

Rúna

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

V. ÉVFOLYAM 3. SZÁM

ÁRA: 

KASZTOK KÍNPADON: LOVAGOK ÉS FEJVADÁSZOK

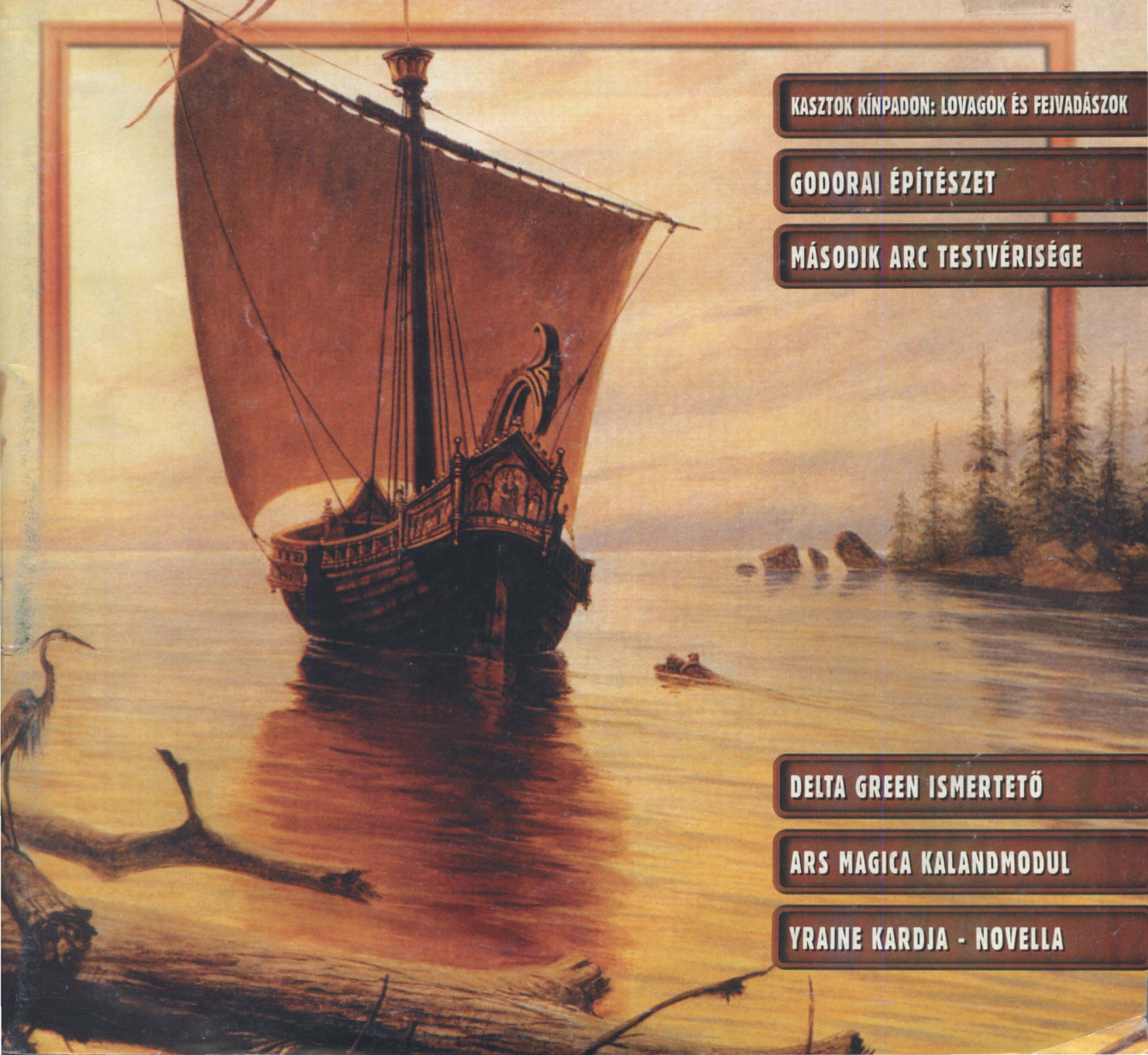
GODORAI ÉPÍTÉSZET

MÁSODIK ARC TESTVÉRISÉGE

DELTA GREEN ISMERTETŐ

ARS MAGICA KALANDMODUL

YRAINE KARDJA - NOVELLA



ELŐBESZÉL

Különös dolog szembesülni azzal, hogy hiányolják az embert, márpedig legnagyobb meglepetésemre ez történt. A Rúnát - olykor teljes joggal - kritizáló hangok közül egyre gyakrabban csendült ki az Előbeszédet keresők méltatlankodása. Rendben, sosem gondoltam, hogy ezt a mulasztásomat hibámként róják fel majd egyszer, mindenesetre hízeleg a dolog, szó se róla.

Az Előbeszéd tetszhalálának alapvetően persze két oka volt: egyfelől kórosan próbálok nem ígérni semmit. Az ígéretek különös tárháza volt eddig a beköszöntő, a legtöbb be nem tartott és számonkért ígéret itt hängzott el. Ígéretek - vagy ahogyan én fogalmaznám - tervek, elképzelések helyett legfeljebb helyzetelemzésekkel, az aktuális RPG-s állapotokkal lenne itt értelme foglalkozni, erre gondoltam én, hogy nem érdeklí a kutyát se.

Van, volt persze másik oldala is a dolognak: marketing szempontjából talán az egyik legértékesebb hely a lap belső borító oldala. Kézenfekvő tehát, ha az emberfia úgy hiszi az Előbeszéd nem annyira népszerű, legalább hasznosan - tehát reklám céljára - töltse ki az így felszabadult területet. Hát így. De gyanítom, akik az Előbeszédet keresték, nem erre a kis okfejtésre vártak. Tegyük hozzá igazuk van, az elmúlt időszak bővelkedett a szerepjáték világot megmozgató eseményekben.

Most azt hiszem kicsit csapongani fogok, nehezemre esik ugyanis időrendbe szedni az elmúlt hónapok eseményeit. Nézzük csak:

Megjelent időközben két nagyon neves RPG magyarul, az Ars Magica és a Vampire is. Érdekes, persze némileg előrelátható (és tanulságos) módon egyikük sem lett átütő siker - a piaci szempontok alapján. Nem tévedek nagyon, azt hiszem, ha az - magyar viszonyok között még igen magasnak számító - árak tulajdonítom a félsikert, s ez egyre inkább elgondolkodtató.

Hazánk tagja lett a NATOnak, gőzerővel törekszünk az egyesült Európa felé, és mitagadás, ha a jövedelmek nem is, az árak már majd mindenben a piac diktálta színvonalon tanyáznak. Majd mindenben, mondom én, de a könyvek esetében ez mégsem igaz. Könyvkiadásunk minket érdeklő részének szereplői óvatosan araszolgatnak felfelé, és a jóval nagyobb piacokon megszokott árak harmadáért (a bátrabbak a feléért) kínálják kiadványaikat. Persze a kedves olvasó így is drágálja a könyvet, és nehezen érti, mi kerül rajta ennyibe. A kapitalizáció, a piaci verseny azonban nem kíméli a könyveket sem, s az sem érdekli túlságosan, hogy az elhivatottságból, a műfaj iránt érzett elkötelezettség miatt

- eleinte műkedvelő módon kezdő - tevékenykedő kiadók miféle kapcsolatot próbáltak, próbálnak kialakítani közönségükkel. Ez az olykor felelőtlen (ámbar hasznos), az elvárásoknak megfelelni próbáló odafordulás, az olvasók véleményét érzékenységgel figyelő magatartás mára atavisztikusá, gyakran kerékkötővé válik. Pedig hiába a félsz az áremelésről, előbb vagy utóbb muszályá válik. Mert - és ebben azt hiszem mindannyian egyetértünk - a Magyarországon megjelenő SF és fantasy kiadványok minősége megállíthatatlanul zuhan. A kiadók a lehető legolcsóbb megoldásokat, leginkább bevált és eladható könyveket keresik, a minőség mind tartalmi, mind kivitelezési szempontból a sokadik helyre szorult. Áldatlan állapot, mi tagadás. Azt hiszem a megoldás sincs túl közel. úgy vélem beköszönt a drasztikus áremelések kora, amikor legalább a tényleges piaci ár háromnegyedét kell kérni a kötetekért, s ez bizony további példányszám csökkenéshez, a verseny tovább erősödéséhez és kieleződéséhez vezet majd. Hogy mikorra tisztul majd le a helyzet nem tudom.

