

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 7. SZÁM ÁRA: 179 Ft

BOSZORKÁNYVARÁZSLATOK

JÉGMÁGIA

WAYNE CHAPMAN NOVELLÁK

STAR WARS KÜLÖNSZÁM

MODUL – KITÖRÉS

STARSCAPE ŰRÁLLOMÁS



ELŐBESZÉD



Csúnyán elkésett augusztusi számunk után máris itt a következő, azt hiszem, sokak meglepetésére. Nem célunk persze ilyen bolondul váltogatni a megjelenés időpontjait, ám a lehető leghamarabb vissza kívántunk állni a hó eleji jelentkezésre.

Megjelent a STAR WARS szerepjáték, s bár csak hetek múltak el, máris nyilvánvaló, hogy hatalmas sikert aratott. Örömmel konstatom, hogy a szerepjátékosok táborára hónapról-hónapra növekszik, s gyanítom, hogy a STAR WARS is számtalan új hívet szerzett az RPG-nek.

E számunkat az „újszülöttnék” szenteltük: valamivel több, mint húsz oldal foglalkozik a Csillagok Háborújával. Terjedelmes kalandmodul segíti a kezdő kalandmestereket, s akad némi ismertetés arról, hogy milyen kiegészítők várhatóak még ezévből a STAR WARS-hoz. Ezekon kívül persze számtalan kisebb kiadvány – kalandmodulok, rövid bolygórendszer-ismertetések – is megjelennek majd, ezt már most biztosra ígérhetem. Mint ahogy azt is, hogy a M.A.G.U.S.-rajongók sem maradnak kiegészítők híján. A kissé akadozó indulás után mostanra töménytelen anyag készült el – havonta egy modulra, s legalább két kiegészítő szabálykönyvre (a Bestiáriumon kívül) számíthatnak az érdeklődők még az idén.

A STAR WARS rovat tovább bővül – igaz, nem lesz mindig ennyire terjedelmes, mint most. Szeretnénk kissé behatóbban foglalkozni más játékokkal is, hisz sokan a szemünkre hányták, túlságosan egysíkúak vagyunk. Így azután változtattunk némiképp a szerkesztés elvein, s időről időre közlünk anyagokat más népszerű játékokhoz, s leírásokat, „étvágygerjesztőket” kevésbé ismert, ám általunk jónak tartott kiadványokról.

A hónap aktualitása, hogy nyomdát váltottunk. Ez meglátszik a némiképp vékonyabb papíron is. Az indok már igen jól ismert, gondolom mindenki hallotta elégszer: áremelések, forintleértékelés, stb. Súlyos gondba kerültünk, mert semmiképp sem akartunk drágulni (egyelőre), így azután nem maradt más választás, mint az olcsóbb papír. Remélem, elnézitek ezt nekünk, hisz elsősorban olvasóink zsebére spórolunk.

Lassan újabb terveink is körvonalazódnak: úgy érezzük, kezdjük kinőni terjedelmünket. Több és jobb anyagot szeretnénk nyújtani, növelni a szerepjátékokkal foglalkozó részt, s persze régi vágyam az is, hogy több irodalmi anyagot közöljünk. Így született a döntés, miszerint karácsonytól a 84 oldalról 132 oldalra bővülünk. Ha hozzáteszem, hogy áraink továbbra sem változnak, gondolom kellemesebb a hír. (Most szóltak rám, hogy megint elkiabálom a dolgokat, mert ki tudja, mi lesz még addig...?)

Tehát, kedves olvasók, ha ötleteitek, elvárásaitok vannak, hogy mivel töltsük meg a plusz 52 oldalt, ha tetszik, hogy több novella lesz, és ha nem, most még időben vagyunk! Szóljatok, írjatok, hogy a RUNA pont olyan lehessen, amilyennek Ti szeretnének!

Ezzel a kérrrel zárom soraimat, mindenkinek jó szórakozást kívánok a következő oldalakhoz.

Novák Csanád
főszerkesztő



**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.

Felélős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla Páholy DTP rendszerén
készül. Levélágitás Timp Kft.

A nyomdai munkálatokat

a Zrínyi Nyomda Rt., Budapest végezte.

Felélős vezető: Grassely István vezérigazgató

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 94.2555/7-66-22

1994. szeptember

Ára: 179 Ft

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

Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel

VDG Reklám

Tel/fax: 182-0430

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

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

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

A címlapon Ralph McQuarrie festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Alkímia	2
Ynev tájai – Erion 3. rész	4
Kocsmák, ivók, italok	7
A varázsló	11
Boszorkányvarázslatok és bájitalok	12
Utolsó mondatok	15
Fegyverek – 2. rész	16
Ynev kutyái	18
Szent szimbólumok – 2. rész	22
Tabula Magica – Jágmgágia	24

AD&D

Kristálygömbök	27
Papvarázslatok	30

NOVELLÁK

Wayne Chapman: A két hold (előzetes)	33
Ian Watson: Torz csillagok – 2. rész	38
Wayne Chapman: Jutalomjáték – 4. rész	45

STAR WARS

Egy legenda életrajza	49
Starscape	50
Kalandmodul – Kitérés	52
Légirobogók	64
Star Wars – A film-trilógia	65
Han Solo és a Szövetségi Szektor	67
George Lucas szörnyei és teremtményei	68

ÉS MEG...

Rúna-tábor beszámoló	8
Eredményhirdetés	10
VP Könyvklub III. negyedévi ajánlata	36
Mágia Negra Praktika	70
Ecsetkoptató	72
Rúnák – a Thurisaz és az Uruz	74
Kís Mészáros – A KM, mint karakter	75
CD-rovat	76
Filmrovat	77
Levelezés	78
Külföld hírei	79

Alkímia



...A laboratórium alig tenyérnyi ablakain nehezen találtak utat a lenyugvó nap sugarai. Sötét, ólomnehéz füst ülte meg a helyiséget; a bent tüsténkedő köpenyes alak ajkát halk szavak hagyták el, melyek nem dicsérőleg emlékeztek meg a laboratórium kéményeinek egykori tervezőjéről. Egy elhamarkodott mozdulat következményeképp a tudósnépet már messziről megkülönböztető köpeny ujjá lesodort egy kémcsövet a sárgarézt forralóállványról. Az alak lassan a zaj irányába fordult, majd csendes átkozódás után arra gondolt: ez ma már a harmadik... Továbbszötte a gondolatot:... de csak víz volt benne. Ezenközben a kamra padlójának egy pontjára meredt, ahol kékes folyadék fortogott már fertályórája. Az alkímista már elfelejtette, mi is volt a kérdéses anyag, nem siette hát el feltörlését...



smerkedjünk most meg részletesebben az alkímia, a nemtelen anyag tudományával. Ynev kalandozói közül sokan tudják, milyen segítséget jelenthet egy-egy jókor alkalmazott keverék, por, örlemény még a legkilátástalanabb helyzetekben is. Ám ezek az anyagok meglehetősen drágák, mi több, beszerzésük sem egyszerű feladat. A leghíresebb, legnagyobb tudású alkímisták ugyanis birodalmi udvarok, nemesek szolgálatában állnak, akik elegendő pénzt biztosíthatnak olyan kutatásokra is, melyeknek gyakorlati haszna kétségbevonható ugyan, ellenben elméleti jelentősége megkérdőjelezhetetlen. Egy állandó laboratórium fenntartása ugyanis meglehetősen költséges, ennél már csak a bérleti díjak elképesztőbbek. Ez utóbbihoz tudni érdemes, hogy Ynev nagyobb városaiban felszerelt laboratóriumokat találhat a kalandozó, melyek nem csekély összegért kibérelhetők. Ezeket elsősorban az utazó herbalisták, vándoralkímisták igényeinek kielégítésére szerelték fel – segítségükkel utazásaik alatt is pótolni tudják árukészletüket anélkül, hogy haza kellene térniük. A megfelelő alapanyagokból bárhol új főzeteket, keverékeket készíthetnek útjuk rövid megszakításával. Ezt a lehetőséget kalandozók is igénybe vehetik – például boszorkányok, boszorkánymesterek – akiknek szükségük van a megfelelő felszerelésre mágikus italaik (Hatalom Itala!), esetleg mérgeik vagy gyógyfőzeteik elkészítéséhez. A jól felszerelt laboratórium ugyan elengedhetetlen feltétele az összetettebb anyagok előállításának, de egyszerűbb főzetek akár néhány edény segítségével is elkészíthetők.

Az alkímia képzettség sikeres alkalmazásában fontos szerep jut a megfelelő felszerelésnek. Azokat az anyagokat, melyeket alkímia segítségével készíthetünk el, egy fontos szám, az *Alkímiai Szint* jellemzi. Ez megmutatja, milyen tudás, illetve felszerelés szükséges az adott vegyület, keverék előállításához, amennyiben annak pontos összetételével tisztában vagyunk. Az Alkímiai Szint (továbbiakban ASz) értéke 1-től 8-ig változhat; minél nagyobb a szám, annál összetettebb az előállítandó anyag.

Az előállítás sikerességét három körülmény határozza meg: a kívánt anyag ASz-e, a készítő tudása (Alap vagy Mesterfok), továbbá a felszerelés minősége. Ez utóbbiban négy kategóriát különböztetünk meg, ezek sorban:

- 1 – Alkalmi felszerelés
- 2 – Alapfelszerelés
- 3 – Bővített felszerelés
- 4 – Laboratórium

A fenti adatok alapján a következőképpen határozható meg a sikeresség:

ASz	1	2	3	4	5	6	7	8
Af	1	2	2	3	3	4	–	–
Mf	1	1	2	2	3	3	3	4

A fenti táblázatban az Alap és Mesterfok mellett szereplő számok a kívánt körülményeket jelölik. Látható, hogy a Mesterfokon képzett alkimista többet „hozhat ki” az azonos minőségű felszerelésekből, mint képzetlenebb társai. A képzettség két foka között természetesen nem csak ennyi a különbség. Ezek az adatok ismert összetételű, esetleg elkészítési módú anyagokra vonatkoznak. A Mesterfokon képzett nem csak ügyesebben, otthonosabban bánt a laboratóriumi eszközökkel, hanem több alapismerettel is rendelkezik, azaz többféle anyag, vegyület létrehozására képes. Lássuk, mit is takarnak a felszerelési kategóriák:

1. **Alkalmi felszerelés:** Teljesen hétköznapi tárgyak, csak éppen nem ételt vagy teát, hanem kémiai anyagokat állítanak elő bennük. Megfelel erre a célra egynéhány bögre, lábos, kanalak, esetleg tűzhely. Következésképpen azok az anyagok, melyek nem igényelnek ennél komolyabb háttérrel, útközben, kalandok közepette is előállíthatóak – kellő mennyiségű idő ráfordításával.

2. **Alapfelszerelés:** Általánosságban a következő eszközöket foglalja magába – 5 kémcső (1 ezüst/db), 5 tégely (25 réz/db), 5 különböző méretű lombik (5-15 ezüst/db), 2 olajjal vagy alkohollal működő égő (45 réz/db – egy adag alkohol vagy olaj fél órára elegendő), kis rézmozsár (15 réz), 5 kanálka (2 réz/db), 20 üvegcsé az oldószereknek, kész anyagoknak (2 ezüst/db), kis mérleg súlyokkal (2-15 ezüst, a pontosság függvényében). Az alapfelszerelés ára tehát 10-11 arany, ha minden kémcső megfelelő minőségű üvegből készült, a mérleg pontos, a réz nem szennyezett olyan anyagokkal, melyek reakcióba lépnének a készülő vegyületekkel. Az alapfelszerelés csak zárt helyiségben használható, legalább egy asztalt igényel, segítségével pedig egyszerre negyed liter vagy kilogramm anyag készíthető.

3. **Bővített felszerelés:** A következőket tartalmazza: 1 gázégőt (2 arany), kis lepárló készüléket (3 arany), 2 porcelánedényt erős savaknak (2 arany/db), nagy rézmozsarat (25 réz), 3 kémcsőfogó csipeszt (25 réz/db), két anyagfogó csipeszt (35 réz/db), 3 tölcser (8 réz/db), 5 speciális lombikot (2 arany/db), 5 lombikállványt (1 ezüst/db), 3 légfogót (lásd a leírásban – 5 arany/db), sav és hőálló tálcát (3 arany), az alapfelszerelés kémcsőveinek, egyéb eszközeinek dupláját. Ára összesen 55-60 arany körül mozog, a laboratóriumi helyiség pedig alapvető követelmény, legalább két szekrénnel, két asztallal. A szellőzés kielégítő megoldása igen fontos.

4. **Laboratórium:** Minden fellelhető benne, ami a Bővített felszerelésben megemlítésre került, továbbá speciális forralók, párlók, mérőedények, szigetelt gázfelfogó kamrák, stb. – ennek csak a KM fantáziája és kémiai ismeretei szabhatnak határt.



int látjuk, a különböző üvegedények elképesztően drágák. Ennek az az oka, hogy Yneven ritka az igazán jóminőségű üvegtárgyakat készítő mester, munkáját ennek megfelelően jól meg kell fizetni. A legszebb és legjobb minőségű lombikok, kémcsővek toroni üveg-fúvó mesterek kezének munkáját dicsérik, ám ezek ára akár 10-15-szöröse is lehet a fent leírtaknak. Egyes alkimista iskolák hajlamosak az eszközök silány minőségét okolni kudarcaik miatt, és egyre tökéletesebb, szabályosabb, tisztább üvegedényeket szeretnének. Nem egy iskola varázslók segítségével készíttette laboratóriumainak eszközeit – mindenki könnyen elképzelheti ezek árát. Egy-egy ilyen helyiségben alkalmasint nagyobb értékek lehetnek, mint egynémely főnemes kincstárában. Nem véletlen hát, hogy a legnagyobb alkimisták királyi, hercegi udvarokban tevékenykednek – elképesztő összegeket fizettetnek ki a felszerelésért.

Most álljon itt néhány anyag leírása, melyet a képzettség birtokosai előállíthatnak a megfelelő tudás, alapanyag és felszerelés segítségével.

Légfogó

ASz: 5

Idő: 40 perc

Nem más, mint egy különlegesen kezelt széndarab. A megfelelő oldószer hozzáadásával a kívánt gázból 20 liternyit szippant magába. A légfogó puha, könnyen alakítható, így üvegcsébe is behelyezhető. Ha tudjuk, a felfogni kívánt gáz könnyebb-e avagy nehezebb, mint a levegő, a légfogót alá vagy fölé helyezve és a rendszert megfelelően szigetelve, a kérdéses gázunkat elnyelhetjük. Az oldószer eltávolítása után a légfogó újra felhasználható.

Oldószer

ASz: 2

Idő: 5 perc

A legkülönbélebb – nem maró, vagy szerves anyagot egyéb módon roncsoló – oldószerek készíthetők el, melyek további munkánkhoz lehetnek szükségesek. A legegyszerűbb oldószer a tiszta víz, ez egyben az egyik leggyakrabban használatos is – ám egyes anyagok előállításához nem megfelelő. Ekkor a vízben különféle kristályokat, esetleg porított növényeket kell feloldani.

Gázfejlesztő

ASz: 5

Idő: 60 perc

Különböző eljárások alkalmazásával készülő anyag, melynek segítségével a gázégő működtethető. Az ezzel táplált gázláng hőfoka 500 Celsius lesz, egy gázfejlesztő tömb 10 perc használatra elegendő.

Gyenge sav

ASz: 2

Idő: 15 perc

A módszerrel gyenge szerves illetve ásványi savak állíthatók elő. Ezek maró ereje nagyon kicsi, de bőrré kerülve égető fájdalmat okoznak. Egy pohárnyi sav sebzése k6 Fp, semmiképpen sem csúszhat át Ép-be. A savval fémtárgyakat feloldani szinte lehetetlen – de legalábbis nagyon sokáig tart.

(folytatás a 6. oldalon)

ERION

A Kalandozók Városa

III. rész

Ha úgy gondolod, már ismered Eriont, biztosan elvesztél. Nem készülhetsz fel egy öntörvényű világ minden eseményére – hisz a látszólag állandó törvények napról napra, esetleg percről percre változnak. Előfordulhat, hogy az Inkvizítorok Szövetségének ügynökei keresnek életre-halálra, holott híthú pyarónita vagy, s még az is kiderülhet, hogy nem tévedés az egész. Ne csodálkozz hát, ha ezek után a Kard Testvériségének lovagai mentenek meg, s ráadásul szépen kérnek, segíts nekik egy Orwella-szentély lerombolásában!

Erion a Káosz legtokéletesebb anyagi megtestesülése: az ott élők s odalátogatók, szolgálják bár a Rendet, valójában a rendezetlenség esszenciáját hordozzák magukban különös céljaikkal és szörnyű tudásukkal. Ezt a tudást bárki megszerezheti, s attól fogva – akaratlanul – a Káosz szolgájává válik. Mert a tudás lényege igen egyszerű, s amíg csak hallod, fel sem foghatod veszélyét; a baj akkor kezdődik, amikor megérted.

A veszélyes bölcsesség egyetlen mondatban is összefoglalható:

Az univerzum eseményei sosem azonosak azzal, aminek látszanak...

Szegénynegyed

Lépj a városba a Keleti kapun, s félig máris győzelmet arattál! A tolvajklánok tagjai erre felé sokkal megfontoltabbak: ha nem hivalkodik ruházatot, s erszényedet nem az övedre kötötted, valami jól látható helyre, nyugtod lehet tölük.

Indulj a főtér felé egyenesen, igaz innen még nem láthatod. Jobb kéz felé óriási, elhanyagolt bérkaszárnnyakat pillantasz meg. Fáradt koldusok kuporognak a kapuk előtt – nyomorúságuk nem talmi, s rongyaikat sem cserélik hétvégén tiszta ruhára. El akarsz rejtőzni a nagyvilág előtt? Nosza, jobb helyre nem is tévedhetél volna. Fordulj be az első szűk sikátorba! Orrfacsaró bűz csapja meg orrodát, a viskók és romos

házak látványa után az ímént magad mögött hagyott bérkaszárnnyak valóságos palotának tűnnek majd. Mocskos utcagyerekek lézengenek mindenfelé, de ne várd, hogy egy kis pénz reményében bármelyikük hozzád fusson megérdeklődni, segíthet-e valamiben! Rég megtanulták már, hogy az erre járóktól legfeljebb néhány rugást kaphatnak. Tégy úgy, mintha tudnád, merre tartasz, de a fegyvered főlősleges előhúznod – sok hasznát úgysem vennéd. Ha jól alakítasz, talán elhiszik, hogy tudod, mit akarsz – legfeljebb távolról csodálják lovadat, némelyiküknek a nyál is összefut szájában: hetekre megoldaná az élelem beszerzésének állandó gondját. Ha azonban arcodon zavar tükröződik, esetleg túlzott magabizás, nem jutsz messzire. Mire észbe kaphatnál, már lerántottak a lóról, esetleg kiropúl néhány esetlen nyílvevessző. Nem, nem rád céloznak, hisz ruházatot vértet is rejthet; a hátasod dől majd ki alólad, s a hullámereg senkinek sem kegyelmez. Pattanj fel dühödten, ránts kardot, ám senki sem rohan rád. Az ablakokban üres tekintetű páriák kuporognak, s látszólag ügyet sem vetnek rád. Ezek után nincs sok választásod – igaz az életedből sincs túl sok hátra. Elindulhatsz visszafelé, és sosem érsz ki. A kapualjból elédpattanók közül legvághatsz kettőt-hármat, de a kőzapor elől nincs hová menekülnöd. Hány kődarabnak kell eltálcálnia, hogy vérmocskosan a földre zuhanj? Újra talpra állsz, sebj, van omladék elég. Az itt lakók pontosan céloznak, gondosan ügyelnek rá, hogy a lehetőségek szerint életben maradj. Amikor már alig lélegzel, megrohannak. A tárgyait sosem látott gyorsasággal szedik el tőled, s arra sem veszik a fárdatságot, hogy megkötözzenek. Mielőtt megpróbálnál talpra vergődni, néhány botütést kapsz, aztán egyikük – véres könnyeiden át nem látod pontosan –, a legnagyobb darab a vállára kap. Mindközben egyetlen szó sem esett. Ordítasz, segítségért kiáltasz, szídd őket, vagy kincset ajánlasz cserébe életedért. Hiába. Utolsó

utad síkatorokon vezet keresztül, néha belső udvarokat kereszteztek, s egy fél nap múltán eléred a Szegénynegyed szélét. Nincs okod a megkönnyebbülésre. Hatalmas kőkerítést pillantasz meg, melyet itt-ott szűk ajtónyílások tarkítanak. Alkonyodik. A fal mellett óvatos árnyak mozdulnak. Hordozód a földre dob – a fájdalom már jön megszokásból. Azután rövid alkudozás halk torokhangon (ne erőlködj, úgysem érted), végül gazdát cserélsz. A behemót, aki idáig cipelt, néhány ezüstpénzt kap, esetleg egy zsák koszos lisztet – mit számít már ez?

Újdonsült uraid közül az egyik felkap. A sötétben nem láthatod kicsoda-micsoda, de nem is számít. Béklyót vetnek rád, te megint próbálkozol: könyörögsz vagy átkozódsz. Feleletül legfeljebb némi érthetetlen morgás a válasz. Előbb vagy utóbb feltűnik, milyen különös szagot árasztanak, émelyítő, kissé édeskés, az elmúlás idéző dögletes kipárolgás ez. Kezei, amelyek tartanak hidegek és mégis verejtéktől síkosak. Egy fertályóra, talán kettő, s a fal egyik nyílásához érkeztl. A vasrácsos ajtó nyikorog, az utolsó dolog, amit a külvilágból láttál, az éppen horizontra kapaszkodó vörös hold. Egy kanyar, halálszagú fuvlat, s teljes sötétség borul rád. Valami ősi, megmagyarázhatatlan rettegés kerít a hatalmába – ordítasz, a falak egykedvűen visszhangozzák sikolyodat.

Hát eljutottál a Nekropoliszba. Persze, amikor nagy tervekkel útnak indultál, egész másképp képzelted. Félelmet nem ismerő cimborákra gondoltál, hosszas előkészületekre, hatalmas kincsekre, melyet valami rég nem őrzött kriptában találtak, s aminek a rád jutó része elég lesz talán két hónapra is. Mostanra leszámoltál az életteddel, ám mikor egy tágas teremben a földre dobnak, megborongsz. Körülötted két tucat aszott, rongyokba öltözött alak, nem messze gyér fényű tűz lobog. Alig talál utat hozzád, az egyik szemedre nem is látsz, ám a másik még működik. Pillantásod megakad a szertedobált csontokon – valaha emberek voltak mind. S ekkor végre megérted, hogy mi lesz a sorsod: az elevenen felfalástól való félelmed legyőzi értelméd utolsó pislákoló szikráját, örvöngeni kezdessz, artikulátlan hangon üvölni. Mindhiába...

Nekropolisz

A temetők városrész formában történő megépítésének hagyományát még az őshazából

hozták magukkal a kyrek. E szokást megőrizték végig a Birodalom fennállása alatt, ám az újabb korok civilizációi nem szívesen látták halottait a falakon belül – a Kaosz Évezredei alatt szomorú tapasztalatokra tettek szert ezzel kapcsolatban. Az erioni Nekropolisz egyike annak a kevészámú gigantikus temetőnek, amely még most is áll – s bár a város urai minden lehető óvintézkedést megtesznek –, veszett híre továbbra is intő példaként szolgál Ynev városépítőinek.

A holtak negyedét hatalmas fal övezi – akár a Palotanegyed, város a városban ez is. A fal magassága majd mindenütt meghaladja a tíz lábat, s vastagsága is legkevesebb három láb. Négy főbejárat nyílik rajta: hatalmas, abbitacélból kovácsolt kapuk ezek, körülöttük fiatornyok és gyilkjárók. E védművekre a falakon kívül lehet feljutni, hisz elsősorban arra szolgálnak, hogy a Nekropoliszon belül tartsák az egyszer már odajutottakat. Erion fennállása alatt mindössze négyszer fordult elő, hogy komoly csatára került sor a falakon, a Hetedkorban egyszer sem. A fal mögött szabályos utcák húzódtak egykor, csak éppen a telkeken nem lakóházak, hanem különböző méretű sírok, kripták emelkedtek. Mára oly beépítetté vált a Nekropolisz, hogy csak kevesen ismernek minden ösvényt, s egész kis expedíóra készülhet bárki, ha meg kívánja látogatni valamely rég itt porladó rokonát. A sírokon kívül számtalan szentély, templom áll – az itt élő és dolgozó papok, szerzetesek híre a negyedével vetekszik. Mondják, Ynev legerősebb papimágia-kisugárzása innen ered, s ez érthető is, hisz az eltemettek igen nagy számban térnek vissza az Elsődleges Anyagi Síkra éppen itt, a papi rendek pedig mindent megtesznek, hogy legalább szentélyeik háborítatlanok maradjanak. Az itt kísértő intelligens élőholtak egész kis birodalmakat hoztak részre, vezetőik gyakran azok az egykoron szentéletű papok, akik itt teljesítettek szolgálatot. A túlvilági nyugalomhoz nem elég, hogy valaki az isteneknek tetsző módon éli életét; azt, hogy visszajár-e, sok minden befolyásolja. Halálának körülményei, a temetési szertartás, s persze, hogy szentelt-e maga a föld, ami befogadja. A Nekropoliszban pedig a papok is gyakran szörnyhalált lelnek, s mint mondják, jó, ha a kripták egytizede szentelt.

Novák Csanád

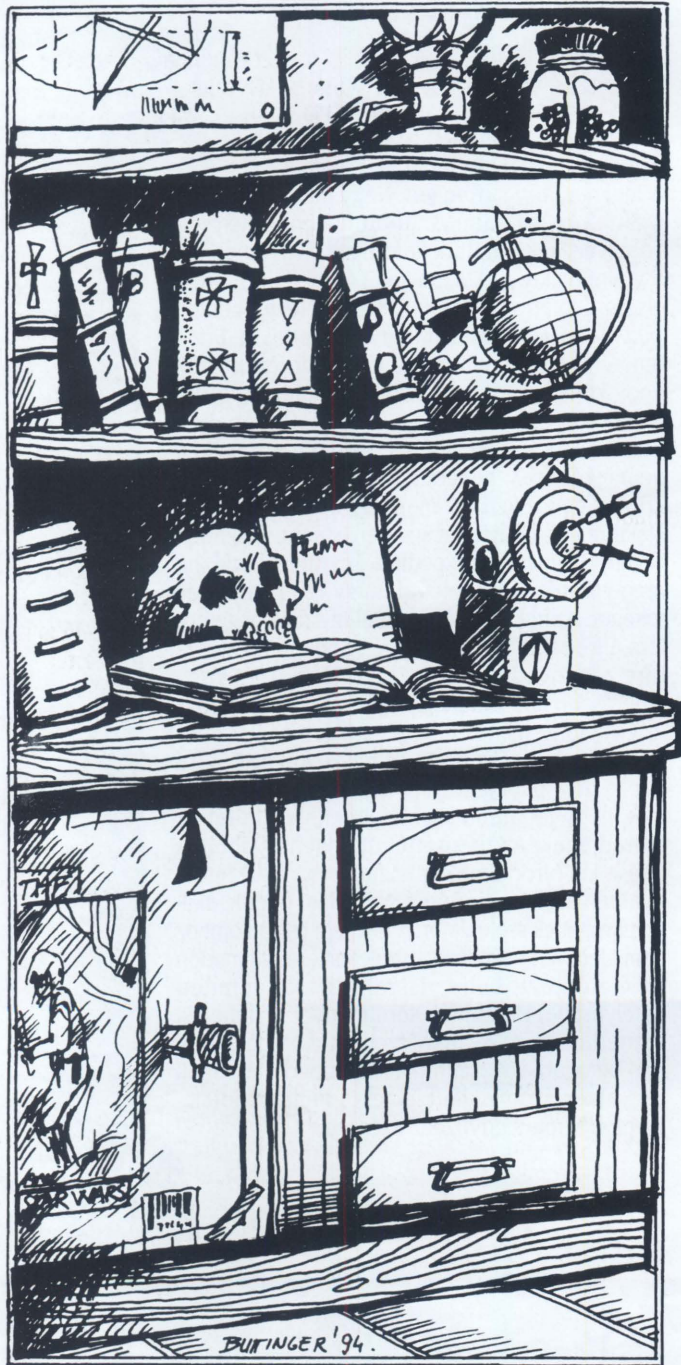
(folytatás a 3. oldalról)

Közepes sav

ASz: 4

Idő: 25 perc

A közepes erősségű savak erős szerves illetve közepes erejű szervetlen savak. Vízben jól oldódnak, így egy adag közepes erejű savból víz óvatos hozzáadásával 3 adag gyenge sav nyerhető. Még ez a sav sem okoz túl komoly károsodást fém tárgyaknak, de a hatás már mérhető. Egy pohárnyi sav 3k6 Fp-t sebez, melyből legfeljebb 3 csúszhat át Ép sebzésbe. A fémeken poharanként k6 STP-t sebez.



Erős sav

ASz: 7

Idő: 25 perc

Tömény szervetlen savakat nevezünk erős savaknak. Ezeknek szállítása törekeny edényekben kifejezetten veszélyes, az üveggel bélelt fémfiolák pedig meglehetősen drágák (2 arany/db). A savból egy adagnyi (egy pohárnyi) 3k10 Sp-t sebez, ez Ép vesztséget is okozhat. A sav fém tárgyakon 2k6+3 STP-t sebezhet. A sav vízzel közepesen erős savvá hígítható, egy pohárnyi erős savból 3 adag közepes nyerhető.

Gyógyszer

ASz: 5-8

Idő: 25-150 perc

Különböző betegségekhez az alkimista – ha jártas a Sebgyógyításban legalább Alapfokon – gyógyszereket készíthet. Ezek az anyagok a KM megítélése és az alkimista ismeretei szerint +1 – +4-et adhatnak az Egészségpróba dobásakor.

Enyv

ASz: 6

Idő: 50 perc

Az alkimista ásványi alapú ragasztószert készíthet. Ez valójában persze nem enyv, hiszen azt csontból, inakból főzik, de hatásában ahhoz hasonló. A különbség, hogy keményebb kötést tesz lehetővé az összeillesztett felületek között. Száradási ideje 15 perc, ezalatt a két összeragasztandó felületnek össze kell nyomódnia, nem elég csak illeszkednie.

Vízálló kenőcs

ASz: 3

Idő: 25 perc

Az alkimista kenőcsével mindenféle szövet vagy bőr, mely képes azt beszívni, vízállóvá tehető. A szövet kissé merevebbé válik ugyan, de a vízállóság tökéletes lesz. Az így készített tartókban papírok, iratok szállíthatók.

Tűzálló kenőcs

ASz: 8

Idő: 90 perc

A kenőcs mindenben hasonló a Vízálló kenőcshöz, de a tűz ellen hatásos. Bőr és posztóvérték is kezelhetőek vele. A védelem nem teljes, az így kezelt anyagon a tűz sebzésének fele érvényesül. A kezelt vért viselőjének tűz ellen 2 SFÉ-t ad.

Alkimia segítségével még sok egyéb vegyület, kenőcs készíthető – többek közt mérgek is. Ezek pontos meghatározása természetesen a KM feladata, de a továbbiakban tervezzük több kidolgozott mérget és egyéb főzet leírásának közlését is.





Van-e vajon Yneven vérbeli kalandozó, aki ne tért volna be kocsmába vagy fogadóba utazásai során? Bizony mondom, aligha született ilyen szerzet. Ezek a vendégvárosok szerte a világon megtalálhatók. Némelyik kicsi, némelyik nagy, akad romos, akad fényűző – de mind nyitva áll a szomjas, megfáradt utazó előtt.

Szolgáltatásai szerint el kell különítenünk a fogadókat az egyszerű ivóktól, mivel az előbbieken a sötétben kívül kiadó szobák is vannak, ahol az elcsigázott kalandozók álomra hajthatják fejüket (s ahol persze rendre rajtuk üthet a szemfüles ellenség). Ez a rész gyakran elkülönül az ivótól – az emeleten vagy egy másik szárnyban található.

A leghíresebb fogadó mind között talán Torozon tavernája Erionban, amelyről – azt hiszem – joggal mondhatjuk, a kalandozók központi találkozóhelye. Rengetegen megfordulnak benne, nem ritkán valóban híres kalandozók is.

Yneven persze számtalan kocsmá van – igényesebbek és igénytelenebbek. A keleti barbárok ivói például messzeföldön híresek – vagy inkább hírhedtek – puritánságukról. Mivel itt a nézeteltérések rendezése gyakran meglehetősen viharos úton zajlik, a berendezés (praktikus okokból) egyszerű lécekből és gerendákból összeeszkábált asztalokból és lócákból áll. Ha valaki efféle helyre keveredik, sosem lehet benne biztos, megússza-e ép bőrrel. A helyi emberek nem nagyon nézik, hová ütnék, és ritkán válogatnak az eszközökben. Eszményi terep, ha valaki a kocsmái verekedés kétes értékű képzettségében akar jártasságot szerezni. Itt viszonylag rövid idő alatt nagy gyakorlatra tehet szert, még mester útmutatásai sem szükségesek. A módszer nagy hátránya, hogy az illető a saját kárában tanul.

Más, jobb nevű fogadókban a kocsmáros némi járandóságért kidobóembereket fogad fel, akik rövid úton megszabadulnak minden kötekedőtől. Talán mondani sem kell, az efféle eltávolítás nem éppen kesztűs kézzel történik. Gyakran, mintegy kiegészítő jövedelemként az eléggé részeg, kidobott vendéget az erszényétől is megszabadítják ezek a fogdmegek, de csak akkor, ha már eléggé alélt az italtól, hogy másnap semmire se emlékezzen.

A fentiek éles ellentéte a törpe kocsmá. Randalírozó, ittas törpék nagyon ritkán látni. Ivók csendes, pipafüsttel borított helyiségek, ahol esténként kedélyesen elbeszélgetnek a barátok, esetleg közösen énekelik érces hangjukon kedvenc indulóikat. Idegenek számára furcsa lehet, hogy a törpék közt igen sok nő is található a kocsmában.

Messzeföldön híresek még Pyarron fogadói. Ezek nem csak szigorúan véve Pyarronban, de Lar-dorban és az államközösség többi nagyvárosában is megtalálhatók. Tiszták és civilizáltak, a fogadón belül gyakorta találni fürdőt is. Közelebb állnak a mi „szálloda” fogalmunkhoz, mint bármely más fogadó. A kiterjedt államközösség és az élénk kereskedelem következtében az étel-ital választék is igen nagy.

Italok

Yneven rengeteg féle italt isznak, ezek nagyobb része kisebb-nagyobb mértékben alkoholt tartalmaz. Minden nép és kultúra felfedezte magának az erjesztett italok bódító hatását, és számos módot dolgozott ki a különböző nedűk előállítására.

A sört, a bort és az égetett szeszeket (pálinkákat) szinte mindenhol ismerik, bár ezalól is akadnak kivételek.

Talán a legismertebb ital mind között a sör. Minden kocsmában kapható, néhol még többféle is. Leginkább az emberek és törpék kedvenc itala, de az orkok is nagyon szívesen isszák. Bár meg kell jegyeznünk, az orkok egyaránt sörnek titulálják a külhonból beszerzett seritalt és a maguk főzte bűzös lötytyöt is, ami nem csak a sörtől, de minden emberi fogyasztásra alkalmas folyadéktól igen távol áll. A sörök egyébként kesernyős ízűek, sárgás vagy barnás színűek, attól függően, miből főzték. Ahány vidék, annyiféle növény szolgálhat a sör alapanyagául. Legelterjedtebb a komló, az árpa és a rozs, avagy ezek keveréke, de készítenek sört mézből és gyömbérből is. Szegényebb vidékeken gyakran a tejet erjesztik, miközben többször átszűrjük, ezáltal barnás-fehér italt kapnak, ami a sörfélék kesernyős íze mellett kissé savanyú is. Bár erőssége az árpasörével vetekszik, csak kevés kocsmában árusítják, mivel savanyúsága miatt nem örvend nagy népszerűségnek. A sörfőzéshez nem elég a gabona, víz is kell, méghozzá nem is akármilyen. Igazán jó sört csak a kristálytisztá hegyi patakok vizéből lehet főzni – talán épp ez a magyarázata, hogy a törpék söre olyan kiváló.

A borok általában valamivel drágábbak, különösen a jó minőségűek. A borászatnak, akárcsak a sörfőzésnek Ynev-szerre nagy hagyománya és kultúrája van. A borok koronázatlan királya természetesen a *predoci*, különösen az óbor. Minőségét az jelzi, hány fűrtös. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hány fűrtől válogatták össze a szőlőszemeket a bor készítéséhez. A legdrágább, az ötfűrtös, valószínűleg borászati remekmű. A legjobb szakemberek vizsgálják át a leszüretelt fűrtöket, és minden ötből csak egyet – a legmegfelelőbbet – használják fel. Így olyan ízharmoniókat képesek teremteni, amivel egyetlen más bor sem versenyezhet. Külön említést érdemel még az *abasziszi százéves* bor. Ha a *predoci* a borok királya, akkor ez minden bizonnyal királynőjük lehet. Ára a *predoci*-ével vetekszik. Különlegessége, hogy – miként neve is mutatja – száz esztendőn át hagyják érni palackokban, s csak ezután adják el. Az íze rendkívül édes, talán likőrre emlékeztet, de mégis megtartja a bor semmihez sem hasonlító zamatát. Természetesen nem csak százéves borokat készítenek abasziszbán, ám a többi boruk korántsem híres ennyire.

A *shadal* bort Shadonban, Shadlek tartomány lankás dombjainak északi lejtőin termesztik. Az ingyencék egybehangzó véleménye szerint a *predoci* után a legjobb bor. Zamatos és ízes, de egy kissé csalóka. A *shadal* nagyon „itatja magát” és édeskes aromája miatt nem érződik rajta, valójában mennyire erős – így könnyen becsúphet, aki nem szokta meg

Kuvik.

Rúna tábor

Élménybeszámoló

Nem kis izgalommal vágtunk bele a RÚNA tábor megszervezésébe. Ez érthető is, hisz eddig még sosem csináltunk ilyet. Kérdéses volt, hogy hány érdeklődőre tarthatunk számot, hányan vannak, akik nyarukból kilenc napot, pénzükből pedig egy kisebb vagyont hajlandóak ráncs és a közös szerepjátásra áldozni.

Meg kell mondanom, nem csalódtunk. A hirdetés megjelenése utáni héten dőlni kezdtek a jelentkezési lapok, s hamarosan be kellett látnunk: telt házra számíthatunk.

A tábor maga a Velencei-tó partjától negyedóránnyira, egy volt úttörő létesítményben kapott helyet. A környezet épp megfelelőnek tűnt – igaz, később kiderült, a barakkok falait csak elnevezésük különbözteti meg a kartonpapírtól, s ez erősen kihatott a hangszigetelésre, melynek értéke így alig közelítette meg a matematikai nullát. Ezt persze csak az a néhány szerencsétlen táborozó róhatja fel, aki elkövette a bődületes hibát, hogy hajnali négy előtt megpróbálta álomra hajtani fejét. Gondolom, akárcsak az én, az ő éji nyugalomuk sem lehetett teljesen felhőtlen: ezt némiképp akadályozta a fojtott átkozódás, s az efféle kiszólások sokasága:

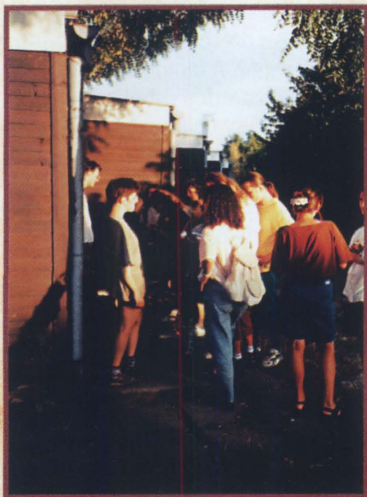
– Akkor is legyacom...! Gyerünk, gyerekek, legfeljebb egy tucatnyian lehetnek...! De bizony, hogy levágom a fejed!

Az emberfia persze levonhatta a következtetést, szerepjátszó táborban nem fekszik le korán, mert mégiscsak élvezetesebb a hold fényénél kockákat hajigálni, semmint álmatlanul forgolódni az ágyban, s közben azt hallgatni, hogy egy-egy parti milyen élvezetesen „gyak”. (A gyak kifejezés tábori gyűjtés, értelmezése: pusztítani, gyilkolni, stb.)

A reggeli koránkelés nem volt kötelező, ám a hétalvók könnyen lekészhettek a reggeliről, a nyolcalvók akár az ebédre is. Programjaink javarészt tíz órakor kezdődtek – igaz, volt néhány elvetélt kísérlet a korábbi kezdésekre, de a kiagyaloikat egyesek életveszélyesen megfenyegették (többek közt én is).

Sziksza és Max mester húszfős csoportot próbált a képi ábrázolás alapjaira okítani, több-kevesebb sikerrel. Persze eredmények is születtek, s a Valhalla grafikusgárdája két új taggal gyarapodott. Nyúl, Daktari, Juli és jómagam a kalandmesterség rejtelseibe avattuk az érdeklődőket, Gáspár András pedig azt a néhány megrögzött SF rajongót istápolta, akik nem állottak a M.A.G.U.S. mellett valami sci-fi játékkal szórakozni.

Ez persze így egy kissé szürkének és papírizűnek hat – próbálja mindenki maga elé képzelni a nyüzsgést, a barakkok





mes élcelődések közepette a Cherubion M.A.G.U.S.-ra adaptálásának részletei is megszülettek.

Az élő szerepjátékról nem sokat tudok mondani, mivelhogy nem vettem rajta részt, de több elfogulatlan (?) szemlélő is állította, hogy remekül sikerült. Igaz, a táborbontás után sokáig és teljesen eredménytelenül próbáltuk megmagyarázni az eltűnt tizenegy lepedő sorsát a gondnokságon – a gondnok váltig állította, hogy bizonyos elmebetegek palástot és turbánt szabtak belőlük, s az ő drága ruhaszáritó kötelével erősítették magukra „korhú” gönceiket.

– Ezek a bolondok – folytatta –, még fakardokat és mindenféle egyéb fegyvereket is hoztak, egymást csépelelték! Kész szerencse, hogy személyi sérülés nem történt!

Személyi sérülés: esküszöm, így mondta. Persze nem tudhatta, hogy élő szerepjátékot lát, aminek szabályai vannak, s a „személyi sérülés” kizárt. Azért az elmebeteg és bolond kitélt kikértük magunknak, bár az előhívott filmekben találtunk néhány gyanús kinézetű fehér palástot és turbánt...

Szerdára kelve felvirradt a bajnokságok napja. A kalandmodul-verseny nagyjából a várakozásnak megfelelően alakult, s a számtalan jó modul – a legtöbb hamarosan nyomtatásban is napvilágot lát – igen jó kalandmesterek adták elő. Az igazi küzdelmet a játékosok versenye hozta: azt hiszem, ennyit még életemben nem nevettem egyvégtében.

A versenymodul nagyon keményre sikeredett – Kovi volt a tettes –, jónéhányan meg voltunk győződve róla, hogy nem lehet végigcsinálni. Tévedtünk. Három csapat is végigcsinálta. A húszból. A ver-



előtt kuporgók tömegét, akik változatos kérdésekkel bombáztak minket egymás szavába vágva. Kérdéseik, javaslataik zöme igen hasznosnak bizonyult – köszönet ezért, lányok, fiúk –, hónapokra ellátták a stábot munkával. A játékok a hőség csillapultával kezdődtek, s nyúltak bele a következő hajnalba. Gyanítom, számtalan új barátság született, s akik ott voltak, igazi, életre szóló élménnyel gazdagodtak.

Persze akadtak egyéb programok is: első nap Laár András szórakoztatott minket szédületes idiótaságaival, volt RÚNA-Bíborhold kerekasztal, mely végül is a táborlakók egyöntetű akarátának engedve fegyverszünettel ért véget.

A Bíborhold szerkesztőgárdája elmondta, miért nem szeret minket – csak azért sem ismételtem meg –, mi elmondtuk, miért nem szeretjük őket; kölcsösen ráébredtünk, micsoda marhaság az egész, és kezét fogtunk. Erről fényképek is készültek, s amint hozzájuk jutunk, rögtön le is közöljük őket. Persze túl sok választása egyik csapatnak sem volt: a két magazin stábjá összesen sem tett ki húsz főt, a felbőszült, egyezséget látni kívánó táborlakók pedig jó háromszázan voltak...

Sok szempontból szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hisz John Caldwell, Jeffrey Stone – azaz Nemes István – is elegett tett meghívásunknak (pedig ez az utóbbi időben nem szokása), s kelle-

seny kezdete előtt a zsűri tagjai megállapodtak abban, hogy hangos BINGÓ kiáltással adjuk tudtára a többieknek, ha egy csapat elvérzett. Ebben a nemhivatalos versenyben – ki más – a KIS MÉSZÁROS győzelmeskedett: a start után alig háromnegyed órával már hallhattuk is harsány BINGÓját...

Nagyjából ennyi. Oldalakon keresztül lehetne még emlékeket idézgetni, sorolni a történeteket és poénokat – a magam részéről az általam valaha hallott legcsodásabb „utolsó mondattal” zárom soraimat:

JK: Milyen nyelven beszélnek támadóim?

KM: Aquirul...

NCS

Eredményhirdetés

A Valhalla Páholy Kalandmodul bajnokságának eredménye:

1. helyezést ért el:

Nyikos Péter és Nyikos András

az Örültek Városa c. kalandmodullal

2. helyezést ért el:

**Izsó Gábor, Anga Attila
és Kiss József**

az Ítéletidő Gorvickban c. kalandmodullal

3. helyezést ért el:

Lakatos Péter

a Láplidérc c. kalandmodullal

A további sorrend:

Helyezés	Kalandmodul címe	Szerző(k)
4	Piramis	Király Krisztián
5	A túlvilág kapuja	Tököli Gábor
6	Alidaxi megbízás	Forrai Gábor
7	Hosszú Álom	Szabó János és...
8	A Dragonok végzete	Karsai Árpád és...
9	Az Éj birodalma	Túri Zoltán és...
10	Wulfgar szobrai	Molnár Tamás
11	A Kolostor titka	Kovács Ferenc
12	A próba & A dawa birodalom	Valter Éva
13	Kyrodén vára	Habenicht P. József
14	Gyertyák	Molnár Márton
15	Elfendel veszélye	Frank Ferenc és...
16	Út a sötétségbe	Varjú Gergely
17	Melardon con Dark	Mészáros Balázs és...
18	Kobrafészek	Knizner Péter
19	Örökösök	Takács Viktor és...
20	Modred legyőzése...	Kiss Gábor és...

Miután a versenybizottság igen jónak és megjelenésre érdemesnek ítélte nemcsak az első három, hanem az első nyolc pályamunkát, ezért kérjük, hogy a szerzők mihamarabb jelentkezzenek a Valhalla Páholynál a megjelentetés feltételeinek megbeszélése céljából.

A RÚNA TÁBORBAN MEGTARTOTT
I. M.A.G.U.S. bajnokság győztes csapata

„A DZSAD MUTATVÁNYOSOK”
Barcza Enikő, Dacher Richárd, Lakatos
Péter,
Orlovics Viktor, Zalotay Tamás
Kalandmester: dr. Máyer Júlia

A zsűri különdíját nyerte a

„GORVICKI BANDA”
Papp Cseperke, Anga Attila, Bodai
Tamás, Izsó Gábor, Várkonyi Ákos
Kalandmester: Nyúl

A FANZINPÁLYÁZATOT MEGHOSSZABBÍTOTTUK
1994 november 30.-ig!
Miután csupán négy értékelhető pályamunka
érkezett eddig.

Nik And





A VARÁZSLÓ

Minden kétséget kizáróan a M.A.G.U.S. legerősebb kasztja. Képességei kiemelkedőek, lehetőségei gyakorlatilag korlátlanok. Nem véletlenül. A mozaikmágia olyan fegyver, amely szakértő kezekben mindenre képes.

Van azonban néhány kérdés, amit a M.A.G.U.S. nem fejt ki egyértelműen, és amivel az olvasói levelek valamint a tábor tapasztalatai alapján úgy véljük, érdemes lenne foglalkozni. Ez a rövid eszmefuttatás afféle különleges magisztériumnak is tekinthető, ahol csak a varázslóval és mágijával foglalkozunk.

Mindenek előtt, essék néhány szó a varázslók személyiségéről általában. Azok, akik kijárták Doran vagy Lar-dor iskoláit, bátran állíthatják magukról, mágiaelméletből sokat megtanultak. Ez az elméleti tudás emeli őket minden más varázshasználó fölé, s erre meglehetősen büszkék is. Ugyanezért hajlamosak kissé lenézni más kasztok tagjait, különösen a boszorkányokat, boszorkánymestereket és bárdokat. A leginkább a Slaneket tisztelik, hiszen ők szintén a lelki tökéletesedést keresik, csak merőben más úton. A fegyverforgatókat leginkább csak afféle katonának, zsoldosnak nézik. Talán még a papok, paplovagok mágiját ismerik el valamelyest, azt is főleg azért, mert más, számukra nem túl jól ismert alapokon nyugszik. Egyszóval, a varázslók meglehetősen sznobok, talán kicsit többre is tartják saját tudásukat, mint ez reális lenne. Azt, hogy valójában mire képesek, ameddig csak lehet titkolják - szeretnek kódósítani saját hatalmuk körül. Ez egyrészt jól jöhet, hiszen ha valaki nem tudja, mivel is kell szembeszállnia, az kétszer is meggondolja, mielőtt kötekedni kezdene. Másrészt ezt a kérdést valahogy eképpen kezelik: „Én tudom, amit tudok, ti egyszerű emberek pedig sohasem fogtok ilyen szellemi magasságokba emelkedni, így hát kár is veletek erről vitát nyitni”.

Éppen büszkesége és tudása miatt, a varázsló csak nagyon ritkán fog fegyvert. Első Tapasztalati Szinten ugyan kap egy fegyverhasználat Képzettséget, ezt azonban nem a varázslóiskolában sajátítja el, hanem azon kívül. Bár elméletileg bármilyen fegyvere lehet, általában korántsem a legutódképesebbet, legnagyobbat sebzőt választja, hanem például tört, aminek a forgatását könnyű elsajátítani, avagy valami olyat, amit családi tradíció alapján tanult meg kezelni. Egy nemesi származású dzsad varázsló valószínűleg a handsárt részesíti előnyben, hiszen családi háttérből ez adódik, míg egy ilanori inkább az íjászathoz ért. Akár így, akár úgy, varázsló csak a legvégső esetben ragad fegyvert. Leginkább büszkesége az, ami ennek gátat szab.

Esett szó a varázsló személyéről, térjünk most rá a mágijára. Egyetlen ember sem születik úgy, hogy mindent tud. A varázslók hosszú éveken át tanulják a mágia mesterségét, mégsem tudnak róla mindent (persze, így is sokkalta többet másoknál). Nem egy olyan terület van, ahol tudásuk hiányos – mint például a Természeti

Anyag Mágija és a Nekromancia. Természetesen a M.A.G.U.S.-ban leírt mozaikokat ismerik, azonban ahhoz például, hogy a varázsló az Átalakítás vagy a Transzmutáció mozaikot használja, ismernie kell a keletkező anyag mágikus felépítését. Néhány anyagminőséget az iskolában megtanítanak neki, azonban ez korántsem teljes lista. Tudását minden egyes szintlépéskor bővítheti. Tanácsos erről feljegyzést vezetni a karakterlapon az utólagos viták elkerülése végett.

(Néhány közbevetett szó az anyagok mágikus struktúrájáról. Talán a legszerencsésebb úgy elképzelni, mint ahogy egy vegyész tanulmányozza a vegyületeket. Az iskolában számtalan anyag tulajdonságait és felépítését megtanulja, ezeken kívül azonban csak akkor tud bármilyen anyagot létrehozni, ha előtte gondos tanulmányokat, kutatásokat végzett. A varázslóval is így van ez valahogy, azonban számára az acél vagy a fa bonyolultságában nincs különbség. Tehát nem az dönti el egy anyag bonyolultságát, hogy vegyészetileg milyen nehéz leírni. Az előbbi példával élve, fa teremtése a varázsló számára nem okoz gondot, azonban gyémántot – ami köztudottan egyszerű szénből áll – mágikus tulajdonságai miatt képtelen teremteni.)

Hasonló a helyzet az Átváltoztatás mozaikkal is, ehhez azonban a létrehozni kívánt lény felépítését kell ismerni. Amennyiben ez közismertnek tekinthető – ember, ork, elf, goblin, kutya, macska, stb. – a varázslónak elég alapfokú élettan képzettséggel bírnia. Ritkább, kevésbé ismert fajok – manase, rackla, gyíkmágus – esetén azonban mesterfokú élettan képzettség szükségeltetik. Természetesen emellett az illető lényt is ismerni kell, az utolsó porcikájáig. A visszaváltoztatás mozaikra mindezek nem állnak, hiszen ott a lélek alapján alkotja újra a testet a varázsló.

A Nekromancia terén a varázslók sok mindent elsajátítanak, azonban korántsem mindent. Megtanulják az alapvető mozaikokat, az időpentagramma rajzolatát, a mágikus gyertya készítését, ám az idéző litániák terén már hiányos a tudásuk. A Doranban nevelkedett varázslótanoncok mindössze nyolc-tíz túlvilági teremtmény (élőhalott, kísértet, démon) nevét ismerik, míg a lar-doriak egyet sem. A kisebb iskolák e két érték között helyezkednek el valahol. Ha egy varázsló külön figyelmet szentel a Nekromanciának, akkor szintlépéseikor újabb és újabb élőholtak és démonok nevét tanulhatja, ám ehhez mestere vagy iskolája segítsége kell. Ilyen irányú érdeklődés esetén nagy hasznára lehet Abdul al Sahred nagybecsű műve, a Necrografia. Ezt a könyvet azonban nem könnyű beszerezni, csak néhány könyvtárban található meg egy-egy példány, és azt sem adják oda bárki jött-mentnek.

