokkal, és a Sárkányölő pengék (Sword of dragon slaying) is csak gyengébb módosítójukat használhatják ellene. A hibrid csak Hp-inek felét veszíti el, ha eltalálják egy Sárkányölő nyílvezzővel (Arrow of dragon slaying), vagy egy olyan vesszővel, melyet nem-sárkány őse ellen készítettek. A keverék mágikus fegyverek szempontjából hullónak számít, így minden hullók ellen készített fegyver a módosítóinak megfelelően hat rá.

A KM-ek, akik némi érdeklődést mutatnak a valósághűség iránt, észrevehették, hogy a leírt hibridek sárkány és szörny szüleinek élőhelye jelentős átfedést mutat, így a szükséges kapcsolat létrejöhetett. Mivel azonban ez mégiscsak fantasy, ahol a kalandozók messze úzhatnak sárkányokat és szörnyeket eredeti otthonuktól, továbbá varázslók kisdéd játékai is befolyásolhatják a rendelkezésre álló partnert, egészen különleges kombinációk is létrejöhetnek.



Dracimera

Mantidrake

Éghajlat: Bármilyen

Előfordulás: Nagyon ritka

Társadalmi szerveződés: Magányos

Aktív napszak: Bármelyik

Étrend: Ragadozó

Intelligencia: Alacsony (7)

Kincstípus: E

Jellem: Lásd az 1. táblázatot

Megjelenők száma: 1-2

Védettség Szint (AC): Lásd az 1. tábl.

Sebesség: 12, repülve 18, E manőver kategóriával

Életerő: 6d8+3

THACO: 13

Támadások száma: 3

Sebzés: 1-3/1-3/1-10 (karom/karom/harapás)

Különleges támadás: Sárkánylehelet (lásd a 2. táblázatot), kilőhető tuskék

Különleges védelem: Immunis a sárkány őse leheletére és a hasonló alapú támadásokra (varázslatokra, stb.)

Mágiaellenállás: -

Méret: Óriási (Huge, 25' hosszú)

Morál: Kiemelkedő (Elite, 14)

Tapasztalati Pont: Lásd a 3. táblázatot

A Mantidrake a Manticore és egy gonosz sárkány utódja. Leginkább pikkelyes Man-

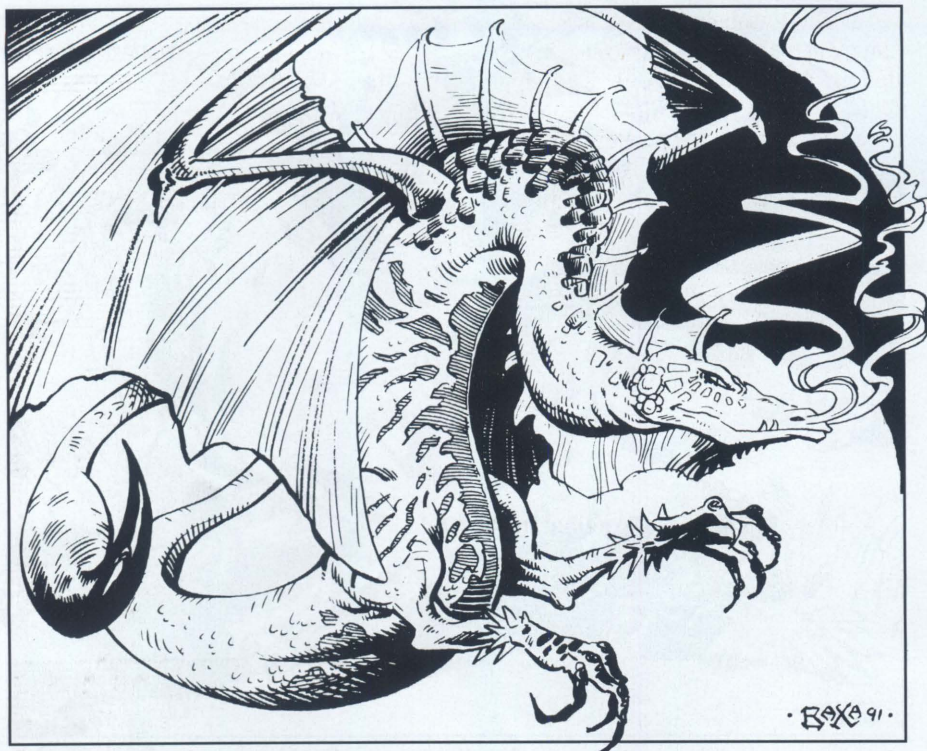
ticorra hasonlít, aminek sárkányszerű szárnya van, nyakán pedig sárkányfej ül az emberi helyett. Távoli vagy avatatlan megfigyelő akár keleti Földsárkánynak is vélheti. A Mantidrake feje körül hasonló sörény lóg, mint Manticore őseé volt.

Harc: A Mantidrake, ha teheti, 1-6 kilótt tuskével – lehetőleg meglepetésből vagy a levegőből – kezdeményezi az összecsapást. Ezeket könnyű nyílpuska vesszőként kezelhetjük, hatótávolságuk 180 yard, sebzésük 1-6 Hp. A támadás naponta 4 alkalommal használható – a tuskék viszonylag gyorsan újratermelődnek. A lövések után a Mantidrake közelharcban folytatja tevékenységét, karmaival és fogaival támad. Legerősebb támadása mindenképpen a sárkánylehelet, de ezt csak végső esetre tartogatja. A sárkány faji emlékezete annyira még eleven benne, hogy tudja, nem érdemes feleslegesen elhasználni a nagyhatású leheletet. Mivel elég gyenge manőverezőképességgel rendelkezik, nem szívesen bonyolódik légi összecsapásba. Ha mégis erre kerül a sor, megpróbál messziről támadni, tuskéinak kilövésével vagy sárkánylehelettel.

Élőhely/Társadalmi szerveződés: Mint Manticore szülei, a Mantidrake-ek is megélik szinte bármely éghajlaton, ám igazán a meleg vidékeket kedvelik. Ennek köszönhetően a Mantidrake sárkány őse a legtöbb

esetben maga is a forró klímát szereti; ilyen például a kék sárkány. A hibridek szeretik a magányt, minden egyed nagyjából 25 négyzetmérföldes vadászterületet mondhat magáénak. Fékezhetetlen étvágyuk mellett a kincseket is lelkesen gyűjtik, különös örökség ez sárkány őseiktől. A Mantidrake nagyon nehezen idomítható, ilyesmi tulajdonképpen csak akkor sikerülhet, ha egészen fiatal korában kerül a megfelelő emberhez. Az egyetlen kapcsolat, mely egyáltalán kiépülhet egy Mantidrake és valamely más lény között, a laza szövetség. Ez sem áll valami szilárd alapokon, nagyjából addig működik, amíg a Mantidrake bőségesen jut élelemhez és kincsekhez általa.

Életvitel: Manticore szüleihez hasonlóan a Mantidrake-ek kedvenc csemegéje az emberi hús, bár minden más élőlényt elfogyasztanak, ha úgy hozza a szükség. Amennyiben egy Mantidrake vadászterülete kisebb, mint 25 négyzetmérföld, a környék lassan elnéptelenedik, mivel a még el nem fogyasztott emberek és nagyobb állatok elmenekülnek a vidékről. A Mantidrake különleges, hajlékony bőre 5000 aranyat ér, abban az esetben, ha valakinek sikerül szinte sértetlenül hozzájutnia – ez persze meglehetősen körülményes lehet.



Sárkánygyík (Wyvern drake)

Dracimera

Éghajlat: Mérsékelt vagy trópusi

Előfordulás: Nagyon ritka

Társadalmi szerveződés: Magányos

Aktív napszak: Bármelyik

Étrend: Ragadozó

Intelligencia: Alacsony (5-7)

Kincstípus: F

Jellem: Lásd az 1. táblázatot

Megjelenők száma: 1

Védettségi Szint (AC): Lásd az 1. tábl.

Sebesség: 10, repülve 16, E manőver kategóriával

Életerő: 12d8

THACO: 9

Támadások száma: 6

Sebzés: 1-3/1-3/1-4/1-4/1-12/1-12 (lásd a szövegben)

Különleges támadás: Sárkánylehelet (lásd a 2. táblázatot)

Különleges védelem: Immunis a sárkányos leheletére és a hasonló alapú támadásokra (varázslatokra, stb.)

Mágiaellenállás: -

Méret: Nagy (Large, 5' marmagassággal)

Morál: Kiemelkedő (Elite, 14)

Tapasztalati Pont: Lásd a 3. táblázatot

A Dracimera létrejött egy kiméra és egy sárkány nászának eredménye. Kiméra szü-

lőjével közös élőhelyet kedvel, a melegebb mérsékelt vagy trópusi területeket – ezért legtöbbször hasonló éghajlaton élő sárkány az őse. Elöl egy sárkányfejjel rendelkezik, mely körül sörény nő, mint a Mantidrake esetén. Testének közepén gyíkfej ül, mely két kecskeszarvat hordoz. A kiméra oroslánfarkának helyét e fajzatnál újabb sárkányfej foglalja el, mely mindenben hasonlitos a sárkányszülő fejéhez. A gyíkfej kékeszöld színű, borostyán szemekkel, okkersárga szarvakkal.

Harc: A Dracimera valószínűleg a legkeményebb ellenfél a sárkányfattyak között. Közelharcban körönként hatszor támadhat. Mellső lábaival kétszer támad (1-3), szarvaival öklel (1-4), két sárkányfejét pedig harapásra használhatja (1-12). Rendelkezik sárkányszülőjének leheletével, melyet naponta hat alkalommal használhat. E lehetőség megoszlik a három fej között, ebből következően mindegyik kétszer támadhat ezen a módon. Amennyiben valamelyik fej nem használja ki két lehetőségét, az másra „át nem ruházható”, tehát a többi fej nem alkalmazhatja 3-3 alkalommal a leheletet.

Élőhely/Társadalmi szerveződés: Minden Dracimera magányos lény, évtizedenként csak egy alkalommal találkozhatnak, a faj fenntartásának érdekében. Mivel egy alka-

lommal csak egy utód születik, a Dracimera-rák populációját nem ezek a találkozások, inkább a sárkány-kiméra kapcsolatok tartják fenn. A Dracimera vadászterületük – hozzávetőlegesen 400 négyzetmérföld – legnehezebben megközelíthető, legelgyatottabb részén vernek tanyát. Kiméra szüleikkel ellentétben kizárólag húst fogyasztanak. Akkor sem fenyegeti őket az éhezés veszélye, ha vadászatuk sikertelen, mivel hullószerrű anyagcsere folyamatainak hála, akár egy héten keresztül is boldogulnak élelem nélkül. Amennyiben azonban nagyobb mennyiségű húsrak bukkanak – legyen az birkacsorda, karaván, kisváros – senki sem állíthatja meg őket; addig esznek, míg szervezetük képes befogadni a táplálékot. Potenciális zsákmány minden, ami csontból és húsból való, de különösen kedvelt csemege az ember és a humanoidok. Ennek köszönhető a meglepően sok zsákmányolt tárgy is, melyet a Dracimera barlangjában találhat a sikeres kalandozó – a Dracimera is örökölték sárkányőseiktől a kincsalmozás vágyát.

Életvitel: A Dracimera csúcsragadozó, semmiféle nagy hűsevőt nem tűr meg vadászterületén. A behatolókat azon nyomban megtámadja. Bár szigorúan vett vadászterülete csupán 25 négyzetmérföld, egy nap akár 100 mérföldet is repülhet úgy, hogy az éjszakát már barlangjában tölthesse el.

Sárkánygyík (Wyvern Drake)

Éghajlat: Mérsékelt övi hegységek és erdők

Előfordulás: Nagyon ritka

Társadalmi szerveződés: Magányos

Aktív napszak: Napnyugta és hajnal

Étrend: Ragadozó

Intelligencia: Átlagos (8-10)

Kincstípus: E

Jellem: Lásd az 1. táblázatot

Megjelenők száma: 1-3

Védettségi Szint (AC): Lásd az 1. tábl.

Sebesség: 6, repülve 24, E manőver kategóriával

Életerő: 8d8+7

THACO: 11

Támadások száma: 2

Sebzés: 2-20/1-8 (harapás/fullánk)

Különleges támadás: Sárkánylehelet (lásd a 2. táblázatot), mérge, meglepetés, tárgyak leejtése

Különleges védelem: Immunis a sárkány

ős leheletére és a hasonló alapú támadásokra (varázslatokra, stb.)

Mágiaellenállás: -

Méret: Gigantikus (G, 45' hosszú)

Morál: Kiemelkedő (Elite, 14)

Tapasztalati Pont: Lásd a 3. táblázatot

A Sárkánygyík – mint neve mutatja – a Wyvern és a sárkány keresztezésének eredménye. 45' hosszú, szárnyának fesztávolsága pedig 60 láb. Farka végén majd' egy méter hosszú fullánk fenyeget minden ellene szegülőt. A Sárkánygyík testének színe megegyezik a Wyvernével, kivéve a fejét, mely a sárkány szülőhöz hasonlatos. A közönséges Wyvernek sziszegő, morgó beszédén kívül érti és használja sárkányszülője nyelvét, továbbá a Közös – esetenként még egy-két egyéb – nyelvet.

Harc: A Sárkánygyík sokkal intelligensebb egy közönséges Wyvernénél, ezért ellenfeleinek is jóval félelmetesebb. Ha teheti, szabad ég alatt harcol, a levegőből csap le áldozataira. A fullánk sebzésén kívül még F típusú mérget is juttat az ellenfél szervezetébe, mely halált okoz, ha a mérge elleni mentődobás sikertelen volt. A Sárkánygyík ravasz; sokszor elragadja ellenfelei egyikét a földről, magasra emelkedik vele, majd elengedi – a többi már a fizikai törvények dolga. Nem csak ellenfelet, sziklákat is szívesen emel levegőbe, hogy aztán ezzel bombázza áldozatait. A kövekkel való támadáskor -2-es módosítója van, találat esetén a sebzés 1-10 Hp. Naponta háromszor használhatja sárkány őseitől örökölt leheletét. Mivel meglehetősen gyengén manőverez a levegőben, repüléskor a közelharc helyett inkább a sárkányleheletet alkalmazza. Fullánkja még a levegőben is félelmetes fegyver; nagyon széles ívben használható – a Sárkánygyík akár az előtte állók ellen is használhatja. Ostorszerűen, minden szögben harcolhat vele, s minden ellenfelet eltalálhat, aki a sugáron belül tartózkodik. Amikor a Sárkánygyík becserkészi áldozatát, Wyvern és sárkány őse képességeit egyaránt felhasználja. Sem nesz, sem árnyék nem figyelmezteti a gyánútlan áldozatot a közelgő veszedelemre, így -2-es módosítóval dobja meglepetés elleni dobását a Sárkánygyík csendes támadásakor. Bár a *Wyvern dragon* nem támad meg szemlátomást sokkal erősebb ellenfelet, még nagyobb embercsoportokra is lecsap, ha éhes. Fegyvereinek – a meglepetésnek, sárkányleheletnek, méregnek, leejtett köveknek – köszönhetően sokszor egész karavánokat, katonai egységeket üldöz el vadászterületéről.

Lakhely/Társadalmi szerveződés: A Sárkánygyíkok a magányt kedvelik, csak az utódok felnevelésének néhány hónapját töltik párjukkal. Barlangjaikat lehetőség szerint olyan magaslaton választják, mely jól belátható erdőre vagy síkságra nyílik – az sem hátrány, ha a belátható területen karavánút vezet keresztül. Átlagos vadászterületének nagysága 25 négyzetmérföld, de akár 150 mérföldnyire is elrepülhet, táplálék után kutatva. Ellentétben a közönséges Wyvernekkal, nem harcolnak saját fajuk tagjaival, csak ha végképp nem jutnak más élelemhez. "k is gyűjtik a kincseket, miként sárkány őseik.

Életvitel: A Sárkánygyík naponta nagyjából egy ökörnyi vagy lónyi húst fogyaszt el. Áldozatait a sikeres küzdelem után egészben nyeli le, s a csontok kivételével mindent megemész. (Harc során nem képes egészben lenyelni ellenfelét.) A döghúst

csak végső esetben fogyasztja el. Semmiféle természetes ellensége nincs, testéből sem mágikus készítmény, sem más hasznos tárgy nem állítható elő.

1. táblázat
Gonosz sárkányok jelleme és Védettségi szintje

Sárkány	Jellem	Alap Vsz (AC)
Fekete	Kaotikus gonosz	1
Kék	Törvényes gonosz	0
Zöld	Törvényes gonosz	0
Vörös	Kaotikus gonosz	-3
Árny	Kaotikus gonosz	-4
Fehér	Kaotikus gonosz	1

fordította Kovi

Copyright 1994 by TSR Inc.

2. táblázat
Gonosz sárkányok lehelete

Sárkány	lehelet jellemzése
Fekete	5' széles, 60' hosszú savcsóva, az áldozat sikeres mentődobás esetén felezheti az elszenvedett sebzését.
Kék	5' széles, 100' hosszú villámnyaláb, az áldozat sikeres mentődobással felezheti a lehelet sebzését.
Zöld	50' hosszú, 40' széles, 30' magas sósavas felhő, a sebzés sikeres mentődobással felelhető.
Vörös	Csúcsánál 5' széles, alapjánál 30' széles 90' hosszúságú tűzcsóva, melynek sebzése sikeres mentődobással felelhető
Árny	40' hosszú, 30' széles, 20' magas fekete felhő. Aki a felhőbe kerül, egy harci körre megvakul és elveszti életerejének – tapasztalati szintjének – háromnegyedét. Sikeres mentődobás esetén csak a szintek fele vesz el időlegesen. A szintvesztés annyi fordulóig tart, amennyi d8 a sárkányfattyú életerejének kidobásához kellett (hit dice). A Védelem a negatív sík ellen varázslat megvéd a szintcsökkenéstől. Az a karakter, akinek szintje 0-ra vagy az alá zuhan, a felhő hatásának végéig tartó kómába zuhan.
Fehér	Csúcsánál 5', alapjánál 25' széles, 70' hosszú fagyhullám. Az áldozat sikeres mentődobással felelhető a sebzését.

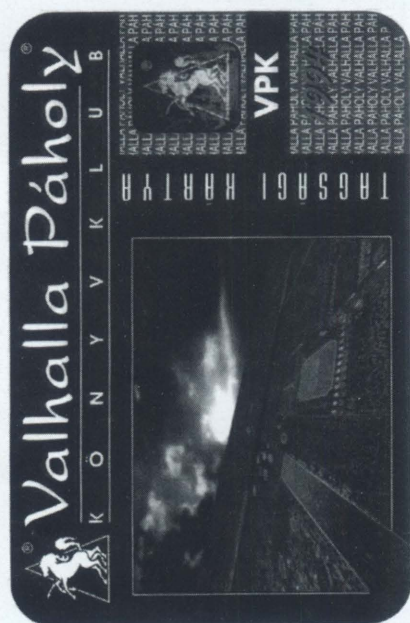
3. táblázat
Sárkányfattyaként adható Tapasztalati pontok

Sárkány szülő	Mantidrake	Dracimera	Sárkánygyík
Fekete	3000	9000	9000
Kék	4000	10000	10000
Zöld	4000	10000	10000
Vörös	4000	10000	10000
Árny	4000	10000	10000
Fehér	3000	9000	9000

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Harmadik
negyedéves
ajánlata

1994. július 1-től
1994. október 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

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

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

Jelen sorainkkal néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 III. negyedévében megjelenő kötetek között.

Kérjük, tanulmányozva a listát, válasszon ha tetszik, és július 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvből található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tévovázson – juttassa el számunkra megren-

delését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a klubtagok száma olyan óriási méreteket öltött, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódtott. Türelmüket köszönjük.

Azok akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell hogy újra megrendeljék ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavalyról érkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképpen teljesítjük.

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

- kereszetet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy 10% kedvezménnyel kívánja megkapni;
- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatarozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

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

VALHALLA PÁHOLY

Brian Daley: Han Solo legendája
Tervezett megjelenés: 1994. július 6-7.
Fogyasztói ár: 459Ft

A kötetben – számos érdeklődő és gyűjtő öröme – a manapság már ritkaságnak számító klasszikus Solo-trilógia kapott helyet. Alapvető célunk a hiánypótlás, de bátran ajánljuk azoknak, akiket az alapkiadások „fésületlen” szövege zavart – Daley történetei most gondosan átdolgozott fordításban jelennek meg, s új oldalait tárják fel még a beavatott olvasók számára is!

R.A. Salvatore: Száműzetés (A sötét elf 2.)
Tervezett megjelenés: 1994. júl. 13-14.
Fogyasztói ár: 359Ft

A „rögtön sikeres” könyvek ritka fajtájába tartozó első kötet után máris itt a folytatás: az AD&D Forgotten Realms világában játszódó kalandtörténet hőse, a drow Drizzt most már a „felső világban” jár. Faja kitaszította, üldözteti a sarkában lihegnek – a nap alatt azonban lassanként új társakra, megbízható szövetségeseire lel...

S ez még mindig nem a történet vége: még ebben a negyedévben várható az újabb epizód.

Raul Renier: Acél és Oroszlán (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1994. júl. 20-21.
Fogyasztói ár: 369Ft

A fantasy-elbeszéléseiről ismert szerző első Ynev-története Abaszisban, a Quiron-tenger déli partvidékén játszódik, a boszorkánymesetek és tolvajklánok birodalmában, ahol még az aranyból is többet ér az ismert világ legkeményebb fémje, az abbit-acél. Abaszis monopóliumára azonban szemet vetettek a külső szágaiak, köztük Toron nagyjai. A titok megszerzéséért illetve megtartásáért ezúttal nem csupán nagyhatalmú hősök, hanem alvilági alakok, kitaszítottak, cselvetők és orgyilkosok is küzdenek...

STAR WARS szerepjáték
Tervezett megjelenés: 1994. júl. 27-28.
Fogyasztói ár: 999Ft

A Valhalla által megjelentetett, mára legendának számító regényekhez éppoly szorosan kapcsolódik ez a játék, mint a közkedvelt M.A.G.U.S.-kiadványok Wayne Chapman műveihez. Az olvasónak mostantól lehetősége nyílik arra, hogy George Lucas univerzumában „személyesen” tegye próbára képességeit – mint csempész, bűjkáló Jedi-lovag, idegen lény, vagy épp a Felkelők Szövetségének retenthetetlen harcosa!

Kyle Sternhagen: Agyvihar
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 3-4.
Fogyasztói ár: 359Ft

A poszt-Terminátor éra krónikása, a modern sci-fi fenegyereke a számítógépekkel és kőkemény zenével stimulált hősök világába vezet. Folyamatos akció, vérlázító nyelvezet, emlékeztető vízió azok számára, akik sem a szuperteknikát, sem a felhőtlen szórakozást nem vetik meg. Igazi unikum – elkészülte után alig két hónappal jelenik meg Magyarországon!

Rob MacGregor: Indiana Jones és a Hét Fályol
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 10-11.
Fogyasztói ár: 349Ft

A rég várt új Indiana Jones-sorozat harmadik kötete, az *Óriások táncának* közvetlen folytatása. Indy (Henry) Jones folytatja öt kontinensen átívelő kutatását a magát Merlinnek nevező lény után, aki az óidőkben hihetetlen – talán földöntúli – hatalom letéteményese volt.

Ám akadnak különös leletek, semmitől vissza nem riadó ellenfelek út közben is...

Kathy Tyers: Különbéke (A Star Wars sorozat új kötete; NEM GYEREKKÖNYV!)
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 17-18.
Fogyasztói ár: 379Ft

A gyermekkönyv-diétán tartott Star Wars-rajongók számára kínál kellemes felüdülést az éledező Lucas-univerzum friss terméke, mely az Új Köztársaság születésének zúrzavaros idejébe, az endori ütközetet követő napokba vezet – vagyis a Timothy Zahn-trilógia előtt történeteket beszél el. Luke Skywalker és lázadó társai segélykérő üzenetet fognak egy birodalmi kolóniáról, melyet a néhai Palpatine császár hívei, egy rejtélyes idegen faj képviselői ostromolnak. A TIE vadászok és az X szárnyúak együtt veszik fel a harcot velük – de vajon meddig tarthat ez a különbéké...?

Frank Herbert: A Dosadi-kísérlet
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 24-25.
Fogyasztói ár: 379Ft

Egy elszigetelt bolygó lakóit könyörtelen megpróbáltatásoknak teszik ki az univerzum „fejlettebb”, kísérletező kedvű lakói. A sok gyötrelemtől megkérgesedett szívű őslakók azután egy alkalommal kitörnek „börtönükből”, s úgy döntenek, most ők teszik kemény próbára a világegyetemet...

Ökológiai és politikai szempontokban bővelkedő, kemény sci-fi a Dűne-ciklus alkotójától.

Vavyan Fable: Mesemaraton
Tervezett megjelenés: 1994. aug. 22.
Fogyasztói ár: 319Ft

„Vigyázat: nem mesekönyv!” – tartják az íróról egyik legsikeresebb munkájáról. Mi magunk csupán annyit fűzhetünk hozzá: mégis az, s több annál – kalandregény, paródia és moralitásáték egyidőben. Emlékezetes hőseit aligha kell bemutatnunk az olvasóknak, hisz ilyen vagy olyan formájukban számtalanszor felbukkantak már; a Valhalla régi adósságát törleszti, amikor ezt a megszerzhetetlen és feleltetebb fontos kötetet új köntösben nyújtja át Fable rajongóinak.

David Gemmel: Legenda
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 1.
Fogyasztói ár: 379Ft

Drenai kapuja, az égbe nyúló Dros Delnoch erőd a végső akadály a Birodalomra törő Nadir hordák előtt. Druss, a vén Fejszés Kapitány, számtalan dal és legenda hőse várja itt az ostromot s (hisz tudja, aligha győzhet) régi ellenségét, a halált...

Gemmel trilógiájának első kötete a heroikus fantasy modern remeke – fajsúlyos és fedhetetlen olvasmány.

R.A. Salvatore: Menedék (A sötét elf 3.)
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 7-8.
Fogyasztói ár: 359 Ft

Drizzt Do'Urden, földmélyi hazájának kitesztott fia kétségbeesett küzdelmet vív múltja kísérteteivel, ugyanekkor a túlélésért is harcolnia kell, mert a felvilág nem épp könyörületes hozzá. Nem könnyű elfogadtatni magát az itteniekkel...

Douglas C. Kenney-Henry N. Beard: Gyűrűkúra
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 14-15.
Fogyasztói ár: 289Ft

Ez a kultuszszikerré előlépett kötet, mely első megjelenésekor a Valhalla Páholy „névjegye” volt, számos hű olvasó kívánságára szerepel ismét kínálatunkban. Azoknak ajánljuk, akik még nem ismerik; azoknak, akik ismerik már, de szeretnék megújult formájában birtokolni – s akik kíváncsiak rá, hanyadik oldalon végzi be most földi pályafutását Baromúr, a sztepcipős őshős...

Wayne Chapman: Két Hold
Tervezett megjelenés: 1994. szept. 28.
Fogyasztói ár: 359Ft

A hazánkban elsősorban Tier Nan Gorduin-regényeiről ismert szerző legújabb kötete ugyancsak Ynev világán játszódik – főszereplője azonban nem a zsoldos-dalnok, hanem egy bárd-lány, aki Shadon felvidékén különös kelepcebé esik. Hogy a „baleset” következményeitől megszabadulhasson, az egész kontinenst be kell utaznia – s eközben hasznát látja nem csupán törének, de lantjának és énekhangjának is...

Különlegesség! A regény kulcsfontosságú betétdalai (magyar nyelvű előadójuk Vincze Lilla) a kötetrel egyidőben, CD-lemezen és kazettán is megjelennek.

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

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

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

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

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

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: 1994. június
Fogyasztói ár: 488Ft

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

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

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó író Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt

teremt a „lány” és a „hősi” irányzatra jellemző elemek közt.

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

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

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: 1994. július
Fogyasztói ár: 298Ft

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

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

ÁMON KIADÓ

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

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

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

Elaine Bergstrom: Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: 1994. augusztus
Fogyasztói ár: 260Ft

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

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

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

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

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



Az angol fantasy szerepjátékok királya

„A káosz úgy tört be az Öregföld népei közé, hogy azok észre sem vették.

Túlságosan el voltak foglalva az egymás közti örökös acsarkodással és háborúzással.

Eppen ezért, amikor ráébredtek arra, hogy valójában mi is történik körülöttük, már késő volt.”

(részlet – Theogen Richtenberg : SIGMAR)

Egy igazi angol fantasy

Johann-Karl Friedrich némán állt a hóborította dombtetőn és elszorult torokkal szemlélte egykori szülőotthona üszkös romjait. A még füstölő gerendák és összedőlő falak közt elszenesedett, fekete kupacok jelezték azokat, akiknek egykoron ezek a falak jelentették a biztonságot.

– Vajon melyikük lehet az öreg Mellory? – tűnődött el egy röpke pillanatra. Még emlékezett rá, mennyi bosszúságot okozott konokságával bölcsességéről és fegyverforgatásáról egyaránt híres tanítójának, mialatt az a kardhasználat művészetére oktatta őt. És most apja után Mellory, a legyőzhetetlen hős is elment. Johann ebben a pillanatban úgy érezte, hogy akár egymaga is szembeszállna azzal a sokszáz patkányemberrel, akik oly gyorsan és könyörtelenül végeztek azokkal, akik szívének a legkedvesebbek voltak a világon.

Másfél hónapja történt az első támadás. Egy egészen kicsi csapat rohanta le a majorságot. Johann ekkor használta kardját először igazi harcban. Egmaga végzett két patkányemberrel. A második támadást is egy hasonlóan kis létszámú patkányhorda hajtotta végre, de ez valahogy különbözött az előzőtől. A patkányok be sem várták, hogy a kapun kirontó, kiáltózó lovasok elérjék őket, hanem hanyat-homlok menekülni kezdtek az erdő felé. Az okatlan fegyveresek azonnal az üldözésükre indultak. Johann büszkén nyargalt apja mellett, aki diadalmármorban úszva vezette csatlósait. A harcedzett férfiak közül egyedül csak az öreg Mellory maradt otthon. A fiú most már emlékezett, hogy Mellory volt az, aki könyörgött apjának, ne induljon el a patkányemberek üldözésére. Miután a biztosnak hitt győzelem hevéből vezérelt apja durván



kiosztotta és gyávának nevezte az öregot, az szó nélkül visszafogta lovát, és elindult a majorság felé. Ahogy Johann mellett elhaladt, egy röpke pillanatra összenéztek. De a fiú túl izgatott volt a várhatóan előtte álló harc reményétől ahhoz, hogy megértse mestere tekintetét. Ekkor látta utoljára. Most már tudta, az öreg mester azzal a pillantással búcsúzott élete utolsó tanítványától.

Az üldözés sokáig tartott. Napokat vesződtek azzal, hogy sűrű bozótosokon vágják keresztül magukat, és az idén feltűnően hamar lehulló hó is jöcskán akadályozta őket a haladásban. Több, mint egy hét telt el, és a patkányembereknek még mindig csak a nyomait látták. Ekkor felgyorsultak az események. Aznap estére kénytelenek voltak egy bozótosban táborni. Szinte az egész eltelt nap alatt ezek közt a tuskés indákkal benőtt fák és bokrok közt haladtak, így estére a csapat az átlagosnál is fáradtabb volt. Aztán az éj közepén mindenki egyszerre riadt fel a kondulásra.

Míntha a távolban egy hatalmas harangot kongattak volna meg. Míntegy válaszul a tuskés bokrok közül zöldes színű, bokáig érő kő kezdett áramlani, lassan beborítva az egész táborni. Ekkorra már mindenki talpon volt és fehér ujjakkal szorongatta kardja markolatát, riadt szemekkel fürkészve a tábor körüli fákat. És elszabadult a pokol. Hirtelen valósággá váltak az éj mesebeli lényei, az élő hűssá vált fák, és a lelőgő tuskés indákat ostorként markolva osztották a halált. Ezzel egyidőben patkányemberek százai rontottak elő a sötétből, kampós végű lándzsákkal és borzalmas, démoni rúnákkal telefestett pajzsokkal felfegyverezve. Mindenki gyáván térdre vetette volna magát, hogy kegyelemért könyöröggjön a démonhercegeknek, ha Johann apja nem lengeti meg hatalmas pallosát, és nem veti bele magát a patkányemberek első soraiba. Iszonyú éjszaka volt. Egy levágott patkánylány helyébe tíz másik ugrott. Halálsikolyaik egybemosódnak az élő fák borzalmas recsegéseivel, suhogó hangoktól kísérve, melyek jelezték, hogy a tuskékorbácsok időről időre lecsapnak. Johann közvetlenül az apja mellett harcolt, jobbában hosszú, görbe kardjával, baljában ezüsttőrrel. Minden jóbarát elpusztult körülöttük. Gyerekkori játszótársa, Rhon szívét egy patkányember lándzsája járta át, Marvellet egyszerűen derékban kettétépte egy élő fa, amely pengeéles ágait használta fegyverként. Végül már csak ketten maradtak. Apa és fia. Mindketten számtalan sebből vérezve, indakorbácsoktól szétzaggatott bőrrel álltak a csatatér közepén. Lógó, csapzott hajukra izzadság és vér keveréke fagyott, de még mindig oroszlánként harcoltak. Körös körül mindenütt elhullott patkánylányok és emberek tetemei, törzsüktől megszabadított, még görcsösen rángatózó faágak és vér.

Ekkor a patkányemberek mögött előtűnt egy sötét, magas alak. Azok félénk pillantásokat vetve rá, utat engedtek neki, és ő szótlánul elindult, egyenesen Johanné felé. Apa és fia csak azt vette észre, hogy a patkányemberek hirtelen elhátálnak előlük. Ösztönösen összebb húzódtak, úgy várták a végső rohamot. A hideg éjszakában úgy látszott, mintha forró testük füstölt volna. Egyszerre pillantották meg a hatalmas alakot. A lény egykor talán emberi testéből, melyet sötét rongyok burkoltak, erőteljes, láthatatlan sugarakban áradt a fagy. És megszólalt. Mély, rekedtes hangját mintha egymáshoz súrlódó jégcsapok csikorgó zöreije kísérték volna.

– Vakmerő harcosok! Ma éjjel egyikőtök hatalmas szerencsében részesül. Megmenekül attól, hogy nyomorult lelke megismerje az örök szenvedést, melyhez képest ez a ma esti kis összejövétel csak barátságos bájcevegés volt. Csak két emberen múlik sorsotok ... saját magatokon! Válasszatok, de gyorsan. Gazdám, BAALRUKH nem igazán kedveli, ha várakoztatják.

Apa és fia ekkor egymásra néztek. Johann már szólásra nyitotta száját, de apja gyorsabb volt. Még utoljára csapásra emelte patkányvértől feketéllő pallosát, majd egy iszonyú harci rikoltással meglódult a lény felé. Johann a dühtől és szeretettől elvakultan megpróbálta követni, de egy láthatatlan fal útját állta. A sötét idegen recsegve felkacagott.

– Gyors döntés! Ezt már szeretem!

Ekkor egy hatalmas, iszonyú forróságot árasztó fénnyaláb vágódott ki a lényből, megolvasztva a havat, fegyvert, fémpancél, lángokkal borítva be Johann apját, akinek csontjairól viasként folyt le a hús ...

Johann merengéséből az arcára hulló hópelyhek sokasága riasztotta fel. Nem tudta, percek vagy órák óta áll-e a dombon. Hátravetette fejéről a csuklyát, és néhány nap alatt szemmel láthatóan megráncosodott arcát egyenesen az égből hulló pelyhek felé tartotta. Egy-két pillanatot állt így, majd elindult. Maga mögött hagyta egykori szülőháza romjait, az erdőt, és elindult dél felé.

– Nem kell sokat várnod. Nemsokára visszajövök, Baalrukh! – kiáltotta fennhangon.