Mint ahogy azt sem vagyok képes megjósolni, kik maradnak állva a legvégén. Mert tény ma hazánkban több cég foglalkozik ilyen vagy olyan módon, megfontolásokból ezzel a kis műfajjal, mint az Egyesült Államokban, ahol az olvasóközönség közel százszorososa a miénknak. S mert az okfejtésem már így is túl hosszúvá nyúlt, azzal zárom soraimat, hogy mindenki től megértést és türelmet kérek, a műfaj magyar piaca most kezdett vajúdni, s hosszú fájdalmas szülésnek ígérkezik. A megszületendő gyermekkel kapcsolatban viszont nincsenek kétségeim: erős, egészséges, a minőségre és tartalomra egyaránt odafigyelő titánok lesznek. Bizván abban, hogy a Valhalla Páholy is tagja lehet ennek az új felnőtt korba lépő generációnak, búcsúzom.

Novák Csanád





Főszerkesztő:
Novák Csanád

Szerkesztők:
Kornya Zsolt

Laptervezők:
Dacher Richárd (Ricco)
Zölley Imre (Emerico)

Munkatársak:
Massár Mátyás
Malindovszki Tamás

Juhász Viktor
Csigás Gábor
Gáspár Péter
Borbás István
Dacher Richárd
Jeles Attila

Grafikusok:
Szikszai Gábor (Szike)
Boros Zoltán (Nagyboros)

Szendrei Tibor
Balla Péter
Tikos Péter

Lapmanager:
Sajtós Gyöngyi

Internet cím:
<http://www.valhalla.hu/>
e-mail: valhalla@valhalla.hu

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik kéthavonta.
A szerkesztőség címe:
1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.
Kiadja a Val-ART-la Kiadói kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla DTP rendszerén készül.
Levélátvitel: TIMP Stúdió
A nyomdai munkálatokat
a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

1999. Július
Ár: 359 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.
Kapható a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és
a Valhalla Páholy* szerepjáték szaküzletekben.
Terjeszti a HÍRKÉR és az NHRT.

Hirdetésfelvétel:
Val-Art-la Marketing
Tel/fax: 338 4465

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Val-Art-la Kiadói Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, 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. A Legend of the Five Rings a Five Rings Publishing Group Inc. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian. A Magic the Gathering a Wizards of the Coast, Vampire: The Eternal Struggle a White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A Nephilim, a Call of Cthulhu, a Pendragon, a RuneQuest, a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges! Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem örzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon
Paul Kindby
festménye látható
All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Kasztok kínpadon - Lovagok és Fejvadászok	4
Magisztérium	10
Ynevi építészet - Godorai birodalom	12
Tapasztalati úton készülő varázstárgyak	14
Glánok, Rendek - A Második Arc Testvérisége	16
Ynev nyelvei	20

CODEX MELLÉKLET

Signum - a Rúna Codex oldalai 8. rész	30
---------------------------------------	----

TROLL MELLÉKLET

A káosz fegyverei 2. rész	34
Kiegészítő szabályok - Warhammer 40.000	38

BEHOLDER MELLÉKLET

Raymond E. Feist regényrészlet	42
Aranyforrás - Új Hatalom Kártyái kiegészítő	44
Gutabor 14	46

BENEFICIUM OLDALAK

Bűbájós gazok - Ars Magica	58
Deviáció - Vampire	63

EGYEBEK

M*K versenynaptár	24
M.A.G.U.S kártya - Első kiadás	25
Lovagok - Legenda és valóság	26
A fejlesztő válaszol	29
Diana L. Paxson: Yraine kardja - Novella	50
Lawrence Watt-Evans: Szélvihar alakulat - Novella	56
Delta Green - amiről jobb lett volna örökre hallgatni	70
Az igazi szamurájok	76
Szemelvények a patkányok... - Warhammer Fantasy 2.	78
A necronomicon és egyéb misztériumok - 2. rész	82
Levelezés	86
Glen Cook: Fekete sereg - könyvelőzetes	88
Kiadói tervek	89
A csábító szörnyeteg - Ars Magica kalandmodul	90
Női lovagok a középkorban és ma	93



A fejedáaszok és lovagok kötöttségeiről

Minden karakter számára fontosak azok az életelvek, az a szemlélet- és gondolkodásmód, azok az erkölcsi nézetek, amelyek alapján cselekszik, melyek meghatározzák tetteit, melyek alapján a különböző szituációkban dönt. A legtöbb kaszt számára ezek csupán jellembeli vagy előtörténetből származó megkötések, irányelvek, amelyek csak keretet adnak az illető cselekvési szabadságának, de nem verik őt bilincsbe. Akad azonban két kaszt, amelyek számára - éppen abból fakadóan, hogy az adott kasztba tartoznak - sokkal súlyosabb megkötéseket kell figyelembe venni a játék során. Természetesen a *Lovagokról*, illetőleg a *Fejedáaszokról* van szó.

Mindkét kaszt szigorúan zárt keretek között tevékenykedik, s ha cselekedeteik alapján nem is, ám bizonyos, mindőjükre jellemző komoly megszorítások miatt mégiscsak rokoníthatók. Az alábbiakban - noha általánosan mindenkire ráhúzható sémákat hiába is keresnénk - arra próbáljuk megtalálni választ, melyek lehetnek azok az irányelvek, törvények, mozgatórugók, melyek az adott kaszt tagjait egymáshoz, szigorúságuk, következetességük révén pedig a másikkhoz is kötik.

Lovagok

Valamivel könnyebb a helyzet, ha először a különböző lovagokat, lovagrendeket vesszük górcső alá. Akad ugyanis négy szempont, melynek Ynev minden egyes lovagja megfelel, függetlenül attól, hogy hol született, milyen vallás híve vagy miként keresi a boldogulást.

Lovag kizárólag nemesi születésű illetőből válhat. Nincs a kontinensnek olyan országa, ahol a lovagok soraik közé fogadnának bárkit is, aki nemtelen szülők gyermeke lenne. Ez nem csupán tartást ad nekik, de egyben megfelelő neveltetést, a különböző viselkedési normák ismeretét, és természetesen illő stílust is jelent. Oly dolgok ezek, melyekre valóban születni kell, s ha meg is lehet tanulni, az így szerzett ismeretek soha nem lesznek egyenértékűek a valódi nemesi "iskolákban" megszerezhető tapasztalatokkal. Meglehetősen ezért tartják sokan gögös, pök-

hendi alakoknak ezeket a harcosokat, s néha bizony igazuk is van.

Hűség, lojális szolgálat, önfeláldozás. Oly szavak ezek, amelyek minden lovag előtt ismertek kell legyenek. Aligha akad Yneven közöttük, akit ne kötne az adott szava olyasvalakihez, akinek viselkedése, gondolkodása, céljai példaértékűek a számára. Lehet ez egy lovagrend nagymestere, egy hűbérúr, egy uralkodó, stb. Egy igazi lovag számára nem is akadhat más cél, mint az ilyen vezetők, hadvezérek, eszmék, stb. becsületes szolgálata. Éppen ezért elképzelhetetlen, hogy egy lovag ne tartana ki a legvégsőkig az általa legkötelesebbnek vélt ideák, személyek, vezetők mellett, még abban az esetben is, ha ezáltal az életét teszi is kockára.

Nehézlovas harcmódor. Ez a harmadik szempont, amely megkülönböztetheti őket más harcosoktól. Akadnak ugyan, akik szintén hasonló vértetben vagy fegyverekkel küzdenek, ám ettől önmagában még nem lesznek lovaggá. Ha nem teljesülnek rájuk a további követelmények, aligha tekintheti őket bárki is annak.

Erköcs, becsület, elhivatottság. Ez a negyedik feltétele annak, hogy valaki valóban a kaszthoz tartozónak nevezhesse magát. Szorosan összefügg mindazzal, amit a hűség kapcsán már fellemegettünk. Minden lovagrendnek létezik egy írott vagy íratlan erkölcsi kódexe, amelyhez mindannyian szigorúan tartják magukat. Ennek megsértésénél nem véthet nagyobbat bárki is.