Remélem, mindezek és a KM fantáziája alapján színesebben, érdekesebben lehet majd játszani a varázslót.

Kovi

BOSZORKÁNY- VARÁZSLATOK ÉS BÁJITALOK

Az elkövetkezendőkben – a boszorkánymesteri varázslatok után – a boszorkánymágia szinte kimeríthetetlen területén kalandozunk. A leírt *italok* különlegessége, hogy nem csak elkészítésük kötődik a boszorkányokhoz, hanem felhasználni is csak ők képesek ezeket. A *varázslatok* a boszorkánymágia új területével ismertetik meg az olvasót, a boszorkányok által használt különleges, kissé torz szimpatikus mágiával.

SZIMPATIKUS MÁGIA

A boszorkányokat és mágiájukat csak felületesen ismerők – különösen igaz ez mágiaelméleti tudásukkal kérkedő varázslókra, esetleg papokra – hajlamosak lenézni a tapasztalati úton kidolgozott varázslatokat és azok alkalmazóit. Könnyen elsiklanak a tény felett, hogy a boszorkánymesterek és boszorkányok – talán a bárdok is – sok évszázadon át kutattak, kísérleteztek, válogattak: ennek eredményeképpen tudásukat semmi esetre sem nevezhetjük alsóbbrendűnek. A tény, hogy a boszorkányok ismerik és használják a Szimpatikus mágiát, sokkal kevésbé meglepő, mintha nem így lenne – elvégre is, ennyi év alatt a mágia szinte minden területén lehetőség nyílik tapasztalatokat szerezni. Persze, túlzás lenne azt állítanunk, hogy a boszorkányok Szimpatikus mágiája felér a varázslók által alkalmazottal – helyénvalóbb, ha úgy fogalmazzunk: más. Eleve más már a célja is, a boszorkány ugyanis oly szoros kapcsolatot keres a célpont és a vele szimpatikus viszonyban álló tárgy között, mellyel nem csak a távolság, az áldozat Asztrális illetve Mentális ellenállásának legyőzése is könnyebb feladat. Így a boszorkányok mágiájához csak olyan tárgy megfelelő, mely valaha valóban a *Fizikai test* részét képezte. Ilyen a köröm, haj, vér, esetleg más testrész. A kapcsolat ezekkel az eszközökkel sokkal szorosabbá formázható, ellenben a varázslatok ebből következően nem használhatóak Tárgy- avagy Társszimpátiára. A módszerek egyik alkotója és leírója, az abasziszi Morrylla Nagyasszony így emlékezett meg első eredményes kísérleteiről:

„...Ez a fajta mágia nem más, mint közvetlen út a cél Asztrál vagy Mentál testéig. A Fizikai test bármilyen alkotórésze – lettlegyen az haj, köröm, fog, esetleg más – elegendő kapcsolatot biztosít, mely mentén haladva a varázslat energiái elérhetik céljukat. Ezzel legyőzhető a távolság, de maga az Asztrál vagy Tudat ellenállása csak részben – igaz, a varázslatok ezen módon sokkal hatásosabbnak bizonyultak. Érdekes eredményre vezet egy személy Fizikai testének egykori részeit felhasználni a mágikus italok készítésénél is – hatalmas fegyver jut ezáltal kezünkbe. A mágia oly ága mutatkozik meg előttünk, melynek teljes kiaknázása több száz évnyi kutatást igényel...”



Tabula
Magica

SZEMÉLY MEGKERESÉSE

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont: 8
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 óra/szint

Erősség: 15
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: Asztrális

A boszorkányok ezzel a varázslattal, ha birtokukban van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy – a fentiekben leírtak szerint – megtudhatják az illető pontos tartózkodási helyét. Mérföldnyi pontossággal kideríthetik a célpont távolságát, továbbá a felé vezető irányt. A sikeres alkalmazáshoz az áldozatnak el kell hibáznia Asztrális Mágiaellenállását. A varázslat a távolságot csak 500 mérföldig képes meghatározni, de az irány ennél nagyobb távolság esetén is megtudható. A varázslat – hasonlóan a boszorkány egyéb szimpatikus mágiaán alapuló varázslataihoz – könnyen erősíthető, 1 befektetett Mana-pontért 3E-vel.

KÉMKEDÉS

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont: 12
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 5 perc/szint

Erősség: 15
Hatótáv: korlátlan
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat ötvözi a Megfigyelés és Kihallgatás varázslatok hatását, de a személy, akinek érzékközpontjába a boszorkány betekintés nyer, a Szimpatikus, s nem a Csókmágia áldozata. A varázslat semmiféle segédeszközt nem igényel – a szimpatiaához szükséges tárgyon kívül. A varázslat ellen a célpont Mentális Ellenállásra jogosult. A varázslat erősítéséhez 2E-nként 1 Mana-pont szükségeltetik.

SZÓLÍTÓ IGE

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont: 45
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: lásd a leírásban

Erősség: 15
Hatótáv: végtelen
Mágiaellenállás: Asztrális

A boszorkány ezen varázslata magához szólítja a mágia tárgyat. A hívás nem szó szerint értendő, az áldozat csak azt fogja érezni, hogy mindenképpen el kell jutnia egy bizonyos helyre. Nem kell ismernie a boszorkányt; nem is tudja, miért halad vajon új úticélja felé. Tudatának legmélyére fészkel be magát a szünni nem akaró vágy, hogy minél gyorsabban elérje kérdéses helyet. Ha a helyet megtalálta, vár. Nem tudja mire, miért, de várakozik. A cél elérése után 12 órával a varázslat hatása semmivé foszlik, az áldozat újra szabad lesz. Megjegyzendő, hogy a hely minden esetben az lesz, ahol a boszorkány a varázslat alkalmazásakor tartózkodott. Az ál-

dozat, ha a hely nyilvánvalóan közvetlen életvesztést jelent számára – például egy tűzhányó kürtője – Akaraterő próbára jogosult, de csak a cél elérésekor. Amennyiben az Akaraterő próba sikeres, a varázslat hatása megtörik. A boszorkány ezzel a varázslattal segítőtársakat szólíthat magához, vagy éppen ellenkezőleg, ellenfeleket csalhat csapdába. A célpont – legyen barát vagy ellenség – Asztrális Mágiaellenállásra jogosult. A varázslat 2E-nként 1 Mana-pontért erősíthető.

ÁTJUTÁS

Típus: Szimpatikus mágia, Térmágia

Mana-pont: 25

A varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: egyszeri

Erősség: 15

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat a teleportálás különös formája. A boszorkány csak oda teleportálódhat, ahol a kiszemelt áldozat tartózkodik. A varázslat első lépése arra szolgál, hogy a boszorkány kapcsolatba lépjen a mágia tárgyával. Amennyiben az áldozat Mágiaellenállása sikertelen, a boszorkány kihasználhatja a létrejött kapcsolatot, és oda teleportálhat, ahol a célpont tartózkodik. A varázslat nem jöhet létre, ha az áldozat Asztrális Mágiaellenállása sikeres. Az erősítés 1 E-nként 1 Mana-pontért növelhető.

PARANCSNOKLÁS

Típus: Szimpatikus mágia

Mana-pont: 18

A varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Erősség: 15

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat ideje alatt a boszorkány parancsolhat a mágia áldozatának. Az áldozat teljes mértékben elveszti uralmát cselekedetei fölött, mindenben a boszorkány elképzeléseit teljesíti. Fontos, hogy a parancsokat nem kell kimondani, a kapcsolat lehetővé teszi, hogy a boszorkánynak csak gondolnia kelljen az adott cselekvésre. A varázslat ellen Mágiaellenállásra jogosult az áldozat. Az erősítés 2E-nként egy Mana-pontért történhet.

SZENVEDÉS

Típus: Szimpatikus mágia

Mana-pont: 25

A varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 perc/szint

Erősség: 15

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hasonló alapokon nyugszik, mint a Kínokozás – az áldozat fájdalomközpontját veszi célba. Ám a mágia nem tesz lehe-

tővé azonnali hatást, csak lassú, hosszan elhúzódó fájdalom okozható általa. Az áldozat inkább kényelmetlenségről, szorongató érzésről számol be, nem intenzív, égető fájdalomról. A hatás persze egyre jelentékenyebb, s az időtartam lejártával már minden bizonnyal komoly fájdalmat okoz. A hatóidő 10 perc szintenként, ez alatt az idő alatt, ha az áldozat Mentális Mágiaellenállása sikertelen volt, percenként k3 Fp-t veszít. Fontos, hogy a sebzés sohasem csúszhat át Ép-be, hiszen a hatás kizárólag érzéközpontú, a test fizikai állapotára nem. Látható tehát itt is a leglényegesebb különbség a boszorkányok csak lélekre ható, és a boszorkánymesterek Dacay-bábokon keresztül használatos, testre hatást gyakorló szimpatikus mágija közt. A varázslat erőssége 1E-nként 1 Mana-pontért növelhető.

BÁJITALOK

A következőkben leírásra kerülő bájitalok több tekintetben is különlegesebbek. Néhányuk – hasonlóan a Hatalom italához – a boszorkány mágiját erősítheti, mások hatása pedig a Szimpatikus mágia használatán alapul. A Szimpatikus mágiát felhasználó bájitalok elkészítéséhez – miképpen a hasonló varázslatokhoz – az áldozat hajára, körmére, esetleg vérére van szükség. A folyadékok némelyikét nem csupán boszorkány használhatja, hanem más, közönséges személy is. Ezeknél nem csak elkészítési, de eladási árak is feltüntetésre kerültek. Az itt leírt árak átlagosak, szélsőséges esetben akár tízszer ennyit is fizetethetnek értük, ha pl. a vevő igazán rászorul a folyadékra. Megeshet ellenben az is, hogy a boszorkány van szorító pénzszükségben – ekkor az árak meglehetősen kedvezően változnak. A csak boszorkányok által használható italokat a rendek vezetői gyakran adják – persze a ~~jelen~~ ész határain belül – olyanoknak is, akik maguk még képtelenek lennének az adott mennyiségű Mana-pont előteremtésére. Ez leggyakrabban küldetések végrehajtása előtt fordul elő. Arról sem érdemes megfeledkezni, hogy a boszorkány, ha valóban el akarja készíteni a kívánt italt, társai segítségével Boszorkánykört alkothat, és az egyesített Mana-pontokból már létrehozható az áhított szer.

SZERELEM ITALA

Készítheti: boszorkány
Mp: 60
Időtartam: maradandó
Elkészítési ár: 10 arany
Eladási ár: 150 arany

A boszorkányok ezen italának hatása szinte mindenben megegyezik a Szerelvarázssal. Két dologban azonban mégis különbözik. Egyrészt a hatás végleges, másrészt a folyadékot elfogyasztó személy nem abba szeret bele, akit az ellentétes nem tagjai közül először megpillant, hanem abba, akinek elrendeltetett – ha nem is a sors, a boszorkány szándéka szerint. Ez azt jelenti, hogy az ital elkészítésekor az éppen forrásban lévő folyadékba bele kell keverni egy, a kívánt személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgyat – természetesen a boszorkányok szimpatikus mágija szerint a fizikai test egykori részét. Az áldozat Asztrális mágiaellenállásra jogosult az ital elfogyasztásakor, 50E erősség ellen. Ha az

ellenállás sikertelen, az áldozat egy szempillantás töredékéig meginog, mintha eszméletét veszítené el. Ezek után megjelenik előtte a mágikus italba szőtt személy képe, akinek arcát, alakját soha sem lesz képes elfelejteni. Többször megtörtént, hogy boszorkányok merő gonoszságból már elhunytak hajának, körmének segítségével készítették italt, majd ezt itatták meg kísérletük alanyával. A szerencsétlen sorsú áldozatok több éven át utaztak, kóboroltak szerte Yneven, hogy megjeljék álmaik választottját – persze sikertelenül.

JELLEMTORZÍTÁS ITALA

Készítheti: boszorkány
Mp: Lásd a leírásban
Időtartam: maradandó
Elkészítési ár: 1 arany
Eladási ár: 10-200 arany

Az ital tulajdonképpen többféle folyadékot foglal magába. Segítségével a boszorkány Jellemtorzító átkokat hozhat létre bájital formájában. A kiszemelt áldozatnak csak el kell fogyasztania a két-három kortynyi keveréket, és sikertelen ellenállás esetén máris a varázslat hatása alá kerül. Az egyébként meglehetősen nehezen erősíthető varázslatok így sokkal hatékonyabban alkalmazhatóak: mivel az áldozat testén belül fejtik ki hatásukat, az erősítés sokkal kevesebb Mana-pontot igényel. Az átkot hordozó ital elkészítéséhez csupán viszonylag könnyen beszerezhető gyógyfüvek és egy apró tűz szükséges – no meg Mana-pontok. A bájital elkészítése 20+annyi Mp-t igényel, amennyi az eredeti varázslat Mana-pont igénye. Ezért a befektetésért az átkok alaperőssége minden esetben 30E lesz, a további erősítés pedig negyedannyi Mana-pontot igényel, mint az eredeti varázslaté. Az így elkészített bájital természetesen nem mérgező, ám egyetlen módon akként is felhasználható. Amennyiben a boszorkány az elkészített italt Zöld Gyertya megformálásához alkalmazza, a gyertya öt adag mérget két főzetnyi bájitalal helyettesíti. Az erősségre és a hatásra ugyanazon szabályok vonatkoznak, mint az italra – a gyertya óriási előnye, hogy nem csak egy személyre hat, ráadásul hatóanyagát nem kell lenyelelni, mivel a Zöld Gyertya füstjében már kontakt-alapú anyagként van jelen. Az eladási ár, a 10-200 arany kizárólag az átkok típusától függ – egy Csalást és egy Öngyilkossági hajlamot



hordozó készítmény értéke érthető okokból nem azonos. Megjegyzendő, hogy a KM gonosz fantáziájának is kellemes táptalajt biztosíthatnak az efféle italok – ki garantálhatja, hogy minden, kaland folyamán talált bájital pozitív hatású az elfogyasztóra, vagy hogy a sötét erdő magányos vajkosasszonya valóban gyógyító italt adott a sebesült kalandozó néhány aranyáért?

ASZTRÁLMÁGIA ITALA

Készítheti: boszorkány
Mp: 25
Időtartam: 1 nap
Elkészítési ár: 3 ezüst
Eladási ár: -

Ez a bájital valóban csak boszorkányok számára kincset érő főzet. Használata alatt a boszorkány-asztrálmágia fejezetébe tartozó összes varázslat könnyebben erősíthető. Az ital megalkotásának gondolata már régóta foglalkoztatta a boszorkányokat, akik meglehetősen körülményesen használhatták csak e varázslatokat – hiányzott az út, melyen az áldozat viszonylag kis energia befektetésével elérhetővé válik. Az ital elkészítéséhez vezető kísérletek több száz évet vettek igénybe, a hatás azonban mindenképpen megérte a boszorkány generációk befektetett munkáját. Segítségével az asztrális varázslatok erősítéséhez szükséges energia negyede lesz csupán a leírásban szereplő értékeknek. Ennek mágiaelméleti magyarázatát sokan keresték már – elsősorban persze a varázslók, akik fintorogva ugyan, de saját céljaik elérésére is felhasználták volna. Eleddig azonban semmiféle eredményre nem jutottak, az italt nem képesek felhasználni. Megmarad hát a titok

és a tudás a boszorkányoknak, akik nem is haboznak élni a kiváló lehetőséggel.

KAPCSOLAT FŐZETE

Készítheti: boszorkány
Mp: 45
Időtartam: 1 óra
Elkészítési ár: 6 arany
Eladási ár: -

Kérdéses, hogy egyáltalán bájitalnak nevezhető-e a folyadék, mivel elfogyasztania senkinek sem kell. Tulajdonképpen a Szimpatikus mágia egyik eszköze ez, mellyel a boszorkány elképesztő hatalomra tehet szert áldozata felett. A folyadék nem más, mint a célpont fizikai testének egykori részéből készített esszencia. Az elkészítés több órás szertartást igényel, melynek során az áldozat körmét, haját többféle különleges növény keverékével és ráolvasásokkal halványzöld színnel derengő folyadékká alakítják. A boszorkánynak a felhasználás kezdetén be kell mártania bal kezének mutatóujját a folyadékba. Mikor ez megtörténik, a maradék főzet minden mágikus képességét elveszti, az egy óra pedig telni kezd. A varázsszer hatására a boszorkány minden varázslatát – mely ellen az áldozat Asztrál vagy Mentál ellenállásra jogosult – a kiszemelt személy ellen sokkal könnyebben alkalmazza. Minden egyes eredeti erősítés a varázslat hatására ötszörösére nő. Ha a boszorkány tovább kíván erősíteni egy varázslatot, a hatás természetesen ugyanez lesz, vagyis az eredendően 1 E-t jelentő Mp-ért most 5E lesz a növekedés. Az áldozat csak egy órán át van veszélyben, de ez idő alatt oly sebezhető, mintha Asztrál és Mentál pajzsai semmivé lettek volna.

Előző számunkban már közöltünk néhány örökbecsű mondatot, mely után hősünk nyomban megtért őseihez. Nos, mivel a kalandozók amíg világ a világ, újabb kalandokba keverednek, efféle megjegyzésekben továbbra sincs hiány.

Ne bántsátok, én bízom benne!

Jó, akkor megtöröm a pentagrammát.

Mi? Szörny leírást olvasol? A leghosszabbat?!

O.K. Megrohamozom.

Akkor kitérésre összpontosítok.

Egy gladiátornak jó a Méregellenállása!

Hánnyal? Mínusz hárommal?

Engem megvéd a morális szabály!

Ha még ezután is berak egy csapdát, játék után megverem!

Hamisításért kivégeznek Shadonban?

Lovasok jönnek? Én lóval szeretnék tovább menni!
Teljes vértben vannak? Utóm a lovat!

A harcművész becsukott szemmel, mozdulatlanul ül!
Megpróbálom felébreszteni.

Ilyen alacsony szinten nem lehet démon!

Ugye, hatott a Szerelemvarázs?

Csak egy nő ül a sarokban?

Nincs más megoldás. Felolvasom a varázskönyvemből!

Nekem Mesterfokú futásom van!

Igaz, a lovamon nincs Statikus pajzs.

Legjobb védekezés a támadás!

Ide figyelj, öregember! Nem mondom még egyszer!

Nem, KM! Te nem ehetsz a chips-emből!

Borotváljátok meg a törpöt!

Lovagi kötelességem vállalni a veszélyeket!

Szép hölgy, engem tüntess ki azzal, hogy megvívjak az arcátlannal!

"A kivont kard hidege
Csupán félelmed rejteke;
De Darton mosolya örök."

(Arval d'Incarra)

FEGYVEREK

Az *Anev* fegyverei, vértjei sorozat 2. része

Előjáróban szeretnénk megjegyezni: az alábbi ismertetőben néhány új szabály is helyet kapott a fegyverek részletesebb leírása kapcsán. Ezek jelentőségükben csak másodlagosak – amolyan kiegészítők –, ezért aki úgy érzi, csak bonyolítják a játék menetét, nyugodtan elhagyhatja őket. Ha játékosként alkalmazni óhajtod valamelyiket, KM-eddel mindenképpen beszéld meg, az ő játékában megfér-e a kérdéses dolog.

Ez alkalommal a zúzófegyverekről szólnunk részletesebben. Terjedelmi és logikai megfontolásokból a csatabárdokat is itt taglaljuk, hiszen használatuk, forgatásuk igen közel áll a buzogányokéhoz, ráadásul sebzésükben sem csupán a penge vagy hegy játszik szerepet, hanem az ütés lendülete és bizony a bárd súlya is.

Az összes zúzófegyver közös tulajdonsága, hogy súlyosak – ezáltal is növelik az ütés erejét. Igen sok esetben a seb komolyságát még külön tüskék, pengék, bordák is fokozzák.

Felépítésükről általánosságban elmondható, hogy egy hosszabb-rövidebb *nyélből* és valamiféle *fejből* állnak. A nyél gyakran fa, de az igényesebb, drágább példányoké fémből is készülhet. A fegyveren *közpúnek* hívjuk a fej alsó, csőszerű részét, amibe a nyelet rögzítik. Ez általában hosszabb a kelleténél, ily módon valamelyest védi a nyelet is. Bizonyos esetekben ez mindössze két lenyúló szegecselt pánt, s nem teljes cső, de a fej rögzítését és a fanyél védelmét ez is tökéletesen ellátja.

Más a helyzet a fémnyelű bárdokkal, buzogányokkal. Ezeket vagy egy darabból kovácsolják, vagy utólag forrasztják a nyélre a fejet. Az efféle fegyverek nyelét és fejét gyakran díszítik, esetleg aranyozzák. Különösen szép, értékes daraboknál a bárd pengéjét vagy a buzogány tollát áttörésekkel is ékíthetik.

Külön csoportot alkotnak a zúzófegyvereken belül a *botok*. Egy átlagos ember számára ez természetesen a furkósbotot jelenti; ilyenre kap a paraszt, ha tyúktolvajt ér tetten (esetleg vasvellára), de ilyet forgatnak mesterien az utak és erdők egyes vándorai is. Szépen faragott, gonddal kezelt útítársak vagy földről felkapott alkalmi fegyverek, mindenképpen elhatárolandók a *harcművészek*

botjaitól. Ezek a botok szépen kimunkáltak, gyakran lakkozottak vagy pácoltak – eleve fegyvernek készültek. A hosszú bot 120-180 cm-es és két kézzel forgatják, míg a rövid bot 40-100 cm-es és egy kézbe fogják – esetleg kettőt, mindkét kezükben. A botvívás tudománya mindazonáltal annyira szerteágazó, hogy jelen cikkünkben semmiképpen sem mehetünk bele részletesen. Iskolák szerint eltérőek a fogástechnikák (egy kézzel, két kézzel, kardszerűen, harmadolva, stb.) és a felhasználási elképzelések is (döfésre, zúzásra, törésre használt fegyver, esetleg pusztán segédeszköz dobásokhoz, csavarásokhoz, fojtásokhoz, stb.), nem

csupán az egyes, konkrét cselek. Bármielyen ördögi fegyver is azonban egy bot a harcművész kezében, kardművész soha nem fanyalodna rá – legfeljebb az aljnövényzet félretolásához.

A harcművészek ezzel ellentétben közel akkora súlyt helyeznek a bottechnikák gyakorlására, mint a pusztakezes harcra. Botjuk hatékonysága elképesztő: harcértékei jobbakként, mint a nehezebb, vaskosabb furkósboté. Természetesen ezek a botok is csak képzett harcművész kezében élednek meg, mindenki más számára közönséges, élettelen furkósbotként működnek.

A harcművészek egyik különleges technikája a rövid bothoz kapcsolódik. Néha ugyanis nem a „kézenfekvő” módon használják, hanem visszafognak rajta és az alkarjukhoz szorítják. Így mintegy alkarvédőként működik, de egy gyors csuklómozdulattal ismét fegyverré tehető. Az alkarjukhoz szorított bottal

egyébként gyakran úgy küzdenek, mintha pusztán kézzel harcolnának, alkarjukat és a botot használva ütő felületként.

(Szép példát a két rövid bottal való küzdelemre többek között például a *Tigristán* c. filmben láthattok.)

A *buzogányok* csoportján belül méret és fejkivitel szerint különböztetjük meg a fegyvereket. Az egykezesnek jelölt buzogány (1) a klasszikus forma, alma vagy körte alakú fejjel, de tollak vagy tüskék nélkül. A kétkezes buzogány (2) félelmetes fegyver. Nehéz,



1



vaskos dorongból készül, aminek az egyik végét megvasalják és szögekkel verik ki. Forgatása meglehetősen erős igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony.

A tuskés buzogány a közönséges egykezes buzogány továbbfejlesztett változata. Itt a központi gömbre szegeket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést. A szöges buzogány különleges változata a csatacsillag (3), ami megint csak határeset a szűrő/vágó fegyverekkel, hiszen a tuskék mérete itt már jelentős.

Míg a tuskés buzogányok főleg délen elterjedtek, addig a tollas változat (4) inkább északon kedvelt. A nyélre itt hegyes fémlapokat erősítenek, s ez a bordázat adja a buzogány átütő erejét. Különösen jó hasznát lehet venni nehézpáncélzat ellen. A láncos buzogány (5) újabb továbbfejlesztése az előző kettőnek, ahol is a fej (vagy fejek) hosszabb-rövidebb láncsal



kapcsolódnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánc végén lengő nehezék útját nem könnyű kiszámítani. Mindemellett két jelentős előnye is van: egyrészt a lánc meglöbálásával jóval nagyobb lendület vehető, mint egy közönséges nyéllel, másrészt pedig a lánc egyszerűen megkerüli a kisebb pajzsokat. Gondoljuk csak el:

a buzogány lesújt, az áldozat hártja a pajzsával.

Az ám, de a merev fegyverekkel ellentétben a lánc „rásimul” a pajzsra, követi alakját, s a szélén túllógva becsapódik mögé. Ha a védő nem volt elég elővigyázatos, a támadás a pajzs ellenére is találhatott. A M.A.G.U.S.-ban ez úgy jelenik meg, hogy minden olyan karakter – legyen akár Játékos vagy Nem Játékos – aki pajzsral, alkarvédővel vagy hártótőrrel harcol láncos buzogány ellen -5 módosítót szenved VÉ-jére.

Említést érdemel még a shadleki buzogány, melynek neve eléggé megtévesztő. Ez a fegyver tulajdonképpen valahol a csatabárd és a tollas buzogány között helyezkedik el, egyesítve ezek előnyeit. Két acéllapot kovácsolnak ki, és ezeket csúsztatják egymásba, így a fegyvernek összesen négy vágóéle lesz. Mivel a nyél és a penge egy darabból – fémből – van, a súlya is tekintélyes.



A harci kalapács (6) tulajdonképpen a buzogány különleges alakja. Eredetileg a törpéknél fejlődött ki, akik csak kényszerűségből használták fegyvernek a bányák kőfejtő kalapácsait. Bár a kalapács hossza nemritkán eléri az egy métert, súlya pedig a húsz kilót, a törpék alacsony súlypontjuknak köszönhetően mégis meglehetősen biztonságosan forgatják.

Az emberek által alkalmazott harci kalapács nem nagyon emlékeztet törpe rokonára, itt ugyanis a fej könnyebb, karcsúbb lett. A hegye tompa, néha kis szögben csúcsos.



Az erősen görbülő, keskeny, hegyes pengéjű zúzófegyvert csatabárdnak nevezzük. Esetenként a harci kalapáccsal kombinálják.

A cséphadaró (7) sem fegyvernek készült eredetileg, az emberi lelemény azonban azzá tette. A hosszú nyél végére rövid láncsal felerősített, mintegy fél méteres nehezéket gyakran már nem fából, hanem vasból készítik, és szögekkel verik ki. Jellemzően a gyalogság fegyvere; sokhelyütt nemesi származású harcos kezébe sem vesz ilyesmit.

Nem esett még szó a csatabárdokról (8). Az egyik legősibb fegyvertípus, az ember és a törpe nép már a kezdetektől fogva ismerte és használta, de az orkok és goblinok is gyorsan elsajátították forgatásának tudományát. A félméterestől másfél méteresig terjedő nyelekre a legkülönbözőbb formájú fejek kerülnek. Ezek változatossága valóban elképesztő; többnyire egyéltűek, de ismeretesek ellentétes irányba tekintő dupla fejjel ellátott, kétpengéjű típusaik is. Különleges alak, amikor a baltaívre egy csőr is kerül, ami messze a nyél fölé nyúlva döfésre alkalmas, akárcsak egy kard vagy szurony.

A legkisebb csatabárdokat gyakran dobják is, de az Északi Szövetség országaiban elterjedt a hajítóbárd, amit kifejezetten erre a célra készítették. Ezeket egyetlen daraból kovácsolják, nyelüket gyakran rovátkolják, hogy ne csússzanak. A nyél rövid, és néha a vége is hegyes. Ezen és a pengén kívül a hajítóbárdnak még két döfőhegye van, ami nagyban növeli a találat esélyeit. A legigényesebb darabokat úgy egyensúlyozzák ki, hogy a négy döfőhegy köré képzeletben kört lehet rajzolni, s ennek középpontja a súlypont. Ennek köszönhető a biztos röppálya és a stabil forgás.



Kuvik



... ahol a fantázia valósággá válik...

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

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

Trollbarlang Buda:
Bp. Déli pu., Üzletsor
Tel: 115-2845
(Déli hanglezmezbolt)



YNEV KUTYA

„Nincs egy lélek széles e világban, kiben megbízhatnál? Tarts kutyát, komám!”



A fenti mondás, különböző formákban, mindenütt ismert Yneven – de vajon igaz-e minden körülmények között? Mert – jóllehet, e derék négylábúak jó tulajdonságai hasonlatosak földi társaikéhoz – a mágia s a kemény harcok világában még ők is okozhatnak meglepetést az embernek.

Ha az átlagos, úgymond közönséges emberek szempontjából vizsgáljuk a kérdést, mindenképpen igaznak kell tartanunk a mondást. Hiszen ki ne tudná, mennyi örömet jelenthet egy eb a gazdájának, mennyi szeretettel, mennyi kedvességgel veszi körül a legminimálisabb jószágért cserébe. Magányos vándorok, kisgyermek, esendő koldusok, békés családok, félrevonuló tudósok – és folytathatnám a sort a végtelenségig – keresve sem találhatnának jobb s hálásabb társat náluk.

Évezredek óta kísérik Ynev népeit, szolgálják legkülönbözőbb igényeiket – vadásznak, házat-portát őriznek, harcolnak, szánt húznak, vagy egyszerűen csak szórakoztatják gazdáikat, mindig töretlen bizalommal és hűséggel.

S amint felbukkantak a kutyák, természetesen megjelentek azok is, akik az adott népen belül a legjobban értettek a nyelvükön, a legkönnyebben találtak utat a „lelkükhöz”, a leggyorsabban tudták őket közreműködésre bírni – bizony, ősi mesterség a kutya-idomárság, vagy ahogy széles körben nevezik, a kutyapecérség is. Az emberi lelemény pedig számtalan módját találta annak, hogyan lehet kihasználni a kutyákat mások ellen. Kalandozók, hatalmasok, ellenséggel övezettek bizony jól teszik, ha ellenőrzik a közelükbe jutott állatokat, mielőtt megkedvelik őket!

Mivel az ebek valóban igazán értelmes állatok, betanításuk bizonyos szintig egyáltalán nem igényel különösebb szaktudást, csak némi érzéket – *gyere ide, ülj, feküdj, pfüj, kusslegyenbűdös-dög!*, ennyit a hétköznapi jószágok zöme is igen gyorsan megtanul. Mindenki tudja azonban, hogy a kutyák képességei ennél jóval több lehetőséget rejtenek.

Ha ezeket ki szeretnénk használni, feltétlenül rendelkezünk kell legalább alapfokú idomítás képzettséggel – vagy szakember segítségét kell kérnünk. Vezényszavak helyett, vagy azok mellett alkalmazhatunk fütty- illetve kézjeleket, melyekre kutyánk akár nagy távolságból is reagál, megtaníthatjuk apportírozni (tárgyak el- illetve visszahozása, hordozása), akadályt ugrani, kúszni, esetleg vezényszóra ugatni, támadni (magát a harcmódot már nem irányíthatjuk). Mindezeknél finomabb, bonyolultabb feladatok elvégzésére már csupán mesterfokú idomítás képzettség birtokában lehet vállalkozni. S mivel Ynev minden területén szerteágazó igények merültek fel ilyesmire, szakemberek egész hálózata foglalkozik ma már kiképzéssel.

Vannak közöttük magányos, mogorva vándorok, kutyáiktól kísért pecérek, akik többnyire tanyák, falvak, várak ebeit okítják szerény (vagy kevésbé szerény) díjazás ellenében jómodorra, és széles körben ismert, hatalmas telepeket vezető, segédek és inasok garmadát egrecírozható nagymesterek, akiknek iskoláiból százzámra kerülnek ki az ebben-abbban tudós ebek.

Az ilyen telepek természetesen nem csupán tanításra beadott jószágokkal dolgoznak, „saját szakállukra” is képeznek ki állatokat, melyeket aztán jó pénzért adnak el. Részben helyben tenyészteneek célirányosan megválogatott fajtákat vagy egyedeket, részben másutt – nem ritkán igen nagy távolságokból – vásárolnak kölyköket. Látható tehát, hogy nem csupán a kiképzésben, de a tenyésztés kényes munkájában is jelentős szerepet játszanak. Természetesen, mint minden egyéb szakmában, itt is vannak kiváló s szegényell-nivaló helyek, ennek megfelelően változnak az árak is. Civilizált vidékeken, ahol minden valamirevaló mesterember ad magára, tiszta, rendezett, jól szervezett a kutyatelep is. Általánosságban azonban elmondható, hogy a különleges feladatokra, becsülettel kiképzett, jó körülmények között tartott egészséges ebek ára akár csil-lagászati is lehet!

Mivel azonban – a kizárólag „magas” megrende-lőknek dolgozók kivételével – a telepek többnyire széles skálájú választékkal rendelkeznek, területükön mindig igen nagy a for-galom. Udvari s közönséges vadászok, nemesurak -hölgyek, polgárok s kereskedők, meggyőzött atyák porontyaikkal, patkány-képző kutyaviadorok, esetenként kemény tekintetű kalandozók járnak a kifutók körül, tárgyalnak a kiképzőkkel vagy magával a nagymesterrel. Igazán különleges felkészítés esetén ugyanis a nagymester személyesen foglalkozik a jószággal – ez azonban többnyire csak konkrét felkérés esetén szokásos, a díjazás borsos volta miatt.

Kutya amúgy minden nagyobbacska város piacán kapható, különösen, ha kiképző telep is van a közelben. Ilyenkor természetesen minden szerencsétlen, beesett horpaszú csikasz „garantáltan betanított, elsőrangú példány, egyenesen a hírneves telepről” – érdemes tehát odafigyelni, miféle jószágot is akarnak ránsózni. Az árak értelemszerűen a fajtától, tudástól és környéktől függenek. A M.A.G.U.S.-ban megadott összegek átlagos házőrzőre vonatkoznak, egy-egy jó vadászkutyaért ennek két- háromszorosát is elkérhetik.

Mindeddig egyre másra emlegettük a *különleges* kiképzést; most lássuk, mire is gondoltunk?

Yneven, ahol a mágia hatalma közismert, egy varázsló nem csupán arra használhatja kutyáját, hogy legyen kivel beszélgetnie a toronyszobában. Egyes nagyobb iskolák saját idomárokat tar-tanak, akik ebeket készítenek fel arra, hogy megfelelőképpen szolgálhassák varázstudó gazdáikat. Ezek a – többnyire különle-

gesen intelligens – jószágok, amellett, hogy számtalan dolgot megtanulnak (hang- és kézjeleknek engedelmeskednek, távolból irányíthatóak, számos szót megértenek, összetettebb utasításokat is képesek teljesíteni, stb.), nem félnek a mágiától, legyen az (csak-nem) bármilyen megjelenési formájú. Ez persze nem azt jelenti, hogy immunisak is rá, alanyai lehetnek éppen úgy, mint bármilyen más élőlény – más kérdés, hogy az ilyen különlegesen felkészített állatokat többnyire igyekeznek különféle védelmekkel felruházni. S hogy mindennek mi a lényege? Nos, ezek a jószágok végül kiválóan alkalmassá válnak arra, hogy gazdáik zóna jelét hordozzák magukon, s bejuttassák bárhová, ahová a varázsló kívánja. Egy jól képzett kutya sok helyre besurranhat feltűnés nélkül, de nemes-uraknak küldött ajándékként sem utolsó – és sorolhatnánk még a lehetőségeket. S aztán, ha már a jel a kívánt helyen van...

A jelek illetve bélyegek felhasználása egyébként más lehetőségeket is kínál: érzékelés, irányítás, akaratátvitel, változás, gyűlölet – gondoljunk csak bele, mi mindenre lehet alkalmas! A rajzolatokat általában fülbe vagy haskorcra szokás alkalmazni, de igazán komoly esetekben „sebészi” eljárást alkalmaznak:

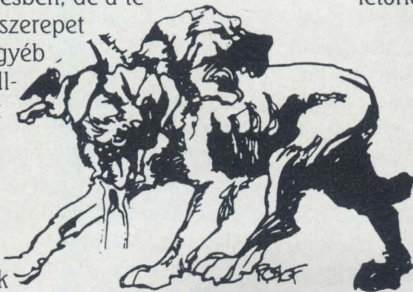
altatják vagy érzéketlenné teszik a kutyát, azután felnyitják a bőrt és az izmokat, s a csontba (leginkább lapocka, esetleg medence) karcolják a jelet, majd pedig begyógyítják a sebet. Ilymódon a felfedezés – legalábbis közönséges eszközökkel – lehetetlen, s a letörlődés veszélye is megszűnik. Az eljárás meglehetősen körülményes, de komoly feladatoknál – úgy mondják – megéri.

A „varázshasználó” ebek után szóljunk most a harcosokról. Erionban – ahol, mint tudjuk, az ég adta világon minden megtalálható – mindenféle kutya kapható, s a pecérek bármire hajlandóak. Legszelesebb körben mégis talán a különféle harcikutyák ismertek. Nem nehéz tehát efféle jószágot vásárolni, ám mint mindig, ezúttal is oda kell figyelni az alkura. Az árak magasak – hát persze, hogy azok –, de vajon mit kapunk a pénzün-kért? A *valódi* harcikutya, amely mellettünk küzd majd,

bármerre járunk, természetesen ritkább, s a legdrágább mind között. Viadalra neveltet, vagy inkább vadítottat könnyebben találunk; igazán olcsónak ezek sem mondhatóak – ha mégis azok, az felettébb gyanús! Nem kevés élelmes fickó él abból, hogy eladja a kutyáját, amely aztán az első adandó alkalommal visszaszökik hozzá, s újabb balekra vár. Sokan árulnak innen-onnan összelopkodott, vagy kóbor ebeket, netán beteg, sebesült páriákat, melyek csak szűkölve tűrik, hogy az arénában szétépjék őket – a kutyáknak Yneven sincs könnyű dolguk.

Széles körben elterjedtek a titkos, néhol pedig engedélyezett viadalok, ahol a harcikutyák mérik össze erejüket. Mivel az ember azon kevés teremtmény közé tartozik, amelyet eksztatikus örömmel tölt el, ha élőlények tépik-vágják s fojtják vérbe egymást előtte, miközben ő ragacsos édességet majszol, ezek a rendezvények többnyire valóságos tömegeket vonzanak. (Persze, a küzdők nem csak kutyák lehetnek, hiszen a nézőnek csak egy a fontos: nem az ő vére folyik.)

Ezek a viadalok borzalmas sebeket kapnak az állatok, gyakorta a győztes sem sokkal éli túl legyőzött áldozatát. Éppen ezért a viadorokba nem ölnek túl sok pénzt a tulajdonosaik; többnyire a vadság és az erő a döntő tényező. Valódi harcikutya nem is látható az efféle mészárszékeken. Mindazonáltal, bármiféle kutya indulhat e vérengző versenyeken, ha tulajdonosa kifizeti a nevezési díjat, ami nagyjából 50 réztől kezdődik, s a rendezvény rangosságától függően emelkedik (akár magasra is).





A viadalokat szinte mindig valamelyik alvilági klán szervezi; jelentős bevétel van a fogadásokból is – hiszen minden néző próbára teszi ilyenkor a szerencséjét, illetve ítéldéességét –, de nem megvetendő a zsebmetszők által gyűjtött összeg sem.

A dzsádoknál a küzdelem más formáját is kedvelik – amikor gladiátort állítanak ki a kutya – vagy kutyák – ellen. Efféle alkalomra mindig jól megtermett, erős példányokat választanak, hogy minél érdekesebb legyen a küzdelem. Igazi fénypontnak számít, ha sikerül néha egy-egy querdát (lásd Bestiárium) befogni, és az arénába küldeni – bár ezek ellen általában több embert állítanak ki, biztos ami biztos alapon.

Ha valaki olyan harcikutyát szeretne maga mellett tudni, amelyet (pl.) az ember elleni küzdelem fortélyaira tanítottak ki, vágynak csak erszénye szabhat határt. Bátor, hű, hatékony társra tehet szert – de ne feledjük, ezek inkább csak az „átlag katonák” ellen lehetnek igazán alkalmasak.

Akárcsak az emberlakta birodalmakban, Gro-Ugonban is találhatunk kutyákat – igaz, aligha akad olyan ember, aki ezeket keresné. Az orkok a kutyákat leginkább harci célokra használják. Idomításuk nagyjában-egészében abból áll, hogy keveset etetik, viszont sokat verik, vadítják őket. Amelyik kutya túléli ezt a kiképzést, az megállja helyét a harcmezőn is. A módszer nagy hátránya, hogy az így elvadított kutyák nem ismernek barátot vagy ellenséget – nem egy ork „idomár” végezte már a fogaik között. A házörző kutyák jelentős hasonlóságot mutatnak. Életük nagy részét bezárva, éhezve töltik. Ha betolakodó közeledik gazdájuk területe felé, az kiengedi őket, majd gyorsan biztonságos helyre menekül. Ha az idegent elkergették, húst vet a kutyák óljába, mire azok általában rávetik magukat, az ork pedig visszazárja őket. (Baj csak akkor van, ha az ebek utolérték a betolakodót. Ezután ugyanis nem olyan éhesek...)

A goblinok valamivel emberségesebben bánnak kutyáikkal. Mivel igen alacsony és könnyű lények, egy nagyobb testű kutya elbírná őket. Ezt a tény rendszert ki is használják és a kutyákat hátasként ülik meg. Ezek az ebek – barlangok mélyén nevelkedett generációknak köszönhetően – némi infralátásra is képesek. A goblinok, de főleg az orkok tevékenységének köszönhetően Gro-Ugonban gyakran láthat az utazó (???) elszabadult falkát, amely mindent megtámad, ami él és mozog. Egy falkában 3-30 (3k10) kutya lehet. Ha netán akad olyan, akit rossz sorsa Gro-Ugonba sodor, és ilyen falkával találkozunk, legjobban teszi, ha keres magának egy magas fát – ám, hogy ki fogja tovább éltlen szomszárja bírni? Mondják, ravaszabb falkavezérek ilyenkor váltott őrséget szerveznek a fa alatt...

Széles körben használják a kutyákat vadászatra is. Nemesi udvarok falkái, hajtó és nyomkövető kopói mellett jelentős értéket képviselnek az egyedül „dolgozó”, számos feladat megoldására kiképzett vadászkutyák is. Az efféleket nem csupán azok kedvelik, akik mesterséggként űzik a vadászatot, szívesen támaszkodnak rájuk erdőjáró vándorok is. Egyes vidékeken – Shadonban például – széles körben elterjedt, nagy népszerűségnek örvend a hajtó-vadászat; nemesek szórakozása, valóságos társadalmi esemény. Sokat számít persze, ki milyen fegyverrel, ruhatárral és kísérettel érkezik, mindenekelőtt azonban a kutyákat értékelik, bírálják szakértő szemmel – talán csak a vadászlovak fontosabbak náluk.

Mindebből következik, hogy jó kopót ajándékozni valódi nemesi gesztus errefelé; bevett szokás is.

A kitartó, tisztavérű, jól képzett vadászebek ára magas; egész falkányit vásárolni és eltartani bizony csak jól jövedelmező birtokon lehetséges.

A kutyaviadalok kapcsán egyszer már említettük az alvilágot. Nos, az igazsághoz hozzátartozik, hogy a klánok nem csupán a közönséges mészárlásból húznak hasznot – körmönfontabb módon is felhasználják az ebeket.

Ki ne látott volna városok terein tevékenykedő mutatványosokat, akik kedves, esetenként elképesztően ügyes jószágaik produkcióival kötik le a szájtáti nézőket – s azt hiszem, akadnak szép számmal olyanok is, akik később hiába keresték erszényüket. Bizony, az ámuló közönség soraiban szinte zavartalanul tevékenykedhetnek a zsebmetszők. (Valóban ügyes mutatvány esetén +10 %-ot kapnak a tolvajok.) Mielőtt vérmesebb kalandozók agyba-főbe vernének minden kutyás mutatványost, meg kell jegyeznünk: korántsem tartozik *mindegyikük* a helyi tolvajklánhoz! Sokuk valóban ebből él, mégpedig becsülettel.

Bizonyos vidékeken ennél sokkal tovább mentek a tolvajok: rablásokhoz, lopásokhoz közvetlenül kutyákat használnak fel. Piacok tömegében, ládák, pultok között ugyan ki tudna követni, netán elfogni egy ebet, még ha észreveszi is, hogy a jószág leemelte az erszényét, netán kikapta kezéből az iszákját? Vannak akik arra tanítják be állataikat, hogy nappal besurranjanak házakba, boltokba, s elrejtőzve, éjszaka beengedjék gazdájukat. Ez persze csak egyszerű záruk, gondatlanul becsukott ablakok esetén sikerülhet, de mivel a kutya *belülről* próbálkozik, nem ritkán talál ilyet. Tüzelő szakkal megbolondítani a kiszemelt portát őrző kopókat, szintén régi alvilági trükk. Mi több, szólnak kősa történetek olyan esetekről is, ahol jól kiképzett kutyák csapatával kereskedőkaravánokat, áruleraikat, módos családok házait fosztották ki. Ki tudja, még akár igaz is lehet!

Nem csak tolvajoknak és fejvadászoknak jöhet jól az olyan állat segítsége, melyet titkosajtók vagy csapdák felfedezésére képeztek ki. Ezeket többnyire érzékeny szaglásuk révén találják meg a kutyák, bár szerepet játszhatnak a gyenge légáramlatok is. (Alaphelyzetben a titkosajtók felfedezésére 50%, a csapdákéra 35% adható.) Kinyitni illetve hatástalanítani természetesen nem tudják őket.

A fejvadászok meglehetősen eltérően vélekednek a kutyák igénybevételéről. Sokuk túl büszke az ilyesmihez; hogyan is lehetne egy oktalan állatra bízni a küldetés sikerét? Egyes iskolák ellenben kifejezetten szívesen dolgoznak velük – s miként maguk a fejvadászok, rettegettek a kutyáik is. Földi ember számára elképzelhetetlenül fegyverezettek (ezt esetenként mágia is támogatja); kitartóak, erősek, ügyesek. Kiválóan lopakodnak, hangot szinte soha nem adnak, más parancs híján nyomban torokra támadnak, bonyolultabb feladatokat is képesek megoldani, és természetesen a legapróbb jelre is engedelmessé válnak. Általában egy-egy típusú feladatra nevelik őket – mondhatni, specialisták. Többnyire különféle bélyegeket is hordoznak (érzékelés, akaratátvitel, stb.). Efféle kutyát „közforgalomban” szinte képtelenség találni. A klánok nagy becsben tartják őket, hiszen rengeteg munka (és pénz) fekszik bennük, ráadásul nem egy esetben az ember-kutya párosból maga az állat vitte sikerre a küldetést. Ezek az iskolák saját, nagytudású idomárokat alkalmaznak, akik féltve őrzik mesterségük titkos fogásait.

A téma szinte kimeríthetetlen – jelen cikkünkben csak vázolni szeretnénk volna a lehetőségeket. Hogy egy-egy kutya mi mindent tud, mire képes, milyenek a tulajdonságai, azt minden esetben a KM döntse el. Van néhány dolog, amire azonban szeretnénk felhívni a figyelmet. Ne hagyjuk, hogy a játékos mindent a kutyájával

végeztessen, állandóan azt küldje a veszélybe. Ne feledjük el, hogy a legjobban képzett állatok is csak bizonyos (nem túl magas) szintig állják meg a helyüket – aligha jelenthetnek komoly ellenfelet például egy osztályos harcművésznek. Ugyanakkor semmi esetre sem jó, ha a karakter az égvilágon semmire sem tudja használni drága pénzen képeztetett kutyáját. Érdekes lehet, ha a partiban felbukkan egy eb, de a KM-re bizony komoly terheket róhat – az egyensúlyt olykor nem könnyű fenntartani. (Viszont illik.)

Másrészről azonban, ha egy karakter valóban szereti a kutyáját és ragaszkodik hozzá, máris könnyebben irányítható a KM számára!

Az alábbiakban útmutatoul közöljük az egyes képzési irányokra vonatkozó értékeket, majd pedig ismertetünk néhány, Yneven széles körben elterjedt fajtát. Mindez természetesen csak segítség, a KM-ek ezek alapján bátran léphetnek tovább!

	közönséges	harci	fejvadász	különl. képz.	vad
Előfordulás:	gyakori	ritka	n.ritka	n.ritka	ritka
Megjelenők száma:	1k10	2k10	1k3	1	2k10
Termet:	K	E	K	K	E
Sebesség (SZ):	120	130	140	130	130
Támadó érték:	30	65	80	35	35
Védő érték:	55	100	108	60	60
Kezdeményező érték:	9	16	18	10	10
Célzó érték:	–	–	–	–	–
Sebzés:	1k5	1k6	1k6	1k5	1k6
Támadás/kör:	1	2	1	1	1
Életerő pontok:	14	15	15	14	16
Fájdalomt. pontok:	32	44	42	30	38
Asztrál ME:	–	–	–	–*	–
Mentál ME:	–	–	–	–*	–
Méregellenállás:	3	5	4	3	5
Pszi:	–	–	–	–	–
Intelligencia:	állati	állati	állati	állati	állati
Jellem:	–	–	–	–	–
Tapasztalati pont:	1	5	6	6	4

A táblázatban szereplő értékek csak tájékoztatóul szolgálnak, mivel minden egyes fajta más és más tulajdonságokkal bír. Ezért az egyes fajták különböző módosítókat kapnak, amelyeket alább sorolunk fel.

Píttaros

Magas, nagy termetű kutya, feje kissé elkeskenyedő. Füle fejéhez simulva lelógó, szeme ferde vágású. Farka a hátára kunkorodik, szőrzete középhosszú (3-4 cm), fehér vagy barna, ritkán sötétszürke. Marmagassága 70-85 cm, tömege 40-50 kg. Hűséges, idegenekkel szemben bizalmatlan. Bátor, könnyen felingerelhető, ilyenkor azonnal támad. Kiváló házörző. Ritkán, de alkalmazzák harcban is. Főleg a Quiron tengertől északra elterjedt.

Módosítói: TÉ +20, VÉ -15, KÉ -3, Sebzés +1, Ép +3, Fp +6.

Aeternam

Rendkívül mozgékony, gyors kutya. Feje hosszúkas, füle nagy, lelógó. Izmai jól fejlettek, farka hosszú, lelógó, bár néha csonkolják. Szőrzete rövid, tömör, csillogó vörös, néhol fekete foltokkal tarkítva. Marmagassága 45-55 cm, súlya 18-24 kg. Tanulékony, nyugodt, csöndes fajta. Kiváló nyomkövető, ezért szinte kizárólag vadász-kutyának használják. Főleg Shadonban elterjedt, de megtalálható a Gályák tengere mentén szinte mindenütt.

Módosítói: TÉ -, VÉ +5, KÉ +3, Sebzés -1, Ép -1, Fp -3.

Círnecos

Karcsú, könnyed kutya, feje hosszú, elkeskenyedő. Szeme ovális, füle kicsi, álló. Lábai feltűnően vékonyak, de izmosak. Farka lóg, de a vége kunkorodik. Rövid, sűrű szőrzete rótvagyfekete, néha foltos. Tömege 10-13 kg, marmagassága 40-45 cm. Élénk, gyors, rendkívül játékos fajta, jól alkalmazkodik. Elsősorban kedvencként tartják, néha vadásznak is vele. A pyarroni államközösségben elterjedt.

Módosítói: TÉ -10, VÉ -5, KÉ -, Sebzés -2, Ép -3, Fp -5.

Blegront

Erőteltjes felépítésű kutya. Feje széles, szeme ferde metszésű. Füle hegyes, felálló. Farkát a hátára kunkorítja. Szőrzete dús, enyhén hullámos, szinte minden színben megtalálható. Marmagassága 65-80 cm, testtömege 45-60 kg. Munkabíró, készséges, de idegekkel szemben bizalmatlan. Kitartó, helymemóriája kitűnő. Hidegtűrő és tájékozódó képességéről legendákat mesélnek. Jó tulajdonságai miatt főleg szánhúzóknak alkalmazzák, de a harci kutyák között sem ritka.

Módosítói: TÉ +15, VÉ -10, KÉ -3, Sebzés +1, Ép +4, Fp +5.

Hastin

Hatalmas testű, robosztus kutya, feje hosszúkas, füle lelógó. Farka hosszú, vaskos. Barnás-fekete szőre rendkívül vastag, sűrű és tömött. Marmagassága 80 cm körüli, de egyes példányok elérhetik a 90-100 cm-t is. Súlya 60-75 kg. Szívós, kitartó, erőteljes testalkatú. Eredendően nyugodt fajta, de ha felhergelik, félelmetes ellenfél. A leggyakoribb harci kutya szerte északon. Néhány példánya délen is megtalálható.

Módosítói: TÉ +25, VÉ -15, KÉ -2, Sebzés +2, Ép +5, Fp +10.