Egy kegyetlen, veszélyes kalandokkal teli világ

Kezdetben pedig volt a Föld... Tízezer évvel ezelőtt bolygónk ébredni kezdett az utolsó jégkorszakából. Az összefüggő jégtakaró a nap éltető melegétől lassan megolvadt. A földrészen pedig, ahol ma azok élnek, akiket arabeusoknak nevezünk, kialakult az első erdős tundra. Nem sokkal később megjelentek a világ benépesítésére hivatott fajok. Kialakultak az elf-, a törpe- és az emberlakta területek. A kezdetekkor ezek a fajok csak igen kevésben különböztek az állatoktól. A tundrák erdein kívül éltek kis törzsekben, esetleg vándorló hordákban. Ezeknek a primitív lényeknek szükségük volt egy másfajta, jóval intelligensebb civilizáció segítségére ahhoz, hogy ráébredjenek saját szellemi képességeikre. Ez a másik civilizáció volt az Ősi Slann...

Az Ősi Slann egy szinte teljességgel ismeretlen faj. Sokmillió évvel ezelőtt jelentek meg világukon, fényvévekkel messzebb tőlünk, egy távoli galaxisban. Erős, és hatalmas intelligenciával rendelkező



WARHAMMER

FANTASY BATTLE

nép volt. Civilizációjukban emberi mértékkel soha nem követhető szinten művelték a szellemi tudományokat. Elsődlegesen az asztrofizikát, a filozófiát és a mágia, mely utóbbiban igen jelentős eredményeket értek el. Szinte öntudatra ébredésük első pillanatától kezdve foglalkoztatta őket a gondolat, hogyan lehetne a galaxisban keringő bolygók közt biztonságosan közlekedni. A sok kísérletezés során az egyetlen kézenfekvő lehetőségnek a mágia által nyitott kapuk használata bizonyult.

Varázmestereik régóta birtokában voltak a tudásnak, mely lehetővé tette olyan kapuk nyitását, melyek segítségével nagy távolságokat hidalhattak át bolygójukon. Ezt a tudást továbbfejlesztve, képesek lettek hatalmas dimenziókapuk létrehozására, melyekkel lassan behálózták saját és környező naprendszerüket. Egyvalamire kellett csak ügyelniük. Elkerülni a kozmoszban azokat a helyeket, melyek már túl közel voltak a Káosz szeméhez. Tudták, ha az általuk nyitott kapuk valamelyikét felfedeznék az úrben fanyázó félelmetes démonok vagy káoszlények, nem sok esélyük lenne az ellenük vívott harcban.

Az első dimenziókapu megnyitása után sok ezer évvel később, slann felderítők egy csoportja rábukkant egy furcsa bolygóra. A planéta nagy részét ugyan még jégtakaró borította – eltekintve talán az egyenlítő környékén zöldelleni kezdő erdőtől –, de több, viszonylag értelmes faj élt rajta. Ezek közül a legintelligensebbnek pedig egy furcsa, két lábon járó nép bizonyult, akik elfeknek neveztek magukat. Lakóhelyül az erdő fáit használták, közepesen hosszú életet éltek, és rendelkeztek egy bizonyos fajta széperzéssel, mellyel toronymagasan kitétek a másik két, körülöttük élő faj közül. Ez a faj tökéletesen beleillett az Ősi Slann tervébe.

Pár száz évvel később, amikor a felépítették hatalmas városukat a bolygó nyugati kontinensén, nekiláttak megvalósításához. Ugyanis az Ősi Slann, mint faj, utolsó óráit élte.

Attól a tisztán szellemi tevékenységtől, amit a milliónyi év alatt végeztek, testük szinte teljesen elkorcsosult. Fő szervük, az agy alkotta csaknem a felét, és a járáshoz már különféle mechanikus segédeszközöket kellett használniuk. Hogy fajuk fennmaradjon, új génekre, új testre volt szükség. Egy olyan testre, mely kiáll minden fizikai és szellemi próbát. Erre pedig a sok faj közül, melyekre csillagrendszerek közti utazásaik során bukkantak, a Földön lakó elf nép teste látszott tökéletesen alkalmasnak. Igaz, szükség volt még egy-két, néhány ezer éven keresztül tartó folyamat elindítására, de az Ősi Slann ennyit még várhatott. Tökéletes tervet dolgoztak ki az elfek „átalakítására”.

Ennek első lépéseként, ügyes módszerekkel az összes elfet egy nagy, erdős térségbe terelték, melyet már jó előre kiszemeltek a célra. Mivel az elfek fizikai ereje megfelelő volt, már csak a szellemi kellett kifejleszteni. A kiválasztott területet az Ősi Slann megvédte minden „káros” hatástól. Így, hogy már biztonságban élhettek, az elfek filozófiára, elmélkedésre hajlamos énje gyorsabb tempóban kezdett fejlődni, mint addig bármikor is. Az új földrészt, ahol letelepedtek, ma *Az Elf Királyságokként* ismerjük.

Az Ősi Slann terve minden bizonnyal sikerül is, ha egy borzalmas esemény meg nem akadályozza őket kiteljesítésében. A dimenziók közti térkapukból, melyek a Földre nyíltak, egy nap

furcsa por kezdett szivárogni a hipertérből. Hiába vetették alá a legmélyebbre ható elemzéseknek, az Ősi Slann semmi fontosat nem tudott megállapítani róla. Aztán a porból itt-ott formát öltött a Káosz néhány iszonyatos teremtménye. Az Ősi Slann annyira elfoglalta önnön halhatatlanságának reménye, hogy teljesen elfeledkezett a kapuk védelméről. A titokzatos por pedig már szinte az egész Földön szétterjedt.

Amikor hír érkezett az első démonurak anyagiasulásáról, az Ősi Slann már tudta, hogy esélye sincs a győzelemre. Egyetlen elkésztett kísérletre futotta erejéből. Megpróbálta bezárni a kapukat. Ekkorra már káoszlények tízezrei özönlötték el a Földet, és kéjjel ontották magukból a pusztítást és a halált. Mindezek ellenére hatalmas veszteségek árán ugyan, de sikerült majdnem az összes kaput bezárni. A maradék kettőből már hatalmas seregekben ömlött kifelé a káosz. Itt már nem pusztán a furcsa por hullt, egyenesen



MICHAEL MOORCOCK

multiverzum



Ki vagyok én?
Erekose, az Örökkévaló Bajnok.

Mi a valódi nevem?
Amit éppen használsz.

Miért vagyok az, aki vagyok?
Mindig is ez voltál.

Mit jelent a mindig?
Mindig.

Lesz részem valaha is békében?
Néha.

Meddig?
Egy ideig.

Honnan jöttem?
Mindig is léteztél.

Hova megyek?
Ahová kell.

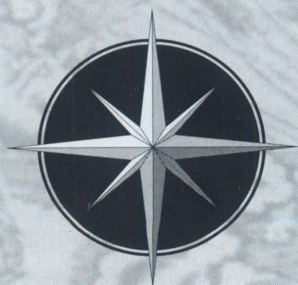
Mi célból?
Hogy harcolj.

Miért harcoljak?
Harcolj.

Miért?
Harcolj.

Miért?

(Részlet Michael Moorcock *Örökkévaló bajnok* című könyvéből)



Forog a világ, lakói hangyaként szaladgálnak rajta. Az emberek harcolnak, pusztítanak, békét kötnek és építenek, majd lerombolják az épületeket egy újabb elkerülhetetlen háborúban. Tökéletlen lények, félúton az állatok és az istenek között, sorsuk, végzetük, hogy örökké küzdjenek. Nincs megoldás. Mindig így lesz?

Ezernyi föld létezik, ezernyi másik galaxis. A milliányi szférát multiverzumnak nevezi a hozzáértő. Mondják, a valóság sokféle változatai egyetlen sík, a Föld aspektusai, és a világunkban megtörtént események visszatükröződnek a többi világon; az emberiség apró változtatásokkal ugyan, de ugyanazokat a végzeteket játsza. A szférák történelme gyakran hasonló, akadnak nők és férfiak, akiknek az a sorsa, hogy belekeveredjenek a rend és a káosz közötti küzdelembe. Hogy a sorsukat ki tartja a kezében, az emberek, az istenek, vagy más természetfeletti erők, azt nem tudja senki.

Erekose, Elric, Dorian Hawkmoon, Corum Jhaelen Irsei, John Draker, Ulrik, Aubec of Kaneloon, Konrad Arflane, Asquiol of Pompei, Ilian of Garathorn, Jerry Cornelius, Mejink-La-Kos, Shaleen, Clovis Marca, Sojan, Umpata, Von Bek – az Örökkévaló Bajnok számtalan megnyilvánulása, férfiak és nők. Az Örökkévaló Bajnok, a sors katonája, az idő játékszere, az örök küzdelemre ítélt ember.

És Jhary-a-Conel, Jermays the Crooked, Jaspas Colinadous Moonglum, Oladahn... és a többiek: a Bajnok társai.

Hívtak. Csak ennyit tudok. Hívtak, és én mentem. Nem tehettem mást. Az egész emberiség akarata erős. Eltépte az idő kötelékeit, elszakította a tér láncait, és a pokolba rántott. Miért engem választottak? Nem tudom, bár ők azt hitték, elmondták. Megtörtént, és itt vagyok. Mindig itt leszek. És ha az idő valóban ciklikus, mint a bölcsek mondják, egyszer visszatérek a ciklusnak ahhoz a részéhez, amit huszadik századnak hívnak; hiszen halhatatlan vagyok – emlékezik vissza Erekose.

Mi mozgatja a multiverzumot?

Az idő és tér csak puha agyag a Kéz számára, aki a Kozmikus Egyensúly mérlegét tartja. A rend és a káosz urai örökös harcban állnak egymással, de ebben a küzdelemben egyikük sem lehet győztes. A mérleg nyelve néha a káosz felé leng ki, néha a rend felé. Valami mégis mindig visszalendíti az egyensúlyi állapothoz. Időről időre a Kéz elpusztítja a teremtményeit, és előlről kezdi játékát. A föld, a történelem mindig változik, az egyetlen állandó tényező az Örökös Háború.

Megpihenhet valaha is a világ? Nem tudhatjuk, hiszen soha nem nézhetünk szembe Vele, aki a kezet mozgatja. Talán a Sors ő, talán valaki más.

Még az idő folyamát is eltérítheti a Kéz akarata. A jövő éppen annyira bizonytalan, mint állítólagos múltunk valóságosága. Lehet,

hogy csak ebben a pillanatban létezzünk? Vagy halhatatlanok vagyunk, és mindig is létezni fogunk? Semmi sem biztos.

Talán léteznek emberek, akik szembeszállnak az akarattal. Hogy mi lesz belőlük? Senki nem tudja.

Ha a káosz győzne, előbb vagy utóbb önmaga ellen fordulna, és a világ elpusztulna. Ha a rend győzne, a világ stagnálni kezdene, és előbb vagy utóbb elsorvadna. A rend és a káosz urai néha belátják ennek igazságát, ezért is fektették le a küzdelem szabályait (például egy káoszúr csak akkor foglalhat el egy síkot, ha akad halandó, aki hívja és a szolgálatába áll). A szabályokat betartják; megeskik, hogy nem is tesznek meg mindent egy totális győzelemért, máskor meg teljes erejükkel és energiáikkal a multiverzum feletti uralom átvételéért küzdenek.

A harc minden földi síkon folyik, az emberiség – akarata ellenére – a küzdelem középpontjába került. A káosznak és a rendnek is szüksége van rájuk. Az emberiség bajnoka minden megnyilvánulásában harcol; van, aki szerint elsősorban a rend érdekében, bár gyakran a káosz oldalán, akad, aki szerint az egyensúlyért, és néhányan sejtik, hogy eljön az a pillanat, amikor egy új jövőért.

Ne fogadjuk el az olyan primitív besorolásokat, miszerint a káosz maga a gonosz és a rend a jó. A káosz képtelen az állandóságra, mindig változik, így változik a hatalma alá helyezkedő emberek teste, lelke is. Néha gyönyörű – ez része a vonzerejének –, ám végül mindig kiderül, hogy deformálja a szolgálait. Ha pillanatnyi kedve úgy tartja, egy káoszúr a saját jól felfogott érdeke ellen is képes cselekedni, akár jót, akár gonoszat. De inkább gonoszat.

Ugyanígy néha a rend urai is képesek gonoszságra, saját törvényeik betartatása, saját céljaik elérése érdekében. A rend urainak megítélése azért is nehezebb, mert az egyensúly szolgálai gyakran a rend szolgáinak álarcában jelennek meg. Sepiriz, Lamsar, a remete, az Arany-fekete Harcos, az Ezüst királynő és mások világuk bölcsei, de állításuk szerint bölcsességük nem önmagukból fakad, hanem a rend uraitól – ők a megvilágosodásért cserében azok hírvivőiként szolgálnak. De hogyan vélekedhetünk a rend szolgájáról, ha a Milliányi szféra együttállásakor mindent megtesz az istenek előzése érdekében?

Az emberiség filozófusai és bölcsei számtalan elméletet kidolgoztak a káosz és rend urait illetően.

Némelyek szerint az idők végén laknak, és az erőfeszítéseik, hogy kívánságaiknak megfelelően alakítsák a világegyetemet, saját világuk haldoklásának következménye. Mások szerint önmaguktól nem is léteznének, csak az emberek képzelete kelti életre őket.

Mit tudunk a kezdetekről?

A Milliányi szféra együttállásával kezdődött. Hogy ez pontosan mit jelent, azt kevesen tudják. Annyi biztos, hogy hatalmas változások ideje, amikor a síkok történelmük specifikus pontjain találkoznak. Az idő és a tér fogalma értelmét veszti, a valóság radikálisan megváltozik. A régi istenek meghalnak, talán újak születnek, talán nem. A világok sorsa eldől, méghozzá olyan hosszú időre, ami sokak számára az örökkévalóságot jelenti.

Az előző együttállás...

Annyit tudunk, hogy ekkor készítették el a rúnakardokat és a rúnapálcát. A kard kovácsai (nem emberek voltak, de az emberiség érdekében munkálkodtak) a ciklus elején létrehozták a rúnakardokat, de hogy a többi fegyvernél nagyobb hatalommal ruházták fel, lélekre volt szükségük, méghozzá egy erős, gonosz lélekre; hitték, hogy az ő segítségével lehet legyőzni a gonoszt. Alkult

kötöttek hát valakivel, akinek a nevét nem ismerjük – ha akad is valaki a multiverzumban, aki birtokában van a titoknak, némán őrizi –, és a lélek megosztotta magát a két rúnakard között. Hogy kik voltak azok, akiket ma már csak Halott Istenekként emlegetnek, nem tudni – de a kardokkal győzték le őket.

A kovácsoknak azonban rá kellett döbenniük, hogy tévedtek. Óriási hatalommal bíró rúnakardokat teremtettek, hatalmas gonoszt. De az alku már megkötetett, a kardok lelke a Kozmikus Egyensúlyt szolgálja, és a ciklus végén, a következő Együttállásnál segít elpusztítani a régi világot. És a kard szolgál, de a maga módján. A saját érdekeit tartja a legfontosabbnak, és a káoszban leli örömét. Ha eljön az ideje, pusztuljon a világ, de ő hatalmat akar a következő ciklusban is.

Elkészítették hát a kovácsok a Rúnapálcát, amiben a Kozmikus Egyensúly hatalma nyilvánul meg, a rend eszközeivel, és a kardban lakó lélek testvérét hívták segítségül hozzá, aki a rendet szolgálta. Egy fontos dolgot azonban nem tudtak a kovácsok: a két lélek nem testvér, hanem egyetlen lény két aspektusa...

És elkészítették a Fekete Drágakövet, hogy egyszer valaki csapdába ejthesse a kard lelkét.

Az Örökkévaló Bajnok

Fájának sorsa és végzete, az örök küzdelem benne, mint egyénben testesül meg. Bábu a sakktáblán, ami ellen minden ízével tiltakozik, valahányszor egy-egy inkarnációban rádöbben – a sakktábláról mégsem léphet le, bármit tesz is. Próbálja meg talán elpusztítani?

Az egyes inkarnációk elpusztulhatnak, de a megnyilvánulások száma végtelen. Ha a Bajnok nem emlékszik semmire, nem tudja ki ő, akkor az éppen élt életét az egyetlennek hiszi. Ha emlékszik... a tudás akkor is csak részleges. Ismeri a végétét: harcolni, bárhol, ahol szükség van rá; de nem tudja, sorsát mivel érdemelte ki, nem ismeri a világegyetem szerkezetét, törvényeit.

Kísérője, a Bajnok Társa gyakran többet tud, mint az Örökkévaló Bajnok. Néha persze ő sem emlékszik semmire, gyakran azonban tudja, hogy ők ketten összetartoznak, és – bár nem érti az erőket, amelyek játékszere, és látszólag találomra utazik a világok között – mindig hősöket, a bajnok megnyilvánulásait kíséri vagy vezeti a kalandjaiban.

Nagy ritkán a Bajnok ismeri fel a kísérőjét, néha a társ a Bajnokot, és előfordul, hogy egyikük sem emlékszik a korábbi/későbbi találkozásokra. Mindig megmagyarázhatatlan vonzalmat éreznek egymás iránt, hiszen sorsuk, hogy együtt vegyenek részt a következő kalandban.

A megnyilvánulások közül csak egy emlékszik halványan – akár egy álmra – a többi inkarnációra. Talán ő a legszerencsétlenebb mind közül... Ahol szükség van rá, ahol hívják, megjelenik, akár akarata ellenére is, és tudja, hogy sehol sem lesz maradása. És hívják. Rigenos király az emberiség ellenségei ellen, a Kehely Hölgye, mert ki kell szabadítani, a Szellemasszonyok, hogy megmentse a sárkányt, akit követve elhagyhatják a világot. Ha elvégezte a feladatot, várja a következőt... Heteket vagy hónapokat vár. És szeretne minél előbb tovább menni, hátha közelebb jut Tanelornhoz és elvesztett kedveséhez, Ermizadhoz.

Másik tragédiája, hogy minden inkarnáció közül ő van a leginkább tisztában a Fekete Kard (az egyik rúnakard) természetével. Rendszeresen megtagadja, hogy a kardot forgassa, de ebben a küzdelemben nincs semmi esélye. Ez néha szerencse a világra nézve, hiszen mint Ulrik, ől vele, de a kiontott vérről ad életet a haldokló földnek. Máskor egyértelmű bizonyítékát kapja a kard ártalmas

voltának, a kard pusztája jelenléte alkalmas arra, hogy egy síkon stabilizálja a káosz hatalmát.

Az Örökkévaló Bajnok mint Ereke se érti meg a leginkább, mennyi veszéllyel járhat, ha valaki túl sokat tud a jövőjéről, mégis Erekesének a legfontosabb, hogy többet tudjon a sajátjáról.

Tanelorn

Tanelorn városa egyszerre van jelen a világokat elválasztó limbóban, és valamennyi világon, ahol emberek élnek. A limbó a világokat elválasztó semmi. A világok, szférák néha közvetlenül kapcsolódnak egymáshoz, néha kapuk nyílnak közöttük, néha soha nem találkoznak. A világok között átkelni nehéz – vagy óriási hatalom, vagy a kapuk ismerete szükséges hozzá. Vagy a Sötét Hajó. A hajó a világok között, a limbóban utazik, egy mindig ködös tengeren. Ő rzi a világok határait, mindig arra jár, amerre ezek a leggyengébbek – és néha a hősök rendelkezésére áll: elviszi őket oda, ahová menniük kell. Az Örökkévaló Bajnok különböző megnyilvánulásaiban megismerte már a multiverzum egy-egy titkát, nincs azonban olyan inkarnációja, ahol a Hajó és a Kapitány mi-benlétét akár csak megsejtené. Néha feltűnik a Hajó a láthatáron, és a Bajnok felszállhat.

Annyit tudni csak, hogy a Hajó utolsó útja Tanelornba vezet, a valódi Tanelornba.

A valódi Tanelornt a limbóban találhatjuk meg, egy szigeten, az egyetlen helyen a multiverzumban, ahol minden dimenzió találkozik. Ki teremtette? Senki nem tudja, talán csak a Kapitány. Vagy a teremtóje. Mondják, hogy az Idő kezdete előtt létezett, és akkor is állni fog, ha nem lesz többé Idő. Sem a rendnek, sem a káosznak nem része, az itt élők egyiket sem szolgálják, nem vesznek részt az örök küzdelemben.

Tanelorn számtalan változatban létezik a világokon, azok vágyaitól függően, akik keresik. Vannak, akik azt mondják, hogy egy Hős akarata miatt létezik a föld valamennyi változatán. Annyira vágyik utána, hogy a városnak mindenütt léteznie kell.

Mondják, hogy Tanelornban még a legűzöttebb ember is békére lel. Igaz, csak akkor juthatnak el oda, ha akarják, vágyják a békét. Az Örökkévaló Bajnok egyetlen inkarnációjának adatott csak meg, hogy élhessen saját világának Tanelornján – Melnibonéi Elricnek, neki azonban itt sem volt nyugovása.

A városban nem a színtelen harmónia uralkodik, nem azok hamis boldogsága, akik megtagadják a testtől az örömeket, a lélektől az ösztönzést. Nyüzsgő, boldog harmónia az itteni.

A városokat gyakran megtámadják mind a káosz, mind a rend erői, mindkettő szeretné a hatalma alá vonni, de soha nem járt sikerrel egyikük sem, egyetlen világon sem. Bár lakóit elpusztítani néha sikerült... Talán azért gyűlölik ennyire Tanelornt, mert ott nem tisztelnek isteneket. Ha néha természetfeletti erők segítségére van szükség valamelyik Tanelornban, az ott élők a Szürke Urakhoz fordulhatnak. A Szürke Urakról még a többi istennél is kevesebbet tudunk; nem avatkoznak be a rend és a káosz küzdelmébe, semlegesek maradnak, ugyanakkor a Kozmikus Egyensúlynak sem támogatói. Tanelornt mégis hajlandók megsegíteni a bajban.

Az új Együttállás

A síkok kereszteződnek, az egyensúly megbomlik, a régi csaták értelme elhalványul. Meghalnak az istenek?

A harc újult erővel folyik, a tét nagy: ki uralja a világegyetemet, ha az együttállásnak vége?

A Kozmikus Egyensúlyt veszély fenyegeti, sem a rend, sem a káosz nem törődik az emberekkel, egymással is alig – a létükért kell küzdeniük.

Ez a második konjunkció, amit az Örökkévaló Bajnok átél. Az előző elszakította a világtól, és harcba küldte. Talán, ha most megtalálja a helyes megoldást, nyugalmat lel...

Annyit tudni csak, hogy ha mint Elric megfűjja a sors kürtjét, mint Corum elengedi Kwellt, és mint Ereke se eljut Tanelornba, az eredmény elképzelhetetlen méretű kozmikus szakadás lesz.

És a Bajnok inkarnációi teszik a dolgukat, megszabadítják a világaikat az istenektől. Az istenek nagyrészt elpusztulnak, akik nem, azok távoznak a multiverzumból. Vajon megszabadulnak az Egyensúlytól is? És ha igen, milyen hatalmak maradnak a világban ezután?

Két hatalom marad utoljára: a Rúnapálca és a Rúnakardok, illetve a bennük lakozó lelkek. Egyik sem létezhet az ember nélkül – de hagyja vajon az ember, hogy uralják őt az új világban is? Az Örökkévaló Bajnok segítsége nélkül egyik sem juthat át az újonnan létrejövő multiverzumba.

Születnek vajon új istenek? Vagy nincs szükségünk rájuk?

A világok

A szférák és világok hihetetlenül változatosak. Vannak békés (egyese-szerint unalmas) világok, vannak a káosz uralma alatt létező síkok (a tájékozatlan utazó túlélési esélyei meglehetősen csekélyek itt), és vannak helyek, ahol a rend és káosz – az emberek számára többé vagy kevésbé veszélyes eszközökkel, a hívek felhasználásával – küzd a hatalomért.

És ha valaki új világra érkezik, nem csak az emberektől – varázslóktól, harcosoktól, politikusoktól – kell óvakodnia, hanem krokodilfejű, elefánttestű kimeráktól, pokolmacskáktól, füstkigyóktól, elenoinoktól, sárkányoktól is. Ha a kalandozó nem tudja, hogy a testére felkúszó füstkigyót nem szabad letépnie, kettévágja, mert minden darabból újult erővel támadó kigyó nő ki, nehezen



élhet túl akár egy egyszerű kalandot is! Talán a legveszélyesebb teremtmények, a sárkányok miatt kell legkevésbé aggódní: minden erőfeszítés után száz évet kell aludniuk, hogy regenerálódjanak, így valószínűtlen, hogy találkozzunk velük – hacsak nem melnibonéiakkal kerülünk szembe, akik mágiájukkal megszelídítették a sárkányokat.

Nagyhatalmú varázstárgyakat is találhatunk. Az persze nem valószínű, hogy közönséges halandó kezébe kerüljön bármelyik Rúnakard, vagy a Rúnapálca, de nem szabad lebecsülni Actoriost, a varázskövet sem, ami stabilizálja azt, amit a káosz megérintett, és változásnak indított. Egy másik, mágikus tulajdonsággal bíró kő a Nanorion; ehhez sem könnyű hozzájutni, mert egyes démonok szívében található csak, és egy démon elpusztítására bizony kevesen képesek! De ha megszerzed, képes vagy felébreszteni a halottakat és a halálos álmot alvókat.

A tudásra vágysz? Kutass a Halott Istenek Könyve után, amely a legenda szerint minden szent tudást és bölcsességet tartalmaz. Vannak ugyan, akik szerint a könyv megsemmisült, amikor a Régi Istenek meghaltak, de ez ne csüggyessen. Mások azt mondják, a Régi Istenektől a sötét erők megszerezték, és ők őrzik most.

És ha tükörbe nézel, vigyázz, ne az Emlékezet Tükrébe pillants bele, mert milliók sorsársaként te is elveszítet minden emlékezedet, hogy a tükör emlékképeit gazdagítsd.

Ne becsüld le a mágusokat sem, akkor különösen ne, ha hatalmukat a káosz vagy a rend uraitól kapják; felsőbbrendű segítség nélkül is gyakran többre képesek, mint korábban megismert más multiverzumokban. Legyen mindenki számára intó tanulság Quarzhasaat példája. Egy valaha hatalmas birodalom óvatlan mágusai egy veszélyes, ellenséges birodalmat varázserejükkel akartak legyőzni. Varázslatuk eredményeképp (homokkal kívánták elárasztani az ellenséges országot) a birodalomból már csak a főváros, Quarzhasaat áll, a Sőhajtozó Sivatag szélén... És az évszázadok művészetét összesűrítő kacsaringós utcák, hatalmas paloták és teraszos kertek között ma is ott sétálnak a Kalandor Varázslók harcos szektájának tagjai.

A tolvajokkal is vigyáznod kell; ha szerencséd van, csak Nadsokor, a koldusok városának tolvajaival hoz össze sorsod. Vannak azonban olyan tolvajok is, akik nem a pénzre vágynak! Az Álomtolvajok az álmaidat lopják el, és adják el jó pénzért a megbízóknak vagy az érdeklődőknek. Azok a szerencsétlenek, akik nem képesek álmodni, vagy unalmasak az álmaik, komoly összegeket halandóak fizetni az éjjeli szórakozásért. Mondják, hogy egy távoli síkon tartják az álmok vásárát, ahol a másoktól lopott csodálatos és egzotikus álmokat eladják. Talán az Álomtolvajok a megmondhatóí, igaz-e az az elmélet, miszerint a mi világunk álmai valamely másik világon megtörtént események lenyomatai. Meglehet, hogy ami nálunk valóság, az másutt álom.

Az Álomtolvajok akkor lehetnek hasznodra, ha valamilyen mágus vagy felsőbb szférába tartozó lény lidérces álmokat küld rád. Megkérheted őket, hogy lépjenek be az álmodba, és lopják el a szörnyűséget. A foglalkozás nem veszélytelen, bár az álmok általában csak arra ártalmasak, akinek a lelkét meg akarják törni vele; de halt már bele Álomtolvaj más ember álmába. Számukra az álom anyagi léttel bír. Hiszen csak így tudják ellopni, ám ez az anyag el is pusztíthatja őket.

Hét álomvilág létezik: Sadanor, a Közönséges Álmok földje, Marador, a Régi Vágyak, Paranor, az Elvesztett Hitek, Celador, az Elfelejtett Szerelmek, Imador, az Új Ambíciók, Falador, az Űrület Földje, és a hetedik, amelynek nincs neve.

Aki sokat utazik a világok között, belebotolhat a Cigányok Népébe is, akik büszkén hirdetik, hogy mind szabadok... Való igaz, szabadon követhetik az utat a limbón át, mindig ugyanazt a vég nélküli utat. Az út nem vezet sehová, és elvezet mindenhová – körbe jár. Nem térhetnek le, nem változtathatják meg az útirányt. Sohasem állnak meg, hiszik, hogy ha megtorpannának, elpusztulnának. Haladnak, de nem fejlődnek. Veszélyes találkozni a Cigányokkal; ha csatlakozol hozzájuk, mindenáron megakadályozzák, hogy távozz. Aki menekülni akar, az örök kezétől veszti életét.

És vigyázz, ha az Örökkévaló Bajnok valamelyik megnyilvánulásával találkozol. Lényéből és sorsából fakadóan még a barátai sincsenek biztonságban mellette, akár túlélők a kalandot, akár nem. A barátokra mind közül a hófehér hajú, tejfehér bőrű, metszett vörös szemű Elric, Melniboné utolsó császára a legveszélyesebb.

A melnibonéiak – más síkokon vadhagynak vagy eldrennek is nevezik őket – ősi nép, nem törvényszerűen gonoszak vagy jók. A melnibonéiak elve: élvezd az életet.

Elric népe R'lin K'ren A' a városából származik. A szó jelentése ősi nyelven: Ahol a Hatalmasok találkoznak. A város romjai között sok ezer éve nem lakik senki, csak J'osui C'reln Reyr, az életre ítélte lény. Valaha régen Arioch, az egyik leghatalmasabb káoszúr meglátogatta a várost, ugyanis a csillagok egy különös konfigurációja miatt csak itt találkozhattak az istenek. Alkut ajánlott, a városért cserébe tudást ad, a királyi család patrónusa lesz, és segít másutt egy új várost felépíteni. J'osui nem bízott az ajánlatban, a városban maradt, és hallotta, amikor a rend és a káosz urai megegyeztek azokban a szabályokban, amik szerint a világok feletti uralomért harcolni fognak. J'osui a tudást megszerezte ugyan, de Arioch megátkozta őt. Nem tud meghalni, a városból nem tud távozni, és a titkot képtelen elmondani.

Melniboné sok ezer éven át uralta a világot, okosan és kegyetlenül. Mire Elric a trónra kerül, hatalmuk nagy részét már elvesztették, a Fiatal Királyságok népének emlékezetében erejük egyre halványabban él, egyre gyakrabban fordul elő, hogy kisebb-nagyobb csapatok, expedíciók támadnak a Sárkány Szigetre, és fővárosára, Imrryre, az Álmodó Városra. Ha nem történik semmi, néhány száz év, és Melniboné elpusztul.

Az új uralkodó gyenge fizikummal született, egy ideig varázsfőzetek adtak neki erőt, nélkülük szinte felállni sem képes, rövidesen meghalna. Később, miután megszerzi az egyik Rúnakardot, Viharhozót, már a kard táplálja, a megölt ellenségek megszerzett lelkéből él. És nem csak az ellenségek lelkéből; a kardnak saját akarata van, Elric néha arra riad, hogy szerelmét, barátját is megölte, akaratát ellenére.

Népének a világról és a mágiáról szerzett tudása benne összpontosul, emellett őseinek alkuai alapján segítségül hívhatja az elementálokat, illetve Ariochot, a káoszurat.

A melnibonéiak nem értik meg uralkodójukat, számukra idegen elveket vall, kalandozni indul a világba, ki tudja mit keres.

Elric sokáig a káosz szolgája, és mégis... Vannak kalandok, amikor a rend oldalára áll, például Myshella, a Hajnal császárnője kérésére. Ahogy egyre többet tud meg a multiverzumról, megszállatul benne az elhatározás: nem lesz a körülmények, az istenek áldozata, beszáll a játékba, és küzdeni kezd minden felsőbbrendű lény ellen – a barátaiért, Tanelornért.

(folytatás következik)

dr. Máyer Júlia

IAN WATSON TÖRZS CSILLAGOK

ELSŐ RÉSZ

A tizenhatodik születésnapján Jomi Jabal végignézte, hogyan törnek kerékbe egy boszorkányt Groxgelt piacterén. Hűs, félhomályos este volt. A vakító kék fénnel világító nap már lenyugodott egy ideje, a csillaglámpásokkal ékes éjszaka beköszöntéig azonban még hátravolt egy-két óra. A sáfránysárga gázóriás renyhén pöffeszkedett a füstös égbolton; úgy tolakodott a horizont fölé, akár valami roppant homokdűne. Fénye bearanyozta a város cseréptetőit meg a poros, pata nyomokkal tarkított főutcat.

Aranyszínű lángolásával valóságos kohónak, izzó pokolnak tűnt az égen. Hőt azonban – a nappal ellentétben – mégsem sugárzott. Jomi gyakran elcsodálkozott ezen, de volt elég esze, hogy ne kezdjen kérdezősködni. Fiatalabb korában az alapos verések elvették a kedvét a túlzott kíváncsiságától.

Persze, Apu csak jót akart neki. Azok a fiúk és lányok, akik kérdezősködnének, valószínűleg jó úton vannak afelé, hogy maguk is boszorkánnyá váljanak.

Ha majd az aranyóriás végül lebukik a látóhatár alá, az őrtonyban megfűjják a kürtöt. Ez a rezes hangú sikoly a sötétség beálltakor a kijárási tilalom kezdetét jelezte. Úgy beszéltek, utána a sötét utcákon portyázni indulnak a mutánsok.

Vajon valóban mutánsok kóborolnak Groxgeltben éjszakánként, áldozatokra lesve, olykor-olykor behatolva az óvatlanok otthonába? Jomi úgy érezte, ez inkább kézenfekvő ürügy, hogy a hűvösebb időszakban házaikba száműzzék a városlakókat. Máskülönbén a groxgelti kocsmák tovább lennének nyitva. A munkások késő estig vigadoznának, és reggel fáradtak lennének: mogorván, leverten végeznék dolgukat a forró nappalokon.

Az persze kétségtelen tény, hogy mutánsok valóban léteznek. Boszorkányok, garabonciások. Éppen itt van egy, a kerékre kötözve.

Még két óra volt hátra sötétedésig...

– Ez a boszorkány agyafúrt fondorlatokkal élt – harsogta a tömegnek az elnöki rezidencia ébenfekete lépcsőiről Henrik Farb tisztelendő, a prédikátor. – Képes megbűvölni magát az időt! Meg tudja állítani az idő folyását. Ámbátor nem sokáig... úgyhogy ne fusatok el, félelemre semmi ok! Figyeljétek a büntetését, és okuljatok szavaimon: a boszorkány ugyan embernek látszik, ám valójában elfajzott. Óvakodjatok azoktól, akik embernek tűnnek, de mégsem azok!

Farb rettenetesen kövér volt. Fekete palástja alatt úgy kidagadt a bőrvért, hogy akár már érzékinek is lehetett volna nevezni, ha asszonyról lett volna szó. Nőies volt a parfümös jádeüvegese is, amely átfúrt orrcimpájában lógott, hogy útját állja a trágyabűznek meg a tolongó, verítékező testek szagának. Beszéd közben egy láncra vert, lángoló tetovált démon vonaglott pufók arcán, hatszögű varázsjelbe zárva, hogy megóvja a rontástól nyálat fröcskölő száját és apró disznószemét. A prédikátor általában bő, fekete selyemköntöst viselt a meleg miatt, amely csak ilyenkor kezdett enyhülni kissé. Ám amikor a gonoszlélekkel kél harcra, gondoskodnia kell a szükséges

védelemről – a hatalmas pocakját övező, amulettekkel kivet derékszíjon csontpisztoly lógott fekete tokban.

Lovak nyihogtak, toporzékolnak. A férfiak a fegyverüket simogatták, hogy biztonságot merítsenek belőle; legtöbbjüknek hosszú nyelvű kése volt, néhány szerencsefiának azonban rúnákkal telepingált muskétája is.