Természetesen ezek a "parancsolatok" vidékenként, kultúránként mást és mást tartalmaznak, attól függően, hogy az adott helyen miként vélekednek a világ dolgairól. Így azután könnyen elképzelhető, hogy míg valamit az egyik lovagrend a legnemesebb feladatai közé sorol, az másutt meg sem fordul a kasztbeliek fejében. Bárhogy is vélekedjen erkölcsről és becsületről egy pyarronita, hiba lenne azt hinnie, hogy ugyanezen elveket tekint magáénak egy górviki lovag is. S jóllehet másként ítélik meg a mérgek használatát vagy más elvek alapján döntenek arról, hogy ki a méltó ellenfél, akad néhány pontja ezeknek a kódexeknek, ahol még a legtávolibb nézetek is megegyeznek.

Ezek egyike az adott szó szentsége. Ha egy lovag valóban a szavát adja bármire is, ahhoz minden körülmények között tart-



ni fogja magát. Meglehet, hogy Gorvik vagy Toron lovagjai hazugságon kaphatók, ez azonban mégsem jelenti azt, hogy ha valakinek lovagi szavukat adják, azt azok után nem tartanák be.

Az ellenfél tisztelete is szintűgy azon elvek közé tartozik, amelyeket minden lovag magára nézve kötelezőnek tekint. Persze egészen más elvek alapján döntenek el Kránban és Erenben, hogy ki számít ellenfélnek, viszont mindenki bizonyos lehet abban, hogy mihelyt méltónak találta az adott lovagrend szabályait betartva fognak vele küzdeni.

Szintén hasonló a megítélése a bajtársakkal való viszonyoknak. Minden lovag gondolkodás nélkül segíti azokat a társait, akik hasonló hitelveket vallanak. Ezért lehet, hogy az egyes lovagrendeken belül oly nagy az összetartás. Esetenként az is előfordulhat, hogy akkor is társuk mellé állnak, ha ez sokak rosszszallását kiváltja.

Akadnak persze más hasonlóságok is, melyek nem köthetők észbeli vagy erkölcsi megfontolásokhoz, mégis szorosan kapcsolódnak a lovagokhoz. Mindegyikük rendkívül büszke, esetenként a hiúság sem áll távol tőlük. Mindez annak a neveletésnek köszönhető, melyet a nemesi udvarokban kapnak. Számukra a viselkedésük soha nem póz - ők valóban vallják is, hogy ez a helyes és egyedül üdvözítő magatartás. Ugyanakkor aligha akad közöttük olyan, amelyik megelégedne azzal a ténnyel, hogy egy lovagrend a tagjai közé fogadta. Akad, ahol ezt talán önhiúságnak, törtetésnek nevezik, lovagi körökben egyszerűen azt látják benne, hogy egy társuk az egész világnak meg szeretné mutatni, hogy méltó a bizalomra, hogy képes olyan hősi tetteket végre-

hajtani, amelyek öregbítik az ő és a rend hírnevét. Az így kivívott megbecsülést azután sokan sokféleképpen próbálják felhasználni. Akadnak vidékek, ahol a mihamarabbi előrejutás szolgálatába állítják, másutt csak az egyéni hírnév hangsúlyozását tartják fontosnak. Sokan csupán személyes példát szeretnének állítani társaik - és az eljövendő lovagok - elé, a rendben betöltött pozíciójuk nem érdekli őket, s ezt általában az indokolja, hogy feletteseiket, vezetőiket sokkal példamutatóbbnak, érdemesebbnek tartják az adott feladatára.

Mindig új és új kihívásokat, megmérettetéseket keresnek, s ez kiváló kalandozóvá teszi őket. Mindez természetesen egyfajta kényszerpályára küldi a lovagokat, akik egyszerűen nem cselekedhetnek másként, mint ahogy azt a rend, annak regulái, erkölcsi eszméi és gyakran a közvélemény elvárja tőlük. Akadnak vidékek, ahol nem csupán a lovagok, de az általános vélekedés szerint is ők képviselik a létező legtekélyesebb harcosokat, akik mindig az élen állnak, és példát kell mutassanak az adott ország többi fegyveresének is.

Éppen ez az, ami a lovagok számára lehetetlenné teszi, hogy olyan dolgokba ártsák magukat, amelyeket méltatlannak ítélnék lovagi eszményeikhez, amelyek nem jelentenek kihívást, ahol nincsenek megfelelő ellenfeleik, ahol nem öregbíthetik maguk és a rend hírnevét, ami nem hoz megbecsülést, tiszteletet számukra - mégha csak társaik körében is. Bárhogy alakulnának is a dolgok, a legtrikább esetben tehetik meg azt, hogy a maguk feje után menjenek. Mindig a rend, az általa képviselt értékek, az elfogadott erkölcsi normák szerint kell cselekedniük - függetlenül attól, hogy egyébként nekik maguknak milyen terveik len-





nének. (Neveltetésük, gondolkodásuk általában nem is teszi lehetővé, hogy zárólag a saját érdekeiket szem előtt tartva cselekedjenek. Meglehet eszükbe sem jut.)

Ha egy lovag valami módon mégis eltérne a fentiektől, ha szégyenben marad, ha vét a rend törvényei ellen, ha elárulja őket vagy elveiket, akkor a többiek - s gyakorta az egész általuk képviselt eszmerendszer számára árulóvá lesz. Ennél nagyobb szégyen lovagot nem érhet, hisz ezzel mindenfajta jogát elveszíti, nem számít többnek egyszerű harcosnál, társai elfordulnak tőle, nem tekintik többé maguk közül valónak, gyakorta még arra sem tartják érdemesnek, hogy egy levegőt szívjon velük. Nem lesz több, mint egy felkapaszkodott pór, aki méltatlan arra, hogy lovagi fegyverei legyenek. Bizonyos körökben az ilyesfajta árulásnak súlyosabb következményei is vannak, s az illető örülhet, ha valamimód egyáltalán életben marad.

Fejvadászok

Rendkívül sok hasonlóságot mutatnak a különféle fejvadász- és orgyilkosszervezetek. Nem mintha akár fegyvereikben, akár harcmodorukban egy kicsit is hajaznának a lovagokra, de őket is olyan motivációk vezetik, olyan közösségekben élnek, oly erős az összetartás közöttük, hogy bizonyos kérdésekben óhatatlanul is érdemes összehasonlítani őket.

Mint ahogy egy nehézvértes lovasból sem lesz szükségszerűen lovag, úgy nem lehet fejvadásznak sem nevezni senkit,

aki lesből támad és esetleg gyilkolni akar. Csakis a szervezett keretek között tevékenykedő gyilkosok, testőrök, kémek, stb. tekinthetők fejvadásznak, mindenki más legfeljebb renegát vagy jól képzett gyilkos lehet.

Ami a lovagoknál a nemesi neveltetés, azt a fejvadászklánokban a már-már családias összetartozás jelenti. A fejvadászok a legtöbb esetben már fiatal koruk óta egy-egy klán mellett vannak, világlátásukat, életelveiket nagyban meghatározza az a közeg, ahol felcseperednek. Itt szerzik meg azokat az élményeket, amelyek alapján kialakulnak bennük azok az érzelmek, amelyek az összetartozást, a hűséget, a büszkeséget hivatottak biztosítani. Igaz ugyan, hogy akadnak fiatal fejvadászklánok is, ám a legtöbb hasonló ynevi szervezet komoly történelmi múlttal rendelkezik. Ezek a tradíciók, szokások, írott szabályok avagy szokásjogon alapuló törvények alapjaiban meghatározzák egy-egy fejvadász viselkedését. Gyakran nem csupán egy fontosabb pozíció szerepe van ily módon tisztázva, de a klán minden tagjának pontosan körülírható tevékenysége is.

Akárcsak a lovagok esetében, úgy a fejvadászoknál is akadnak olyan alapelvek, amelyek felbukkannak Ynev majd minden hasonló testvériségében.