Robardoar

Kissé testes, mégis jó mozgású fajta. Feje közepes, füle lelógó. Farka rövid, általában lóg. Testalkata izmos. Rövid szőrzete fehér, fekete vagy rótes színezetű. Marmagassága 35-50 cm, súlya 20-40 kg. Tanulékony, engedelmes, nyugodt fajta, de könnyen el lehet vadítani. Szerte Yneven széles körben alkalmazzák előnyös tulajdonságai miatt.

Módosítói: TÉ -, VÉ +5, KÉ -1, Sebzés -1, Ép -1, Fp -.

Rajtuk kívül természetesen se szeri se száma a különböző fajtáknak, hiánytalan leírásukat még ynevi tudósnak sem sikerült közreadnia,

noha számos kiadványt készítettek már – mi nem is próbálkozunk ilyesmivel. Búcsúzóul hadd tanácsoljunk még valamit: ha egy mód van rá, csak olyan karakter (KM) kerítsen kutyát, aki szereti és valamelyest ismeri őket. Igaz, „csak” állatok, de ne feledjük – egy nép kultúráltságának egyik legerőteljesebb fokmérője a mód, ahogyan az állatokkal bánt!

Halász Tibor
ötletei nyomán – (D.)





SZENT SZIMBÓLUMOK

2. rész

Ez alkalommal két klasszikus kultúra Szent Szimbólumait mutatjuk be olvasóinknak.

A kyrek a világ Ötödkorának urai, a kontinens mai arculatának aktív formálói voltak. Civilizációjuk számos vívmánya feledésbe merült, mitológiájuk, felsőbb lények zömét azonban ismeri a hetedkori tudomány. Megmaradt isteneikről (mert némelyikük a Birodalom bukásával kiszorult az Elsődleges Anyagi Síkról) elmondható, hogy szélsőségeket testesítenek meg, és sokkalta misztikusabbak a Pyarroni Panteon lakóinál. Óidőkből származó Szent Szimbólumaik titokzatos erők forrásai lehetnek, a manapság készülők (néhány kivételtől eltekintve) jelképek csupán; rendszerint nem a kyrek által használt materiákból, de a hagyományos eljárással állítják elő őket.

Az amundok, akiket Ynev lakói „Ősi Nép”-ként félnek, valóban régóta vannak jelen a nap és a holdak alatt. Civilizációjuk az aquirokéval mutat rokon vonásokat, isteneik könyörtelen, vérszomjas istenek. Közülük egy, Amhe Ramun a P.sz. 3692. esztendőben a halhatatlanok Nagy Egyezményét kijátszva testet öltött a kontinensen, s az embernépek ellen vezette fanatikusait – Szent Szimbóluma a M.A.G.U.S. jelenében talán a legismertebb és leginkább rettegett mind közül.

Az alábbiakban azokat az ódon jelképeket soroljuk fel, melyekkel a kalandozók utazásaik során találkozhatnak, s amelyeket az 1. TSZ felett már ismerniük – és felismerniük – illik.

KYR SZIMBÓLUMOK

Sogron Kigyója

A kyr panteon ellentmondásos istenalakja átvészelte a Birodalom és az ötödkori civilizáció bukását. Természete keveset változott, s változatlan maradt Szimbóluma is; a szétfeszülő csuklyával ágaskodó, körbe foglalt ércobra manapság sem fest másként, mint az írott történelem hajnalán. A hagyomány úgy tartja, hogy a Tüzek Urának jelképét a „hósi időkben” vöröslunírból, e sajátos tulajdonságokkal bíró, a Hetedkorban már nehezen fellelhető materiából készítették – ez annál valószínűbb, mivel a lunír a kyr anyagmisztika szerint „forró” és „beszédes” fém, ideális a nagyhatalmú tűzisten számára. (Tipikusan „hideg” és „néma” az ón, „hideg” ám „beszédes” az ezüst, az acél; míg az aranyat, a rezet egyaránt „forró” és „néma” anyagnak tartotta Kyria népe.

Tharr Hármassága

Tharr a vallástörténészek szerint valaha a mindenség könyörtelen közönyének jelképe lehetett – erre enged következtetni állandó jelzőinek egyike, a Néma. Orwella feltűntekor, az univerzumot mozgató erők egyensúlyának módosulásával torzult el végletesen a természete; groteszk, taszító és *hiányos* volta tükröződik Szent Szimbólumában is. Sosem foglaltatik keretbe: az önmagába visszatérő, „örök újakezds” értelmű görbék éppoly idegenek tőle, amilyen idegen lett ő maga egykori dicsősége színterén. Tharr három feje a Szimbólumban egyetlen életformaként anyagiassul, a három alkotó (kecske, kígyó, oroszlán) dominanciája attól függően változhat, hogy a készítő szűkebb hazájának Tharr-kultuszában melyik állat a szentebb. Bár-mely nehéz fémből készülhet; a kikovácsolt formát (sajna, de való) oltáron kiontott vérrel hűtik le, melytől maga a Szimbólum rótes árnyalatot kap.



AMUND SZIMBÓLUMOK

Themes Fényessége

Az Ősi Nép napistenének Szent Szimbóluma – magától értetődően – a domború napkorong, melyből sugárkarok nyúlnak a föld felé. Feltételezések szerint a karok száma (5) misztikus jelentőséggel bír, a vallástörténetészeknek azonban nem sikerült elméletüket tényekkel alátámasztani. A Szimbólum hagyományosan vert sárgarézsből készül, azt kívülállóknak (ti. bármely más nép szülötteinek) tilos kezükkel illetniük.

Refis Két Köre

A földanya Szimbóluma egész kis kozmosz-modell, a maga nemében egyedülálló az ynevi szent jelképek között. Külső része valamely nehéz fémből vert, tenyérszerű keret, melynek közepébe egy második, jobbára ritka fémből készült szelencét foglalnak. Refis minden papja, minden híve egy-egy csipetnyit helyez a szelencébe annak a városnak a földjéből (homokjából) ahol a világra jött; a Szimbólum tulajdonosa így biztosítja az éteri kötődést otthonához, tágabb értelemben véve az Ősi Nép egészéhez.

Mondják, a Titkos Városok nagyjainak birtokában olyan Szimbólumok találhatók, melyek a Hosszú Háború előtt készültek, s az ibarai pusztaság helyén egykor sötétlett televény egy-egy morzsáját rejtik.

Amhe Ramun Arca

Az első hold könyörtelen istenének Szimbóluma a felsőbb lény stilizált képmása; ezüstműből, ritkábban hasonló árnyalatú és textúrájú ősi fémekből készül, ráadásul viszonylag kicsiny, amiért is az avatatlanok gyakorta pénzérmének vélik.

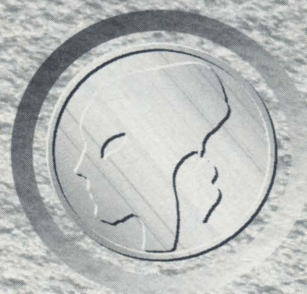
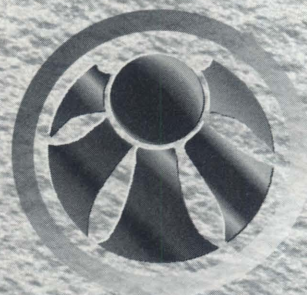
Amhe Ramun arca szokványos amund vonásokat mutat, hatalmas szemei azonban mindenkor üresek – a hagyomány szerint csak az istenség újbóli megtestesülésekor telnek meg kékezüst ragyogással... (Figyelem! A P.sz. 3692-ben vagy ezután felbukkanó Szimbólumok már sugározzák ezt a különös energiát!)

Nesire Bélyege

A második hold istennőjének sajátos szertartásairól számos szóbeszéd járja szerte a kontinensen. Papjai kevesen maradtak, hívei zömét átcsábította Amhe Ramun kultusza, Szent Szimbóluma felettébb ritkán látható El Ibarán kívül – akik mégis megpillantják, egyhamar aligha felejtik el. A vörösrézsből készült ovális külső lapja sík, csak a belső kidolgozott: három ujj (madárláb?) domborulatait rejt. Kikovácsolása után pillanatokkal, még izzó állapotban helyezik a beavatandó nyakába, akinek mellén jellegzetes alakú sebet éget – e bélyeget az illetőnek egész életén át viselnie kell. Az Érintés hege éppoly szent, mint a Szimbólum maga; Nesire szolgái ezer közül is megismerik, melyik a valódi, melyik a hamis.

A főpapnők vörösrézbe ágyazott apró szilánkot is hordanak nyakukban, mely egy darab a sivatag titokzatos Éneklő Kövéből. Meg nem erősített források szerint a Vörös Hold idején a kövecske halk, éteri dallammal gyönyörködteti viselőjét. Az Éneklő Kövek természetéről és mágikus tulajdonságairól a legtájékozottabb bölcsek is csak találgatásokba bocsátkozhatnak.

G.A.



JÉGMÁGIA

T a b u l a M a g í c a

Az Elemi Mágia ezen kevésbé ismert fejezete az Fizikai Síkok élőlényeit alkotó egyik legfontosabb elem, az Ősvíz, és paraelem párja, az Elemi Fagy frigyéből születő szilárd állapotú matéria – nevezetesen a jég – tulajdonságait és felhasználási formáit taglalja.

Mindezen lehetőségek abból a tényből fakadna, hogy a paraelemek a befolyásuk alatt álló anyag minden összetevőjére egyenlő erősséggel és egyidejűleg hatnak, ellentétben a természetes fagy vagy hőhatásokkal, melyek mindig valamilyen forrásból sugároznak szét. Ennek eredményeképpen az Ősvíz az Elemi Fagy hatására azonnal – átmenet vagy köztes állapot nélkül – megszilárdul, s a fagy mértékétől függő keménységet vesz fel. Hirtelen megszilárdulása olyan térfogatváltozással jár (kb. tizedével nő), mely még a leghatalmasabb sziklát is képes kettéhasítani...

Az alábbi varázslatok ugyan gyakran kényes egyensúllyal bírnak fagypont feletti környezetben – míg fagypont alatt fokozottan fejtik ki hatásukat –, ezért az apró fogyatékoságért azonban bőségesen kárpótolja a mágiahasználókat ama tény, hogy a jég képes védelmet nyújtani az Őstűz hevétől és a káros fizikai hatásoktól, s útját állhatja még a mágiával felruházott fegyvereknek is...

A varázslatok értékei 20°C környezeti hőmérséklet esetén érvényesek. Tíz foknyi vagy nagyobb eltérés esetén (a kívánt hatás elérése érdekében) a Mana-pont igény módosítandó. Ősvízből keletkezett jég az időtartam lejártával minden esetben „semmivé” foszlik.

JÉZÁPOR

Mp: 36 Erősség: 3E
Sebzés: 3k6 Varázslás ideje: 3 szegm.
Időtartam: 2 kör Hatótáv: 20m
ME: –
Felhasznált mozaikok:
Ősvíz teremtése, Zápor – 24 Mp
(alá helyezve) Fagy teremtése, Kupola – 12 Mp



A varázsló Zónáján belül meghatározott térszöleges magasságból, 2m sugarú körben jégzäpor hullik alá. A területen tartózkodók 3k6 Sp-t vesztenek körönként, a páncélok SFÉ-je érvényesül. Minden további 8 Mp-ért a jégzäpor sebzése 1k6-tal növelhető.

KITORÉS

Mp: 30 Erősség: 6E
Sebzés: 6k6 Varázslás ideje: 3 szegm.
Időtartam: egyszeri Hatótáv: 20 m
ME: –
Felhasznált mozaikok:
Ősvíz teremtése, Kitorés – 24 Mp
Fagy Teremtése, Kitorés – 6 Mp

A varázsló Zónájában kijelölt ponton az összesűrített, megdermedt Ősvíz szétrobban, apró, borotvaéles szilánkokkal hintve be (6 méter sugarú körben) a területen tartózkodókat. 1 méter sugarú körön belül 6k6 Sp-t sebez, kifelé távolodva méterenként mindig k6-tal kevesebbet. A páncélok legtöbbje (már a vastag ruházat is) szinte teljes védelmet nyújt ellene; a sebzés 1 Sp-re csökken k6-onként. A Tűzlabda varázslathoz hasonlóan minden további 4 Mana-pontért erőssége 1E-vel, sebzése 1k6-tal és hatótávolsága 1 méterrel növelhető.

JÉGFAL

Mp: 20 Erősség: 1E
Sebzés: – Varázslás ideje: 3 szegm.
Időtartam: 6 kör Hatótáv: 20m
ME: –
Felhasznált mozaikok:
Fagy teremtése, Fallá formázva – 12 Mp
Ősvíz, Fallá formázva – 8 Mp

A varázslat hatására 2 méter sugarú, 50cm vastag, félköríves, átlátszatlan jégfal emelkedik a varázsló Zónájában meghatározott tetszés szerinti helyen. Útját állja a tűzvarázslatoknak (az ellentétes elemek kioltásra vonatkozó szabálya szerint) és más Elemi mágiáknak. Sav, elektromosság, természetes tűz és célzófegyverek (kevés kivétellel) nem képesek megromgálni. A fal 12 Stp-vel, illetve 300 kg teherbírással rendelkezik (lásd: Tárgyak Ellenállása),

ezt meghaladó terhelésre összeroppan. Megjegyzendő, hogy a falra érkező gyorsuló tömeg súlya háromszorosnak számít. Például a vállával jégfalnak rontó kalandozó – súlya teljes vértezettal 125 kg – könnyedén áttör a túloldalra (125x3 egyenlő 375). Fele Stp-jének elvesztésekor a fal megreped, majd pontjai fogytával szilánkokra hasad. Minden további 8 Mp ráfordításával a fal erőssége 1E-vel, 12 Stp-vel és 300 kg-mal növelhető.

JÉGBÉKLYÓ

Mp: 16
Sebzés: 2 Sp/kör
Időtartam: 3 kör
ME: –
Erősség: 1E
Varázslás ideje: 3 szegm.
Hatótáv: 20m
Felhasznált mozaikok:
Ósvíz Teremtés, Szőnyeg – 4 Mp
Fagy Teremtése, Szőnyeg – 12 Mp

A szempillantás alatt megdermedő és kitáguló Ósvíz csapdába ejti áldozatát. Alaphelyzetben ez annyit tesz, hogy a varázslat cél-pontja(i) tértől lefelé egy 1m sugarú, többé-kevésbé szabályos, 50 cm vastag jégtömbbe ágyazva találják magukat. Sikeres Erőpróba dobásával ugyan kiszabadulhatnak (1 kör), de közben elszenvedik a varázslat erősítésének megfelelő körönkénti sebzést. Ugyanez a sebzés érvényes az óvatlanul segítségükre sietőkre, ha fedetlen kezükkel-lábukkal érintik a jégbéklyót. Minden további 6 Mp ráfordításával az erősség 1E-vel, a sebzés 2 Sp-vel növelhető. Minden 2E növekedésért az áldozatok -1-gyel dobznak Erőpróbát (max. -4).

Megjegyzés: A béklyó a Jégfal varázslatban meghatározott Stp-vel és teherbírással rendelkezik.

Teljes testfelületükkel jégbe ágyazottak alapból -2-vel dobják Erőpróbájukat (max. -6).

JÉGBUROK

Mp: 16
Sebzés: 2 Sp/kör
Időtartam: 2 kör
ME: –
Erősség: 1E
Varázslás ideje: 3 szegm.
Hatótáv: 20m
Felhasznált mozaikok:
Ósvíz, Aura – 4 Mp
Fagy Teremtése, Aura – 12 Mp

A varázsló mozdulatlan jégszoborrá dermed a varázslat időtartamára, testét sziklakemény, tenyérnyi vastag jégpáncél övezi. Mivel az így formázott jeget már nem pusztán Óselem alkotja, ezért az Aurá-nál leírtakkal ellentétben a

mágiahasználó vakká és süketté válik, pszi-diszciplínák és látást nem igénylő mozaikok használatán kívül tökéletesen cselekvés-képtelen (a rúnák levegőbe rajzolására nincs lehetőség, a varázslások ideje duplájára növekszik). A burok alá szorult levegő kb. 2 percre elegendő, ezután a varázsló annyi körig képes eszméleténél maradni, amekkora az Állóképessége (lásd M.A.G.U.S., 249. oldal).

A burok 10 Stp-vel rendelkezik, ez minden további 4 Mp ráfordításával újabb 10 Stp-vel erősíthető. Jégburokkal más személy csak beleegyezésével övezhető (még ilyenkor is Akaraterő próbára van szükség), különben életösztöneitől hajtva, megszilárdulása előtt reflexszerűen összetöri azt. A jégburokkal kívülről érintkezők 2 Sp-t vesztenek körönként (2 Mp-nként szintén erősíthető).

Megjegyzés: a varázslat kiválóan alkalmas mindenféle ártalmas gázok-gőzök, folyadékok kirekesztésére is (ezen anyagok megítélése a KM feladata).

FAGYMARÁS

Mp: 12 **Erősség: 6E**
Sebzés: 2 Sp **Varázslás ideje: 2 szegm.**
Időtartam: egyszeri **Hatótáv: 20m**
ME: -
Felhasznált mozaikok:
Fagy teremtése, Nyíllá formázva - 12 Mp

A varázslat nehezen gyógyul, fájdalmas sérülések okozására képes hús-vér lényeken. Paraelem lévén, a közönséges páncélok nem nyújtanak védelmet ellene. Sebzése 2 Mp-nként 2 Sp-vel növelhető. Minden egyéb tekintetben megegyezik más Nyíl formázású varázslatokkal.

FAGYPENGE

Mp: 22 **Erősség: 6E**
Sebzés: 2 Sp + fegyver **Varázslás ideje: 3 kör 2 szegm.**
Időtartam: 11 kör **Hatótáv: 20 m**
ME: -
Felhasznált mozaikok:
Fagy teremtése, Karddá formázva - 12 Mp
Idómágia, perc - 10 Mp

A kiválasztott fegyver dérlapte pengéje képessé válik közönséges fegyverekkel elpusztíthatatlan, ám hidegre érzékeny teremtmények megsebzésére. Ósvíz mozaikkal kiegészítve, a Tűz Elemi Sikkjából származó lények ellen is hatásos eszköz. Kivételes erősítés esetén (20-25E) a penge pillanatokra felsziporkázó, fagyott levegőkristályokat hagy maga után. 2 Mp-nként sebzése 2 Sp-vel növelhető. Minden egyéb tekintetben megegyezik a már ismert Kard formázású varázslatokkal.

FAGYLEHELET

Mp: 10 (tengervízben 12-14)
Erősség: 5E **Sebzés: -**
Varázslás ideje: 2 szegm. **Időtartam: azonnali**
Hatótáv: 20 m
ME: -
Felhasznált mozaikok:
Fagy teremtése, Kitérés - 10 Mp

E bonyolultnak nem nevezhető, ám rendkívül hatékony varázslatot Alderan, az egyesek szerint dzsad, mások szerint pyarroni származású varázstudó ötlötte ki tengeri utazásai során, s kezdetben a vízívilág élőlényeinek tanulmányozására használta. Rendszerint valamely felszín alatt úszó lény volt varázslatának célpontja. Hatására a kitérés epicentrumától számított 3m sugarú körben a víz többé-kevésbé szabályos formában megfagy, foglyul ejti az áldozatot, mely aztán jégbe ágyazva a felszínre lebeg. Sikeres Erőpróba dobásával (a KM megítélése szerinti módosítókkal) az áldozat megpróbálhat kiszabadulni (1 kör). Minden további 2 Mp ráfordításával az erősség 1E-vel, a kitérés sugara 1 méterrel növelhető. Az olvadás sebessége a környezet hőmérsékletétől függően változó. Nagyobb erősítéssel és Távolbahatással kombinálva, tengeri ütközetekben félelmetes fegyver (pl. az evező és kormánylapátok megbénítására, az átnedvesedett vitorlázat szétrombolására, stb.)...

HÍD

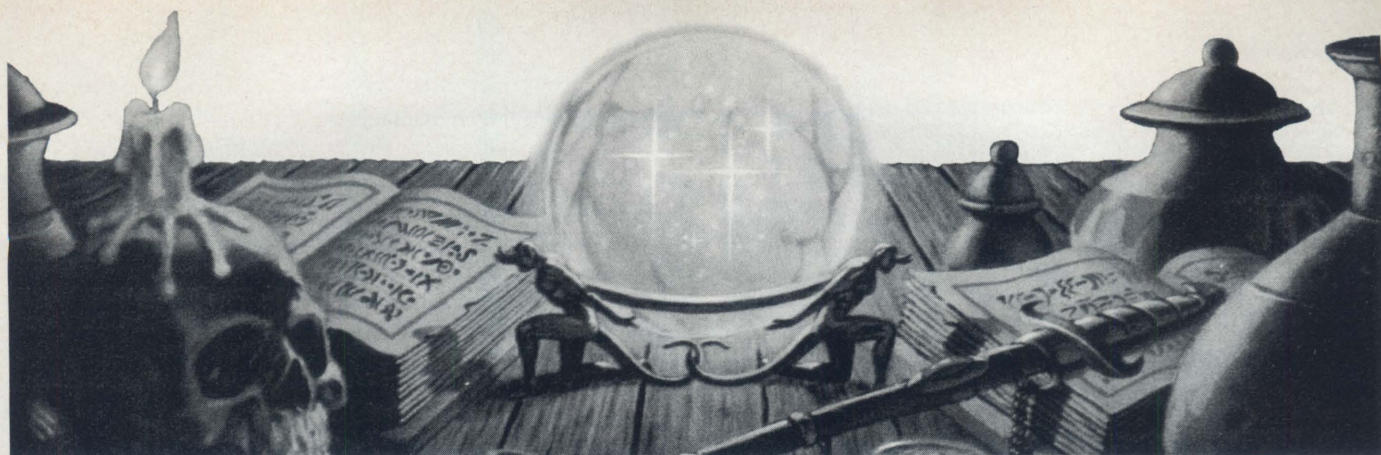
Mp: 40 **Erősség: 5E**
Sebzés: - **Varázslás ideje: 8 szegm.**
Időtartam: azonnali **Hatótáv: 20 m**
ME: -
Felhasznált mozaikok:
Fagy teremtése, Kitérés
- 10 Mp x 4 (egyvonalon)

Gondosan, némi átfedéssel elhelyezett Kitérések segítségével akár kisebb folyamokon is átkelhetünk. A varázslat hatására 6 méter széles, 2,5-3 méter vastag, körülbelül 20 méter hosszú, recsegő-roppogó jéghíd keletkezik a víz felszínén. A sodrás sebességétől, a környezeti hőmérséklettől és az átkelők súlyától függően akár percekig-órákig kitarthat.

Opcionális Szabály: -100°C-tól jéggel, fémme, üveggel vagy kővel érintkező fedetlen testrészek odafagynak (szabadulás sikeres Erőpróba dobásával).

Izsóf Gábor





Kristálygömbök

A kristálygömbök és egyéb látnoki eszközök, varázslatok az AD&D mindkét kiadásában nagy szerepet kaptak (pl. a varázstükör vagy a varázskút). A téma már ismert, kifejtése azonban korántsem teljes. Az alábbiakban a mágia ezen területét szeretnénk színesebbé, érdekesebbé tenni.

Az eddigi szabályok nem tettek különbséget a varázstárgyat illetve varázslatot használók között szintjük szerint, holott logikus lenne egy ilyen megkötés, hiszen egy 1. szintű varázsló valószínűleg nem ugyanakkora eséllyel pillanthatja meg a kívánt látványt, mint egy 20. szintű, nem is beszélve a fürkészés távolságáról.

Az alábbiakban szereplő kiegészítő szabályok persze nem kötelezőek, a DM joga eldönteni, az ő világán hogyan s miként működnek az efféle eszközök, lehet-e különleges képességük, stb.

Mint minden tárgy esetén, a kristálygömböknél is lényeges szempont a méret és a súly. Az sem mindegy, hova és milyen távolságra láthat el használója. Ezekre a kérdésekre ad választ az alábbi táblázat. A hatótáv kilométerben, az átmérő centiméterben, a súly pedig kilogrammban értendő. Megjegyzendő, hogy a súly csak az eszköz súlya, a keret vagy tartó ehhez hozzászámítandó. A létsík azt mutatja meg, hogy a látnoki eszköz segítségével mely létsíkokra nyerhetünk bepillantást. Alapvetően feltételezzük, hogy a megfigyelő az Elsődleges Anyagi Síkon tartózkodik. Ha netán máshol lenne, úgy természetesen azon a síkon mindenképpen fürkészhet, egyéb síkokon pedig csak akkor, ha a jóseszköz „átlát” a síkok között.

d100	Hatótáv	Létsík	Átmérő	Súly
01-10	80	Elsődleges	8	2
11-20	160	Elsődleges	10	4
21-30	240	Elsődleges	12	8
31-40	320	Elsődleges	16	16
41-50	400	Elsődleges	16	16
51-60	480	Elsődleges	16	16
61-70	640	Éteri sík	16	16
71-80	800	Belső síkok	24	50
81-85	1200	Belső síkok és asztrál	24	50

86-90	1600	Belső és külső síkok	24	50
91-95	2400	Belső és külső síkok	32	120
96-99	3200	Minden létsík	32	120
00	4800	Minden létsík	32	120

Természetesen nem csak kristálygömb lehet jóseszköz – a lehetőségek tárháza szinte korlátlan, csak a DM fantáziája szab határt. A látnok láthatja a távoli helyeket tükörben, üstben kavargó főzetben és még számos más helyen. Következésképpen a fenti táblázat csak irányadó, a tárgy pontos méreteit a körülmények határozzák meg.

Mint az a fenti adatokból kiviláglik, ha a karakterek találnak is távolbalátásra alkalmas eszközt, korántsem biztos, hogy azt magukkal is képesek vinni.

Varázslatok esetén sem mindegy, ki használja az adott varázslatot. Minden varázshasználó képes ilyen jellegű mágiára, de annak hatásossága függ a varázshasználó szintjétől.

Varázshasználó	Hatótáv szintenként
pap főkaszt	55 km
varázsló főkaszt	40 km
egyéb	25 km

Az egyéb kategóriába tartozik minden olyan kaszt képviselője, aki képes lehet varázsolni – bárdok, lovagok, vándorok. Az ő esetükben a hatótáv kiszámításához nem valódi szintjüket kell figyelembe venni, csak azt, amióta varázshasználói képességeik birtokában vannak.

Természetesen nem csak az adott varázshasználó kasztja és szintje, de tulajdonságai is szerepet játszanak látnoki varázslatainak sikerében. Mivel a papok és a varázslók esetében lényegesen eltér



a mágia használata, varázslók esetén az Intelligencia, papok esetében a Bölcsesség a meghatározó.

Tulajdonság	Hatótáv módosító szintenként (km)
16	8
17	16
18	24
19	32
20 vagy afölött	40

Gyakoriság és időtartam

A mágikus látnoki eszközöket nem lehet korlátlan ideig és gyakorisággal használni. Gyakoriság alatt azt értjük, hányszor vehető igénybe a varázstárgy egy nap leforgása alatt, míg az időtartam arra vonatkozik, hogy ezek összessége mennyi időt tehet ki. Sem a Játékosok kézikönyve, sem a Mesélők útmutatója nem tesz különbséget a mágikus tárgyakat használó karakterek között szintjük függvényében, holott logikus, hogy egy 10. szintű varázsló jóval hosszabb ideig képes koncentrálni az adott képre, mint egy 1. szintű. Az alábbi táblázatok erről adnak pontos információt.

Ha a látnok az alábbiaknál hosszabb időtartamon át óhajtja használni kristálygömbjét vagy egyéb eszközét, teheti, de csak Kívánság (Wish) vagy Korlátozott Kívánság (Limited Wish) varázslatok segítségével. Ezekkel a megfigyelés időtartama kétszeresére növelhető – azonban ez a módszer nem veszélytelen. Ha ugyanis a kísérletező elvét mentődobását mágia ellen, a Kívánság nem

sikerül, ráadásul Gyengeelméjűség (Feeblemind) lesz úrrá rajta, 1d4 napon át. A sikeres Kívánság időtartam hosszabbító hatása legfeljebb 1d6+1 napig tart.

Használó	Időtartam szintenként (kör)
pap főkaszt	5
varázsló főkaszt	6
egyéb	3

Tulajdonság	Időtartam módosító szintenként (km)
16	+1
17	+2
18	+3
19	+4
20 vagy afölött	+5

A fűrészett cél megtalálása

Az eddigi szabályok szerint a mágikus látnoki tárgyak használói könnyedén megpillanthatták a keresett személyt, helyet vagy tárgyat, még ha egészen kevés információval rendelkeztek is felőle. Persze, ennek esélyét is befolyásolja a használó tudása és tulajdonsága, ám sok múlik a körülményeken is. Az alábbi táblázat tanúskodik arról, milyen helyzetek milyen módosítókat jelentenek a keresett cél megtalálásának esélyéhez.

A keresés 1d4 kört vesz igénybe, kivéve, ha az eszköz „emlékezettel” rendelkezik, ekkor ugyanis egy szegmens is elegendő.

Helyzet/körülmény	Megtalálás esélye
A látnok tapasztalati szintje	+4%/szint
A látnok személyesen jól ismeri az alanyt	75%
A látnok nagyon sokat tud az alanyról	35%
A látnok alig ismeri az alanyt	20%
A látnok egyszer-kétszer hallott már felőle	10%
Az alany elhagyott területen van	+40%
Az alany egy darabja/része a látnok birtokában van	+35%
Az alany egy tulajdona a látnok birtokában van	+20%
Az alany képe a látnok birtokában van	+20%
Kívánság (Wish) használata	+70%
Korlátozott kívánság (Limited Wish) használata	+35%
Az alany külső létsíkon tartózkodik	-50%
Az alany a föld alatt/szörny belsejében van	-45%
Az alany mágikus börtönben van	-45%
Az alany örült vagy gyengeelméjű (feeblemind)	-40%
Az alanyt mágikusan átváltoztatták (pl. kővé)	-35%
Az alany belső létsíkon tartózkodik	-25%
Az alany nagyvárosban rejtőzik	-20%
Az alany kisvárosban rejtőzik	-10%

Különleges képességek

Ha a DM igazán érdekessé és színessé óhajtja tenni meséjét és benne a mágikus eszközöket, akkor adhat különleges képességeket az egyes kristálygömböknek. Az alábbi táblázat segítségével

véletlenszerűen meg lehet határozni egy gömb különleges képességeit, de a DM tetszés szerint választhat a leírt tulajdonságok közül, egyedi és különleges varázstárgyat alkotva. Ez az új tárgy akár isteni eredetű ereklye vagy relikvia is lehet, azt azonban mindig szem előtt kell tartani, hogy ne borítsa fel a játék egyensúlyát.

d100	Különleges képességek száma
01-65	0
66-75	1
76-85	2
86-95	3
96-99	4
00	5

d100 Különleges képesség

- 01-05 Állat-telepátia, a pszionikus képességhez hasonlóan
06-15 Tisztánlátás (Clairvoyance), mint a hasonló varázslat
16 Védelem, a varázstárgy minden mentődobására +4-et kap
17-28 Gondolatolvasás (ESP), mint a hasonló nevű varázslat – a megfigyelt alanyra hat
29-30 Parancsoló hang – a használó képes megszólítani az alanyt, naponta egyszer pedig megrémisztetni (Scare)
31 Intelligencia – a kristálygömb saját intelligenciával rendelkezik (3d6). Ez az intelligencia a varázslóéhoz hasonlóan módosítja a megfigyelés hatótávját és időtartamát, de a gömb első szintűnek számít. Emellett a tárgy kommunikálni is képes: 1d6 – 1-4 beszéddel; 5 képekkel; 6 telepátiával 60' körben.
32-42 Levitáció, amíg a varázsló a kezében fogja a gömböt
43-53 Személy kereső – +50% a keresésre
54 Emlékezet. A tárgy képes 2d12 képre emlékezni. Ezek segítségével egy adott alany sokkal könnyebben megtalálható. Hogy a használója új képet vessen a gömb emlékezetébe, elég az alanyra koncentrálnia 5 körig.
55-64 Parányi látás (minute seeing), mint a hasonló nevű varázstárgy
65 Előrelátás, a használó a közeli jövőbe láthat. Ez jelentősen kimeríti őt, minden előrevetített óra 5 kört emészt fel a napi használatból. Ez a képesség igen körültekintően kezelendő, hiszen a mesélőnek igazodnia kell a megjósolt jövőhöz.
66 Nagyobb hatótáv. 1d8: 1-3 +80 km; 4-6 +160 km; 7 +240 km; 8 +320 km
67 Kommunikáció, segítségével két látnok érintkezhet kristálygömbön keresztül. Elég, ha csak az egyik gömb rendelkezik ezzel a képességgel. Legfeljebb naponta háromszor használható.
68-77 Alakváltás, a tárgy képes hasonló súlyú egyéb tárggyá átváltozni
78 Telepátia, a használó telepátikus kapcsolatot létesíthet a megfigyelt személlyel
79 Nagyobb időtartam, 1d6: 1-2 +10 kör; 3-4 +15 kör; 5 +20 kör; 6 +25 kör
80-89 Kisajátítás. A tárgy birtokosa kisajátíthatja a gömböt, így ezentúl csak ő használhatja. Ha bárki más megérinti, mentődobást kell tennie halál ellen. Erre a mentődobásra -1 módosító jár a tulajdonos minden harmadik szintje után. Ha sikertelen, az áldozat elveszít annyiszor 5 Hp-t, amennyi a tulajdonos szintje, és kómába esik 4d8 napra. Ha a mentődobás sikeres, a hatás feleződik. A kómát csak kí-

vánsággal (Wish) lehet megszüntetni. A kisajátítást sikeres varázslatelosztatással (Dispel Magic) hatástalanítani lehet.
90-99 Röntgen látás (X-ray vision), mint a hasonló varázstárgy
00 A DM választ

A fentiekben felsorolt hatások 12. szintűnek felelnek meg.

Különleges képességet adhat a tárgynak az anyaga is. Amennyiben a kristálygömböt valamiféle drágakőből készítették, úgy az egyéb különleges képességgel is rendelkezhet. Ezt láthatjuk az alábbi táblázatban:

d100	Anyag	Szín	Tulajdonság
01-05	borostyán	aransárga	immunitás a betegségekre
06-80	kristály	átlátszó	hagyományos
81-84	krizoberill	sárgászöld	immunitás a lélekbitorlás (possession) ellen
85-86	smaragd	ragyogó zöld	naponta egyszer igazlátás (True Seeing) 10 percen át
87-88	jácint	tűzes narancs	immunitás a tűz ellen
89	holdkő	fénylő kékes	eggyéválás (Commune) havonta egyszer, teleholdkor kétszeres hatótáv
90-91	peridot	olajzöld	védelem (lásd különleges tulajdonságok)
92-93	rubin	ragyogó vörös	+2 minden mentődobásra használat közben
94-95	zafír	ragyogó kék	+1 kör/szint időtartam
96	zafír	fekete	eggyéválás főördöggel vagy démonnal havonta egyszer
97-98	csillagzafír	kék sziporkákkal	50% mágiaellenállás (magic resistance), amíg fogja a tárgyat
99	turmalin	halvány rózsaszín	18-as Karizma a használat alatt
00	Időcsillag	kavargó szürke	jövő és múlt látása (nagyon ritka)

Varázslás a gömbön keresztül

Némelyik kristálygömb lehetővé teszi, hogy használója rajta keresztül varázsoljon is, ehhez azonban a játékosnak a DM beleegyezését is bírnia kell. Az ilyen tárgyak ára mindig jóval magasabb, legalább kétszerese a többiének, s az elkészítésükért járó tapasztalati pont is ekként alakul. Természetesen csak olyan varázslatok hatékonyak a varázsgömbön át, amelyekhez nem kell megérinteni az áldozatot. Csak a kristálygömb használója varázsolhat a gömbön át, más nem. A dolog számára is nagyon nehézkes és időrabló, mivel a használat időtartamát jelentősen csökkenti, pontosan hatszor annyival, amennyi a varázslat szintje. Ha ez az időtartam csökkenés nem teszi lehetővé a varázslat létrejöttét, úgy az a varázslóra fog hatni, aki -4-gyel dobhat ellene mentődobást. Ha a varázslat sikeresen létrejött, az áldozat így is +4-gyel dobja a mentődobását, és olyan varázslatok ellen is jogosult mentődobást dobni, ami ellen egyébként nem (pl. mágikus lövedék). Ha a mentődobás sikeres volt, a varázslat hatástalan maradt.

A Dragon Magazin nyomán
fordította Kovi

Papvarázslatok

Az AD&D-hez egyre-másra születnek a különböző új varázslatok, azonban ezek túlnyomó része csak a varázsló számára hasznos. Nem szabad viszont elfeledkeznünk a papok isteni eredetű mágikus hatalmáról sem. A Papok kézikönyvében (The Complete Book of Priests) és a Mágikus könyvben (Tome of Magic) olvashattunk néhány új papi varázslatot, sőt, a papok varázstudománya feljeszférákkal bővült – ám mégis úgy érezzük, vannak még igények és lehetőségek a papi mágia bővítésének terén. Ezért hát az alábbiakban néhány papi varázslatot teszünk közzé, amit – remélem – jól tudtok majd használni.

Mivel a varázslatok eredetileg nem játékosoknak, hanem NPC-knek készültek, sok olyan van közöttük, amit bizonyos vallások követői semmiképpen sem használnának fel. Ezért, ha a DM úgy látja jónak, a játékos karakterek ne is tudjanak efféle varázslatok létezéséről; bizony, meglepetésként érheti őket, amikor a gonosz erői alkalmazzák ellenük. A másik lehetőség, hogy a DM és a játékosok közösen megbeszéljük, milyen módosításokkal illetve megkötésekkel alkalmazhatja az adott vallás papja az alább ismertetett varázslatokat.

Az egyes varázslatok neve után olvasható kategória a varázslói varázslatok iskoláinak megfelelő. Erre az esetleges fürkészések illetve speciális mentődobások miatt lehet szükség – nem jelenti tehát azt, hogy varázsló valaha is képes lehet ezeket a varázslatokat használni! Az összetevők (komponensek) a következők: Varázsigé, Mozdulat, illetve Anyagi összetevő. A hatóterületeknél, hatótávolságoknál illetve időtartamoknál a Játékosok kézikönyvének jelölései a mérvadók.

Védelem a pozitív síktól (nekromancia)

Szféra: Védelem

Szint: 2

Hatótávolság: érintés

Varázslás ideje: 1 kör

Hatóterület: 1 lény

Időtartam: 1 forduló/szint

Összetevők: V,M

Mentődobás: nincs

A varázslat sokban hasonlít a Játékosok kézikönyvében leírt „Védelem a negatív síktól” varázslathoz – valójában annak fordított-

ja. (Ugyanakkor azonban nem megfordítható, mint ahogy a negatív védelem sem volt az.) A papnak 1 körig kell a mágiát megidézni, azután szent szimbólumával az adott lényt megérintenie, akire a varázslatot alkalmazni kívánja. Ha a lény ezt el akarja kerülni, akkor a papnak sikeres támadást (to hit) kell ellene végrehajtania, különben a védelem hatástalanul elenyészik. A sikeresen megérintett lény érinthetetlen lesz olyan teremtmények számára, akik részben vagy egészben a pozitív anyagi síkon léteznek. Részben a pozitív anyagi síkon létezik például a múmia, amely a varázslat alanyát képtelen lesz fegyver nélkül megérinteni. A hatás nagyon hasonló a Védelem a gonoszról varázslat hatásához. Ez a varázslat semlegesíti a Védelem a Negatív síktól varázslatot, és viszont.

Balzsam (nekromancia), megfordítható

Szféra: Nekromancia

Szint: 3

Hatótávolság: érintés

Varázslás ideje: 12 óra

Hatóterület: 1 test

Időtartam: végleges

Összetevők: M,A

Mentődobás: nincs

Ezen varázslat segítségével egy halott testé konzerválható, gyakorlatilag korlátlan ideig. A varázslat több szempontból is igen jelentős. Elsődleges célja mindenképpen az, hogy pl. egy főrangú méltóság holttestét ellenállóvá tegyék az idővel szemben.

Ha valaki a valós Földön játszik – például a nemrégiben megjelent *Róma dicsősége* (Glory of Rome) vagy a *Hősök kora* (The Age of Heroes) kiegészítővel, akkor az ókori Egyiptom papjai között találhat olyat, aki ennek a varázslatnak mestere.

A bebalzsamozott test az idő múlásával nem romlik meg, nem indul bomlásnak és általában megőrzi a bebalzsamozás időpontjában mutatott állapotát. Ez egyben a varázslat másik jelentős alkalmazását is magában rejt, amire kalandozók használhatják. A bebalzsamozott testre ugyan a közönséges gyógyító varázslatok (Cure) nem hatnak, azonban a *Igaz gyógyítás* (Heal) varázslat életre kelti. Az így felélesztett karakternek 1d4 Hp-je lesz, s ezután már közönséges gyógyítás is hat rá. A Halottélesztés (Raise Dead)

és a Feltámasztás (Resurrection) varázslatok a megszokott módon hatnak, azonban érdemes megemlíteni, hogy a 0 és -10 Hp között bebalzsamozott holttestek állapota nem romlik, éppen ezért az így eltöltött időtartam nem számít bele a fent említett varázslatok időkorlátjába. Egy példán keresztül mutatom be mindezek előnyét: tegyük fel, a kalandozó csapat hosszú utazás után megütközik az ellenséggel, akit le is győznek, de egy társuk meghal, Hp-je -10 alá csökken. Ekkor a pap – mivel ő maga nem képes feltámasztani – bebalzsamozza, majd visszatérnek valahová, ahol már találnak olyan magas szintű papot, aki hajlandó elhunyt társukat visszahozni az életbe. Ilyet persze korántsem könnyű lelni, akár egy teljes évet is utazhatnak. Ez alatt az egy év alatt egy közönséges holttestből vajmi kevés maradt volna (tehát a Halottélesztés varázslat hatás-talan rá), míg a bebalzsamozott test teljesen ép.

A varázslat anyagi összetevői természetesen különböző balzsamok, melyeket értékes, ritka gyógynövényekből kell főzni. Ezek értéke minden esetben legalább 1000 arany, de a DM ezt az árat változtathatja, sőt, kikötheti, hogy egyes hozzávalók csak hosszú, veszélyes küldetések árán szerezhetők be.

A varázslat megfordítása, a *rothasztás* a gonosz jellemű papok egyik erős fegyvere. A balzsamozással ellentétben a rothasztás varázslásának ideje mindössze egyetlen kör, és nincs szükség hozzá a fent leírt balzsamokra. A rothasztás áldozata 1d10 Hp-t veszít, és különleges, mágikus betegséggel fertőződik, hasonlóan a pápi Betegség okozás (Cause Disease) varázslathoz.

A varázslatnak különleges hatása van zombikra, hiszen hatására a közönséges élőholtakról lefoszlik minden hús, és csontvázakká válnak – ennek megfelelően módosulnak tulajdonságaik is.

Időtlenység (megidézés/summoning)

Szféra: Megidézés

Szint: 6

Hatótávolság: 1"

Varázslás ideje: 1 óra

Hatóterület: 1 varázslat

Időtartam: végleges

Összetevők: V,M,A

Mentődobás: nincs

Különös és erős varázslat, amelyet célszerű minden DM-nek óvatosan kezelnie.

A varázslat nagyjából az örökkévalóság (Permanency) varázslój varázslatnak felel meg, azonban ezzel csak pápi mágikák időtartama tehető végtelenné. Természetesen nem minden varázslatra alkalmazható. Amelyekre igen, azok is alapvetően két csoportra oszthatók. Az egyik csoportba tartoznak azok, melyek működése változatlan, mindössze az időtartam tekintendő véglegesnek. Ezek:

Fény
Mágikus kő

Fütykös

Csend, 15'

Védőrúna

Mágikus palást

Csillagfény

Bátorság köntöse

Védelem a gonosztól, 10'

Jósmedence

Light

Magical Stone

Shillelagh

Silence, 15'

Glyph of Warding

Magical Vestment

Starshine

Cloak of Bravery

Protection from Evil, 10'

Reflecting Pool

Varázkút

Pengefal

Tárgy életrekelte

Tiltás

Vízválasztás

Tüskefal

Tűzszeker

Kapu

Jel

Magic Font

Blade Barrier

Animate Object

Forbiddance

Part Water

Wall of Thorns

Chariot of Sustarre

Gate

Symbol

A másik csoportba tartozó varázslatok időtartama nem meghatározható, ezek mindaddig jelen vannak, amíg működésbe nem lépnek, illetve felhasználásra nem kerülnek. Ekkor a leírás szerint működnek, majd elenyésznek. Az időtlenesség segítségével azonban



akár a végtelenségig is szunnyad bennük a mágikus energia, a megfelelő alkalomra várva. Ezek:

Tűzcsapda
Sárkányórszem
Hősök lakomája

Fire Trap
Wyvern Watch
Heroes' Feast

A varázslat anyagi összetevője egy elf szíve, amelyre előzőleg Élőholt (Animate Dead) varázslatot mondtak. A varázslatot használó pap 5 évet öregszik.

A fentiekből látszik, hogy jó jellemű pap nem nagyon fog ilyen eszközökhöz nyúlni, azonban a DM megadhat más anyagi összetevőt is.



Keményfa (átalakítás/alteration), megfordítható

Szféra: Növény

Szint: 6

Hatótávolság: 20'

Varázslás ideje: 3 kör

Hatóterület: 27 köbláb (kb 1 köbméter)

Időtartam: 2 kör/szint

Összetevők: V,M

Mentődobás: nincs

A varázslat hatására a hatóterületen lévő, fából készült tárgyak olyan kemények és ellenállóak lesznek, mint az acél. Minden tekintetben így viselkednek, azaz mentődobásaikat kemény fémként dobják, mágikus tulajdonságaik miatt +1 módosítóval. A keményfa tárgyak jobban használhatóak közönséges társaikkal, de még az acél tárgyaknál is, hiszen a keménységgel együtt a súly nem változik. Fából készült és a varázslat segítségével átváltoztatott fegyverek sebzése jobb lesz (például a bot 1d6 helyett 1d8-at sebez, a nyílvessző hegy nélkül is hatásos, az íj jóval nagyobb erővel – tehát nagyobb távolságra – röpíti a vesszőt, stb.).

A varázslat megfordíttja lággyá és képlékennyé teszi a fát, így gyakorlatilag minden fából készült eszköz, szerszám, fegyver használhatatlan lesz. Az íjak kihúzva meggörbülnek, mint a gyurma, a baltanyél összeroskad a fej súlya alatt, stb.

Sem a keményfa varázslat, sem a megfordíttja nincs hatással mágikus tárgyakra.

Fémtől védő burok (védelem/abjuration)

Szféra: Védelem

Szint: 7

Hatótávolság: 0

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatóterület: 7' + 1'/szint sugarú gömb

Időtartam: 1 kör/szint

Összetevők: V,M,A

Mentődobás: nincs

E varázslat segítségével a pap láthatatlan erőteret hoz létre, amely fémek számára nem átjárható. Az erőter minden esetben gömb alakú, melynek középpontja maga a pap. A sugár maximuma a pap szintjétől függ, ennél kisebbet azonban tetszés szerint teremthet. Alsó korlát a 7' sugár. A gömbben található fémtárgyak éppúgy nem juthatnak ki, mint ahogy a kívül rekedtek sem hatolhatnak be. Emberek és egyéb élőlények akadálytalanul közlekedhetnek az erőteren át mindaddig, amíg nem viselnek magukon fémeket. Ha egy karakter csak a legkisebb rézgyűrűt is viseli, már nem képes átljutni.

Természetesen a varázslat legfőbb előnye, hogy a nemkívánt fegyvereket a körön kívül tartja. A burok mozoghat a pappal együtt, de lehet a tér egy pontjához rögzítve is – ezt a pap határozza meg a varázslás időpontjában. Később ezen változtatni már nem tud.

Ha valamilyen fémtárgy – például egy vért – a varázslás időpontjában épp a határvonalra kerül, nem szenved semmilyen sérülést, egyszerűen kilöködik a területről.

A varázslat anyagi összetevője egy kis darab mágnes.

Rémségek Kicsiny Boltja

FANTASY ÉS SCI-FISZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

Új !!! Olcsó !!! Színvonalas !!!
Bő választékú !!! Hangulatos környezet !!!



Bp., V. Kossuth L. u. 4. (a galérián)
A Ferencziek terén, a metrotól 1 percre.

Magyar és angol nyelvű szerepjátékok, regények,
magazinok, naptárak, kalandlapok, poszterek,
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



WAYNE CHAPMAN

Két hold

(THE QUEST OF TWO MOONS, 1994)

Élete legnagyobb vadászata volt, s mert ezúttal rá vadásztak, minden bizonnyal az utolsó is.

A férfi, aki miatt idekerült, örökre elmaradt mellőle: nyilaktól átjárt teste egy vízmosás alján hevert, mellette lovak patái verték a sarat, körös-körül szelindekek szimatoltak, a lány nyomát kutatták. Némán tették a dolgukat, nem úgy, mint az emberek; a hajtók éles kiáltásai sokszoros visszhangot vertek, a fegyveresek rekedten szitkozódtak, a terepet, a menekülőt átkozták. Az alkonyi ég elborult, a fák közt eső szitált, s a lány csak futott, botladozott köveken, gyökereken át, kiürült szívvel, azt latolgatva, vajon meddig tart még az örült rohanás.

Azt a hibát követte el, amelyet ezen a tájon senkinek, még kalandozónak sem szabad elkövetnie: nemesi családok viszályába keveredett. Eszközze vált egy jóképű és gátlástalan gróf kezében, aki a segítségével szegényítette meg ellenfeleit, erősítette pozícióját a herceg udvarában. Túlzásokba esett persze, mint minden délceg férfi, s ezekért a túlzásokért az életével fizetett. A sértett kékvérűek most azon voltak, hogy Liriannak is benyútsák a számlát. Lóháton, falkával úzták, ahogy a vadat szokás; a vérért akarták, mert jobban féltek tőle, mint eddig bármikor. Szemtanúja volt gaztettüknek, szeretője révén ismerte majd minden titkukat – akár a grófnak, „sajnálatos baleset” áldozatává kellett válnia.

Bárd volt, vándor, ősi titkok tudója, csekély varázshatalmát azonban kimerítette már. Lantját, rapírját a táborban hagyta – vadászatra készült, de nem ilyen vadászatra. Hátasát (a gróf ajándéka) kilótték alóla: csak ilanori mesterektől szerzett tudásának köszönhetette, hogy nem szegte a nyakát nyomban. Ruh Corlantól délkeletre sosem járt még – csak rémlett neki, hogy a rengeteg Ediomadig húzódik, de biztosra vette, hogy ha itt pusztul, a legavatottabb lélekkláló sem bukkan a nyomára többé.

Nem lett volna szabad engedned annak az alaknak, gondolta. „Sose bízz olyan férfiban, aki csókok közt ígér és mindenütt győzni akar” – hallbattad épp elégszer, de nem akartad megérteni. Most azután...

Futott. A hatalmas fák közt a lovasok mind nehezebben boldogultak, le is maradtak valamelyest, a szelindekek azonban nem tágitottak: esaholva vonítva hívták egymást, a lány sarkában lihegtek.

Lirian jobbra fordult, konok elszánással vágott neki az újabb kaptatónak – remélte, hogy a domb mögött horhost, patakot, netán folyót talál. A Lorn! A helybéliék „Zöld vize” Ruh Corlantól északnyugatra zúdul alá a hegyekből, úgy hömpölyög tovább a vadonon át; nem lehet messze, azt a kies zugot ott sikerül rálelnie, megmenekül; ha beleveti magát, sem a kutyák, sem a nyílveszők nem fenyegetik többé. Egy darabig sodortatja magát az árral, majd a partra úszik. A falak közé csak az éj leszálltával tér vissza. Megmaradt aranyaiért felszerelést vásárol, megalkuszik egy gyors lábú lóra. Hajnal előtt végleg odébbáll. Erenbe megy, utóbb Erionba; mondják, a Kalandozók Városa ebben az évszakban a legszebb. Pihen egy keveset, azután új munkát keres – könnyű munkát, lehetőleg a Délvidéken, ahol csak a tűző nappal és a gorviki csödörökkel kell vigyáznia. Hogy is hívják azt a kies zugot ott Larmaronban? Syenas – hát persze! Syenas, a gazdag bölcsek és a bölcs gazdagok lakhelye, festői fészek, ahol nagy becsben tartják a messi földről érkező dalnokot, ha történetesen...

Zihálva torpant meg a dombtetőn. Hátát egy, az Óidókból származó monolitnak vetette, úgy figyelt. Mézszőke fűrtjei csapzottan tapadtak homlokához, ökölbe szorult két kezének ujjai közül lassan peregtek a földrögök.

– Alborne, könyörülj...!

Folyó sehol. Kétoldalt mobos sziklák, szemközt újabb dombok. Vén fák, lombjuk bordó és óarany, ágaik görcsbe merevedett ujjakként remegnek az esti szélben. A nyugati égbolt színe az alvado véré, odafent vibarfelbőlk

úszik, a nedves avarral párnázott árkokban elmélyül a bomály, csendje bosszú, nyugodt álmat ígér...

Lirian vil Sineas sarkon fordult.

A kutyák kétfelől, ki-kivillanó agyarakkal loholtak feléje. Az fiat, lándzsát markoló fegyveresek árnya mind hatalmasabbra nőtt: lovaikat hátrahagyva gyorsan közeledtek.

– Ide! Ide! – szálltak a torokhangú kiáltások.

A lány úgy állt ott, mint valami sírszobor. Akkor lendült mozgásba ismét, mikor a szelindekek a kaptató aljára értek; olyasmit művelt, amire üldözői legmerészebb álmukban sem gondoltak volna: háttal-vállal nekife-szült a monolitnak, kibillentette évezredes egyensúlyából, és a mélybe taszította.