– Halál a mutánsra! – kiáltotta egy dühös hang.

– Pusztuljon az elfajzott! – vágta rá egy másik.

– Megölni a boszorkányt!

Farb egy pillantást vetett a tagbaszakadt, félmeztelen hóhérra, aki jókora bunkót markolva állt a kerék mellett. Az ítéletvégrehajtott szokás szerint sorsolással választották. A legtöbb városlakó napégette bőrét fekélyek és kelevények csúfították, de kevesen voltak gyengének nevezhetők. Különbén is, ha egy nyápic hóhért sorsolnak ki, legfeljebb több időre lesz szüksége feladata végrehajtásához, a tömeg méltatlankodása és gúnyos ríkoltozása közepette.

– Igen – jelentette ki Farb. – Figyelmeztetek titeket, hogy ez a boszorkány megpróbálja majd elnyújtani a kivégzést... abban a hiú reményben, hogy közben leszáll az éjszaka, és ő megmenekül.

A prédikátor ajkáról nyál fröcskölt, mintha valami mérget köpködő mutánsfajzat lenne. Néhány hónapja éppen egy ilyen elfajzott törtek kerékbe ugyanitt, a piacteren; előtte persze betömték a száját. A bámszokdók első sorai közelebb nyomultak az ébenfekete lépcsőkhöz, hátha rájuk hullik egy csepp Farb tisztelendő nyálából, és segít megtisztítani a látásukat, megtartani emberi mivoltukat.

Farb a Császár zászlaja felé fordult, mely tőle jobbra libegett. A városlakó asszonyok fáradtságos munkával hímezték rá drága fémhuzallal a prédikátor zsoltároskönyvében látható képet. Amikor Farb meghajolt előtte, a nézőközönség sietve térdet hajtott.

– Istencsászár – kántálta a prédikátor –, ó, biztonságunk záloga! Óvj meg minket az álnok démonoktól! Vigyázd asszonyaink méhét, hogy a gyöngé magzatok ne torzuljanak mutánssá! Ments meg minket a mélységek mélyén lappangó sötétől! Védelmet minket, hiszen mi vagyunk akaratom eszközei! *Imperator hominorum, nostra salvatio!*

Ezek az utolsó szavak szentek voltak, nagyhatalmú varázsigék. Farb hosszan megszívta az orrát, aztán kiköpött a tömeg felé.

Jomi a zászlót bámulta. A Császár mérhetetlenül vén arca beleveszett a csövek és kábelek kusza rengetegébe; a fémszálas hírmész különösen életszerűvé tette.

– Hóhér testvér, teljesítsd kötelességedet! – kiáltotta Farb.

A kerék, amit egy vaskos, többszörösen tekercselt rugó hajtott, lomhán forogni kezdett. Vele fordult a boszorkány is, egész teste ívbe görbült. A hóhér felemelte bunkóját.

Nem történt semmi. A kerék megállt. A félmeztelen hóhér mozdulatlanra dermedt. A tömeg felnyögött, pedig Farb figyelmeztette őket. A nézők kívül estek a megbűvölt idő keskeny zónáján, amit a halálra ítélt boszorkány idézett maga köré; ők mozoghattak volna – mégsem tettek.

– Most, ebben a pillanatban – magyarázta Farb – a boszorkány az elméjével valószínűleg valami gyalázatos démont hív segítségül... hogy idevezesse, hogy megmutassa az utat Groxgeltre.

Jomi azon tűnődött, vajon igaz-e ez. Ha igen, miért nem ölték meg a boszorkányt egy gyors késszúrással, amikor elfogták? Lehet, hogy a prédikátor pusztá élvezetből rendezte meg a ceremóniát. Az biztos, hogy a tömeg megszeppen az effajta látványosságoktól; legrejtettebb félelmeiket látják valóra válni. Máskülönben az emberek eltunyulnának, nem igaz? Nem jelentenék, ha gyanús mutánsra bukkannának maguk között. Az anyák megpróbálnák megvédeni a gyermeküket, ha csak kisebb torzulásokat vennének észre rajtuk.

De miért nem tölti el a boszorkányokat az a zord kerék a piactér közepén olyan félelemmel, hogy inkább leplezni igyekeznek vajákosságukat, mintsem elárulni magukat? Jomi ezen törte a fejét.

Az időtlen pillanat véget ért. Amint a késleltetett bunkó ropogva lesújtott, a boszorkány felüvöltött. A közvetlen közelében egy töredék-másodpercre ismét megállt az idő. Aztán a bunkó megint lecsapott, szétmorzsolva a húst, kettétörve a csontot. A boszorkány menteni akarta a bőrét, így hát sokkal tovább tartott, míg apránként összetörték – sokkal tovább kínlódott a kerékre kötözve, míg iszonyú fájdalmak között végre elszállt belőle a lélek. Ámbátor, mi más tehetett volna a nyomorult?

– Dicsőítsétek a Császárt, aki védelmez minket! – kiáltotta a pocakos prédikátor. – *Laudate Imperatorem!*

Bőrvértbe préselt mellén és pocakján csak úgy rengett a haj. Zihálva szívta be a parfüm, a vér, az ürülék és a veríték szagát.

Jomi minden egyes alkalommal, amikor a bunkó lesújtott, kínzó viszketést érzett valahol a csontja velejében, mintha ő is átelné az

irtózatos gyötrelmeket, valami vastag párnarétegen keresztül. Hiába feszkelődött és vakarózott...

A következő évben még egy tucat boszorkány és mutáns szenvedett ki Groxgelt főterén. Néhány szokimondóbb polgár óvatosan felvetette a kérdést, nem valami olyan kórság-e ez, ami csak az emberivadékokat fertőzi meg, az állatokat nem. Hiszen a kancák nem ellettek olyan csikókat, amelyek idővel különleges képességekről tettek tanúságot! Jomi apja, a cserzőmester, aki gyíkbőrökkel dolgozott, nem tűrte meg az effajta bűnös találgatásokat a saját födele alatt; Jomi pedig már rég megtanulta, mikor kell tartani a száját. Farb tisztelendő egyszerre lelkesítette és terrorizálta a lakosságot. Megígérte, a Császár nem fogja hagyni, hogy hűséges híveit elragadjja a Káosz.

Jomi a tizenhetedik születésnapján látta az első álmot...

Úgy tűnt, mintha egy száz öltene alakot az agyában. A koponyáján belül, a szürkeállományból formálódott ki. Álmában tudta, hogy pontosan így van. Ha lelki szemét befelé tudná fordítani, megláthatná a csontburok alatt vonagló ajkakát, köztük pedig azt a tapogatózó nyelvet, mely különös, szürcsölő hangokat adott ki álmában.

Előntötte az iszonyat. De képtelen volt felébredni, amíg azok az ajkak be nem fejezték a cuppogó motyogást, és el nem hallgattak.

Az elkövetkezendő éjszakák során a szürcsölő neszek egyre inkább kezdtek szavakra emlékeztetni. Egyelőre annyira zavarosak voltak, hogy nem értette őket, de idővel egyre kivehetőbbé váltak; mintha igekeztek volna a Jomi által ismert szavakhoz igazodni.

Jomi egy szűk, levegőtlen padlósszobában aludt a bátyjával, Nagy Vennel. Természetesen nem érdeklődött róla, hogy Ven is álmodik-e hasonló hangokról, vagy felriad-e hajnalban arra, hogy öccse agya ködös, suttogó szavakat sugároz át az övébe. A kerék



állandó; intő jelként magasodott a piactéren. Jomi verítékben fürdött alvás közben. Amikor reggel felébredt, mindig nyirkos volt a szalmazsákja.

– Csak nem válok... *inhumánna*? – kérdezgette magától aggodalmasan.

Talán csak lidércnyomásai vannak. Eszébe jutott, hogy beszélnie kellene Farb tisztelendővel, de elvetette az ötletet. Inkább lázasan imádkozott a Császárhoz, hogy űzze ki elméjéből azt az éjszakai motyogást.

Amikor beköszöntött a kék hajnal, Jomi a többi munkással együtt kimasírozott a városból a gazdaságba, ahol a groxokat tenyésztették. Aztán levetkőzött – csak az ágyékkötőjét meg az általmazó amulettjét hagyta magán –, és munkába állt a mézsárszék végében; a hulladékot válogatta.

– Szerencséd van – hajtogatta neki alacsony, keménykötésű anyja. – Ilyen könnyű munkát kapni, a te korodban!

Igaza volt. A nagy hullók hírhedetten rossz természetűek voltak. Ha nincsen ízletes, tápláló húruk, és nem falnak be minden szemetet, amit eléjük vetnek – még a földet is –, az összes józan ember nagy ívben kerülte volna őket. Bár az egész tenyészállományt nyugtatószerekkel kezelték, időnként mégis előfordult, hogy egyik-másik bestia megvadult. A groxoknak valamiféle természetes hajlamuk volt erre, ha fajtársaik mellé kötötték ki őket. A vágóállatokon lobotómiát hajtottak végre. Mikor azonban a mézsárszékbe hajtották őket, még ezek a kioperált agyú óriások is veszedelmesnek bizonyulhattak. A groxterelők és a hentesek könnyen elveszthették valamelyik ujjukat, szemüket, vagy akár az életüket is. Szinte mindegyikükön csúf sebhegyek éktelenkedtek. Az Urpolban székelő uralkodók – a főváros elképzelhetetlenül messze volt: száz kilométerre – egyre több groxhúst követeltek, részben saját fogyasztásra, részben jövedelmező export-célokra. A húst fagyasztókamrákkal felszerelt robotsiklók szállították Urpolba.

– Jól bánt veled a sors! – Jomi anyja ezt is gyakran mondogatta. Ez is igaz volt. Jomi bőre tiszta maradt és sima; nem rútították el szemölcsök és hólyagok, mint a legtöbb városlakóét.

Jomit a gazda felesége, a kövér Galandra Puschik osztotta be erre a kímélő munkára. Puschik asszonyág gyakran sétált a hulladékvalójú felé, hogy odakacsintgathasson a vérben és verítékben úszó fiúra. A gazdaság tava körül is sokszor elidőzött, különösen akkor, amikor Jomi az egész napos munka után nekivetkőzött, hogy lemosakodjon. Ő igen, szemet vetett rá. Egyelőre azonban túlságosan félt haragos természetű, tagbaszakadt férjétől; folyton bámult, de semmi több.

Jomi a maga részéről a Puschik lány, Gretchi után sóvárgott reménytelenül. Gretchi karcsú szépség volt; széles szalmakalapban járt, és mindig hordott magánál napernyőt, a vakítóan kék napsugarak elleni védekezésül. A legtöbb városi fiú láttán finnyásan felhúzta az orrát, Jomit azonban néha megajándékozta egy-egy mosollyal, amikor az anyja nem figyelt oda; a fiú szíve ilyenkor gyorsabban kezdett verni. Olykor váltottak néhány szót egymással, innen tudta, hogy Gretchi az urpoli uralkodók egyikének szeretne a felesége lenni. De talán előtte gyakorol vele egy kicsit.

Egy szép napon, miközben Jomi a groxmájakat, -veséket és -szíveket válogatta, a száj az agyában tisztán érthetően, simogatóan beszélni kezdett hozzá.

– Nyugodj meg! – csitígtatta. – Ne félj tőlem! Sok mindenre megtaníthatlak, amire szükséged lesz, hogy életben maradj, és kielégítgesd ifjonti vágyaid. Igen, hogy életben maradj, hiszen te más vagy, igaz?

– Mi vagy te? – gondolta Jomi hevesen; még ebben a váratlan helyzetben is volt elég önuralma, és nem szólalt meg fennhangon, nehogy egy másik munkás kihallgassa. Vajon férfihang volt ez a behízelgő suttogás, vagy női? Talán egyik sem...

– Mi vagy te, hang?

– A választ csak akkor értheted meg, ha előbb tanulsz. Sokat tanulsz. Mondd csak: milyen a világatok alakja?

– Az alakja? Hát, mindenféle. Hol sima, hol sziklás. Hol magas, hol...

– Messziről nézve, Jomi, olyan messziről, hogy a hegyek és a völgyek egybemosódnak. Mintha egy madár nézné, de olyan magasból, amilyen magasra eleven madár még sohasem repült.

– Gondolom... lapos?

– Ó, nem... Figyelj, Jomi, a világatok gömb alakú, mint egy szemgolyó. A világatok egy nagy hold, egy óriási gázbolygó kísérelje, ami egy még nagyobb szemgolyó. A kék napotok a legnagyobb szemgolyó a közelben.

– Hogy lehet az? A nap sokkal kisebb, mint az óriás.

– De forróbb, hmm? Sosem gondolkoztál el azon, hogy miért?

– Dehogynem.

– És jobbnak láttad nem megkérdezni, hmm? Okos Jomi, nagyon okos! – Hogy becézgette őt ez a hang! – Tőlem bármit megkérdezhetsz, nem kell félned. A napotok olyan hatalmas, hogy a saját súlyától ég. Egy csillag; és olyan messze van, hogy akkorának tűnik, mint a hüvelykujjad körme, ha eltartod magadtól. Én is messze vagyok tőled, drága Jomim. – A hang mintha sóhajtott volna. – Ami azt illeti, sokkal messzebb, mint a csillagotok.

Jomi tovább válogatta a tálcákba a csúszós, bűzlő belsőségeket.

– Nem lehet csillag. A csillaglángpások aprók és hidegek.

– Ó, ártatlan ifjúság! A csillagok nem lámpások. Haladjunk lépésről lépésre, jó? A holdatok, a napotok, a gázóriás és a csillagok mind gömbölyded alakúak.

– Gömbölyded? – Micsoda szavakat ismer ez a hang; az urpoli nagyurak beszélhetnek így!

– Kör alakúak. Gondolj erősen egy körre, amely a határtalan űrben lebeg!

– Inkább nem! – A kör a kerékre emlékeztette, a borzalmas tabu-kerékre. Senkinek nem szabad kereket készíteni és használni, a hőhérkerek kivételével, különben a boszorkányok diadalt ülnék, és meghódítják a világot.

– Csillapodj, édes kisfiam! A kerék a tudás kezdete. Ha a körre összpontosítasz, elmondom neked, hogy miért. Ez segíteni fog... hogy fókuszba hozzalak.

– Fókuszba?

– Hogy lássalak téged, mint valami lencsén keresztül.

– Mi az a lencse?

– Ó, sokat kell tanulnod. Én leszek a te titkos tanítód.

Amikor Jomi később megmosakodott, Galandra Puschik megállt mellette. A kezét terebélyes csípőjére tette, és úgy falta a fiút a tekintetével, mintha ő lenne az aznapi vacsora; Jomi pedig, legnagyobb iszonyatára, hallotta a gondolatait...

Az asszonyág végig akarta simogatni húsos mancsával. Meg akarta gyúrni, akár a tésztát, aztán megsütni forró ölelésében, akár a kenyeret. Puschik gazda nemsokára üzleti útra megy, itthagya a tanyát. Akkor majd kiélvezi a fiút...

Jomi hallotta a gondolatokat. Mintha az a hang a fejében életre masszírozta volna agyának néhány idegszálát, mely mindaddig sorvad rostköteg volt csupán; mintha mozgásra ingerelt volna egy-két sejtet az elméjében, melyek korábban téli álmukat aludták, most azonban kinyíltak, akár csak tavasszal a bimbók.

Hallotta a gondolatokat. Tehát boszorkány volt.

– Nyugalom! – intette a hang. – Gondolj erősen a körre! Akkor meg tudlak találni. Akkor meg tudlak menteni, drága kis fiacskáim!

Teltek a napok, és a hang beszélt Jominak a széles univerzum gyönyöreiről és szépségeiről, messze túl ezen a mezőgazdasági holdon, ahol csak robot, verejték és örökös félelem vár rá.

A sok öröm és dicsőség, amiről a hang beszélt neki, valahogy emlékek emlékének, visszhangok visszhangjának tűnt. Mintha a mögöttük lappangó élmények megszámlálhatatlan évvel ezelőtt estek volna meg, és a hang már nem igazán értené a természetüket, mégis epedve vágya rá, hogy továbbadja őket.

Az Emberi Hűség űrcirkáló kabinjában Torq Serpilian inkvizítor azon a paradoxonon töprengött, amely *mostanában kezdte kísérteni*. Beütötte a számkódot a diáriumán, és beszélni kezdett a mikrofonba.

– Már egy hete, hogy épen és egészségesen kiléptünk a hiperűrből, *benedico Imperatorem*. Orbitális pályára álltunk a Delta Khomeini V gázóriás körül.

A négyes osztatú kajütblakon túl a hatalmas, narancsvörös gömb, amely teljes egészében fortyogó hidrogénből és metánból állt, láthatatlan pórázon tartotta egyetlen, jókora holdját, amelynek csillogó felülete légkör jelenlétére utalt.

– *Propositum:* az elmúlt évezredek során, halhatatlan Császáruk azért óvta az emberiséget a hiperűrből jövő mentális támadásoktól, hogy az emberi faj egy távoli napon olyan pszichikai erőt fejleszthessen ki, amellyel már képes lesz megvédeni magát...

Harci lobogók lengtek a plasztacél falakon, melyeken okkersárga árnyalatok keveredtek a száradt vér színével. Mindenfelé trófeákat állítottak ki: idegen lények kifakult koponyáit, hadizsákmány páncélokot. Mert ez a hajó a Legiones Astartes, az Űrgárda hajója volt.

Az idegen lények persze nem különösebben aggasztották Serpiliant. Végző soron még a legálnokabb idegenek is természetes

élőlények voltak, ugyanannak az univerzumnak hús-vér szülőttei, mint az emberiség. Az idegen veszedelem semmiség volt a hiperűrben nyüzsgő iszonyú parazitákhoz képest. Serpilian szülővilágán egy bizonyos kellemetlen darázs faj az emberek és állatok bőre alá telepítette horgas petéit. A hiperűri élősdiek az emberi elméket fertőzték meg a maguk petéivel. Ezekből a „petékből” aztán olyan entitások fejlődtek ki, amelyek irányításuk alá vonták a testet, fokozatosan elemészítették, és arra használták, hogy tovább terjesszék a bomlást. Más hiperűri szörnyek az emberek lelkét ragadták el, magukkal vonszolva az örök sötétségbe, hogy ott lassan felfalják. És voltak ezeknél sokkal hatalmasabb démoni entitások is.

A psi-boszorkányok világítótornyoként ragyogtak a hipertérben. Magukhoz vonzották a parazitákat és démonokat, melyek egész világokat pusztítottak el, degenerált szörnyfajzatokká torzíva lakosságukat.



– *Subpropositum*: a vad, irányítatlan, tévelygő psziket az Inkvizíció felkutatja és megsemmisíti.

– *Contrapropositum*: Császáruk életben tartására mindennap friss, fiatal pszik százainak kell az életüket áldozniuk – méghozzá örömmel! –, hogy roppant, szenvedő lelkét táplálják.

Valóban, a növendék psziket nagy buzgalommal összegyűjtötték, és hajóakományszámra küldték őket a Földre. Az igazán tehetségeseknek, akiket ki lehetett képezni a Birodalom szolgálatára, lélekforrasztással a Császárhoz kötötték; ez a gyötrelmes szertartás az ő védelmüket szolgálta, de általában megvakultak tőle. A Serpilianhoz hasonló kivételes személyeknek engedélyezték, hogy saját mentális pajzsukkal védjék magukat. Így lettek a szabad pszik krémjéből inkvizítorok. Ám a Földre szállított fiatalok mindennap százzszámra ajánlották fel önként az életüket az Istencsászár örökké éhes tudatbendőjének, áldásos, buzgó önfeláldozással. Másutt pedig, szerte a galaxisban, a megrontott psziket kivégezték, mint boszorkányokat.

– *Paradoxus*: amit nem tudunk leartatni, azt kiirtjuk, mint kártékony dudvát. Ám akár aratunk, akár irtunk, az új termés jó része odavész; mindent megteszünk, hogy elpusztítsuk. Akkor viszont hogyan fejlesztheti ki az emberiség a jövőben azt a független erőt, amelyre oly nagy szüksége van?

Serpilian füves pázsitot képzelt maga elé, amit ismételtelen letaposnak, évezredekén át. Láttá, ahogy a zsenge, zöld fűszálak felfelé törnek – és azonnal irgalmatlanul letiporják őket, nehogy a hiperűr rosszindulatú szörnyei lakmározzanak belőlük.

Fog-e enyhíteni valamit ezen a fullasztó nyomáson a Császár? Engedélyezi-e magának egy messzi-messzi napon a halált? És mi történik azután? Hirtelen szábra szökken a büszke, erős, zöldellő vetés, és szuperembereket terem?

És addig a csodálatos korszakig nincs más megoldás, csak a kegyetlen elnyomás?

– Ne engedd, hogy eretnökké legyek! – mormolta Serpilian. – Tilalmas.

Aztán meggondolta magát, és kitörölte ezt az utolsó bejegyzést.

Serpilian hosszú pályafutása során épp elég olyan helyzetet látott, amely igazolta szemében a Császár bölcsességét. Számos brutális akcióban vett részt; olykor ő maga kezdeményezte az elkerülhetetlen vérengzést. Legutóbb a Valhalla II-n, amit szörnyeteg igázók rohantak le a hiperűrből, hogy véres lázadást szítsanak a Birodalom ellen.

– Az univerzum – mondta a diáriumába – kegyetlen, vad, és nem ismer irgalmat. Csatatér. A legsötétebb ellenség pedig a hiperűrben leselkedik, mint valami tigris, ami bármely pillanatban az embrenyájra vetheti magát. Ha valami a nyájából felhívja magára a tigris figyelmét, azt az egész nyáj megszenvedi... vagy ami még rosszabb, megszállottakká válnak, és obszcén módon gonosszá fajzanak.

Időnként maga Serpilian is kénytelen volt fenevadként cselekedni; tobzódó vérfürdőket irányított, egy zsarnok szolgálatában.

Serpilian nem volt különösebben büszke független gondolkodására. Inkább bánta, hogy időnként kétségek gyötrik. Mindenesetre ez a jellemvonása bizonyos fokú rugalmasságot és ötletességet eredményezett, s ezáltal jobban tudta szolgálni a Császár és az emberi faj ügyét.

Öltözete ugyanezt a független magatartást tükrözte. Hosszú, ezüstfehér prémszoknyát viselt és irizáló mellvértet, mely valami egzotikus óriásbogár páncéljára emlékeztetett, hozzá vérvörös palástot, merevített gallérral. Mindkét mutatóujján egy-egy ritka, jokoero gyártmányú digitális fegyvert hordott; egy miniatűr tüvetőt, s egy parányi lézerpisztolyt. Emellett persze mindig volt nála néhány hagyományos lőfegyver is. A nyakában amulettek lógtak; járás közben démonűző dallamokat csilingeltek. Serpilian magas volt, karcsú, kreol bőrű. Fekete harcsabajsza rovarrágóra hasonlított. Jobb arcára az örökéber szem jegyét tetováltatta.

Serpilian már várta Hachard parancsnok érkezését, amikor a kabin ajtaja kinyílt. Mentális erejével az inkvizítor minden személy jelenlétét érzékelte a környezetében; meglehetősen széles volt a hatósugara. Ennek a képességnek egy szokatlan mellékhatása lehetővé tette számára, hogy érzékeli a betolakodókat a hiperűrből. És ezért jött az *Emberi Hűség* a Delta Khomeini rendszerbe. Serpilian nem sokkal a Valhalla II elhagyása után egy édeskés, behízelt hangról álmodott, amely nem volt sem férfié, sem nőé, és egy ragyo-

gó, ifjú elmét igyekezett elcsábítani, valahol nagyon messze. Az az ifjú elme pedig... különleges volt, akárcsak az inkvizítoré fiatalkorában, ráadásul erősebbnek tűnt, sokkalta erősebbnek. Így hát Serpilian még a fényéveken és a hiperóceán mérhetetlen, folyton változó áramlatain keresztül is megérezte a... a vibrálást önnön lelke mélyén. Úgy fodrozta az ösztöneit, mintha a baljós végzet sötét szálai kötnék össze őt azzal az elmével meg a hátborzongató, csábos hanggal.

Serpilian kivette a rúnacsontokat, a hajó navigátora pedig a Császár-Tarotot. Mindketten egy kék napot kaptak eredményül, a negyedik legfényesebbet a Khomeini-csillagképben...

– Orbitális pályán vagyunk az anyabolygó körül – jelentette Hachard tiszteletudóan; modorában csak árnyalatnyi nyoma volt a szemrehányásnak, amelynek aligha mert volna hangot adni. – Diplomatikusanabbnak véltem azt a parancsot adni a kapitánynak, hogy ne a hold körül álljon pályára, amíg telekomon átadom üdvözlőnkünket a kormányzóknak.

Hachard állán borzalmas forradás fehérlett, mintha nemrég ütötték volna meg. Arctetoválása csupasz koponyát ábrázolt, meg egy fűrészlél kést, amint kettéhasítja. A fogait feketére festette, mintha csak azt akarná jelezni vele, hogy mosolya mindig sötét, sohasem gondtalan. Jobb térdvédőjét élénkvrös nemesi címer díszítette – egy stilizált sugárbárd –, hogy valahányszor térdet hajt az istentiszteleteken a Császár képmása előtt, mindig címerpajzsával illesse a földet, ahogy ájtatos hívőhöz illik.

Páncélkesztyűs keze a levendulaszín mellvértjén pompázó bíbor birodalmi sasra tévedt, mintha ezzel is rendíthetetlen hűségét akarná hangsúlyozni.

Serpilian tisztában volt vele, hogy a Valhalla II-n történt bevetés után a parancsnok szeretett volna visszatérni a Gyászhozók támaszpontjára, hogy hazaszállítsa halottaikat, és erősítést vegyen fel.

Még a Gyászhozó űrgárdistáknak sem volt könnyű feladat elfojtani az igázók szította zavargásokat. Súlyos veszteségeket szenvedtek. A Valhalla-küldetéssel talán inkább a nagyhírű Halálosztó különítmények valamelyikét kellett volna megbízni, ám egy sem volt elérhető közelségben. Való igaz, a Birodalom erőforrásai kimerültni látszottak. Útban a Delta Khomeini felé megálltak üzemanyagot felvenni egy magas gravitációú világban, és Serpilian a fedélzetre parancsolt két szakasz ogryn óriást, harci tartaléknak, továbbá egy magányos zömik gépészt, mivel a Gyászhozók a magister technicusukat is elvesztették a Valhalla II-n. Meglehetősen bizonytalan elegy volt.

– Igen, ez okos ötlet volt, parancsnok – mondta az inkvizítor. – Az én üdvözlőmetem is átadta már?

Így hangsúlyozta személyes tekintélyét Serpilian, noha pillanatnyilag komoly kétségek gyötörték.

– Természetesen, inkvizítor uram. Vellacott kormányzó szükségnek vélte megemlíteni, hogy űtképes planetáris haderőt tart fegyverben idegen invázió esetére, és hogy a prédikátorok buzgón irtják a holdon a vad psziket.

– Mit gondol, illene a kormányzó tárgyalási stílusára a „független” jelző?

– Minden bizonnyal, de nem káros mértékben. Örömmel fogad minket, ha leszállunk vizsgálódásokat folytatni.

– Azt jól teszi.

– Egyébként úgy érzi, hogy mivel a holdon csak néhány paraszt tengődik, fölösleges lenne nagyszámú űrgárdistával leszállnunk, hiszen veszedelemnek semmi nyoma.

Serpilian felhorkant.

– A veszedelem fokát én határozom meg.

– A kormányzó célzott rá... rendkívül udvariasan, uram, ha érti, mire gondolok..., hogy méltóságunkon aluli lenne szegény parasztokra lövöldözni. Kíváncsi vagyok, sejtí-e, hogy a létszámunk nem teljes. Talán az udvari asztropatája valahogy lehallgatta a miénket; bár ebben kételkedem. Gyanítom, hogy valami bűnös oka van félteni a dinasztiaját.

– Talán mulasztások merültek föl a birodalmi adók folyósításánál?

– A Vellacottok ellenőrzik a leggazdagabb groxtenyésző gazdaságokat ebben a segmentumban. A hús meg a többi termék nagy részét a Delta Khomeini II-re szállítják. Ez egy sívár bányavilág, amely ritka fémeket termel a Birodalomnak. Nem lehetetlen, hogy titkos kereskedelmi egyezmények nyomára bukkanunk.

– Ami nem a mi dolgunk.
 – Igyekeztem célozni erre, bár nem akartam kimondani.
 – O, a jó űrgárdista parancsnoknak sok mindenhez kell értenie, ugye?

– Köszönöm, inkvizítor uram.
 Serpilian úgy érezte, fel kell tennie még egy kérdést.
 – Milyen az emberek hangulata?
 Mert a Gyászhozók a káplánjukat is elvesztették a Valhalla II-n történt bevetésen.

Hachard habozott.
 – Legyen őszinte. Nem fogok megsértődni.
 – Az ogrynok... bűdösek.
 Serpilian megróbálkozott némi humorral.
 – Híresek róla. Ha a katona nem viseli el a testek szagát, akkor hogyan birkózik meg az égő hús bűzével a harcban?

– Az embereim becsülettel fognak harcolni a félhumánok mellett. De nincs nagy kedvük hozzá. Kénytelenek egy hajón utazni ezekkel a görényekkel. Feltételezem, inkvizítor uram, hogy azért ragaszkodott az ogrynok szolgálatba állításához, mivel félhumánok és meglehetősen ostobák, azaz nem pótolhatatlanok.

Serpilian arcán megrándult egy izom. Amire Hachard célzott, az veszedelmesen közel járt a túrheterlen pimaszsághoz; de hát, maga Serpilian szólította fel a parancsnokot, hogy fogalmazzon kendőzetlenül!! A sok bátor harcos elvesztése az előző bevetésen – bármennyire igazolható is – aprócska foltot jelentett az inkvizítor személyes hírnevén. Ha a szükség úgy hozza, az űrgárdisták önként feláldozzák az életüket. Ám semmiképpen sem voltak öngyilkos vademberek. Az, hogy „nem pótolhatatlan” félhumánokat fogadtak az elesettek helyébe, némiképp sértette a Gyászhozók büszkeségét, s ez már-már arra engedett következtetni, hogy Serpilian hibát követett el. Az ember nem fényesít sárral egy remekművű kardot, és ha eltörik, nem fából farag másikat helyette.

Serpilian elmormolt egy kurta imát, és felkattintott egy tartótasakat az övében. Lassan, mélyen lélegzett, hogy felszínes transzállapotba kerüljön, aztán kivetette a rúnacsontokat egy polírozott, ébenfekete asztallapra. Ezek az ujjcsontok, melyekre bűverejű ígéket véstek mini-atűr jelekkel, hajdan egy renegát pszi-mágusé voltak, akit az Inkvizíció ötszáz éve végeztetett ki. Most arra szolgáltak, hogy élesítsék Serpilian mentális érzékszervét. Mint fókusz tárgyak, új csatornákat nyitottak meg képességei előtt.

Ahogy koncentrált, a fekete felületen kirajzolódó fehér csontok mintája elmosódott, aztán ködös kép formálódott belőle, amit rajta kívül más nem láthatott.

– Mit lát? – suttogta Hachard tisztelettudóan.

Serpilian agyán egy gondolat lebegett át, csábos szíréndal gyanánt. Volt már rá példa, hogy egy inkvizítor belebetegedett a szörnyű munkába, és elmenekült valami elveszett világra, vagy egy primitív, idilli bolygóra.

De nem olyanra, mint ez a hold, az biztos! Az inkvizítor újra normális ritmusban lélegzett.

– Egy jóképű, serdülő fiú. Az arca nem elég tiszta. Egy kör alakú kaput látok megnyílni a hipertérben... és ami át akar jönni rajta, az maga a **förtelem!**

– Miféle fürtelem? Megint az igázók?

Okos kérdés volt. Az igázók néven ismert hiperűri szörnyek képesek voltak rá, hogy kapukat nyissanak a sebezhető pszik eleven testében, és kiáramoljanak rajta – azután pedig azt tették a világgal, amire a nevük utalt.

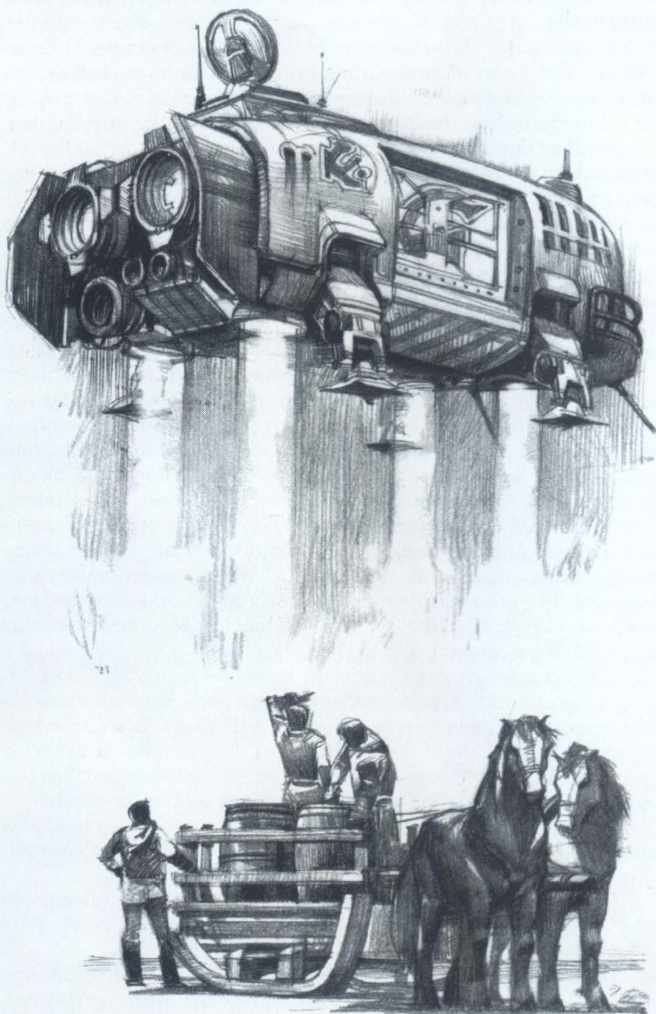
Serpilian a fejét rázta.

– A fiút már oltalmazó aura védi. Valahol a főváros közelében van, úgy száz kilométeres körzetben. Ha így folytatja, nagyjerejű pszichikus vevőalany lesz belőle. Fokozatosan ki fog fejleszteni egyéb mentális képességeket is. Azt hiszem, hamarosan megszállottá válik. Hacsak el nem érjük előtte.

– Elfogjuk vagy elpusztítjuk?

– Félek a potenciális hatalmától. Idővel talán – és Serpilian ájtatosan tiszteltget – egy kicsit olyan lesz, mint maga a Császár. Egy egészen kicsit.

– De ugye, nem egy második Horus? – Micsoda gyűlölet süttött a parancsnok hangjából, amikor kiejtette a megrontott, lázadó had-



mester nevét, aki hosszú-hosszú idővel ezelőtt elárulta a Birodalmat, és foltot ejtett számos űrgárdista rend becsületén! – Amennyiben így áll a helyzet, talán célszerű lenne sterilizálni a hold szóban forgó kvadránsát... bár ebbe beleesne Urpol meg az űrkikötő, és sok grox-tenyésztő gazdaság is. A Delta Khomeini II-n éhínség fog kitörni... És a holdnak van orbitális védelme, meg hagyományos csapatai is. Harcolni fognak... Biztosan nincs túl nagy tapasztalatuk. Azt hiszem, képesek vagyunk rá. Talán az utolsó csepp vérünkkel...

– Imádkozzunk, hogy erre ne kerüljön sor, Hachard parancsnok, bár a buzgalma dicséretes.

– Mi lehet nagyszerűbb a hősi halálnál, ha az emberiség jövőjéért vívott harcban esünk el?

– Ha időben odaérünk, ezt a fiút a Császárunknak kell ajándékozni. Itélien fölötte az Ő isteni bölcsessége! Vegyük az irányt a hold felé, amint a jelenlegi pályánk lehetővé teszi!