Az összetartozás és a hűség mindenképp felett. Egy-egy fejvadászklán - éppen azért, mert a tagok gyerekkoruk óta itt nevelkednek, s gyakorta valós rokoni szálak is összefűzik őket - szinte már családként működik. A tagokat - a kívülről érkezeteket is - hűségeskü köti a klánhoz, melynek megszegésénél komolyabb bünt klántag nem tehet. Ez a hűségeskü szabályoz-





za az egyén és a klán viszonyát. A legtöbbször valamiféle erkölcsi kódex is áll mögötte, amely pontos támpontokat nyújt a tagok és a klán kötelességeiről és feladatairól, nemritkán konkrét példákkal határozva meg a teendőket. Gyakorta éppen a családi vagy családias közösség az, amely elősegíti a tagok feltétlen hűségét. Nemigen akad ugyanis olyan, aki hajlandó lenne szeretteit elárulni vagy elveszejteni. Ugyanígy a szereteten alapuló zsarolás is megfelelő büntetés vagy ellenintézkedés lehet a mégiscsak hűtlenné vált tagokkal szemben.

A rangsor. Minden klánban komoly, pontról pontra szabályozott rangsor van érvényben, mely meghatározza a tagok helyzetét, egymáshoz való viszonyát, behatárolja cselekedeteiket és megszabja a lehetőségeket. Mindenben igazodik a már említett hűségeskükhöz és az erkölcsi kódexhez. Igaz ugyan, hogy minél feljebb kerül valaki ezen a ranglétrán, annál több mindenhez van joga, s bátrabban, szabadabban cselekedhet, ugyanakkor sokkal nagyobb a felelőssége a klán többi tagjával szemben, sokkal többet kell foglalkoznia a rábízottak gondjaival, szükségleteivel, boldogulásával. Egyes testvériségeknél ez a már-már családfeői kötelezettség valóban azt jelenti, hogy a klán tagjai vérükként tisztelik a felettük állókat még akkor is, ha valójában semmilyen rokoni kötelék nem fűzi őket egymáshoz.

A fegyelem. A fejedásklánok összetartásának és fennmaradásának alapköve, ami részint az eddigiekből is következik. Szigorú - katonai - fegyelmet kell tartani az olyan szervezeteknél, mint amilyenek az orgyilkos testvériségek is. Voltaképpen harcosokról - még ha azok egy speciális változatáról - van is szó, elkerülhetetlen hát a megfelelő intézkedések bevezetése és elfogadtatása. Nem egyszerűen kisebb kellemetlenségek kiváltó okai lehetnek a különféle mulasztások. A klánok tevékenységének jellegéből adódóan a fegyelemzetlenségek akár az egész testvériség bukásához is vezethetnek.

A titoktartás. Talán még az előző ismervnél is fontosabb. A fejedásklánok természetük szerint titokzatosak, hiszen cselekedeteik a legritkább esetben kerülnek a nagy nyilvánosság elé. Hogy ez továbbra is így maradjon, hogy távoltarthassák maguktól a kellemetlenkedőket, hogy biztonságban dolgozhassanak, elengedhetetlen, hogy mindez rejtve maradjon az esetleges kutató tekintetek elől. Aligha akad fejedász, aki kapcsolataival, képességeivel, feladataival hencge. Ilyen erővel akár öngyilkosságot is elkövethetne. Ugyanígy rejtve kell maradnia a klán lakhelyének, szokásainak, szertartásainak, stb. Nincs olyan szervezet, amely magát akarná gyengíteni azzal, hogy kifecsegi a titkait.

Akárcsak a lovagok esetében, a fejedászok között is akadnak erények, melyekre különösen büszkéek, amelyek segítségével kiemelkedhetnek társaik közül. Ezek a ravaszság, az ügyesség és gyorsaság, a tisztánlátás, az alkalmazkodókészség, a lojalitás, a feltétlen *engedelmesség*, bátorság, stb. Igaz ugyan, hogy a legritkább esetekben éneklük meg őket a trubadúrok, viszont mindannyian tudják, hogy a fenti erények nemcsak a maguk, de a klán boldogulását is szolgálják.

Már sokszor említettünk a klánok kapcsán bizonyos erkölcsi kódexeket. Akárcsak a lovagok esetében itt is arról van szó, hogy milyen elvek határozzák meg a klán mindennapjait, a gondolkodásukat, a tetteiket. Kihatással van döntéseikre, gyakorta eleve meghatározza a lehetséges választásokat. Általában nincs szoros összefüggésben az adott kultúrkör vallásával, ám az tagadhatatlan, hogy a helyi világnézet minden esetben rajta hagyja a nyomát. Ezek azok az - írott vagy íratlan - törvények,

amelyek minden másnál jobban meghatározzák a tagok cselekedeteit, ugyanakkor biztosítják, hogy amennyiben azok szerint él, egyszerűen nem tehet a klán ellenére. Ha viszont megszegi ezeket, a lehető legkomolyabb bünt követi el.

Éppen ez az, ami élvezetessé - és nehezen játszhatóvá - teszi a fejedászokat. Nekik is - akárcsak a lovagoknak - állandóan alkalmazkodniuk kell, folyamatosan a közösség érdekeit kell figyelniük, mielőtt saját problémáikon elgondolkodnak. Hűségük, tántoríthatatlanságuk erre a garancia, no és persze azok az évek, melyek során vérükbe ivódott ez a fajta gondolkodásmód.

Ez a magyarázat arra, miért kell a kalandozó fejedászok mögé minden esetben klánt, célokat, esetleg hosszan elhúzódó, hosszútávú feladatokat kitalálni. Az a fejedász, aki nem tartozik egyetlen klánhoz sem, csupán renegát. Áruló. Aki így vagy úgy, de becsapta azokat, akik felnevelték, kijátszotta, esetleg cserbenhagyta őket. Hogy miként birkózik meg ezzel a ténnyel - esetleg az őt üldöző bosszúszomjas alakokkal - az legyen immár az ő gondja.

Amennyiben egy fejedász mégis eltérne ezektől a normáktól, a fent részletezett kikötésektől, valamilyen formában felrúgná azt a szövetséget, amely a hűségesküvel jött létre közte és a klán között. Az ilyen esetekben a legritkább alkalommal bocsátanak meg a vétkesnek, a legtöbbször arra sincs ideje, hogy esetleg magyarázkodjon. Árulónak, ellenségnek bélyegzik, s megvonnak tőle mindent, amit a klán kebelén eddig élvezhetett. Társaiból vadászok lesznek, s gyakorta megpróbálják halállal büntetni az árulójukat. Akadnak olyan testvériségek, amelyek a kisebb bűnöket csupán száműzetéssel torolják meg, ám ez meglehetősen ritka. Ha az áruló valami módon mégis megússza a klán bosszúját, egyik legfőbb büntetésként - az esetleges lekifurdalás, stb. mellett - azt kell elviselnie, hogy mind az a biztonság, amit eddig élvezett, egycsapásra szertefoszlott. Rangrejtve, titkolózva kell élnie, mindenki ellenességet szimatolhat, s egy jó darabig valószínűleg nem akad senki, akihez bizalommal fordulhatna, aki gondját viselné vagy megtorolná a rajta esett sérelmeket.

Ha a fentieket a játéktechnika vonatkozásában vizsgáljuk, nem nagyon lehet konkrétan számokat és módosítókat találni. Ha valaki mégis ezekhez ragaszkodik, akkor célszerű a *Papok, papolagok I.*-ben leírt *Erkölc*s képzettséget megnéznie. Ez is kapaszkodót jelenthet, a KM-ek azonban más, mesélői eszközökkel is hathatnak a játékosok fejedász vagy lovag kasztú karaktereire.

Találjanak ki számukra megfelelő kihívásokat, igazi feladatokat, melyek megoldása dicsőséget, megbecsülést, előrelépést hozhat a számukra a lovagrenden vagy a klánon belül.

Ígéretesek lehetnek azok a feladatok, szituációk, amelyek során a karaktert ellentmondásba keverhetik saját elvei és a társai képviselte eszmék. Érdeemes megfigyelni, hatott-e rá a sokéves nevelés, a gondoskodás, megváltozott-e a véleménye az erkölcsi irányelvekről, s ha igen, akkor miért.