– Vissza! – harsogta az erdőjárók egyike, parancsára azonban csak a resz-tebb állatok torpantak meg – a nekivadultakon sem isten, sem ember nem segíthetett többé. A roppant kötőmb ide-oda verődött, darabokra hullt, sziklazáporként zúdult rájuk. A szertesét freccsenő sárban csontok recse-gtek, hörgésbe fúló vonítás nyomta el a férfiak dühödt ordítását. Néhány rög tovább pattogott, eltalált és leterített egy vigyázatlan hajtót. Az apródok irtózva hátráltak, a náluk lévő tegezkekből tucatjával hullottak a zsákmánynak gördülő végig a tájon, szemközt újabb monolitok körvonalát rajzolta ki a gyorsan enyésző ragyogás. Kyria virágkorában szentély állhatott itt – mára az alapozás is eltűnt, a köveket jókora területen szórta szét valamely titokzatos erő. A lány, noha tudatát az elmúlás rémképei ostromolták, érezte a múltban vívott csata hevét, harmadik szemét résnyre nyitva látta a földben porladó maradványokat, és

– Utána! – sziszegte a legmagasabb rangú vadász, akinek szürke palást-ját cobolyprém gallér ékítette. – Gyorsan! Húsz arany annak, aki leteríti az átkozott szukát!

A fegyveresek megkerültek a szelindekek vérértől vöröslő kőrákást, gyökerekbe fogódzva, lándzsájuk nyelére támaszkodva nyomultak tovább. A szolgák fálkyákkal bajlódtak, az erdőjárók szitkozódva igyekeztek összetereelni és láncra verni a megmaradt kutyákat.

Lirian zuhanvást érzett a horhos mélyére. Átfordult a vállán, talpra szökkent és futásnak eredt megint. Térdig gázolt a nedves avarban, alig érezte az arcába hulló esőcseppek hidegét. Villám lobbant, ézengés moraja gördült végig a tájon, szemközt újabb monolitok körvonalát rajzolta ki a gyorsan enyésző ragyogás. Kyria virágkorában szentély állhatott itt – mára az alapozás is eltűnt, a köveket jókora területen szórta szét valamely titokzatos erő. A lány, noha tudatát az elmúlás rémképei ostromolták, érezte a múltban vívott csata hevét, harmadik szemét résnyre nyitva látta a földben porladó maradványokat, és

tűz tűz harag a zászló leball

elállt a lélegzete; azon kapta magát, hogy örvénylő vérfolyamban jár. A horhos sötétje kódalakat, fegyveres fantomokat fialt. A fantomok össze-csaptak, elzuhantak, szertefoszlottak, akár a távoli sikolyok visszhangjai, amelyekben

szörnyetegek gyilkosok

düh és reménytelenség szűkölt; Liriannek végre sikerült lehűnynia harmadik szemét, a kísértetek eltűntek, a homály rettenete azonban maradt, s tovább emésztette erejét. Kábán botladozott a romokon át, ügyet sem vetett a domboldalból felé röpített nyílveszőkre: azon igyekezett, hogy maga mögött hagyja a vérfolyamot, mely

Térj észbe, ostoba!

elnyeléssel fenyegette. Felsikoltott, mikor a sziszegve lecsapó acélhegyek egyike az oldalába mart. Előrezuhant, átbukott egy omladozó kőfalon; borzongva hallotta a vessző recsenését, s eszébe ötlött, hogy nyomban ki kellett volna húznia...

– Megvan! Megvan! – ujjongtak a hangok.

Összeszorított fogakkal féltérdre emelkedett, kitapogatta derekában a nyílvesző csónkját. Az acélhegy utat talált a rejtve viselt könnyű láncing

szemei közt, de nem hatolt mélyre – megszabadult hát tőle és felsikoltott megint.

– Ide! – harsogta valaki. – A fal mögött!

Lirian a hang irányába fordult, tört hajított a futva közeledő vadász torkába. A férfi megingott, előrebukott, élettelenül zuhant az omladéknak. Körös-körül megszaporodtak a kiáltások. A megmaradt kutyák őrizetével megbízott erdőjáró, aki tíz-egynéhány lépésnyire torpant meg, kardja után kapott, s nekirugaszkodás közben eleresztette a láncot. Két szelindek tüstént a lány felé lódult – Liriannek azonban ekkorra sikerült megkaparintania a halott vadász lándzsáját, s felkészülten várta őket. Kitért az első elől, ledöfte a másodikat, majd oldalt ugrott, hogy elkerülje az erdőjáró csapását. A széles penge bal vállától alig hüvelyknyire vásott el a köveken, széthasította az újra támadó első szelindek fejét – a lándzsa horgas szakálla félkört rajzolva ugyanekkor tépett a férfi mellébe. Lirian teljes súlyával a nyélre nehezedett, nagyot rántott rajta. Az erdőjáró kezéből kifordult a fegyver. Egy szemvillanással később nyílvesszők ütötték át a vállát, a nyakát; kétfelől jöttek, ám igazi célpontjukat nem érhették el; a lány kitért a leroskadó test útjából, s a kardot magához rántva tüstént továbbgördült. Vére, mint holmi sebzett vadé, nyomot hagyott a köveken.

A vadászok tomboltak, tehetetlen dühükben egymást és az égjeiket átkozták, Lirian azonban nem vigasztalta az átmeneti zűrzavar. Tudta, hogy megtette a magáét, de azt is, hogy ezzel vége: olyan leckét adott üldözőinek, amiből valamennyien okulni fognak. A fejükbe verte, hogy botoság egyesével próbálkoznuk vele. Most majd körülveszik a romokat, fáklyák és őrtüzek sokaságát gyújtják minden oldalon, és várnak. Várják, hogy kitörjön, mielőtt a vérvesztéségtől harc képtelenné válik, s ha megteszi, *eljátszadoznak* vele, ahogyan kezdetről fogya akartak. Nyilakat szórnak rá, összekaszabolják, elvágják a torkát – azután agytörő képpel térnek haza Ruh Corlanba, hogy a kettős tragédiát bejelentse...

Ahogy a kardot markolva távolabb küszökölt a hangoktól és a fényektől, zápor zúdult a tájra. Gallyakat, leveleket sodort le a faóriások testéről, csatakos törmelékke zúzta a nedves avar; cseppei mély nyomokat hagytak az agyagos földben, tovább áztatták-vesték a köveket is, akárha a régiek dicsőségét irigyelnék. Az ézengés felriasztott rejtekéből egy őzet, mely Lirian mellett elsuhanva igyekezett a dombhajlat felé, de nem érte el: nyílvesszőktől találva a sárba rogyott. A villám fényénél a lány kivehette görcsösen feszülő combizmait, hátrabicsaklott fejét és elkerekedett szeméit, melyeknél csak bőven ömlő vére rémlett feketébbnek – és láthatta a vadászok vezetőjét is, aki újabb vesszőt illesztett íja idegére.

– Őld meg! – sziszegte Lirian. – Ne hagyj kínlódni, te átkozott barom!

Az őzet halálos remegés rázta. Alig észrevehető remegés volt ez, olyasféle, mint a finoman megpendített lanthúré. A lány az ajkába harapott, hogy fel ne kiáltson: elkerülni nem tudja a véget, de ha zajt csap, sietetheti. Bánta már, hogy a nehéz vadászkardot választotta az új helyett – azzal véget vehetne az állat szenvedésének, s talán halálra sebezhetné a cobolygalléros férfit is...

– Egyenest a szívébe, ugye? – hallatszott valahonnan.

Lirian összeresztett. Hátát egy monolitra vetve felült, a homályba meredt. A hang erőtlen volt, alig több suttogásnál – ám ez mit sem változtatott a tényen, hogy gazdájának sikerült észrevétlenül mögé kerülnie.

– Ne fáradj – lehelte az ismeretlen. – Igazában nem vagyok itt.

A lány sóhajtott. Szívesen kinyitotta volna harmadik szemét, hogy az asztrál- és mentálvilágban is körülnézzen, a vértenger, a csatázó kísértetek emléke azonban óvatosságra intette.

– A szellembeszédet használod – állapította meg. – Varázstudó vagy?

– Olyasféle.

Lirian a homlokát ráncolta. A hang minden kétséget kizáróan női hang volt.

– Hol bújkálsz?

– A közelben. Ahogy szabadjára engedted az indulataidat, megéreztelek.

– Az ismeretlen hallgatott egy sort. – Két tuat férfi jár a nyomodban. Úgy hajszolnak, mint valami vadat. Miért?

– Láttam valamit, amit nem lett volna szabad látnom.

– Na és?

– Ha beszámolok róla Ruh Corlanban, végük.

– Ruh Corlan... – ízlelgette a hang. – A város a folyó kanyarulatában?

– Igen.

– Hányan lakják mostanság?

Lirian derekába egy szelindek állkapcsának nyers erejével tépett a fájdalom. Lélegzete elakadt, szemét égették a könnyek. Tapasztalatból tudta, hogy a vér szivargása lassulni, a kín fokozódni fog.

– Nincs más gondod? – sziszegte.

– Akad, ami azt illeti – suttogta az ismeretlen. – Mint bármelyikünknek. Ne haragudj, nővérem, a sebedről teljesen megfeledkeztem. Segíthetek, de csak ha *felkeresel* a tanyámon – én nem *mozdulhatok innét*.

A lány a vergődő őzet nézte. Bensőjében a fájdalommal egy ütemre lüktetett a harag.



– Merre induljak?

– Balra, amerre egy boltív maradványait látod. Megkerülöd. A túloldalon nagy, lapos követ találsz. Mögötte...

– Lassabban! – esdekelt Lirian. – Lépésről lépésre haladunk; ma már nem követhetek el több hibát. – Talpra állt, a kardot mankóként használva vándorolt az omladék felé. – Alborne szent nevére! Mikor volt ez utoljára boltív, mondd?

– A szellemeket kérdezd – suttogott a hang. – A dicső kyreket. Ők emelték, ők gondoskodtak arról is, hogy romba dőljön. Ne zavarj, kérlek! Ha a kapcsolat megszakad...

A lányt ézengés borzongatta meg. Szarvasbőr nadrágja állta a vizet, lovaglócsizmái azonban jócskán elnehezültek már; ázottan testéhez tapadó ingét jéghidegnek érezte. Pengéi fehérnek, a vérpatakok izzó vörösnek látszottak a villámfényben.

– Itt vagy még? – tudakolta.

– Itt vagyok.

– Vezess tovább!

Néhány perc múltán rálelt a domboldalban heverő monolitra. Olyan volt, akár egy ledőlő sírkő, emlék *valakinek*, akit a hálátlan utókor tetteivel együtt elfeledett. Felszínére ujnyi réteget vont az esőzések oldotta agyag, alatta inkább sejtethető, semmint látható sorakoztak az Óidőkből származó rúnák.

Algiz, a Védő.

Naudhiz, a Sors.

Berkano, a Sötét Anya.

Igazi jelentésüket Lirian – vándorló bárd, a Hetedkor szülőtte lévén – nem ismerhette.

– Odafele – visszhangzott fülében a suttogás. – A dombtetőn várok rád.

A lány felpillantott, de nem látott mást, csak a rézsút szakadó esőt, az örvénylő fellegeket.

– Ha felmászom oda...

– ...észrevesznek? – kuncogott az ismeretlen. – Ne aggódj! Időbe telik, míg eldöntik, mit tegyenek. Idő kell ahhoz is, hogy elvergődjenek idáig – és mi készen állunk majd a fogadásukra.

Lirian meghökken.

– Harcolni akarsz velük?

– Ha nincs más megoldás. – A hang megremegett, színtelenebbé, fátyolossá vált. – Odafele mindent elmagyarázok, de most... siess!

A lány hátrasandított a vállá felett, azután megrázta fejét, és mászni kezdett.

Ügyet sem vetett a mennydörgésre, a tájon újra meg újra előmlő nappali fényre. Alig hallotta a kiáltásokat, melyeket ágak ropogása, számos csobbanás követett; a csaholás, a vonítás éppoly távolinak rémlett, mint a néhai gróf érintésének emléke. A dombot át-meg átjárták valamely kúszónövény szívós gyökerei, azokba fogódzva jutott egyre feljebb: a derekában parázsló fájdalom, a félelem, a düh adott erőt neki. A kardnak már nem vehette hasznát, elhajította hát, s tíz körömmel kapaszkodott, nehogy a bőven alázóduló sáros víz visszasodorja. Felrémlt előtte ismeretlen szövetségese, a varázstudó nő képe – minden pillanatban várta, hogy a kezét nyújtsa, és...

Az agyagfal egy darabja, mintha a vaskos gyökerek tengelyén fordulna, váratlanul engedett alatta. Ujjai görcsösen markoltak a földbe, térde hideg kőnek csapódott, derekában és bal oldalában mágikus lövedékként robbant

a fájdalom. Sikoltani sem volt ideje: némán zuhant a domboldalon megnyíló üregbe. Nem küzdött, nem vergődött tovább, átadta magát a tompa morajnak, az áporodott szagú sötétségnek – csak azt bánta, hogy története ilyen mocskos, kalandozóhoz méltatlan véget ér.

Nem ért véget, de a kín elvette a kedvét még az álmélkodástól is. Nem mozdult, zihálva hevert az üreg sötétjében; arcára, kezére vízcespepek és földrögök hulltak.

– Élész – állapította meg a hang. – Nyüzött vagy és sápatag, de élész: pompás anyagból gyúrhattak, nővérkém!

Lirian erejéből rekedt hörgésre futotta csupán.

– És ahogy a fegyverekkel bánsz! – folytatta az ismeretlen. – Az én időmben a harcos nők *barcosok* voltak, véletlenül sem lehetett őket hölgyekkel összetéveszteni... – Elégedett kacaj, akár a zápor surrogása. – Kész szerencse, hogy épp te vetődött erre. Holmi jöttment férfival sokkal nehezebb lenne a dolog.

A lány mélyeket lélegzett. Elmarjult jobbával megérintette a homlokát; várta, hogy tekintete kitisztuljon.

– Ne! – sziszegett a hang. – Ne erőlted a mozgást! Valószínűleg eltört a bal karod, néhány bordád – semmi olyasmi, amivel ne boldogulnék, a mentálfonál viszont bármikor megszakadhat, és ha ez bekövetkezik, a kutyák minden igyekezetünk. Rajongóid vezetője, a korosodó arszlán, akinek a vérére áhítoztál, öt embert szalajtott utánad. Gyorsabban közelednek, mint vártam; egy kis túlzással csak arra lesz idő, hogy kimondja a boldogító igent... – Várt, aztán egy elkényeztetett gyermeklány affektáló hangján folytatta: – Ugye beléd költözhetek ma estére, nővérkém?

Lirian túlságosan kimerült volt ahhoz, hogy igazán megdöbbenjen. Sejtette volna már akkor, mikor erre az elátkozott helyre tévedt.

– Kísértet vagy? – nyögte. – Kőbor lidérc, mint azok, akiket a horhosban láttam?

Az ismeretlen kacagott. Jelenléte a zárt térben szinte tapinthatónak rémlett, a lány azonban tudta, hogy ha felemelné a fejét, semmit sem látna – és nem a sötétség miatt.

– Kísértet? Kőbor lidérc? – Lirian lehínyt harmadik szeme előtt elshant valami, mintha a nap szökkent volna a látóhatár fölé, hogy néma ráadásaként száguldja be pályáját kelettől nyugatig, s megborzongatta hevével. – Nem, nővérkém, én annyi szabadságot nem kaptam a végzettől, mint azok a boldogtalanok. Akik kőborolhattak, századokkal ezelőtt odébbálltak már; valamelyik mennybe vagy pokolra szálltak érdemük szerint, csak az árnyukat hagyták a völgyekben: így rendeltetett.

– A völgyed...?

– Az enyém – zúgott a hang. – Itt élek, mióta az eszedet tudod – mióta az őseid ősei az eszüket tudták, sőt, annál is régebben; ősanja lehettem volna Ruh Corlan dicső hercegének, ha nem irtóznék még a gondolatától is. Vak, süket és tehetetlen voltam, míg odalent le nem dőltek a kövek. Jó ideje gyűjtöm az erőt, hogy szólhassak valakihez – hogy megkérhessem erre az apró szívességre. Fogadj be! *Fogadj be, hogy kijuthassak végre!*

Lirian lassan rázta a fejét.

– Nem.

– Kérlek! – gyözködte a hang. Lehetetlen volt megállapítani, őszinte-e a kétségbeesése. – Kérlek, nővérkém! Ha a részeddé válok, tiéd lesz a hatalmam is. Nem nagy hatalom, de a gondjaid megoldásához épp elegendő. Ellátjuk a sebeidet, megmentjük az irhádát: ez az egyik lehetőség. A másik, hogy azok a fajankók felérnek és megölnek, nem tetszik igazán. A testedbe költözhetnék persze, de ha kijutnék is, nem maradhatnék észrevétlen – pedig akad a világban elintéznivalóm bőven. Segíts, hogy segíthessek! Ez a hely szörnyű és gonosz, ez a hely...

– Nem!

A szellem tombolt. A lányt anyagtalán asztrálvihar környékezte, úgy örvényllett körülötte, mintha el akarná nyelni, de nem érinthette – tudták ezt mindketten.

– Segíts! – esdekelt a hang.

– Nem tudok! – kiáltotta Lirian. – Nem merek! Ki a fene vagy te? Halállal, kárhosszal fenyegetsz, de nem árultad el még a nevedet sem!

– *Talissa!* – Az átható sikoly megremegettette az üreg falait, a lány mégis biztosra vette, hogy nem hallotta senki rajta kívül. – *Talissa a nevem! A Bironaloma bukása utáni első dekádban, az Új Időszámítás batszázötvenharmadik évében születtem a Godorai-tenger partján! Apám bajós volt, anyám kurva; tessék, most már tudod, bár istenemre semmi közöd hozzá; éltem egy keveset, aztán elvettem tőlem mindent, amit csak lebetett – hogy milyen érzés, megtudod bamarosan, te gyáva rongy! Megölnek és a kutyáknak vetnek, ahogy az anyémekkel tették; lebeghetsz a semmiben korokon át! Tested nem lesz, csak idő: érezhetsz, átélhetsz mindent, kicsi nővér, és ha elfjön a nap, mikor valaki megtagadja tőled a menekülés esélyét, éppúgy gyűlölöd majd őt, ahogy én gyűlöllek téged! Légy átkozott mindörökre!*

Ezzel elillant.

Elnémult, eltávozott, magával vitte a rozsdálló fém, az agyagos föld ízét; Lirian magára maradt a villámfényvel bevilágított üregben. A padlót sokszögű mágius rajzolatok borították, a falazat hatalmas résén át befelé hullt az eső; a világ élt, lélegzett – a lány szívét pedig marokra kapta az elmúlás nélküli halál iszonyata.

„*Légy átkozott mindörökre!*”

Az üldözők közeledtek. Valahol szelindek csaholt, a vastag hangú kiáltások lánc- és fegyvercsörgéssel keveredtek. Lirian az özre gondolt – az özre, ahogy sebzetten vergődik a vérmocskos sárban. Tehetetlennek, legyőzöttnak érezte magát; ráébredt, képtelen ezt a súlyt egy örökkévalóságon át cipelni.

– Talissa! – sikoltotta. – Talissa!

Semmi válasz. A lány arcába zuhogó eső cseppjei könnyekkel keveredtek. Lirian társra nyitotta harmadik szemét, a derengést fürkészte.

– Talissa!

Közeledés. Halk, torokhangú kacaj.

– Parancsolsz, nővérkém?

– Segíts!

És megint az a tündöklés, a napnál forróbb *valami*, mely egy rég elrabolt élet lényegét őrizte.

– Gondold meg! – kellettlenkedett a hang. – Valóban készen állsz rá? *Igazán* akarod?

Lirian sírt. Oldalra fordította fejét, úgy vakította az éteri fény.

– Akarom – suttogetta. – Akarom.

A többi már ment magától.

A rés felé igyekvő fegyveresek tisztán hallották a zokogást.

Panaszos hang volt, a férfiakat azonban, akiknek lelkét esztendőkön át acélozta rémségekkel és alkohollal az élet, nem hatotta meg. Az idegenből jött nő régi címboráikat ölte meg – az uraság aranyai nélkül is épp elég ok arra, hogy átvágják a torkát.

Sokkal inkább nyugtalanította őket az üreg maga. Valamennyien ismerték az Óidőkben itt zajlott ütközetek történetét – Ruh Corlan véres legendáival tán csak az Elátkozott Vidékéi veteledhettek.

– Mit gondoltok, él még egyáltalán? – latolgatta egyikük, akinek rőt szakállja a mellét verdeste. – Beszélnek sok mindent a folyó innenső partjáról... Fura szerzetek verekedtek erre a Hosszú Háború alatt még későbbben is. És ha egy szörnyeteg lapul ott a sötétben? Ha elragadta, és most csak arra vár, hogy mind odagúy'jünk?

– A pénz csak a ringyó fejéér jár – mormolta a legidősebb. – Hallhattad a bárót. A nyavalyás kidöglött, vérzik, nem húzná soká né'külünk se; az istenek a tudói, szívességet készülünk tenni neki!

Az utolsó métereket mégis óvatosan, lándzsájukat mereven előreszegezve tették meg. A vihar dühe csillapulni látszott, a mennydörgés gyorsan távolodott kelet felé – a nyugati horizont felhőtorlaszán máris rések szakadoztak, az éjszakára nyíló ablakban ott ragyogtak a csillagok.

– Nem sír má' – dünnyögte a rótszakállú lándzsás. – Elha'gatott...

– Tartsd a szád és gyűjts fátylát! – dörrent rá az öreg. – Végzünk, aztán tisztulunk innét; nem teccik ennek a liknak még a szaga se!

Az a kettő, aki az íjjal is banni tudott, elhúzódtak: a sárzuhatagoktól biztonságos távolságban vetették meg lábukat. Rövid, rágott tollú vesszőt illesztettek az idegre mindketten. A legöregebb hátrafordult, intett a domb aljában várakozóknak, majd átvette a fátylát a rótszakállútól, s a nyíláshoz guggolt vele.

– Lámpás – mormolta kisvártatva. – Szent lámpás kéne mostan.

– Minek?

Az idősebb férfi képén veríték csillogott.

– A sötét miatt, vadmarha! Tudtam, éreztem én: nem rendes sötétség ez, hanem a vajákos fajta; most aztán...

A lándzsások, mintha láthatatlan kötél húzná őket, közelebb merészkedtek. Újabb fátylakat gyújtottak, a füstösen lobogó lángok azonban nem boldogultak az üreg homályával.

A rótszakállú kört rajzolt a szíve fölé. Köpött.

– És a ribanc sehol! Micsoda ördögi hely ez...?

– Ez, rongybagoly – hallatszott a mélyből – egy aquir lélekesapda. Ősi, igényes munka. Undorodik a füsttől, a kétlábú patkányoktól – és sosem végez fél munkát.

A fegyveresek szoborrá merevedtek a döbbenettől. Csak a rótszakállú bizonyult méltónak veszett hírére: felordított, magasra emelte lándzsáját, használni azonban már nem volt érkezése – egy szemvillanás alatt elemész-tette a nyílásból kisüvöltő elemi tűz.

Az íjások eleven fátylakként zuhantak a mélybe.

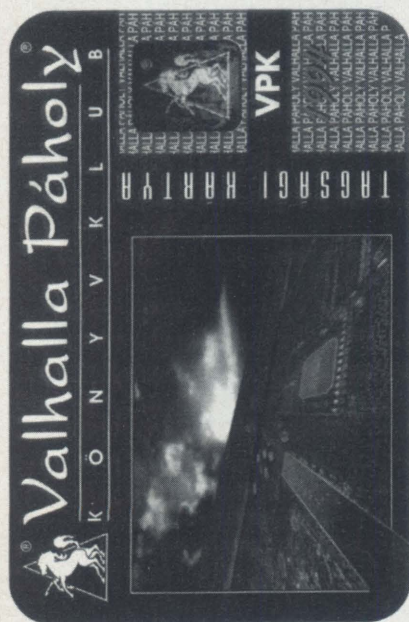
Rőt fény világította be a felfelé forduló, halálra vált arcokat.

Ruh Corlan városába sem az éjjel, sem később nem tért vissza a vadász-társaságból senki.

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik
negyedéves
ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei
Tervezett megjelenés:

1994. október 4-5.

Fogyasztói ár: 419 Ft

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

Poul Andreson: Időjárőr 2.

Tervezett megjelenés:

1994. október 12-13.

Fogyasztói ár: 379 Ft

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

Dave Wolverton: Szökevények
(Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. október 19-20.

Fogyasztói ár: 399 Ft

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

Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátol

Tervezett megjelenés:

1994. október 25-26.

Fogyasztói ár: 379 Ft

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

R.A. Salvatore: Kristályszilánk
(A sötét elf trilógia folytatása)

Tervezett megjelenés:

1994. november 2-3.

Fogyasztói ár: 389 Ft

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

Kevin J. Anderson: Az Új Rend
(Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. november 9-10.

Fogyasztói ár: 399 Ft

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

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés:
1994. november 15-16.
Fogyasztói ár: 389 Ft

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

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

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

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

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

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

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

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ÁMON KIADÓ

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

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

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

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

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

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

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

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

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád

IAN WATSON TORZ CSILLAGOK

MÁSODIK RÉSZ

Zhord, akárcsak az összes zömik, született technikustehetség volt. Kissé zavarba jött, amikor látta, hogy a birodalmi „technikusok” bűverejű rúnákkal védekeznek az üzemzavar ellen, és amulettekkel teleaggatott gépeik között ülve néha még imádkoznak is hozzájuk. Az ő fajtája bizonyos értelemben egyenes ági leszármazottja volt a tudomány ősi, homályos korának, mielőtt a hiperűrviharok elszigetelték volna a zömik bányavilágokat, melyek aztán önállóan fejlődtek tovább.

Ó, szent őseim! – gondolta. De hát mindenkinek megvan a maga vallása.

Ezek a gondolatok persze túl komplikáltak voltak. Még egy TUSKÓfejű ogryn sem értette volna őket.

Az óriás kicsipentett a hónaljából egy hüvelyknyi nagyságú tetvet, aztán tűnődve szétroppantotta a szürke parazitát a fogai között. Ekkor váratlanul üvöltés harsant.

Két ogryn harcos vicsorította egymásra az agyarait. Az egyik buzogányt, a másik csatabárdot ragadott, és vérszomjas indulattal vagdalni kezdték egymás sodronyingét. A többiek vadul bömböltek, fogadásokat kötöttek a párharc kimenetelére, és olyan rettenetes dübörgést csaptak roppant lábukkal, hogy a plasztacél dormitórium minden ízében recsegni kezdett.

Mennydörgő leszegte a fejét, és rohamra indult a barlang-szerű hodályban. Előbb jobbra, majd balra öklelt acéllal páncélozott koponyájával. A verekedők ellenszegültek, és viszonozták az őrmester öklelését, bár annyira nem voltak tisztetlenek, hogy bárdot vagy buzogányt emeljenek rá. Mennydörgő végül mindkettőt nyakon ragadta, és addig verdeste össze a fejüket – akár két tekegolyót – míg a harcosok lecsillapodtak, és beszüntették az ellenállást.

– Ledögleni, mindenki! – Miután kiadta ezt az ékesszóló parancsot, Mennydörgő visszaballagott, kiköpött egy törött fogat, és elvigyorodott. – Rendet köll tartani, ugye.

Zhord levette a tenyerét a füléről, és ujjaival kifésült néhány tetvet a szakállából. Nem lett volna jobb, ha a Gyászhozók mellett szállásolják el, akik végül is tisztavérű emberek? Kétségkívül kényelmesebb helye lenne, és nem kellene folyton attól rettegnie, hogy agyonnyomja egy részegen tántorgó óriás. Másrészt viszont, Mennydörgőt kezdte amolyan barát-félelnek tekinteni, agyas vezérbikának a féktelen csordában. Zhord büszke volt rá, hogy mindig, minden környezetben megtalálta a helyét. Nem volt sok tapasztalata a birodalmi űrgárdistákkal kapcsolatban. Ahhoz túl kevés volt belőlük a galaxisban. Mindenesetre, egy kicsit klikkszelleműnek tűntek. Nagyszerű fickók, ezt mondani is fölösleges, ám teljesen

belevesznek rendük hagyományaiba. Egy kóbor zömik, aki csak úgy-ahogy imádja az Istencsászárt, némiképp más szemzőgből látja az univerzumot.

De akármilyen szögből nézte, a galaxis mindenképpen életveszélyes helynek látszott, ahol az ember egy percig sem érezheti biztonságban magát. Zhord lekanyarította válláról sorozatlövőjét, és gondosan megtisztította; arra viszont nem pocsékolta az időt, hogy imádkozzon hozzá.

– Torz csillagok alatt születél, Jomi – sóhajtotta a hang. – Hajdan a hiperűr egyszerűen csak egy olyan zónának tűnt, ahol hajóink a fénysebességnél gyorsabban tudnak közlekedni. Ó, milyen ártatlanok voltunk mi akkor, minden tudományunk dacára! Naivak és jámborak, mint az áldozati bárányok, akárcsak te, drága kisfiam.

Jomi bizonytalanul fészkelődött. Az utóbbi időben a hang néha émelyítően mézesházosan beszélt. Most hirtelen tónust váltott, mintha észrevette volna magát.

– És aztán szerte a galaxisban, amit mi mit sem sejtve benépesítettünk, hozzád hasonló pszik kezdtek születni.

– Azt akarod mondani, hogy régebben nem voltak pszik?

– Ilyen sokan nem. Amikor a Káosz hatalmai és ragadozói észrevették ezeket a fénylő világítótornyokat, előzőnlötték a valós univerzumot, hogy tönkretegyék és eltorzítsák a világokat.

– Ezeket a hatalmakat hívja Farb tisztelendő démonoknak?

– Úgy bizony!

– Akkor ebben a dologban igaza van! Te meg azt mondtad, hogy ne aggódjak a démonok miatt.

– Az édes, kicsi fejed... az erős, büszke elméd...

Jomi a félősen kuporgó Groxgeltet nézte az alacsony, cserjés hegyoldalról. A napnak ebben az órájában úgy tűnt, mintha a gázóriás déli sarka az elnöki rezidenciára és a birodalmi kultusz templomára nehezedne, s szétlapítaná, sárrá olvasztaná a két legnagyobb épületet, amit Jomi ismert. A szeme sajgott az éles, kék napsugaraktól. A fénytörés és az égen úszó felhőfodrok szűrőhatása miatt az az érzése támadt, hogy az ellenséges anyavilágról epebajos, méregzöld miazma csorog a városra. Hányingerrel küszködött.

Egy skrak húzott el fölötte rikoltva; apró gyíkokat keresett, amikre lecsaphat a levegőből. Jomi mozdulatlanul ült, s a kellemetlen madár végül máshol pottyantotta le apró bombáját, a savas ürülécsomót.

– Ó, csinos kisfiam, vigyázz a bőrödre! – szólalt meg a hang, amely az ő szemével látott.

– A Káosz miatt van, hogy a napunk fekélyekkel és furunkulusokkal fertőzi meg az emberek bőrét? – kérdezte Jomi.

– Ó, nem. A napotok nagyon erős sugárzást bocsát ki az ibolyántúli tartományban. Te szerencsés vagy, mert ellenállsz neki. Ha majd elérlek, még szerencsésebb leszel.

– Honnan tudja Gretchi, hogy szalmakalapban és napernyővel kell járnia?

– Hiúság!

– Nincs valami különleges érzéke, ami megsúgja neki?

– Ha igen, szüksége van rá. Más tekintetben teljesen butának és üresfejűnek tűnik.

– Hogy mondhatsz ilyet? Ő olyan gyönyörű!

– És nemsokára áruba fogja bocsátani, amit te szépségnek hívsz. Dróton rángatott báb lesz belőle, egyszerű játékszer, amíg megöregszik és elfonnyad.

– A szépségnek muszáj valamit jelentenie – tiltakozott Jomi.

– Én például tiszta bőrű vagyok, és psi... Nincs ezek között valami kapcsolat, hang?

Jomi mintha fojtott kuncogást hallott volna valahonnan messziről.

– Szóval azt az elméletet vallo, hogy a testben tükröződik a lélek, és viszont? – A választ maró ironia fűszerezte. – Ez gyakran igaz, bizonyos sötét értelemben. Amikor valaki áldozatul esik a Káosznak, a teste eltorzul és megváltozik... ha egyáltalán marad neki teste!

– Hogyan létezhetne test nélkül bárki?

– Talán egy szép napon megtudod, hogyan szakadhat el a lélek a halandó testtől. – Igazat beszél vajon a hang? És ha igen, hogy lehet ez az eksztázishoz vezető út, bármit is jelenten az eksztázis fogalma? A hang remegve folytatta, mintha izgalomba jönne. – Én egyike voltam a legelső psziknek, még abban a korban, amikor az igazi tudomány meghátrált a viszály és az anarchia hullámai előtt... Ó, téboly, micsoda téboly... Egyedül maradtam. A hajónk elromlott... lefulladt a hiperűrben. Sötét éónokat vészelttem át azóta, és folyton halottam a telepaták suttogását a valós univerzumból. Fültnúja voltam a civilizáció bukásának, majd komor, iszonyatos, tudatlan újjáéledésének... Nem tudtam elmenekülni. Nem találtam olyan vezérsugarat, mely elég fényes lett volna.

– Az éón, az egy időszak, ugye? Meddig tart? – Jomi még mindig elég tájékozatlan volt az efféle dolgokban.

Egy darabig csend volt, aztán a hang bizonytalanul azt felelte:

– Az idő másképp viselkedik a hipertérben.

– A tested... a tested eltorzult? – kérdezte Jomi.

Megint az a távoli kuncogás...

– A testem – ismételte a hang szintelenül. – A testem...

Nem mondott többet.

A gázóriásból üszkös fantomváladék csöpögött.

Serpilian imádkozott.

– *In nomine Imperatoris...* vezess minket az aranyfiúhoz, hogy tömlöcbe vethessük, elpusztíthassuk, vagy a Te kezredre adhassuk, óhajod szerint. *Imperator*, vigyázd páncélunkat és pillantásunkat; add áldásodat lőfegyvereinkre, nehogy csüörtököt mondjanak! Szenteld föl és fényesítsd meg lézerpuskáink sugarát; *fiat lux in tenebris...*

És tisztítsd meg az én tekintetemet is, gondolta. Hadd hatoljak át a védelmező aurán, ami eltakarja a fiút; illess engem a hit izzó billogával, és égesd ki testemen a kétség fekélyeit!

A megtizedelt Gyászhozó osztagok nehézkesen letérdeltek otrombának tűnő, fényezett, hadijelvényekkel ékes energiapáncéljukban; a barackzöld alapra sötétbíbor sávokat marattak. Tekintetük a nyitott sisaklemez alól csillogva szegeződött az inkvizitorra, aki ez alkalomból az elesett káplán kabinjából kölcsönvett díszruhát viselt: zöld karinget bíbor köténnyel, amit a rend emblémái díszítettek. A hosszú, mályvaszínű stólára, amely Serpilian térdéig lógott, kínczókamrákban gyötrődő idegen lényeket hímeztek.

Amulettek és ikonok csörögtek-csilingeltek.

– Úgy döntöttem, hogy az ogyrn harcosokat is megáldom – mormolta Serpilian a mellette térdelő Hachardnak. – Az ogyrnok is emberek. Bizonyos értelemben. Az áldás hatalma nem azon múlik, aki kapja, hanem azon, aki adja. Van-e agya a lézerpisztolynak, parancsnok? Lelke, az igen! De gondolkodó agya? Márpedig az ogyrnoknak van lelkük.

Ekkor, ebben a megszentelt pillanatban hozta meg a döntést, hogy felhívítja az úrgárdisták nemes óborát a barbár óriások erős sörével. Serpilian sejtette, mit gondolhat a parancsnok. „Nem, az én hajómon nincs lelkük. Az ember ad nekik pár vödör italt, és mindent tönkretesznek.” Vagy talán csak a saját büntudata beszélt Serpilianhoz. Hogy ő, a túlélő viseli a káplán díszruháját, aki olyan bátran felvette a harcot az igázókkal.

Az összegyűlt Gyászhozók szeme ájtatos odaadással ragyogott. Mindez egyetlen fiú miatt... Serpilian ösztöne továbbra is azt súgta, hogy ez a küldetés rendkívül fontos. Bárcsak tisztábban látna! Az erős pszichikai zavarás eleve arra utalt, hogy az úrgárdisták nagyhatalmú ellenféllel állnak szemben, és sokat nyerhetnek a diadallal.

Azt suttogta Hachardnak:

– Az ogyrnoknak és az úrgárdistáknak úgy kell harcolniuk a parancsnokságod alatt, mintha egyazon test két karja lennének. Az óriások nem pusztán faltörő kosok. Ha nem áldom meg őket, mindannyian kevesebbek leszünk.

Vajon a Gyászhozók halott káplánja is megáldotta volna a hűséges, konok ogyrnokat? Hachard arcizma megrándult, de persze nem tett ellenvetést.

– *Benedictio!* – kiáltotta Serpilian harsányan. – *Benedictiones! Triumphus!* Legyen ennek a küldetésnek a jelszava: a Császár mindenek fölé!

– A-Császár-mindenek-fölött! – kiáltották kórusban a Gyászhozók.

Mikor Serpilian elhagyta a gyűléstermet, szilárdan megfogadta, hogy megkettőzi erőfeszítéseit, és meghatározza a ködlepellettel védett fiú tartózkodási helyét. A rúnacsontok azonban továbbra is cserbenhagyták, mintha összeesküdtek volna a fiú elemésztésére törő hatalommal; mintha most, ötszáz év késéssel akarnának bosszút állni az inkvizíción, amely annak idején leperzselt rólu a húst.

Rendben. Akkor hát lemond a segítségükről. Pusztán mentális képességét fogja használni, minden segédeszköz nélkül. Meg kell próbálnia beleélni magát a fiú gondolatvilágába – hiszen sorsfonál köti össze a zsákmányával, nem igaz? Így fogja felkutatni.

Minden ismeretet kitöröl az agyából, ami a Birodalommal kapcsolatos. Megszabadul az inkvizíció ősi bölcsességének terhéől, mely hosszú évezredek során gyülemlett föl, hála a

borzalmas tapasztalatoknak, az állhatatos tisztaságnak és – Serpilian esetében – a több évtizedes szolgálatnak.

Elképzeli, hogy egy mezőgazdasági holdon született. Újra átéli, ahogy az agyában bizarr virágszirmok bomlanak ki, amiről a többi parasztnak sejtelve sincs. Ezek a szirmok valójában ezoterikus, mentális radarernyők, a lassan kiegyenesedő porzók pedig az elme antennái – s mindegyik csúcán édes virágpor illatozik, ínycsiklandó lakoma az arra tévedő démonoknak és ragadozóknak.

Nem szabad azt kérdeznie magától: hol szökkent szárba ez a tünemény? Csak arra összpontosíthat, hogyan érzi most magát a zseniális parasztlány.

Azonosítja a ritka növényt, amit le akar tépni, hogy a Császárnak ajándékozzon. Utánozza a zsákmányt. Ezzel a módszerrel esetleg sikerül elosztatnia a mentális ködöt. Ha elég erősen összpontosít, hogy beleélje magát a fiú helyzetében, talán még az ifjú áldozatra telepedő rosszindulatú hatalom figyelmét is magára tudja vonni – mint amikor felforrósított álcázótestekkel térítik le pályájáról a hőérzékítő rakétát.

Előbb azonban...

Serpilian mélyen a gondolataiba merülve megállt egy folyosón, amit hatalmas bordák tagoltak, s falain fekete energiakábelek futottak izomkötegek gyanánt. Aztán lendületes léptekkel megindult az ogrynok dormitóriuma felé.

Nem törődött a búzzal, nem is volt annyira szörnyű; ilyen szaga van annak is, amikor a csatatéren kifordulnak a haldokló harcosok belei, gyözködte magát. Úgyet sem vetett a padlón hemzsegető férgeknek; ezek itt leginkább parányi, ehető háziállatoknak számítottak.

– *Benedico homines gigantes!* – kiáltotta.

– Sorakozó, ogrynok! – bömbölte a TUSKÓfejű őrmester, és vigyázza vágta magát.

Mialatt Serpilian elhadarta az áldások és intések ilyenkor használatos litániáját, bűzlő gyülekezete csupán horkantásokkal és egy-két bőföggéssel reagált. Könnyen meglehet azonban, hogy az ogrynok vallásos hite ezekben az undok zajokban jutott kifejezésre. A magányos zömik technikus, aki tisztelettel szorongatta a markában ellenzős sapkáját, együttérző paprikajancsi-vigyorral meredt Serpilianra, mintha valami különös vonzalmat érezne az inkvizítorok iránt.

Az Emberi Hűség hajtóművei éles hangú nyüzszítésbe kezdtek, a burkolat panaszosan felsírt. Az úrcirkáló végre belépett a hold légkörébe.

Serpilian egy utolsó, zengetes *Imperator benedicat*-tal befejezte szónoklatát, majd visszamenekült a kabinjába, és levetette a káplán díszruháját.

Bekapcsolta a képernyőt, melynek kovácsoltvas keretén élethű skorpiók váltakoztak stilizált halálállokkal, és Urpol vibráló, egyre közeledő látképét bámulta. Az úrkikötő lapos, szürke ábrázatát himlőhelyek pettyezték: sugárnyelő vermek. A megfigyelőtornyok vastagon zselézett hajfűrtökre emlékeztettek. A külvárosok szemölcsök, az utak cikkcakkos ráncok voltak a táj petyhüdt, pergamensárga bőrén. A folyók kéken lüktető visszereknek, a tavak vérhólyagoknak, a gazdaságok horzsolásoknak tűntek.

Serpilian letérdelt, és azt gondolta: *furcsa virág vagyok, mely valahol itt nő, ezen a vidéken. Nedvdús, rejtett porzóim fülek, melyek hallják a mentális szellők suttogását. Virágporom ellenállhatatlanul vonzza a parazitákat...*

Egykoron ő is ilyen furcsa virág volt, nem igaz?

A fiatal Torq a Denebola V-ön nevelkedett, Magnox bolyvárosának egyik egészséges, felső szintjén; ifjúkorában ide-oda

hánykódott a tanulás utáni vágy és az érzéki gyönyörök között. Persze, ez ugyanazon jellemvonás két arca volt: valójában mindig új élményekre szomjazott.

Ám, noha abból az ifjúból, aki folyton még örültebb zenét, még erősebb borokat, még furcsább kábítószereket, még szilajabb lányokat, még embert próbálóból veszélyeket hajszol, idővel költő, mesterbűnöző vagy másfajta deviáns zseni is válhat, mégis valószínűbb, hogy az efféle alkat néhány év alatt kiég, kitombolja magából a kamaszkor lázát, s megnyugszik a felnőtt világ kényelmében.

Ezzel szemben a tudás délibábját kergető ifjakból többnyire hasznos – néha egyenesen lángeszű – robotkulik lesznek.

Ha azonban a két hajlam egy személyben egyesül...

Torq apja az egyik magnoxi nemesi család udvarmestere volt. Így természetesen a fiú, amint kinőtt a gyermekkorból, csatlakozott az egyik divatos, kiváltságos kamaszbandához. Ezek a gazdag suhancok a legújabb szabású csillámselyem öltönyökben hengegtek és kakaskodtak, fekete gatyapőcöt és groteszk ékszereket hordtak, s a tollas kalpagjukba szerelt hangszórókból krash-zene dübörgött. Egyetlen pillanatra sem váltak meg gyilkos energiáitól, és sosem haboztak a vibráló, perzselő pengét vetélytársaik gyomrába döfni.

Egy éjszaka, amikor Magnox alsó szintjein, a technikusnegyedben portyáztak, Torq megérezte, hogy csapdát állítottak nekik. Villódzó, sokdimenziós térkép jelent meg az agyában, jelezvén a közelben minden emberi jelenlétet; ám hamar eltorzult, mintha légköri zörejek zavarnák, s finomhangolást igényelne...

Később megtanulta, hogyan különböztesse meg ezen a titokzatos, sokrétegű térképen a hiperűri behatolást jelző háborzongató, mályvaszínű fényeket.

Egy titkos pszichológus ellen vezette a bandát. Ezeket a psziket már csak egy hajszál választotta el attól, hogy megszállják őket a démonok. Egy rivális banda védte őket, amely játékos, erotikus kultuszt épített körük.

Ha Torq bandája talál rá először a pszikre, talán minden másként alakul. Az unatkozó, elkényeztetett felső szintű ifjak befogadják a psziket, amolyan bandakedvencnek. Torq lesz a gyülekezet főpapja. Aztán a vakbuzgó boszorkányvadászok üldözése előtt kénytelen az alsóvárosi csűrhe közé menekülni...

Ám az események nem így alakultak. Ráadásul Torq sokat olvasott, és többet tudott a Birodalom rejtett felépítményéről, mint a többi bandatag. Azt hitte, tisztában van képességeivel, és ért a használatukhoz.

Bandája legyűrte a vetélytársakat, akik felváltva kényeztettek és kínozták a psziket. Torq a fogoly játékszerekkel jelentkezett az Ecclesiarchia hivatalában, hogy inkvizítornak ajánlkozzon; vadabbnál vadabb élményeket remélt, tudós mesterek okítása mellett.

Élményekben volt is része aztán, de korántsem élvezte mindezt; és olykor iszonyú lelkifurdalás fogta el, amiért annak idején elárulta a saját fajtájából valókat. Igaz, szörnyű szükség-szerűségtől hajtva cselekedett, melynek valódi természete egyre inkább kikristályosodott előtte a kiképzés éve alatt. A bűnbánat görcseire a vallásos áhitatban talált ellenszert. A hit volt kínjainak csillapítója, tetteinek igazolása. Torq továbbra is úgy öltözködött, mint egy ficsúr; egy ficsúr, akinek borzalmas kötelességei vannak. A feljebbvalói pedig elmosolyodtak – persze csak a maguk szikár, fanyar módján –, amikor látták, milyen túlzásokra sarkallja dicséretes buzgalma.

– Virág vagyok, virág – mormolta ütemesen, és lassanként transzba merült.



Torq kezdetben afféle orchidea volt. A fiú azonban, akit keresett, egy gyönyörű dudva, amely valami isten háta mögötti tanya trágyadombján szökkent szárba. *Vajon megtalálja?* Belső térképe egyenletes mályvaszínben úszott, amely nem volt hajlandó egyetlen, könnyen körülírható pontba sűrűsödni. Ez a szín takarta el a virág friss, fiatal, üde szirmait.

Egy erődített palota jelent meg a kabinablakban, kissé ferdén, mert a cirkáló pályája nem zárt be tökéletes derékszöget a talajjal. Tornyok, tüskés kupolák, lézerütegek. Fallal körülvett kertek úsztak a képbe, közepükön kisebb kastélyokkal. Gyártelepek, vágóhidak. Aztán egy vasbeton síkság.

Az *Emberi Hűség* leszállt. A hajtóművek ismerős zúgása elült. Megdöndült a jelzőgong, kétszer egymás után, hogy figyelmeztessen a mesterséges gravitáció kikapcsolására. Ahogy a generátorok által gerjesztett energiamező helyét átvette a hold természetes vonzereje – amely legalább húsz százalékkal kisebb volt – elnyújtott csikorgás visszhangzott végig a hajón. A cirkáló nagyot nyújtózkodott, és megropogtatta fáradt tagjait.

Am az inkvizítor nem engedélyezhetett magának efféle lazaságot. A gravitáció változott, de küldetésének súlya nem.

– E-ez i-igazán nagy megtiszteltetés – dadogta Henrik Farb tisztelendő. – Soha életemben nem láttam még igazi űrgárdistát, parancsnokról nem is beszélve.

Miért is látott volna? A Birodalom világok millióit fogta át, az űrgárdisták pedig alig egymillióan voltak.

A barlangra emlékeztető templombelsőben pézsmailatú tömjénfüst gomolygott, körülcirógatta az ikonokat, és lomhán kigyózó hieroglifákat írt a levegőbe, mintha valami idegen faj őrült ábécéjét akarná betűzni. A verítékben úszó Farb úgy szívta be ezt a füstöt, akár a pánikba esett asztmás, aki inhalálással próbálja megelőzni a fuldoklógörcsöt. A pislákoló gyertyák körül avas hullózsír enyhe bűze terjengett.

Ez az ember, aki feltehetőleg százakat tartott rettegésben, most majd szörnyethalt félelmében.

– Alázatot arra vall, hogy híven szolgálod a Császárt – mondta Hachard. – A félelmed úgyszintén. De most tisztán kell gondolkodnod.

Az inkvizítornak végre sikerült leszűkítenie az átkutatandó területet egy viszonylag kis régióra, Urpoltól északra. Azok a portyázógépek, amelyek átvészelték a bevetést a Valhalla II-n, dübörögve elindultak páncélozott hernyótalpakon, hogy sorra felkeressék ebben a zónában a városokat. Amerre jártak, salakká morzsolták a primitív utakat; utasterükben űrgárdisták és ogrynok zsúfolódtak össze. Így esett, hogy Hachard parancsnok eljutott erre a Groxgelt nevű településre. Ha harcra kerülne a sor, a közelben akart lenni; esze ágában sem volt a cirkáló fedélzetén ücsörögni, a felderítőik jelentéseire várva.

Hogyan nyugtathatná meg ezt a méltóságos prédikátort?

– Groxgelt. Ez összetett név – mondta könnyedén. – A gelt utótag a groxkereskedelemmel járó haszonra utal, vagy arra, hogy a gazdák kasztrálják ezeket a bestiákat?

Farb úgy meredt a parancsnokra, mintha olyan találós kérdést tettek volna föl neki, amin az élete múlhat. Lehetséges lenne, tűnődött Hachard, hogy a prédikátor nem érti, amit mondott? Pedig a hájas férfi romlatlanul beszélt a birodalmi gótot; ezen a holdon viszonylag tűrhető dialektust használtak.

– Felejtsd el, prédikátor! Azt mondd meg nekem, van-e olyan fiú ebben a közösségben, aki bármilyen tekintetben más, mint a többiek!

Farb pillantása a Gyászhozó kidudorodó ágyékvédőjére esett, amin egy bíborszínű kés rézrozsdás koponyát hasított ketté.

– Azt hiszem, a kasztrálásra – motyogta.

– Koncentrálj! – förmedt rá Hachard.

– Igen... igen... van itt egy fiú... soha nem volt vele gond... mindig eljár imádkozni, ide a templomba... úgy hallottam, jó munkás... – Farb megnyalta a szája szélét. – Végignézi a keréketöréseket is, bár mintha kicsit idegesítenék... Jabal cserzőmester fia. A fiú testén nincs semmi torzulás; éppen ez a furcsa. Olyan... tisztának néz ki. – A prédikátor kiköpött. – Az utóbbi hetekben... Szóval, úgy értesültem, mostanában sok időt tölt egyedül a vadonban.

– Honnan szerezted ezt az információt?

– A gazda felesége, akinek az alkalmazásában áll... Én, izé, gyengéd érzelmeket táplálok a hölgy iránt... De ezt csak így magunk között mondom, mint férfi a férfinak...

Hachard visszafogta magát, és nem vicsořított a prédikátorra az abszurd összehasonlítás hallatán.

– Részemről semmi törvénytelen nincs a dologban, uram... A hölgy... igen tekintélyes személyiség, ha érti, mire gondolok. Esetleg, ha a férjét összetaposná egy grox...

– Mi van a fiúval?

– Nos, Galandra Puschik rajta tartja a szemét, ahogy az egy jó gazdához illik. A fiú máshogy beszél. Nem olyan... vidékiesen. Néha furá szavakat használ, amiket Puschik asszonyság nem ért...

A Gyászhozó kifaggatta Jomi családját. A cserzőmester majd' összecsinálta magát félelmében, Jabal asszony némileg jobban állta a sarat; a másik fiuk, Nagy Ven ellenben ostoba, nagydarab tahónak bizonyult. Amikor Hachard visszatért a portyázógéphez, mogorva pillantást vetett a TUSKÓfejű ogrynra meg a zömikre, akik a jármű tetején üldögéltek.

A forgótornyos lézérágyúkkal felszerelt portyázógép plasztacél páncélzatát és a hernyótalp védőborítását barackzöld és bíborlila csíkok tarkázták. Szabálytalan mintázatukról nem terepszínű álcázás jutott az ember eszébe, sokkal inkább úgy látszott, mintha valami mérgező penészgomba támadta volna meg a gépet. A városlakók egy része bámész csoportokba gyűlve nézte a masszív páncéloson ülő párost. A láncaltapokat hajtó csillagkereket eltakarta babonásan ámuló tekintetük elől a védőborítás.

A parancsnok némán dühöngött. Hogy az ő emberei elvegyűljenek ezek között a vakarózó, fingó, tompaagyú, izzadó parasztok között; hogy a kocsmai szóbeszédből próbáljanak kihámozni valami értelmeset... Az igázók fölött aratott drága diadal után – a feladat *majdnem* meghaladta a Gyászhozók képességeit – ez a mostani megbízatás már-már sértésnek tűnt, előre eltervezett büntetésnek, amiért oly sok bajtársat vesztettek, bármilyen dicsőséges harcban is.

Nem, intette magát Hachard, az efféle gondolatok eretnekséghez vezetnek. Bíznom kell az inkvizítor ösztöneiben.

A kövér prédikátor legalább felfogta, hogy milyen erőt jelentenek Hachard meg az emberei, s hogy milyen komoly veszedelem fenyegetheti az emberiséget, ha ezeket a harcosokat küldik bevetésre.