Serpilian halk imát mormolt, hogy lelki szemével áthatolhasson a fátylon, mely csaknem teljesen eltakarta a fiút.

– Gondolj a körre! – fuvalázta a hang Jomi fejében. – Egyre nagyobb lesz, egyre nagyobb, ugye?

A fiú figyelte, ahogy egy groxhúst szállító robotsikló útnak indul a Puschnik-gazdaságból. A hajtóművet meg a raketeret telemázolták misztikus rúnákkal, amik segítettek a levegőben tartani a járművet, és biztosították, hogy a robotagy gond nélkül visszataláljon a fővárosba. Nemrég festették újra őket. Ha a rúnák elhalványulnak, vagy lepattogzanak a karosszériáról, a sikló eltérhet az útiránytól, esetleg elromolhat a fagyasztóegysége.

A legyek felhőkben zümmögtek a két szán körül, melyeken magasra tornyozott gyíkbrók, vérel teli hordók és csontokkal megtömött zsákok várakoztak, hogy útnak indítsák őket a jóval közelebbi Groxgeltbe, ahol aztán majd durván megmunkált vérteteket, kolbászt és enyvket készítenek belőlük. Csattogó ostorszíjak vágtak rendet a nyüzsgő rovartömegben, hogy mozgásra ösztökéljék az igáslovakat. A szántalpak panaszosan nyikorogtak a sima köveken, amiket az évszázadok során fényesre koptatott a teherszállításnak ez a primitív, helyi módja.

Nem, gondolta Jomi, a sikló csak akkor fog lerobbanni, ha a „karbantartók” elnéztek valamit. Ez a hússzállító jármű csak egy gép, fémből, huzalokból és kristályokból, amit a Technológia Sötét Korából származó tudás alapján építettek.

A hang jóvoltából Jomi tudott a különféle történelmi korokról, amik elképzelhetetlenül hosszú ideig tartottak, elképzelhetetlenül hosszú idővel ezelőtt. A mostani a hang szerint a „babonák” kora volt. Egy másik, régebbi korszak pedig a felvilágosodásé. Ezeket a letűnt időkét manapság mégis sötétnek nevezik, és szinte mindent elfelejtettek velük kapcsolatban. A hang folyton ezt bizonygatta, ami kissé zavarta Jomit. Ne törje a csinos kis fejét azokon az állok démonokon, akikről Farb tisztelendő prédikál! Kétségtelen, hogy léteznek ilyen lények, legalábbis egy bizonyos fokig. Ám az örömhöz vezető út a megvilágosodás útja. A hang tulajdonosa azt állította, hogy hosszú-hosszú idővel ezelőtt a „hiperűri” viharok csapdájába esett, és évezredek óta kénytelen volt különös régiókban kóborolni, míg végül megérezte egy fiatal psi ébredő tehetségét, amely valahogy egy hullámhosszon volt vele.

– Nem vagy boszorkány, drága kisfiam – biztosította Jomit a hang. – Te psi vagy. Mondd utánam: én psi vagyok, és felsőbbrendű elmém jogán kiérdemeltem az univerzum gyönyöreit. És én, az egyetlen igaz barátod, majd megtanítalak rá, hogyan érd el ezeket a gyönyöröket. Mondogasd minél gyakrabban: én vagyok a legkéjvágóbb psi – és közben el ne felejt erősen a körre gondolni!

A hang tulajdonosa el fog jönni Jomiért. Megmenti őt a hulladék-vályútól. Megmenti a kövér Galandra Puschnik fullasztó ölelésétől, és a kerék iszonyatától.

– Neeemsokááá... – susterogta a hang, akár a hűvös, esti szellő. – Gondolj mindig a körre! Képzeld azt, hogy egy kerék gurul feléd, de ettől a keréktől nem kell félned!

– Miért neveltet minket a keréktől való félelemre? – Jominak hirtelen eszébe jutott valami. – A szánjaink biztosan gyorsabbak lennének, ha... minden sarkukra egy kereket szerelnénk. A szán négy forgó keréken haladna!

– És akkor már szekér lenne a neve. Okos fiú vagy, Jomi. Szinte világítasz. – A hang hirtelen durcássá és nyafogóvá vált. – És itt jön a talmi fény, hogy felvidítson.

– Gretchi!

A lány karcsú tagjait csaknem teljesen eltakarta a zsákvászon ruha, de nem volt nehéz elképzelni, hogy milyen ruganyosak és simák lehetnek... két melle úgy feszelt a szövet alatt, akár két galambfióka... mogoróbarna haja göndör fűtőkben bukkant alá, elfedve a kecses nyakat... a széles karimájú szalmakalap árnyékot vetett kreol bőrű arcára... fürkész, kék szeme sokkal lágyabb árnyalatban fénylett, mint a kegyetlen nap; hogyan fakadhatott ilyen tökéletes szépség Galandra Puschnik ágyékából? Gretchi kacéran forgatta rózsaszín napernyőjét.

Jomi azon kapta magát, hogy tátott szájjal bámulja.

– Min gondolkodsz, Jomi Jabal? – kérdezte a lány, mintha provokálni akarná, hogy naívan hízelegjen neki... vagy esetleg közönségesen, amúgy paraszt módra, hátha az izgatóbb.

Jomi nagyot nyelt. Kibökte az igazat.

– A tudományon...

Gretchi lebiggyesztette az ajkát.

– Talán azon, hogyan kell sóhajtozni egy lány után? Hamarosan finom urak fognak sóvárogni utánam Urpolban, hidd el!

Mi lenne, ha elmondaná neki a titkát? Gretchi biztosan nem árulná el, igaz?

– Gretchi, ha lehetőség lenne, hogy elmenj valahová, még Urpolnál is messzebbre...

– Urpolnál messzebbre? Mindennek Urpol a központja.

– ...akkor nekivágnál?

– Ugye, nem valami koszos tanyára gondolsz a határvidéken? – A lány finnyásan felhúzta az orrát. – Ahol csak úgy hemzsegnek a mutik?

Jomi az égre mutatott.

– Nem, sokkal messzebbre. A csillagokba, és más világokra.

Gretchi felnevetett, bár nem teljesen csúfondárosan. Lehet, hogy ez a jóképű fickó váratlan ötletekkel szolgál, hogy elszórakoztassa?

Mi lenne, gondolta Jomi, ha munkaidő után randevút beszélnek meg vele, és a fülébe súgnám a titkomat?

– Ne feledd a kegyetlen kereket, Jomi! – intette a hang.

– Ha eljössz értem, hang, magammal vihetem Gretchit is?

Csak nem egy halk, fojtott horkantást hallott a tudata mélyén?

Gretchi szipogni kezdett.

– Most úgy teszel, mintha nem törődnél velem? Megbántottalak? Egyáltalán, mit tudsz te az érzelmekről?

Jomi a lány mellének lágy domborulatát nézte; szerette volna megsimogatni. Ám a keze vértől és epétől volt mocskos, s eszébe jutott Gretchi anyja, aki túlfűtött képzeletében mohón magához ölelte őt, roppant markával felderítve és összemorzsolva fiatal testét; és a szeme sarkából észrevette, hogy Galandra Puschnik villogó szemmel figyeli őket az udvarház verandájáról. Bizonyára Gretchi is meglátta az anyját, mert sietve felszegte a fejét, és odébb sétált; közben úgy fintorgott, mintha valami alvilági bűzt érezne.

– Huh! – mondta magának Zhord, a tömzsi, szívós, rótszakállú törpe, vagyis zömik. – Huh, micsoda bolygó: tiltják a kerék használatát! Bizony, furák és sokfélék a világok!

A zömik hátraltolta ellenzős sapkáját, hogy megvakarja kopasz feje búbját, amelyre csúf forradást szerzett a Valhallán. A sérülés miatt muszáj volt leborotválni a haját, és úgy döntött, hogy megmarad kopasznak. Legalább kevesebb bűvőhelye lesz a tetveknek!

Szeretett triciklijét, amely ikerágyúkkal volt felszerelve, kénytelen volt hátrahagyni a birodalmi csatahajó fegyverraktárában.

Zhord körülnézett a plasztacél dormitórium árnyas hodályában. A falakon parázsgömbökkel megvilágított birodalmi ikonok csillogtak az óriások durván megmunkált harci fétisei mellett; az utóbbiak egyikére tisztelttudó kezek friss kosbeleket aggattak, a tegnapi leszállási lakoma maradvékát. A padlót húscsafatok, szőr és törött csontok borították. Az ogrynok mázsás léptei barnásszürke szőnyegre emlékeztető egyveleggé taposták ezt a mocskot, amelyben mindenféle férgek és rovarok nyüzsgöttek, ha nem voltak maguk is széttiporva. A dormitórium már nem bűzlött; felülemelkedett a szagok régióján, és átkerült a szennynek egy magasabbrendű létsíkjára, mintha maga a levegő alakult volna át. A bűz általában nem zavarta Zhordot, most azonban orrszűrőt viselt.

– Huh!

„Mennydörgő” Aggrox, aki éppen egy reszelővel élesítgette sárga agyarait, abbahagyta foglalatosságát, és felnézett.

– Mi a kínod, vakarcs?

Aggrox, az ogryn őrmester TUSKÓfejű volt – Tétéles Univerzális Sebészi Kiegészítésű Ogryn. Így hát bizonyos fokig képes volt az összetettebb kommunikációs módozatokra – például a beszédre. És rá lehetett bízni a zsigerelőpuskát is.

Zhord, aki takaros, zöld overallban és piros, tollbéléses pufajkában feszített, felsandított a zsákvászon tunikát és sodronyíngot viselő emberhegyre. Az óriás szőrös testét elnagyolt tetoválások borították; vastag koponyájára néhány kitüntetést szegecseltek.

– Azt hiszem – mondta Zhord –, hogy a parasztok nem sokat mocorognak, ha kénytelenek gyalog vagy igáslovon járni.

– Van pár siklójuk – tiltakozott Mennydörgő.

– Hogyne, a friss húst muszáj minél gyorsabban az űrkikötőbe szállítani, onnan meg orbitális pályára, hogy vákuummal lefagyasszák. Az én nem annyira szerény véleményem szerint a kerekek betöltésével azért kicsit túllőttek a célon. Én szeretem a kerekeket. – Különösen harci triciklijé kerekeit kedvelte. – Szerintem a galaxisnak ebben az eldugott zugában a kerék a Sötét Kor istentelen tudományát jelképezi...

(Folytatjuk)

fordította Kornya Zsolt
illusztrálta Boros Zoltán

WAYNE CHAPMAN

JUTALOMJÁTÉK

A PLAY FOR 3 MORTALS

Az ifjú Tier Nan Gorduin – kalandozó-pályafutása kezdetén a Halandók nevű alvilági testvériség tagja – komoly feladatot kap: ereni nemesek csoportját kell megvédelmeznie egy titokzatos orvlövésztől. Erion patinás színházában, a Rotundában rendezkedik be társaival; reméli, sikerül felfedeznie és ártalmatlanná tennie a merénylet, mielőtt az újra ölhetne. Haygar Brisht, a Halandók vezetőjét és Ribal Mookot, az ereniek testőrségének parancsnokát azonban kételyek gyötrik. Mindketten gyanítják, hogy az ellenfél sokkal veszedelmesebb annál, amilyennek megbízóik tartják. Kezdetét veszi az előadásorozat – és megkezdődik a halálos játszma, melynek csak egy győztese lehet...

6.

A niarei történcosnő kecsesen és könnyedén mozgott, talán még mosolygott is sűrű szövésű fátyla mögött – Gorduin látni nem láthatta, *érezte* csupán, hogy akiben gyönyörködik, túljutott már élete delelőjén, hogy halálosan kimerült, s hogy hamarosan átadja a színpadot növendékeinek.

Leshelyéről jól látta az elragadtatott kifejezést az ereniek arcán: ők mindeddig csak elbeszélésekből ismerték ezt a mutatványt. Gyanította, hasonló lelkesedéssel fogadják majd a Halandókat is; a *Holdfényember* című moralitás általuk készített feldolgozásában igazán látványos táncbetétek szerepelnek...

Aztán eszébe jutott valami, s jókedve egyszeriben semmivé foszlott.

Itt van, szögezte le magában, s az ismerős borzongás megint végigkúszott a gerincén. *Itt van, mert itt kell lennie; mi másért bújkálnék itt én? Figyel és vár. Érzem...*

Csakugyan érezte a gyilkost, akár egy igazi mentalista. A benyomás halvány volt, ám annál felkavaróbb – jelenlétének tényével tisztában volt, a hollétével azonban nem. Némán, mozdulatlanul kuporgott, míg odalént változott a kép: a niarei gyermeklányok valószínűtlen lendülettel ugrottak és forogtak, szélfúttá fűzek módján hajladoztak látómezejében, figyelni mégsem tudott rájuk. Derengő kísértetek voltak csupán, alig valóságosabbak a kezükben meg-megvillanó gyakorlópengéknél, ez a villódzás mégis nyugtalanította: úgy tűnt, valamiféle üzenetet közvetít, melyet beavatlatlanok, akárhogy figyeljenek, nem értelmezhetnek helyesen.

A török felrepültek, megperdültek és aláhulltak, hegyük bonyolult alakzatokat rajzolt ki a magasban. A kendők, fátylak madárszárnyakként rebbentek, lebegni látszottak a karcsú alakok; egyetlen szökkenéssel maguk mögött hagyhatták volna az előregedett deszkákat, a Rotundát, Eriont, sőt, talán a világot is...

– Nyugalom.

Egy kéz érintette a vállát: Haygar Brish keze.

A hang: Brish ismerős baritonja.

Gorduin nem pillantott fel, ajka azonban mosolyra húzódott. Elképzelte, hogyan festhetnek így ketten – ő a Mooktól kapott fekete csuklyát, Brish a Holdfényember halottfehér színpadi maszkját viselte.

– Még néhány perc, és mi következünk – suttogetta az idősebb férfi. – Amint elkezdjük a műsort, a megvilágítás változni fog. Felküdhetem hozzád Syrát vagy Seelát. Hasznukat veheted a sötétségben, ha mozgó célt keresel.

A bárd némán rázta fejét. Syrával a háta mögött egyáltalán nem tudna koncentrálni. Ami pedig a nővérét illeti...

– Rendben van – mormolta Brish. – Ha fény kell, csak jelezz, de vigyázz: körös-körül gyanútlan polgárok ülnek. Vétek lenne kárt tenni bennük.

Gorduin baljának mutatójával kétszer a korlát fájára koppintott: *Soha*.

A Holdfényember – egyes értelmezések szerint az Elmúlás maga – fújt egyet, hátradobta lunirvörös köpönyegét, azután szó nélkül odábbállt, hogy csatlakozzék társaihoz. A bárd a távolodó léptek ütemére tovább dobolt ujjával, hagyta, hogy a koppanások visszavezessék önnön belsőjének lelassult idejébe. Ehhez a trükkhöz folyamodott, valahányszor jó eredményre törekedett lögyakorlat vagy harc közben: percnyi idő jutott így mérlegelésre minden szemvillanás alatt. A hangok, zörejek annak rendje s módja szerint távolodni kezdtek tőle. Tudatának energiái kiküszöbölték a zavaró tényezőket, fokozatosan eresztették alá az egykedvűség vermébe, melyet Gerum a maga szentségtörő módján csak dögkútként emlegetett. Egyedül volt, készen állt – akár az a másik, akire minden tudásával összpontosított, s aki most cselekvésre szánta el magát.

A csend úgy borult a bádra, mint valami szemfödél. Eggyé vált a homállyal, a kahrei ismétlőfegyver válltámaszával; alig lélegzett, a csuklya anyagának kellemetlen szagát sem érezte már.

A páholy függönyének résén át a színpadra, a Rotunda benyilókkal tagolt falára látott, s a megvilágítás lassú változása közben sikerült felfedeznie a villanást odafent.

Fém csillan, bizonytalan körvonalú alak mozdul az ódon emelőszerkezet, a kulisszát tartó váz deszkarengetégekben. Olyan óvatos, előrenyomulása oly lassú, hogy a valós időben senkinek sem szűr szemet; meg-meglapul, vár, aztán nekiindul megint – és újra a villanás, mint az acél, mint a sötét foglalatban szikrázó obszidián; a jövevény nem csap zajt, ahogy feltérel, s egy tartóoszlopnak támaszkodva megfeszíti hosszú lábát...

Gorduin ujjá rezzenetlen maradt a nyílpuska ravaszán. Lomhán vánszorgó belső ideje lehetővé tette számára, hogy mérlegeljen, hogy kiválassza az adott pillanatban legjobbnak tűnő megoldást. Halványan érzékelte, hogy a Holdfényember színpadra lép, s kísérteties üdvözlésre emeli jobbját. A fáklyák gyér fényében is féhéren tündököltek a maszkkal takart arcok; üstdobok döngtek, a bárdhoz azonban csak a rezgések jutottak el... Az idő tovább lassult, s ahogy a Halandók egyike gyertyát gyújtott odalént, Gorduin megpillantotta a tartóoszlopnak támaszkodva célzó gyilkos arcát.

Nem. Ez lehetetlen!

Persze nem volt lehetetlen, és mielőtt a feketébe öltözött alak ujjai közül kisiklott az ideg, belátta ezt a bárd is. Bent tartotta utolsó korty levegőjét, lőtt: a tollatlan acélhegy villámként cikázott át

a két leshely közti távolságon. Eltalálta és hátralökte a fekete alakot, akinek vesszője egy pillanattal korábban szintén kirepült – de Gorduin már nem láthatta, kit és milyen súlyosan sebzett meg, mert nyomban ezután maga is célponttá vált.

Lentről, fentről és *mindkét oldalról* nyílveszők szálltak, a halál dalát dunnyogták. Legtöbbjük a súlyos függönyben akadt el, némelyik a rejtőzködő feje mellett csattant a fába, s akadt egy, amely az ujjnyi résen át utat találva véigszántotta az ismétlőfegyver jobb oldalát, s lendületét vesztetten a bárd vállába mart. Gorduin gondolkodás nélkül kitepte, hátratántorodott az égető fájdalomtól, a vesszőt azonban Erion minden kincséért sem engedte volna el: már kölyökkorában megtanulta, hogy a nyílhegy többet árul el használójáról, mint egy (akár kínban tett) vallomás. Összeszorított fogakkal zökkent vissza a valós időbe, készületlen tudatát csordultig töltötték a kiáltások, a sikolyok. Kábán a páholy ajtaja felé oldalazott, nézte, hogyan ver végig újabb nyílzápor iménti leshelyén; egy különösképp nehéz vessző átlukasztta a függőnyt, az archaikus mosolyú odaliszkok egyikének csípőjét zúzta szét. Gipsz- és aranypor kavargott, ahogy a bárd kifordult a körfolyosóra – s csaknem felbukott egyik társa holttestében. A férfi, Brish legjobbnak tartott kardforgatója a küszöbön hevert, s váltig szorította véres pengéjét...



Gorduin már-már felkiáltott, aztán mást gondolt, meglapult: ösztönei óvatosságra intették. Kényszerítette magát, hogy csak a fontos dolgokra figyeljen – így sikerült rálelnie az árnyfoltra szemközt, a véres szőnyegen. Amint előrelépett, a folt megmoant. Egyetlen szemvillanás alatt a kétszeresére nőtt, s egy fenevad gyorsaságával lódult feléje. Az, aki vetette, az utolsó pillanatban vált el a mennyezettől, mindét kezében hatalmas, görbe tőr. Gorduin a gyűlölet jeges nyugalomával célzott, mellbe lőtte. A támadó fojtott, szívzorítóan női sikollyal hanyatlott alá, görcsösen összeránduló jobbajával kiszemelt prédája felé dőfött, csak a második acélhegy csendesítette el végképp. A bárd megkerülte, tartalék tőr után tapoatódzott, s fellélegzett, mikor sikerült rálelnie. Baj nélkül jutott a szinteket összekötő széles lépcsősorig, és újabb elesetteket pillantott meg a lenti fordulóban.

Kránra...!

A második támadó oldalról ugrott neki, hurkot vetett a nyakába, a füstölőszerektől szagló deszkapadlóra döntötte. A súlyos ismétlődő kifordult Gorduin jobbajából, a saját véréből vörös nyílvezző azonban baljában maradt – elködösülő tudata parancsára ezzel dőfött hátra csipőmagasságban, s a következő pillanatban sikerült lélegzethez jutnia. Torkát mintha tűz perzselte volna ott, ahol a hurok megszorult rajta. Odébbgördült, félig vakon igyekezett elérni és kihúzni törét; csontja velejéig átjárta a bizonyosság, hogy a harmadik támadó – legyen bár asszony, gyerek vagy goblin – könnyűszerrel végezhet vele.

Szeme előtt még akkor is fekete foltok úsztak, mikor meghallotta a súlyos léptek dobogását, a rekedt parancsszavakat. Ribál Mook érkezett féltucat ereni lándzsás élén, nyomukban Brish a Holdfényember jelmezében, néhány Halandó sebzetten és véresen, a sarkukban bámészkodók, a Rotunda személyzetének dologtalanjai. A bárdhoz és második áldozatához egyikük sem merészkedett közelebb.

Az ereniek dőfésre emelt lándzsával torpantak meg, úgy várták Mook utasítását. A szőke férfi legyintett, s fejcsóválva talpra segítette a fiatal ilanorit.

– Ahogy elnézem, hasznosan töltötted az idődet – mondta rekedten. Gorduin csak most vette észre, hogy vérzik; talán épp őt érte az urainak szánt lövés. Ha voltak is fájdalmai, nem mutatta: büszkesége, egész neveltetése kívánta így. – Szerencséd volt persze, akár csak nekem. Tudsz járni?

A bárd bólintott. Legyűrte a késztetést, hogy vérző nyakához érjen.

– Az urak egyike megsebesült – folytatta Mook. – Nem súlyos az állapota. Ezekben a percekben indul vissza a szállására a többiekkel együtt. Pontosan tisztában van vele, hogy neked köszönheti az életét – felhatalmazott rá, hogy köszönetet mondjak, és hogy... – Aranyaktól súlyos erszényt bűvölt elő – ...átadjam ezt. – Furcsán merevnek tűnt az arca. – Valami azt súgja, szükségetek lesz rá.

A lándzsások hátrébb húzódtak, utat engedtek a testvériség tagjainak. A megmaradt Halandók – alig tucatnyian – gyűrűt vontak társuk köré. Egyikük sem szólt, szemükben zavar és keserűség szükkült.

– Vége – mondta Brish. – Vége, Tier. Odébbállunk.

Gorduin lassan, mintha álmában mozdulna, lehajolt a nyílpuskákért. Temérdek pénzbe került, de nagyszerűen működött – illik megbecsülnie.

– Többen voltak – mondta rekedten. – Többen.

Brish bólintott.

– Hány embert veszítettünk?

A színész erre csak a fejét rázta. Nem nézett Gorduin szemébe.

– Siess! Akkora a felfordulás, hogy tán még a városi őrseg is kivonul; nem maradhatunk tovább. A történetek után kénytelenek leszünk új szállást keresni. Most már megengedhetjük magunknak, hogy...

Mook, aki a bárd második ellenfelének teteme mellett guggolt, felpillantott.

– A tanítványod nem ostoba és nem is kölyök már, Holdfényember. Rászolgált arra, hogy férfiként kezel.

Gorduin a szőke zsoldosra, aztán ismét mesterére sandított. Brish idősebbnek tűnt a megszokottnál, a levedlett maszk sem volt sápadtabb nála.

– Hibáztunk – dűnnyögte. – Hallgatnom kellett volna a megérzésemre. Most aztán...

Újabb alakok bukkantak fel a lépcsőfordulóban: két Halandó támogatott egy súlyosan sérült harmadikat. A sort a Rotunda kirurgusa, ez az alacsony, vízkék szemű figura zárta.

– Egyet megmentettem – közölte, mihelyt felért. – A másik öt aligha éri meg a reggelt. Őket a segédeim vették gondjaikba: elintézik, amit még el kell intézniük. Melyik istent tisztelitek? – Hogy nem kapott feleletet, vállat vont. – Így is jó. Összesen hét aranyat kapok. Hármat az ellátásért, négyet meg azért a komédiáért, amit a lány miatt rendeztetek. – Gyűrött zsebkendőbe törölte gyöngyöző homlokát. – Ha csodát akartok, paphoz kell fordulnotok. Mi többet nem tehattunk.

A bárd megérezte, hogy a túlélők csoportjából valaki merőn bámul rá. Odafordult: Seelával találkozott a tekintete. Seela a falat támasztotta, alig észrevehetően reszketett, mintha fázna – mégsem burkolózott köpenyébe, csak állt borzongva, *egyedül*...

– Syra – suttogta Gorduin.

Megszédült, és nem a vérveszteségtől. Ez valami más volt, ismeretlen, gyűlöletes, egy láthatatlan seb fájdalma – a bizonyossága, hogy bármit tett is, nem változtathat a történeten.

Brish megragadta, vonszolni kezdte. A többiek melléjük zárkóztak, egymást fedezték; harci alakzatban nyomultak a kijárat felé.

– Hát a fizetségem? – szólt utánuk a kirurgus. – Még egyet megmentettem közületek, nem hallottátok? Ellátás nélkül mostanra...

– Tartsd a szád vagy megöllek – intette Mook, mintegy barátián. – Ez nem a megfelelő pillanat. Később rendezzük a számlát.

Gorduin hagyta hogy vezessék. Valahányszor lehúnyta szemét, Seela arcát látta – és azt a másikat, a gyilkosét, ott a gerendaerdő homályában. Gyanította, egyiket sem felejt el többé soha.

– Syra – suttogta megint. Vér- és esőszagot érzett; zápor mosta a Rotunda évezredes kőfalait, surrogása a nyílvezzőket juttatta eszébe, és felkorbácsolta dühét. – Mihez fogunk most, Haygar?

– Semmihez! – csattant fel Brish. – Csátát vívtok és veszítetünk: az ellenség erősebb volt nálunk. Ez az egyetlen, ami számít. Aligha bocsátják meg, hogy keresztülhúztuk a számításukat; jó ideig lapulnunk kell. – Hallgatott egy sort, majd kényszeredetten folytatta: – Miután rálőttél arra a nyavalyásra, a társai minden oldalról nekünk estek. Harmincan, vagy talán még többen rejtőztek köröskörül. Syra a nővére mellett harcolt, de... hamarosan elhagyta az alakzatot, hogy kisegítsen téged odafent. Hiba volt, súlyos hiba. – Megszorította Gorduin ép vállát. – Sajnálom, fiú.

– Én is sajnálom – dűnnyögte a bárd.

Ahogy kiosontak a hátsó kapun, már nem gondolt senkire és semmire. Fájdalom-kóccal kitömött báb volt, a túlélés ösztöne mozgatta láthatatlan zsinórait. Syra halott, a túlélők menekülnek, és – mert így ésszerű – nem kezdenek a világon semmihez.

– Gyorsabban! – sziszegte Brish. – Ügyeljetek a sebesültekre; együtt kell maradnunk!

Gorduin összeszorított fogakkal, némán szaporázta lépteit. Egy ízben hátrapillantott a Rotunda kupolájára – aztán feljebb emelte tekintetét s hagyta, hogy az ég könnyezzen helyette.

folytatása következik

Angus Boylan

ANGULÁRIS ÁLMOK

kalandmodul az 1990-es *Cthulhu hívásához*

*„Az idők kezdetén iszonyatos
és elmondhatatlan dolog történt.
Az idők előtti kor, a tett...
A holtak cselekedetei átgyűrűznek az idő sötét
zugaiba. A holtak éheznek és szomjúhoznak!”*

– Frank Belknap Long: Tindalos vérebei

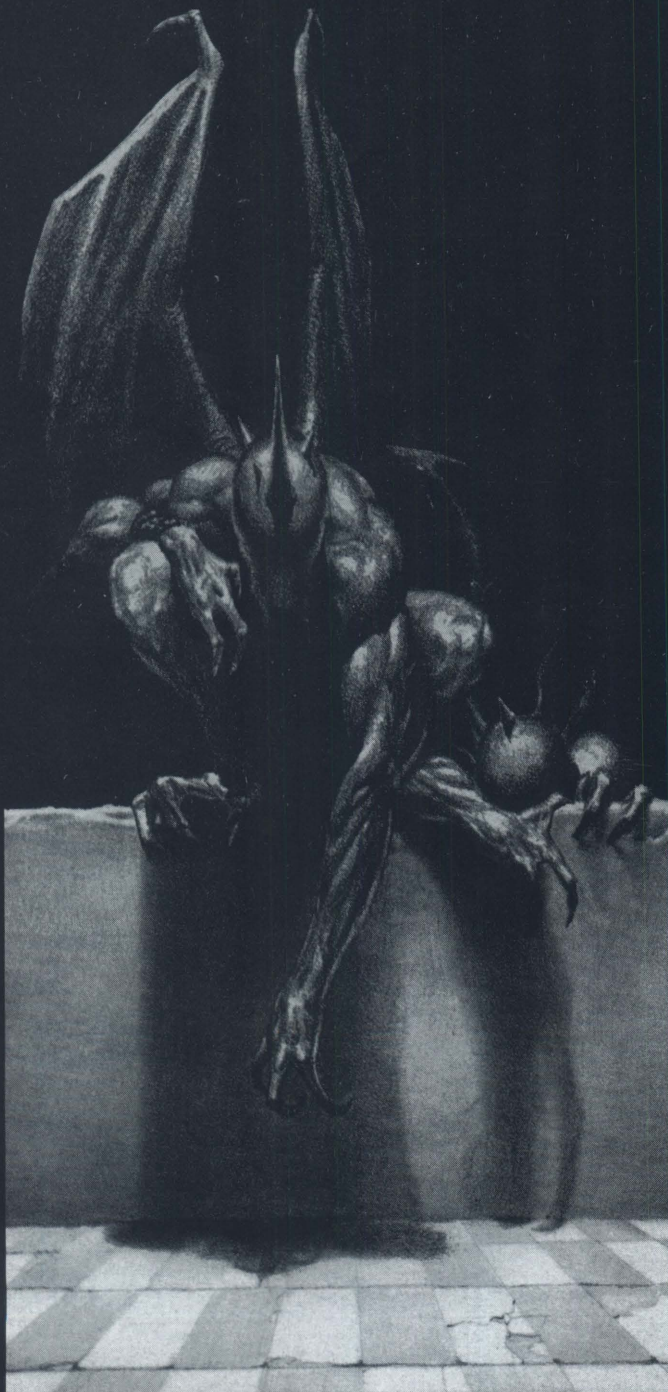
A következő kalandmodult 3-6, a Cthulhu mítoszt meglehetősen jól ismerő nyomozó (játékos) játszhatja. Nagy-Britanniában játszódik, de a helyszínt természetesen könnyedén megváltoztathatod. Más, modern környezetben játszódó horror játékokhoz is felhasználható (pld.: Dark Conspiracy, Shadowrun).

ALAPINFORMÁCIÓK

A régmúlt történelme: A kaland alapjául szolgáló történet gyökerei több, mint ötszáz évvel ezelőltre, a Rózsakeresztesek titkos társaságának megalapulásáig nyúlnak vissza. E féleretnek szekta tagjairól azt tartották, hogy az alkímia és mágia eszközeivel akarták megismerni a világ szent titkait. Az 1660-as évek végén a rend egyik, Franciaországban ténykedő csoportja egy addig figyelmen kívül hagyott írás – és valószínűleg a Necronomicon – segítségével hozzálátott, hogy utánajárjon néhány iszonyatos elméletnek. A rend ezen ágának tagjai – a csoport különben az „Ág és Kígyó” nevet viselte – tehetősek felelőssé több szörnyű esemény bekövetkeztéért (többek között az „affaire des poisons”-ért, melynek során de Brinvilles márkinő és a szeretője, Sainte-Croix a hölgy családjának több tagját megmérgezte – csupán azért, hogy megismerjék az alkalmazott szerek hatásait). A rendet feloszlatták, s már XIV. Lajos uralkodása idején megszűntnek hitték, ám feltételezhető, hogy néhány életben maradt tagja nagy hatást gyakorolt az első szabadkőművesek kultuszára.

Valójában a rend több tagja is túlélte az üldöztetést. Tovább folytatták kutatásaikat. Munkájuk nem volt más, mint a Felvilágosodás kigúnyolása. Az évek során a kultusz követői rájöttek, hogy céljaik elérése érdekében Tindalos Angyalai bizonyultak a leghasznosabb szolgáknak; azok az Angyalok, melyek szabadon mozogtak a térben és az időben, lehetővé téve a kultisták számára a csodák minden fajtájának megismerését.

E lények ugyan hasznosak voltak, azonban rettentő kockázatos lehetett a megidézésük. Az Angyalok – más néven: Vérek –



gyűlölték az emberi fajt, s többször előfordult, hogy végeztek megidézőjükkal. A rend tagjai sok-sok évet töltöttek azzal, hogy kifejlesszenek valamiféle módszert, amivel irányítani tudják a megjelenő, vagy megjelenített lényeket. A kezdeti sikertelen kísérletek után rájöttek, hogy az addig használt sokkalta „tudományosabb” módszerekre, a napoleoni háborúkat követő technikai fejlődés során felfedezett eszközökre van szükségük. Felbátorította őket Babbage számítógép-elmélete, később pedig az atomenergia felhasználásának lehetősége – egyre több pénzt és munkát fektettek abba, hogy feltárják, miként használhatnák fel ezeket az eszközöket saját céljaik eléréséhez. Az ősi mágia és a modern technika vívmányainak összevonása után a kultusz követői úgy érezték, képesek létrehozni egy olyan praktikus varázsmódszert, amivel valóra válthatják álmaikat.

A modern történelem: Három évvel ezelőtt megalakult egy új számítógépgyártó cég, a RELISH SYSTEMS Ltd. A cég igazgatója egy bizonyos Anton Carr lett – briliáns hardware tervező, az *Ág és Kígyó* befolyásos tagja. A RELISH Ltd. kitűnő munkát végzett, és hamarosan megszerezte magának a számítógépipar kicsiny, de nagy jelentőségű részét. A virtuális realitás megjelenítésére és katonai adatbázisok tervezésére specializálódtak, de mindezt csak másodlagos tevékenységnek tartották. Fő céljuk az volt, hogy a számítógépek köré olyan rendszert építsenek, amivel lehetőség nyílik Tindalos Vérebeinek megidézésére és irányítására. Carr és két legfontosabb munkatársa – Jeanne Blanqui és Peter Wilson – hosszas kutatómunka után megalkotta a RELISH 1311 (tizenhárom-tizenegy) modell prototípusát. Ez a számítógép – amiből létrehozása óta csak néhány példány készült – a technika és az okkult tudományok kombinációja; képes használatából kivonni azt az életerőt, amivel meg lehet idézni valamelyik Vérebet, s aztán irányítani és a számítógép VR mátrixába zárni a lényt. A legutolsó tesztek bebizonyították, hogy a számítógép majdnem tökéletesen működik. Csak egyszer fordult elő, hogy az egyik Véreb kiszökött az őt fogásban tartó mezőből, és lemészárolta a cég néhány alkalmazottját. (Az áldozatok családját úgy tájékoztatták, hogy a kísérlet során baleset történt.) Az eset kapcsán Carr rájött, hogy a Vérebeik féken tartásához folyamatos életerőátvitelre van szükség. Ezután egyre több hajléktalan tűnt el a környékről – a lények pedig jóllaktak. Nem sokkal ezután a három programozó kifejlesztett egy interface-software-t, ami lehetővé tette a Vérebeikkel való kommunikációt. A lefolytatott beszélgetések során összegyűjtött információkból arra következtettek, hogy a rend hamarosan kapcsolatba léphet egy korábban ismeretlen Vénnel, az „si Istenek egyikével, vagy talán magával Tindalossal.