Ha pedig a játékosok sikeresen megfelelnek a vizsgán - akár úgy, hogy a meghatározó eszméket követik, akár úgy, hogy rádöbbsenve azok helytelenségére felvállalják az ezzel járó következményeket - a KM nyugodt szívvel jutalmazza meg őket.

Gazsi

LEGYEN A Valhalla Páholy® TÖRZSVÁSÁRLÓJA!

A Valhalla Páholy boltjai az ország legrégebbi SF, fantasy és szerepjáték szaküzletei. Egyedülállóként teljes választékot nyújtanak a megjelent sci-fi és fantasy regények területén, valamint a magyar nyelvű szerep- és kártyajátékokból, ugyanakkor egyedi antikvár részleggel is rendelkeznek.

A Valhalla Páholy boltokban törzsvásárlónak lenni annyit tesz, hogy a különleges elbánáson kívül, különböző mértékű egyedi kedvezményekben lehet részesülni. A kedvezmények mértéke boltoként változik - de a legkisebb árengedmény is minimum 12%. Az eddigi gyakorlat szerint az lehetett törzsvásárló boltjainkban, aki egyszerre legalább 5.000 Ft értékben vásárolt, vagy olyan visszatérő vevőnek bizonyult, akit a boltvezető törzsvásárlónak ajánlott. A törzsvásárlók azonosító kártyát kaptak, amely felmutatásával tudták igénybe venni a kedvezményeket. Az egyre növekvő törzsvásárlói kör bizonyítja, hogy eddig is megérté a boltba visszatérő, hűséges vásárlónak lenni. A VP Bolthálózat most akciót hirdet, hogy MÉG KÜLÖNLEGESEBB kedvezményekkel és ajándékokkal kedveskedjen a visszatérő vevőnek - a törzsvásárlónak. 1999 szeptember 30.-ig bárki megkaphatja a Valhalla Páholy törzsvásárlói kártyát, aki ezt igényli és kitölti a törzsvásárlói adatlapot. A határidő után ismét 5.000 Ft egyösszegű vásárlás vagy a boltvezető ajánlása szükséges a törzsvásárlói kártyához.

MIÉRT ÉRDEMES TÖRZSVÁSÁRLÓNAK LENNI?

1. Minden vásárlás alkalmával minimum 12% árkedvezményt adunk.
2. 1999 októberétől a Valhalla Páholy boltokban központi elszámolású, törzsvásárlói credit számlát nyitunk minden törzsvásárlónak. Ezután minden vásárlás alkalmával a vásárlás készpénzzel (vagy hitelkártyával) fizetett összértékének 5%-át creditként jóváírjuk a törzsvásárló creditszámláján. Például: a törzsvásárló kiválaszt

egy 749 Ft-ba kerülő könyvet. Miután törzsvásárlói kedvezményre jogosult, csupán 659 Ft-ot kell készpénzben fizetnie és a 659 Ft-os vételár 5%-át - azaz 33 Ft-ot - azonnal jóváírjuk a creditszámláján. A creditszámlán felgyülemlett creditet bármelyik vásárlás alkalmával - mintha készpénz lenne - fel lehet használni fizetésre. Például: egy 749 Ft-os könyv kedvezményes ára 659 Ft, de a törzsvásárlónak van már - az előző vásárlásaiból gyűjtött - 200 creditje. A törzsvásárló dönthet úgy, hogy csupán 459 Ft-ot fizet készpénzben a 659 Ft-os kedvezményes árból, és a maradékot a rendelkezésére álló 200 creditből egyenlíti ki. Igaz ékkor csupán a 459 Ft 5%-át, azaz 23 creditet írunk jóvá a creditszámlán.

3. 1999 októberétől megjelennek olyan Valhalla Páholy és Hydra kiadványok, melyek csak és kizárólag a Valhalla Páholy Bolthálózatban kaphatóak, és csak a törzsvásárlók számára, azaz rendes kereskedelmi forgalomba sosem kerülnek. Ezen a kiadványok ára két részből tevődik össze: egy minimális - 2-300 Ft-os - Forint árból és a creditárból. Ez tehát azt jelenti, hogy ezeket a könyveket és kártyakiegészítőket csak olyan törzsvásárlók tudják megvásárolni, akiknek van elég creditjük a creditszámlájukon. Ezeket a kiadványokon az ár a következőképpen lesz feltüntetve: 250 Ft + 500 Credit. Így mindazok, akik rendszeresen vásárolnak a Valhalla Páholy üzletekben gyakorlatilag névleges összegért juthatnak hozzá csak gyűjtőknek szánt, igényes kiadványokhoz.

Kérje tehát boltvezetőinktől a Valhalla Páholy törzsvásárlói kártyát és adatlapot, és legyen az ország legnagyobb SF és fantasy szakbolthálózatának megbecsült (törzs) vásárlója.

Egyenlőre az alábbi boltokra vonatkozik ajánlatunk: Valhalla Páholy Központi Bolt (1062 Budapest, Andrássy út. 86); Magitor - Valhalla Páholy Könyvesbolt - Szerep- és Kártyajáték Klub (1077 Budapest, Klauzál u.9); Valhalla Páholy Könyvesbolt (7621 Pécs, Jókai u. 11 - Római udvar); Valhalla Páholy Könyvesbolt (6000 Kecskemét, Köhid út. 19.); Valhalla Páholy Könyvesbolt (8000 Székesfehérvár, Kégl György u. 18.); Excalibur - Valhalla Páholy Könyvesbolt (6722 Szeged, Mikszáth K. u. 22 - A Mix üzletház I. emeletén).

PAINTBALL



FESTÉKHARC

4 órás játék ára: 2.500 Ft*

Adunk maszkot, overált valamint fegyvert.

Saját pályák, választható játékok:

„speed”; erdő, épület, ill. kombinált.

351-0655



*a lőszer ára: 15 Ft/db.

1075 Budapest, Wesselényi u. 36.



FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK SZAKÜZLET 1991

m.a.g.u.s. rajongók figyelem!

Minden, ami **m.a.g.u.s.**-hoz megjelenik, az a mi polcainkon megtalálható: kiegészítők, kalandmodulok, a **RÚNA** magazin régi és új számai. S ha nem csak játszani, hanem olvasni is szeretitek, a Valhalla Páholy jobbnál jobb regényei közül válogathattok!

Sőt!

A Magyarországon megjelent fantasy könyvek legszélesebb választékát kínáljuk,
- a legrégebbiektől a legújabbakig. Ami megjelenik, az nálunk biztosan kapható!

ÍZELÍTŐÜL KÍNÁLATUNKBÓL:

Több, mint ötvenféle lapozgatós könyv.Éj-, Hajnal-, Káosz-, Conan-könyvek, Fantasy antológiák, Dragonlance, Forgotten Realms, Ravenloft, stb. sorozatok, Tolkien művek magyarul és angolul. Közel 500 féle angol nyelvű regény!

EREDETI ANGOL NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK

AD&D minden létező kiegészítőjével

Ars Magica, Battletech, Call of Cthulhu, Changeling, Cyberpunk, Earthdawn, Gurps, Mage, Middle-Earth, Rolemaster, Shadowrun, Star Wars, Vampire, Warhammer, Werewolf, Wraith és még sok más

MAGYAR NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK

m.a.g.u.s., Star Wars, Középfölde, Shadowrun, Armageddon, Auvron, Harc és Varázslat

KÁRTYAIJÁTÉKOK MAGYARUL ÉS ANGOLUL

Kiválasztottak, Hatalom Kártyái, Spellfire, Blood Wars, Magic the Gathering, Rage, Vampire, Middle-Earth, Netrunner, Star Wars, Star Trek, stb.

TÁRSASIJÁTÉKOK, DOBÓKOCKÁK, POSZTEREK, MATRICÁK, MŰVÉSZETI ALBUMOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN

LEGTELJESEBB KÍNÁLAT SZEREPIJÁTÉKOKBÓL ÉS FANTASY KÖNYVEKBŐL!

EZT LÁTNI KELL!

Címünk:

1036. Budapest III. ker. Lajos u. 40 Tel.: 250-41-57

Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-13

Kezdetek... Mindennek van kezdete és vége. Minden pillanatuk történelmet ír. Az csupán rajtunk múlik, hogy részei vagyunk az eseményeknek vagy passzív szemlélői. A Magyar szerepjáték kora egyszámjegyű, de mégis sok mindent mondhat magának. Tündöklések és bukások, akár egy igaz mesében, de egy valami állandó:

Sárkányszív roham, amely már hetedik éve töretlenül jelképezi az állandóság bástyáját.