Hachard meglehetősen biztos volt benne, hogy azonosította a zsákmányt, amit kerestek, míg az inkvizítor képtelen volt meghatározni a fiú tartózkodási helyét. A parancsnok enge-



délyezett megának egy zord, feketefogas mosolyt; nem fensőségtudatot érzett, hanem egyfajta komor elégtételt.

Visszatérése a piacra heves hullámmást váltott ki a száját, rettegő – és ostoba módon büntudatos – tömegből. Ám a legtöbb pillantás visszatévedt a primitív öltözékű ogrynra meg a zömikre. Groxgelt polgárai láthatták, hogy a tagbaszakadt Gyászhozó, aki nem csukta le a sisaklemezét, tisztavérű ember. Lehetséges, hogy ezek a fekélyekkel borított, ijedt parasztok félelmetesebbnek tartják a TUSKÓfejűt egy csatapáncélos űrgárdistánál? Vagy csak egyszerűen úgy érzik, hogy a groteszk, főemlősszerű ogryn genetikailag közelebb áll hozzájuk?

Hachard belépett az utastér csapóajtóján, a technikai személyzet meg a többi űrgárdista közé. A telekom recsegeve kelt

életre, ahogy páncélkesztyűs ujjai végigzongoráztak a rúnadíszes gombokon; a gép lelke hűségesen engedelmeskedett.

– Inkvizítor uram – jelentette –, gyanúsított azonosítva. A neve Jomi Jabal. Mindjárt életbe lép a kijárási tilalom, de még nem jött haza. Feltételezhető tartózkodási helye egy gazdaság, Groxgeltől négy kilométerre északnyugatra...

Egyetlen fiú. És akik ellene vonulnak: portyázógépek, lézerágyúk, csatapáncélos Gyászhozók, ogrynok.

Egyetlen fiú... és még micsoda?

– Hűsz kilométerre járok magától, parancsnok. Úton vagyok. Vigyázzon, nehogy a portyázógépek motorzúgása el-

riassza a célpontunkat! Az utolsó négy kilométert gyalog tegyék meg.

– Értettem. – Hachard automatikusan átkapcsolt harci kódra, és utasította a többi portyázógépet, hogy teljes sebességgel siessenek a Groxgelt határában kijelölt találkozhelyre.

Most várnia kellett egy kicsit, úgyhogy kilépett a szabadba. A lenyugvó gázóriás úgy kukucskált a háztetők fölött, mint valami gigászi, kozmikus anyalény testetlen szemgolyója, amely lassan felhagy a világ szemlélésével, s nyomában leereszkedik az éjszaka palástja.

– Bárcsak velem lenne a triciklim! – jegyezte meg odafönről a zömik társalkodó hangnemben. – A nagy harci gépek magukra vonják az ellenséges tüzet. A fürge kis triciklik kitérnek előle.

Hachardnak eszébe jutott a zömik neve. Zhord; igen, ez az.

– A portyázógépek megvédik a hozzád hasonló kis fickókat – mondta hűvösen.

– Huh. Ebben itt nem bízom különösebben. Megrepedt a páncél. Forrasztani kéne.

– Állítólag te vagy a technikusunk. Fess rá még egy rúnát! Mondj valami ráolvasást!

Zhord egy pillanatra elhúzta a száját; Hachardban lobot vetett a düh, éppen most, amikor tisztelettudó elmélkedéssel kellett volna készülnie a harcra.

– Nyomorult félhumán!

Zhord, veszélyt sejtve, sietve hadarni kezdett.

– Ne haragudjon, uram! Annyi munkám volt, és a szerzőm, ereszt a tömítés, felül szivárog, különösen leszállaskor, a szakfanderek meg igazán...

– Csend! Mindenesetre gyalog fogunk elindulni; és ez rád is vonatkozik, kis ember.

Zhord a parancsnok energiapáncéljára meredt, összehasonlításkeppen rácsapott saját tollbéléses pufajkájára, és azt motyogta:

– Ó, szent őseim!

A TUSKÓfejű őrmester röhögése valóban mennydörgésre emlékeztetett.

– Neeemsokááá... – csitította a hang Jomit. – Fogadd be a kört az elmédbe!

A hang megmondta neki, hol kell várakoznia: a legnagyobb groxkarámnál. Jomi aggódva pillantott a lenyugvó gázóriásra. A tájat már az alkonyat utolsó sugarai aranyozták be. Hamarosan felrikolt a városban a kijárási tilalom kezdetét jelző kürtszó, s azután már egyetlen ember sem lesz a szabad ég alatt, rajta kívül. Megszegi a törvényt. És mit fog csinálni, ha a hang gazdája mégsem jön el? Bujkál virradatig? Amikor a környéken mutánsok kóborolnak? Mert, ha a mutik nem is merészkednek be a város utcáira, kinn a vadonban biztosan nem fognak megkapni a vackukon.

Hiszen ő is mutáns! Miért bántanák a mutánsok a maguk fajtáját? Ó, csak hogy a kitaszítottak biztosan éhesek. Jomi húsa édesen illatozhat számukra...

Az édes hús eszébe juttatta Gretchit. Ha semmi nem történik ma este, még mindig visszabotorkálhat a gazdasághoz. Főlmászik Gretchi emeleti ablakához, és bezörget, hogy engedje be. A lány biztosan értékelné fogja vakmerőségét, hogy éjnek idején kimerészkedik a szabadba, mert találkozni akar vele.

És valószínűleg meg is jutalmazza érte. Szerette volna a kezébe fogni azokat a fehér galambokat, és felkutatni a rejtett, szőrös fészket, ahol...

– A kör! Arra gondolj! Különben elveszítem a fókusz.

Gretchi kerekre nyíló szájára gondolt. Aztán egy másik testnyílásra, amint megnyílik előtte, egy puha gyűrűre, melynek pontos alakjáról és arányairól csak ködös fogalmai voltak.

– Felejsd el azt a buta riherongyot! Értéktelen. Olyan kéjnimfákat mutatok majd neked, akikhez képest ő girhes és aszott. Buja kurtizánokat idézek föl neked az emlékeimből... iiiieeen! – Micsoda kétségbeesés, micsoda csalódottság csengett ebben a hangban!

Mutat...? És földidéz? A hang azt ígérte, hogy beavatja Jomit a gyönyörökbe, nemcsak megmutatja neki őket, valami vastag üvegajtón keresztül.

– Ha nem érlek el, kerékbe fognak törni! – fenyegetőzött a hang.

A kerék... a fiú tudata hirtelen zökkenéssel visszatért a valóságba. Mi más az egész élete ezen az átkozott holdon, mint örökké tartó nyomorúság? Véres zsigerek, forróság, félelem és Galandra Puschik buja vágyai, amiket egy szép napon úgyis kielégít majd, ha kell, erőnek erejével – az az undorító, fullasztó ölelés. Egyszer s mindenkorra maga mögött hagyja ezt a gyalázatot.

Ne gondolj Gretchire, míg a hang gazdája meg nem érkezik! Elűzte a lány képét az agyából. Kerék, kör; kör, kerék.

A gázóriás utolsó, aranyszínű sugaraiban a szarvas, pikkelyes, tépőfogas hüllők lomhán vonszolták magukat a karámjukban. Akkorák voltak, mint egy kisebb póniló. Karmuk csikorgott a köves talajon.

A termőterület lankás ívben lejtett a folyó felé. A körülárvolt rizsföldek egyhangúságát itt-ott hatalmas sziklák törték meg; némelyik a városi házaknál is nagyobb volt. A hang azt állította, hogy hosszú-hosszú idővel ezelőtt a gleccserek hordták ide őket.

Jomi beszívta a levegőt. Suttogást vélt hallani a szélben. Elméket érzékelt: fegyelmezett elméket, melyek szinte teljesen rejtve maradtak előtte, mint amikor spanyolfalat állítanak a szárított groxtrágyából rakott tűz elé. Ám a hőség akkor is át-sugárzik a spanyolfalon.

Lehetséges, hogy boszorkányok lopakodnak a karám felé, akik jóval ravaszabbak nála, és a hang felkeltette a figyelmüket? Azok a boszorkányok, akiket a piactéren kerékbe törtek, nem látszottak különösebben agyafúrtak. Persze, az iszonyatos fájdalom megőrizte őket: nem maradt más belőlük, csak fehéren izzó, sikoltozó idegszálak kusza kupaca. Eleve nem lehettek túl ravaszak, hiszen hagyták, hogy elfogják őket. Azokhoz a nyomorultakhoz képest Jomi valóságos lángész... remélhetőleg.

Talán az igazán agyafúrt boszorkányok megszöktek, és bandákba tömörültek valahol a határvidék mélyén, minden várostól és tanyától távol. Ezért telt hónapokba, amíg ideértek.

Jomi más elméket is érzékelt a közelben; tompák voltak, lomhák és vérszomjasak. Csak nem a groxok gondolatait hallja? Az képtelenség...

– Hang... – próbált kérdezősködni.

– Csitt, finom fiú! Koncentrálnom kell. Ó, milyen régóta már, hogy... Mindjárt átöllelek. Próbáld magad elé képzelni a kört!

Nem hagyhatja cserben a hangot az utolsó pillanatban; ezzel önmaga előtt is kudarcot vallana. És nem szabad elijesz-



tenie; nem fog beszélni azokról a különös, erős elméről a karám közelében. Sem azokról, sem a többről; a szilaj, vad gondolatokról. Engedelmesen elképzelte a kört, és erőltette a szemét az egyre fokozódó félhomályban.

Igen!

Egy foszforeszkáló ív tűnt fel pár száz méterrel előtte; bizonytalanul egyensúlyozott a köves talajon. Lassan nőni kezdett, de nem világított fényesebben. Sőt, ha lehet, még jobban elsötétedett, mintha nem akarná, hogy észrevegyék. A köríven belül áthatolhatatlan sötétség uralkodott, szurokfekete éjszaka.

Mivel a kapu viszonylag távol jelent meg a fiútól, és csak lassan öltött alakot, gyakorlatilag ki lehetett zárni azt a lehetőséget, hogy valami hiperűri szörny – például egy igázó – keze van a dologban. Az efféle lények sokkal drasztikusabb módon lépnek be a valós világba.

Az is valószínűtlen, hogy az idegen eldák állnának a háttérben. Az eldák mesterei voltak a hipertérben nyitott kapuknak és más hasonló fogásoknak; nekik aligha volna szükségük olyan mentális fókuszra, amit a fiú igyekszik létrehozni. Mintha bármi is lenne ezen a holdon, ami érdekelhetné az eldákat!

Ez a kapu már-már kínlódva nyílt – ha ugyan lehetséges az ilyesmí. Szinte nyikorgott, mintha „sarokvasai” berozsdásodtak volna a hosszú évezredek során. Persze, a hipertéri kapuknak nincsenek sarokvasaik; a párhuzam mindenesetre találó volt.

Az energiapáncélos Gyászhozók lassan megszállták a terepet a sziklák fedezékében. Egy szakasz ogryn otromba mozdulatokkal helyezkedett a sötétben.

– Ha most azonnal elkapjuk a psi fiút – puhatólózott Hachard –, talán megijesztjük azt a valamit, ami át akar jönni a kapun.

– Várnunk kell, míg a kapunyitó megjelenik. Nem csak zsákmányra vadászunk, hanem tudásra is.

– Tudásra... – Csak nem borzongott meg a parancsnok? – A Sötét Korban – mormolta – az őseink öncélúan hajszolták a tudást...

Serpilian élesen rászólt.

– Hogy mi történt a Sötét Korban, azt csak a Császár tudja.

És hogy szeretne volna tudni az inkvizitor is! Akkoriban virágkorát élte az istentelen tudomány. A birodalmi kutatóosztagok néha találtak különféle maradványokat: felbecsülhetetlen értékű, ősrégi gépeket és szerkezeteket. Az emberek hajdan úgy terjedtek el a galaxisban, akár az oktan lemmingek; fogalmuk sem volt a hiperűrben leselkedő szörnyekről, mivel nem ismerték saját pszichikai potenciáljukat. Ártatlanok, ártatlanok! Kutyakölykök a démontanyán! A téboly és az anarchia hirtelen viharként tört rájuk, amíg ki nem emelkedett közülük az Isten-császár, hogy megváltsa és egyesítse őket, hogy összefogja az emberlakta világokat, hogy fogcsikorgató, gyilkos szigorral megzabolazza a szellemvilágban tomboló orkánt.

Itt ez a fiú, a jövő nagy kérdőjele. És itt van még... valami más is. Serpilian kinyújtotta mentális csápjait, ám látását mályvaszínű ködpára homályosította el.

A sötétben ásitó kapun egy robot lépett át nehézkesen. Nagyobb volt Groxgelt bármelyik épületénél, s páncélzatán különös rudak és csövek meredeztek – Jomi feltételezte róluk, hogy fegyverek.

– Itt vagyok, drága kisfiam! – lelkendezett a hang Jomi agyában. – Ne félj ettől a fémtesttől! Ez az a burok, amely az énem magvát védte, miközben egymagam lebegtem a hiperűrben, egy ronccsá lőt megahajóban, hosszú-hosszú évezredekig. Végre ismét lábammal illelhetem egy világ talaját! Végre reménykedhetek, hogy újra hús-vér testet szerzek magamnak. Ó, az édes, csábító hús, az éneklő érzékek, a drága idegszálak, amint hárfahúrként pengenek! Vajon milyen dalt játszottam rajtuk az ősidőkben? Neeemsokááá eszembe jut majd.

A robot tett egy óvatos lépést Jomi felé. Aztán, mintha tornáztatni akarná tagjait, melyek évezredek óta nem érezték az égitestek vonzerejét, körbelendítette a karját. Szikrázó energia táncolta körül acélujjait, s lángoló csóvát lövellt a karámban szorongó groxok fölé. A hullók morogni-sziszegni kezdtek; karmukkal a földet kaparták, s némelyik leszeggett fejfel nekirohant a kerítésnek.

Miféle hús-vér testet akar magának ennek a hatalmas gépnek a magva? Amint az acéltorony újabb lépést tett Jomi felé, a fiú izzadni kezdett. Lekuporodott a földre.

(folytatjuk)

fordította Kornya Zsolt
illusztrálta Boros Zoltán

WAYNE CHAPMAN

JUTALOMJÁTÉK

A PLAY FOR 4 MORTALS

Tier Nan Gorduin, a Hetedkor neves kalandozója szerencsevadász-ként kezd pályafutását Erionban. A P.sz. 3620-as évek végén egy magát szintársulatnak álcázó alvilági testvériség kötelékében dolgozik a nagy Haygar Brish keze alatt. Első komoly feladatát itt kapja: ereni nemesek csoportját kell megvédelmeznie valakitől, akiről csupán annyit tudnak, hogy nyilaival távolról öl.

Gorduin számára páholyt biztosítanak a város patinás színházában, a Rotundában. Azt várják tőle, hogy felfedezze és megölje a titokzatos orvlövészt, mielőtt az újra lecsaphatna. A fiatal bárd bízik kahrei gyártmányú számszerijában, bízik társaiban, akik a hátát fedezik – Ribal Mookot, a nemesek testőrségének zsoldos parancsnokát azonban balsejtelmek gyötrik; úgy érzi, a megbízók mind előre, mind a Halandók elől elhallgatták a teljes igazságot.

Az orvlövész felbukkanása nem éri váratlanul Gorduint. Sikerül megpillantania az arcát, megsebzí, s ezzel megmenti egy ereni nemes életét – ám a sikerért súlyos árat kell fizetnie. Színpadra lépett társaira nyílzápor zúdul, őt magát támadás éri; az orvlövész nem „magányos merénylő”, ahogy korábban hitték: egész sereg fanatikus támogatja. A megtizedelt Halandóknak az ereni testőrök segítségével végül sikerül kijutniuk a Rotundából, Gorduin kedvese, a félelf Syra azonban halálos sebet kap a küzdelemben...

7.

Az első éjszaka.

Vasíze volt a szélnek, mely e kései órán a Szórakozónegyed peremén álló fogadó körül örvénylett. Brish őrszolgálatba rendelte a legmegbízhatóbbakat, mindenki más a csomagolásban segédkezett. A Halandók két esztendeje éltek békességben itt, a megváltozott helyzetben azonban sem ez, sem a pénz nem számított – el kellett tűnniük.

Gorduinnak ez egyszer nem akadt teendője: magára hagyta gyászával. Mozdulatlanul kuporgott szobája egyik sarkában; nézte, de nem látta a körülötte sürgölődő alakokat. Seela és néhány társnője a sebesülteket ápolta az asztal mellett. Valamennyiük keze ügyében fegyver.

– Darázsfészekbe nyúltunk – magyarázta Brish a hazavezető úton. – Túlerővel kerültünk szembe, ilyesmí pedig sosem történik véletlenül. Azoknak, akik ilyen otthonosan mozognak a Rotundában, rengeteg a támogatójuk mindenütt; nem csodálkoznék, ha

hadüzenetet kapnánk néhány „ismerős” klántól is... Barátaink kiállnak majd mellettünk, de ez legfeljebb arra elég, hogy átvézeljük a következő napokat. Békét kell kötnünk. A békekötéshez közvetítők kellene, a tárgyalásokhoz elővigyázatosság – a leghelyesebb mozgásban maradjunk, míg meg nem ismerjük az ellenség feltételeit. Aztán...

– Aztán? – visszhangozta a sebesültek egyike.

– Kívárunk és elkapjuk őket – közölte Brish. Összehúzott szemmel pillantott övéire. – Mást vártatok talán? Mint minden hadviselőnek, alkalmazkodnunk kell bizonyos megszorításokhoz. Vért véreért, életet életért – ha nem eszerint cselekszünk, elvesz minden, amit a mai este meghagyott számunkra. Elhurcolkodunk a fogadóból, kisebb csoportokra oszolva próbálunk időt nyerni. A csoportok nem kereshetnek, nem tarthatnak egymással kapcsolatot. Használjátok az adottságaitokat, lapuljatok meg: üzenek érteket, amint lehet!

A bárd Seelát figyelte, az elmélyülő barázdákat a lány ajka körül; a tisztavérű elfek csendes keserősége volt ez, belenyugvás a dolgok megváltoztathatatlanságába. Gorduin eltűnődött, mikor kezdé érezettni hatását az ősível keveredett emberi vér.

– Talpra, fiú!

Brish jelent meg mellette. Komoran nyújtotta kesztyűs jobbát.

– Nincs szükségem segítségre – mormolta az ilanóri.

– Szükséged van rá. Más kérdés, hogy nem akarsz tudomást venni róla. – A borotvált fejű férfi kinyújtott keze rezzenetlen maradt. – Hajszolni fognak, vadabbul, mint bármelyikünket: ez az élet rendje. Három embert adok melléd a legjobbak közül. Elég pénzetek lesz ahhoz, hogy finomabb helyen szálljatok meg; a Fogadónegyedet ajánlom, de nincs kifogásom a Kikötőnegyed ellen sem. Ha veszélyt sejtessz, tengerre szállsz és eltűnsz egy időre – most pedig összeszeded magad, és fedezed az induló csoportokat, világos? Leterítesz bárkit, aki a nyugodt sétatempónál gyorsabban vagy lassabban közeledik a hátsó bejárathoz. Gyerünk!

Gorduin hagyta, hogy talpra segítse. Az asztalhoz lépett, ellenőrizte a kahrei számszerij szerkezetét és a tárat. Az acélhegyek közül egy sem hiányzott már.

– Köszönöm – suttogta a tépés csinálókna. – Köszönöm.

Seela felpillantott. Tekintetük ismét találkozott.

– Számíthatsz rám – mondta.

A bárd bólintott. Vállára dobta a fegyvert, felnyalábolta ázott köpenyét, s Brish nyomába eredt.

A Halandók négyes csoportjainak sietős távozása hajnalig tartott. Gorduin alig-alig érzékelte az idő múlását: a bő *incogno* csuklyáján doboló esőcseppek, a számszerű irányzéka előtt suhanó árnyak mit sem jelentettek számára. Leshely volt ez is, akár az a másik a Rotundában, s ő, az ítéletvégrehajtó, változatlanul az alkalomra várt. Meglehet, könnyített volna helyzetén, ha dolga akad, a sors azonban nem tette meg neki ezt a szívességet; az ellenség nem mutatkozott, csak komédiások, kítaszítottak és koldusok rótták útjukat a folyvást világosodó égbolt alatt. A viharfront délkeletnek nyomult, az esőfelhők megritkultak. A tetők felett úgy áradt szét a hajnali derengés, mintha új kor, vagy legalábbis új évszak közeledtét jelezné – a bárd szemhéja ekkor mozdult először, szürke szemét bántotta a fény.

– Tier...! – Brish hangját rekedtessé tette a kimerültség. Földbarna útiruhában bukkant fel Gorduin oldalán. Fegyvereit és kedvenc könyveit viaszosvászon zsák rejtette. – Minden rendben, Tier? – Rendben.

A borotvált fejű férfi forralt borral teli kupát varázsolt elő valahonnét – az édes illat oly átható volt, hogy tán még a közeli Nekropolisz lakói is érezték.

– A szolgálatnak vége, fiú. Most rajtad a sor. Igyál!

Gorduin ivott. A bort kátránysűrűnek érezte – mohón nyelte, bár valósággal perzselt a torkát. Pillanatok alatt eltelt forróságával, csálóka erejével; ahogy feltápáskodott és hátralépett, derűsebbnek, barátságosabbnak látszott a világ.

– Seela! – sziszegte Brish. – Maradjatok mellette és vigyázzatok rá: ahogy elnézem, a következő napokban képtelen lesz megvédeni magát.

A lány kézen fogta a bárdot. Úgy vezette a hátsó kijárat felé, mint valami gyereket. A fegyveres Halandók követték őket. Az első sarokig Brish saját csoportjának két tagja erősítette az oldalfedezetet. Tehették: errefelé a nap minden szakában gyér maradt a forgalom. A dolguk után sietőknek fel sem tűnt az utcára lépő társaság, a kéregetők azonban ijedten lapultak a falhoz, amerre elhaladtak – ők rég megtanultak olvasni az apró, szinte láthatatlan jelekből.

– Szántszándékkal maradtál hátra – állapította meg Gorduin a balján haladó Seelára pillantva. – Hogy szemmel tarthass.

A lány bólintott. Arcán még mindig nem tükröződtek érzelmek.

– Mit akarsz tőlem?

– Amit te is akarsz – felelte Seela. – Amit valamennyien akarunk. Tiszteljük Haygart, eszünkben sincs vitázni vele, hisz igaza van – de még ő sem kérheti számon azt, amit tenni készülünk.

– Egy testvériség tagjai vagyunk – vette át a szót Azed, a dzsardkardáncos. – Az éjszaka testvéreinket veszítettük el. Ha klánként



nem szállhatunk szembe a gyilkosokkal, úgy állunk bosszút, mint családtagok. Haygar a maga módján harcol a nyugalomért. A mi célunk ugyanaz, csak a módszerek különböznek.

A bárd egyenesen előre nézett.

– Támadni készültök?

– Nem tehetünk mást – közölte Azed. – Ha tétovázunk, ugyanúgy végezzük, ahogy a többiek.

Seela egy intéssel elhallgattatta.

– Úgy döntöttünk, hogy csak részben követjük Haygar utasításait – mondta halkan. – Búvóhelyet keresünk magunknak, de kapcsolatban maradunk egymással. Nem fogunk meglapulni. Értésületeket szerzünk, titkokat vásárolunk, ha kell; előbb-utóbb rátalálunk azokra, akik a vesztünket akarják, és akkor...

Gorduin bólintott. Olyan kába volt, mintha literszám itta volna a bort indulás előtt.

– Aggódom Haygarért – fordult Azedhez a lány. – Régivágású úriember, a szabályok szerint játszik, és ez most nagyon veszélyes lehet: ne hagyjátok őrizetlenül egy pillanatra sem!

– Gondunk lesz rá – bólintott a dzsad. – És hírt adunk magunkról, amint tehetjük. – Hátrasandított. Társa, a könnyű léptű abaszisi kobzos visszafelé tartott már a fal mentén. – Galradzsa bölcsessége vezessen benneteket a járatlan utakon, testvérek!

– Kísérjen titeket is az Ő kegyelme – válaszolt Seela az ősi formula szerint, azután kitekintett a sarok mögül. – Rajta!

A Halandók Gorduint közrefogva indultak neki. Az avatatlan szemlélők annyit láthattak mindössze, hogy egy karcsú, fakószőke hajú lány kart karba öltve halad egy feketébe öltözött fiatalemberrel – a köpenyek és a mosolyok palástolták a többi. A kövezett főúton fogatok, batárok dübörögtek, egymást érték a kényelmes tempóban rúgató lovasok: a Kalandozók Városa ébredezett, s már e korai órán is látogatókat fogadott mind a négy égtáj felől.

– Gyors voltál tegnap este – pillantott fel Seela olyan arccal, mintha édes titkot szándékozna közölni a bárdal. – Sikerült megsebezned az orlvővszt – embertől kimagasló teljesítmény.

Gorduin a gyilkos sötétből felderengő ábrázatára gondolt. Megborzongott.

– Láttam az arcát.

– Én pedig a vérét – sutogta Seela. – Bőven hullott ránk odafentről, mielőtt a nyílak zuhogni kezdtek. Láttam a vérét, éreztem a jelenlétét, hallottam a kacaját. Felismertem és megpróbáltam megérinteni a szellememmel – sikerült. Azt hiszem, ezért kellett a húgomnak meghalnia.

A bárd megtorpant, rámeredt. Seela szemeivel Syra tekintett vissza rá.

– Ostobaság.

– Talán – mondta a lány. – De nekem könnyebb így. Könnyebb, mint ha azt tartanám, hogy a szerelem ölte meg.

Gorduinnak üvölni lett volna kedve, az óvatosság azonban mást diktált neki.

– Hisz halandó vagyok, mi? Közönséges halandó, akiért nem-hogy meghalni, élni sem érdemes...

Seela meglepő erővel markolta a karját.

– Testvérek vagyunk, ilanori! – sziszegte, miközben arca a féktelen keserűség maszkjává torzult. – Sem több, sem kevesebb: próbáld végre az eszedbe vésni! Láttad, amit én láttam, érzed, amit én érzek – segíteni fogsz nekem, mert csak együtt állhatunk bosszút a húgom gyilkosain. Mostantól fogva csak ezért élek, és ha elhullanék, neked kell befejezned a munkát helyettem!

A hátvédek némán csóválták fejüket: ők már a kezdet kezdetén megtanulták ezt a leckét.

– Testvérek – visszhangozta Gorduin, s mert a kalandozók sosem sírnak, visszatartotta könnyeit. Fontosabb dolga volt most. – Kit éreztél? Milyen vér hullt rád múlt éjszaka. Seela?

A lány a távolba révedt. Keménysége, mely átsegítette az eddigi megpróbáltatásokon, engedni látszott: az indulatok faragta maszk mögött felsejlett igazi, emberi arca.

– Ősi vér – szólt alig hallhatóan. – Egy elf harcos vére.

8.

A második nap.

A gyilkos mozdulatlanul hevert. Vére, mely frissen is sötétebb árnyalatú volt az emberénél, alvadtan pedig egészen feketének látszott, nyomot hagyott arcán, öltözékén. A kahrei számszerű lövedéke átfúrta láncingét, vállcsontjától alig egy ujjnyira állapodott meg az izmok között; a kín még mindig erős volt, bár hajnal óta tompították a ráolvasások. A gyilkos és társai úgy határoztak, nem kérnek papi segítséget: egy pap harmadik szemével olyasmit is észrevesz, aminek helyesebb mindenki előtt rejtve maradnia. A döntés fájdalommal járt, a gyilkos azonban ügyet sem vetett a fájdalomra. Egyedül a kudarc számított – annak keserűségét pedig sem a világi, sem a rituális mágia praktikái nem enyhíthették.

A gyilkos mereven mosolygott. Arcát rúnákkal ékített maszk, alakját felszentelt köpeny takarta. Királyi múmiának látszott, noha sosem válhatott azzá; vére tiszta volt ugyan, bölcsőjét azonban az ősi földtől távol ringatták – így rendeltetett. A rúnák hatalma átjárta testét, megbizsergette tagjait. Szívesen felkacagott volna, aztán rádöbbsent, hogy semmi oka rá, így hát csak mosolygott tovább, s várta, hogy vállsebe összezáruljon.

– Vérontó Anyánk – zengte a jelenlévők kórusa –, tekints le ránk! Hallasd a Te hangodat, juttass nekünk a Te erődből, hogy ellenségeinken úrrá lehessünk – és könyörülj a Te híveden, kinek húsát a homály ebei marcangolják! Te vagy, ki távolra vezetsz bennünket a Mások sötétjéből, Te járod erdeinket a Teremtés tengelyében; kezdet vagy és vég; szolgálunk neked és lelket nyerünk a Te kacajodból. *Yalah mirdil elthorien* – ami volt, eljő megint.

– Mi várunk – fejezte be vezetőjük, a szürkébe öltözött nő. Előrehajolt, megcsókolta a gyilkos vértől sötétlő balját, a kéz középső ujján tündöklő mithrillgyűrűt. – Hogy érzed magad, szerelmem?

– Holnapra készen állok – hallatszott tompán a maszk mögül. – És tudod mit, szerelmem? Örülök, hogy megízlelhettem a te percembereid mérgét.

A nő leemelte a maszkot, hosszan nézett a metszett, folyamzöld szemekbe. Sajátjának érezte a gyilkost, mintha ő maga szülte volna. Talált ebben az érzésben valami kéjesen borzongatót. Anyja (az igazi, nem a Vérontó) is így érezhetett hajdanán. Anyjának számos híve volt Eren városában; némelyiket ő maga szülte, némelyiket nem. Azoknak, akik a hóhérai lettek, egyetlenegy sem lett volna szabad életben hagyniuk – most csak magukat okolhatják a következőkért.

A gyilkos oldalra fordította fejét. Ujjai a szürkébe öltözött nő ajkát érintették.

– Hibáztam – sutogta. – A harmadik kígyó él.

Megfejtetlenül kifejezés suhant át a nő arcán. Társaira pillantott, akik megfogyatkozott számban, fegyvertelenül kuporogtak a derékalj körül. Oda, ahol rejtőztek, nem talált utat a nappali fény; világuk éjszakai világ volt, kétségek és félelem nélkül való.

– A harmadik kígyó meghal, mielőtt Arel Kvartja véget ér – mondta eltökélten. – Lecsapunk rá és végzünk vele. Gondunk lesz azokra is, akik a Rotundában meneküléshez segítették. – Lehajolt, szájon csókolta a gyilkost, aki egy fúldokló mozdulatával húzta magához. – Szeretlek barátom, s mert így áll a helyzet, megbocsátom hibáidat. Éljen újra ölhes, Anyánk akarata szerint!

– Úgy legyen – mormolta a gyilkos.

És hogy ne csak evilági hűségét bizonyítsa, torokhangon felkacagott.

folytatása következik

E G Y L E G E N D A

É L E T R A J Z A

Mindenki emlékszik az endori csatára, Darth Vader halotti máglyájára, az ewokok és a Felkelők győzelmi ünnepére, vagyis a Jedi visszatér befejező jeleneteire. 1983 óta mindenki várta a Csillagok háborúja folytatását, hogy a három részben megkezdelt főhősök és a legyőzött gonosz Galaktikus Birodalom közti csatározások, az univerzumot felégető polgárháborúk után hogyan folytatódik a Csillagok háborúja „története”. Mivel sokan nem tudják sorba helyezni az eddig megjelent és ezután várható regényeket, nem árt áttekinteni a Csillagok háborúja valós történetét.

1977-ben az USA és Kanada több száz mozi-jában bemutatták a Csillagok Háborúját, ami a világ filmbevételi toplistáján 1982-ig az első helyet foglalta el (akkor ugyanis Spielberg E.T.-je átvette a vezető helyet). A filmhez kiadott hanganyagok és a regényeladásai minden addigi rekordot megdöntöttek.

Mint várható volt, a történetet folytatni kellett, ami 1980-ban, majd 1983-ban következett be – a Birodalom visszavág és a Jedi visszatér című újabb két epizóddal.

1978 és 1984 között megjelent néhány kiegészítő történet, amelyek a főhősök – Han Solo és Lando Calrissian – korábbi kalandjait mesélik el, valamint néhány egyéb történet, ami többé-kevésbé beilleszthető a filmek közti időszakaszba (pl.: A. D. Foster: Erőpróba).

A Jedi Visszatér után 1987-ig csend volt, csak a rajongók cserélgették az 1985-ig gyártott játékokat és figurákat. Aztán eljött az 1987-es év – az első film bemutatásának 10. évfordulója – amikor a West End Games szerepjáték-gyártó cég kiadta a STAR WARS – The Roleplaying Game (a szerepjáték) első verzióját. A mű 1988-ban két szerepjátékdíjat is nyert ('88 Origins Awards for Best RPG Rules és a '88 Gamer's Choice Award for Best RPG), és követte számtalan nagyszerű kiegészítő és forráskönyv.

1992 októberében kiadták a STAR WARS RPG 2nd Edition-t (ez jelent meg magyarul a Valhalla Páholy kiadásában). A szerepjáték kiadása után nem sokkal a Lucasfilm Ltd. (LFL) felkért öt sci-fi író, akik mindannyian rajongtak a Csillagok háborújáiért, hogy írják meg a legenda folytatását.

Az öt történet közül Timothy Zahn Új Köztársaság trilógiáját fogadták el és dobták piacra (A Birodalom örökösei 1991, Sötét erők ébredése 1992, Az utolsó parancs 1993), bár erről a verzióról a rajongók véleménye megosztott.

1994 elején aztán az LFL úgy döntött, hogy megadja az olvasóknak a választás lehetőségét, és hozzálátott a négy „vesztes” történeteinek kiadásához.

Kathy Tyers regényciklusa (az első rész megjelent Különbéke címmel) közvetlenül az endori csata után folytatódik, a Birodalom és a Szövetség nehezen

kialakuló együttműködéséről beszél egy hatalmas idegen fenyegetés ellen.

Más szemszögből közelíti meg a témát Kevin J. Anderson, kinek trilógiájában Luke megkísérli visszaállítani a Jedi Lovagrendet, ezért Jedi Akadémiát alapít (a sorozat várható magyarul; részei: *Jedi Search*, *Dark Appentia* és *Champions of the Force*).

Dane Wolverson története Han Solo és Leia hercegnő bonyolult kapcsolatát elemzi (*Courtship of Princess Leia*), Kenneth C. Flyut pedig visszaviszi Luke-ot a Tatuinra, hogy valaha Obi-van Kenobi tulajdonát képező, különleges tárgyat kutasson fel.

Megjelent ezen kívül egy hat részes sorozat, Paul és Hollace Davids tollából, kizárólag a gyerekközönséggel hivatott megszerettetni a STAR WARS Univerzumot (Darth Vader kesztyűje, stb.).

1992-ben a Dark Horse képregénycég előállt egy szépen megrajzolt folytatással, Can Kenedy és Tom Veitch ötleteiből, a *Sötét Birodalom* (*Dark Empire*) címmel. Ebben a sötét térhódítását és Luke sötét jedivé válását ecsetelik. A Dark Horse ezen kívül futatt egy STAR WARS havilapot, ahol képregények, novellák, kritikák és tervrajzok találhatók.

Mindegyik említett regény közös vonása, hogy az írók a forráskönyvek alapján dolgoztak (Star Wars Sourcebook, Imperial Sourcebook, Rebel Alliance Sourcebook, stb.). És ezzel még nincs vége!

A West End Games 1994 első negyedétől háromhavonta adja ki a 288. oldalas STAR WARS Journal-t, ami szerepjátékosoknak és rajongóknak egyaránt számtalan érdekességet tartalmaz.

Tom Veitch és Kevin J. Anderson a Dark Horse-nál egy új képregénysorozaton dolgozik Sith Sötét Lovagjai címmel.

Várható három novellás kötet; az első a Mesék a Csillagok háborúja kávéházából, olyan szerzőktől, mint Timothy Zahn, Kathy Tyers, Tom Veitch, Dave Wolverson, A. C. Crispin, David Bischoff, Daniel Keyes Moran és Kevin J. Anderson.

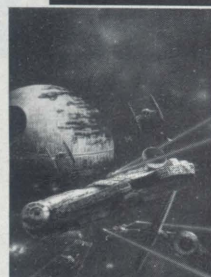
A második rész a Mesék Jabba palotájából, az ott megismert lények előtörténetét tárgyalja. Végül a legérdekesebb a harmadik (a címe még nem ismeretes) a Birodalom visszavágban Darth Vader által felbérelt fejedelmek történetét meséli el öt vagy hat kisregényben.

Készül egy album is, Ralph McQuarrie festményeiből, melyben az említett, de soha nem látott helyszíneket mutatják be (pl.: Courroscant, Alderaan és Kashyyyk).

Végül a lényeg: előreláthatólag a közeljövőben bemutatják a Csillagok háborúja előtti első, második és harmadik részt, egyelőre ismeretlen szereplőkkel.

E rövid ismertetővel reméljük, sikerül majd eligazodni a sok megjelenő Csillagok háborúja regény és történet között.

Balázs Károly





STARSCAPE

A Starscape forgalmas űrállomás, a fehér Yinna rendszerének legnagyobb bázisa. Hatalmas, ágas-bogas ördögszékékként bukdácsol a gyönyörű Yinnara körül – több évtizede megszokott, érdekes látványosság az azúróceánú, ragyogó bolygó egén.

A legnagyobb, gömbölyded központi építményből masszív ideg-szálak módján minden irányba gigási mólók, toldozott-foldozott kikötődokkok nyúlnak. A szerteágazó, sokkarú alkotmány kaotikus jelzőfényei hatására különös ékszerévé vált a yinnarai égnek. A bolygó persze ékessége nélkül is meglehetősen gazdagsággal bír: a Calamarihoz hasonlóan itt is víz borítja a bolygó felszínének jelentős hányadát – kellemes klímájú szigetek ezrei, egy-két apróbb kontinens szeplők, mókás pörszenések gyanánt terpeszkednek a mélytűrű golyóbison. Népszerű bolygó ez, békeidőben gazdag pihenni vágyók paradicsoma Koréliától nem messze.

Az elterjedt „darázsfszék” kifejezés nem véletlenül (bár helytelenül) ragadt a terjedelmes, mégis törekénynek tűnő űrállomásra, hiszen nemcsak struktúrájában hasonlítható a szépszárnýú yavini méhek kasához: távolabbról szemlélve, például a hipertérből érkezettek szemszögéből, az említett méhekre oly jellemző buzgó nyüzsgés figyelhető meg a dokkok körül. A látszólag össze-vissza szállódos ellenőrzőjáratok, a bolygó és űrállomás közti kompok, és a galaxis ismert-ismeretlen zugaiból érkező hajók röptének kusza, átláthatatlan rendje akaratlan csodálattal önti el az erre járókat.

Az állomás különböző karjai különféle leszállópályákból, dokk-ból, hangárokból állnak, egy-egy újabb, épülő résszel tarkítva, esetleg régebbi, javítás, felújítás alatt álló építményekkel. A Starscape-hez hasonló hatalmas űrállomásokon persze nem csak kikötők, jelző- és irányítótoronyok találhatók, hanem jónevű, avagy kétesebb hírű szórakozóhelyek, szállodák s egyéb, turistákon, kereskedőkön élősködő, leleményes szolgáltatók és szolgáltatások intézményei is. Az űrállomás fennállása óta valóságos várossá fejlődött, különböző egyéni felszíni társánál. Galaxiszerte ismert szállítótársalatok, utazási cégek, űrhajókölcsonzók fiókirodái, éttermek, kikapcsolódást kínáló központok épültek sorra. Mindez a Régi Köztársaság idején, a yinnarai kormányzó hatósága alatt, virágozva, felhőtlenül.

Rengeteg pénz gyűlt itt össze, akár magán a bolygón, hiszen az erre járók általában dúsgazdag üzletemberek, pihenni vágyó, befolyásos politikusok, vagyonos polgárok, jól fizetett pilóták, kereskedők. A pénz szagára lassan megjelent a *mocskos alvilág*, a fegyelem leple alatt piszokként összegyűlt fertő: itt is megkezdődött a rend és káosz jól ismert szimbiózisa.

Egy napon aztán különös, jellegzetes űrhajók teste csillant vakítóan a tűző napfényben: az apokaliszisz lovasaiként tündökölték a ragyogó űrállomás felett. Volt, aki még idejében kereket oldott; a ravaszabbja, a gyávábbja. A két századnyi bemasírozó, fehér páncélos katona végigdübörgött a számtalan folyosón; csak a helyenként felvillanó sugárnyalábok utaltak tisztogató tevékenységükre. Mint mindenhol, itt is a hamis igazságosztó szerepében tetszelegtek, a kemény kézzel formált fegyelem azonban nem vált a Starscape forgalmának javára. A Yinnara népszerűsége lankadt: az erőltetett reklámok, a felszín alatti fagyos hangulat nem illett az üdülőbolygóról eddig kialakított képbe. A kegyetlen birodalmiak mellett ártalmatlannak tűnt a felszámolt starscape-i alvilág. Megritkult tehát a Yinnarát látogatók száma, némileg megváltozott a Starscape látogatóinak összetétele is: egyre több katonai jellegű hajó érkezett...

YINNARA

Koréliától néhány ezer parszeknyire található a Yinna rendszere, ezé a nagyobbacska fehér csillag, amely körül hét bolygó kering tétován, ráérősen. Az ötödik, a szépséges Yinnara az egyedüli lakható bolygó a rendszerben, értelmes élet azonban még nem fejlődött ki rajta, meglehetősen fiatal az ilyesmihez. Nagy részét hatalmas óceánok borítják, gazdag vízi flórával és faunával. A bolygón két említésre méltó kontinens található, mindkettő kellemesen mérsékelt éghajlatú, néhány szélsőségesebb csücsök kivételével. Ezenkívül ezernyi sziget tarkítja az óceánokat, kisebbek-nagyobbak. Itt is megtalálhatjuk a szokásos szélsőségeket, sivatagok azonban csak az egyik kontinensen találhatók, ezek sem túl nagyok, nem okoznak gondot. (A kontinensek méreteivel, elhelyezkedésével, neveivel s egyéb, bárki által pillanatok alatt kitalálható adatokkal nem fárasztjuk a kedves olvasót: a lényeg, hogy a bolygó átmérője körülbelül 50 ezer kilométer, a gravitáció kissé erősebb a normálisnál: hosszabb-rövidebb idő alatt egészen jól fejleszti azok kondícióját, akik kevesebbhez szoktak.)

A bolygón egyébként meglehetősen sok faj képviselteti magát, főleg az emberekéhez hasonló igényű teremtmények közül. A hajdani koréliei gyarmat egy kézből nehezen kormányozható szigeteinek nagy többsége magánkézre került, a nagyobbak független kis kormányokká alakultak, melyek közös képviselést hoztak létre. Hasonló összefogásból épült a Starscape, a Yinnara jelképe, ez a hatalmas űrbázis, mely a Yinnara két kisebb holdját követve kering a bolygó körül.

Maga a bolygó egyébként főleg makulátlan tisztasága miatt vonzza a látogatókat. A luxuskivitelű üdülőtelepek, fényűző villák, szórakozó- és sportközpontok mellett hatalmas úszó kutatólaboratóriumok, vízi rezervátumok, parkok, egyéb víz alatti létesítmények jöttek létre pillanatok alatt. Az ipari, illetve mezőgazdasági tevékenység minimális, a yinnarai áruk nagy része a starscape-i kereskedőktől származik. A hatalmas tengerek nyújtotta lehetőségeket persze itt is kihasználják; galaxisszerte népszerűek a yinnarai halakból készíthető ínycsiklések, a bolygón aktívan dolgozó természetbúvárok azonban szigorúan szabályozzák a halászatot. Az engedély nélkül halászként hatalmas összegű pénzbírságok fizetésére kötelezettek.

A bolygón található néhány kihelyezett birodalmi felügyelőség, a helyi kormányzatok azonban általában feltűnően elkülönítik magukat ezektől a szervektől: szövetségük a szó szoros értelmében megvásárolta a függetlenségét. Itt-ott persze mindig feltűnik egy-két rohamosztagos, ezért azután komoly stratégiai jelentőségű Felkelő központ biztosan nincs a felszínen, a jó módú villák némelyikében azonban lehetséges, hogy találni lázadó eszméket pártoló csoportokat. A birodalom semmiképpen nem nevezhető népszerűnek ezen a bolygón sem. Ha tehették volna, bizonytalanságok maradtak volna; nem volt azonban jelentős katonai háttér birodalomellenes megmozdulásokra, a lázadókhöz csatlakozni pedig túlságosan kockázatos. Maradt hát az egyetlen megoldás: megtűnni a birodalmiak jelenlétét, s nem kis pénzzel biztosítani távolságtartásukat. A minduntalan felbukkanó birodalmi bábok még így is okoztak kellemetlen pillanatokat a bolygó lakóinak – lassan azonban mégis megszokták egymás társaságát, noha békés harmóniáról korántsem beszélhetünk.

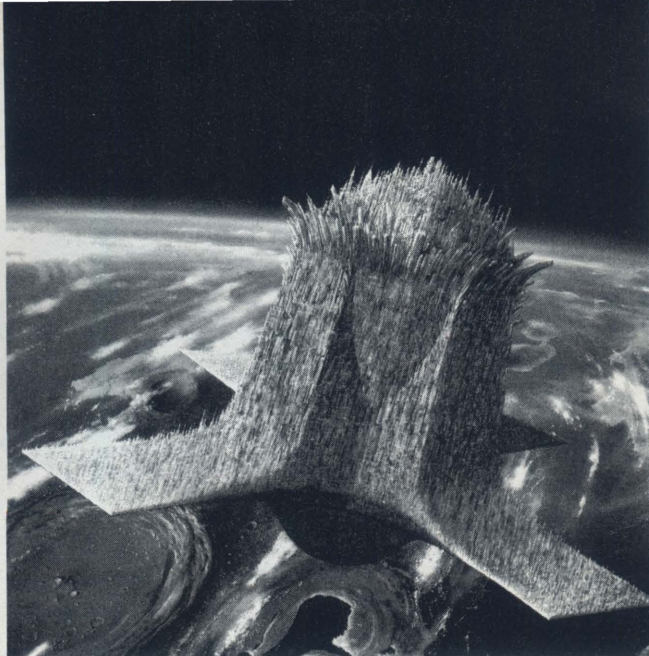
KALANDÖTLETEK – SZIGORÚAN JÁTEKMESTEREKNEK

„Forró talaj”

Ifjú lázadóknak első osztályú kaland lehet a Starscape-re küldött birodalmiak tisztogató hadművelete, különösen akkor, ha a csapatban található legalább egy fejedelmész vagy csempész. (Esetleg mindkettő.) A mesélőre bízunk a birodalmiak stratégiáját, ajánlott azonban – ha csak ideiglenesen is – szem előtt tartani az általános birodalmi gondolkodásmódot: fegyverük többnyire a félelemkeltés, rendkívül célrátörők, s a legkisebb ellenállást tanúsítókkal is kegyetlenül elbánának.

Az efféle invázió nagy hatással lehet a karakterekre; elképzelhető, hogy alacsony szintű karakterek itt válnak a felkelők szimpatizánsaivá, esetleg társaivá. A mesélőn múlik, milyen nehézségű kaland elé állítja játékosait, az ijedelemnek persze mindenképpen nagynak kell lennie, a birodalmiaknak pedig kegyetlennek. A nehézséget ne a birodalmiak erőssége határozza meg: ez jobb, ha állandó marad. Szorult helyzetben inkább érkezzen váratlan segítség, találjanak valami kibúvót: két századnyi rohamosztagos ne eshessen áldozatul öt-hat zöldfülű karakternek, még ha kedvenc hőseink, akkor sem. Tapasztaltabb karaktereknek és játékosoknak persze kevesebb szükségük van a szerencsére. Több játékot túlélő veterán karakterek eshetnek jól megszervezett kelepcebé, sűthetjük őket balszerencsére, a végzet örökösi balkeze: érezzék az életveszélyt minden nehézségi fokozaton, de esélyük mindig legyen.

Hálás feladat a különböző karaktereket különféle problémákkal szembesíteni, több irányból ijesztgetni a csapatot, ennek azonban feltétele, hogy a játékosok erre alkalmasak legyenek, karaktereik pedig együttműködésre hajlamosak. (Eleve széthúzó csapatnak nehéz több szálon futó eseményeket élvezhetően mesélni; megeshet, hogy a csapat egy idő után szétesik, öt-hat játékosnak külön-külön mesélni



pedig rendkívül időigényes, bár felettébb szórakoztató.)

A legtöbbször játszott karakterek, a „legnépszerűbbek” általában a fejedelmész, pilóta, feldejtő, valamiféle Jedi, szerencsejátékos, csempész, droid és kereskedő. A következő ötleteket főleg az ilyen karakterekből álló csapatok mesélőinek ajánljuk:

Érdekes szituációt eredményezhet, ha a csapat fejedelmészát a magas vérdíjjal körözött pilóta menti ki szorult helyzetéből – kemény munka a mesélő számára, de kellemes szerepjátékkal örök élmény lehet, hogyan válik üldözöttből üldözött, üldözöttből életmentő, esetleg értékes barát...

Megfelelő hangulatot teremt néhány hiperűrugrás erejéig összeczárni a hajójával hirtelen menekülésre kényszerített csempész-karaktert a megbízójának riválisa által küldött másik karakterrel (csak, hogy körülnézzen – nem is tudja, hogyan került hozzá az a néhány kisebb hődetonátor).

Romantikusabb lelkű kalandmestereknek különösen ajánlott az efféle mulatság: jóval izgalmasabb ilyen módon összehozni egymással két tehetségesebb, ellenkező nemű karaktert.

Nem számít, ha az alapul szolgáló filmekből is merítünk néhány ötletet: valószínűtlen, hogy hosszú távon népszerűtlenné válna az a mesélő, aki „véletlenül” a csapat droidjának memóriájába bizonyos Yinnarai cégek titkos dokumentációt juttatná el valahogy, esetleg illegális anyagot, amiért aztán komoly bonyodalmakba kerülhetnek az ártatlan karakterek. (Kezdő játékosoknak talán ennyi is elég, mindenféle birodalmi megszállás nélkül: ha a mesélő ötletes, a probléma önmagában kellő izgalom elé állíthatja a karaktereket.)

„Bújócska a Yinnarán”

Magasabb szintű karaktereknek megfelelő kihívást jelenthet a Felkelők megbízása, mely szerint öt-hat, a Yinnara különböző pontjain tébláboló zöldfülű lázadó összegyűjtése volna a feladat, akik esetleg rajta lehetnek egy olyan listán, mely akaratlanul birodalmi kézre került. A lista kódolt lehetett, de a birodalmiaktól minden kitelik, így a csapat tagjai kapták feladatuk: a biztonság kedvéért szállítsák őket egy felkelő bázisra... (szigorúbb mesélők egy tapasztalt játékost a birodalmi kém szerepével is felruházhatnak, összeszokott, állandóan együtt játszó karakterek esetében ez persze nem célszerű, annál inkább egy új karakter indításakor...)

„Suttogás”

A felkelők rangosabb tagjai közé tartozó karakterek megkaphatják feladatuként a bolygó kormányainak szövetségével való tárgyalást, a lázadás népszerűsítését, eszméik elhintését ebben a birodalmiakkal enyhén megszórt körzetben.

Az említett kalandötletek közül talán ez az utolsó a legveszélyesebb, s ne feledjük, a reménytelen helyzet felismerése is sikert jelent, nem kell a csapat tagjainak meghalniuk csak azért, mert a yinnaraiak nem teszik le sem mellettük, sem ellenük a voksot.

A fenti ötletek szándékosan kidolgozatlanok, rengeteg munka vár a mesélőre ahhoz, hogy játszható modul váljék belőlük; ötletek, melyek ha tetszetek, bárhol felhasználhatóak, csupán azért szerepelnek pont itt, mert nekem a leírt bolygó és úrállomás kapcsán jutottak eszembe.

Papp Cseperke

KITÖRÉS

KALANDMODUL KEZDŐKNEK

BEVEZETŐ JÁTEKOSOKNAK

Szóval csatlakozni akarsz a Felkeléshez, he? A lázadók élete nem könnyű ám! Rosszul felszerelten, túlerővel szemben, üldözötten s állandó harcban a Felkelőknek kevés esélye van a győzelemre: a Birodalom keze szinte mindenhova elér, hatalma pedig elsöprő.

Mégis, szerte a galaxisban hozzád hasonló bátor emberek csatlakoznak a Felkeléshez; eltökélten, hogy megállítsák a Birodalom zsarnokságának terjedését. Érzed, hogy jelentkezned kell a Lázadók Szövetségébe! De hogyan? Hol? Mikor?

Ez a kaland lehetőséget nyújt neked és még néhány játékosnak, hogy belépjete; egy Mesa 291 nevű elhagyatott helyen. Nem lesz könnyű – és talán nem úgy fog alakulni, ahogy várjátok. A kimenetel rajtatok múlik – milyen gyorsan reagáltok, hogyan gondolkodtok, mennyire pontosan löttök, és milyen gyorsan futtok.

FIGYELMEZTETÉS!

Csak a kalandmester (KM) olvassa tovább a kalandmodult! Ha játékosként veszel részt a kalandban, csak a játék élvezetét rontja, ha tisztában vagy az eseményekkel! Elvégre nem csak az a fontos, hogy végigjátsszátok, hanem az is, hogy mindenki egyformán jól szórakozzék. Ennek pedig szerves része, hogy magatoktól jöttök rá a megoldásokra, és valóban meglepetés számotokra, ami a következő sarak mögött vár titeket! Ha a kalandmester úgy ítéli, egyes részeket majd megmutat, a többi pedig a játék után megnézhetitek.