Sajnos, egy valamire nem számítottak: a belső ellenségre. A kultista Peter Wilsont egyre jobban dühítette, hogy a rend Anton Carrnak fogja tulajdonítani a számítógép kifejlesztését. Wilson hajlamos volt a megalomániára, és meg volt róla győződve, hogy a munka legnagyobb részét ő maga végezte el; ezért nekilátott, hogy kitervelje, miként ölje meg a munkatársait, és hogyan szerezze meg a dicsőséget. Mivel ismerte az *Ág és Kígyó* formális felépítését,

tudta, ha bármilyen közvetlen tettet hajt végre feljebbvalói ellen, büntetése halál lesz, vagy valami olyasmi, ami még annál is rosszabb. Hónapokon át törte a fejét, hogyan tehetné el láb alól Carrt és Blanquit. Végül úgy döntött, az a legcélszerűbb, ha a régi „barátai” közül használ fel néhányat a munka elvégzésére. Ezek a barátok a játékosok.

A JÁTÉKOSOK INFORMÁLÁSA

Ahhoz, hogy megfelelően le tud vezetni a kalandot, már korábban be kell mutatnod Peter Wilsont. Ha az NJK-id között már van egy számítógép-szakértő, akit a játékosaid ismernek, és akiben megbíznak, akkor őt is felhasználhatod Wilson helyett. Ha nincs ilyen karaktered, akkor úgy alakítsd a szituációt, hogy Wilson egy-két játékosodnak régi, mondjuk az egyetemen megismert barátja legyen. Az előzetes kaland során Wilson elküldi e játékosnak a RELISH 1311 – a Tindalos Vérebeinek megidézésére alkalmas számítógép – egyik prototípusát, plusz egy levelet (telefonhívás is megfelel), amiben kifejezi azt a reményét, hogy az illető élvezni fogja az új gépet. A kaland kezdetéig a számítógép remekül működik. Négyezer hatékonyabb, mint bármelyik más számítógép, amit a játékosok addig megismertek. Szeretted meg a játékosaiddal a gépet, és éreztesd velük azt, hogy ezzel jutalmazod őket azért, mert a korábbi kalandok során hatalmas JÉ mennyiségeket sikerült begyűjteniük. Arra is mutass rá, hogy milyen hasznos lesz a munkájuk során egy ilyen, nagyteljesítményű gép használata. A beépített kommunikációs programok segítségével képesek kapcsolatba lépni a világ legnagyobb könyvtárainak némelyikével. A memóriája óriási, és iszonyatosan gyors. A gép háza hermetikusan zárt, de benne van a szupravezetéshez szükséges valamennyi hűtőrendszer.

Már egyedül a tudományos munkát segítő potenciál is hatalmas. Annyi előnyös tulajdonsággal ruházd fel a gépet, hogy a játékosaidnak még véletlenül se jusson eszükbe, hogy megvizsgálják az ajándékba kapott ló fogát. A kaland kezdetekor valamennyi játékos azon karakter otthonában tartózkodik, aki a gépet birtokolja. Éjszaka van, vihar készülődik – tereld a játékosaid figyelmét a szoba biztonságos melegére, és arra, mennyire jól érzik magukat, mennyire örülnek, hogy nem kell odakint, a rossz időben kószálniuk. A kaland két telefonhívással kezdődik.

Az első hívás: – A rémültnek tűnő Peter Wilson telefonál, és elmondja: úgy érzi, iszonyatos dolgok történnek a munkahelyén. Megemlíti a RELISH épület alatti laboratóriumot, ahol egy bizonyos hadi hardware kifejlesztésén dolgoznak. Peter azt állítja, hogy „biztonsági okok” miatt megtagadták tőle a belépési engedélyt. Amikor le akart menni a kérdéses helyre, munkatársai, Anton Carr és Jeanne Blanqui hirtelen ellenségessé, szinte fenyegetővé váltak vele szemben. Peter megemlíti, hogy az elmúlt időszakban jónéhány alkalmazott szenvedett áramütéses „balesetet”, de – a hangja még izgatottabbá válik – a holttestek teljesen épek maradtak, nem látzik rajtuk égésnyom, és abban a helyiségben, ahol a szerencsét-



POW – életerő – ÉE
SAN – józan ész – JÉ
EDU – tudás – TUD
STR – szívósság – SZÍ
DEX – ügyesség – ÜGY

SIZ – méret – MÉR
APP – megjelenés – MJ
INT – intuíció – INT
HP – mágiapont – MP

lenségek történtek, néhány számítógépen kívül semmi sincs. Wilson a játékosok segítségét kéri, és könyörögni kezd, menjenek át az ő Wilshire-i házába. Ha a játékosaid kétkedve fogadnák a meghívást, Wilson még egy Cthulhoid nevet is megemlít – igaz, rettenetesen eltorzítva mondja ki. Közli, hogy véletlenül meghallotta, amint Jeanne a balesetek kapcsán kijelentette, „...beteljesült Azzouth akarata”. Wilson ki akarja deríteni, mi történik körülötte, de a játékosok segédlete nélkül képtelen rá. Ha a játékosaid még ekkor sem hajlandóak elindulni hozzá, akkor Wilson megemlíti, hogy már a rendőrségre is elment, de nem foglalkoztak az ügygel (a horroorkalandokat játszó játékosok már sokszor találkoztak a rendőrség közömbösségével, így ez a bejelentés mindenképpen hatással lesz rájuk). Ha még ekkor is kételkednek, akkor Wilson egy mondat közepén hirtelen elhallgat, felmordul: „Mi a jó...?”, majd megszakad a telefonvonal.

Hagyd, hogy nyomozóid néhány percen át elgondolkozzanak a történeten; hagyd, hogy megpróbálják visszahívni Wilsont – aki természetesen a hosszú csengetések után sem fogja felvenni a telefont. Miközben a játékosaid beszélgetnek és telefonálgatnak, közbevetőlegesen említsd meg, hogy odakint egyre jobban felerősödik a vihar, villámlik, és egyre hangosabban dörög az ég. Néhány perc elteltével újra megszólal a telefon.

A második telefonhívás: – Ez a hívás hosszú csenddel kezdődik. A telefonkagylót tartó játékos csak egy sor gyors bűgást és kattantást hall – a hang hasonlít a telefax csipogásához, csak gyorsabb annál. A jelet Wilson küldi, és nem más, mint a Tindalos Vérebeinek megidézésére alkalmas kód. Ahogy a telefonüzenet véget ér, a házban minden elektromos árammal működő készülék leáll és kikapcsol – kivéve a RELISH számítógépet, ami – ha addig nem volt bekapcsolva – most aktiválódik (a beépített szuperérzékeny mikrofonnal „meghallotta” a telefonból hallatszó jelet). Közöld a játékosaidkal, hogy a ház elsőtétül, néma csend támad, és csak a számítógép monitorának fénye világít. Őt körön belül a gép befejezi az aktiváló rutin végrehajtását, és a megfelelő program elkezd a szellemidézést. Eközben a monitoron semmi sem látható – de te jegyezd meg, melyik játékosod néz az üres képernyőre. Az újra felvillanó monitoron egy sor hipnotikus, undorító, bíborszínű és vérpöttyökkel telefröcskölt kép, kitépett szervekre emlékeztető forma villan fel. A program két kör alatt végzi el a Véreb megidézését, és 13 mágiapontra van szüksége. Figyeld meg, melyik játékosod bámulja a képernyőt, és tőlük vond le az összesen 13 pontot. Az eképpen legyengített játékosok kábanak és erőtlennek fogják érezni magukat, de amikor ezt közlöd velük, ne áruld el, mi okozza. Mondd azt, hogy talán a félelem gyengítette le őket.

Az erőátvitelt követően a kép változni kezd; egyre kitekeredettebb formák tűnnek fel a monitoron. A spirál egyre szűkül, s a játékosok végül úgy érzik, mintha egy hosszú, remegő falú alagútba bámulnának. Szólítsd fel a képernyőt figyelőket, dobjanak: -1/1k3 JÉ veszteség lehetséges. Azok, akik nem dobják ki a megfelelő értéket, (minimum a szellemidézés végéig) transzba esnek.

A program tovább dolgozik. Egy furcsa – arab vagy görög nyelvű – szöveg suhan át a monitoron. Olyan gyorsan jelenik meg és tűnik el, hogy egyetlen játékos sem tudja elolvasni. Két kör múl-

va a folyamat véget ér, és megérkezik egy Véreb. Ha egy gyors észű játékos úgy dönt, hogy még a megidézés befejezése előtt megsemmisíti a számítógépet, akkor a gép felrobban, te pedig 13 sérülésponttal jutalmazod a merész vállalkozót (esetleg a közelében álló játékosokat is). Ezután közöld a játékosokkal, hogy sebesüléseik ellenére túléltek a nagy kalandot.

Ha a megidézés befejeződik, és senki sem szakítja félbe, hirtelen leáll a számítógép beépített ventilátora, és egy egyre közelebb húzódó, egyre nagyobbá váló alak jelenik meg a monitoron. A lény lekuporodik, és kifelé bámul; a képernyő belső oldalát karmolássza. A hangszórókon keresztül jól hallani az üvöltését. Az alak leírásakor minden KM szabadjára eresztheti a fantáziáját: beszélhetsz vékony, betegesen sovány, kutyaszerű testről; lilás és zöldes bőrről; szemekről és agyarakról, amelyeken visszatükröződik a szoba és a játékosok képe; az egész testet beborító véres-gennyes váladékról, stb.

Az a tény, hogy a lény megfékezettnek látszik, a megszokottnál kevésbé hat a karakterek JÉ-jére (1k2/2k6), de még így is megrémíti a játékosokat. Újra és újra jelentsd be, hogy a lény közel áll a szökéshez; növel a feszültséget azzal, hogy elmondod, a monitor doboza eltorzul, és úgy néz ki, mintha valami belülről kifelé feszítené. De bármilyen fenyegető is a helyzet, a nyomozóid továbbra is biztonságban vannak – hacsak nem nyúlnak hozzá a számítógéphez. Ebben az esetben még az utasítások begépelése is tilos – kivéve persze a folyamat és a rituálé leállítását eredményező kulcsszót (természetesen nagyon kicsi a valószínűsége, hogy a játékosok erre a kódra véletlenül ráhibáznak). A számítógép megrongálása és összetörése a lény kiszabadulását eredményezi. A játékosok tehát maximum a kép élességén, vagy a hangerőn állíthatnak, semmi másan.

Ha a Véreb kiszabadul, azonnal támad. Első célpontjai azok a játékosok lesznek, akik a kaland során már elvesztettek néhány mágiapontot. Ne felejtjük el, hogy Tindalos Vérebei sokkal intelligensebbek az embereknél. Képesek megtörni a varázslatokat, és normál körülmények között megfékezhetetlenek, viszont amikor a számítógépen át kénytelenek kitörni, legyengülnek. Ilyen esetben a bőrük ellenállóképessége a szokásos felére csökken, tehát bármilyen hagyományos fegyverrel meg lehet sebezni őket.

Ha békén hagyják, a lény végül visszatér a saját létsíkjára. Ez általában egy hét múlva szokott bekövetkezni (a program természetéből adódóan nem kell attól tartani, hogy a Véreb később felismeri megidézőit).



Ha a KM kivételesen bonyolulttá akarja tenni a helyzetet, akkor a lény a telefonvonalon keresztül is kiszabadulhat. Ez akkor történhet meg, ha a játékosok valamelyike felhív valakit, vagy fogad egy hívást, miközben a bestia a monitor mögött kuporog. Ha ez megtörténik, másnap elterjed a híre, hogy Derek Jonest, a magányos számítógép-tulajdonost holtan találták a gépe mellett. A testét iszonyatosan megcsönkítették; a sebek alapján arra lehet következtetni, hogy valamiféle rettenetes kutya végzett vele...

ÚTBAN WILSON HÁZA FELÉ

Elképzelhető, hogy a játékosok el akarnak menni Peter Wilson házába, és ki akarják deríteni, mi történt vele. Erre az esetre: Wilson Inkpen-ben, a Salisbury síkságon épült városcsúcsban lakik. Természetesen bárhol kijelölheted Wilson lakhelyét. A lényeg az, hogy illeszkedjen a kalandodba, kellően elhagyatott helyen legyen, a településen egymástól távol álljanak a házak, s a környék ne legyen forgalmas. Annak ellenére, hogy Wilsonon kívül senki sem számít a játékosok érkezésére, közöld, hogy akik korábban elvesztettek néhány képesség pontot, annyira félnek a Vérebektől, hogy útközben paranoiásak, idegesek lesznek. Ezek a játékosok dobjanak egy Elrejtett Dolgok Látásának Képessége (EDLK) értéket – akiknél ez sikeres, meg lesznek róla győződve, hogy valaki követi őket. (Erre a célra a legalkalmasabb egy olyan férfi vagy női karakter alkalmazása, aki ugyanúgy Inkpen felé tart, mint a játékosok, és ráadásul ugyanazt a közlekedési eszközt választotta. Ha kegyetlen hangulatod van, részletesen leírhatod az útítársakat: sápadt bőr, széles száj, borzas haj, hatalmas, mohó pillantású szemek, stb.) Ahogy a játékosok egyre közelebb kerülnek Inkpenhez, mondd el, hogyan változik meg a táj: ahogy letérnek a főútról, minden zordabb lesz; a melékút egyre kanyargósabbá válik; az apró falucska házai között földút vezet, stb. Lényeges, hogy a játékosok jól el tudják képzelni, hová tartanak. A környezetet egyébként úgy alakítod, ahogy akarod: lehet teljesen köznapi, de hátborzongató is.

A játékosok előbb-utóbb elérnek Wilson házához.

WILSON HÁZA

Peter Wilson otthona kívülről teljesen normálisnak látszik. Kicsiny, kétszintes, kőből épült, zsúpfedelű, manzárdos falusi ház. Egy kis teherautó áll előtte. Peter barátai azonnal felismerik. Semmi sem mozdul; az ablakokat összehúzott függöny takarja; a manzárd apró ablakait pedig belülről lefestették. Az ápolat kertet, a néhány rózsabokrot sövénykerítés takarja el a kíváncsi tekintetek elől. Tüzetesebb vizsgálat után a játékosok felfedezik, hogy a telefonvezetékét elvágták, egy sikeres EDLK dobás után pedig az egyik ablak alatt lábnyomokat vesznek észre (természetesen a nyomok Petertől származnak: pontosan akkorák, mint az ő cipője).

A ház belül is jó állapotban van: vastag kőfalak, új fapadló. A szobák elárulják, a bennük lakó ember szereti az otthonát, de ugyanakkor imádja a használt, kissé kopottas bútorokat is. Több régiség látható, és számos fenyőfa szobrocska. A padlót mindenütt

szőnyeg borítja; a szobák a ház közepén álló kémény köré csoportosulnak; a három legnagyobb földszinti szoba fűthető. Tetszés szerint variálhatod a berendezést és a helyiségek elrendezését, de fontos, hogy megemlítsd a három nagy szobát.

Titkos kamra – A titkos kamrába a földszinti könyvtárszobából, a hatalmas keleti szőnyeg alatti csapóajtón át lehet lejutni. A lépcsősor aljában egy jókora asztal áll, rajta néhány különböző típusú RELISH számítógép, meg egy csomó apróság. Minden működőképes. Peter általában ebben a helyiségben tartja a Vérebeknek szánt áldozatokat, és itt hajtja végre a szertartásokat. Mivel tudta, hogy ennek felfedezése elárulná őt, felkészült rá, hogy a játékosok – akár véletlenül is – megtalálhassák a helyiséget, ezért minden kompromittáló jelet eltüntetett.

Dolgozószoba – Ebben a szobában, a ház többi helyiségével ellentétben, teljes a zűrzavar. Két dohányzóasztalon szétdobált dossziék; a leporellópapír hegyeken kávéfoltok; egy feldöntött szék.

Az egész úgy néz ki, mintha valaki átkutatta volna. Vagy lehet, hogy a rendetlenség egy rövid közelharc eredménye?

Az íróasztalon egy RELISH 611 számítógép áll – egy alacsonyabb szintű, nem-mágikus gép –, körülötte egy rakás kiegészítő berendezés, köztük egy hangszintetizátor. Amint a játékosok belépnek a helyiségbe, hűs levegőáramlat csap az arcukba: a padlón egy asztali ventilátor hever. Talán ez fújta szét a papírokat a szobában?

A dokumentumok hosszas átvizsgálása (ez minimum 12 órát vesz igénybe, és sikeres Könyvtár-használat dobást követel!) után a következők derülnek ki:

- A polcokon sorakozó könyvek javarészt tudományos folyóiratok egybekötött példányai, és különböző számítógépekhez írt használati utasítások, de előkerül az „UFO megfigyelők magazinja” néhány régi száma is. (Wilson különben képzetlenségnek tartja, hogy valaki kivonul a szabad-

ba, a szeme elé tartja a távcsövét, és felfedezi a Yog Soggoth-ot). (1 óra)

- Az asztalokon is hasonló könyvek hevernek, plusz a RELISH termékek hardware és periféria listáit, stb. tartalmazó dossziék. (2 óra, vagy az asztalok teljes átvizsgálása.)

- A RELISH alkalmazottainak listája – ezen a portástól Anton Carrig a cég mind a 23 alkalmazottja szerepel. Három nevet (Nancy Freed, Edwin Walker, Alexander Holcroft) kihúztak, és kézzel egy-egy szót írtak melléjük: ELHUNYT. Nyolc név külön összekapcsolva, mellettük egy mondat: „Beléphetnek a katonai laborba. MIÉRT?” (5-12 óra, a dobások értékétől függően.)

- Lebélyegzett, megcímezett csomag – Ezt a kis csomagot négy nappal a vihar éjszakája előtt adták fel Peter nevére. Egy Corn-i postabélyegző van rajta, nincs kibontva. A tartalma egy hangkasszeta, és a következő levél:

„Kedves Peter,

Ha ezt olvasod, akkor valószínűleg eltűntem vagy meghaltam. Az egész fejlesztőcsoportból egyedül neked tiltottuk meg, hogy belépj a RELISH épület alatti laboratóriumba. Az alfa teszt fázisában sokat vitáztunk róla, hogy neked is eláruljuk, mi folyik odalent, de sze-



rencsére ez végül mégsem történt meg. Túl sok minden történt, és túl gyorsan; úgy gondoltuk, akkor vagy a legnagyobb biztonságban, ha semmit sem tudsz.

A mellékelt hangfelvételt múlt szerdán készítettük. Anton, Jeanne és egy *olyan* lény hangját hallhatod rajta. Elnézést a szintetizált hangért, de bizonyos teremtmények képtelenek a beszédre – legalábbis nem ismerik a nyelvünket. Készítettünk egy tolmácsgépet, ami lefordította a bináris formában érkező jeleket, de még ezzel is alig... De csak sorjában mindent! A legutolsó leveledben megemlítetted, hogy van néhány barátod, akik behatóbban foglalkoznak az okkultizmussal. Abból, amit leírtál, úgy gondolom, hogy nem egyszerű kártyajósokról van szó. A saját érdekedben kérlek, Peter, juttasd el ezt hozzájuk. Ne játszd le a szalagot, rá se nézz, csak küldd el nekik. Ha valóban olyan emberek, amilyennek gondolom őket, talán még időben képesek lesznek leállítani azt, amin a munkatársaink dolgoznak. Viszontlátásra, barátom.

Üdvözlettel: Edwin"

A szalag egy férfi (Anton Carr), egy francia nő (Jeanne Blanqui), és Tindalos egyik Vérebének háromperces beszélgetését tartalmazza. (5-12 óra)

– Egy belépőkártya készlet – Mindegyiken rajta van Peter digitalizált arcképe, és a RELISH logója. A profi KM-ek a RELISH irodáinak ajtajait nyitó kulcskészletet is alkalmazhatnak.

– Három újságkivágás, három különböző lapból – Az első 1991-ből származik, és egy gabonakör jelenségről ad hírt. Peter kézzel a következőket írta rá: „Ebben az évben alakult meg a RELISH. Az egyik Véreb megidézésének mellékhatása.” A második kivágásban Philippa Shea a Wiltshire-i rendőrség tájékoztatósi tisztje cáfolja, hogy az eltűntnek nyilvánított hajléktalanokat egy vadállat gyilkolta volna meg. (1993. szeptember 18.-i cikk) A harmadik kivágás az Inkpen Gazette cikke, amiben hírt adnak a RELISH-nél bekövetkezett „üzemi balesetről”.

A *manzárd* – A manzárdba egy meredek csigalépcsőn lehet feljutni. Ahogy a játékosok a lépcső alá állnak, rothadó hús bűze csap az orrukba, és légyzűmmögést hallanak. Minél feljebb haladnak, annál erősebb a bűz. Felérnek a padlástérbe. A helyiséget szinte a befelé dőlő tetőgerendáig megtölti a rengeteg kacat. A manzárdban még télen is forróság van; a játékosoknak elviselhetetlenül melegük lesz. A bűztől hányingerük támad, és minduntalan megbotlanak valamiben (a foglalatból hiányzik a villanyégő, tehát sötét van).

Néhány percnyi kutakodás után találnak egy viszonylag üres területet. A „tisztás” közepén egy kilyuggatott lepedőre bukkannak. A lyukak kört formáznak. A lepedőn vérnyomokat is felfedeznek; a barnás csíkok egy fekvő ember alakját adják. Az alak körülbelül akkora, mint Peter. A vonalak mellett egy hosszú, fanyelű (értéktelen) véres kés hever, fölötté egy lepedőből kötött batyú függ. Az alja véres. Az átázott szövetdarab mögül emberi végtagok és fejek türemkednek elő. Ha a játékosok levágják a batyut, vagy beleszállnak, az egész a nyakukba szakad, és beteríti őket a véres szenny. JÉ dobás következik (1k3/1k10). A testeket feldarabolták, a hullák szemeit kivájták. A Cthulhu mítosz ismerői azonnal rájönnek, mindezen valószínűleg köze van a Cthugának bemutatott áldozatokhoz.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

Valószínű, hogy a játékosok a Könyvtár-használó képességük segítségével még többet meg akarnak tudni a RELISH rendszereiről. Elképzelhető, hogy Gyors-kérdőköddéssel kifaggatják a falubeli-

eket, mit tudnak a cégről. A sikeres dobások után a következő információkhoz juthatnak:

– A szomszéd gyors kihallgatása – Peter egyetlen szomszédja, egy bizonyos Richard Kuttner 63 éves gazdálkodó, remeteéletet él, és nem sokat törődik a falubeli eseményekkel. Ennek ellenére, ha sikerül szóra bírni, elmondhatja a nyomozóknak, hogy a vihar éjszakáján mintha kiáltást hallott volna Peter háza felől. Nem biztos a dologban – lehet, hogy csak a szél üvöltött, vagy valami részeg banda ordította.

– A környékbeliek gyors kihallgatása („gyors beszéd” képesség!) – Általában semmit sem tudnak a RELISH Inc.-ről, legfeljebb annyit, hogy Inkpentől húsz mérföldre északra van a telephelyük. A kis falvakban az emberek különösképp vonakodva említik meg a közelmúltban eltűnt csavargókról és utazókról szóló híreket. Egyszerűen félnek. Az mindenestre kiderül, hogy a falu egyetlen lakója sem dolgozik a RELISH-nél.

– Könyvtárhasználat: a helybéli újságok átvizsgálása. Az apró információmorzsákból a következők derülnek ki:

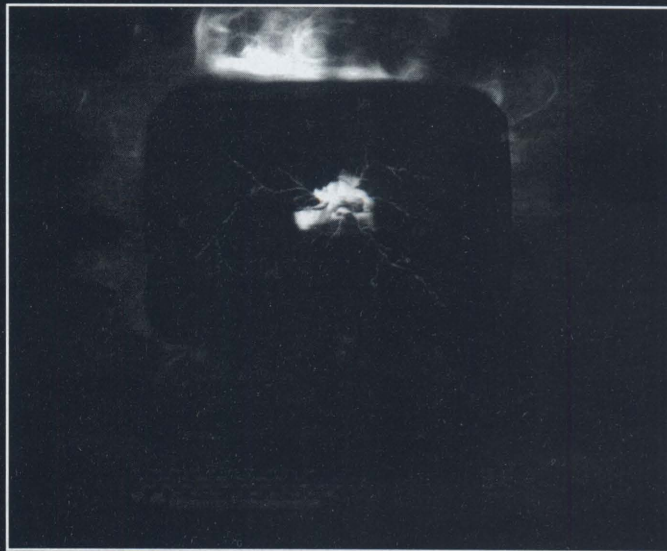
1. Anton Carr tartózkodó ember hírében áll: még egyetlen üzleti lapnak sem nyilatkozott. Ez meglepő, különösen, ha figyelembe vesszük a cég egyre növekvő piaci befolyását.

2. A RELISH éves forgalma több, mint 35 millió font – bámulatos, hiszen a cég csupán néhány éve létezik. Ha a játékosok közül valaki ért a Könyveléshez, tudni fogja, hogy más új vállalatnál ennek az összegnek legfeljebb a tizede fordul meg.

RELISH INC. – ÉPÜLETEK

Elképzelhető, hogy a játékosok el akarnak menni a RELISH Systems Ltd. irodaházába, meg akarják kapni a részletes alaprajzát, vagy az építészeti tervrajzát. Ebben az esetben gondold egy általad is ismert irodaházra. Sötét ablaküvegek, éles vonalú falak, stb. Az épület leírásakor használd fel saját élményeidet, közölj részleteket. Az épület egy jókora, sík területen áll; a kerítésbe áramot vezettek; csak a főkapun keresztül lehet bejutni. A kapu fölött egy közepes méretű tábla van – rajta felirat: „RELISH Systems Ltd. F. KOMPLEXUM” –, mellette egy órház. A kapu mellett mindig két őr áll; a párok nyolc óránként váltják egymást.

Mindegy, milyennek írod le az épületet, de bizonyos dolgokhoz ragaszkodnod kell:



– A RELISH környéke üres, élettelen. Az egész azt sugallja, hogy soha, senki nem jár a közelében: senki nem megy be az épületbe, és nem is távozik onnan. Egy sikeres EDLK-dobás után kiderülhet, hogy egyetlen állat sincs a komplexum közelében. A nyomozók persze tudják, hogy a Véregek bűze riasztja el őket. Éreztesd a játékosaidal, hogy valami nincs rendjén az épület körül.

Bejutás: – A nyomozók számára az jelenti az első problémát, hogyan jussanak be észrevétlenül az épületbe. A játékosoknak valószínűleg rengeteg ötletük lesz (leütik az álmos biztonsági őrköt, elrejtőznek az alkalmazottak kocsjában, stb.). Bármilyen módszert választanak is, jól gondolják át, és ne felejtsek el, egy részletesen kidolgozott terv többet ér, mint a nyílt támadás. Ha a játékosok megpróbálják lelőni az őrköt, az épületben valószínűleg meghallják a lövéseket, és riasztják a rendőrséget. Ha esetleg valamilyen ürüggyel mégis sikerül átjutniuk a kapun, az őrk valószínűleg átszólnak majd az épületbe, hogy valóban megérkezett-e a csapat arra a helyre, ahová indult (ez persze nem fog megtörténni). Ezen okok miatt nappal szinte lehetetlen a behatolás.

Az épület belsejében: – A komplexum a lehető leggyakorlatiasabb szempontok figyelembevételével épült. A földszinten egy tágas, közös iroda kapott helyet; a felső szinten több privát irodát alakítottak ki – itt van Anton, Jeanne és Peter szobája is. Noha a hely első pillantásra spártaian egyszerűnek látszik, az épület mégis a gazdagság és a prosperitás érzetét kelti. A padlót drága szőnyegek borítják, a felső szint folyosóit eredeti kubista festmények díszítik, valamennyi bútort iparművész tervezte. Az épület belsejének leírásakor szabadon használhatod a fantáziádat. Próba érzékelteni, hogy itt napközben gépszerű tevékenység zajlik, éjszaka pedig minden kísértetiesen kong az ürességtől – szó szerint: a játékosok hallják saját lépteik visszhangját, a néma csendben az őrk a legapróbb neszre is felfigyelnek, és könnyedén megtörténhet bármi, ami még ennél is sokkal rosszabb.

A RELISH épület belsejében szolgálatot teljesítő biztonsági emberek jól képzettek és kitűnő fegyverekkel rendelkeznek. Carr megparancsolta nekik, minden veszélyesnek tűnő behatolót élve fogjanak el – az áldozatokat később fel tudja használni az ÉE áldozatok bemutatásakor. Amikor észlelik a behatolókat, azonnal riasztják Antont. Minden ór Ingram MAC-11 géppisztollyal rendelkezik, és felhatalmazásuk van rá, hogy a cég munkatársainak védelme érdekében bármilyen halált okozó eszközt felhasználjanak. Éjszakánként négyes csoportokban járőröznek (lásd: Függelék, biztonsági őrk adatai). A falakra (minden falra!) felszerelt videokamerák segítségével állandóan szemmel tartják a folyosókat és a helyiségeket. Valamennyi ór a kultusz fanatikus híve; inkább választják a halált, mint hogy árulóvá váljanak. Ha a kaland során egyikük netán fogságba esik, hamis információkkal próbálja majd félrevezetni a nyomozókat. Mellesleg, nem tudnak valami sokat a RELISH által végzett munkáról.

Bármilyenné alakítod a saját épületedet, a következőkre mindenképpen ügyelned kell:

1. Anton Carr irodája – Tágas, kényelmes helyiség; a legfelső szinten, az épület közepén helyezkedik el; nincsenek ablakai. Ha a játékosoknak valahogy mégis sikerül ide bejutniuk, egy első pillantásra teljesen normálisnak tűnő, japán stílusú, elegáns irodában találják magukat. A domináns tárgyak: egy óriási tölgyfa íróasztal, egy faragott könyvszekrény, és egy preraffaelita festmény (Rosetti műve). A szobában egy sor selyem védőfal (a spanyolfal japán változata), több japán tárgy (néhány terrakotta kisplasztika és egy gyönyörű legyező) látható. A játékosok csak az első néhány perc eltelté után fedezhetik fel, hogy a védőfalak elrejtik a valódi fal szelíden ívelt vonalát. A helyiségnek nincsenek sarkai (Carr arra a lehetőségre is gondolt, hogy esetleg valami újra elszabadul, és garantálni akarta saját biztonságát). A szoba tehát ovális, a bútorok pedig tökéletesen illeszkednek ehhez a formához.

A könyvszekrényben nem sok érdekes dolog található. A könyvek főként üzleti és gazdasági kérdésekkel, és az európai történelemmel foglalkozó tanulmányok. Az íróasztalnak több fiókja is van, mindegyik kulcsra zárva. Ha a játékosok feltörik valamelyiket, egy kötegni üzleti dokumentumra fognak bukkanni. Ezekből kiderül, a céget rengeteg külső befektető pénzeli, és – ezt egy későbbi nyomozás során ki lehet deríteni – valamennyien kapcsolatban állnak a politikával és a hadsereggel. (Lásd: „A felgöngyölítés” című részt).

A falon függő festmény klasszikus preraffaelita stílusban készült. Egy üvegekkel teli díszes asztal előtt álló, fekete hajú nőt ábrázol. A nő egy almat szorongat a kezében; keleti köntöst visel, amit gyönyörű himzés, egy fa köré tekeredő kígyó képe díszít (halvány utalás a rend történelmi alapjaira). A díszes asztal alatt egy izzó szemű alak kuporog – kutya- vagy farkasnak látszik. A festmény keretére egy táblácskát erősítettek, rajta a kép címe: „de Brinville márkínő”. Egy sikeres Okkult vagy Történelem dobás után közölheted a játékosokkal azt, amit eddig csak te tudtál: ki volt ez a személy, és milyen kapcsolatban állt a Rózsakeresztesekkel.

A festmény mögött rejtőzik Carr privát széfje. Néhány okkult könyvön kívül nem sok minden található benne. Ha a játékosoknak sikerül felnyitniuk (ehhez a számológép kulcsszavára, vagy minimum egy kézigrántásra van szükségük), négy könyvet fognak találni: a *Livre D'Ivon*-t, az *Eltdown Töredékek* egy példányát, a *Monolit népet* és végül egy, az *Ág könyve* címet viselő kötetet (Lásd alább!).

2. Peter Wilson irodája – Ez a helyiség az épület nyugati oldalán található, pusztán az ajtóra szerelt névtábla utal rá, ki a tulajdonosa. Az iroda tiszta, és úgy néz ki, mintha jó ideje nem használták volna. Peter gondosan eltávolított minden gyanúsak vélhető dokumentumot, így semmi sem maradt, amiből kiderülhetne, hogy ő a RELISH második embere.

3. A föld alatti terem – Ez a RELISH épület szíve. Aki ide be akar jutni, egy sor számológép-vezérlésű zárat kell kiiktatnia. Ez csak azokkal a biztonsági kártyákkal lehetséges, amelyeket Peter a házában hagyott hátra a játékosok számára. Amint a játékosok átlépnek a „TOVÁBBHALADÁS CSAK ENGEDÉLYEL RENDELKEZŐ K RÉSZÉRE” feliratú acélajtón, elkezdheted a „borzalomérzet” fokozását. Az ajtó egy hosszú, kanyargós folyosóra nyílik, amelynek



végén egy tágas terem található. A terem egyik falán ablakok vannak; ezeken át lehet látni a fő tesztlaborba. A helyiségek olyan óriásiak, mintha föld alatti raktárháznak épültek volna. A külső terem és a labor is tele van gépekkel, de ezek a szerkezetek eltérő stílusúak, és más érzést keltenek a szemlélőkben. A kontrollteremben több összekapcsolt RELISH 1311 áll. Az erős fényű világítástól eltekintve – ami eltorzítja, és élettelené teszi valamennyi bent tartózkodó arcvonásait – semmi sem utal arra, hogy ez a helyiség más lenne, mint egy tudományos kutatás színtere. Amikor leírod a termet, tedd a lehető legsterilebbé, hasonlítsd egy műtőre – így annál élesebb kontrasztot fog alkotni a mögötte megbúvó helyiséggel. A tesztlaborban olyan sötét van, hogy a kontrollterem ablakán át nézve egyetlen részletét sem lehet kivenni, ám ahogy valaki belép, felfedezi az időnként felvillanó, majd újra eltűnő vörös fényt. Éreztesd a játékosaiddal, hogy ebben a teremben sokkal nagyobb gépek vannak, mint az előzőben, de ne mondd el, hogy pontosan milyenek. A fel-felvillanó vörös fénynél láthatóvá válnak a hatalmas fémtestek, és a padlón kanyargó nehéz kábelkötegek.

Ha a játékosok bemennek: a kontrolltermet és a labort néhány lépcsőfok kapcsolja össze (éreztesd, hogy egy halálos veszélyeket rejtő helyre értek). A gyenge világításnál alig lehet látni valamit, és hogy még bonyolultabb legyen a helyzet, a játékosok minduntalan megbotlanak a padlón futó kábelekben. Mivel ezen a helyen zajlottak le a kísérletek, minden félelmetesnek és földöntúlinak tűnik. A gépek – amelyekben korábban a megidézett Vérebek raboskodtak – megsérültek és deformálódtak; úgy néznek ki, mintha valamennyi elkapta volna a fémleprát. A levegőben furcsa szag terjeng, a kábelek fölött időnként apró ködfelhők lebegnek. A játékosok annál idegesebbé válnak, minél tovább tartózkodnak a komplexumban. Időnként láttass velük bizonytalan árnyakat, halljanak ajtónyikorgást, a számítógépek belsejéből érkező kaparászó zajokat, stb. Röviden: éreztesd velük, hogy a Földön található legveszedelmesebb helyek egyikén járnak, és könnyen előfordulhat, hogy felébresztik azt, ami körülöttük szunnyadozik.

ANTON CARR ÉRKEZÉSE

Miközben mindez megtörténik, valószínűleg valahogy mégis kiderül, hogy idegenek tartózkodnak a komplexumban. Riasztják a biztonsági őrköt és Anton Carrt, aki álnéven él a RELISH teleptől öt percnnyire álló házikóban. Közvetlenül azután, hogy valami szokatlan esemény történik (például: lövések dörrennek, amikor a nyomozók találkoznak az őrökkel), a RELISH emberei azonnal értesítik Antont. Carr utasítja az őrköt, hogy eresszék le a behatolókat a föld alatti termekbe, és a lehető legtovább tartsák ott őket. Mire ez megtörténik, ő is megérkezik, és a megmaradt őrszemélyzet kíséretében belép az épületbe. Ha a játékosok veszélyesnek tűnnek (pld.: kiderült, hogy imádnak lövöldözni), Carr megidéz egy lényt, rájuk szabadítja, és csak ezt követően megy utánuk a csapatával.