Légy részese a történelemnek, az évezred utolsó rohamának:

SÁRKÁNSZÍV ROHAM 1999

GYŐR JÚLIUS 23-24-25

Színvonalas szerepjáték fesztivál, amelyen a szakma legjobbjai tartanak előadásokat és adnak tanácsokat. Ezen kívül idén, olyan előadók is tartanak programokat, akik nem szerepjátékosok, de szakterületük kapcsolódik a témához (történész, fegyverszakértő, pap stb.). Gyere el, hogy megismerhesd az igényes szerepjátékot és ne feledd, ami itt nincs az nem is létezik. Most pedig következzen egy kis ízelítő a programokból:

Képviseli magát a szerepjáték színe-java: **Valhalla Páholy, Szukits Kiadó - Dragon magazin, Beholder, Codex, Keepers, Trollbarlang.**

M.A.G.U.S. és **AD&D** verseny értékes díjakkal.

M.A.G.U.S. és **HKK** kártya verseny különleges nyereményekkel.

A szent Grál története.

Hadijelvények, avagy mi alatt vonultak harcba az igazi harcosok.

Fekete és fehér mágia sajátosságai.

Rendhagyó live fantasy.

Fegyver bemutató

Játékos csapatversenyek, mozi, könyvvásár és még sok-sok minden...

A részletes programokat megtalálod a szórólapokon.

A belépő ára: 380 Ft/nap (olcsóbb, mint egy mozi jegy!)

A szállásfoglalás július 14-ig lehetséges, ára: 700/éjszaka.

Érdeklődni a győri Valhalla könyvesboltban lehet.

Cím: 9021 Győr, Domb u. 8/a. Telefon: 96/326-438

MAGISZTÉRIUM

Íme, folytatódik a Magisztérium. Ezúttal levelekből válogattuk össze a kérdések legjavát, hogy játék- és Ynev technikai kérdésekben eligazítást adjunk.

Pelles Péter, Telk

“- Kezdeném egy történettel, amiből adódnak a kérdések:

Amikor jómagam még nem meséltem, és igencsak kezdő játékos voltam (1 év), volt egy kaland, ahol egy varázslóval és egy paplovggal együtt a sivatagban, pontosabban a széle menti államokban kalandoztunk. Egy fontos tárgyat kellett volna megtalálni és visszahozni. Na most az történt, hogy a varázsló (dorani, TSZ.: 6, faj: dzsenn),...

Nekem már ez a dorani dzsenn sem tetszik igazán...

“...mivel a kaland kudarcba fulladt, visszament, és egyedül próbálta elhozni a varázstárgyat. Na most meghalt, de...

Lehet, hogy volt már hasonló kérdéseitek, de az biztos, hogy én nem tudom ezeket a kérdéseket megválaszolni a könyv alapján és vagyunk így vagy négyen. A varázsló testén volt egy *Halottmozgatás bélyeg*, na most a drága föltámadt egy idő után, és lett belőle egy élőhalott dorani dzsenn varázsló.

Amíg nem lettem KM, nem tudtam, mit is jelent egy ilyen ember. És három kaland után rájöttem, hogy ennek véget kell vetni. Mivel megölni nem akartam, vagyis mindenáron elpusztítani, megpróbáltam megvívni azt, hogy élőhalott lehessen, vagy a közeljövőben ezt bárki megtehesse.”

Előbb nézzük a fontosabb kérdéseidet, azután majd elmondom a dologról a saját véleményemet is.

“- Csak halott testre lehet elhelyezni a *Halottmozgatás bélyeg*-et, vagy lehet előre is?”

Elvileg nincs annak akadálya, hogy élő testre ezt a bélyeget felróják, csakhát nem igen van értelme. Az, aki mégis megteszi, minden bizonnyal elmebeteg vagy veszedelmes nekromanta.

“- Mivel a *Bestiáriumban* a homonkulusznál le van írva, hogy az asztrálja eltorzul, stb., akkor ez igaz akkor is, ha magának rakta fel, vagyis akarta, hogy rajta legyen a bélyeg?”

A homonkuluszok elsősorban mágikus úton létrehozott, mesterseges testek, habár arra is akad példa, hogy halottakat használnak fel ilyen célra. Lelket kell beléjük idézni, különben nem működnek. Hogy ez a lélek egyébként milyen, az más kérdés. Tény azonban, hogy nem feltétlenül kell azonnal számolni a megromlott asztrállal és hasonlók, tehát ez a te esetekben nem annyira fontos. Tény azonban, hogy a homonkuluszok a legkritikább esetekben sem akarják, hogy bármi is rájuk kerüljön, nem lévén saját akaratuk.

“- Akkor viszont, hogy lehetnek élőhalott boszorkánymesterek?”

Ez más lapra tartozik, lévén, hogy az “életüket” ily módon meghosszabbító alakok jobbra valamely felettes hatalomtól kapják az erőt, mégpedig azért, hogy szolgáljanak. Én azonban ilyenekkel kizárólag, mint NJK-kal találkoztam eddig, s gyanítom, hogy ez így is van rendjén.

“- A 20+k6 Ép, amit az élőhalott kap. Mikor, mekkora sérülésnél kerül olyan állapotba, hogy rothadni kezdjen, vagyis maradóan megsérüljön?”

Ez a 20+k6 gyanítom, kizárólag a homonkuluszra vonatkozik. Sok minden függ attól ugyanis, hogy kit, mi kötelezett a túlvilági létre. Szerintem ezen Ép-k felének elvesztése már komoly károso-

dásokat okoz, amelyeket egyes varázslók Átför-mázással orvosolhatnak. Ugyan-akkor, ha maga a test nem tökéletes, nem képes önmagát megújítani, akkor csak idő kérdése, hogy ezek a bomlási folyamatok beinduljanak - ha-csak nincs ott egy hozzáértő, aki valamilyen úton-módon tartó-sítja a testet.

“- Lehet-e egy testen több az adott bélyegből? Pl. lehet-e több halottmozgatás bélyeg a testen?”

Ennek nincs semmi akadálya. Egyedüli határt a mágiahaszná-ló Mp-inek száma szabhat, bár hosszú idő elteltével mindez orvosol-ható. Az más kérdés, hogy amennyiben ezek a bélyegek valami olyan hatást fejtenek ki, melyek ellenállnak egyes erőknek, akkor az ő ere-jük soha nem adódik össze, mindig a leghatékonyabb van érvényben, s csak ennek megsemmisülésével lép a helyére a következő. (A halottmozgatás esetében ez persze nem számít.)

“- Az *Elemi erő* átveszti a vizet? Vagy milyen mélységben kez-di átveszteni?”

*Nem engedi át, hacsak nem az Ösvíz valamilyen formájával tá-madnak rá. Ebben az esetben a nagyobb E-jű varázslat lesz hatéko-nyabb. Közöséges vizek nem kerülhetnek az Elemi erő mögé (pl. *Aura*), csakis a varázslat hatóidejének lejártával, az adott mágia megszűntével.*

“- Tudnak-e a boszorkányhercegek varázslói mágiát alkalmaz-ni, s ha igen, akkor az is feleannyi Mp-ba kerül?”

Nem tudnak, s így a kérdés második része már fölösleges is.

“- Egyáltalán, gondolom egy elf vagy egy dzsenn soha nem ten-né magát élőholtta, vagy bármilyen normális ember, annak ellené-re, hogy játéktechnikailag ez hatalmas előny.”

Pontosan. Mint fentebb már említettem, egy ilyen szertartás végrehajtásához elég erős lelki defektusra van szükség, már az illető életében is. Ebben az esetben igaz lehet az a felvetésem, hogy az ilyen lelkek már eléggé sérültek, és nem csak az asztráljuk, de a mentáljuk is.