BEVEZETŐ KALANDMESTEREKNEK

ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt belekezdénétek a kalandba, kedves KM, olvasd át részletesen a történetet, főleg, ha nem sok kalandot meséltél még eddig. Ha minden játékos megalkotta a karakterét, segíts nekik előtörténetet fabrikálni. Sokat segít, ha a játékosok legalább egyik társukat ismerik. Ne feledd, a történet kezdetén a karakterek még nem tagjai a Felkelésnek, nincs túl sok felszerelésük, hiszen birodalmi ellenőrzőpontokon fegyverekkel keresztülhaladni felér egy hosszútávú beutalóval a kesseli fűszerbányákba. A felszerelés *rovatba csak a mindennapos kellékek* kerüljenek, melyek elérnek egy átlagos hátizsákban – fegyverek nélkül. További jótanácsokat a modul végén találsz.

KELLÉKEK

Néhány hatoldalú dobókocka, papír és írószer mellett a kalandmodul végén található térképek szükségeltetnek. Ezek a Bothan bolygón található Mesa 291 bánya felsőbb szintjeit ábrázolják – kizárólag a KM részére!

HÁTTÉR

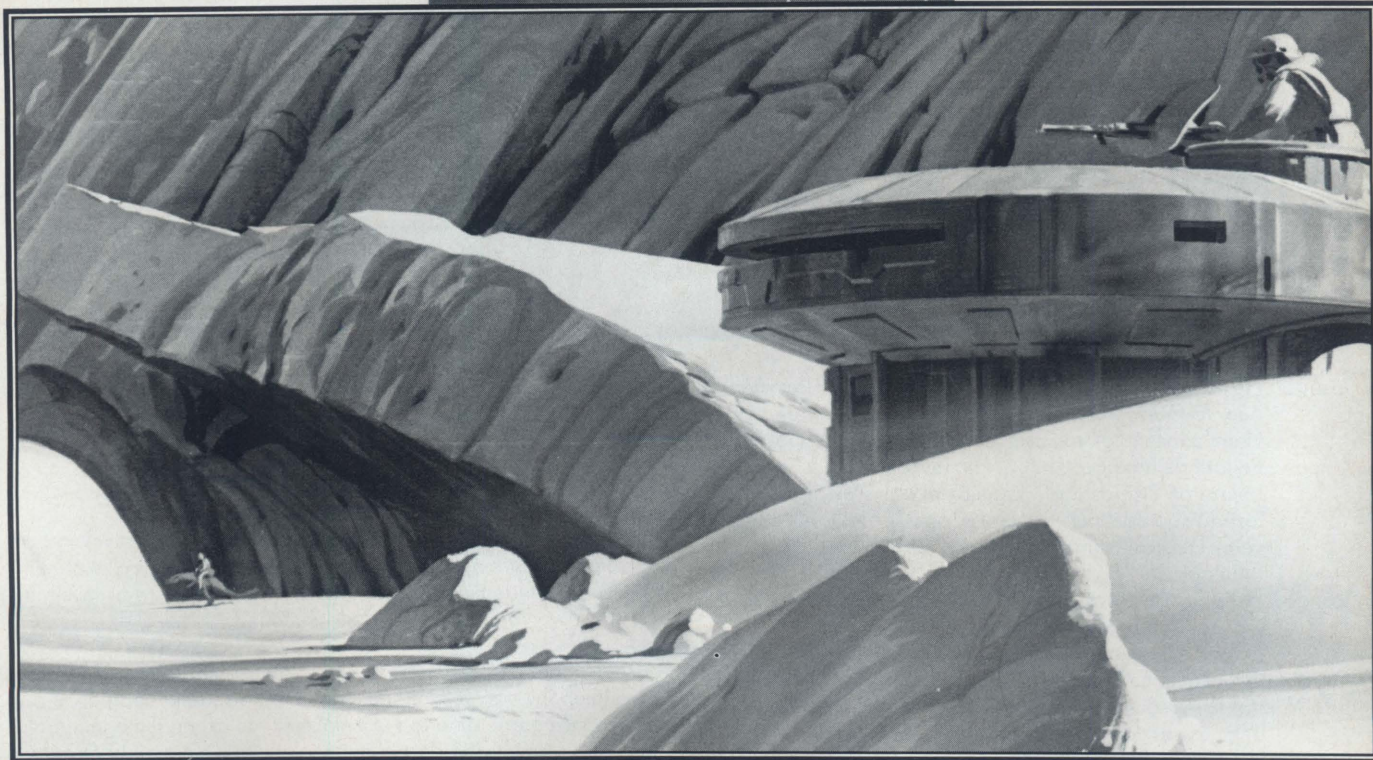
Egy Tiree (ejtsd: tájri) nevű Felkelő ügynök megbeszélte a karakterekkel, hogy találkoznak a Mesa 291 nevű bányánál, Bothanon. Megígérte, hogy onnan úrkomppal elviszi őket egy Felkelő bázisra, ahol csatlakozhatnak végre a Lázadók Szövetségéhez. Sajnos, a Birodalmi Titkosszolgálat (BTSz) rájött Tiree kilétére. Miután erre rádöbbsent, Tiree ott hagyta hű asztrodroidját, R2-D0-t (dénull) a bányában, és némi felszerelést a karaktereknek. Ezután, BTSz-ekkel a nyomában, Tiree kilőtt a komppal, hogy elvonja a figyelmet a bányáról.

Ezzel ugyan nyert egy kis időt, de egy élelmes BTSz ügynök, Barezz, megsejtette, hogy Tiree Lázadókat toborzott, s azonnal egy rohamosztagot vezényelt a bányához, akik természetesen nem sokkal a játékosok érkezése után futnak be. Hogy túléljék a velük való találkozást és csatlakozni tudjanak a Felkeléshez, a karaktereknek meg kell szabadulniuk a rohamosztagosoktól, és meg kell találniuk a kompot a bányában, amellyel meg tudnak lépni a bolygóról.

A Mesa 291 egy réges-rég elhagyott lídiumbánya, ahol két generációval ezelőtt szörnyű katasztrófa történt. A mai napig plazma-kitörések tombolnak az alsóbb részeken, mely valaha 500 emelettel nyúlt a felszín alá. Csak a felső öt szint maradt elérhető, de a másodiktól lefelé már annyira labilis, hogy bármelyik pillanatban leszakadhatnak darabjai.

ELSŐ RÉSZ: DÉNULL ÚTJA

Ez a rész megismerteti a Mesa 291-gyel és azzal a kétségbeejtő helyzettel, ami a játékosokat várja; valamint R2-D0-lal, röviden Dénull-lal, Tiree asztrodroidjával. Dénull a legfontosabb nem-játékos karakter (NJK) ebben a kalandban. Hol humoros, hol frusztrált; ismeri a Lázadók bázisának koordinátáit és a legbiztosabb utat az elrejtett úrkompi – legalábbis azt hiszi.



A KALAND KEZDETE

Az itt következő részlet amolyan „kezdőlőkés” vagy hangulatteremtő eszköz lehet a játék indulásakor. Ha akarod, kioszthatjátok a szerepeket és előadhatjátok, vagy egyszerűen te, mint KM, felolvasod. Ha másként döntesz, legalább Tiree üzenetét emeld ki a játékosoknak.

ÉRKEZÉS A MESA 291-HEZ

(„Forgatókönyv” – példajáték)

1. lázadó: Nem tetszik nekem ez az egész!
2. lázadó: Nézzétek ezeket a régi vezetékeket, meg vezérlőkábeleket! És a mágneses sínek! Ez a bánya gigantikus lehet.
3. lázadó: Egen, úgyhogy semmi bámészkodás! A végén még eltévedünk.
4. lázadó: Mintha már évszázadok óta elhagyták volna. Ki tudja, mik költöztek be ide?
5. lázadó: Nem csak az állatok miatt kell aggódnunk. Ezek a vezetékek még mindig működhetnek. Nézd, csak hozzáérsz, és...
6. lázadó: Hát nincs a legjobb formájában. Halljátok ezt a robajt? Bármelyik percben a fejünkre omolhat.
1. lázadó: Hagyjátok abba! Elégge síri ez a hely a megjegyzéseitek nélkül is!
3. lázadó: Na, tisztázzuk csak le a dolgokat. Tehát itt kell találkozunk Tiree-val, aztán irány a Lázadó bázis?
4. lázadó: Hát, hacsak nem növesztünk szárnyakat, nem megyünk sehová. Ha nem vettétek volna észre, ez itt nem úgy fest, mint egy hangár.
2. lázadó: A főfolyosón elfér egy komp, de örültség lenne itt manőverezgetni!
6. lázadó: Mit tudunk erről a Tiree-ről egyáltalán? Csak egyszer találkoztunk vele. Ez az egész lehet akár csapda is!

5. lázadó: Miért? Éppen csak erre jártunk. Még csak fegyver sincs nálunk!

2. lázadó: Igen, de Tiree már épp eleget tud rólunk ahhoz, hogy tíz évre munkát biztosítson nekünk a Kesselen.

3. lázadó: Ha csapda lett volna, már rég a nyakunkon lennének. Várjunk még pár percet.

KM: Megfordultok és óvatosan elindultok egy koromsötét melékjáratban, oda, ahol Tiree-val kellene találkoznotok. Odaérve felfedezitek, hogy néhány ládától eltekintve a terem üres. Tiree ügynök nincs itt.

1. lázadó: Mondom én, nem tetszik ez nekem.

4. lázadó: Ennyit dicsőséges karrierünkről a Felkelők Szövetségében. Galaktikus háború dúl odakint, mi meg bújjócskázunk.

KM: Egy R2 droid gurul be a terembe. Csipog; a feje körbefordul, ahogy mindannyiótokat megnéz. Izgatottnak tűnik, és ismét fűtyög.

5. lázadó: Nagyszerű! Éppen erre van szükségünk – egy barlangi droid.

KM: A droid még csippan néhányszor, azután bekapcsol a vetítőegysége és Tiree apró, holografikus képe jelenik meg. Azt mondja: „Üdvözöllek benneteket a Mesa 291-ben. Sajnálom, hogy nem lehetek itt személyesen.”

6. lázadó: Részünkről még sajnálatosabb.

KM: „A BTSz valahogy a nyomomra bukkant. Már tudhatnak rólatok, így nem fordulhattok vissza.”

1. lázadó: Percről percre rosszabb!

KM: „Órák kérdése csupán, hogy engem elkapjanak, s utána valószínűleg ti következtek.”

2. lázadó: Remek! Nem éppen ilyen fogadóbizottságra számítottam.

KM: „Elcsalom a Birodalmiakat amennyire csak tudom, hogy időt nyerjetelek. Hagytam nektek némi felszerelést és fegyvereket. Remélem, nem lesz rájuk szükségetek.”

3. lázadó: Amire igazán szükségünk lenne, az egy úrhajó!

- KM: „A komp a második szinten van, egy barlangban. Ez a kis droid, R2-D0 tudja az utat. Remélem, tudjátok vezetni a hajót egyedül is, mert nem biztos, hogy visszaérek hozzátok.”
4. lázadó: Megoldjuk, de hova menjünk vele? Körözött bűnözők vagyunk!
- KM: „Dénull ismeri a hiperugrás koordinátáit a bázisra. Nem szabad hagynotok, hogy a Birodalmiak kezére jusson a droid. Ha kell, semmisítsétek meg. Sok szerencsét – és az Erő legyen veletek.”

Az üzenet itt ér véget; a kis droid meglepetten ugrik egyet. Hangos csipogások közepette körbetopog, a kijáratra bámulva.

5. lázadó: Ne vesztegessük az időt. Amennyire a BTSz-t ismerem, nem fognak velünk várni, amíg kézre kerítik Tíree-t.
- KM: Harci páncélzatok zörgése visszhangzik végig a járatokon. Fojtott, de határozott hangot hallotok – Maguk őrizték a bejáratot! Első osztag, vizsgálják át a mellékjáratokat! A lázadó sőpredéknek fegyvere is lehet. – Halljátok a fegyverek kibiztosításának kattánásait, ahogy a léptek felétek indulnak.
6. lázadó: Rohamosztagosok! Ezek itt helyben kinyírhatnak minket! Hol vannak azok a fegyverek?
1. lázadó: Hagyd a fegyvereket! Hol a hajó? El kell tűnnünk innen!
3. lázadó: Figyeljétek azt a droidot, nehogy eltűnjön.
2. lázadó: Valaki emlékeztessen már, hogy miért vállalkoztam erre az egészre!
- KM: A rohamosztagosok megindulnak a folyosón. Pár perc előnyötök van...

1. HELYSZÍN: ROHAMOSZTAGOSOK!

A játékosok a térképen 1-essel jelölt helyszínről indulnak. Adj néhány percet nekik, hogy összeszedjék a gondolataikat, de ne hagyd őket nyugton. Nyugtalanításukra kiválóan alkalmas a rohamosztagosok csapta zajok utánzása, a közelgő ellenséggel való fenyegetőzés. A rohamosztagosok tíz perc alatt érnek a terembe. Ezalatt a karakterek megtervezhetik a védekezést, rajtaütést szervezhetnek, vagy elindulhatnak a komp felé. Mindenesetre tudatosítani kell bennük, hogy a rohamosztagosok túlerőben vannak velük szemben, s az egyetlen esélyük a menekülés. A játékosok megvizsgálhatják a ládákat (emlékeztess rá őket – például Dénull odagurul és veszettül csipog). Ne vesztegessetek túl sok időt, ha kell, utalj ismételtlen a fenyegető veszélyre.

FELSZERELÉS TÍREE-TŐL

7 db Őruha: Az átöltözés pillanatnyilag felér a megadással, de a hajóig jól jöhetnek mint pl. álca, parittyá, háló, stb.

6 db fejhallgató-komlink: Hatósugara 10 km, a rohamosztagosok nem hallhatják a karaktereket, sem pedig fordítva. Egy élelmesebb technikus karakter Nehéz (20) mechanikai képesség-próbával 3K perc alatt megoldhatja az utóbbi problémát.

5 db 10 méter hosszú kötél: Felszerelhető kampókkal, egyenként 1000 kg teherbírással.

4 db világító rúd: 20 méteres hatósugárral. A drámai hatás kedvéért a 2-es helyszínen az egyik a meggyújtás után rögtön ki is alszik. Kockadobással dönts el, kinek a kezében történik ez.

6 db sugárpisztoly: sorozatszámuk lézerrel eltávolítva. Egyik energiaszintje sincs maximumon. A játékosokkal azonban csak akkor kell tudatni, ha konkrétan bejelentik, hogy ellenőrzik.

20 db energiatár a fegyverekhez: Néhány energiacella (a legtöbbet használták) valamelyik ádáz csata során biztosan kiürül. Újratöltésük Nagyon Könnyű (5) Ügyességpróbát igényel.

4 db füstgránát: Egyenként 10 méteres folyosószakaszt tudnak megtölteni füsttel. Sem a játékosok, sem a rohamosztagosok nem képesek átlátni rajta.

4 db gránát: leírásukat lásd a szabálykönyvben. Használatuk kockázatos a bányák területén.

2. HELYSZÍN: ALAGUTAK SZÖVEVÉNYE

Amint a karakterek elosztogatták a felszerelést, az események igazán beindulnak. Akár megkérdezik a droidot, merre menjenek, akár nem, a kis R2-es mindenképp megpróbálja felhívni magára a figyelmet. Ha csak kóvályognak ide-oda, olvasd fel a következőket:

A droid a terem közepén ácsorog, kupolás fejét jobbra-balra forgatva. Néhány halk fütty után kiengedi a harmadik lábát, és ahhoz a folyosóhoz gurul, amelyen át bejöttetek; de azonnal megáll, amint meghallja a közelgő rohamosztagosokat. Ijedt sipítással hátrátolat, és eltűnik egy sötét folyosóban, ahonnan türelmetlenül csipog felétek.

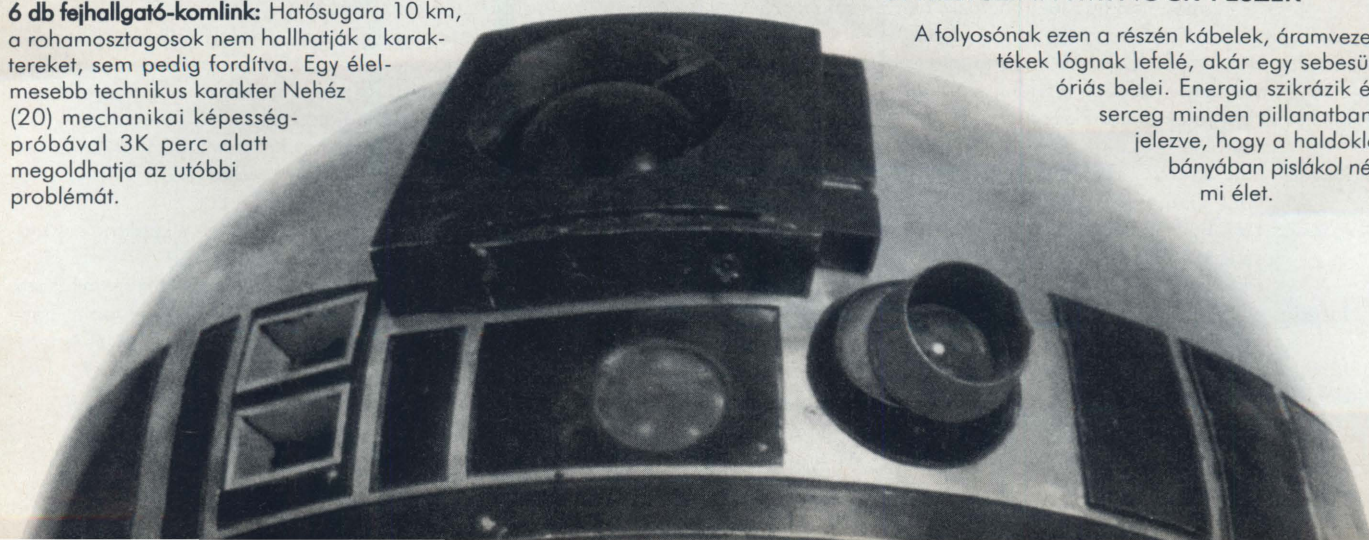
A droid ismer egy biztos utat az elrejtett űrkompig – a folyosó bejáratánál lévő liftek felhasználásával. A térkép jelöli az útvonalat. A további események mind ezen az útvonalon történnek; ha a játékosok másik úton próbálkoznak, helyezd át az eseményeket ennek megfelelően. A 4. helyszínrre érve a karakterek felfedezik, hogy épp a bejárat liftekénél, a főfolyosón egy E-Web típusú nehéz sugárvető-űteget szereltek fel. Ezek után Dénull örömmel vezeti a csapatot egy másik útvonalra, a központi aknához, csak nagy ritkán mutatva némi bizonytalanságot. Onnantól kezdve azonban ő is csak találgat.

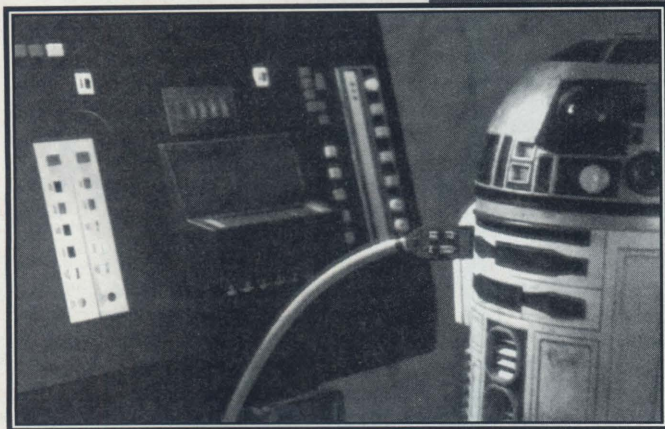
MÁSODIK RÉSZ: A VESZÉLY ÖSVÉNYEIN

Ebben a részben a játékos karaktereket mynock-ok támadják meg, belesétálnak egy sorozatlövő látószögébe, lövést váltanak néhány rohamosztagossal és lángra lobbantanak egy plazma-tűzvihart. Ezután pedig eléri az egyik legmélyebb emberalkotta gödröt a galaxisban.

3. HELYSZÍN: A MYNOCK-FÉSZEK

A folyosónak ezen a részén kábelek, áramvezetékek lógnak lefelé, akár egy sebesült óriás belei. Energia szikrázik és serceg minden pillanatban, jelezve, hogy a haldokló bányában pislákol némi élet.





Vastag kábeltartó oszlopok és gerendák vetnek fura árnyékokat a falakra és a padlóra. Dénull megáll egy pillanatra, csodálkozó „úúúúúúúú”-ja megtölti a folyosót. Aztán lassan előregurul, infravörös érzékelőivel jobbra-balra pásztázik.

A játékosok meglepnek három mynockot, akik ezen a szakaszon vertek tanyát. Ezek a szilícium alapú élőlények óriási rájakra emlékeztetnek; azon kevés teremtmény közé tartoznak, melyek képesek megélni az űrben.

Gyakran tapadnak rá elhaladó űrhajók szabadon hagyott kábeleire. Ezek a mynock-ok a Mesa 291 kábelein élnek.

A mynock-ok azonnal támadnak, hogy megvédjék a területüket – és új energiaforrásokhoz jussanak Dénull és a sugárvetők jóvoltából! Egy mynock Dénullra támad, a másik pedig az egyik karakterre. A harmadik vár egy kört, s a legnagyobb zűrzavarban lendül támadásba.

Olvasd fel a következőket a támadás jellemzésére:

Hangos, velőtrázó visítással két lény csap le a plafonról, kék szikraeső kíséretében. Fekete bőrszárnyaikkal verdesve, ráereszkednek Dénullra és a legelől haladóra. Mit tesznek?

A játékosoknak ügyességpróbat kell dobniuk a mynockok ügyessége ellen. Ha sikerül nagyobbat dobniuk, a mynock nem tud rátapadni áldozatára. A csata a szabálykönyvben szereplő kézitusa szabályai szerint zajlik. Ha egy mynocknak sikerül tapadókorongos szájával rátapadnia Dénullra vagy egy fegyverre, azonnal leszívja az energiája felét. Ezáltal Dénull gyenge és zavarodott lesz, a fegyverek pedig jóval hamarabb lemerülnek. Ha a mynockoknak sikerül további két körig rátapadniuk, mind a fegyverek, mind a droid teljesen lemerül. A játékosok újratölthetik Dénullt egy csatlakozóról, egy Közepes (15) technológiai képességpróbával.

Ha valaki egy karakterre tapadt mynockot próbál lelőni, 10-es nehézséggel próbálkozhat. Amennyiben elhibázza, a mynock áldozatát találja el. A támadókat tíznél nagyobb ldegen fajok ismeretpróba segítségével lehet azonosítani.

Mynock:

ERŐ 2K

ÜGYESSÉG 3K

Sebzés: karmok 1K
harapás 2K

4. HELYSZÍN: NEHÉZTÜZÉRSÉG

Igyekezvén, hogy minél hamarabb elérje a bejárat lifteket, Dénull a főfolyosóhoz vezeti a karaktereket. Természetesen nem tudhatja,



hogy a rohamosztagosok éppen ott állították fel a sorozatlövő sugárvető ágyút. Azonban aki elsőnek lép be, nagyon hamar rájön erre! Ez az esemény bármelyik oldaljáratból kilépve megtörténik, nem csak a négyessel jelölt helyen.

Amint valaki kilép a folyosóra, olvasd fel a következőket: (Ha a játékosok Dénullt tuszkolják ki a folyosóra, az éles visítással visszagurul, amint magára vonja a tüzet.)

A folyosó, amin eddig haladtatok, a főfolyosóba nyílik. Négy mágneses sín fut végig hosszában, melyen annak idején ércszállító csillék közlekedtek. A csövek és vezetékek szövevénye ellenére elég nagyok látszik ahhoz, hogy elérjen benne egy komp.

Hirtelen egy lövés süvít el mellettetek! A rohamosztagosok sugárvetőt állítottak fel a bánya bejáratánál – éppen a liftek előtt.

Ezek a rohamosztagosok azt hivatottak megakadályozni, hogy a karakterek átvágjanak a folyosón. Bőven elegendő tüzerő áll a rendelkezésükre – elég ahhoz, hogy bárkit megsüssenek, aki botor módon megpróbál kitörni. A sugárpisztolyok viszont nem tuják át-hidalni ezt a távolságot, így a rohamosztagosoknak nincs szükségük fedezékre. Amint a lövöldözés elkezdődik, néhány másik birodalmi elindul, hogy a lázadók hátába kerüljön; ez sikerül is nekik, ha a játékosok sokáig tétováznak.

E-Web sorozatlövő:

lépték: karakter

sebzés: 8K

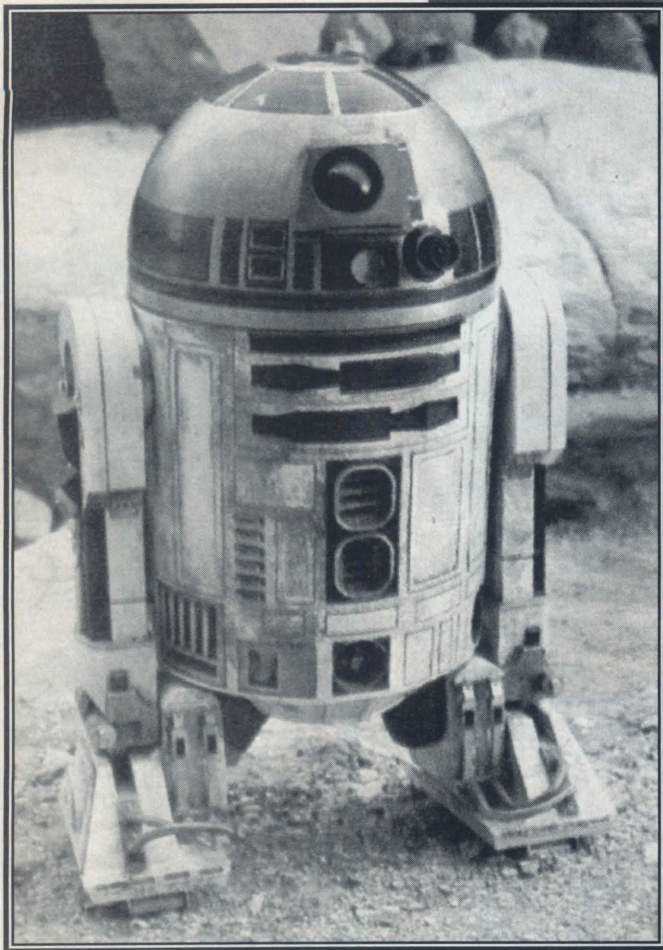
nehézség: közvetlen közel – 5
rövidtáv – 10
középtáv – 15
hosszútáv – 20

Most, hogy a számára ismert egyetlen útvonalat elvágták, a kis droid szinte őrjöng; körbe-körbe jár, valósággal pattog a két fal között. Hamarosán úgy dönt, hogy tud egy másik útvonalat a barlangig, ahol Tíree elrejtette az űrkompot. Türelmetlenül elindul abba az irányba, ahonnan jöttek.

Amíg a játékosok fontolgatják, mit tegyenek, Barezz újabb meglepetéssel szolgál. Arzenáljának legújabb fegyvere a pszichológiai hadviselés! A Mesa 291 régi hangosbeszélőin keresztül felszólításokkal bombázza a csapatot, melyekkel legjobb reményei szerint demoralizálja és idegesíti majd őket. A rendszer megbízhatatlansága miatt csak néha-néha tud rövidebb szövegeket intézni a folyamatos prédikáció helyett, amit egyébként jobban kedvel.

Olvasd fel az első bejelentést a játékosoknak:

Évtizedek óta először, recsegések közepette megelevenednek a hangosbeszélők szerte a bányában.



Egy szenvtelen, rideg hang a következőket közli veletek:

– Figyelem, lázadók! Itt Mar Barezz BTSz tiszt beszél! Letartóztatási parancsom van ellenetek, árulás vádjával! Adjátok meg magatokat és a törvény kegyes lesz. Ha nem, levadászunk benneteket, mint a buckapatkányokat! – Hangos recsenés közepette a hangszórók elnémulnak. Pílanatnyi csönd borul a bányára.

HOGYAN KEZELD DÉNULLT

Tíree droidja kiváló eszköz, hogy sugalmazzon a játékosoknak, és információval szolgáljon. Ezen felül komikus helyzeteket terem, újabb és újabb kalandokba sodorja a játékosokat, vagy éppen kirántja őket a slamasztikából.

Életre keltésének titka az erős személyiséggel való felruházás, és gyakori (ha nem is állandó) felhasználása a kaland során. Mint R2-es egység, sokban hasonlít filmbeli rokonához, Artu Detu-hoz. Intelligens, de makacs és önféjű. Az asztrodroidok nem beszéddel kommunikálnak, ennek ellenére érzelmek széles skáláját képesek kifejezni dallamos fütyökkel, sípolással és csipogással. Ezáltal több szint hozhatsz a játékba, s a játékosok hamarosan érteni fogják mit sípolsz és fütyögsz, sőt, saját hanghatásokat is alkotnak majd.

Dénnull szándékosan soha nem sodorja veszélybe sem a csapatot, sem magát, de nekiront egy osztag rohamosztagnak, ha súlyosan megfenyegetik. Minél jobban bánnak vele, annál engedelmesebb. Ha nem becsülik meg, egy ideig duzzog.

Amellett, hogy a játékosokat elvezeti a komphoz, fontosabb szerephez is juthat. Rákapcsolódhat egy komputer-csatlakozóra, s azon keresztül a hangosbeszélőre, vagy lehívhatja a bánya térképének

egy részét (egyszerre csak egy kisebb blokkot), és kinyithatja a nagyobb, vastag kapukat. Beépített szenzorai segítségével nyomon követhet néhány közeli rohamosztagnak, zavarhatja a rádióadásokat, irányíthatja a központi akna csörlőit, működtetheti a bánya néhány biztonsági rendszerét (szirénák, riadók, stb.), és persze kommunikálhat a játékosokkal képernyő, vagy hordozható számítógép segítségével. Mindez természetesen nem önálló kezdeményezésére történik, hiszen túl nagy előnyt és kényelmet jelentene a játékosok számára – ám ha felkéri, Dénnull szívesen áll a rendelkezésükre.

A ROHAMOSZTAGOSOK IRÁNYÍTÁSA

Barezz a parancsnoka annak a rohamosztagnak, amellyel többször meggyűlik a játékosok baja a kaland során. A birodalmiak pontosan háromszor annyian vannak, ahányan a játékosok. Néhány helyszínen ugyan részletes rohamosztagos-mozgást ismertetünk, de az ilyesmi általában a te feladatod. Minden leírásunk hat játékos ellen felsorakoztatott birodalmi tartalmaz, de ezt megváltoztathatod a játékosok számának és profiljának megfelelően.

A rohamosztagosok irányításánál figyelembe kell vened, hogy kemények, agresszívek és kitartók – de nem hülyék. Tudják, mikor kell visszavonulniuk és mikor előrenyomulniuk. Arra is ügyelj, hogy te, mint KM, nem versengsz a játékosokkal – csupán közvetíted az eseményeket és az NJK-kat vezeted, mégpedig a játékosok tettei alapján, nem pedig saját tudásod és információid szerint! Például: ha a játékosok csapdát állítanak, és csöndesen, ügyesen valószínűsítik meg, mentetted be a rohamosztagosokat gyanútlanul. Ha azonban a karakterek valamivel elárulják magukat (pl. zajosak), dönts el, mit tesznek a rohamosztagosok: megkerülik, saját csapdát állítanak, vagy lövöldözve berontanak.

Barezz parancsa a felkelők elfogása – amennyiben lehetséges. Kikérdezni akarja őket, nem eltemetni. Másrészről azonban, a rohamosztagosok mindent elkövetnek, hogy megakadályozzák a lázadók elmenekülését. Amint a játékosok eszméletlenek, halottak, vagy túsul esnek, a kaland véget ér – újabb győzelem a Birodalomnak.

Rohamosztagosok:

ERŐ 2K (3K páncélban)

Pusztakezes harc 3K

ÜGYESSÉG 3K (-1K páncélban, és minden ügyességen alapuló jártasságra)

sugárfegyver 4K (3K páncélban)

pusztakezes védelem 4K (3K páncélban)

kitérés 4K (3K páncélban)

Minden más tulajdonság 2K.

5. HELYSZÍN: OMLÁSVESZÉLY!

Megunva az örökös csapdába esést, a rohamosztagosok visszafogják az üldözést, némi előnyhöz juttatva a játékosokat. Az 5-essel jelölt terület olyan labilis, hogy a néhány arra haladó Felkelő által keltett vibráció is elég ahhoz, hogy beomláshoz vezessen – ezt azonban a karakterek nem feltétlenül tudják.

Ha a játékosok ehhez a részhez érnek, olvasd fel a következőket, vagy írd le saját szavaiddal az omlást.

Mély, ijesztő moraj ébred a körülöttetek lévő sziklákban. Kavicsok és nagyobb kövek záporoznak a folyosóra. Dénnull figyelmeztetően sípol, majd egy pillanattal később a formex és plasztacél gerendák recsegve-ropogva elengednek. Vezetékek és csövek hasadnak szét, sziszegve és gőzt okádva; tonnányi szikla indul útnak és villámgyorsan betemeti a folyosót.



A sziklaomlás csak pár másodpercig tart, ez azonban leszakítja a padlót, és a karakterek mögött betemeti a járatot. Mindenkinek közepes (15) ügyességpróbát kell dobnia, hogy ne sodorja le magával a leomló sziklatömeg az alsóbb szintekre. Aki még áll, egy másodperce van hogy elugorjon, mielőtt élve betemeti az omlás. Ahhoz, hogy biztonságba tudjon vetődni, mindenkinek egy Közepes (15) nehézségű kitérés kell dobnia. Aki nem sikerül, az elveszti az eszméletét, 3K-t sebződik, és maga alá temeti az omladék.

Csődával határos módon Dénull megússza a dolgot néhány horpadással és karcolással.

Akik talpon maradtak, kiáshatják betemetett társaikat. Ez egyenként 15 kört vesz igénybe, de mindenki, aki segít, erőpróbát dobhat, s ennyi kört levonhat a szükséges időből. Az eszméletlen karakterek a kiásás után egy kör múlva magukhoz térnek, a komolyabb sérülteket viszont el kell látni. Ha a játékosok élelmesebbek, rögtönzött szerszámokkal még gyorsabban áshatnak. Ha a mentés sok időbe telik (több, mint 12-15 kör), három rohamosztagos tűnik fel (a 6. Helyszínről), hogy megvizsgálja a területet; ha ez bekövetkezik, a játékosoknak tűzharc közepette kell folytatniuk az ástást.

6. HELYSZÍN: TŰZPÁRBAJ

Három rohamosztagos fordul be a sarkon (az A pozícióból), s szembekeverülve a játékosokkal, egyikük nyomban felkiált: – Lázadók! Tűz! – Mindegyik megereszt egy lövést, majd visszaugrik a sarok mögé.

Harminc méter választja el egymástól a küzdő feleket – közepes hatótáv, 15-ös nehézség. Amelyik játékos 15-nél nagyobb ügyességpróbát dob, még tüzelhet a harmadik rohamosztagosra. Ez a birodalmi fedezékből lövöldözik (20-as nehézség), míg a maradék kettő a karakterek hátába próbál kerülni, hogy a B pozícióból támadjon.

Az első néhány vaktában leadott birodalmi lövés eltalál egy csövet, amiből forró gőz csap ki. Ez egyrészt öttel megnövel minden célzáspróbát, másrészt megpörköl minden játékost, aki nem tud félreugrani (kitérés, 10). A sebzése 2K.

A tűzpárbaj alatt Barezz hangja ismét felhangzik a hangosbeszélőből:

A gőz sziszegésén keresztül halljátok, amint ismét megreccsennek a hangszórók. Ugyanaz a kemény hang szólal meg: – Késő, lázadó söpredék! Megtaláltuk és tönkretettük a hajótokat! Nincs értelme

tovább folytatni ezt az esztelen bújócskát! Adjátok meg magatokat, és fogadjátok el sorsotokat!

Barezz természetesen blöfföl, hiszen nem tudja, hogy a játékosoknak van-e egyáltalán hajójuk, vagy valami titkos útvonaluk.

RÖGTÖNZÖTT FELSZERELÉS

A Mesa 291 tele van régi felszereléssel és utánpótlással, amit a játékosok felhasználhatnak. A rengeteg folyosón a legkülönbözőbb méretű fém és plasztacél darabkák, elszórt hidrokulcsok, vibrofűrészek, vezetékdarabkák, csövek, kampók, szervomotorok hevernek – egy szóval minden, amire szükség lehet; idővel biztosan meg is találják. Ha mindezeket folyamatosan leírod, a játékosoknak előbb-utóbb hasznos ötleteik támadhatnak a felhasználásukat illetően.

Természetesen, nem mindig akad egyből a kezük ügyébe a kívánt dolog, de egy kis kutatással előkerülhet. Persze, el kell döntened, mekkora a valószínűsége, hogy az adott tárgy előfordulhat az adott helyen; ám ha van egy jó technikus a csapatban, esetleg hamarabb rábukkanhatnak értékes holmikra.

Bármilyen működésre akarnak bírni, eléggé rapszodikuson üzemel – jó alkalom a technológia jártasságok alkalmazására.

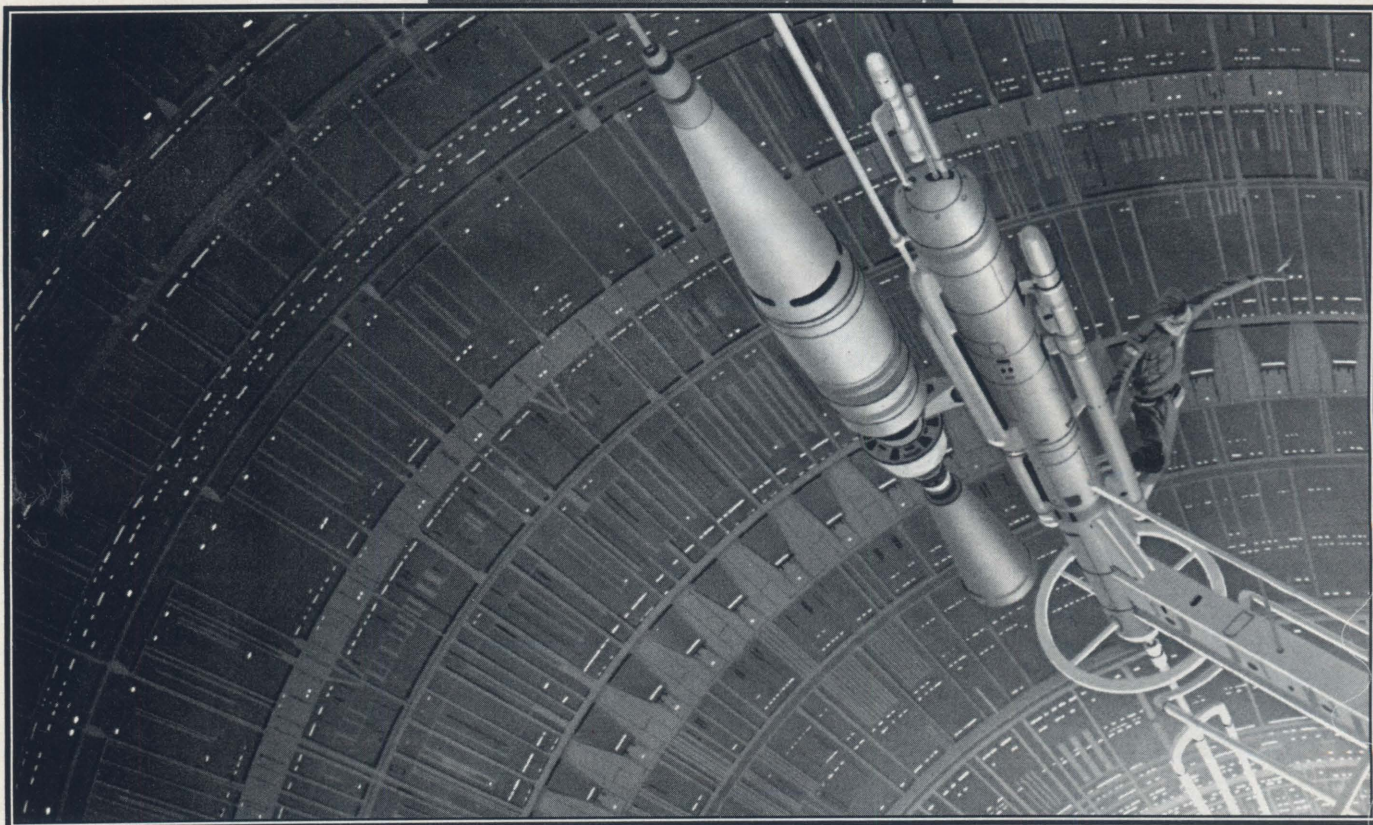
7. HELYSZÍN: FÖLDALATTI ROBBANÁS

Mélyen a felszín alatt, 30 vagy negyven szinttel lejjebb, egy régóta égő plazmató hatalmas robbanást idéz elő. Bár nem indít el újabb omlást sem odalent, sem ezen a szinten, hatékony figyelmeztető, milyen veszedelmes a Mesa 291.

Amikor leírod a robbanást, ne tudasd a játékosokkal, hogy nincsenek konkrét veszélyben. Ez az esemény sürgetően hat, és lendületben tartja a játékot.

Mélyen alattatok iktározatos erejű robbanás rázza meg a bányát, s idefent is megremegteti a folyosót. A plafonról apró darabok válnak le, és por szivárog a repedésekből. Aztán lassan visszatér a csend, csak Dénull halk csipattása töri meg, ahogy a kis droid megindul a Mesa 291 sötétjébe.

Nem sokkal ezután a karakterek elhaladnak egy ősrégi számítógépkonzol mellett, amelyhez beépített hangosbeszélő tartozik. Ha akarják, rácsatlakoztathatják Dénullt a hangosbeszélőre. Ha valaki Nehéz (20) programozás képességpróbát dob, üzenhet a hangosbeszélőn keresztül, ezzel borzolja Barezz idegeit.



8. HELYSZÍN: TÚZVIHAR

Amint a karakterek elérik a 8-assal jelölt pontot, egy masszív ajtóval találják szembe magukat. Itt is van egy konzol. A játékosok saját erőből is megpróbálhatják kinyitni az ajtót egy 15-ös nehézségű technológia főjellemző-próbával, vagy megkérhetik Dénult, hogy tegye meg. Ha az utóbbi történik, a kiöregedett panel szikraesőt hánnya áramütéssel sújtja a szerencsétlen droidot, egészen addig, amíg valaki ki nem rántja a csatlakozóból. Néhány pillanat (és morgolódo csipogás) múlva az ajtó kitérül – alattomos meglepetéssel szolgálva.

A masszív ajtó szikrazuhatagot okád a padlóra, de lassan szétcsúszik. Egy másodperccel később az előttek húzódó folyosó plafonja lángoló pokollá változik. Ahogy az intenzív hő az arcotokba csap, halljátok, amint néhány rohamosztagos – nem is olyan távol – egymást szólítja. A padló előttek tiszta, de gyorsan melegszik. Hogy átvigdjétek, erősen meggörnyedve kellene előrearszolniotok.

Egy gyors pillantás a térképre elárulja, hogy a másik folyosót omlás zárja el (C terület). Következésképpen, Dénul eldönti, hogy az egyetlen járható út, ha átkelnek az égő plafonú folyosón. Mivel a tűz Dénul feje felett fél méterrel tombol, a droid neki is vág. Minden karakternek Kitartáspróbát kell dobnia (10-es nehézség), ellenkező esetben fuldokolva kidől, és vonszolni kell (10-es erőpróba).

A folyosó másik végét szintén vastag ajtó zárja el, de ezúttal Dénul hallani sem akar a konzolról. Egy karakternek 15-ös technológiapróbát kell dobnia, hogy kinyissa. Ne dobass újabb kitartást, de tartsd fenn a feszültséget a hőmérséklet leírásával. Ha a karaktereknek nem sikerül időben kinyitni az ajtót, a rohamosztagosok tűz alá veszik őket. Utolsó esélyként Dénul rácsatlakozik az aljzatra, és kinyitja az ajtót.

Miután az ajtó nyitva áll és a karakterek kijutottak, a fuldoklóknak egy körre van szükségük a feleszmélésre. Amíg összeszedik magukat, Barezz újabb üzenetet sugároz.

A hangosbeszélők ismét megszólalnak, s az ismerős hang betölti a folyosót: – Lázadók! Kezd elegend lenni ebből a hajtóvadászatból! Harminc percek van, hogy letegyétek a fegyvert és megadjátok magatokat! Azután lezáratok minden kijáratot és örömmel nézem végig, ahogy az egész nyavalyás bánya a fejetekre omlik! A hangszórók elnémulnak.

Dénul idegesen forgatja körbe a fejét, receptoraival végignézi mindegyik karakteren, aztán elindul a központi akna felé.

II. RÉSZ. ÁT A MÉLYSÉG FELETT

ÖSSZEGZÉS

A három legnagyobb kihívással kell szembenéznük a játékosoknak ebben a részben. Először meg kell találniuk a módszert, hogy leereszkedjenek egy látszólag végtelen mélységbe nyúló verem felett a Mesa 291 második szintjére, aztán a verem másik oldalára kell átjutniuk valamilyen módon. Eközben mindvégig a sarkukban vannak Barezz katonái.

9. HELYSZÍN: A KÖZPONTI AKNA

A központi akna a 9-essel jelölt terület a térképen.

A főfolyosó utolsó néhány métere egy hatalmas, 20 méter átmérőjű aknába fut. Sem korlát, sem falak nem védik ezt a vermet; az omladozó formex-perem egyszerűen véget ér, azon túl pedig már csak az akna van; az egyik legmélyebb az egész galaxisban. Füst és gőz áramlik ki a mélységből, tíz, húsz szinttel lejjeből, zümmögő elektromos kábelek, dübörögve lobogó lángok, sziszegések és távoli (de egyre közeledő) robbanások hangjától kísérvé.



Imbolygó narancsszín, vörös, fekete színek vetülnek táncolva a falakra és az akna tetejére. Kötelek, kábelek lógnak csörlőkről ezen az oldalon, a túloldalt egy törött csörlő és megkopott vezetékek himbálózna. Csövek, vezetékek, kötelek, kábelek, ventilátornyílások, rácsok lepik el a központi akna falait. Teherbíró hálók csüngenek a falakba vert tüskékről, ékekről.

Az akna szájában egyetlen keskeny perem vezet körbe.

Ez a Mesa 291 központi aknája. Kilométernyi mélységekbe nyúlik Bothan bolygójának mélyébe; 20 méterenként egy-egy új szint torkollik nyílásába. A 3-as térkép ezt a struktúrát ábrázolja, függőleges keresztmetszettel.

Ha a játékosok Dénnull útvonalt követik, le kell ereszkedniük a második szintre, keresztül az aknán, hogy elérjenek ahhoz a barlanghoz, ahol a hajójuk várja őket. Ha már a második szinten járnak, csak keresztül kell menniük a verem felett. Megjegyzendő, hogy az első szinten vezet ugyan körbe egy rácszott padlójú fémperem, a másodikon azonban nem.

Amíg a karakterek itt időznek, tomboló plazmakitörések és robbanások emelkednek egyre feljebb és feljebb, egészen az ötödik szintig.

DÉNNULL REAKCIÓJA

A droid extázisban csipog, amint eléri az aknát, mivel felismeri azt a gigantikus fémkaput, amelyen át a hajóhoz juthatnak. Már csupán Tíree leírása alapján a játékosok is felismerhetik a barlanghoz vezető utat, de ha nem, Dénnull megpróbálja az értésükre adni felfedezését.

Csakhogy, amint Dénnull rájön, hogy a veszedelmes utat valahogy neki is meg kell járnia – mivel önmagától semmilyen módon nem képes rá – valósággal leblokkol. Megmakacsolja magát; semmiféle meggyőzés vagy rábeszélés nem segít. Márpedig a játékosoknak találniuk kell valami módot arra, hogy átjuttassák a droidot, hiszen a kis gép tudja a hiperugrás koordinátáit. Tartsd szem előtt, hogy Dénnull pár száz kilogrammot nyom, és nem hajlandó az együttmű-

ködésre – csak ha fegyverrel fenyegetik, vagy rohamosztagosok vannak szorosan a nyomukban. Még ha végső esetben bele is egyezik, kétségbeesetten sipákol elektronikus nyelvén. A droidot nem csupán le kell eresztetni, át is kell juttatni a túloldalra (lóbálással, vagy valami hasonló módon).

LEERESZKEDÉS

Két magától értetődő módszer létezik az átjutásra. A játékosok leereszkeszhetnek a kábeleken az alattuk levő szintre a D-vel jelölt helyen, vagy megkerülhetik az aknát az első szinten, s az E-vel jelölt ponton teszik ugyanezt.

A D szakaszon a kábelek öregek és rozsdásak, sokuk úgy fest, hogy bármelyik pillanatban leszakadhat a legkisebb súly alatt. Az alkalom ismét kiváló a feszültség fokozásához, ha nem egyértelműen nyilatkozik a kábelkötegek teherbírásáról. Valahogy így: – Talán elbír... Egy darabig. Addig nem lehetsz biztos, míg meg nem próbáltad.

Engedd, hogy a játékosok kis nehézségek árán elérjék a második szintet. Ha sikeres mászás képességpróbat (10, vagy jobb) dobna, sikerrel járnak.

Dénnull lehozatala ennél már bonyolultabb. Egy 10-es, vagy jobb technológia dobás kell ahhoz, hogy a csörlőt működésbe tudják hozni az irányítópanelek segítségével. Emlékezz, Dénnull egész idő alatt sipítózik, ami biztosan felkelti a rohamosztagosok figyelmét, hacsak nincsenek már eleve úton feléjük.

Az E pontra történő lejutás valamivel bonyolultabb. 15-os nehézségű technológiadobás kell a csörlő rögzítéséhez (kábelek, kötelek segítségével), és egy újabb 15-ös ahhoz, hogy a szerkezet működjön. Ha sikerül működésbe hozniuk, dobj kockával, és az alábbi táblázat alapján cselekedj.



CSÖRLŐMEGHIBÁSODÁSI TÁBLÁZAT

Dobás 1K-val	Eredmény
1 – 2	Működik. Nyikorog, füstölög, és remeg, de tökéletesen működik.
3 – 4	Megcsúszik. Figyelmeztetés nélkül felgyorsul és három szinttel lejjebb csúsztatja terhét, épp a lán-gok teteje fölé. 5-ös technológiadobás szükséges az újbóli beindításához.
5	Rövidzárlat. Félúton két szint között megáll.
6	Elszabadul. A tartókábelek és kötelékek elpat-tannak, a csörlő leszakad, de valahol belegaba-lyodik a vezetékekbe, és megállapodik. Veszé-lyesen inog, de biztonságosan lehet használni.

ROHAMOSZTAGOSOK BELÉPŐJE

Miután a droid, vagy két játékos eléri a második szintet, tizenkét, Barezz vezette rohamosztagos érkezik az első szinten az aknához. Lőnek minden karakterre aki a látószögükben van, de megtartják a távolságot, az oldaljáratokat fedezékként használva. Barezz hátul marad, rejtőzve; megadásra szólítja fel a csapatot. Nem tud a lenti hajóról, ezért nem siet túlzottan – tévesen azt hiszi, hogy a karakterek valami búvóhelyre vonulnak vissza. Arról is meg van győződve, hogy előbb-utóbb nem lesz hova menekülniük, s csupán idő kérdése, hogy elkapja őket.

Ha négy, vagy több rohamosztagos megsérül vagy meghal, a többiek visszavonulnak átrendezni soraikat. Ezalatt a fent rekedt játékosok lejuthatnak.

BAREZZ:

ÜGYESSÉG 4K

fegyver 5K

ERŐ 3K+2

kézitusa 5K+2

Minden egyéb tulajdonsága 2K.

KERESZTÜL A VERMEN

Ha a játékosok a térképen D-vel jelölt helyre ereszkednek le, még át kell kelniük a túloldalra. Található itt egy számítógép-konzol, melynek csatlakozóján keresztül Dénull elmagyarázhatja, hogy a rossz oldalon vannak – a hajó a gigantikus kapu mögött van. Ha megkérdezik tőle, mi a javaslata, hogyan juthatnak át, Dénull működésbe hozza a második szint biztonsági hálóját. A háló az akna falából csúszik ki, és lassan kifeszül az akna szélében. Habár a háló átér a túloldalra, néhány helyen már szétfeslett, s nagyobb lyukak is tátonganak rajta – nem igazán biztonságos, de a karakterek át tudnak mászni. Mindenkinnek mászás jártasságpróbát kell dobnia (10). Még ha sikerült is, az imbolygó, nyikorgó kötelzet leírása feszültséget teremthet, nem is beszélve az egyre feljebb kúszó lángokról. Akit lövés ért, 10-es ügyességpróbát is kell dobnia, hogy biztonságban áterjen. Ha elvétí, lezuhan.

Dénull önerőből nem tud átkelni, ebben a játékosoknak kell segíteniük. Megpróbálhatják rákötni az egyik csörlő kötelére és áthintáztatni, esetleg egy már átjutott karakter kötél segítségével áthúzhatja a csörlőről lógó droidot, stb. Minden esetben megfelelő képességpróbákat dobass velük. Dénull persze csöppet sem segítőkész, úgyhogy ha (képletesen!) minden kötél szakad, ott is hagyhatják, és később a siklóval visszajöhetnek.