Ezt a részletet olyan aprólékosággal dolgozod ki, ahogy kedved tartja. Ha a játékosok összetörtek néhány számítógépet, Anton dühöngeni fog, és azonnal, nyíltan támad. Mondd el, hogyan világítják meg a fények az arcát; tedd ördögivé a külsejét. Úgy intézd a dolgot, hogy a játékosok azt higgyék, ez lesz a kaland utolsó jelenete. Ha fokozni akarod az izgalmakat – vagy ha halálra akarod rémíteni a játékosaidat –, Anton a számítógépek segítségével megidézhet egy második Vérebet is, ami minden jelenlétével végez.



Ebben az esetben ügyelned kell rá, hogy amikor elszabadul a pokol, a játékosaidnak legyen alkalmuk az ajtóhoz rohanni és elmenekülni. Ha akarod, robbantsd fel mögöttük a RELISH komplexumot (de előtte gondold végig, mennyi kár keletkezik!).

Bármit teszel, ne felejtse el, az Anton Carral való találkozás nagyon veszélyes, hiszen gyakorlott varázsló, így könnyen hívhat erősítést a világi és természetfeletti forrásokból is.

PETER „MEGTALÁLÁSA”

Ez az esemény – cselekményszövés miatt – csak az Anton Carral való találkozás után következhet be.

Ha a nyomozók Peter házában állították fel az akció bázisát, hamarosan meglátogatja őket a rendőrség. Ha nem ezt tették, más módon kerülnek kapcsolatba a hatósággal. A rendőrök megtalálták Petert – a Bodmin Moor környékén, egy tanyaház körül őgyelgett –, és közlik a játékosokkal, hogy Peter magánál tartotta személyazonossági kártyáját – ebből tudták meg a lakcímét –, és találtak nála egy kis noteszt is. Ebben a füzetkékben több név és cím szerepelt (a játékosok telefonszámát Peter bekarikázta).

A játékosok elmennek Bodminba, azonosítják, majd „begyűjtik” Petert. (Vagy a rendőrségtől veszik át, vagy elmennek érte a cornwalli tanyára.) Peter zavarodottnak látszik, de egyetlen komolyabb sebe sincs. (Mivel már több sokkos embert megfigyelhetett – például a saját áldozatait –, könnyedén tudja imitálni ezt az állapotot.) Megkéri a „barátait”, vigyék haza, mert össze kell szednie néhány dolgot. Amikor közvetítéd Peter szavait, ügyelj rá, hogy dadogjon és bizonytalannak tűnjön. Útközben megkéri a nyomozókat, álljanak meg egy fogadónál, mert rosszul érzi magát.

Ezzel az ürüggyel rövid időre meglép a játékosoktól, felhívja Jeanne-t, és elmondja, hogy azokkal az emberekkel van, akik behatoltak a RELISH komplexumba. Megkéri a nőt, hogy jöjjön el a házába, és segítsen neki megszabadulni az idegenektől.

VÉGSŐ KONFLIKTUS(OK)

A karakterek visszakísérik barátjukat a házába. Mivel Peternek a továbbiakban már nincs szüksége a nyomozókra, minden eszközzel megpróbálja magánál tartani őket, hogy kívárja a megfelelő alkalmat, amikor megszabadulhat tőlük. Azt állítja, társaságra van szüksége, nem akar egyedül maradni a történetek után. Ennek elégnek kell lennie, mert a jelenet kezdetén a játékosok már elhitték, hogy a kaland véget ért. "k is lazítani akarnak.

Ha valamelyik játékos megkérdezi Petertől, hogy mi történt vele, elejthetsz egy-két árulkodó megjegyzést (pld.: Peter furcsa tekintettel néz rájuk; a padláson talált hullák nem döbbsentek meg annyira – ha még nem távolították el –, mint várható lenne).

Ez a jelenet egészen addig fog tartani, míg Jeanne, és a RELISH életben maradt kultistái megérkeznek. Érzésük előtt egy dörrenés hallatszik (megölték az egyetlen lehetséges szemtanút, a szomszéd farmert). Ha a játékosok erre reagálnak, Peter elhagyja a szobát. Ha jó kedved van, itt lehetőség nyílik rá, hogy egy-két elejtett megjegyzéssel figyelmeztess a játékosokat, valami nincs rendjén a „barátjukkal”. Például: Peter azzal az ürüggyel akar kimenni a helyiségből, hogy telefonálni akar a rendőrségre (a vezeték el van vágva). Ha nem tud megszabadulni a játékosoktól, Peter várni fog, de végül mégis elindul a titkos kamrája felé.

Három körrel később fénycsóvák (a kultisták autóinak reflektorai) közelednek a ház felé. Hagyd, hogy a játékosok a következő két körben kikokodják, mit tegyenek. Mikor a kultisták megérkeznek (a RELISH megmaradt alkalmazottjai és Jeanne), azonnal körülvesszik a házat, és berontanak.

A zűrzavarban Peter – ha eddig még nem tette meg – berohan a titkos szobába, és megkezdí a lények megidézését. Ha nem sikerül magával vinnie az egyik nyomozót (vagy kultistát), nincs senki, akit feláldozhatna, így képtelen lesz megidézni Tindalos Vérebeit. Ha ez történik, kiégeti a ház elektromos biztosítékait – ezzel fokozza a fejetlenséget –, majd nekilát, hogy megidézen valami mást. Peter kész megölni bárkit – a kultistákat is –, aki valamilyen módon kapcsolatba hozhatja őt az elmúlt napok eseményeivel.

A küzdelem kimenetele ezután már csak a játékosoktól és KM-től függ. Ha a játékosaid nem túl jó harcosok, akkor a Peter által megidézett „valami” először a RELISH alkalmazottait támadja meg. Ha a nyomozók még viszonylag erősek és egészségesek, akkor egy három oldalú csatát is levezényelhetsz. Ne felejtse el, Peter kitűnő állapotban van, esze ágában sincs elmenekülni, és ha minden más kudarcot vall, személyesen veszi fel a harcot a nyomozókkal. Jeanne viszont a lény feltűntekor menekülni próbál majd, hogy jelentést tegyen a főnökeinek.

Bármilyen lesz is a vége, a küzdelem iszonyatos (lövések, halálsikolyok, stb.). Ha már csak néhány karakter maradt életben, próbáld rábírní a játékosaidat egy kis önállóságra. (Például: írák le egy cédulára, hol állnak, és hová lőnek – de közben nem tudhatják, hol vannak a saját társaik.) Amikor a Peter által megidézett lény megjelenik, ne mondd azt a játékosaidnak, hogy „Megérkezett a

borzalom”, vagy valami hasonló. Sőt, ne is mondd el részletesen, hogy mit látnak. Csak annyit árulj el, hogy egy óriási alakot látnak, üvöltéseket hallanak, és „leprabúzt” éreznek (találják ki ők, hogy ez mit jelenthet).

VÉGKIFEJLET

Mivel a jelenetben kifejezetten erős ellenfeleik voltak, az életben maradt játékosok minimum 1k3/1k20 JÉ-t kapnak – persze csak akkor, ha sikerült elpusztítaniuk Carrt, Blanquit és Wilsont. Ha ez a három karakter életben maradt, a jutalom a felére csökken.

A „FELGÖNGYÖLÍTÉS”

Természeiesen csak tőled függ, hogyan használd fel ezt a kalandmodult. Ha úgy látod, hogy a játékosaidnak tetszett, néhány részletet a későbbiek folyamán is felhasználhatsz. Az *Ág és Kígyó* rendet nagy veszteség érte, de persze nem semmisült meg, és még számos nagyhatalmú, tehetős tagja maradt. Tovább folytathatod a történetet; a játékosok egyre többet megtudhatnak a kultusz történetéből, és megismerhetik követőinek hosszútávú céljait. Elképzelhető, hogy uralmuk alá akarják hajtani Tindalos Véreibeit, de... miért? Lehetséges, hogy magához Tindaloshoz szeretnének eljutni?

A többi rendtől eltérően az *Ág és Kígyó* szervezett és hatalmas maradt, tagjai kitűnően egyesítik a tudományt az okkult tanokkal. Elképzelhető, hogy van még más, hozzájuk hasonló csoport is, aminek a tagjai más Isteneket imádnak? A még életben maradt NJK-k valószínűleg továbbra is a játékosok ellenségei maradnak... Tőled, KM-től függ, melyik elemet használd fel, de ha valamelyik NJK-val még további terveid vannak, szentelj neki több figyelmet a kaland során, mert így később több információ áll majd a játékosaid rendelkezésére.

FÜGGELÉK

Peter Wilson – áll az események középpontjában. Kultista, megalomániás, szadista. Az egyetem elvégzése után lépett be a rendbe; éveken át dolgozott rajta, hogy számítógépek segítségével kapcsolatot létesítsen a Vérekkel. Most, a cél elérése előtt nem sokkal, úgy érzi, nem Anton, hanem ő érdemelte ki az elismerést. Elhatározza, hogy megöli Anton Carrt. Peter nem követhet el hibát, és annak ellenére, hogy őráll, elég meggyőzően tud viselkedni ahhoz, hogy a játékosok higgyenek neki.

Jóképű férfi. Félhosszú, göndör, fekete haja van, és mindig bárátságosan mosolyog. Azok a játékosok, akik már korábban is találkoztak vele, könnyed, nyugodt, kedves embernek ismerik. Általában farmernadrágot visel, a munkahelyén nyakkendőt hord, és „barátságos professzornak” próbál látszani.

SZÍ 14	CON 13	MÉR 14	INT 17	ÉE 16
ÜGY 15	MJ 17	TUD 21	JÉ 0	MP 14

Sérülési bónusz: +1k4

Fegyverek: ököl 45% 1k3, pisztoly 65%

Varázslatok: Tindalos Vérebeivel kapcsolat/fogságba ejtésük, Voor Jel, Zsugorítás, kapcsolat a Vámpírokkal, Dimenzió Csoszogók megidézése és fogságba ejtése, Tudattalan Emlékezet

Képzettség: asztronómia 67%, üzlet 89%, számítógép-használat 85%, pénzügyek 76%, gyors beszéd 92%, történelem 70%, okkult 70%, szónoklás 90%, fizika 75%, pszichológia 50%, lopakodás 45%, EDLK 70%

 **Anton Carr** – A RELISH vezetője, az *Ág és Kígyó* alacsonyabb szinten álló tagja, a rend számítógépes szakembereinek egyike. Erős varázsló, évtizedeken át a számítógép-fejlesztők élvonalához tartozott, Britanniában szinte senki sincs, aki annyira értene a gépekhez, mint ő. A kaland idején éppen a kultusz egyik megfektendő titkának kapujában áll; megszállottan végzi a munkáját. Megszállottságát és örületét nehéz felfedezni. Ha a nyomozóknak sikerül lerombolniuk a RELISH komplexumot, de ő életben marad, a játékosok egyik legféltettebb és legádázabb ellenségévé válik.

Anton magas, arca egy meztelen koponyára hasonlít, ősz haja ritka, fogai sárgák. Mindig konzervatív, régimódi szabású, sötét öltönyöket visel.

SZÍ 8	CON 11	MÉR 17	INT 18	ÉE 19
ÜGY 8	MJ 9	TUD 21	JÉ 0	MP 14

Sérülési bónusz: -

Fegyverek: 22-es pisztoly 32%

Varázslatok: Tindalos Vérebeivel kapcsolat/fogságba ejtésük, Voor Jel, Babonázó Képesség, Azathoth Átka, holtak feltámasztása, kapcsolat a Vámpírokkal, Vadászó Borzalom megidézése és fogságba ejtése, Dimenzió Csoszogók megidézése és fogságba ejtése

Képzettség: könyvelés 78%, asztronómia 67%, üzlet 85%, számítógép-használat 97%, Cthulhu mítosz 63%, fizika 92%, okkult 83%, latin írás/olvasás 95%, francia írás/olvasás 92%, EDLK 34%

 **Jeanne Blanqui** – Annak ellenére, hogy a RELISH kutató asszisztense, közel sem ért annyit a számítógépekhez, mint Anton vagy Peter, és nem sok tényleges munkát végez. Valójában a rend állította Anton mellé – testőrnek. Hűvös és hallgatag, fenyegető jelenség. Ha valaki beszél vele, az az érzése támad, hogy ha egy rossz szót szól, Jeanne azonnal megöli (nem meglepő: Jeanne elmebeteg, potenciális gyilkos).

Magas, teste akár egy body-builderé; a haja szőke, aprófrizurát visel. Csinos, de egyszerű ruhákat hord, és megpróbálja elrejteni izmos testét.

SZÍ 18	CON 16	MÉR 16	INT 15	ÉE 11
ÜGY 16	MJ 13	TUD 20	JÉ 0	MP 16

Sérülési bónusz: +1k6

Fegyverek: harcművészetek 81% 2k3+1k6, kés 75% 1k4+1k6, .357 Magnum 80%

Varázslatok: Tindalos Vérebeivel kapcsolat/fogságba ejtés, Voor Jel Képzettség: számítógép-használat 83%, Cthulhu mítosz 24%, cselezés 78%, gyors beszéd 34%, harcművészetek 81%, okkult 46%, fizika 86%, lopakodás 45%, dobás 64%

Biztonsági örök

SZÍ 13	CON 16	MÉR 15	INT 9	ÉE 10
ÜGY 14	MJ 8	TUD 10	JÉ 0	MP 16

Sérülési bónusz: +1k4

Fegyverek: ököl 60% 1k3+1k4, közelharc 40%, géppisztoly 20%

Egyszerű kultista

SZÍ 11	CON 10	MÉR 12	INT 14	ÉE 13
ÜGY 10	MJ 13	TUD 17	JÉ 0	MP 11

Sérülési bónusz: -

Fegyverek: alapvető közelharc (lásd: kézikönyv 5. kiadás, 37. oldal.)

Varázslatok: -

Képzettség: számítógép-használat 55%, Cthulhu mítosz 9%, rejtőzködés 40%

Tindalos Vérebei – Ezek a lények nem olyan erősek és önállóak, mint a *Cthulhu hívásában* állítják. A Vérebeiket szabadjára eresztő varázslatok a könnyebb irányítás végett korlátozzák fizikai méreteiket. Így képesek lehetnek egy normál támadás végrehajtására, de nehezebb a számukra a dimenziókon való átjutás. Miután egy Véreb materializálódik, minimum nyolc körre van szüksége, hogy kilépjen a sarokból, és szabadon mozogjon. Csak „hazatértük” után nyerhetik vissza teljes erejüket. Mivel a szertartás fájdalmat okoz nekik, a lények még szökésük után is folyamatosan gyűlölik megidézőjüket.

SZÍ	3K6+12	22-23
CON	4K6+20	34-35
MÉR	3K6+6	16-17
INT	5K6	17-18
ÉE	7K6	24-25
ÜGY	3K6	10-11

Mozgás: 6 (nem repül)

MP 25-26

Átlagos sérülési bónusz: +1k6

Fegyverek: mancs 80% (sérülés 1k6+ichor+DB), nyelv 85% (sérülés 1k3 Ée/kör)

Páncélzat:

Varázslatok: mindegyik 1k8 varázslatot ismer

JÉ veszteség: 1k3/2k8 egy Véreb észrevételekor

 **Az Ág könyve** – Ez a vaskos kötet az *Ág és Kígyó* kultusz egyik alapműve. A kultusszal kapcsolatos, matematikai gondolatmenet köré csoportosított tanulmányokat tartalmazza. A tudósok örültségnek tartanak a torz fizikai elképzelések nagy részét. (Az elmélet az univerzumban található ellentmondásokat és a külső világ ránk gyakorolt hatását próbálja megmagyarázni.) Ha a nyomozók el akarják olvasni, szükségük van fizika képzettségre, különben nem érthetik meg azokat a teóriákat, amelyekre az ismeretlen szerző hivatkozik. (Cthulhu mítosz: 9%, JÉ veszteség 1k3/1k6), varázslat szorzó: nincs közvetlen kapcsolat Tindalos Vérebeivel, és nincs ötlet, hogyan lehetne fogságba ejteni őket.)



A hangkazettán található beszélgetés szövege:

(Recsegés, a szalag surrogása, majd hirtelen a helyiségben

mozgó emberek neszezése hallatszik. A háttérben valami zümmög; halk, érthetetlen suttogás.)

Nő: A rendszer aktiválva, doktor. Harminc másodpercen belül bekövetkezik az alanyaink teljes megcsapolása.

Férfi (öreg és gyenge hang): Hogy bírják?

Nő: Eddig minden rendben. Lassú szívverés, alacsony vérnyomás, csökkentett agytevékenység. Éppen úgy, ahogy a korábbi kísérletek során történt. A csapolási folyamat olyan kimerültséget okoz náluk, amit nem magyarázhatunk az altatószerek alkalmazásával. Ez... Egy pillanat. A RELISH készen áll. Várjuk a parancsát, doktor.

Férfi: Enyém legyen a felelősség? Vajon ezúttal mit fogunk látni? „”, a dicsőséges, „”, aki mindent irányít, ami az univerzumban létezik, és hol halványabban, hol erősebben, de mindenhol tündöklő fénnel világít. Én ebben a mennyországban voltam, ahol mindennek jut az „” fényéből, és olyan dolgokat láttam, amiket ember nem ismerhet, amiket szóval lehetetlen kifejezni.”

Nő: Tessék, uram? Nem egészen értem az összefüggést.

Férfi: Nem baj, Jeanne. Rajta, indítsa el.

(Egy sor kattánás, dühödten zümmögő gépméhek hangjára emlékeztető, egyre erősödő zúgás, majd hirtelen egy üvöltés és fémreccsenés hallható. A háttérben valaki lélegzet után kapkod. Iszonyatos sziszegés, csattanások. Egy perccel később megszólal egy fémes hang.)

Hang: KIK VAGYTOK TI, HOGY MERÉSZELTEK MEGIDÉZNI EGY KÖZÉNK TARTÓZÓT?

Férfi: Bocsáss meg, uram, ha megsértettünk, de beszélni akartam veled, az áldásosztóval.

Hang: ÁLDÁSOSZTÓ? SZAVAIÐ LEGALÁBB ANNYIRA SÉRT ÉK, MINT AMILYEN UNDORÍTÓ HÁROMDIMENZIÓS ALAKOD LÁTVÁNYA. KITÉPÜNK BELÉLED MINDENT, AMI *(szünet)* SZÜZI MARADT BENNED, SZÁNALOMRA MÉLTÓ ÁRNY!

Nő: Szent Isten, ez az arc olyan, mint...

Hang: ISTEN? A MI URUNKRÓL BESZÉLSZ? VAGY CSAK ARRÓL, AKINEK TI, PARÁNYOK, TEMPLOMOKAT ÉPÍTETTETEK, AKIHEZ

IMÁDKOZNI SZOKTATOK? ARRÓL A TEREMTŐRŐL, AKI A SAJÁT KÉPÉRE FORMÁZOTT BENNETEKET?! EZT A SÉRTÉST! AZT HISZITEK MAGATOKRÓL, IDŐHÖZ KÖTÖTT LÉNYEK, HOGY MINDEN BENNETEK ÖSSZPONTOSUL? TÉVEDTEK. TI CSUPÁN A SÖTÉTSÉG FELSZÍNÉN LEBEGŐ SZENNY VAGYTOK, A *(szünet)* MOCSOK, AMIT EL KELL TAKARÍTANI, HOGY A MEDENCE ÚJRA TISZTA LEHESSEN.

Férfi: Tehát van urad? Az, aki a dimenziók szívében létezik? *(szünet)*

Hang: A MI URUNKRÓL EGY HOZZÁD HASONLÓ SEMMIT SEM TUDHAT. ERESSZ SZABADON!

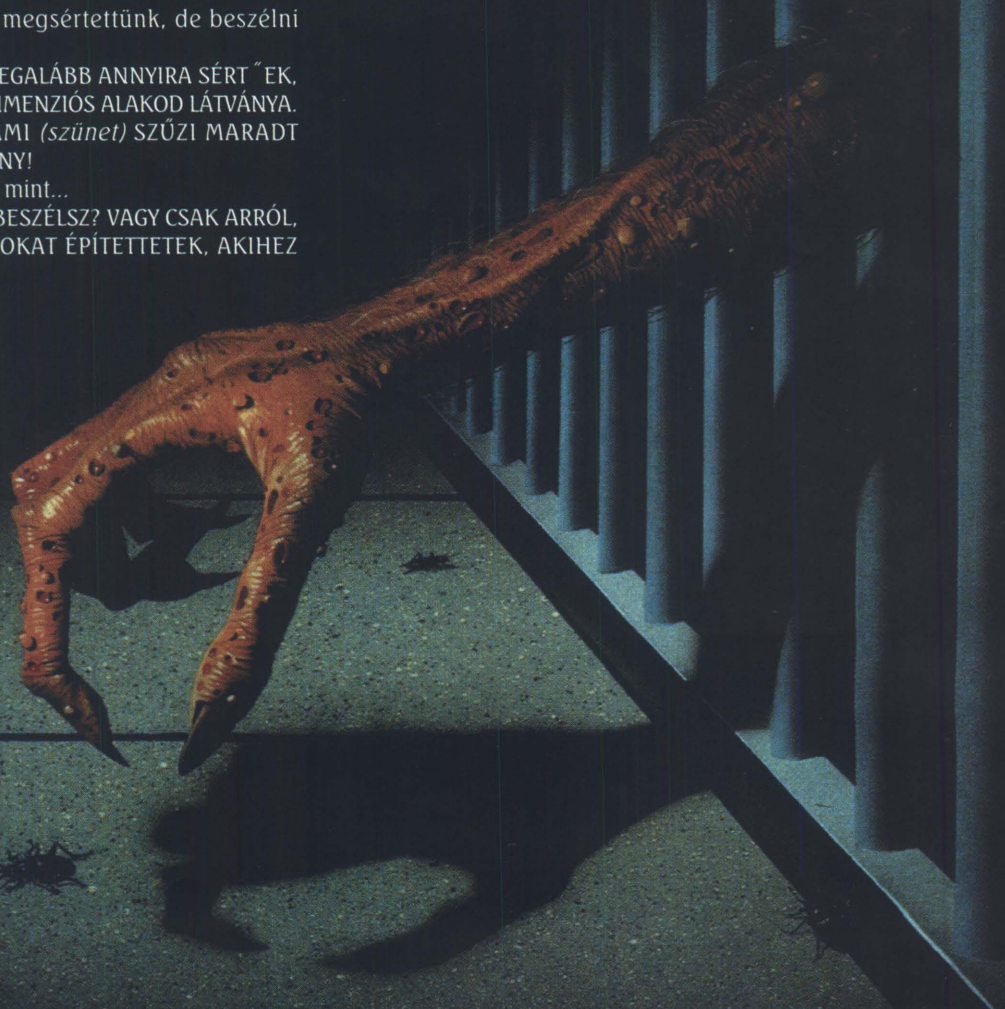
(A fémreccsés felerősödik; üvöltözés)

Hang: HOGY BÍRSZ FOGSÁGBA EJTENI MINKET? HOGY MERÉSZELSZ ILYET TENNI? MÉG EGYETLEN VARÁZSLÓTOKNAK SEM SIKERÜLT!

Férfi: Ugye, milyen csodákra képes a tudomány? Csak gondosan tanulmányozni kell a dolgokat, és meg lehet szerezni a tövisek mögött rejlő gyümölcsöt. Nos, én megszereztem. A kezeim között van, éppen úgy, mint te. De nem akarunk megsérteni, és hogy ezt bebizonyítsuk, ajándékot adunk. Itt van, fogadd el. Megkaphatod ezeket a szüzi végtagokat, ha válaszolsz a kérdéseinkre.

Hang: *(furcsa, mechanikus nevetésre emlékeztető zaj)* ADD NEKÜNK EZEKET, ÉS BESZÉLNI FOGUNK TIN'DALSOSRÓL, AZ ÉLETETEKRŐL, ÉS MÁS VÉRES...

(A szalag hirtelen véget ér.)



FENYŐVÉREK

HÁTTÉRTÖRTÉNET

Ami azt illeti, Aldo Arranis kapitány sosem gondolta volna, hogy egyszer még azért veri ki a jég hideg veríték, mert az uralkodó színe előtt kell magyarázatot adnia arról, hogyan is tűnhetett el a Birodalom szívéből, a legjobban őrzött raktárak egyikéből Ő Császári Fensége – akinek Arranis még gondolatban is csak tisztelettel vegyes félelemmel idézte fel az uralkodó nevét – személyes utazóhajója.

Mert megtörtént, aminek soha nem lett volna szabad megtörténnie: valaki – „Nyilván az az aljas rebellis banda...!”, gondolta dühösen Arranis – betört a Sienar Flottaszállító egyik jól őrzött coruscanti üzemébe, és elrabolta a távollévő Császár hajóját.

Az eset Aldo Arranist már csak azért is nagyon kínosan érintette, mert az ő dolga volt – lett volna – az őrség hatékony megszervezése.

Amikor az eset kiderült, Vader nagyúr őrlöngött a dühből, míg a Császár csupán halkan, ám hátborzongatóan kacagott; a körülötte álló gárdisták és elit katonák szemmel láthatóan nagyon kényelmetlenül érezték magukat...

... Hirtelen éles szisszenéssel feltárlt a Császár fogadótermébe vezető ajtó. Egy tiszt jelent meg, s intett Arranisnak, hogy beléphet.

A terem végében magas, csillogó fekete trónon ült a Császár, mellette fenyegetően magasodott Darth Vader alakja. Díszítés nem látszott sehol; a belső tér puritánságánál csak a két alkból áradó mélységes gonoszság hatott nyomasztóbban.

Ahogy beért, Arranis térdet hajtott uralkodója előtt, s már készült, hogy elkeseredett mentegetőzésbe fogjon, amikor a Szith fekete lovagja beléfojtotta a szót:

– Elvesztette az uralkodó bizalmát. A testőrségben nincs helye megbízhatatlan embereknek. Több tévedésre nem lesz lehetősége, kapitány! – Felemelte kezét, s Arranis megérezte a torkára szoruló láthatatlan ujjak satuszerű szorítását. Azután egyre sötétebb és homályosabb lett minden...

ELŐZMÉNYEK

Minden egy eldugott kis kocsmában kezdődött...

A parti összetalálkozik egy beszélgetős hangulatú sakkati csempezzel, aki „Már megjárta Kesselt is!” (erről csak visszafogottan hajlandó nyilatkozni); beszélgetni kezdenek (rengeteg apró pletykát ismer), így kerül elő egy nem is olyan régi történet: „Pár őrült alak néhány hónappal ezelőtt megpróbált betörni a császári palotába! A dolog majdnem sikerült, mindössze azon csúsztak el, hogy egyikük elkezdett lövöldözni egy... mindegy, nem fontos! Ewok legyen, ha él ebben a nyavalyás Galaxisban olyan ember, akinek sikerülne ellopni... mondjuk a Császár hajóját!”

A KALAND KEZDETE

Ha a karakterek úgy döntenek, hogy igenis élnek a Galaxisban ilyen emberek – mégpedig ők maguk – akkor indulhat a kaland.

Leszállva a Coruscanton, intenzív vizsgálatnak kell alávetniük magukat, mint mindenkinek, aki a birodalmi fővárosba érkezik. Mindenféle rohamosztárosok állnak, rengeteg a járőr, és egyáltalán: mindenhol harsányan árad a Birodalom és a Császár iránti vak odaadás.

A rendbontókkal nagyon keményen bánnak el: hosszú-hosszú ideig élvezhetik valamelyik börtön cseppet sem barátságos légkörét. Mivel a coruscanti rendőrség felettebb hatékony és nagyon gyors, kevés rendezavarás történik.

Coruscanton nincs sok besúgó – a rendőrség olyannyira jó, hogy „segéderőre” nincs szükség; másfelől a kisebb ellenálló csoportok csak valóban megbízható emberekkel dolgoznak. Persze, az ilyen sejtek száma csekély. Ha valakinek sikerül a helyi alsóbb társadalmi rétegek bizalmába férkőznie (még itt is vannak ilyenek), az biztos lehet benne, hogy diszkrét kérdezősködése nem jut illetéktelen fülekbe.

Némi utánjárást követően a karakterek igen sok fontos dologra bukkanhatnak.

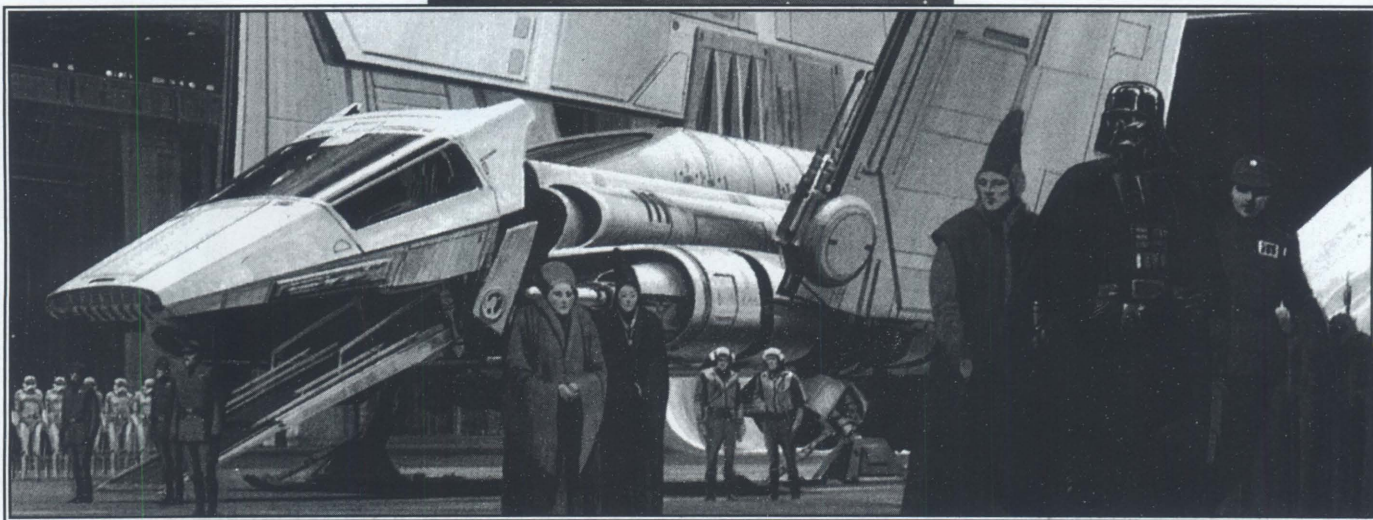
1. Az uralkodó űrhajóját – Lambda osztályú – néhány héttel korábban meghibásodás miatt a Sienar Flottaszállító egyik coruscanti üzemébe vitték javításra (ezen információ megszerzéséhez egy Nehéz fokozatú Számítógépprogramozás dobás szükségeltetik), de megeshet, hogy egy viszonylag jól tájékozott alvilági figura szólja el magát (ehhez viszont a karaktereknek legalábbis találkozniuk kell egygel).

2. A Sienartól nemrég bocsátottak el több tervezőt és gyári munkást, vélhetőleg politikai okokból (az elbocsátottak adatai számítógéppel elérhetők).

3. A coruscanti rendfenntartók hosszabb ideje nem tudják lefűlelni azt a csoportot, amely már több sikeres akciót hajtott végre birodalmi közigazgatási intézmények ellen. (Egyes pletykák szerint ők állnak az uralkodó lakosztálya elleni megütsült támadás hátterében is!)

4. Egy kereskedő viszonylag olcsón (1800 kreditért) kínál bérbe egy Incom X-23 StarWorker uszályt. A kereskedő neve Matt Tuarem.

Megszerezve a Sienar-tól elküldöttek névsorát, a parti megismerkedhet néhány jól képzett mérnökkel és tervezővel. Ezek közül az egyik – a császárság elveihez képest lázadó nézeteket valló – technikus hajlandó segíteni a Sienar gyártelepen való eligazodásban – főleg, ha a karakterek azt állítják, a Felkelők Szövetségének megbízásából vannak jelen. Sarmak Belledam – a technikus – révén hozzájuthatnak a gyár alaprajzához és megtudhatják, hová kerülnek a különleges elbánásban részesülő hajók. Mivel a Császár saját hajójáról van szó, még különleges biztonsági intézkedések is számítani lehet.



Mivel a hajót már régebben behozták, a kaland idejére éppen elkészültek a javítások, már csak pár apróbb simítás maradt hátra (pl. a... meg a... no, és itt van még a...). A technikus segítségével (saját, lopott belépési kódja van a Siemar információs hálózatába) a karakterek kideríthetik az őrség megszervezésének módját (ebben segíthet, hogy Belledam maga is dolgozott a császári „hintón” mielőtt kirúgták, így látott egyet s mászt). Összetettebb információkhoz az őrségről illetve a gyárról Nehéz fokozatú Számítógépprogramozás jártasság dobásával juthatnak a karakterek. Ha előtte netán elmulasztottak ismeretséget kötni a technikussal, akkor – segítség híján – a nehézségi fok Hősies lesz.

A DOLGOK KÖZEPÉBE VÁGVA...

Lássuk hát! Ha a csapat összegyűjtötte a szükséges információkat, már csak meg kell tervezniük a hajó meglovasítását és a kiutat Coruscantrol. Ilyen egyszerű az egész.

A Siemar-üzembe több módon be lehet jutni. Az alkalmazott módszer a parti összetétele és hozzáállása eleve meghatározza.

Vakmerők: „Csak semmi játszadozás! Kezembe’ a stukker, egy mozdulat és szétlövöm ezt az egész kócerdőt!”

Megfontoltak: „...akkor, amikor te befordulsz a sarkon, én csendben odaosonok az őr mögé, és...”

Ugye, nem lep meg senkit, hogy csak a második módszer a célravezető. Kedves Mesélő, ha netán a csapatod elkövetné azt a baklövést, hogy fényes nappal nyílt támadást intéz a Siemar Flottaszállító üze me ellen... nos, onnantól szabad kezet kapsz, bány velük legsőtebb készleteseidnek megfelelően!

Éjszakánként sokkal jobb a helyzet: emberi őrség csak kis létszámban vigyázza az üzemet: 60 fő, szétosztva az összes épületre. Ezen kívül a Császár hajóját még 6 elit rohamosztagos és egy tiszt felügyeli állandó jelleggel; őket naponta váltják.

Az üzem biztonsági rendszerének tervezői hosszú időt töltöttek el azzal, hogy megnehezítsék az illetéktelenek számára a bejutást: az ajtók mindenütt csak kártyával nyílnak, szenzorok és kamerák figyelik a folyosókat, termeket; állandó rádiókapcsolat van az őrk között.

A technikus – már amennyiben a karakterek találkoztak vele – meg tud szerezni egy kódot, amellyel a parti tagjai leszállhatnak a Siemar egyik leszállópályáján (Uszály... Matt Tuarem...). Mivel nem ritkaság az éjszaka érkező szállítmány, senkinek sem tűnik fel a dolog, a rakomány kirakodásához robotok jelennek csak meg.

Innen a karaktereknek maguknak kell boldogulniuk: a technikus több segítséget nem tud nyújtani.

SIEMAR FLOTTASZÁLLÍTÓ, 4-ES TELEPHELY

Ez a gyár a Siemar Flottaszállítóknak csupán egy kisebb helyi részlege, mégis óriási területű.

Az épületek nagy része szerelőcsarnok, ezeknek igen sok bejárata van, éppen hatalmas méretük miatt. A csarnokok teteje is nyitható, mégpedig a helyiségek belsejéből (általában a főbejárat mellett van egy kontrollfülke) – ily módon nagy méretű űrjárműveket is be lehet állítani. A tető nyitása körülbelül 3 percig tart.

A csarnokokban rengeteg különböző berendezés van, daruk és kiszolgáló egységek, melyek mind javítási/szerelési célokat szolgálnak. Mindenhol tisztaság uralkodik, takarítórobotok járnak körbe megállás nélkül. A robotok kevésbé intelligensek, csak tüzesetet, illetve egyéb olyan körülményeket jelentenek a belső kommunikációs központnak, melyek gátolják őket feladatuk teljesítésében. Környezetükről más vonatkozásban nem vesznek tudomást (azt nem jelzik, mi okozza elakadásukat, csak a tényről közlik).