Nos a véleményem a dolgokról, a következő: nem tudom ugyan, hogy miként teszi valaki magát halála után élőholtta, de ha mégis megvalósítja, akkor az illető fejében komoly problémáknak kell len-nie. Én leginkább úgy tudom ezt a dolgot elfogadni, ha ott a siva-tagban valaki vagy valami átalakította a varázsló holttestét, és sa-ját céljaira használta fel. Ez ugyanis sokkal inkább elképzelhető és kivitelezhető. Ebben az esetben pedig elég kevés az esélye, hogy a szerencsétlenül járt személy ura magának. Leginkább csak báb le-het az őt életre keltő kezében. Ha esetleg mégis sikerül magáról ezeket a kötöttségeket leráznia, akkor sem marad az, aki volt, s ja-vaslom a továbbiakban NJK-ként való szerepeltetését, akinek az irányítását a KM veszi át: Igen izgalmas lehet az egykori társaknak ismét szembekerülnie, ráadásul immár az ellentétes oldalon.

Lássuk további kérdéseidet!

“- Mennyi Mana-pontja van egy amund papnak? Tényleg szint-tenként 12?”

Pontosan.

“- Ha ez így van, akkor ez a Pyarron-Krán kényszerű szövetség egy kicsit mókás. Ugyebár még sok száz manával sem tudom, hogy egy amund pap a maga kevés szférájával mit tudna kezdeni egy lát-hatatlan, légies, elemi erővel, stb. védett, magas szintű varázslóval szemben. Szerintem ez nem lett átgondolva, mert ezt a kis létszámú

sereget igen könnyen meg lehetne gyengíteni egy-két varázsló segítségével, akik megsemmisítik a papokat. Tudom, a varázsló nem éppen az, aki irtja az ellenséget, de ha ennyire nagyon szükséges...”

Nos. Ez sokkal összetettebb kérdés. Nem csupán arról van szó, hogy néhány magas szintű varázsló oda bemegy, ami ugye nem szokásuk. Olyan sok magas szintű varázsló nem mászkál csak össze-vissza Yneven, arról már nem is beszélve, hogy az amundok sincsenek olyan kevesen.

Am ha mégis bemerészkednének egy ilyen vidékre, garantálom, hogy tudnék nekik komoly érdekességeket mesélni, függetlenül attól, hogy légiesek, elemi erők, láthatatlanok, stb. Nem csupán az amundok különféle mágikus praktikáira gondolok itt elsősorban, meg hogy egy-egy templomban nem csak három-négy harcos lófról, de ne feledkezzünk meg a különféle démonokról sem - itt elsősorban a faldémonokra gondolok. Ezek a teremtmények a mai napig jobbra ismeretlenek a különféle varázslóiskolák előtt, rendkívül keveset lehet róluk tudni. Ami viszont édeskevésé érdekli őket, hogy ki mennyire láthatatlan, légies, meg elemi erős. Az asztrálsíkról kívánczik és kész. Kell egy pár expedíció, mire nagyjából rájöhetnek, hogy miként is kell ellenük védekezni.

És ki tudja mi van még a sivatagban?

Kontrecz Milán, Nagykanizsa

“Lehet-e Yneven naftavetőt személyi használatra venni? Ha igen, hol? És mennyi? És tüzköpt?”

Ezeket a hadászati eszközöket soha nem magánszemélyeknek készítik, habár az lehet, hogy egy-egy kivételesen gazdag nemes áll egy vásárlás mögött, ő akarja saját hadseregét ezekkel még ütőkéesebbé tenni. Az ilyen jellegű fegyverkészítő műhelyekre, dolgozóira általában az uralkodó rendeletei vonatkoznak, és semmilyen esetben nem adják ki titkaikat, s nem készítenek, nem készíthetnek ismeretlen embernek ilyen eszközöket, csakis uralkodói engedéllyel.

Lehetséges persze ilyen hadigépek megszerzése, zsákmányolása, csakhogy rendkívül kockázatos, arról nem is beszélve, hogy a megfelelő kezelőszemélyzet és “lőszér” híján fabatkát sem érnek. Azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy azok, akik ily módon próbálnak valaki ellenére tenni, legjobb esetben is hamarosan néhány fejdavásra számíthatnak.

“Még mindig nem vagyok tisztában a “szegmens” fogalmával.” Gyakorlatilag egy másodpercrek felel meg.

“Egy apró kéréssem lenne: Legyen egy Rúna különszám, amiben csak a M.A.G.U.S.-ról írtok!”

Annyit ígérhetek, hogy megfontolás tárgyává tesszük a dolgot.

Soproni Tamás, Budapest

Külön köszönjük, hogy ennyit bíbelődtél leveled külalakjával! Lassuk kérdéseidet!

“Yneven milyen tömegsportok léteznek, ha léteznek egyáltalán?”

Tömegsportokról semmi esetre sem beszélhetünk, de létezik jónéhány olyasféle testedzési és szórakozási forma, amely mai értelemben sportnak számít. A gazdagabbak számára az eszközigényes formái is elérhetők, míg a szegényebbek inkább csak saját testük az, amellyel versenybe szállhatnak. Különféle bajnokságok nem nagyon léteznek, ám akad majd minden vidéken egy-egy verseny, amelyre távolról is érkeznek vendégek.

A gazdagabbak körében divatosak északon a labdaházak, ahol a tenisz és a fallabda ősehez hasonló játékokat üznek; majd mindehütt találkozhatunk hajó és lovasversenyekkel, s bizonyos körökben a vadászatok különböző formái is kedveltek.

A szegényebbek között inkább az atlétikai versengések divatosak - futás, különféle súlyos tárgyak minél messzebbre való hajtása, és bizonyos csapatjátékok, mint pl.: Toronban a koba.

“A kalandozó állataira vonatkozik-e a morális szabály?”

Hivatalosan nem, de ha ti úgy látjátok jónak, akkor nyugodt szívvel megtehetitek.

“Akartok-e készíteni Szerencsevadászok kiegészítőt?”

Igen, feltétlenül, ám addig még rengeteg egyéb tennivalónk van. “Az Új Tekercsekben a régi kasztok képzettségei le lesznek-e írva ötfokozatú képzettségrendszerben, vagy egyszerűen Af - 2. fok, Mf - 4. fok?”

Minden alkaszt és specializáció képzettségeit kidolgozzuk az ötfokozatú rendszerre is.

“Rúnázni lehet-e használt kardot, vagy újat kell készíteni?”

Csupán a varázslótól és annak felkészültségétől függ, hogy mire képes, de azt kijelenthetjük, hogy általában a már kész kardokat látják el a rúnákkal, tehát nem feltétlenül kovácsolás közben.

“Ha bosszút állok (jogosan) valakin (megölöm), de a jellemem Káros-Élet, nem jár-e jellemváltozással?”

Nem. Bár a KM megnehezítheti a dolgot, ha ráébreszt, hogy esetleg lett volna más módja is a bosszúdnak, s komoly lelki dilemma hájsszolhat. Egy gyilkosság nem fogja feltétlenül megváltoztatni a jellemedet, csak akkor, ha az átélt élmény gyökeresen átalakítja egész gondolkodásodat.

Székely Elek, Vaja

“A mostani történetemhez szükségem lenne Niare leírásához, de sem a Summariumban, sem az ET-ben nincs benne.”

Niare egyes titkairól a Papok, paplovagok II.-ben találhatasz leírást, bár azt előre kell vessem, hogy minden, még ebből sem fog kiderülni. Ha sikerül kiadni az Enoszuke kiegészítőt, utána szerintem hamarosan Niarával is előrukkolunk majd.

“Hogyan lehet pontosan meghatározni, hogy egy karakter mennyi súlyt képes magánál tartani? (Gondolok itt: fegyverek, páncél, hátizsák, élelem, stb.)”

Erre nincs pontos szabály, de javasolom, hogy az illető karakter Erejéből és Állóképességéből indulj ki. A két érték összege lesz az a súly kg-ban, amivel a vállán még harcolni tud levonások nélkül. Minden + kiló egyet-egyet levesz a TÉ-ből, a VÉ-ből és a CÉ-ből, minden + 5 kiló pedig egyet a KÉ-ből. A két főérték összegének kétszerese az a súly, amit magával cipelhet mindenhova, anélkül, hogy különösebben kifáradna, ötszöröse pedig az, amit hirtelen meg tud még mozdítani.

Persze ez nem tökéletes, nem is hivatalos, nem tesztelte senki, de talán egy házi rendszerhez kiindulási alpnak elmegy.