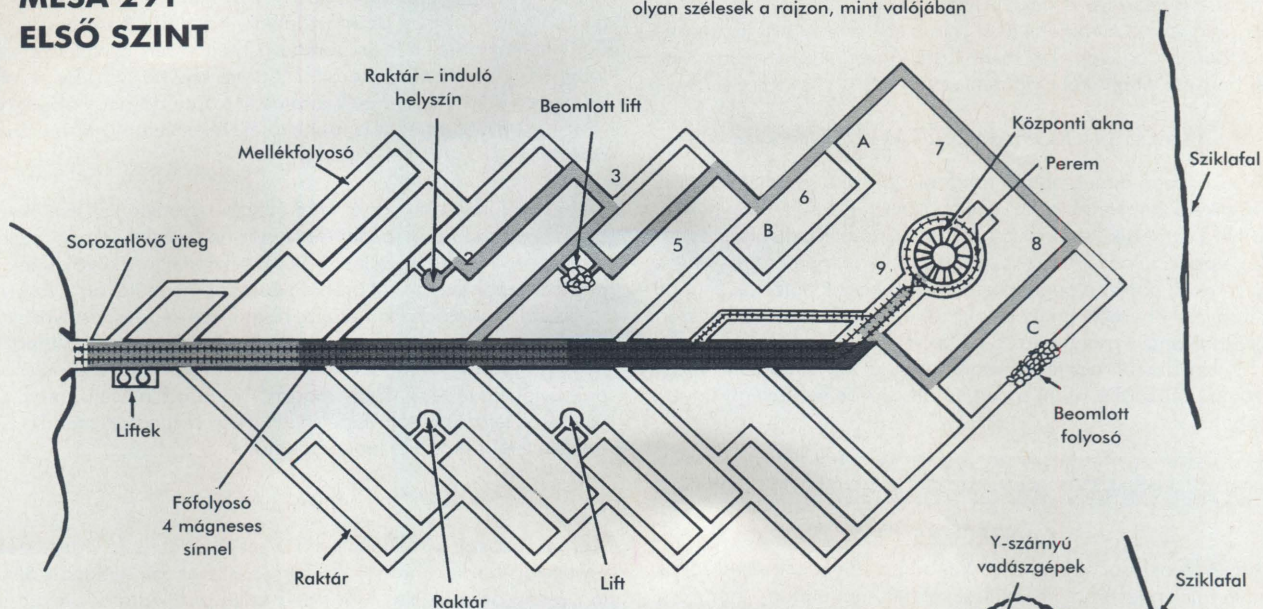
ZUHANÁS A VEREMBE

Senki nem szeret feneketlen mélységbe zuhanni, ha alatta tomboló lángok imbolyognak – főleg leendő felkelők nem! Minden tőlük telhetőt tegyenek meg a lezuhanás ellen. De balesetek bármikor történhetnek, különösen, ha egy ilyen ódon helyen járnak, s közben lövések fűtyülnek fülük mellett. Te is adj meg hát minden esélyt a megmenekülésre, ha valaki mégis zuhanni kezd (végül is őket hősből gyúrták, vagy mi?!)

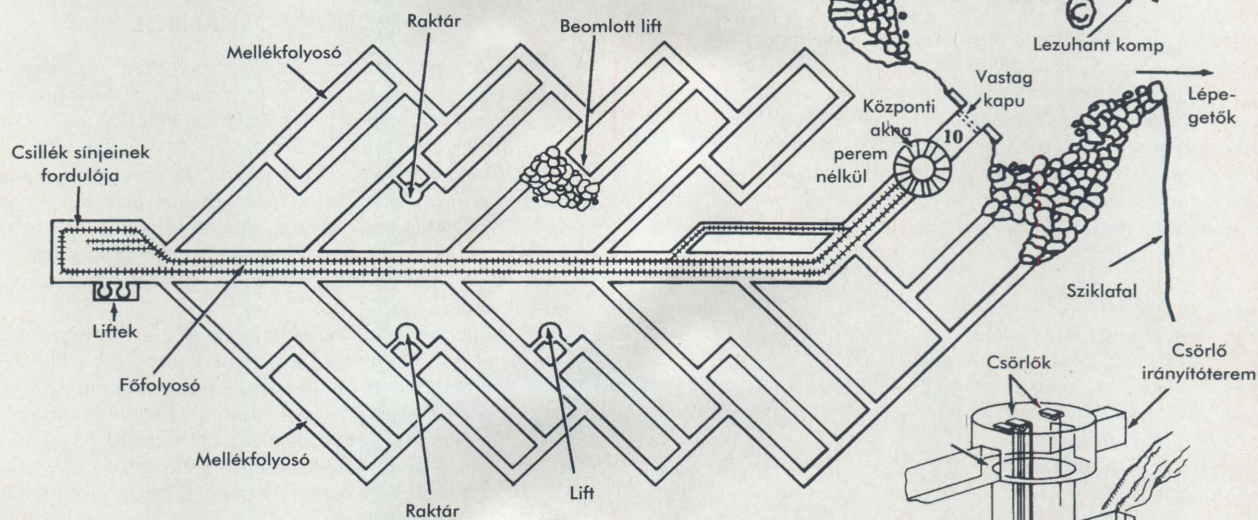
A zuhanók megpróbálhatják elkapni valamelyik vezetéket vagy kábelt a számtalanból, ami az aknában csüng. Egy szintnyi zuhanás után könnyű (10) ügyességpróbával kísérelhetik meg a manővert, s ez minden szinttel lejjebb jutva öttel nehezebb lesz. Aki túlzuhan a negyedik szinten, felemészti a lángokban – végérvényesen vége. A kaland végeztével csak új karakterrel szállhat be ismét a játékba.

MESA 291 ELSŐ SZINT

Megjegyzés: A mellékfolyosók az áttekinthetőség kedvéért kétszer olyan szélesek a rajzon, mint valójában

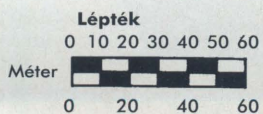


MESA 291 MÁSODIK SZINT

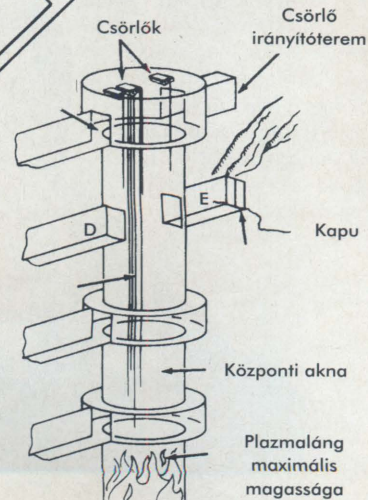


Kód:

- Dénull útvonala
- Rövidtáv
- Középtáv
- Hosszútáv



A központi akna függőleges metszete (nem arányos)



Akik túlzuhanak a harmadik emeleten, gyakorlatilag lehetetlennek találják a felmászást, mivel borzasztóan sok időt venne igénybe, de a megcsúszás veszélye is nagy. Nekik, főleg ha sérültek, meg kell várniuk, míg valaki megmenti őket. Ha a karakter mozdulatlan marad, a rohamosztagosok nem veszik észre. A negyedik részben olvashatod, hogyan lehet őket megmenteni.

MEGINT ROHAMOSZTAGOSOK!

Az átkelés közben a megmaradt rohamosztagosok ismét támadnak, a hálón átkelő karakterek könnyű célpontjaik. Célzási nehézségük 10 és 15. Ha bármelyik karakter a túloldaltól visszalő, a rohamosztagosok visszavonulnak. Ahogy az utolsó játékos megteszi az utolsó centimétereket, Barezz előugrik, kezében egy hődetonátorral. Engedd meg, hogy az éberebb játékosok közül egyvalaki rálőjön egyszer, mielőtt elhajítaná a gránátot az E-vel jelölt pont felé. A dobás nehézsége 15. Ha sikerül, adj lehetőséget, hogy az egyik karakter megpróbálja a mélységbe rúgni a detonátort (20-as nehézségű ügyességi próba).

NEGYEDIK RÉSZ. A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

ÖSSZEGZÉS

Ez az! Rohamosztagosokkal a sarkukban a játékosok átvétődnek a kapu táguló nyílásán a menekülésüket rejtő barlangba – hogy egy füstölő roncsot és a csúnyán megsérült Tíree-t találják a hatalmas csarnokban. Mit tesznek? Akármilyen legyen is az, a legjobb, ha gyorsan teszik, ugyanis a barlang kijáratán át szemük elé táruló tájon két négylábú birodalmi lépegető közeleg!

AZ UTOLSÓ RÉSZ VEZETÉSE

Innentől az események egyre gyorsabban követik egymást, őrzült sebességgel. Módszeresen építsd fel a végső izgalmakat és feszültséget, a játékosok számára tartható sebességgel. Ha közel a kiút, ők is gyorsabban fognak cselekedni. Íme néhány módszer:

Sikkaszd el a részleteket. Ne hagyd, hogy a részletek leírása lassítsa az iramot, csak a legfontosabb dolgokat mondd el. Ha egy játékos a rohamosztagosok közé lő, ne törődj vele, pontosan melyik is az – elég, ha talál.

Dönts gyorsan. Ne számítgasd sokáig, mi is lesz egy-egy cselekedet eredménye. Válaszd a legegyszerűbb megoldást – a gyors döntés ezúttal fontosabb, mint a legjobb választás. Unszold a játékosokat. Döntsenek mihamarabb, ha határozatlanok, egy körből kimaradnak.



10. HELYSZÍN: A BARLANG

Amint a karakterek a kapu közelébe érnek, az lassan kinyílik.

Lassan szétnyílnak az ajtószárnyak, hatalmas barlangot tárva fel. Egy terminál mellett a földre roskadva Tíree fekszik pilótafelszerelésben; láthatóan súlyosan megsérült. Mögötte egy nagy nyílás a felszínre néz, ahol is két hatalmas, komótosan közeledő négylábú lépegető látszik. A nyílás mellett a meneküléseket jelentő komp füstölő roncsa.

A játékosok döntéskényszer előtt állnak – gyorsan kell cselekedniük. Barezz és rohamosztagosai most már nem késlekednek, a plazma-robbanások pedig egyetlen, hatalmas kitörés felé közelednek. A lépegetők leadnak egy-két próbálóvést, bár még lőtávon kívül vannak.

Rövid vizsgálódás kimutatja, hogy Tíree sérülései súlyosak, több figyelemre van szüksége, mint amennyit a játékosok pillanatnyilag nyújtani tudnak. Mindazonáltal egy 15-ös nehézségű elsősegély próba lehetővé teszi, hogy magától járjon. Elmeséli, hogy a BTSz ügynökök lerázása után visszafordult, hogy megnézzék, meddig jutottak a karakterek, de a két lépegető lelőtte.

A BARLANG

Három masszív kőoszlop tartja a mennyezetet. Az egész déli rész réges-rég beomolhatott. Az ajtóval szemközti nyíláson át vakító fényesség áramlik be. A barlang szája a sziklafalból tekint le egy völgyre, az évtizedek alatt elburjánzott növényzet megakadályozza a belátást. Tíree kompjának roncsa a bejárat egyik falának tövében füstölög.

A fényáradat ellenére a barlang olyan nagy, hogy a karakterek nem látnak be az oszlopok mögötti sötétségbe.

HAJÓK BOTHANRÓL

A játékosok egy működő kompra számítottak, nem egy összetört roncsra. Miután leírtad a roncsot és a barlangot, tarts hatásszünetet, hogy mindenki megeméssze a hallottakat. Hajó híján minden eddigi fáradozásuk kudarcba fulladt.

Elkezdhetnek kutatni a barlangban, azokon a részeken, ahova nem jut el a fény, s hamarosan felfedezhetnek nem egy, hanem négy Y-szárný vadászgépet! Mindegyiket álcahaló takarja. Ha Dénüll velük van, egyből kiszúrja a gépeket és izgatott csipogással megindul feléjük. Egyébként egy tizes nehézségű keresési jártasságpróba kell a felfedezésükhöz.

Minden gép kétüléses: a pilóta és a lövész részére. A lövész a pilótafülke tetején lévő iker-ionágyút kezeli. Ezen felül mindegyikben van hely egy R2-es egységnek. Rámpa vezet fel a bemélyedésig, melyen át Dénüll elfoglalhatja a helyét. Ha Dénüll az aknában maradt, 15-ös nehézségű vezetéspróba szükséges ahhoz, hogy keresztülmenjen valaki a kapun az aknáig, ahonnan Dénüll be tud szállni.

CSAPDÁBA KERÜLT LÁZADÓK MEGMENTÉSE

Ha akár csak egyetlen Y-szárný is a játékosok irányítása alatt áll, a rohamosztagosok nemigen tudnak ártani nekik. Egyetlen kivétel a lifteknél felállított sorozatlövő sugárvető – de még ez is használhatatlan, ha felhúzzák az elhárítópajzsot. Az aknában való manőverezés nehézsége 15. Ha elhibázza, a gép nekiocsan a sziklafalnak – kisebb karcolásokat szenvedve. Persze minden egyes ütközést írnak le, hogy a pilóta egy percig se érezze magát biztonságban.

VAD MENEKÜLÉS

Mire mindenki a hajók fedélzetén van, a két lépegető már jócskán megközelítette a barlangot (ha szükséges, Tiree elvezetheti az egyik gépet). A barlang bejárata túl magasan van a lépegetőknek, de ami kirepül, arra biztosan tudnak célozni. A játékosoknak két lehetőség kínálkozik: kirepülni a barlang száján át, el a lépegetők fölött, s amint lehet hipertérbe lépni, avagy az aknán keresztül felemelkedni az első szintre, és végigsüvíteni a főfolyosón. A pajzsok kitartanak néhány lövés erejéig a lépegetők ellen is. Ne feledd, ha már eljutottak idáig, innentől már komolyabb sérülések nélkül kijuthatnak, persze, ezért még nem kell kesztyűs kézzel bánnod velük.

A folyosón keresztülrepülni pilótaváru, de sokkal izgalmasabb is. Ahogy a lázadó vadászgépek végigdübörögnek a folyosón fűlsiketítően bömbölő hajtóművekkel, a rohamosztagosok fedezékbe rohannak, de ezenfelül egy lövész is gondoskodhat tiszta folyosóról.

Amint hipertérbe lépnek, biztonságban vannak – pár óra múlva megérkeznek a titkos felkelő bázisra (a Yavin IV-re), négy értékes Y-szárnyúval és egy megmentett ügynökkel a tarsolyukban.

Megcsinálták!

PÁR SZÓ A MODULRÓL

Tisztelt kalandmester! Remélhetőleg a fenti kaland kellemes szórakozást ígér majd, és nem találd túlzottan keménynek. Amennyiben mégis annak tűnik, ne hagyj, hogy a karakterek legyőzhetetlen túlerővel szemben leheljék ki a lelkiüket. Hozzá kell tenni, hogy ez a modul az első kiadású szabálykönyvben látott napvilágot, mint mintakaland, leginkább kezdőknek szánva. A hangulata egyértelműen heroikus, és a filmek klasszikus hagyományait követi. Méltatlan halál, ha valaki egy egyszerű tűzharcban vész oda. Ha mégis, nos, balekok mindig vannak, ez néha elkerülhetetlen.

Maga a szerkesztés eléggé egyszerű, lineáris, a stílusa pedig túlmagyarozó. Az események meghatározott sorrendben követik egymást. Nézd el ezt, hiszen vannak, akiknek így sokkal kényelmesebb mesélniük, főleg ha először teszik. Ugyanakkor ellentmondásba kerülhet néha a szabálykönyvvel, ami az átalakítás eredménye lehet. Ne befolyásoljanak a mesélésben, amelyiket szívedhez közelebbinek érzed, azt fogadd el!

JÓTANÁCSOK

Ne feledd, bármikor módosíthatsz a kalandon, ha szükségét érzed; az események áthelyezésével, az ellenfelek erejének megváltoztatásával, vagy akár a bánya szintjeinek még nagyobb kihasználásával. Csak rajtad múlik.

Vigyél jó adag titokzatosságot is a mesélésbe: dobj néhányszor, amikor nincs rá szükség, vágj egy fintort, vagy dőlj hátra elégedetten. Meglesz a hatása.

Jó módszere a hangulatteremtésnek valami kellemes filmzene, John Williams jól ismert taktusaival, illetve hanghatások használatával.

Tartsd szem előtt, hogy a bányában mindenütt sötét van, csak néhány kósza fény ég, no meg a világító rudak. (Ha lehet, és nem zavar túlzottan, akár el is sötétítheted a szobád, elemlámpát használva fényforrásként – ez persze tűnhet gyerekesnek is. Te vagy, aki ismered játékosaid igényeit, a megfelelő hangulatot csupán szavakkal is elérheted.) Kiterjesztheted a kalandot azzal is, hogy a csapat egy városból indul (Úrkikötő, főváros, stb.), ahol összetalálkoztak – no persze, a városból kijutni nem olyan egyszerű... Az Erő legyen veled!

EPILOGUS

1. lázadó: Hát, igazán mondom, ez nagyszerű! Egyenesen remek!

2. lázadó: Most meg mi a bajod? Túléltük, nem?

3. lázadó: Igen! A Felkelés tagjaivá lettünk.

4. lázadó: Hőské! Megmentettük Tiree-t és megszereztük az Y-szárnyúakat!

5. lázadó: Valóban. EGÉSZEN le vagyok nyűgözve. Végülis, csupán körözött bűnözők vagyunk, de ez a legkevesebb. Pár nappal ezelőtt még minden rendben volt. Azóta végigkergetett egy szakasz rohamosztagos egy omladozó bányán, aminek a fele ránk is zuhant, és meg akartak sütni, miközben lángoló plazma nyaldosta a csizmámat. És ha ez még nem lenne elég, egy nyüves barlangban keresztűzben kellett felszállnom egy olyan vadászgéppel, amit még soha nem vezettem, miközben lépegetők próbálták kiszedni alólam a tákolmányt. Alig sikerült megmentenem az irhámát. Hát köszönöm szépen, nekem éppen elég volt!

6. lázadó: Hát, igaz, ami igaz, kissé rázós volt...

5. lázadó: Rázós?! Rázóóós?! Van neked fogalmad arról, ho...

Hangosbeszélő:

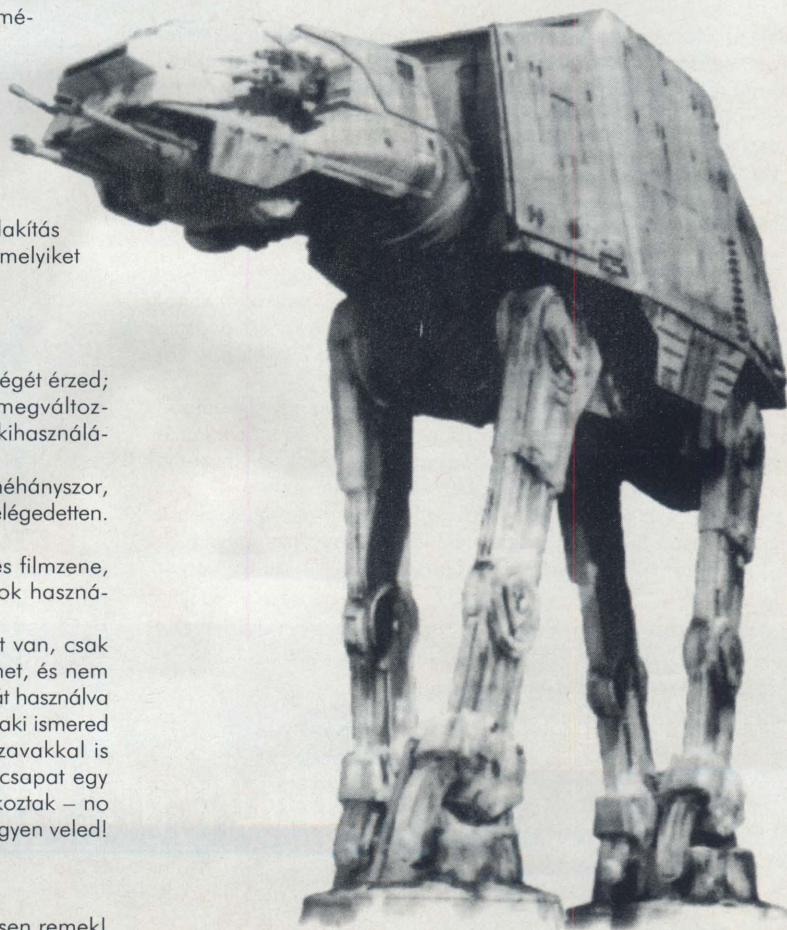
FIGYELEM, FIGYELEM! A HALÁLCSILLAG HARMINC PERCEN BELÜL LŐTÁVOLBAN! MINDEN PILÓTA GÉPRE. ISMÉTELEM: MINDEN PILÓTA GÉPRE!

(kórusban):Jaj, neeee..

5. lázadó: Hé, emberek! Tud valaki egy nyugis állást a hadtápon?

Fordította és második kiadásra átdolgozta:

Herbie



LÉGIROBOGÓK



„Hej, öcskös! Érezted e már a füled mellett elzúgó lég üvöltését, feszült-e már alattad olyan energia, mely átrepít mindenben, tapasztaltad már, hogy milyen érzés, mikor a vak száguldás közepette gyomrod kellemesen lesüllyed, amint fordulóba döntöd a gépet, úgy, hogy a nyeregben maradj? Ha nem, hogy' merted eddig életnek nevezni rennye tespedtségedet?!"

— veterán robogópilóta

Ezeket az olcsónak egyáltalán nem nevezhető egy-, illetve kétszemélyes, sokszor 300-400 km/h sebességre is képes, hihetetlenül nagy manőverezőképeséssel rendelkező gépeket az az igény hozta létre, hogy sokhelyütt szükség volt egy gyors, könnyen kezelhető, minden terepviszonyra alkalmas, viszonylag kisméretű járműre.

Manapság persze sok más repülő szerkezet ismeretes, azonban ezek a törékeny gépek cseppet sem vesztek népszerűségükből, sőt! Minden, magára valamit is adó feketepiac kínálatában feltétlenül szerepelnek.

Ezeknek a kis gépeknek egyik fő ismertetőjele, hogy a hátsó részükhöz kap helyet a repulziós (antigravitációs elven működő) hajtómű, néha egy-egy kisebb turbinával megtoldva; a másik pedig a gép törzséből hosszan előrenyúló vezérsíkokat és terelőlapátokat tartó vezérkonzolok párhuzamos együttese.

A pilóta és az utas a gép tetején helyezkedik el, egy speciálisan kiképzett nyeregben, amelyet biztonsági kengyellel és másodlagos irányítóműszerekkel látnak el. Az elsődleges vezérlőfunkciók műszerei a kormányban illetve a lábkengyelben kapnak helyet.

E gépek másik figyelemreméltó tulajdonsága a reptáv, vagy hatótáv. Átlagosan 5-600km megtételére képesek egy üzemanyagcellával, maximum 20-25 méteres magasságban. Persze, a merész

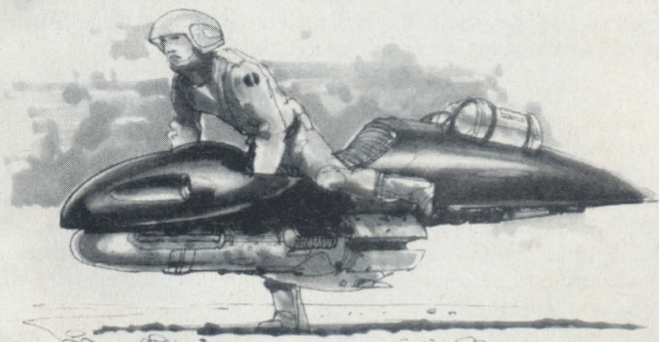
manőverek és a túl nagy sebesség fokozottabban veszik igénybe az utántölthető energiacellákat. Az újratöltés kétféleképpen történhet: napenergia, illetve hasonló kémiai reakciók segítségével – például a levegőben található gázok (hidrogén, nitrogén) átalakításával (az utóbbi elven működő cellákat tréfásan „bepufogónak” nevezték el).

Természetesen a lehetőséget azonnal felmérték a birodalmi és egyéb harci alakulatok, így aztán lassan-lassan katonai használatba kerültek. Ehhez azonban egy idő múlva már nem volt elég a hagyományos tervezésű robogó, hiszen számos bolygó felszínén nem tudták alkalmazni felderítésre, vagy hadműveletekhez. Dzsungelbolygók és hasonló környezeti viszonyok között már a saját fejlesztésű, katonai modelleket alkalmazták, ahol a reptáv is sokat számított, s végül egy teljesen új generációjú légirobogó öltött formát.

Néhány szóban érdemes megemlíteni a legnagyobb légirobogógyártó cégeket. A legismertebb az Aratech, amely a katonai típusok legfőbb szállítója; legnépszerűbb modelljük az Aratech 74-Z (amely szinte minden helyőrségben megtalálható), valamint a Yellow Demon 100-as, kétüléses modell.

A lakossági igényeket a Mobquet és az Ikas-Adno elégíti ki, olcsóbb modellek gyártásával. Ilyen például a Starhawk, mely áramvonalasságával és oldalirányú vezérsíkjával vált ismertté. A leghíresebb cég mégis az Ubrikkian, amelynek modelljei megbízhatóságukról híresek, s ezért az eladási listák élén állnak.

Seregi Raymond és Horváth Norbert



Ismeri Ön a féktelen száguldás mámorát?
Tapasztalta már az érzést, amikor
több száz kilométeres sebességgel
fűtyül a füle mellett a szél?
Szüksége van egy gyors, kényelmes,
kisméretű járműre, mely összeköti
az Ön farmját a várossal?
Ki akarja próbálni?

Ubrikkian

A MEGBÍZHATÓ NÉV

A legjobb szakemberek által kifejlesztett
repulziós légirobogóink az Ön szolgálatában.
Megbízható, gyors modelljeinkkel a távolság
és az idő nem lehet akadály.

Keresse ügynökeinket
minden bolygóközponton
és nagyobb településen!

STAR WARS

A F I L M - T R I L Ó G I A

A második kiadású Csillagok háborúja szerepjátékhoz eddig fél tucat kiegészítő jelent meg angolul – többnyire az első kiadású kiadványok átalakított változatai. A legfrissebbek közé tartozik azonban egy olyan, nagy eséllyel hamarosan magyarul is napvilágot látó kiadvány, mely egyetlen kötetben foglalja össze az eredetileg három füzetből álló filmtrilógiát. A Star Wars: The Movie Trilogy igényes, szépen megszerkesztett könyv, fényképes illusztrációkkal, mely tartalmazza mindazon információkat, melyek a filmek háttérét képezik.

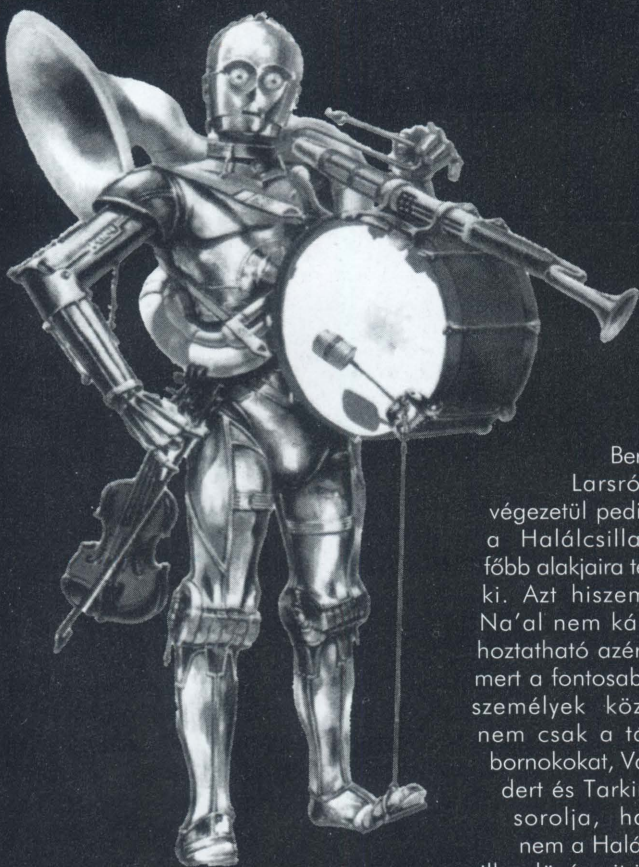
A bevezetőben Voren Na'al, az Új köztársaság Kutatótanácsának igazgatója emlékezik meg a hősi korszakról – ennek elolvasása után leginkább a „Whill Krónikák” címet adtam volna a könyvnek. Ha jobban meggondoljuk, ez a legtalálósabb elnevezés, hiszen maga Na'al is a Whill Krónikák „krónikása” – mestere, Arhul Hextrophon megbízásából. Hogy ki és mikor kezdte el a Whill krónikákat, nem tudni, mindenesetre ez valójában nem más, mint a galaxis történelme, melynek ugyanúgy része a Csillagok háborúja időszaka, mint a Klón Háborúk, vagy akár Thrawn tündöklése és bukása (ne feledjük, hogy maga George Lucas adta a Whill Krónikák alcímet az elkészült forgatókönyvnek, amely végül csak a regény elején szerepelt).

Az első fejezetben megismerkedhetünk a főszereplőkkel, rövid történelmükkel, valamint karakterlapjukkal, még hozzá a filmek főbb cselekményeihez kötve, nevezetesen: A yavini csata, a hoth-i és az endori csaták idején. Még az olyan rövid életű karakterek adatait is megtaláljuk, mint Tarkin, Motti, sőt, Obi-van Kenobi. Természetesen szinte mindenkihez kapcsolódik valamilyen anekdota, vagy megjegyzés Na'al által, amellyel – a hihetőség kedvéért – el tudja magyarázni, honnan kerültek a birtokába információi. Az egész könyvet végigkísérik a vastag kerettel övezett rövid történetek, olyan változatos eseményekről, mint Luke Skywalker foglyul ejtése, Artu Detu története, stb.

A karakterek leírása alapján természetesen mindenkiben felmerül a kérdés – hogy tehetett valaki szert ilyen magas értékű tulajdonságokra ennyi idő alatt? A válasz: sehogyan. Még az alatt a bő két és fél év alatt sem, amennyi idő alatt a történet valójában játszódik. A film szereplői egyértelműen hősök, akik megváltoztatták a galaxist, ezért aztán felesleges eltöprengeni magas értékeik felett.

Voren Na'al a második fejezetet az első filmnek szenteli, napló jelleggel beszámolva arról, hogyan követte végig hőseink útját a Tatuintól a Yavinig, s ez alatt beszámol Mos Eisley-ről (mellyel egyébként egy külön kiegészítő kiadvány foglalkozik), Owen és





Beru
Larsról,
végezetül pedig
a Halálcsillag
főbb alakjaira tér
ki. Azt hiszem,
Na'al nem kár-
hoztatható azért,
mert a fontosabb
személyek közé
nem csak a tá-
bornokokat, Va-
dert és Tarkint
sorolja, ha-
nem a Halál-
csillag lövészeit is,

hiszen, ha valaki részt akar venni játékosként a Yavini csatában, annak inkább a TIE vadászokkal és a felszíni ütegekkel gyűlik meg a baja, semmint a hőelvezető nyílással. „Véresszáj” mesélők legnagyobb öröme megtalálható annak az IT-O nevű, fekete gömbnek a leírása is, amely oly sok fejfájást okozott Leia hercegnőnek. Természetesen ebben a fejezetben is hemzsegnek az epizódok, rövid történetek és néhány levélrészlet. Külön élvezetet nyújt, hogy a híres-hírhedt Mos Eisley-beli kocsmá legnevezetesebb és leghíresebb személyeivel is megismertem bennünket. Ott van például Greedo, akinek népéből kevesen mondhatják el, hogy maga a nagy Han Solo végzett vele egy ominózus délután, a Tatuinon.

A harmadik fejezetben a Birodalom visszavág környezetét írja le a krónikás, időrendi sorrendben haladva, elbeszélésekkel tűzdelve. Ezeknek a hangulateltő szerepe fokozottabb, mint az előző fejezetben. Ki-k döntse el a saját ízlése szeint, hogy mennyire sikerül megteremteti a film borongósságát a lapokon.

Az első oldalakon találkozhatunk a bázis felépítésével, az őrző-
járatok megszervezésével, valamint kósza kutász droidok és
acsarkodó Wampa jóglényekkel. A hoth-i csata minden szem-
pontból részletes leírásban sem kell csalódnunk. Ugyanilyen
hűséggel elemzi Na'al a birodalmi flotta akkori felépítését és a
Vader által alkalmazott fejvadászokat is. Itt található meg többek
közt Boba Fett űrhajójának teljes leírása is.

A misztikumokkal és borongással telehintett történet egyik leg-
kiemelkedőbb állomása a Dagoba, Luke tanításának helyszíne.
Na'al nagy gonddal, de (igazságtalanul) szűkszavúan bánik a
bolygóval, mégis feltárja a misztikus fa titkát. A film csúcspontjául
szolgáló Bepinnel zárul a fejezet, ahol többek között elbeszélést

olvashatunk egy kislányról, aki véletlen szemtanúja volt Vader és Luke párbajának.

A Jedi visszatér fejezete bővebbre sikeredett, lévén, hogy itt még több alvilági teremtményre kellett sort keríteni Jabba palotájában, mint Mos Eisley-ban. Mindenesetre érdekes képet fest arról, milyen volt a helyzet Jabba bukásának idején a városban és a palotában. A megszokott rövid történetek itt kevésbé lexikálisak, több helyzetet ábrázolnak.

A Felkelő flotta tagjai kevésbé izgalmasak, több a politika, ami alól talán csak Nien Numb kivétel, Lando másodpilótája – főállású csempész. A flotta parancsnokai mellet szót ejt űrhajóikról is; ez számomra érdekesebb volt, mint a karriertörténetek. A Birodalomról itt részletesebb a kép, hiszen feltűnik Palpatine császár, a Sötét Jedi-mester. Az Endor lakóiról humorosan, a csatáról tárgyilagosan számol be a krónikás, kitér a felkelő kommandók felépítésére és a Birodalmi helyőrségekre is.

Az utolsó fejezet Voren Na'al búcsúja az olvasótól; ezt követően végre megtaláljuk a történet karakterlapját, melynek segítségével a játékosok, akiknek a könyv végére elégük lett Na'alból, akár meg is lincselhetik. Zárásul egy, Luke által az első Halálcsillagnál használt új Jedi képességet találunk, a Koncentrációt, melynek segítségével az ifjú pilóta útjára indította torpedóit.

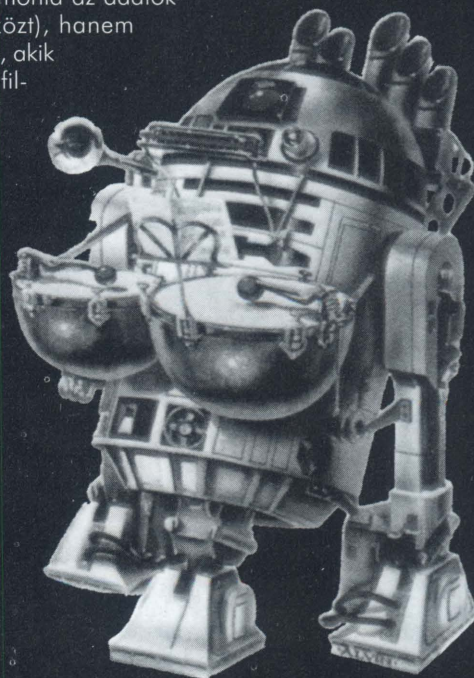
A kiadvány két érdekessége a harmadik fejezet közepébe tódott melléklet, mely a három filmhez megjelent avagy tervezett mozi-plakátok színes gyűjteményét tartalmazza, gyűjtők által megjelölt árral (a legdrágább 700 dollárba kerül), valamint a negyedik fejezet végén található grafikák, elképzelések a stáb tervezőasztaláról; érdemes megfigyelni, közülük melyik valósult meg – és hogyan –, melyik nem.

Mindent összevetve egy igényes, jól szerkesztett, leírásaival „Csillagok háborúja hangulatot” keltő könyvet vesz a kezébe az olvasó, ami már önmagában is ritkaság, hiszen a hivatalos és a nem hivatalos folytatások közül eddig egyiknek sem sikerült teljesen visszaadnia azt a hangulatot, amelyet a filmek ébresztettek a nézőkben. Éppen ezért a *Csillagok háborúja: A film-trilógia* nem csak azoknak nyújt remek szórakozást, akik a szerepjáték kedvelői (lévén, hogy tökéletes a harmónia az adatok és a leírások közt), hanem

azok számára is, akik azok számára is, akik annak idején a filmek lelkes hívei voltak, s szeretnének többet tudni a hőökről, melléksze-
replőkről: a Whill Krónikák-ból.

Jó szórakozást,

Herbie



HAN SOLO ÉS A SZÖVETSÉGI SZÉKTÖR

A klasszikus irodalommal foglalkozók számára nem újdonság ez a szektörnév: Brian Daley Han Solo regényeiben tűnik fel a galaxis egyik karját magába foglaló hatalmas szervezet, vagy inkább kiskirályság. Itt játszódik az a három történet, amely nemrégiben látott újból napvilágot egy kötetben, s melynek első két részével (*Han Solo Hadjárata* és *Han Solo Bosszúja*) foglalkozik ez a kiadvány. Hasonlóan a *Csillagok háborúja: A filmtrilógia* című kiegészítőhöz, ez a könyvecske is kemény kötésben, az előbbivel azonos szerkesztéssel került piacra.

Talán nem mondok újdonságot, ha azt állítom, hogy a könyv ugyanolyan élvezetet nyújt a szerepjátékosok, mint a filmek rajongói számára. Természetesen nem helyettesíti a regényeket, de olyan átfogó képet nyújt a Fennhatóságról, ami megvilágíthat néhány, a könyvekben homályosan ábrázolt, vagy elhanyagolt területet, s játéknyelvre lefordítva közöl olyan adatokat, melyek segítségével ebbe a régióba is elkauzolhatjuk kalandvágyó csapatunkat.

A kiadvány bevezetőjében rögtön választ találunk egy-néhány olyan kérdésre, amely a regények olvasásakor először eszünkbe ötlük, például: miért ejt olyan kevés szót a Birodalomról? Nos, az első regény a *Star Wars* hullám tetőpontján, 1979-ben látott napvilágot, a második nem sokkal utána,

1979 végén, a harmadik pedig 1980-ban, a *Birodalom visszavág* megjelenésével egyidőben, amikor az íróknak még nem állt rendelkezésére annyi információ, hogy biztosan beszélje a történet fonalába.

Ahogy az az előszóból kiderül, Han Solo karakterének nem várt sikere szinte vonzotta a lehetőséget, hogy regény formájában olvashassuk néhány régebbi kalandját. A Solóhoz hasonló „Penge” karakterek mindig is nagy sikert arattak a legkülönbözőbb űroperákban, de senkinek sem sikerült olyan tökélyre fejlesztenie ezt az alapjában véve jólelkű, eszméletlenül szerencsés, saját törvényeinek engedelmeskedő magányos farkast, mint a George Lucas által megalkotott és Harrison Ford által megismételtesített karakternek.

Az első fejezet a második kiadású szerepjátékra oly jellemző módon, dokumentum jelleggel kezdődik, melyet az Új Köztársaság adatai



sámára gyűjtenek neves történészek. Jelen esetben a gyűjtő nem más, mint a Kutatótanács ifjú titánja, Voren Na'al. Ez a fejezet lényegében egy eléggé terjedelmes részlet a Na'al által Han Solóval készített interjúból, melyet egy rövidke üzenet szakít meg csupán – Voren Na'al levele Arhul Hextrophonnak, melyből kiderül, hogy az eredendően a Szövetségi Szektorról és a Fennhatóságról gyűjtött információ egyben a koréiai Solo terjedelmes, noha nem teljes életrajza is.

Ezután részletekbe menő leírás következik két fejezeten át a Szövetségi Szektor működéséről, apró-cseprő vonatkozásairól. Mivel (helyesen)

feleslegesnek ítélték könyvekre bontani a leírást, ömlesztve kapunk minden információt, ami segítségünkre lehet a Fennhatóság elképzelésében, és játékhoz való megformálásában.

Majdnem minden karakter teljes leírását és előtörténetét is megtalálhatjuk.

A könyv második fele igazi csemege azoknak, akik velem együtt annyira hiányolták a szabálykönyvből a felszereléseket. Igaz, hogy orientálan, de az alapkönyvhöz mérten édeni gazdagságban tárul elénk a Szektorban leggyakrabban alkalmazott tárgyak, fegyverek, robotok és űrhajók arzenálja. Nem csak a regényekben feltűnő valamennyi űrhajótípus és fegyver játéknyelven történő leírását olvashatjuk, minden hasznos kutyáról és izéről is találhatunk ismertetést, mely még azok számára is érdekes, akik nem játszanak szerepjátékokat. Olyannyira gazdag kínálatot nyújt a könyv, hogy az olvasó először nem is tudja, hova kapjon. Ízelítőként valószínűleg a Rúna későbbi számaiban is fel fog tűnni néhány leírás azok számára, akik nem tudják kivánni, míg magyarul is megjelenik a könyv.

Az egyébként egészen kellemes kiegészítő átolvasása után egyetlen dologgal kapcsolatban támadt hiányérzetem: nem találok indokoltnak a harmadik rész elhanyagolását. Valószínűleg sort kerítenek majd egy olyan kiegészítő kiadásra, amelyben az idevágó információkhoz is hozzájuthatunk, mégis, kényelmesebb lett volna mindezt egy kiadványban megtalálni...

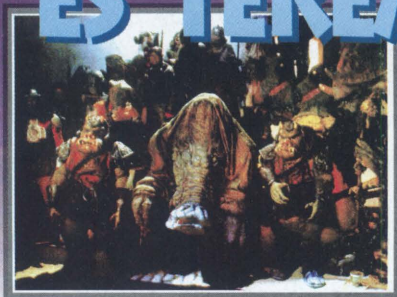
Mindazonáltal, kellemes időtöltést és hasznos kelléket ígér a *Csillagok háborúja* univerzum szerelmeseinek...

Tehát:

Isten hozott a Szövetségi Szektorban!

Herbie

GEORGE LUCAS SZÖRNYEI ÉS TEREMTMÉNYEI



Tökéletes fejtollazat

Tökéletes fénytörő szem

Tökéletes fül/kéz a magas hangok intonálásához

Tökéletes ruha a legutóbbi divat szerint – a közönség megnyeréséhez

Tökéletes tenisztérdek

Tökéletes kaleidoszkópikus ormány (öröklött)

Tökéletes barlangos száj (a borraló tárolására)

TÖKÉLETES ANATÓMIÁM

Tökéletes dobverő-lábujjak



WAYNE
CHAPMAN

VINCZE
LILLA

KÉT HOLD

OKTÓBER ELSŐ HOLDTÖLTEKOR
KAZETTA, CD ÉS REGÉNY FORMÁBAN



THOR
UNIVERSAL
LICENCE
CORPORATION

A GONDOLAT- ÉS AKARATÁTVITEL GYAKORLATA 4. RÉSZ

MAGIA NEER

A TELEPATIKUS

Ha már járatosak vagyunk a jelkommunikációban, ami gyakorlatilag működőképes telepatikus rendszer, több utat választhatunk különleges képzettségünk teljes kibontakoztatására. Ezek közül az egyik a képi kommunikáció. Nagyon sokan vannak olyanok, akik fantáziavilága az átlagosnál sokkal képszerűbb. Minden történetet, eseményt úgy olvasnak, hallgatnak, hogy az szemük előtt filmszerűen pereg le. Akik effélének érzik magukat, azoknak érdemes a telepatikus kapcsolatukban a képi kommunikációt alkalmazni, tehát intenzíven elképzelt képeket küldeni partnerük számára. Ez a kapcsolatforma valójában nem más, mint a jelkommunikáció egy tökéletesített változata. Jelentősége egyrészt az, hogy kitartóan gyakorolva, a telepatikus hidat hihetetlen mértékben lehet stabilizálni (az üzenetváltások hibaszázalékát körülbelül 3% alá lehet csökkenteni) – másik nagy előnye nem a telepatikus kapcsolatban, hanem az akaratátvitel terén érvényesül, de erről majd alább.

A képi kommunikációt úgy gyakoroljuk, akárcsak a jelkommunikációt, azzal a különbséggel, hogy a hívójel után következő jeleket fokozatosan egyre bonyolultabb és bonyolultabb képekre cseréljük, folyamatosan növelve az eleinte egyszerűbb képelemek számát, illetve színük tarkaságát.

A telepatikus kommunikáció gyakorlatában ez a tréning meglehetősen fárasztó és egy idő után talán unalmas procedúra, mégis ez az egyik leghatékonyabb szintentartó gyakorlat.

Sokkal izgalmasabb és hatékonyabb formája a kapcsolattartásnak az érzelem- és érzet-kommunikáció. Nos, ez valóban izgalmas terület. Mindnyájan ismerjük azt a fura ellentmondást, hogy a beszélt nyelv néha mennyire alkalmatlan arra, hogy érzéseinket, érzelmeinket közöljük másokkal. A nyelv gyakorta nem elég színes és árnyalt mondanivalónk kifejezésére, netán akinek elmondjuk, teljesen másképp éli meg, mint ahogyan mi közölni szerettünk volna. A telepátia eme formája gyakorlatilag kiiktatja azt a felesleges és félreérthető hordozóeszközt, amit beszélt nyelvnek nevezünk.

Itt is az ortodox formát használjuk a kapcsolatfelvétellel és -tartással. Hívójel, koncentráció a partnerre, majd a kommunikáció tárgyára. Esetlegesen kidolgozhatunk egy lezáró jelet is a kommunikáció befejezésére, hasonlóan egyszerű szimbólumot, mint a hívójel. Igaz, én ezt nem alkalmaztam saját kísérleteimben, mert a telepatikus híd lezáródása számomra (és a kísérletekben kivétel nélkül minden résztvevő számára) sajátos, egyértelmű érzettel párosult. Nos tehát, mindenesetre alkalmazzuk a klasszikus formát az érzelem-kommunikációban is.

Szükséges kifejlesztenünk a képességet, hogy fel tudjunk idézni, és elménkben képesek legyünk megtartani érzelmi állapotokat. Boldogság érzését, szomorúságét, szeretetét, vidámságát és így tovább. Akinek ez nem megy – és bizony nagyon sokunknak nem megy „csak úgy” – kezdje a gyakorlatozást azzal, hogy nem érzelmeket, hanem érzeteket küld át. Lehetnek ezek szervérzetek – bizonyos testrésze, szervre való koncentráció – vagy érzékszervekre gyakorolt hatások. Koncentrálás elhaló hangra, ízre, fájdalomra, stb...

Így a kommunikációnk már nagyon széles skálán képes mozogni. Részletezhetnénk ugyan ezt még hosszú oldalakon át, de azt hiszem, ez szükségtelen. Ismerjük a telepatikus kapcsolatok felvételének titkát, az itt leírtak csak irányelvek. Bővítse, színesítse mindenki a saját egyéniségének megfelelően, alakítson ki magának új gyakorlatokat – ami sikeres, azt folytassa, ami sikertelen, vesse el.

Az akaratátvitel – a Fekete Út

Ha már ismerjük a telepatikus kommunikációt és képesek vagyunk azt a gyakorlatban is megvalósítani, úgy megpróbálhatjuk kívánságainkat, óhajunkat a környezetünkben is érvényesíteni. Mégpedig a következőképpen.

Tudjuk, hogy a kapott telepatikus üzenet saját ötletként, gondolatként merül fel a percipiens agyában. Azt kell elérnünk, hogy kiszemelt áldozatunk önként, saját szabad elhatározásából álljon szolgálatunkra. Jelen esetben nincs szükségünk a hívójel használatára, egyszerűen csak koncentrálnunk a percipiensre és arra, amit szeretnénk elérni nála (figyelembe véve azt a tényt, hogy ez saját ötletként fog jelentkezni). A folyamatnak huzamosabb ideig kell tartania, nem elég egyszer elküldeni kívánságunkat, hiszen a vevő fél a felmerült ötletet akár el is vetheti. Szükséges tehát, hogy folyton ott motoszkáljon az agyában, hogy igenlő döntésre kényszerítse. Ez pedig kemény munkával jár, noha sokan képzelik el úgy a misztikus utat, hogy az ember eltanul kis trükköket, technikákat, aztán megy minden, mint a karikacsapás. Aki gyakorolta már a mag-netikus tekintet tréningjét, vagy a telepatikus híd kiépítésének eljárását, az tudja, mennyi fáradságot követel mindez. Aki pedig más emberek felett akar hatalmat gyakorolni, annak dupla annyit kell dolgoznia képességei kifejlesztésén.

A PRAKTIKA

JOHANNES
GALLANTAY
FELJEGYZÉSEI

KOMMUNIKÁCIÓ II.

Gyakorta azonban így sem juthatunk eredményre, hiszen ritkán van olyan szerencsénk, hogy kívánságunk nem áll szöges ellentétben áldozatunk akaratával. Márpedig, ha ez az ellentét fennáll, a percipiens elveti ostoba ötletét – amit persze mi sugalltunk neki. Mit lehet ilyenkor tenni? A válasz kézenfekvő: agresszívebb módot kell választanunk. A Könnyű Érintésnek nevezett eljárás jelenlegi fejlettségi szintünkön több lesz, mint elég.

Elsősorban meg kell tanulnunk az egyirányú telepatikus híd kiépítését. Ehhez segítségül hívunk egy gyakorlatot. Álljunk ki a belváros egy forgalmas pontjára, nézzünk ki egy embert és koncentráljunk rá körülbelül tíz másodpercig, majd próbáljuk meg kitalálni, hogy éppen mire gondol. Ne hagyjuk, hogy csapongó képzeletünk csapdába csaljon, általában az a helyes válasz, ami előszörre beugrik. Amint megvan a válasz, ne törődjünk tovább vele, hanem keressünk egy másik arcot, egy másik személyiséget, és próbáljuk megcsapolni a tudatát. A gyakorlat igen fárasztó, tíz percnél tovább kevesen bírják. A fontos az, hogy ne pihenjünk, ne engedjük magunknak időt elmélkedésre, minden idegszálunkkal koncentráljunk a feladatra. Amint tippeltünk valakinek a gondolataira, azonnal keressünk egy másik szabadon csapongó elmét. Ez a gyakorlat – miként minden más, amit ezidáig leírtam – nagy mértékben növeli fejlődésünket.

A Könnyű Érintés gyakorlata már teljes mértékben elrugaszkodik attól, amit tudományosnak nevezhetünk, és sokan csak fantáziadús ostobaságnak tartják, mégis, eredményei mellette szólhatnak. Kérem, nézzék el, ha a leírás túlságosan misztikusnak tűnik, és csak a gyakorlati alkalmazás után ítéljenek. Kissé hasonló ez, mint a Jungi féle kollektív tudatlattiban tett utazás. Az eljárás a következőképpen hajtandó végre. Este, lefekvés után elvégezzünk egy lazító gyakorlatot, elménket megtisztítjuk a már előzőekben leírt módszer szerint, majd erősen koncentrálnunk kiválasztott alanyunkra. Amint úgy érezzük, hogy kezd kialakulni a kapcsolat, áttérünk kívánságunk szintén koncentrált sugárzására. Hagyjuk kívánságunkat lebegni tudatunkban, és engedjük el magunkat; aludjunk bele a gyakorlatba, hagyjuk, hogy elnyomjon minket az álom. Ebben az állapotban az alvó agy tovább produkálja azokat a jeleket, amiket küldeni akartunk, és ezek a telepatikus hídon átjutnak a percipienshez. Ismételjük ezt több napon át – az eredmény nem marad el.

Miért hívják ezt Könnyű Érintésnek? Nos, azért, mert a mágikus kutatásokban – bár a vélemények szélsőségesen megoszlanak – úgy tartják, hogy a telepatikus folyamatok az asztrálisnak nevezett szférában zajlanak le. A mágia tanulmányozóinak egy széles tábora

úgy véli, hogy ilyenkor az ágens asztrálteste elhagyja az anyagi testet, megkeresi a percipiens azonos jellegű megjelenési formáját, és megérinti azt. Ebben az érintésben sűrűsödik az az érzelmi és szellemi energia, ami óhajunkat, mondanivalónkat közli az alannal. Természetesen léteznek más magyarázatok, elméletek is; valójában minket most csak a gyakorlati eredmények érdekelnek – és ezeket több tucatnyi pozitív kísérleti eredmény támasztja alá.

Hogyan védekezhetünk esetlegesen egy ilyen akció ellen, mit tehetünk, ha mi válunk célponttá? Újra az asztrálmágia területébe kell belekontárkodnunk, hogy elménk köré pajzsot építhessünk. Ez, ha nem is tökéletesen, de egy amatőr behatolóval szemben képes minket megvédeni attól, hogy valamiféle telepatikus manipuláció áldozataivá váljunk.

Üljünk le kényelmesen, és lazítsuk el magunkat – már ismerjük a módját. Képzeld el, hogy testünk egy üvegszerű héj, belül pedig mindenféle dolgok vannak, melyek lényegében az elme működés folytán keletkezett salakanyagok. Most gondoljunk arra, hogy fejünk tetején egy lyuk van, valaki odailleszt egy tölcsért és narancsszínű folyadékot kezd tölteni belénk. Ez lefolyik egészen a lábujjakig, majd lassan elkezd feltölteni egész testünket. A narancsszínű folyadék pedig marni, oldani kezdi a felgyülemlett salakot. Egy idő után, amikor a folyadék pezsgése abbamarad, ki-nyitjuk a lábujjainkon lévő csapokat, és a folyadék elhagyja testünket, magával sodorva a felesleges salakot. Megismétljük még kétszer a feltöltést, míg csak az áttetsző üvegtest marad. Ezután a tölcséren át valaki halványan derengő, kék folyadékot kezd el önteni belénk, míg meg nem telünk színültig. Ez a megtisztulás állapota, ilyenkor újra eggyé válunk önmagunkkal. Ebben az állapotban most képzeljük el, hogy a fejünk tetején lévő piciny lyukból eltéphetetlen fényszál szökken elő, ami fátyolként szétnyílik. Csavarjuk e fátylat szorosan magunk köré hétszer és hagyjuk, hogy acélként keményedjen testünkre, mint valami különleges selyembubó...