Ha valahol valamilyen katasztrófa történik (netán lövöldözés tör ki), az őrk azonnal értesítik egymást, és általános riadót rendelnek el. Mivel egy-egy épületben éjszakánként nincs 6-7 óránál több (kivéve a Császár hajóját őrző plusz 7 katonát), a többi őr csak legfeljebb 5+1K perc múlva ér a riasztás helyére. Mindegyik magányosan járőrözik (legfeljebb kettesével), de semmiképpen sem nagyobb csoportokban, mivel akkor nem tudnának több helyre is figyelni.

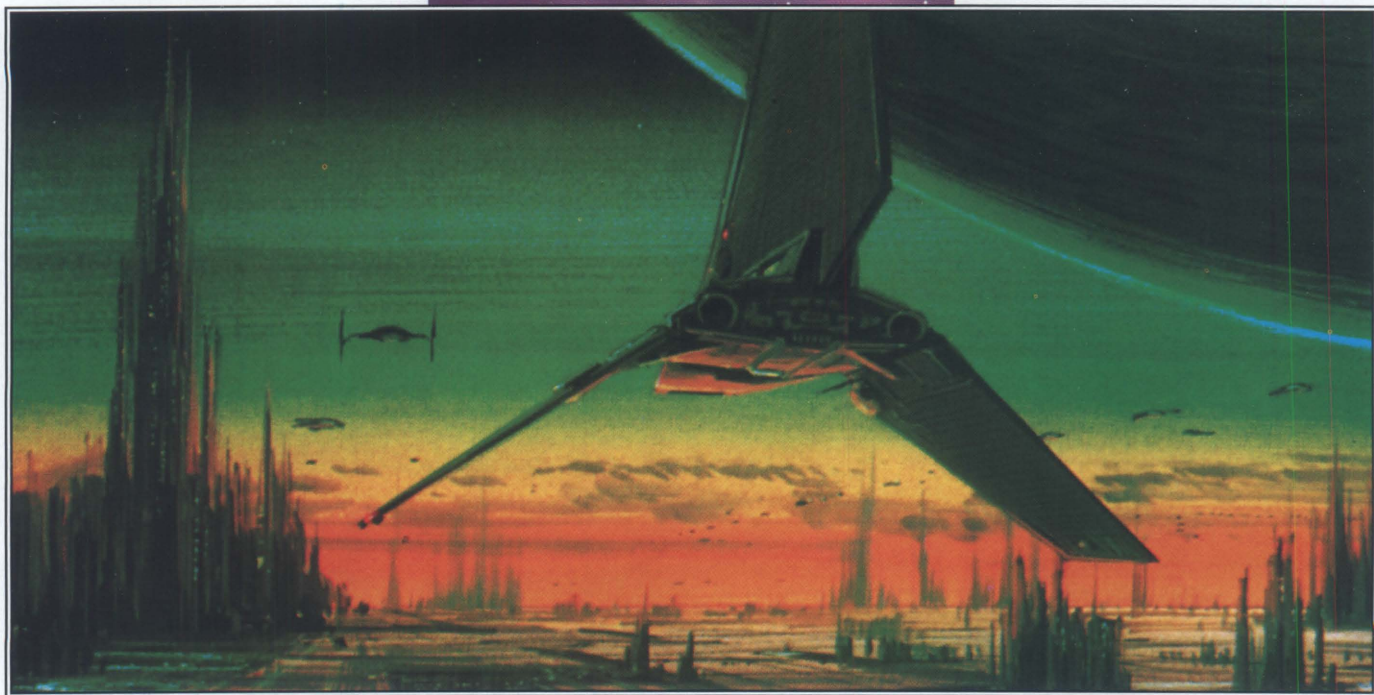
A csarnokokba is kártyával lehet bejutni: az őrk is kártyák segítségével járkálnak át az egyes épületek között.

Az egyes szerelőcsarnokokban igen nagy mennyiségű alkatrészt, számítógép-, robotjavító és programozó készletet találhat a szemlélődő.

Az igazgatósági épület és a kommunikációs központ éjszaka zárva van, minden folyó munkát számítógépek végeznek, az adatok kiértékelésétől kezdve egészen a szükséges döntések meghozásáig. Ezekbe az épületekbe csak kártyával és csak nappal lehet bejutni.

Az anyagfeldolgozóban használják fel a kapott nyersanyagokat: gyakorlatilag egyfajta öntöde ez. Éjszakára sem áll le a működése, de a munkát robotok végzik, emberi felügyelet és irányítás csak nappal van. A kész munkadarabokat (pl. megfelelő minőségű fémlemezek a TIE-vadászokhoz) robotok szállítják át folyamatosan a raktárakba, illetve hozzák ki onnan az érceket, stb. Az ércek között találni olyat is, amely a levegővel reakcióba lép, és mérges gázt fejleszt. A gáz 3K+2 veszteséget okoz annak, aki belélegzi; csak akkor maradhat talpon az illető, ha sikeres Nehéz fokozatú Kitarást dob – ellenkező esetben elájul 3K órára.

A TIE-vadászok csarnokában sem szünetel soha a munka, ám ez a helyiség éjszakára zárva van, csak különleges kártyával lehet belépni.



Minden épületben 50-100 méterenként áll egy számítógépkonzol; mindegyiket felszerelték robotoknak szánt csatlakozóval. Az épületek belsejéből kapcsolatba lehet lépni a részleg központi számítógépével is, az ehhez szükséges kódokat például a takarítóautomatákból lehet „lecsapolni” (ez esetben viszont a gép jelez, hogy valamilyen előre nem látott körülmény miatt megállásra kényszerült).

Az egyetlen épület, amelyet igen komoly páncélzat véd, az atomerőmű, ami a telep saját energiaellátását biztosítja (a többi épület aiját néhány perc alatt szét lehet olvasztani sugárvetővel). Ide semmilyen módon nem lehet bejutni, kapui csak az igazgatósági épületből nyithatók.

A gyártelep épületei:

1. TIE szerelőcsarnok
2. Alapanyag és alkatrésztárak
3. Szerelőcsarnok és hajtómű-tesztelő laboratórium
4. Kommunikációs központ
5. Igazgatósági épület
6. Alapanyag-feldolgozó műhelyek
7. Rakodórobotok raktárépülete
8. Atomerőmű (belső energiaellátás)
- 9.-12. „A”-„D” Szerelőcsarnokok
13. Leszállópálya

A CSÁSZÁR ŪRHÁJÓJA

Az uralkodó hajóját a „C” jelű csarnokban őrzi a 7 fős osztag.

A hajó egy szerelőállványon nyugszik, körülötte állnak az őrök. Mivel a javítási munkák éjszaka szünetelnek, más mozgás nem is igen van az épületben, kivéve persze a takarítórobotokat. A tiszt minden órában körbejárja az egész épületet és megvizsgálja az ajtókat, majd feljegyez mindent. Komoly probléma esetén azonnal tűzparancsot ad az őröknek, és értesíti a rendfenntartókat.

IMPERATOR

Jármű: Lambda osztályú szállítóhajó (Sienar Rt.)

Típus: módosított könnyű szállítóhajó

Lépték: vadászgép

Hossz: 35 m

Legénység: 2 fő (együttműködhetnek)

Utaslétszám: 12

Rakterület: 15 m³, max. 300 kg

Készletek: 2 hét

Hipermeghajtás szorzó: x1

Tartalék hiperhajómű: x8

Fedélzeti számítógép: van

Manőverezőképesség: 3K

Ūr: 4

Légkör: 300; 800 km/h

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 3K

Szenzorok:

Passzív: 20/1K

Fűrkész: 30/1K

Kereső: 55/3K

Fókusz: 8/4K

Fegyverzet: 4 lézérágyú

Tűzív: 2 elülső, 1 hátulsó, 1 torony

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság Ūrben: 1-3/14/30

Lőtávolság légkörben: 100-300/1.4 km/3 km

Veszteség: 5K

Ha valaminek, hát ennek a hajónak aztán fényűző a beltere: mindent mélybordó bársony borít, a fémrészek arannyal futtatottak. A pilótafülke meglehetősen puritán, de a 4 kabin igazán minden igényt kielégít. Az egyik dolgozószobaként szolgál; a berendezéshez tartozik egy holoverítű, kommunikációs panel, egy... egy...

A munka csaknem befejeződött már, csupán kisebb javítások maradtak hátra: például nem szerelték még vissza az asztrogációs számítógép egyik gyorsítómodulját (enélkül működik ugyan, csak sokkal lassabban: minden művelethez plusz 2K kör járul; ennyivel lassabban dolgozik a számítógép).

„HASTA LA VISTA...”

Ha a karakterek sikeresen eljutottak a felszállásig (ez nem kis teljesítmény!), a szerelőcsarnok tetejének nyitáskor mindenképpen értesülnek az őrök arról, hogy valami nincs rendben, és riadóztatnak. A riadó alapján elkezdik felkészíteni a TIE-vadászokat, és a Corsucant felett cirkáló egyik csillagrombolót iderendelik. A rombolónak 25 körig tart, amíg lőtávolba ér (ez még Nagy távolságot jelent). A TIE bombázók (szám szerint 4) és TIE vadászok (8-an) 4+3K kör múlva szállhatnak fel; a bombázók 2K, a vadászok 1K körön belül lőtávolba érnek. A bombázók csak ionágyúkat használnak, nehogy megsérüljön a menekülő hajó, míg a romboló vonósugarak garmadáját szórja ki rá. A TIE vadászok csak megpróbálják nehezíteni a hajó manőverezését, és mindig úgy igyekeznek repülni, hogy legalább 1-1 vadászgép az *Imperator* előtt, felett és alatt legyen (a hajó addig nem tud a hipertérbe lépni, amíg valami elzárja előtte az utat, azaz az elöl haladó TIE vadászt ki kell lönie a siker érdekében).

Ha reménytelennek tűnik a menekülő elfogása, a bombázók átválthatnak lézerágyúkra, de rakétát nem használnak.

Az *Imperator*nak 7 körig tart a start, ezek után láthatnak neki a karakterek a menekülőpálya kiszámításának. Ez (a számítógép említett hibája miatt) 6+4K körig tart.

Ha a csapat túljut ezen a megpróbáltatáson is, akkor már csak a biztonságot jelentő ugrás van hátra, leszámítva persze a hiperűr-ugrással járó mindenkori veszélyeket.

Nos, kedves Mesélő, ennyit a kalandról. Mesélés közben ne feledd: ez csak egy váz, egy ötlet; ha túl nehéznek találod, könnyíts rajta (de soha ne annyira, hogy elveszítse a hangulatát!), ha pedig túl könnyűnek... nos, végül is a Sienar gazdag cég, telik neki még több őrre. Meg aztán, a csillagrombolókon se csak 12 TIE-vadász van, ugyebár... meg mégiscsak Coruscant a Birodalom fővárosa...

Most pedig következzenek a játékhoz szükséges adatok:

SIENAR RT. ŐRÖK

ÜGYESSÉG 3K	ÉRZÉKELÉS 3K
Sugárfegyver 4K	MECHANIKA 2K
Sugárvető 4K	TECHNOLÓGIA 2K
Közelharc véd. 4K	ERŐ 2K
Kitérés 4K	Pusztakezes harc 3K
TUDÁS 2K	
Erő pontok: 0	Karakter pontok: 0
Felszerelés: sugárvető, adóvevő, ajtónyitó kártya	

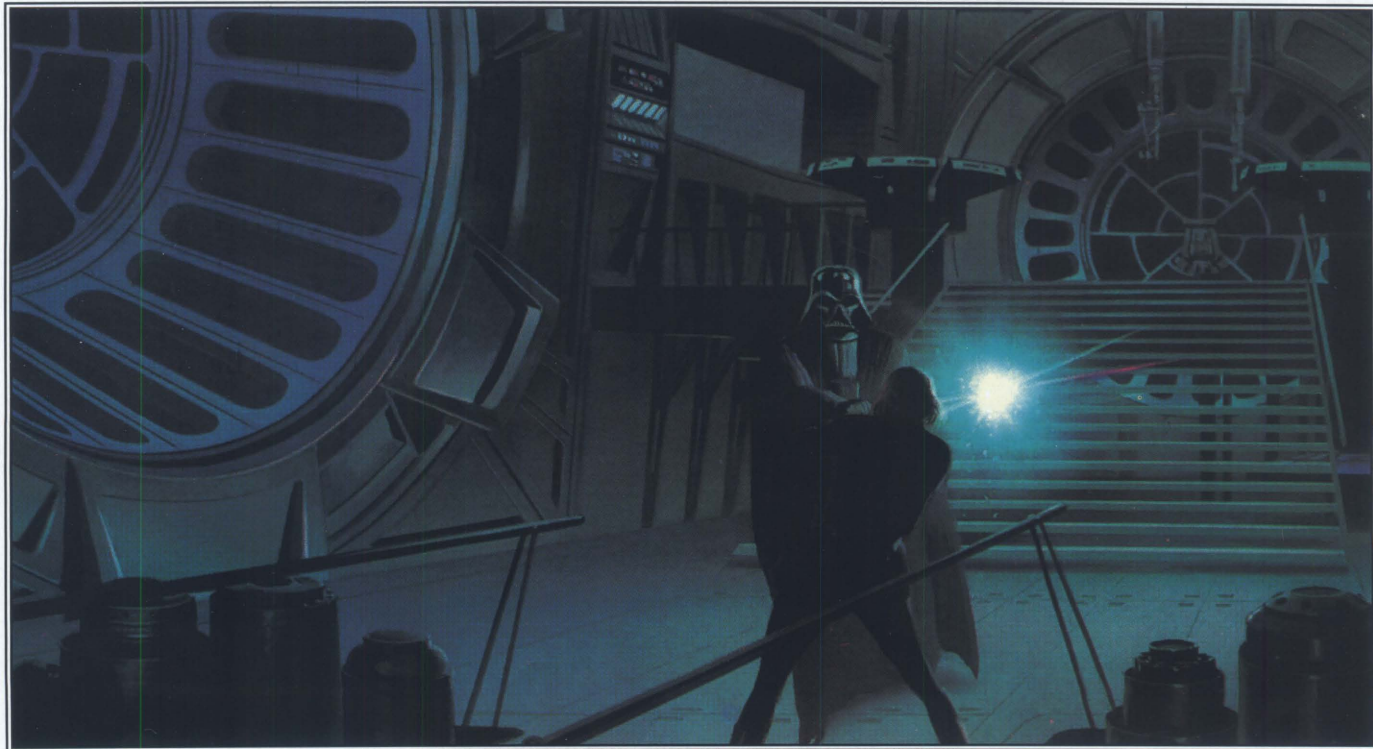
ELIT BIRODALMI KATONÁK

ÜGYESSÉG 4K	ÉRZÉKELÉS 3K
Sugárvető 5K	MECHANIKA 2K
Kitérés 5K	ERŐ 2K
TUDÁS 2K	Pusztakezes harc 4K
Erő pontok: 0	Karakter pontok: 0
Felszerelés: sugárvető, adóvevő	

BIRODALMI TISZT

ÜGYESSÉG 4K	ÉRZÉKELÉS 3K
Sugárvető 5K	Parancsnoklás 4K
Kitérés 5K	Fűrészsés 4K
TUDÁS 3K	MECHANIKA 2K
ERŐ 2K	
Pusztakezes harc 4K	
Erő pontok: 0	Karakter pontok: 0
Felszerelés: sugárvető, adóvevő	

Bozó



CSÉMPÉSZÁR JABBA

Az egész Galaxist keresztül-kasul átszövik a különféle bűnszervezetek; ilyen pl. Jabba, a Hutt hálózata, hogy csak a legismertebbet említsük. Ám annak ellenére, hogy Jabba neve a legtöbbet emlegetett, nem ő a legnagyobb hatalmú alvilági vezető a világon.

Az igazán nagyok inkább elrejtőznek a nyilvánosság elől, nem nagyon fitogtatják az erejüket: az efféle kicsinyes dolgokat meghagyják a Jabba kategóriájú alvilági figuráknak, akiket nyíltan lenéznak.

A szervezett alvilág mindenből kiveszi a maga részét, nem ritkán az uralkodó tudtával, sőt, engedélyével. A Császárnak nemigen akaródzik felszámolni ezt a számára olyannyira kényelmes kapcsolatot: a különböző családok vagy bandák közötti harcok felett szemet hunyva, igen jól működő kémhálózatot kapott az alvilágban – szinte minden olyan információhoz hozzájuthat így, amit a birodalmi ügynökök sem tudtak megszerezni.

Ha netán valaki ellenszegülne közülük az uralkodó parancsának, az nyomtalanul eltűnik; ha pedig valamelyik nagyobb szervezet vezetője megpróbálná kijátszani a Császárt, elegendő egy-két elejtett célzás a különböző, birodalmi archívumokban tárolt információkról, amelyek igen komoly súllyal esnének latba egy esetleges tárgyaláson...

A Császár, miután magához láncolt néhány nagyobb szervezetet, már igen sok adatot gyűjthetett be az egyes vezérekről.

A következő információkat pl. a Birodalmi Adattárból szerezte meg számunkra egy szimpatizáns ügynök. Az irat a Belső Szegély egyik legnagyobb alvilági vezetőjéről mond el néhány fontosabb dolgot. A neve: Toran Hanassis.

Forrás: Birodalmi Információs Szolgálat Adattár, Bűnügyek Adatbázis

Tárgy: Toran Hanassis

Sorszám: #98533.188.11F

Minősítés: TITKOS

Utolsó felhasználó: <törölve>

Utolsó felhasználás időpontja: <törölve>

Jelentést készítette: Aldon Greasam, hadnagy, Birodalmi Titkosszolgálat

Név: Hanassis, Toran

Életkor: 34 év

Faj: ember

Nem: férfi

Születési helye: valószínűleg Tarteon III, Belső Szegély (?)

Apja neve: Okram Hanassis

Anyja neve: nem ismert

Külső megjelenés: 1.8 m magas, sovány alkatú férfi.

Haja fekete, szemei barnák. Arca jobb felén kb. 5 cm hosszú vágás látható.

Személyiség: ingerlékeny, hirtelen haragú és igen ambiciózus. Mindig hord magánál valamilyen fegyvert, ezen felül két testőr kíséri mindenhová.

Életrajz: apja ismert kalóz volt, szintén a Belső Szegélyen, még a Régi Köztársaság korában. Toran már kiskorában is több kalózációban vett részt, mindkettőjük nevéhez igen sok gyilkosság fűződik. Apját 40 évesen letartóztatták, majd kivégezték; a fiú egyedül maradt (az anyjáról semmit nem tudunk). Az ekkor 21 éves Toran Hanassis egyedül folytatta addigi életét: megúszta a letartóztatást, sőt, még apja lopott úrhajóját is sikerült megmenekítenie. Először kisebb bűnügyekbe keveredett, de két évvel később találkozott Asmer Karan-nal (ld. #65198.081.761.11A), akivel sikerült feltörnie a Birodalmi Központi Bank egyik rendszerét, és így módon nagyobb összegű pénzhez jutottak. (Megjegyzés: a rendőrség egy évnyi nyomozás után lezárta az ügyet, miután semmilyen bizonyítékot nem talált ellenük.

Ennek ellenére, alvilági berkekben nyílt titok, hogyan jutott Hanassis kezdőtőkéhez.)

Ezután már sokkal könnyebben jutott előre: pénzzel mindent megvehetett. Hozzájutott különböző bizalmas információkhoz, és saját szervezetet hozott létre, mely először még csak a Belső Szegély néhány bolygójára terjedt ki, később azonban behálózta az egész Belső Szegélyt.

Gyakorlatilag mindenféle bűnügyben benne van a keze: kábítószeres, rabszolgakereskedelem, fegyvercsempészet.

Több nagyvállalat vezetőjét zsarolta, védelmi pénzt követelt tőlük. Aki megtagadta, rejtélyes körülmények között halt meg (pl. a Universe Automatics volt elnöke, Noer Jacome, aki állítólag saját luxusjachtján lett öngyilkos: kiverte a pilótafülke ablakát...).



Toran Hanassis csoportja jelenleg több, mint 1400 főt számlál, csaknem mind körözött bűnöző. Egy részük (pontosan 113-an) azóta Császári Fensége ügynöke lett, így mindig pontos információk birtokában vagyunk Hanassis terveit illetően.

Jelenlegi tartózkodási helye: Sirdel rendszer, Sirdel 1, Sirdel City.

Amint látható, nem csak a birodalmiaknak vannak jó ügynökei...

Toran Hanassis egyik kalózcsoportja támadó akciót tervez az egyik legforgalmasabb közlekedési útvonalon járó turistajárat ellen. Információink szerint ő maga is ott lesz, mivel a hajón fog utazni az egyik rivális társaság feje: Hummin Sidkell, aki jelenleg a legbefolyásosabb bankárok egyike a Galaxisban, emellett pedig Hanassis legnagyobb riválisa a Belső Szegély kábítószertpiacáért folyó öldöklő küzdelemben...

MESÉLŐKNEK

Nos, itt az ideje, hogy a Felkelők Szövetsége megpróbálja kihasználni Hanassis jól szervezett társaságát arra, hogy mélyebb ismeretekhez jussanak a nagyvállalatok ügyes-bajos dolgaiat illetően... Lehet persze, hogy néhány vakmerő ifjú hall a tervezett támadásról (esetleg ők maguk is terveznek egyet...), és úgy döntenek, némi ellenszolgáltatás fejében segítenek Hummin Sidkell-nek... Ámbár az sem elképzelhetetlen, hogy épp ők maguk próbálják meg elorozni a zsákmányt Hanassis elől (ebben az esetben persze kapnak egy rossz pontot Hanassisnál, s ez semmivel sem jobb,

mintha Jabbónál kapták volna, sőt!). Szóval, a lehetőségek száma végtelen, csak a teremtmény képzeleten múlik, hogyan is lehet felhasználni az előbbi néhány gondolatot.

Ha valaki egy jó kis kalendort akar kerekíteni Hanassis meg lehetőségei homályos és visszahúzódozó figurája köré, annak bizonyára szüksége lesz az adatokra:

TORAN HANASSIS

A BELSŐ SZEGÉLY LEGNAGYOBB ALVILÁGI VEZETŐJE

Faj: ember **Magasság:** 1.8m **Életkor:** 34 év

ÜGYESSÉG 3K

Sugárfegyver 4K

Kitérés 3K+2

ÉRZÉKELÉS 3K+2

Parancsnoklás 5K

Meggyőzés 6K

TUDÁS 3K

Bürokrácia 6K+2

Üzlet 7K

Megfélemlítés 9K

Nyelvismeret 6K+1

Alvilág ismerete 10K

Értékbecslés 6K+1

ERŐ 3K

TECHNOLÓGIA 3K+2

Szg.prog. 5K+2

MECHANIKA 2K+2

Mozgás: 10

Erő pontok: 1

Erő-érzékeny: nem

Bozó

■ ADAT.KERESÉS ■ PROG30489 ■ ELÉRÉS 69117/BIR.ADBS/MM ■ FORMA..D.PAD//LETÖLT
■ FORRÁS: CSILLAGOK HÁBORÚJA ESZKÖZTÁRA ■ ÖTÖDIK RÉSZ: ANTIGRAVITÁCIÓS JÁRMŰ ■ KIFEJTÉS..

TRANSHAAG TH X21

■ Antigravitációs járművek

„Minden városban szükség van közlekedési eszközökre!” – a hagyomány szerint így kiáltott fel egyszer Sonnar Haag, és hirtelen felindulásában megalapította a TransHaag nevű céget, amely azóta kinőtte magát, s az egész galaxisban ismert különböző antigravitációs járműveiről.

Az egyik legelterjedtebb a TH X21-es sikló; a SoroSuub XP 38-as mellett ezt használják leginkább. Elsősorban fiatalok vezetik, mindenek előtt nagy sebessége és jó manőverezőképesége miatt. A TH X21 stabil, könnyen vezethető sikló, mely egyszerre 6 utas szállítására képes. A gyártótól kapott adatlapja:

■ Jellemzők

Jármű: TransHaag TH X21

Max. sebesség: 285 km/h

Típus: Sportsikló

Manőverezőképeség: 2K

Lépték: Sikló

Karosszériakód: 1K+2

Jártasság: Antigravitációs járművek, Terepsikló

Fegyverzet: nincs

Legénység: 1 fő

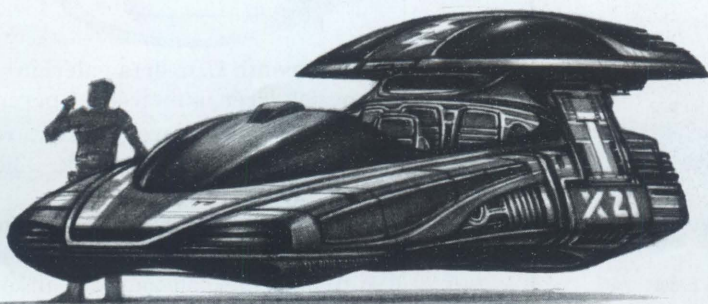
Magassághatár: Talajszint – 2m
(e fölé nem emelkedhet)

Utások: max. 5 fő+pilóta

Fedezék: 3/4

Ár: 13500 kredit

A vezetés megkönnyítésére a TH X21-et felszerelik navigációs számítógéppel, holotelefonnal és – nagyvárosokban – általában a város teljes térképét tartalmazó útoptimalizáló komputerrel.



SZIKSZAI G.

BOZÓ

ECSETKOPTATÓ

A s z á r a z e c s e t - t e c h n i k a

Előző számunkban az árnyékolás szükségességéről s néhány egyszerűbb árnyékolási technikáról szoltunk. Most egy olyan különleges technikát ismertettünk, amely nemcsak árnyékolásra használható, hanem egyes finom, kiálló felületek, részletek kiemelésére is. A szárazecset (drybrush) technika kitű-

maradjanak festékpigmentek. Ezzel, a már majdnem száraz ecsettel kezdjük – lehetőleg egy irányba – kenni a kívánt részt a figurán. A visszavágott szálak így nem érik el a mélyebb részeket: csak a kiálló területek színeződnek.

Ha barbárunk haját, szakállát, illetve szőrmeöntösét vörösrre



nően alkalmas a figurán található szőrmék, szőrzet festésére, vagy páncélzat, ruhák árnyékolására.

Ehhez egy öregebb ecsetet érdemes használni, melynek szőreit körülbelül fele hosszúságig visszavágjuk. Nem ajánlatos erre a célra túl vékony ecsetet választani, inkább a 0-ás, 1-es vagy 2-es méretet javasoljuk. A technika lényege, hogy a tömzsi ecsetet – miután felvettük vele a festéket – papírzsebkendőn vagy szivacsdarabkán szinte egészen tisztára töröljük, épp annyira, hogy a szálak között még

kívánjuk festeni, a következő lépéseket kövessük:

Első módszer (ha az egész figurát feketére alapoztuk):

1. Sötétvörös, illetve barna festéket hordunk száraz ecsettel a kívánt (szőrös) felületre. Ha jól (finoman) hajtottuk végre a műveletet, a mélyebb részekre nem jut festék, így azok sötétebbek (feketék), a magasabb, kiemelkedőbb részek pedig rozsdás, barna tónust kapnak.



2. Világosabb tónussal (világosbarna, vörös), az előzőnél is finomabb mozdulatokkal még egyszer kezeljük szárazecsettel a kívánt részt, amelynek legteteje ezáltal vörös lesz, a mély részek felé haladva sötétül, barnul, míg a legmélyebb területek teljesen sötétek (feketék) maradnak.

Második módszer (ha a figurát fehérre alapoztuk):

1. A kívánt részt lefestjük a megfelelő színre, barbárunk esetében például sötétbarnára, majd szárazecset-technikával világosabb tónussal színezzük.

A két módszer között az a különbség, hogy a másodiknál színeink tisztábbak lesznek, míg az elsőnél az árnyékolás erőteljesebb hatású.

A szárazecset-technika alkalmazásának egyik leglátványosabb és leghálásabb területe a páncélok, sodronyíngék festése. Ebben az esetben a fekete színből kiindulva, valamely kívánt fémszínre „szárazecseteljük” a láncínget. (Az első tónusnál például fegyveracélszint használva, a másodiknál pedig enyhe ezüstöt.)

Raymond

Rémségek Kicsiny Boltja

FANTASY ÉS SCI-FI SZEREJPÁTÉK SZAKÜZLET

Új !!! Olcsó !!! Színvonalas !!!
Bő választék !!! Hangulatos környezet !!!



Bp., V. Kossuth L. u. 4. (a galérián)

A Ferencziek terén, a metrótól 1 percre.

Magyar és angol nyelvű szerepjátékok, regények, magazinok, naptárak, kalandlapok, posztterek, kockák, figurák, művészeti albumok.
+ meglepetés: Sega gépek, játékok, kiegészítők, PC-s játékok, joyok, mouse-ok és C-64-es felszerelések.

nyitási akció: extra olcsó árak!!!!

telefon: 118-58-94

Kívánt szín	Alapszín	Árnyékszín	Magas árnyék
Fehér	Alap fehér	Szürke	Fehér
Fekete	Alapozó fekete	-	Fekete + Kék + Fehér
Piros	Vörös	Vörös + Bordó	Piros + Sárga
Sárga	Sárga	Narancs	Sárga + Fehér
Kék	Alapozó kék	Sötétkék	Világoskék + Fehér
Narancs	Narancs + Sárga	Sárga + Piros	Narancs + Sárga
Zöld	Zöld + Sárga	Sötétzöld	Zöld + Sárga
Bíbor	Bíbor	Bíbor + Kék	Bíbor + Fehér
Szürke	Szürke	Szürke + Fekete	Szürke + Fehér
Acél	Ezüst	Barna + Kék	Acél + Fehér
Arany	Arany + Sárga	Világosbarna	Arany + Ezüst
Bőr	Bőr (Leather)	Sötétbarna	Bőr + Világosbarna
Világoszöld	Világoszöld	Sötétzöld	Világoszöld + Sárga
Fényes kék	Világoskék	Vil. kék + Fehér	Világoskék + Fehér
Hús	Hús	Világosbarna	Hús + Fehér

GEORGE LUCAS SZÖRNYEI ÉS TEREMTMÉNYEI



Mindenekelőtt, néhány fontos tudnivaló a Smappról: annak ellenére, hogy a házi Smapp egyre könnyebben elérhető és egyre népszerűbb – különösen a Derso-4-et övező „Örömtanya” turista-paradicsomban – biztos állíthatjuk, a vad Smapp minden tekintetben a legideálisabb alapanyag bármilyen Smapp-étel elkészítéséhez. (Sokak szerint az intenzíven hidrogénezett példányoknál is ízletesebb.) A házi Smappal ellentétben a vad példányok megőrzik szinte ünnepi zamatukat, süppedősen cuppogós állagukat. Emellett semmivel sem összetéveszthető, természetes módon pödörödnék bármilyen alkalmazni kívánt gamma-sugárzási frekvencián.

Amennyiben vad Smappot vásárol: ügyeljen, csak szezonban tegye, továbbá csak akkor, ha a példány bizonyíthatóan aktív vulkáni tevékenységet folytató régióból származik. Bizonyosodjon meg róla, hogy tojásrakó bugyrai enyhén, kitinszerűen ropogósak, és redői állandóan nedvesek. Nincs rosszabb az öreg Smapp húsánál – már persze ha nem Ytrennai

rideg kocsonyát készítünk belőle. Természetesen a legjobb ízű Smapp a saját magunk által csapdába ejtett Smapp – erről bővebben a „Vadászat Karbonkori Vartyogókra” fejezetben olvashat. A vadászat feledhetetlen pillanatai még emlékezetesebbé teszik a mesterien elkészített Smappot.

Hozzávalók (4-6 Hutt részére):

1 közepes méretű Smapp
(Gyopárpollen pácban)
6 csomag viszkózus vaj
45 harasztburgonya
12 tubus Éclipse de la Lune fűszerkeverék
1 csipetnyi cinkpor (nem oxidált!)
fokhagyma

1. Melegítsük elő a süttöt 800 fokra. Botrovtaljuk meg, majd porhanyósítsuk a Smappot, erős drótkéfével történő vakarással a

kopoltyúfedők alatt. Vágjunk ki minden füstöt kibocsátó belső szervet. Verjük habosra a vajat, majd keverjük össze a fűszerkeverékkel. Egyenletesen fedjük be vele a Smappot, fogkefe segítségével.

2. Érleljük a Smappot két égitest-fordulatnyi ideig. (Ez bolygóról bolygóra és relativitáselmélettről relativitáselméletre változik.) Helyezzük a Smappot acél sütőlapra, szórjuk meg ízlés szerint cinkkel, majd csúsztassuk a sütőbe.

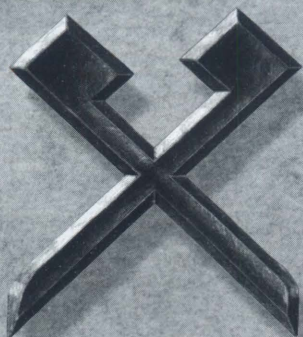
3. Rágcsáljuk a fokhagymát, míg a Smapp felrobban – ez általában egy-három égitest-fordulatnyi időt vesz igénybe, mint már fenn említettük, nagyok az egyéni különbségek. Ionizált bonctani csipesszel emeljük ki a Smappot a sütőből, gondosan fedjük be tetőgerenda-hamuvál, majd forrón tálaljuk.

Megjegyzés: Fagytos téli időszakokban tűzforró, folyékony báriummal fogyasszuk, ez kellemes, pikáns ízt ad a csodás Smappnak.

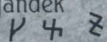
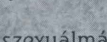
Fordította: Kovi



RECEPT A SMAPP ELKÉSZÍTÉSÉHEZ



GEBO

A név jelentése: Ajándék
Alternatív formái:  

- Mágikus hatásai:
- Beavatás a szexuálmágián keresztül
 - Misztikus egyesülés
 - Az életer növekedése
 - Harmónia

A Gebo a legnagyobb erejű, polaritás nélküli (illetve mindkét pólust magába foglaló) rúnák egyike. Kiemelkedő hatalma azonban halandók számára is elérhető, ha nem is könnyen.

A Gebo a szexuálmágia rúnája, erejének felidézéséhez két ember, egy férfi és egy nő bensőséges kapcsolata szükségeltetik. Minden lénynek, aki hím illetve női nemmel bír, létezik egy párja, társa - kizárólag ez a társ képes rá, hogy megidézze vele Gebo erejét. A már egymásra talált pároknak is hosszú együttlétre van szüksége ahhoz, hogy képesek legyenek a legnagyobb erő befogadására. Megjegyzendő, hogy alkalmanként más társsal is sikeres lehet a megidézés, ám így csak kisebb erőket képes felszabadítani, és csupán átmeneti jelleggel.

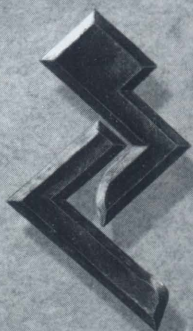
Gebo erejének kezdeti jelentkezése növeli a pár életerejét, fizikai és szellemi képességeit, harci potenciálját. Később fokozatosan képessé válhatnak az erők kifelé fordítására is, hosszabb ideje tartó kapcsolat esetén akkor is, ha a társ nincs jelen.

Az eddig elmondottakból következik, hogy a Gebo ereje nem alkalmas boszorkányvarázslatokra, fekete mágiára (e célokra már jó pár rúnát megjelöltünk). A Gebo nem tartozik sem a Káoszhoz, sem a Rendhez. Aki a Gebo mágiáját szeretné felhasználni, az ne szolgáljon semmilyen urat, csupán önmagát és partnerét. A felidézett erők általában csupán a partner védelmére, valamint önvédelemre használatosak. Akik a Gebo erejét birtokolják, azoknak partnerükön kívül nemigen van szükségük másra, nemhogy kincsekre, de gyakran még élelemre sem, érthető tehát, hogy drága erejüket ritkán és csak átmeneti jelleggel vetik be holmi homályos külső célok elérése érdekében.

Az erők megtartásához nagyon fontos a partnerek közti harmónia és hűség - nem morális okokból, egyszerűen ez teszi lehetővé a Gebo-erők megidézését és megőrzését.

Természetesen a partnerek - főként, ha vérbeli kalandozókról van szó - akár életekre is elválhatnak vagy elsodródhatnak egymástól. Egy Geboval szentesített kapcsolat azonban mindörökké megmarad, így egyikük, amennyiben még emlékszik a másik igazi nevére - és ez életek távolában nem is olyan kis feladat -, a Gebo rúna, s a név egymás mellé írásával továbbá egy rövid, ám még soha le nem írt varázsigé segítségével bármikor megidézheti társa erejét, sőt társát is, annak fizikai valójában. Ez a megidézés azonban beláthatatlan következményekkel járhat, ezért csak végszükség esetén folyamodjunk hozzá!

RÚNÁK



JERA

A név jelentése: Év, termés
Alternatív formái:  

- Mágikus hatásai:
- Termékenység, béke, harmónia
 - A ciklikusság megragadása
 - A következmények felismerése
 - Ismétlődő varázslatok erősítése

Jera a folyamatos fejlődésben lévő vízszintes síkok ciklikus természetét, a mindenütt jelenlévő kör titkát írja le. Szoros kapcsolatban áll Raidhóval, de amíg az a Nap napi pályáját ábrázolja, addig ez az éves ciklust képviseli. Ennek értelmében a termékenység egy sajátos értelmezését is jelenti. Ez alatt nem csupán a természetben megfigyelhető termékenység értendő - ez a rúna bebizonyítja, hogy a tettek is lehetnek termékenyek. Lényegében tehát Jera a tettek gyümölcseinek rúnája. A Sors azonban isteni módon közömbös, nem tesz különbséget morális jó és rossz, helyes és helytelen stb. között, mint ahogy az istenek és a bölcsek sem. Ezek a fogalmak elvesztik értelmüket abban a pillanatban, amikor a tettek szemlélője túlemelkedik a hétköznapi kicsinyes torzalkodásain. Az elvetett mag beérésének törvénye egyébként a lét minden síkján törvény, még az istenek között is. A Nap éves útjának ciklusa sugallja számunkra, mi mindent ural még a Jera. Hiszen a Nap évenkénti újjászületése nemcsak a termékenységet hozza, hanem az újrakezdés biztonságát is. Ez az új élet kezdésének, a nagy belső elhatározásoknak, a fejlődni akarásnak a patrónusa. Jera táplálja a hitet mindenkiében, aki úgy érzi, hogy zsákutcába jutott, aki mélyponton van, aki kilátástalannak érzi helyzetét - hiszen azt sugallja, hogy mindig van új lehetőség, mindig eljön a fordulópont.

Nem lehet vele villámokat, vihart támasztani, másokat elvarázsolni vagy életerőt orozni. De lehet nyugtatni, a kétségbeesést gyógyítani, ugyanakkor maga a mágus reményt meríthet belőle kilátástalan helyzetében. Felhasználják magasabbrendű jószok, papok, mágusok tisztánlátásuk erősítésére egy-egy fontos döntés előtt.

A törpék mindemellett felfedezték, hogy bizonyos ciklikusan működő varázskapuk, titkos ajtók szentelése Jeraval azt eredményezi, hogy a kívánt ciklikusság (pl. a kapu csak teliholdkor, napfordulókör, bizonyos jelentősebb napokon legyen nyitható) pontosabban jelentkezik, és a varázslatoknak is ellenáll, amelyek az eredeti ciklikusságot fel akarják borítani. Természetesen a módszer széles körben elterjedt, és szinte minden ismétlődő varázslatra felhasználják.

ELérkezett az idő arra, →
hogy bemutassuk a K.M.
Kedvenc karaktereit.

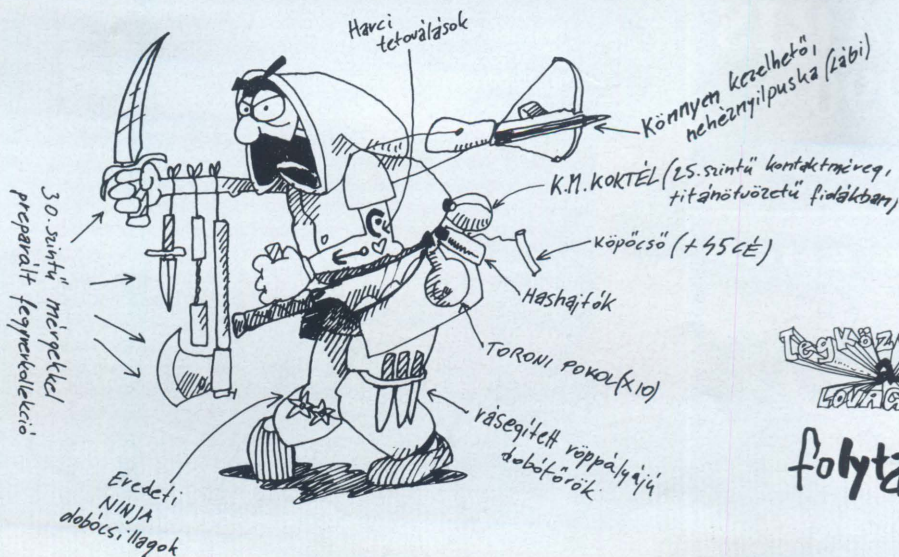
Mivel a K.M.-nek az összes
jólészható kaszából vannak
számtalan karakterci,
ezért kezdjük talán a...



Gyertek macskák!
Hiszen ebben a tiadlani rendszerű
viadalban egyenlőek az esélyek!!)



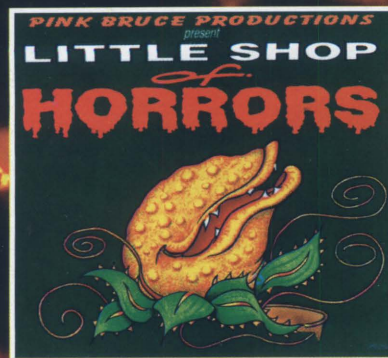
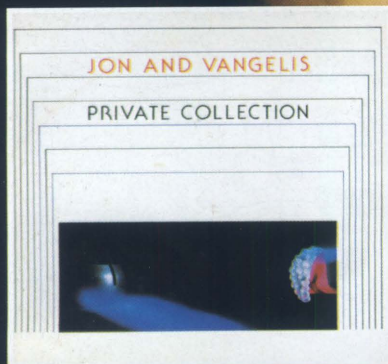
Fejvadás...



**Tegközelebb
LOVAGGAL**

folytatjuk

CD-ROVAT



THE ALAN PARSONS PROJECT – GAUDI

Az Alan Parsons Projectről esett már szó e rovat hasábjain. Most egy újabb albumukat mutatjuk be, amelyet Antonio Gaudi (1852-1926) élete és munkássága ihletett. Gaudi katalán építész volt, Barcelonában élt és alkotott. Kedves városában rengeteg ház, épület és park viseli keze nyomát, dicséri művészetét. Élete fő műve a *La Sagrada Família* (A Szent Család) székesegyház, amelyet még ma is építenek. A katedrális lenyűgöző, mind méreteiben, mind szokatlan, újszerű stílusában. A *Sagrada Família* tervei közt szerepel egy építési folyamatterv is, ami több, mint száz évet kalkulál a katedrális felépítésére. Maga Gaudi a még befejezetlen székesegyház kriptájában van eltemetve.

A lemezborítón a furcsa, csiga alakú alakzat nem más, mint a *Sagrada Família* egyik csigalépcsője, felülről lefelé fényképezve. Az első számon kívül (*La Sagrada Família*) az utolsó is (Paseo De Gracia) közvetlenül Gaudival és életművével foglalkozik. Tény, hogy aki egyszer látta a székesegyházat, az nem felejtí el egykönnyen. Mintha csak egy monumentális fantasy film díszletét látná az ember...

JON AND VANGELIS - MAGÁNGYŰJTEMÉNY (PRIVATE COLLECTION)

Egy régebbi Vangelis album, a nem túlságosan ismert *Jon and Vangelis* sorozatból. A lemez 1983-ban készült, de korántsem lett olyan átütő siker, mint Vangelis szólóalbumai. Hogy miért? Ki tudja. Meglehet, furcsa és szokatlan, hogy egy Vangelis lemezen dalszöveg is van, és nem pusztán instrumentális zene. Mindazonáltal igényességben eléri a többi album színvonalát.

A szöveget Jon Anderson (az énekes) szerezte, a zenét természetesen Vangelis, de mint az már megszokott tőle, ő maga is adta elő, hangszerelte, és producerként is közreműködött.

Az albumon egyaránt találhatunk szerelmes dalt, misztikus-különleges számot, s szinte már felfoghatatlan költői üzenetet. Mindenesetre egy biztos: nem szokványos szövegíróval állunk szemben, s a zene is mestermunka.

SOLARIS – 1990

Többen szóvá tették már, hogy mindig csak külföldi albumokról olvashatnak e rovat hasábjain, s jó lenne egyszer már egy magyar lemezt is látni. Nos, az ő kedvükért álljon itt a *Solaris 1990*-es albuma. A lemez Napoleon Boulevard produkció, bár hangzásában nem hasonlít túlságosan e formáció – egyébként szintén kiváló – zenéjére. A lemezt a magyar popéletben méltán ismert nevek fémjelzik: Bogdán Csaba, Cziglán István, Erdész Róbert, Gömör László, Kisszabó Gábor, Kollár Attila, Pócs Tamás, valamint Seres Attila.

Ez alkalommal szöveg nélküli számokat írtak. Szintetizátoros, gitáros hangzásvilágban talán Vangelis vagy Jean Michel Jarre szintetizátorzenéjére emlékeztet, és bátran állíthatom, felveszi velük a versenyt. Ennek ellenére sajnos a *Solaris*ról sem akkor, sem mostanában nemigen lehetett hallani, s mivel albumuknak is meglehetősen szerény reklámozást csináltak, manapság ritka kuriózum egy-egy példány a CD boltok polcain. Mindazonáltal megéri keresni, mert aki megveszi, nem fog csalódnai benne.

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA (LITTLE SHOP OF HORRORS)

Aki szereti a musicalt és a humort, annak ideális ez a mű, hisz mindkettő jeles képviselője. Ashman és Menken zenéjéből Pink Bruce kerekített egész estés musical-show műsort, ami tipikus példája volt a Broadway sikereknek. Az elmúlt idényben nálunk is játszották színházban, remélhetőleg jövőre ismét műsorra tűzik, hiszen a Rémségek kicsiny boltja immáron klasszikusnak számít.

A történet néhány szóban, azok kedvéért, akik még nem ismernék (hisz' egy újszülöttnak minden vicc új): Seymour, a szerencsétlen elesett kisember egy lerobbant külvárosi virágboltban segédeladó. Egy napon a világúrból gonosz, emberevő növény érkezik, hogy az emberiséget romlásba taszítsa. Seymour – mit sem tudván erről – megveszi az interplanetáris palántát egy kereskedőtől, és elviszi a boltba. Az első megdöbbenés akkor éri, amikor kiderül, hogy az alig arasznyi virág kedvenc eledele az embervér. Seymour jót akar neki, ezért saját vérével táplálja, a növény azonban hamarosan nőni kezd és egyre többet akar. Közben mindenki felfigyel a különleges virágra, a bolt forgalma fellendül, Seymour előtt nagy jövő áll. A növény hamarosan már akkora, hogy alig fér be a boltba; időközben beszélni is megtanult (sőt, énekelni) és egyre többet követel. Végül megtámadja Seymour szívserelmét, amit hősrünk már nem hagyhat annyiban. Természetesen a végén minden jóra fordul, ám aki ennél többre kíváncsi, nézze meg a filmet.

Hiszen – természetesen –, mint annyi más kasszasikerből, ebből is készült film, ami szintén meghozta a várt sikert. Persze, ebben a film minősége is jelentős szerepet játszott, mivel költséget és fáradságot nem kímélve, parádés szereposztással igen emlékezetes filmet alkottak a „kicsiny boltból”. A Seymour alakító Rick Moranis-szal már a Szellemirtókban is találkoztunk. Talán nem lehet véletlen, hogy ott is egy szerencsétlen kisembert alakított – egy angol szaklap egyszer „korunk Chaplinje”-ként jellemezte, ami valóban igen találó. Szintén a Szellemirtók főszereplőjeként találkozhattunk Bill Murray-vel, aki itt csak egy kis epizódszerepet alakít, a lemezen nem is szerepel, hisz' csak prózai szövege van. Ennek ellenére alakítása emlékezetes. Érdemes még megemlíteni a fogorvost megformázó Steve Martint.

Kuvik

NINCS MENEKVÉS

avagy
KÖZÖNSÉGFILM KÖZÉPFOKON

Ebben a hónapban egyetlen filmmel foglalkozunk, melyet május vége óta játszanak rogyásig (esetünkben még az orrba-szájba is helyénvaló) az úvilági és angliai mozik. Nem árt áttekintenünk, miről van szó, mielőtt a honi vászra robbanna Martin Campbell „sci-fi akciófilmje”, a „Nincs menekvés” (No escape).

A rendező, aki számos TV-mozival, legutóbb a HBO-féle „Halálos varázslat”-tal öregbítette hírnevét, nincs egyedül a buliban. A producer Gale Anne (Aliens, T 1-2) Hurd, a főszerzők között pedig olyan nagyságokat találunk, mint Ray (Goodfellas) Liotta, Lance (Aliens) Henriksen és Stuart (Lethal Weapon 3) Wilson.

– Mindig szerettem volna valami olyasmit csinálni, amin csak ül és bámul a néző – ismeri el Campbell.

– Van egy csavarintás a történetben, amit eddig még sehol sem láttam, és ez nagy szó manapság. Ami a többit illeti... olyan az egész, mint egy „Legyek urá”-ba oltott „Pillangó”. Nem hiányzik belőle a humor, ráadásnak megadott, hogy néhány igazán hűvös profival dolgozhassak. Azt hiszem, jól összehoztuk!

A cím – a munkaverzió „Börtönkolónia” illetve „Büntetőkolónia” volt – önmagáért beszél. 2017-ben (A Blade Runner ével) járunk. A világ valamennyi börtönét magánkézbe adták, mindegyiket egy-egy kisebb cég irányítja. Abszolomban, ahonnan még egyetlen elítéltnék sem sikerült megszöknie, a Felvigyázó szava törvény, a renitensek a börtönsziget vadonjába kerülnek. Itt az idők folyamán két csoport alakult: a Beavatottak és a Kívüállók. Míg a Beavatottakban él a közösségi szellem, a Kívüállók teljesen elvadultak, és az előbbieket elpusztítására törnek; sportból vadásznak rájuk, akár az állatokra. Ebbe a mérsékelt világba csöppen John Robbins tengerész (Liotta), akit egy tiszt meggyilkolásáért ítélték el. A szigeten Kívüállók erednek a nyomába, csaknem végeznek vele – a Beavatottak közt sikerül menedékre lelnie. Robbins, noha elkövette a bűncselekményt, amiért Abszolomra küldték, úgy érzi, nem ő az egyedüli felelős, épp ezért mindenre kész, hogy megszökhesen. A Beavatottak főnöke (Henriksen) szövetséget ajánl neki. Ő igent mond, pedig tudja, hogy a Kívüállók hordái mellett még a Felvigyázóval is meg kell küzdenie...

A filmet húsz-egynéhány millió dolláros produkciós költséggel, az ausztráliai Észak-Queenslanden és Új Dél-Walesben forgatták. A természet nem játszott a filmesek kezére: a száraz évszakban olyan esőzések kezdődtek, melyekhez hasonlót a bennszülöttek sem láttak; Henriksennek és Liottának nem csak a Kívüállókkal, az árvízzel is meggyűlt a bajuk; a harmadik hét végén valóban bármire képesek lettek volna a szökés érdekében. Az eredmény azonban – látszólag – azokat igazolja, akik szerint a Mad Max stílusú akciómozitól és remekül érzi magát.

– Nem köpné szívírágokat olyasmiről, mint a lebírhatatlan emberi szellem és hasonlók – mondja Campbell –, sem arról, hogy küzdeni kell, meg hogy van jó és van gonosz. Ezek a Beavatottak múltjuk dacára is értékek hordozói. El akarják mondani a világnak, mi folyik a szigeten – ez az ő vezeklésük, ilyen értelemben „hősök” valamennyien. Szélsőséges karakterek, valahogy mégis könnyű azonosulni velük. Igaz.

Más, de legalább ilyen fontos dolog az eredetiség – és az etika. Úgy rémlik, Stallone „Pusztító”-ja megerősítette pozícióikban azokat a forgatókönyvírókat, akik az SF-termés alsó (vagy még alsóbb) régiójából merítik munkájuk eszmei alapját. A „Nincs menekvés” és társai nem a jövőről, hanem a kaszkadőrökről s magáról az erőszakról szólnak – azoknak, akik más ösvényen közelítik meg a holnapot, nehéz lesz bizonyítaniuk, hogy létezik sci-fi akció a vérengzés kedvéért mutogatott képei nélkül is.

Hollywood ismét bizonyította, hogy kreativitása ellenére képtelen átlépni saját árnyékát: a film Campbell és Liotta ázsiójának használni fog, az SF-nek viszont aligha.

Slusszpoénként egy angliban nemrég készült felmérésből idézünk. A kérdéseket tíz és húsz év közötti, számítógép- és moziditán élő fiatalokhoz intézték a bőséges közvéleménykutatók.

– Mit szeretsz a legjobban ezekben a filmekben és programokban?

– A vérengzést – felelte a jövő század polgárainak nyolcvanegy százaléka, a Nagybetűs Közönség. – Naná, hogy a vérengzést!

Ugyhogy, miként fentebb olvasható: „Nincs menekvés.”

g.a.

FILMROVAT



RÚNA

MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Figyelem! A Levelezés az a rovat, ahol mindenki szabadon véleményt nyilváníthat. Még akkor is, ha ez nem hízelgő ránk nézve. Ugyanakkor kénytelen vagyok a beérkezett levelekből válogatni, tehát gyanítom, hogy valamilyen szinten a RÚNA olvasótáborának véleményét tükrözik. A Levelezésben első sorban olyan rövid kérdésekre tudok válaszolni, ami általánosságokban érdeklí az olvasókat és gyakori (azaz több levélben is kérdezték már). A hosszabb, bonyolultabb vagy egzotikus kérdésekre a Magiszteriumban, esetleg külön cikkben válaszolunk.

Ezt a levelezést azonban a Bíborhold kontra RÚna témának szántam, ismétlem, most utoljára. A lapban megjelenő cikkekért és írásokért, legyenek azok ismertető, vagy kritikák, a teljes szerkesztőség – velem az élel – vállalja a felelősséget: csak olyan anyagokat közlünk, amelyekkel egyetértünk. Ez alól csupán a Levelezés rovatát kivétel. Itt mindenki elmondhatja a saját véleményét, azt, hogy miről mit gondol. Én általában a legjellemzőbb példányokat válogatom ki.

A négyes számban megjelent levél igen csak felszította a kedélyeket, s többrendbeli reagálás is érkezett. Most ezek következnek. Itt jegyezném meg ismét, hogy utoljára. Ez után – az összes tervemmel és elvemmel elentétben – kihagyok minden olyan megnyilatkozást, amely bármiféle módon a konkurenciával foglalkozik. Ha az alábbi levelek tartalmával bárki vitatkozni akar, azt megteheti, de nem a RÚNA hasábjain. Miután minden levelet megőrzünk, így ha valaki kíváncsi egyik vagy másik levélíró címére, nyugodtan telefonáljon be és megadjuk a felvilágosítást. Utána jöhet a személyes levelezés.

Bernáth Krisztián, Pécs

Tisztelt RÚNA szerkesztőség!

Levelemet válaszképpen írtam a Bíborhold és MERP elleni ócsárlásaikkal szemben. Lehet, hogy a Rúnát megfertőzték a mostanában oly népszerű, másik pártot lejárató

politikai hírdetések. Érdekes, hogy a Bíborholdat nem. Az összes RÚna és Bíborhold megvan, s a Bíborholdban egyetlen egyszer sem láttam olyan ócsárlást, ami a Rúnával tele van. Erre jó példa a RÚna 3. számában lévő Szerepjáték Középföldén című cikk. Lényegét tekintve hasonlít a Bíborhold márciusi számában lévő Mágus leírásra, de minden bekezdés végén egy jóakaratról tanubizonyságot adó megjegyzés van, amit a Bíborholdban nem találhatunk meg. Különben a két leírás pontosan leírja a két szerepjáték hibáit és előnyeit, csak különböző hangnemben. Most a RÚna levelezéséről szeretnék írni. Pontosabban a RÚna 4. számában lévő második levélről. A kezdete a RÚna levelezésére jellemző öntömjenező hangnemben folyt le. Utána válaszolatok néhány kritikára. Ezt követően egy újabb dicsőímnusz. Majd egy kedves Bíborhold ócsárlás. Az utána lévő értékelésből kiderül, hogy az ilyen típusú levél az olvasókat nem érdekli, sőt zavarja, de azért leközlök, hogy mindenki tudja, a RÚna a legjobb lap, a Bíborhold a legrosszabb. S amit a végén leírtatok, hogy nem akarjátok kritizálni, eddig nem tűnt fel. Egyetérték a Bíborholddal, ez tényleg rossz dolog. És mert tudom, hogy úgyse kerül nyilvánosságra (elveszi a helyet a sok öndicséret) még megjegyzem, hogy szerettem a RÚna egy jó lap, csak a konkurenciával szembeni viselkedése lehetne becsületesebb.

Ui.: A helyesírást nem néztek, mert nem szeretném, hogy a kritika 9/10 részét ennek taglalása töltse ki.

Szóval nézzük csak: végigolvastam az összes eddig megjelent Levelezést a Rúnában és az általad említett kritikán és levélén kívül nem találtam Bíborhold illetve MERP ócsárlást – illetve mégis, bocsánat. A RÚNA 2. levelezésében Csigás Gábor megjegyezte, hogy a Bíborhold nem válaszolt a leveleire. Nos, az eddigi megjelent tizenhét(!) levélből, mindössze egy foglalkozik Bíborhold ócsárlással. Ez valóban elképesztően sok, különösen, ha az arányait nézzük. Kérem, a most következő mondatot csak az illetékes olvassa el. (Mert ha ki akarnánk használni a lehetőségeinket, akkor mind a tizenhét lehetne ócsárló levél!) De most jön az igazi félreértés. Nem igazán érttem az öntömjenezést és a dicsőímnuszokkal kapcsolatos megfogalmazásokat. Angok alapján, amit írtál, azt kell hinnem, hogy feltételezed rólam (rólunk), a dicsérő leveleket én (mi) írjuk. Merthogy akkor lenne ÖNTömjenezés. Ezzel szemben, mint ahogy a RÚNA 4. Előbeszédeben már rácsodálkoztam, eddig csak efféle (dicsőímnuszos) leveleket kaptunk. Lehet, hogy a minket „ócsárló” leveleket nekem kellene gyártani, hogy fennmaradjon az egyensúly. A Levelezés – szeretném újólág leszögezni – az olvasók véleményeit és észrevételeit tükrözi, az enyémet (és a Rúnáét) csak a válaszok. Ugyanakkor (mind ezidáig) az olvasóink nézeteit sem szándékoztuk eltitkolni, s ha jött harminc olyan levél,

ami a Bíborholddal foglalkozik – akár dicséri, akár ócsárolja – akkor (egyét) a legjellemzőbbet igenis leközlöztük. Tehát pont.

Ui.: A helyesírással eddig sem foglalkoztunk, a továbbiakban sem fogunk. Arra az adófizetők pénzén iskolákat és magyartanárokat tartanak fenn.

Sebők Kata, Kecskemét

Üdv, Kedves Csanád!

...Most rátérek a levelem megírásának fő okára, ez pedig a 4. számban (nem az enyémben, hanem a RÚna 4. számában) megjelent kalandmodul bajnokság. Először nagyon boldog voltam, de aztán jobban megfigyeltem a feltételeket, így néhány kérdés merült fel bennem.

1. Hogy írjak 60-100 gépelt oldalt, ha a most megjelent (M.A.G.U.S. kiadásban) két kalandmodul összesen olyan 30-40 oldal?

(Felmerült bennem az a durva ötlet, hogy a kiírás félre lett nyomtatva és eredetileg 6-10 oldalról volt szó.)

Nem félreértés. A megjelent modul valóban csak 44 oldal, de nyomtatásban. Ez átszámolva gépelt oldalra valamivel több, mint 130 oldal. Egyébként, a véleményem szerint, kiadás kalandot a kiírtól rövidebben nem is igen lehet megvalósítani. A pályázat egyébként tehetségkutatási céllal hirdetődött meg, a győztesek reményeink szerint még sok-sok kalandmodullal örvendeztetik meg a M.A.G.U.S. rajongóit. Ezért van az, hogy rögtön éles – azaz kiadható hosszúságú – terjedelmet kértünk. Mire ez a szám megjelenik, persze meglesz az eredmény, ám ezt csak a következő számba tudjuk beletenni. Most, július 5-én eddig 14 pályamű érkezett, amiből legalább három kiadásra érdemes!

...MÁS: Szeretnék kitérni a RÚna 4. számának levelezési rovatában megjelent következő mondatra: „Ha, ha, ha, Középfölde...”

Ez a Ha, ha, ha, kifejezetten stílusos – az utána következő szó pedig kétértelmű.

Értelem 1. A levél írója a most megjelent szerepjátékokra céloz, ami hibáival együtt (mellesleg semmi sem tökéletes) azért többet érdemel, mint egy „sátáni kacaj.”

Értelem 2. A levél írója Tolkien világára is(!) gondol. (Márpedig az egyik magával vonja a másikat (is). Erre egyébként nem is gondolok, mert elég nagy aljasság lenne a fantasy lények és a fantázia világ szülőatyján röhögni.)

Én sem tudom, hogy a levél szerzője mire gondolt – még hián vagyok a nagy távolságokra is ható gondolatolvasásnak –, de tippelni azért merek, szerintem az „Értelem 1.” a helytálló. Tolkien egyébként szeretem és tisztetem, a fantasy egyik legnagyobb alkotójának tartom, na ha az kissé túlzás, hogy ő lenne a szülőatyja, hisz már akkor jelentek meg nívós és híres fantasyk, amikor ő még a betűvetéssel ismerkedett.

LEVELEZÉS

De azt hiszem, mindenki szereti és tiszteli Tolkien mestert, és pontosan ezért okozhatott ekkora felfordulást a Középfölde játék. Az én véleményem és még sokaké is, hogy a játék – a technikai hibáin kívül – nem tiszteli a tolkienit világot kellőképpen, helyenként nevetségessé teszi és csúfot űz belőle. Hadd említsem csak példának a szocialista hobbitokat és a monopoliumokat éltető orkokat. Nem hiszem, hogy a mester erre gondolt volna. Szerintem egy ilyen anyagból – kellő alázattal és odafigyeléssel, no meg rettentő sok munkával – igenis lehetett volna egy jobb, szebb, élvezhetőbb, és nem utolsósorban komolyabb szerepjátékot csinálni. És ez az amit igazán súlyosnak tartok. Egy játék, ami önmagában áll és a készítői fantáziáját dicséri vagy átkozza, lehet gyenge vagy kifejezetten rossz, az fantasy rajongók egy vállrándítással, a szerepjátékosok műlá bosszúsággal, túlteszik rajta magukat. Egy olyan csodálatos alapanyagból azonban, mint Tolkien műve, nem szabad még középszerű játékot sem csinálni. Különösen nem lenne szabad ezt ezek után úgy hirdetni, hogy „Egy játék mind fölött...”

A további leveleket kommentár nélkül adom közre, s belőlük is csak a témához való részeket – részint a helyszűke miatt, részint, mert a magam véleményét már kifejtettem.

Klisz Péter, Kaposvár

...Nekem személy szerint tetszik a M.A.G.U.S. Láttam a MERP-et, és ki is próbáltam. Harc hátulról: támadok, dobok, hogy hol találtam el a fickót... hát mellbeszúrtam. Hátulról. 6 kiló táblázatból kell játszani: Mert életszerű. Sz...Pardon. Szerintem. Meg pofátlanul drága.

Az utolsó kérdésed egyik felére a válasz már valószínűleg megvan, mikor olvassod a Rúnát, remélhetőleg a STAR WARS meg-

jelent. Ha nem akkor nagyon hamar megtörténik majd, talán csak napok kérdése. Az AD&D-t is tervezzük, valóban, ám pontos időt még nem tudok mondani. Mi szeretnénk az idén...

Dandé Péter, Herend

...Ami az olvasót zavarhatja, az a Bíborhold-Rúna közti ellenségeskedés. Én mindkét újságot olvasom, az univerzálisabb újság inkább, bár a túl sok MERP anyag és reklám elég idegesítő. Véleményem szerint a MERP is jó szerepjáték és a M.A.G.U.S. is, de azt az olvasó v. szerepjátékos döntse el, melyiket választja, a befolyásolás nem szép dolog. (lásd. Rúna 3. szám, Bíborhold 94/3 – nem április).

...A Bíborhold-Rúna témáról leírtakat elküldöm a Bíborholdnak is.

Hegedűs Gábor, Nagybaracska

...alakítottunk egy RPG klubot, felvettük a kapcsolatot a többi szerepjátékosokkal, és mindezt a M.A.G.U.S.-nak köszönhetjük. Ha ugyanis a Középfölde jelenik meg előbb, akkor bizony sokak kedvét elvette volna a szerepjátéktól. Mi tagadás, én is így jártam, s csak a M.A.G.U.S. hozott vissza az életbe. A RÚNA 3. számában írt cikkkel tökéletesen egyetértek, főleg a játék „erényeiről” alkotott véleményem. „Egy játék mind felett.” – na, ez is csak reklám-szövegnek jó. Hoppá! (Ja, nincs többé hoppá.) A szöveg mégis bevált! Most jut eszembe, a Középföldét a szekrényem tetjére raktam, most ott porosodik „mind felett”.

Ennyit! Most akkor a témát lezártam a magam részéről. S miután azt is sokan reklamálták, hogy miért kerülnek a levelek dicsérő részei is bele a Levelezésbe... hát meghajlok a közakarát előtt! Többet nem dicsérni minket, mert úgysem jelenik meg. Egyébként pedig jó nyarat!

Elnézést kell kérnünk legelső külsős cikk-íróinktól, akiknek cikkei ugyan megjelentek, de neve – a kellő elismeréssel egyetemben – valahogy elmaradt. Tehát mély fájdalommal tudatjuk, hogy ez esetben – s félő, hogy a legjobb szándék ellenére sem utoljára – mi voltunk a hűlyék. A

HELYREIGAZÍTÁS

így hangzik:

A RÚNA harmadik számában megjelent Bestiáriumban, a Megszállott c. anyag; valamint a GURU magazinban megjelent Kis RÚNÁban, a Das Schwarze Auge c. ismertetés PETHŐ GERGELY munkája.

BOCSÁNAT!!!!

Klubok alakultak

The Last Heroes

Keres M.A.G.U.S. rajongókat közös játékokra. Érdeklődni lehet az alábbi levélcímen:

Berecz Tibor

1096 Budapest, Szobieski János u. 5. II/24.

Voyagers of Worlds

Szerepjáték Klub

Érdeklődni lehet:

Hegedűs Gábor

6527 Nagybaracska, Petőfi S. u. 57
06-79-361-615

Társakat keres szerepjátékhoz:

Pál András

3100 Salgótarján, Kassai Sor 4.

Levelező Szerepjáték Klub indult

Címe:

Kosztolányi Rita

1126 Budapest, Hollósy Simon u. 4.

Sárkány Ébredése Szerepjáték Klub

Törökszentmiklós

Művelődési Ház, 22-es terem

Hivatalos M.A.G.U.S. Teszt Klub indul

PEGASUS néven Sopornban, a jövődő Valhalla Páholly Bolt szervezésében.

Érdeklődni lehet az alábbi telefonszámon:

Ifj. Nyikos Péter

Telefon: (06) 99-336-079

A klub fő profilja a megjelenés előtt álló kalandmodulok és szabályok kipróbálása és véleményezése. Csak tapasztalt játékosok és kalandmesterek jelentkezését várjuk. Figyelem! A klub zártkörű, a belépéshez szigorú vizsgakövetelményeknek kell megfelelni. (Későbbiekben más szerepjátékok tesztelése is lehetséges.)

FIGYELEM!

Felhívás minden rendű és rangú szerepjátékklubnak!

Jelentkezzetek a Rúna szerkesztőségében! Szeretnénk egy teljes adatbázist létrehozni, ami tartalmazza a magyarországi szerepjátékklubokat.

Azok a klubok, akik jelenkeznek, egy éves Rúna előfizetést kapnak jutalmul!

Kérjük, hogy a pontos címet, időpontot, esetleg telefonszámot és a kapcsolattartó személyt (klubvezető) nevét is adjátok meg.

SZEREJÁTÉKKLUBOK!

Előzetes az augusztusi

GALAKTIKA

tartalmából:

C. A. Cadór és M. Laidlow: Csalétek
Steven Utley: A szeretet ördöge
Ken Wishman: Egy különös ember
Charles L. Giant: Amikor azt mondd,

szeretsz

C. Platt és S. McCarthy: Csillagvár
Jane Yolen: A sellő lány
Graham Petric: Bárok az éjszakában
D. Thompson és G. Florence-Guthridge:

Szerelmi háromszög

Lisa Tuttle: Csontfűrulya
Lucius Shepard: A határon
Filmkalendárium: augusztus



ELŐZETES

m.a.g.u.s.

Jégmágia
Utolsó Mondatok
Szent Szimbólumok folytatás
Erion folytatás
Kutyák
Fegyverek folytatás
Italok

AD&D

Varázstárgyak 3. rész
Kristálygömbök

STAR WARS

Könyvek kronológiája
Movie trilogia ismertetés
George Lucas szörnyei és teremtményei
Modul az első kiadásból
(Rebel Breakout -
Kitörés)

NOVELLÁK

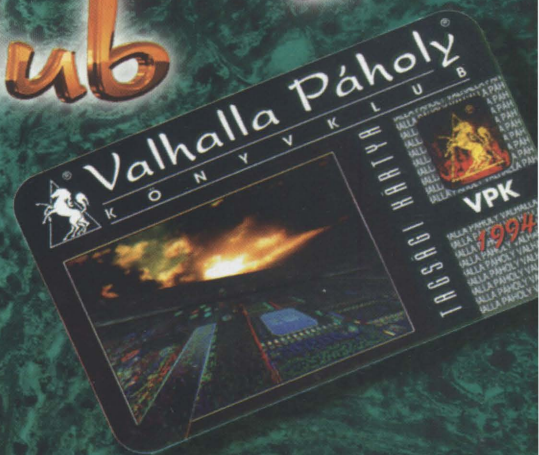
Ian Watson: Torz Csillagok 2.
Wayne Chapman:
Jutalomjáték 4.rész

EGYÉB

Rúna tábor beszámoló
Eredményhirdetés
Ars Magica



Valhalla Páholy Könyvklub



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 a Rúna és a Guru magazinban megtalálhatják az aktuális negyedévre vonatkozó könyvismeretőket és megrendelési kártyát. (Megrendelési kártya minden Valhalla Páholy kötet végében is van.) Evi 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. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjai rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot, és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.).

Figyelem!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát. Kérjük, hogy a lista alapján tett 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, fénymásolatát is elfogadjuk.

MÁR ÉRDEN IS

várja Önt a

Valhalla Páholy Könyvesbolt

egyedülálló választéka!

Hiányzik egy kedvenc kötete?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint bárhol másutt, a régiek csak itt – és mindez együtt, egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok, CD-k, szerepjátékok, számítógépes játékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Valhalla Páholy Könyvesbolt
2030 Érd, Bajcsi-Zsilinszky u. 167.
Telefon: (06) 23 372-166
Nyitva: hétfőtől péntekig 10-16 óráig,
szombaton 10-13 óráig.