Kezdjük el újból érezni a testünket, a helyiséget magunk körül, a hangokat, a szagokat, térjünk vissza a valóságba. A statikus pajzs mostantól rajtunk van. A tapasztalat egyébként azt mutatja, hogy a pajzs elég gyorsan lebomlik, érdemes két-három naponta megújítani. Úgy érzem, elég sokat és kimerítően beszéltem a telepáciáról és a tőle elválaszthatatlan akarátvitelről. Innentől haladjon mindenki a saját útján.

Johannes Gallantay

ECSETKOPTATÓ

A kontúrozás



Az alábbiakban a kontúrozás technikájáról és előnyeiről olvashattok – kitérünk néhány konkrét kérdésre, és elmondjuk, mely esetekben leghasznosabb az alkalmazása.

Egy-egy festményt vagy képet figyelmesen tanulmányozva észrevehetjük, hogy a különböző részformákat halványabb, esetleg erőteljesebb kontúrok, körvonalak választják el egymástól. Ezek a határvonalak természetesen képenként különbözőek: képregény- és rajzfilmfigurák esetében például határozott, viszonylag vastag fekete vonalakat figyelhetünk meg, hiszen az apró részletek megkülönböztetése, elkülönítése ezt teszi szükségessé.

Sokkal kifejezőbb, jobban látható például Garfield morcos arckifejezése, ha élesen megrajzolják szájának vonalát, s nem csak valamiféle árnyékhatással jelzik jelenlétét. Reálisabb festményeken, fényképeken azonban a kontúr tökéletesen láthatatlan: hiszen, bármennyire is hihetetlen, a valóságban nem jelzik vonalak a részformák határait. Figyeld meg a tükörben: az ember arca nem vonalakból áll. Még a ráncok is csak kicsi, „V-alakú mélyedések”, nincsen körülhatárolható élük.

Kiválasztott figuránkon tehát lényegében egy olyan illúziót kell ábrázolnunk, amely a valóságban nem létezik – eltérően a könnyen megfigyelhető árnyékoktól.

Maga a technika rendkívül egyszerű: a dolog lényege mindössze az, hogy az egymástól elhatárolandó felületeket egy vékony, sötét vonallal elkülönítjük. Ennek hatása hasonló az árnyékoláshoz, az apró határokat, részleteket jobban kiemeli, hangsúlyozza. Ajánlatos a technikát az egymástól elkülönülő részformák elválasztásakor alkalmazni. Két részforma alatt a nem egymáshoz tartozó részeket értjük; ilyen például az, ahol az ing szára a figura kézfejeére lóg, vagy ahol a nadrág szára van a csizmába tűrve. Hatásos módszer a kontúrozás technikáját alkalmazni az egymás mellett fekvő ujjak esetében, például egy kardmarkolaton, vagy buzogány nyélén. Nem célravezető azonban felhasználni az orr és az arc ta-

lálkozásánál, itt elegendő a hagyományos árnyékolási technikákhoz nyúlni.

A lényeg, hogy az elválasztás feltűnjön, mégse lehessen észrevenni. Ez egyszerűen azt jelenti, hogy a figurán látszódnak kontúrok, de nem szabad túlzásba esni. Otromba, túlságosan vastag és sötét vonalakkal csak romlik a technika hatása. Éppen ezért ehhez a módszerhez a lehető legvékonyabb ecsetet használnd, olyat, amellyel könnyen húzhat sz finom, vékony vonalat. Az ecsetre sötétszürke festék kerüljön, ezzel húzd meg a figura részeinek körvonalait. Fontos, hogy a festék aránylag híg legyen, így befolyjon a mélyedésekbe, illetve – a már ismert módon – a mélyedésben átmenetet létrehozva száradjon meg. Néhány speciális esetben, különleges effekteket létrehozva más színek is alkalmazhatóak a sötétszürke helyett. Bőrnél, illetve természetes színek találkozásakor célszerűbb sötétbarnát használni, míg nagyon eltérő színeknél, amilyen pl. a fémszín és a bőr „találkozása”, ajánlottabb a fekete kontúr. Színes alapú felületeknél, pl. az orkok zöld bőrének sötétzöld kontúr ajánlott, már amennyiben orkjaid bőrét zöld színűre áll szándékodban festeni. Gyakorlottabb festők számára tinta alkalmazását ajánljuk; jobb eredményt érhetünk el, jóval egyszerűbben.

A fentiekben néhány szóval leírt technika sokat segíthet egy-egy csontvázfigura festésében, melynek folyamata a lehető legegyszerűbb, valamint kitűnő alkalom a technika kipróbálására, illetve gyakorlására. Az egyenletesen fehérre alapozott figura körvonalait (bordák között, egyéb csont-találkozásoknál) finoman kihúzzuk barna kontúrral vagy barna-sárga tinta-keverékkel, és máris kész van hűn szerezett csontvázharcosunk. Ezt a technikát alkalmazva kiderülhet, hogy tovább tart kifesteni a csontváz kardját, illetve pajzsát, mint magát a figurát. A módszer természetesen hasonlóan hatásos az ódon golycsokba tekert múmiáknál is, illetve egyéb hasonló figuráknál, a megfelelő színekkel – ezt azonban már a te fantáziádra bízunk.

Csepi

CARPE DIEM

ÉLJ A MÁNAK



A SONY MUSIC BEMUTATJA A VALHALLA RECORDS PRODUKCIÓJÁT
BENDA GERGŐ - FUNNAH FANNY - ERŐS ATTILA
CARPE DIEM - ÉLJ A MÁNAK
PRODUCER MARJAI CSABA EXECUTIVE PRODUCER NOVÁK CSABÁD
MŰVESZETI VEZETŐ RÍZ LAURA HANGMÉRŐK HORVÁTH TIBOR
MANAGEMENT VALHALLA RECORDS (1162-0430)



Sony Music

KAZETÁN
& CD-N

KAPHATÓ

A MENNYDÖRGÉSBE FÚLÓ 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 RÉSZÉBÉVÉ VÁLJON
VÁRUNK A LEMEZBOLTOKBAN,
HOGY EGYÜTT ÉREZZÜK
ÁT A JÖVŐ PAJZÁN SUGALLATÁIT

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

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 Hanglezmezbolt 1061 Budapest, Andrásy út 3. •
MULTIMÉDIA Hanglezmezbolt 1081 Budapest, Rákocsi út 71. • BLUES
BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkerület 49.
JUHÁSZ Könyv és Zeneműbolt 3100 Salgótarján, Fő tér 1.

ACOMP

Commodore Amiga 600	34 990 Ft
Commodore Amiga 1200	52 990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	34 990 Ft
Commodore Amiga 2000	39 990 Ft
Commodore Amiga CD 32	49 990 Ft
Commodore Amiga 4000/040-40MHz/6Mb	HÍVJON!
Commodore Amiga 4000/040-25MHz/6Mb	309 000 Ft
Commodore Amiga 4000/030-25MHz/4Mb	169 000 Ft
+4Mb RAM modul	27 999 Ft
Commodore 1942 Multisync stereo monitor	59 990 Ft
Commodore 1085s stereo color monitor	35 990 Ft
Commodore 1085s stereo color monitor	35 990 Ft
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	23 990 Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	15 990 Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	51 990 Ft
Sega MegaCD II. + Road Avenger	41 990 Ft
Sega Game Gear + Columns	12 990 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft

Joystickok

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

Quickshot QS - 172 Raider5 IBM	
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	
Quickshot QS - 191 Starfighter5	
Quickshot QS - 101 I.	
Quickshot QS - 111A II. Túrbo Mikrokap.	
Quickshot QS - 128 Maverick1	
Quickshot QS - 130F Python1M	
Quickshot QS - 149 Intruder1	
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	
Dynamics Competition Pro-5000 Mini	
Dynamics Competition Star Mini	
Dynamics Competition Special Mini	
Dynamics Competition Transparent Mini	

Maxell 3.5" MF2-HD lemez	
BAFS 5.25" DSHD lemez	
Polaroid 3.5" DSHD lemez	
Polaroid 5.25" DSDD lemez	
Swiftly Amiga Mouse	
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	
MIDI Amiga Interface	
HandyScanner Amigához (fekete-fehér)	
Sound Enhancer Amigához	

1750 Ft	G. V. P. A4000-040/40/4	259 000 Ft
1390 Ft	G. V. P. G-lock genlock S-VHS	259 000 Ft
1290 Ft	G. V. P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	119 900 Ft
550 Ft	G. V. P. A1291 SCSI Option	14 900 Ft
990 Ft	G. V. P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198 900 Ft
1490 Ft	Beyond The Mind's Eye (Computer Animáció)	3 000 Ft
1290 Ft	Sound Blaster Pro-2 Deluxe	15 900 Ft
2690 Ft	Sound Blaster 16 ASP Deluxe	31 900 Ft

Commodore CD32 játékok

Nigel Mansell's World Championship, The Labyrinth 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 JÁTEKOK:
2990 - 8990 Ft

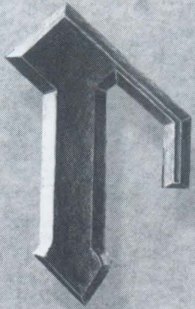
1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax: 251-2385

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

Araink az 1 év garanciát és az AFA-t tartalmazzák! Araink mindenkorl változásának jogát fenntartjuk!



URUZ

A név jelentése: Bölény (vagy szitáló eső)

Alternatív formái: Λ $\mathbf{\Delta}$ $\mathbf{\Gamma}$ $\mathbf{\Pi}$ $\mathbf{\Sigma}$

Mágikus hatásai:

- Bölcsesség, egészség, vitalitás
- Gyógyítás
- Az okozatiság tudatosítása
- Az Én felismerése, tudatosítása

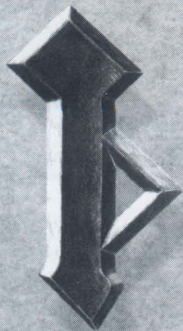
Két olyan rúna következik felsorolásunkban, melyek felhasználásához – ami az *Uruz* esetében a megértéssel és elfogadással egyenértékű – a legmagasabb rendű belső egyensúly, objektivitás és ítélet-nélküliség szükséges. E két rúna szinte kizárólag a népük eredeti tisztaságát őrző Nemes-Elfek, az egyensúly fenntartásáról gondoskodó istenek és nagyobb hatalommal bíró alattvalóik, szolgálíák által használható.

Első rúnánk, az *Uruz*, annak ellenére, hogy neve bölényt jelent (vagy éppen azért, hiszen a bölény sok ősi kultúrában a termékenység szimbolizálta), a „legszelídebb” rúnák egyike. Ezért is rendelhető a legmagasabb fokon az elkötelezetlen és szabad elfekhez, hiszen épp az $^{\circ}$ hibájukul szokták felróni, hogy nincs bennük elég agresszivitás és harcos szellem. Sokszor elfelejtik azonban a halandó népek kétes értékeit dicsőítő krónikások azt a tényt, hogy az elfek nem alulmaradtak a harcban és kihaltak, hanem *elköltöztek*.

Hogy mire használható az *Uruz* ereje? Az általánosan megszokott értelemben vett mágiára nem. Semmiképpen sem használható mások befolyásolására, legyőzésére, hatalmat vagy cél elérését segítő tárgy megszerzésére. Illetéketlenek, feketemágusok nem is igen próbálják megidézni az erejét, hiszen magát az elvet (egyensúly, objektivitás) sem képesek megérteni. Legtöbbször - ha szóba kerül egyáltalán - megvetéssel szólnak róla, mint a *gyengék rúnájáról*. Más, „bosszúállóbb” rúnákkal ellentétben (ilyen lesz a következő is) az *Uruz* a rossz célra történő felhasználás kísérletére is szelíden válaszol: mintegy intésként, csaknem nullára apasztja egy-két napra a kísérletező fizikai és szellemi erejét. Halandók a kalandozások síkjain csak a legkritikább esetben találkozhatnak e rúnával: a gyógyítás és a legmagasabb rendű tanítás szentélyeiben, melyek többnyire csak ideiglenesen kerülnek át ezekre a síkokra. E mesterekkel a találkozás életre (és halálra) szóló élmény.

Ha netán adódna olyan, aki méltónak bizonyul átvenni tőlük az *Uruz* jelét, és ezzel elindul az indulat-nélküliség és nyugalom felé vezető rögs belső úton, az idővel különös dolgokat vesz észre maga körül, amit bizonyos értelemben mágiának nevezhetünk: lassacskán egyre inkább kezére játszanak a körülmények: egyre szerencsésebb lesz, annál inkább, minél kevésbé törekszik minderre. Tudatosan ez az erő nemigen használható. A pártatlan, mindenkit megértő és mindenki felett álló tanuló - ha nem hagyja magát visszacsábítani a kavalkádba, ami azért megeshet - növekvő gyógyerőre tesz szert, és lassanként megvilágosodnak előtte a világ eseményei mögött húzódo láthatatlan szálak, okozati viszonyok. S aki minden csábításnak ellenállva végigjárja az utat, és kiteljesíti magában az *Uruz* erejét, az elérheti a legnagyobb jutalmat, amiről már nem szólnak a kalandozók krónikái: elhagyhatja e síkot, és átjuthat oda, ahová már nem hallatszik el a halandók lármája.

RÚNÁK



THURISAZ

A név jelentése: Tüske (vagy kalapács)

Alternatív formái: $\mathbf{\Delta}$ $\mathbf{\Pi}$

Mágikus hatásai:

- Gyakorolt hatalom, aktív védelem
- Az akarat irányítása
- Az Egyensúly védelme
- Igazságosság

Második „pártatlan” rúnánk a *Thuriszaz* – melyet sokan „kalapácsnak” neveznek –, gyökeresen különbözik az *Uruztól*. Aki mostanra átvette a bölény rúnájának szelíd, építő hangulatát, az keményítse meg lelkét, hiszen a pártatlanság nem csak az elfogadásban és igenlésben képes megnyilatkozni.

A szent kalapács az egyensúly fenntartóinak, a legnagyobb hatalmú isteneknek a jelképe, ami egyaránt uralkodik jogen és káoszon. Az egyensúly istenei senkit és semmit sem tartanak rossznak vagy gonosznak, egyszerűen gondoskodnak róla, hogy a világ sorsfonalja eljusson oda, ahová rendeltetett. És mivel ezen istenek messze fölött vannak bármiféle erkölcsnek vagy moralitásnak, olyan eszközöket választanak céljaik elérésére, amilyenek szükségesek.

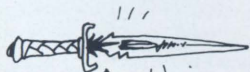
A kalapács jele többnyire kétszer figyelmezteti az eltéveldetteket, harmadszorra lecsap, és megsemmisítő ereje messze túlmutat a mégoly nagyhatalmú varázslók és istenek képességein is. Szó szerint porrá zúz, porrá éget.

Valójában senki sem tudhatja előre, mikor fog megjelenni, hiszen a halandók játéktere rendkívül tág. Mindazonáltal a fennmaradt néhány példából (nagyon ritkák e megnyilatkozások) úgy tűnik, a *Thuriszaz* lényegében az Egyensúly világaikat védi: amikor a Káosz vagy a Rend legnagyobb hatalmú képviselői önnön erejüktől elvakultan úgy döntenek, hogy behatolnak az Egyensúly, a tisztaság erősen őrzött világaiba és uralmuk alá hajtják azokat, nos, ezek azok az esetek, amikor lesújt a trónkövetelőkre.

Ha valaki az eddigiekből azt a következtetést vonta volna le, hogy a gyakorlatban ez a rúna sem használható fel, annak nincs teljesen igaza. Hatalomszerzésre, mások legyőzésére valóban nem alkalmazható (és az ilyen irányú kísérleteket meglehetősen brutalitással torolja meg: porrá égeti a vakmerő kísérletezőt). Egyáltalán: senki nem vonhatja uralma alá, hiszen ezzel a világ egyik fenntartó elve sérülne meg.

Mégis van olyan csoportja a halandóknak, akik segítségül hívhatják a kalapács erejét. A legnemesebb, igazságukról messze földön híres királyok, hadvezérek jogarán (vagy kardján) ott díszelgethet a szent jel (vagy annak valamilyen variációja). Te, aki megpróbálkozol vele, jól vigyázz: soha semmire nem volt még olyan érvényes ez az igazság, mint éppen a szent kalapácsra: A HATALOM KÖTELEZ. Aki *Thuriszaz* jelét viseli magán, annak igazi, elkötelezett vezetőnek kell lennie, a legkisebb haragot vagy személyeskedést sem engedheti meg magának – ellenkező esetben nyomban elpusztul. A *Thuriszaz* jele alatt óriási birodalmakat lehet évezredekig összetartani – és egy ballépéssel romba dönteni.

A K.M., mint Karakter[®]



a K.M. állandó fegyvere (+50KE, +100TE, +...00VE, +100É)

Bemutatjuk a K.M.
kedvenc karaktereit.

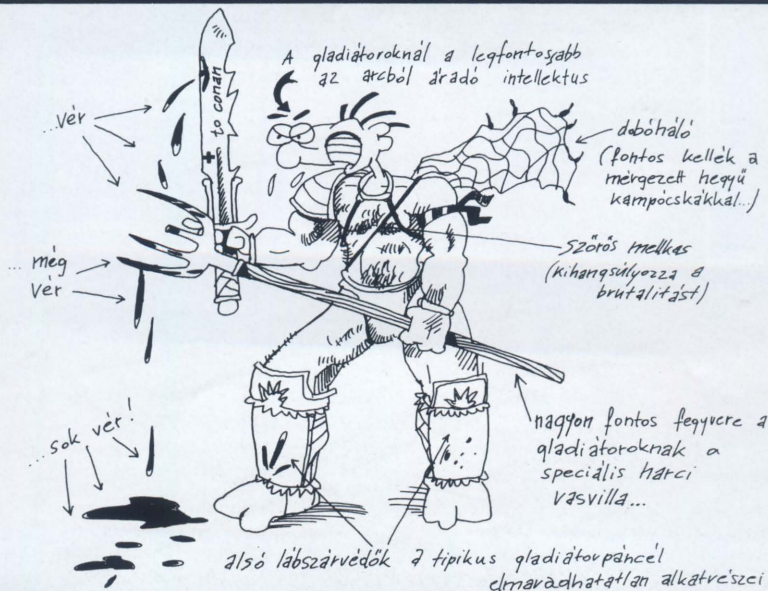


HÁT IGEN. NINCIS NAGYOBB
ÉLVEZET MINNÁL, MINT
MIKOR AZ EMBER LOVAGKÉNT
ROHAMOT JELENT BE
A VÖLGYBEN MEGBÚVÓ
KICSINY VÁROSKÁRA...

...ÉS EZT A K.M. IS JÓL TUDJA.

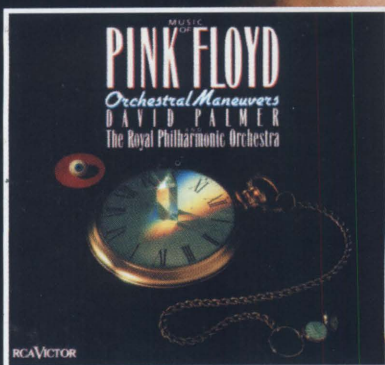
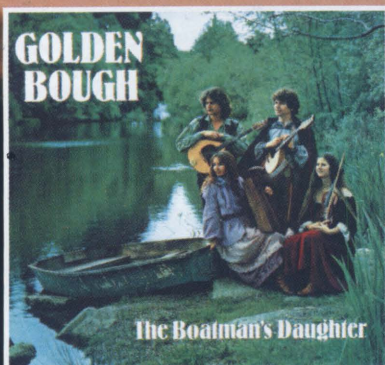


A gladiátor...



Folyt.köv.

CD-ROVAT



GOLDEN BOUGH – THE BOATMAN'S DAUGHTER

„A lassan ringó csónak előtt szétvált a folyó felett ülő ólomszürke köd, egyetlen utas körvonalát rajzolva ki. A lány aranyszín haja válláig omlott, szeme az ismeretlen igazságok tudóinak bizonyosságával csillogott...” – Ezekkel a sorokkal kezdődik az albumot bevezető novella, tökéletesen leírva a lemezen hallható zene hangulatát. Misztikus, harmonikus, az ír és kelta népzene hagyományainak megfelelően.

Szinte minden dal fuvala és kelta hárfa kísér, de sokszor hallható mandolin és lant is. Egy-egy dal valóban romantikus fantáziavilágba vezeti a hallgatót, nemcsak zenéjével, szövegeivel is. A második számban említésre kerül a Grál, a harmadik pedig a West-Mer-Lands-ben lakó boszorkány krónikája. Ez a dal minden játékban megállná a helyét udvari balladaként, de aláfestő zenének sem utolsó. Akik Enya vagy a Clannad zenéjét szeretik, biztosan nem csalódnak ebben az albumban sem.

Az angol nyelvet ismerők és szeretők örömeire szolgálhat még, hogy az albumhoz vaskos szövegkönyv is tartozik, melyből akár saját karaktereink balladáihoz, hősi énekeihez is meríthetünk ihletet.

DAVID PALMER – MUSIC OF PINK FLOYD

1989-ben jelent meg az album, melynek különlegessége, hogy a világhírű együttes dalait új feldolgozásban a Royal Philharmonic Orchestra játsza el. Az áthangszerelés David Palmer munkája, ő volt a zenekar marmestere is. Az album kapcsán mindenkinek ajánlom a Pink Floyd összes eddig megjelent munkáját, különösképp az 1972-ben készült Dark Side of the Moon-t, és az utána kiadott lemezeket. A Pink Floyd zenéje igazi értéket képvisel, szövegeinek mondanivalóját e néhány sorban lehetetlen feladat lenne összefoglalni.

Az eredeti Floyd dalok hangzásvilágukban messze vannak a fantasy ihletésű zenétől, ám a nagyzenekar mintha eltüntetné ezt a távolságot. A Palmer feldolgozta albumon hallhatóak a The Wall, a Wish You Were Here és a Dark Side of the Moon leghíresebb számai, továbbá az On the Turning Away a Momentary Lapse of Reason-ről. A monumentális nagyzenekari feldolgozás egész más hangulatot kölcsönöz a zenének, mint az eredeti hangszerelés. Több részlet – például a The Happiest Days of Our Lives-ban – teljesen elvesztette rockos hangzását, igazi aláfestője lehet szerepjátékok csatajeleneteinek is. Az album tökéletes képviselője a külföldön oly népszerű „klasszikus rock” stílusnak, melynek lényege mai, közkedvelt dalok nagyzenekarra ültetése. Az énekest leggyakrabban egész kórus helyettesíti, ezzel is fokozva a zene erejét, hatását.

CLANNAD – LEGEND

Utoljára a 2. Rúná hasábjain foglalkoztunk Clannad albummal, a Banba címet viselővel. A zenekar produkcióinak hangulata, stílusa azonban annyira kötődik – legalábbis számunkra – a fantasy-hez, hogy a Legend sem kerülhette el a részletes bemutatást. Az albumot egy hosszú TV sorozathoz, a Robin of Sherwood-hoz készítette az együttes. Az albumon hallható dalok nagyrésze instrumentális, és pontosan meghatározható, jellegzetes hangulatokhoz, személyekhez kötődik. Ennek köszönhetően saját kalandjaink alá akár mi is összeállíthatunk egy kísérezene-sort, mely hangulatában követni tudja a játék eseményeit. A zene kapcsán érdemes néhány szót ejteni a sorozatról is. Nálunk sajnos eddig nem került bemutatásra, de akik a régi, még kódolásmentes Sky One programját nyomon követték, szombat délutánonként találkozhattak egyes részeivel. A nagy sikerre való tekintettel az epizódok video-forgalomba kerültek, így az Angliába látogatók még találkozhatnak velük. A sorozat egyébként annyiban tér el a többi Robin Hood feldolgozástól, hogy sokkal közelebb áll a fantasy-hez, mint a történelmi filmekhez. Egyes epizódokban nekromanták, boszorkányok és boszorkánymesterek bukkannak fel, nemegyszer egyezsége kényszerítve Nottingham bíróját. A sorozat minden tekintetben gyönyörűen kidolgozott; szép felvételek, csodásan forgatott közelharcok emléke marad meg mindenkiben, aki egy vagy több részt látott. A cselekmény valóban újszerű és érdekes: a sorozatban például nem egy, hanem időben egymás után két Robin Hood létezik, akik az erdő-szellem, Hern harcosai. A filmben szerepet kap a legendákban előforduló, de kevés feldolgozásban megjelenő Ezüst Nyíl, találkozhatunk továbbá Arthur király örökségével is. A sorozatot még oldalakon keresztül lehetne dicsérni, bárkinek szívesen ajánlom, aki valahogy hozzájuthat.

FILMROVAT

Változnak az idők. Valaha rég – úgy tizenöt évvel ezelőtt – a fantasztikus mozi (akkortájt épp a *Csillagok háborúja* jóvoltából) sokadik virágkorát élte; egyre-másra készültek a nagy költségvetésű produkciók. Olyan legendák indultak útnak, melyek közül néhány (mint az *Idegen*) napjainkig kísért, és a műfaj írott formáinak is új irányt adott – nagy és hősi idők voltak azok. A 80-as évek második fele, a 90-es évek eleje ehhez képest uborkaszegény volt: a stúdiók sikereik megismétlésére, különféle folytatások elkészítésére törekedtek, még a szokásosnál is kevesebb gondot fordítottak arra, hogy haladjanak a korrallal, alkalmazkodjanak a „friss” irodalmi áramlatokhoz – melyek természetesen csak számukra voltak frissek, hisz az SF-et olvasó közönség már jó tíz esztendeje ismerkedett velük.

Közhelynek számít, hogy egy tervezett filmnek két dolog árt igazán: ha túl kicsi, és ha túl nagy költségvetéssel készül. Példákat mindkét alapesetre bőven említhetnénk. Legalább ilyen kézenfekvő az is, hogy egy mega-hírverés nélküli produkció stábjának kockázataitnia kell; a leggazdaságosabb, ám leglátványosabb megoldásokat kell megtalálniuk úgy, hogy munkájuk végeredménye elnyerje az „értő” közönség tetszését – hisz csakis ők, az újdonságra kiéhezettek tehetik a mozit halhatatlanná, igazi kultuszfilmmé.

Az ilyen filmkészítő tehát kockáztat. Irodalmi alanyanyagot választ, vagy olyan klasszikus témát dolgoz fel, melynek legutolsó változata túl rég készült ahhoz, hogy élvezhessük. A kultuszfilm relatív csendben készül, de mint számos példa igazolja, örökre velünk marad. Lássuk hát, mivel számolhatunk a közeljövőben!

- A William „Neurománc” Gibson művei alapján készülő filmről korábban szóltunk már. Jó jelnek tűnik, hogy a bemutató időpontját kissé (’95-re) halasztották: egy ekkora várakozások övezte munkával nem is jó szietni. A történet gerincét a magyarul is megjelent *Johnny Mnemonic* című elbeszélés képezi, a konfliktust azonban a hírek szerint úgy bővítették ki, hogy pár igazi „nagyágyúnak” is hely jusson benne. Megjegyzésre érdemes, hogy míg az 1984-es *Szárnyas fejvadászt* 1972, az 1990-es *Emlékmást* 1974 óta ígértették, a Gibson-film elkészítésével csak 1983 óta hitegetik a nagyerdeműt.

- Addig is némi cyberspace, és egy régi ismerős: a Kard és varázsló című fantasy rendezője, Albert Pyun a Band stúdióknak készíti *ARCADE* című sci-fi-jét, mely az azonos nevű játékprogram rémtetteit beszéli el. Az *ARCADE* önálló entitás, a VR-valóságába hatolókat előbb rabjaivá, majd áldozatává teszi, s általuk még hatalmasabbá, veszedelmesebbé válik. Alex (Megan Ward), akinek barátja szintén az elektronikus zsarnok áldozatául esett, fejére húzza a sisakot, hogy megmérkőzzék a géppel. Nem túl gyakorlott játékos, így talán még az sem segíthet rajta, hogy „odabent” mindenkinek három élete van...

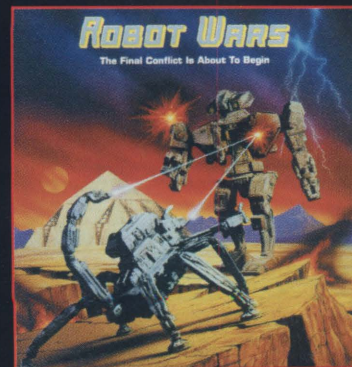
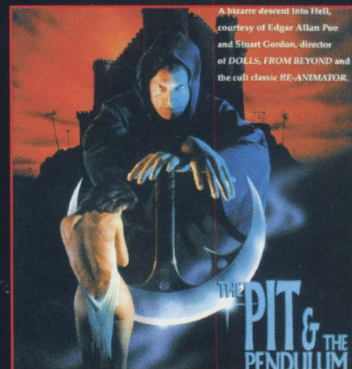
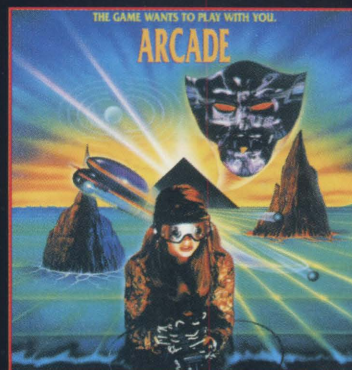
- Egy jövőbeli szupercsapat kalandjai elevenednek meg a *MANDROID* című poszt-terminatori moziban. A volt Keleti Tömb egyik államában új energiatörzs létrehozásán fáradoznak a kutatók, s a projekt néhány amerikai ügynök érdeklődését is felkelti. A helyszínre érkező Pryce (Patrick Ersgard) és a mit sem sejtő kutatók az ex-szekus Dragóval (Curt Lowens) kénytelenek szembenézni. S ha mindez még nem volna elegendő: elszabadul az energiakristály pusztító hatalma is...

- A gótikus horror kedvelőit örvendezteti meg a Full Moon mindjárt két klasszikus feldolgozással: az Edgar A. Poe művein alapuló *A KÜT ÉS AZ INGÁ*val, illetve a *Drakula* szerzőjeként világhírűvé vált Bram Stoker egy kevésbé ismert művével, a *HÉT CSILLAG ÉKKÖVÉ*vel, mely egy nagyhatalmú egyiptomi papnő újjászületése körüli bonyodalmakkal variál; az előbbit Stuart Gordon, az utóbbit Brian Grant rendezi. Annyit már tudni, hogy a Poe-film egyik főszereplője jó ismerősünk, Lance „Bishop” Henriksen lesz, akit legutóbb a *MENEKÜLÉS ABSALOMRÓL* kommunavezéréként láthattunk a magyar közönség. (Kemény ember: a saját szemünkkel láthattuk, ahogy lángoló fahasábbal veri Jean-Claude Van Damme-ot a *HARD TARGET* utolsó perceiben!)

- Speciális effektusok minden mennyiségben! A találó című *ROBOT WARS* (rendezője Albert Band) egy rendhagyó atomzsarolás története. A XXI. század közepén járunk, az emberiség épp kilábal egy harminc éven át tartó fegyveres konfliktussorozatról. A megmaradt nukleáris fegyvereket jól őrzött helyen földelték el. Egy mindenre elszánt kalandor ezek megszerzését tervezi: elrabolja az MRAS-2 kódjelű harci robotot, és támadásra indul vele. A robot igazi pilótáját azonban nem sikerül megölnie: Lane Dury a MEGA-1 „nyergében” az eszelős nyomába ered...

A fent említett filmeket – zömmel még az idén – videokazettán is forgalomba hozza a VIP Kft.

G.A.



RÚNA MAGAZIN

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Dombai Zoltán, Jászberény

Tisztelt Szerkesztőség!

Szenvedélyes olvasója vagyok az Önök lapjának.

Amit elsősorban a STAR WARS rész miatt olvasok, bár mostanra már a többi is megfetszett. Meglepett, hogy milyen pontos információkkal rendelkeztek az X-Wingről! Nekem az X-Wing technikai paramétereit csak hosszas levelezés útján sikerült megszerezni. S most már majdnem mindegyik (B-, X-, Y-Wing) felkelő vadászgéptípus adatai megvannak! De a birodalmi hajótípusokról és vadászgépekről még nem sokat sikerült megtudnom!

Ezért is ragadtam tollat. Egy kéréssel fordulok Önökhöz. A kérés az lenne, hogy, ha lehet, küldjenek nekem információkat a Császári Csillagflottáról, a lapom keresztlé, vagy ami még jobb lenne, névre szólóan!

Fáradozásukat előre is köszönöm!

Először is maradjunk a tegeződésnél. Személyre szólóan sajnos nem tudunk komplett leírásokat küldeni, erre sem jogunk, sem lehetőségünk nincs. A RÚNA hátsóbjain azonban minden bizonnyal hamarosan megtalálod a kért anyagokat, bár a megjelent STAR WARS szerepjáték is sokat segíthet neked.

Tóth Miklós, Budapest

Kedves Miklós!

A Valhalla Könyvklubkártyád gondolom, már megérkezett, ha mégsem, úgy telefonálj be bármelyik hétköznap 10-15 óráig a 182-0430-as számon és biztosan segíteni tudnak.

A további kérdéseid és kéréseid pedig lassan teljesítésre kerülnek. Fogadó árlistáját találhatod „A Kisértetjárta Ház...” c. kalandmodulban, de a néhány fegyverkereskedő árlistáját hozzuk majd a RÚNÁban is. Ezzel szemben Varázstárgybolt nincs Yneven!

LEVELEZÉS

Lozsi Gábor, Ajka

Tisztelt Csanád és a RÚNA stábjá

Ha nem haragszotok, no meg ha igen, akkor sem írok bevezetőt, meg semmi ilyesmit.

Az eddig megjelent Chapman művek tényleg nagyon jók, így a Két Hold is biztos jó lesz, de nehéz megértenem miért egy ciklus közepében adjátok ki, ahelyett, hogy a Gorduin ciklus folytatásával foglalkoznátok. Nem, nehogy azt higgyétek, hogy én az új könyvnek vagyok ellene, nem erről van szó. Hanem arról, hogy inkább kiolvassak az említett ciklusból 2 könyvet, közte egy másik könyvet és ki tudja mikor jön a ciklus befejezése. De hát ez az én saját véleményem, lehet mások nem így gondolják.

Értem én, hogy mi a problémád, de hát segíteni nem igen tudok rajta. A Két Hold c. regény kiadása szigorúan összefügg Lilla Két Hold c. lemezének megjelenésével, s addig semmiképpen sem lehet várni a lemezzel, amíg mi befejezzük a Gorduin ciklus kiadását. Én azt hiszem, hogy a Két Hold üdítő lesz az Ynev rajongók számára, elvégre Chapman Chapman maradt, s a regény stílusa nem különbözik az eddig megjelentektől annyira, hogy ez zavaró lehessen. Nem tudom, te hogy vagy vele – én olvasás közben imádom zenét hallgatni. S hogy egy lemez egy regényről szóljon, s a regény a lemezen található dalokról, nos azt gondolom, ez igazán csémege lesz. Egyébiránt az írók döntő többsége azt írja, amihez éppen kedve van, s ha éppen egy ciklus közepén van, de más ötletei támadnak, akkor könnyörtelenül félbehagyja a regényfolyamot az új idea miatt. Tudnék erre számtalan példát sorolni, de gondolom nem szükséges, és beéred a szávammal...

Most néhány kérdésem lenne a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatban:

– Uwelnek vannak-e papjai, vagy a Bosszuállás Istenének csak kemény harcosokra van szüksége?

Uwel kultuszát a paplovagjai ápolják, szigorúan vett papjai nincsenek. Ez persze nyilván úgy alakult ki, hogy a papoknak legalább annyit kellett fegyvert fogniuk, mint ahányszor a templomban imádkozniuk, s a papi rend lassan átalakult paplovagi renddé. Egyébiránt Uwel az egyetlen olyan isten, akinek csak paplovagjai vannak.

– Sérül-e a Slan izomzata, ha Aranyharangban túlütik? Mert az, hogy az SFÉ-t az izmai átrendezésével nyeri, nem túl egyértelmű.

Persze, sérül. Legalábbis ott, ahol a találatot kapta. Az Aranyharang nemcsak átrendezi az izmokat, de feltölti a testét a belső energia egy különösen sűrű formájával. Ha mégis túlütés következne be, akkor úgyahűgy sérül a test, mintha nem lenne Aranyharangban.

– A papkasztárlal nincsen varázstárgy készítés feltüntetve. Ez hova tartozna, a Kis, vagy a Nagy Arkánumba? Egyszerűbben, a paplovag is készíthet-e varázstárgyakat, vagy csak a pap?

A Nagy Arkánumba tartozna, ha volna. De nincs. Sem a papok, sem a paplovagok nem készítenek olyan varázstárgyakat, mint a varázsló. Egészen magas szintű papok képesek szentelt (mágikus tulajdonságú) tárgyakat készíteni, de paplovagok soha. A szentelt tárgyak készítéséről szóló szabályokat majd megtalálod az Új Tekersek c. kiegészítő szabálykönyvben.

– A varázslót a botja hogy segíti a varázslásban? A varázsló bele tud-e foglalni varázslatot a botjába, mint oly sok fantasy könyvben?

A botba még a tanonc mestere foglalja bele a varázslatokat. Minden mester más és más mágiával ruházza fel a botot, de ezek a varázslatok sosem igazán nagy hatalmúak. Minden kalandmester eldöntheti, hogy milyen varázslatokat ad a bathoz, de ajánlatos a játékegyensúlyra vigyázni. Pl.: elemi fény teremtetése, kisebb tűzkitörés, stb...

– Crondaro del Diaboló képzettségei között (RÚNA 1.) szerepel az Asztrológia, noha ez sem a M.A.G.U.S.-ban, sem a RÚNÁban nincs sehol leírva. Pedig a csillagok segíthetnének a tájékozódásban.

Az Asztrológia képzettséget pontosan kifejti az Új Tekersekben. Addig kis türelmet kérek.

Csapó János, Monor

Igen tisztelt Szerkesztőség!

Először is azzal indítok, hogy már (3) harmadjára írok és újra ez az a levél, amelyre választ várok. Ezt persze csak azért írom, hogy a levelem érdekesebb legyen, és hogy olvassd végig, mert számomra érdekesséítő kérdéseket sorol fel.

A kitarítás meghozza gyümölcsét. Lám, csak háromszor kellett írnod, s máris itt a válasz – elnézést, igazán csak az öngúny vezetett. Különböző is most, végigolvasva az eddigi válaszaimat, mintha nem is én írtam volna. Sehol a szokásos köztöködés, sehol az ostoba élcélődés, itt valami baj lehet. Pedig sokan megrótták amiatt – az öntömjénezésen kívül is –, hogy gúnyolódom. Erről eszembe jut egy kedves barátom, aki egy időben igen link módra viselkedett. No nem mindenki, s nem is mindig, csak a jobb ismerőseivel és barátaival. Mikor ezért felelőségre vontam valamelyikünk, igen egyszerű választ adott: Úgyis úgy könyveltetek el, hogy link vagytok, hát megpróbállok eleget tenni a rólam kialakult képnek. És tett is. Szóval valahogy így vagyok én is. Ezért aztán jöjjön az öntömjénezés: Éljen a RÚNA, a legjobb, a legszébb, a legtöbbet készítő! Éljen én, a szuperbég! Mert tudjátok, most a levelekből kihagytam a dicséreleteket, tehát kénytelen vagyok leírni ÉN, hogy a M.A.G.U.S., a RÚNA, a

Valhalla szerényen szólva is a leg...., ha eddig nem vettétek volna észre (a pontozott helyre mindenki eldöntheti mit gondolt): No, most, hogy mindenki elvárásait teljesítettem, jöjjenek a válaszok.

Természetesen M.A.G.U.S. kérdéseket teszszek fel.

1. Ha egy embernek a megvan az ügyesség és a Gyorsasága is 16, akkor hányszor támadhat egy körben? Negyszer, vagy 2-szer?

Ha az ember nem harc- vagy kard-művész, akkor legfeljebb 2-szer!!! Ehhez persze az kell, hogy olyan fegyvert fogjon, amivel a két támadás kivitelezhető. Teszem fel, pallossal nem megy a több támadás.

2. Nagyon értékesnek találnám, ha leírnátok a Sogron-paplovag képességeit. Ugyanis a felügyiletem alatt játszik egy.

Fájdalom, ez nem fog menni! Sogronnak nincsenek paplovagjai. Ő már csak egy efféle régivágású isten. Valahogy nem bírják a papjai a súlyos fém páncélokat.

3. A rúnapijsznál feltüntetett értékek SFÉ-t vagy védekező értéket adnak? Védekező Értéket.

4. Mit tegyek egy olyan három fős csapattal, amely inkább harcorientált, mintsem logikai feladványokat old meg? Főleg akkor, amikor egy 5. szintű Sogron-paplovag gyengébb a harcban a tulajdonságai révén, mint a többi tag. Igaz, ott van a papi mágijája, de ő úgy érzi, nem tud sokat kezdeni vele.

Először is a Sogron-paplovagot minősítsd át egyszerű pappá. Mint az ímént leírtam, Sogron-paplovag nincs. Ha a csapatod állan-

dóan harcolni akar, s ez neked nem tetszik, akkor teremts olyan helyzetet, ahol a csatározásokkal nem mennek semmire. Legyenek annyival erősebbek az ellenfelek, hogy számukra is nyilvánvalónak tűnjék, nincs értelme harcolni, ugyanakkor fufanggal, trükkel kikerülhessenek a bajból. Vagy még egyszerűbb, ha olyan kalandot mesélsz nekik, ahol egyáltalán nincs ellenfél, s nincs kivel harcolni. Pl.: lakatlan labirintus, elhagyott romokkal teli sziget, ahonnan csak az ott talált ősi tekercs megfejtése után tudnak eljönni, stb. Néhány ilyen játék után rászoknak a gondolkodásra. (Vagy mind meghalnak, és nem fognak szeretni téged, de akkor te rontottad el...)

5. Belső Idő. Slan diszciplína.

Valóban az...

Ha a Slan belső idővel rátámad egy másik teremtményre, akkor mennyivel változik a Slan TÉ-je, VÉ-je és a megtámadott TÉ-je, VÉ-je?

Semennyivel. A Belső Idővel nem lehet támadni, az nem harci kalapács. Ha a Slan ezt a diszciplínát használja, számára a külvilág lelassul, ő pedig a megtámadott szemében rettentően felgyorsul. Elméletileg ez azt jelentené, hogy a megtámadottnak semmi esélye sincs a harcra – sem a védekezésre, sem a támadásra. Ez azonban teljesen felborítaná a játékegyensúlyt, tehát a teljesen logikus és észszerű megoldást nem választhatjuk. Amit javasolnék, hogy a megtámadottnak harminccal csökkenjen minden harci értéke. A Slan értékei nem változnak.

6. Mi történik, ha egy egyént behálózunk, méghozzá szó szerint? Azaz dobóhálót dob-

nak rá és ő ki akar szabadulni? Egyszerű támadást kell dobni? Ha igen, milyen védekezés ellen?

Nem kell támadást dobni. A dobóhálóból két kör alatt lehet kiszabadulni – ha a behálózott karakter mindkét körben, egymás után megdobja az ügyességét és gyorsaságát, akkor kiszabadul. Ha közben eltalálják, akkor akaratért is kell dobni. Ha bármelyiket elvétí, a kiszabadulás nem sikerült, s lehet előlről kezdeni a kétkörös műveletet.

7. Az rendben van, hogy a tű sebzéséhez nem adható hozzá az erőbónusz. De a fejevadász 2 szintenkénti +1 Sp sebzése hozzájárul?

Igen. A fejevadász egyre pontosabban és rutinosabban céloz, így egyre nagyobb az esélye, hogy komoly sebzést érjen el. A tű sebzése azonban sosem lehet több 10 Sp-nél.

8. Nagyon örülnék, ha mindegyik városról közölnének egy-két furcsaságot, érdekességet, hogy jobban megjegyezhető legyen a játék közben. Világsodát is várók.

A lehetetlen kéréseket azonnal teljesítjük, így a következő számban találsz majd efféle csemegét, de a csodákra, különösen a Világcsodákra még egy kicsit várni kell.

A rajzaidat köszönjük, egyelőre csak azt tudom tanácsolni, hogy rajzolj minél többet. Lehet hogy tehetséges vagy, ezt a két tollrajz alapján kicsit nehéz lenne megállapítani. Azért csak kalandra fel. Próbáld tust és grafitot használni, s az sem ártana, ha felkeresnél egy rajzsakkört, ahol az anatómiát és az alapvető technikákat is megtanítják.

NCS

Planescape

A TSR új dobozolt készlete (világa), a Planescape, úgy tűnik felrázta végre a nagy múltú szerepjáték-forgalmazó céget, mely az utóbbi időben babérjain ülve szerény eredményt tudott felmutatni újdonságaival. Mottójuk lehetne akár „Új világ – új design”, hiszen a külső létsíkokról készült Planescape Box teljesen eltérő szerkesztésű és kifejezetten jobb belső grafikájú kiadvány. A dobozolt formátum három füzetecskét, négy színes térképet, egy szörnyek könyve kiegészítőt és egy KM paravánt tartalmaz.

Star Trek?

A pletyka nem igaz! A Star Trek szerepjáték változatlanul nem kerülhet az ismételeten hoppon maradt rajongók asztalára. Történt ugyanis, hogy a neves FASA kiadó (Shadowrun, Earthdawn, Battletech) a Star Trek jogait birtokló Paramount Pictures tojázását és akadékoskodását megunva lemondott a szerepjáték kiadásáról. A Task Force Games azonban, amely eddig is rendelkezett a Franz Joseph Designs-től megvásárolt jogokkal, mely a teljes űrhajóparkot és idegen fajokat tervezte és készítette, Prime Directive néven előrukkolt új szerepjátékával, mely a Star Fleet Univerzumban játszódik. Ezáltal a klasszikus, filmekből ismert űrhajókkal és fajokkal (klíngon, vulkanita, stb.)

játszhatunk, csupán a szereplők és az űrhajók neveit nem használhatják. Sebaj, egyes külföldi lapok szerint a Star Trek univerzuma egyébként sem játszható, akik pedig igazán bánhatják a dolgot, azok a Paramount Television stábjába, akik nagyot kaszállhattak volna a játékkal.

Star Wars Adventure Journal

A West End Games (Star Wars, Paranoia) újabb meglepetése a negyedévenként megjelenő 288 oldalas magazin, a Star Wars Adventure Journal, töménytelen mennyiségű kiegészítővel a játékhöz, s kezdnek egy Timothy Zahn novellával.

Forró ólom

Nemrégiben néhány golyó röpdösött a White Wolf szerepjáték kiadó (Werewolf, Vampire, Mage, Ars Magica) egyik irodája felé az utcáról. Szerencsére senki sem sérült meg, de a kiadó értetlenül áll az eset előtt.

Középfölde levélben

A Game Systems Inc. levélben játszható Középfölde játékot teremtett az USA-ban. A játékosokat 25-ös csoportokra osztják – 10 jó jellemű karakter, 10 gonosz és 5 semleges, akik ide-oda csaponghatnak – a játékosok kiléte egymás előtt titok. Egy

forduló 10-17 lézerrel nyomtatott oldalból áll, 1500 évvel a Gyűrűháborúk előtti időkben játszódik. Nem csak szerepjátéki, hanem startérgiai részeket is tartalmaz. A beugró 25 dolcsi, a kezdőcsomag egy szabályleírást, 2 ingyen fordult és egy negyedéves magazinszerűséget tartalmaz. Hmmm...

In Nomine

A Steve Jackson Games (GURPS) új játéka előreláthatólag augusztusban kerül a piacra, hangzatos In Nomine címmel. A jelenben játszódó szerepjátékban a játékosok Angyalokat és Démonokat alakíthatnak, akik állandó harcban állnak a Szabad Akaratért, miközben belharcolnak a majdani kormányzás összetételéről. A kissé punkos, kissé fantasy-s játék első ismertetői ígéretesnek tűnnek.

Dragonlance Krónikák

A Dragonlance krónikák második kiadásúra átdolgozott kalandmoduljai Dragonlance Classics címmel, négy kötetben kerülnek forgalomba az idén. Ez már csak azért is nagy teljesítmény, mert az eredeti, első kiadású változat tizenhat darabban tette ugyanezt. Az első kettő már megjelent.

Csokorba szedte: Herbie

ELŐZETES

m.a.g.u.s.

Boszorkányüldözés

Köztudott, hogy a Shadon Birodalomban mágiát csak az Egyház kebelén belül tanítanak. Aki másutt ismerte meg a titkos tanokat, a Sátán kegyeltje, s mint ilyen: ellenség.

A bárd és az Arel-pap

Sokan imádják a két kasztot – van is miért. De a játék egyensúlyát felboríthatja, ha csak előnyeiket használjuk, miközben megkötéseikre nem vagyunk tekintettel.

Íme az elképzelés, hogy miképp kell játszani velük: mire figyeljünk és hogyan!

Magisztérium

A M.A.G.U.S. alkotói válaszolnak az olvasók kérdéseire.

Erion

A Kalandozók Városáról írott ismertető legújabb fejezete, ezúttal az Örömtanyáról és az Utazó-negyedről.

Ynevi Krónikák – 3676, a Dúlás Éve

Ó-Pyarron bukásának története egy Krad-lovag naplója alapján.

Pantheon – Alyr Arkhon

A Chapman könyvekből megismert dorani nekromanta története és M.A.G.U.S. átírata.

Mérgek

Új, szélesebb távlatok az erkölcsi aggályoktól mentes kalandozóknak... és Kalandmestereknek. Kínok, görcsök, édes álmok – mi szem-szájnak ingere.

AD&D

Kalandmodul a Korongvilágban

Fergeteges és szellemes kaland Terry Pratchett világán; éppúgy igénybe veszi a rekeszizmokat, akár a húsz oldalú kockát.

STAR WARS

Új Karakterminták

Új jártasságok

Új droidok

George Lucas szörnyei és teremtményei

NOVELLÁK

Wayne Chapman: Jutalomjáték (5. rész)

Ian Watson: Torz csillagok (3. rész)

ÉS MÉG...

Ars Magica

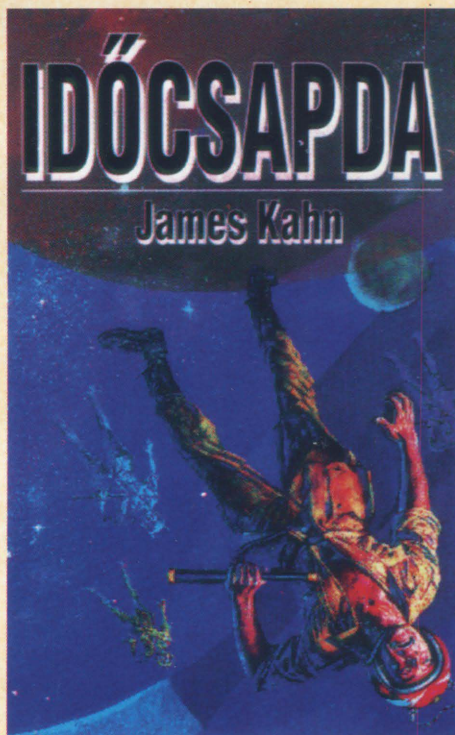
A méltán népszerű szerepjáték ismertetése



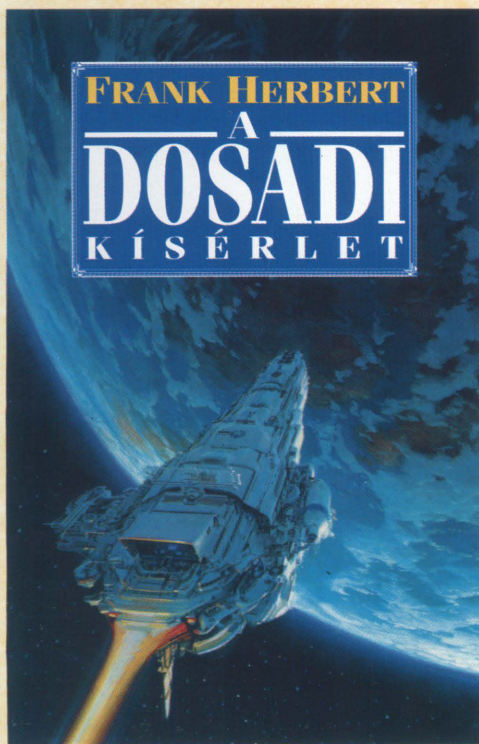
IDŐCSAPDA

Egy világhírű szerző,
világhírű regénye!
Igazi csemege
a sci-fi rajongók számára.
A Jedi visszatér írójának
új műve!

*A JLX kiadó újdonsága
hamarosan kapható a
könyvtáraknál!*



KÖNYVAJÁNLAT



A DOSADI KÍSÉRLET

A Dűne ciklus szerzőjének új
regénye!
Egy kiválasztott, meggyötört
nép küzdelme az egész
Univerzum ellen.
Egy lelkiismeretlen kísérlet -
olyan következményekkel,
melyek nyomán
a világ sosem lesz többé
ugyanaz...

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.