“Fegyveres harcot folyamatosan hány körig, percig bírja az adott karakter?”

Erre sincs szabály, de érdemes az illető Akaraterejét és Állóképességét alapul venni. A két érték összegének a kétszerese határozza meg azon körök számát, amikor a karakter még levonások nélkül harcol. Ezután a fenti érték felét meghaladó számú körben (56 esetén tehát 28 körig) a Harc kábultan, utána a küzdelem befejeztéig a Harc békultán módosítói lesznek érvényben. A harc végeztével minden egyes harccal töltött kör pihenőt kíván. Minden, a Harc békultán módosítóival eltöltött kör 5, a Harc kábultan módosítóival eltöltött harci kör 2, míg a hagyományos harci körök fél perc pihenőt kívánnak. Csakis ekkor harcolhat ismét a karakter levonások nélkül. Ha nincs elég az adott pihenésre, akkor az új küzdelem sokkal nehezebb lesz.

Mindazt, amit az előző válasznál leírtam, itt is érvényes. Gondolom ez egy várvívásnál már nem állja meg a helyét, de igyekezzem minél egyszerűbbre venni a dolgot. Ha van jobb, egyszerűbb, átláthatóbb megoldásokat, várom szeretettel!

“Egy varázsló képes-e örökkévalóságot varázssitalra alkalmazni?”

A hatására nem, csupán az anyagra. Így annak cseppjei mindörökké létezni fognak.

Líthas!

Gazsi

AZ YNEVI ÉPÍTÉSZET

A G O D O R A I B I R O D A L O M

öröknek hitt Kyr Birodalom pusztulása, egy új kor eljövételét jelezte Ynev világán. A Hatodkort, mely vad háborúival, belviszályaival, méltán kiérdemelte a Káoszkor nevet. Új kultúrák születtek szinte a semmiből és ősi kutúrák alakultak át, vagy estek áldozatul a kor sötét árnyékának. A császárság bukása azonban nem rántotta magával a kyr civilizációt és évezre-des hagyományait, ami valóságos csoda volt - és a hordozó-faj megdöbbenő életerejére vallott. Azok akik túlélték Orwellával és teremtményeivel folytatott háborút, új birodalmak létrehozását tűzték ki célul. Isteneikbe, új vezetőik-be vetett hitük vezérelte őket, és egykori birodalmuk újra építése volt az álmuk. A történelem ismerői tudják, hogy ezt ugyan nem sikerült elérniük, de kísérleteik nélkül, a hetedikori Ynev számos területe - politikai, gazdasági és kulturális szempontból is - más képet mutatna. A Káoszkor első zavaros évszázadait követően Ó-Kyria utódaiként az "idegen" faj, három jelentősebb és egymástól független "államot" hozott létre: a Godorai Birodalmat, a Ryeki Démon-császárságot és a Dawa Birodalmat.

Talán a Káoszorból maradt ránk a legkevesebb írásos emlék, építészeti-tervrajz és alaprajz, de neves épületeiben a romboló idő kevés kárt okozott. Így ezek a neves építmények nagy része még ma is rendíthetetlenül hirdeti a kor vadságát, zűrzavarát és reménytelen küszködését Kyria egykori dicsőségének visszaállítására. A kialakuló három nagy államalakulat közül kettő - a Godorai Hercegség és a Ryeki Császárság - tudatosan vállalta és hirdette a kyr örökség továbbvitelét. De a későbbi Dawai Birodalom is az ó-kyr alapokra épült. Az alábbiakban, a legtovább fennmaradt államalakulat, a Godorai Birodalom építészeti emlékeit ismerhetjük meg.

G O D O R A I B I R O D A L O M

A bukást követő századokban hozták létre azok a kyr nem-esek, akik később csak Godora hercegeinek nevezték magukat. E birodalom lett otthona a legtöbb ó-kyr kulturális értéknek. A birodalom földrajzi elhelyezkedése és éghajlata kitűnő lehetőségeket kínált a kyr építészeti hagyományok felélesztéséhez. Központja Erion volt. Északi határa pedig egészen az Elátkozott Vidékig terjedt, de egykor a Sherall nyugati lejtője és a jelenlegi Déli Városállamok területeinek egy része is a Birodalomhoz tartozott. Területeit pontosan soha nem le-

hetett meghatározni, mivel az állandó háborúk folytonosan változtatták - még virágzása idején is - határait. A Godorai-öböl partmenti sávját népesítették be legsűrűbben a kyr letelepedők. A kikötői települések, városok mellett a bentebb húzódó magaslatokon, domboldalokon is több várost építettek. Ezek a területek lettek a későbbiekben legfejlettebbek - gazdaságilag és kulturálisan is - és mint kiderült a betolakodók ellen is jól védhetőnek bizonyultak. Védve voltak az időjárás szeszélyeitől, a viharoktól, szökőáraktól. A hátor-szág és a külső helytartóságokban viszont mindennaposak voltak a harcok, így ezek többsége, "barbár" vidék maradt. Ezeken a területeken az építészet csak védelmi - katonai - szempontok szerint fejlődött és kevés helyet biztosított a kultúrának és épületeinek.

A birodalom alapítói és vezetői helytartóságokat hoztak létre, amelyek élén a helytartó állt. A helytartóságok a kor lehetőségei szerint egységesek voltak és a kyr civilizáció újbóli felemelkedéséért küzdöttek. Ősi isteneiket imádták és a szertartások is a tradíciók alapján zajlottak. A hatalmas tudással azonban mégsem tudtak mit kezdeni, hiszen godora vezetői inkább katonák voltak semmint tudósok. Az állandó csatározások - amit a környező államokkal vívtak - akadályozták hajdani birodalmuk megújulását, s a kyr hagyományok lassan a feledésbe merültek. Ahogyan egykori dicső birodalmuk létrehozására tett kísérletük is.

A "menekülő" kyrek, művészeti értékeiknek zömét magukkal vitték az új birodalom területeire. Így az építészeti iskolák legtöbbje is itt koncentrálódott. A városok építésének ügye az uralkodó és közvetlen alattvalói, a Godorai Nagy Tanács kezében volt. A nagyobb tervekről azonban maga a város vagy a terület döntött. A kezdeti időszakban, az egykor egységes iskolák különböző és sajátos építészeti terveket tártak a birodalom vezetői elé. A kezdeti versengés sok viszályt robbantott ki az iskolák között, intrikáik csak hátráltatták a birodalom fejlődését. A kisebb iskolák lassan megszűntek, de a nevesebbek közül is többen elvesztek. A versengést, a Tyereg-oria Godora művészeti tanoda nyerte meg. Sikereségét nemcsak kitűnő művészeinek, hanem az iskola köré csoportosult harcos iskoláknak, a *Giarey*-eknek is köszön-hette - így azután jelentős politikai befolyásra is szert tettek. Ezek a harci iskolák a művészet pártfogói voltak, de valószínű azonban, inkább az iskola politikai érdekeinek védelmére jöttek létre. A Tyereg-oria Godora

iskola a felfedezés kori építéset alapelveit követte, amit még 6-kyr őseiktől örökölt. Ilyen volt a véd-falvak, véd-városok építése is. Nagy hangsúlyt fektettek a katonai építkezésekre. Erion is az iskola kitűnő mesterei keze alatt kezdte el fejlődését és lett a Városok Városa. Az iskola sikeres munkája nyomán általános érvényűvé válik a szabályos városépítés elmélete és gyakorlata. A háztömbök alakjait negyedenként változtatták. De legtöbbször csak méretbeli eltérések voltak. Viszonylag egyszerű utcakép volt a jellemző, és a házakat kívülről majdnem teljesen zárt homlokfallal jellemezték. A középületeket és a köztérket is ugyanebbe a rendbe próbálták szorítani.

Ez a városterv szolgált alapul évszázadokon át a godorai városok építéséhez. A városok lakónegyedei korlátozás nélkül növekedhettek - természetesen csak akkor, ha a város urai erre engedélyt adtak. [RTF annotation: fdf]Az 6-kyr felfedezéskori építészettől eltérően, a stíusból hiányzott az agresszivitás. A zárkózottság, mely kezdetben még nyugalmat árasztott, feledtetette a birodalom határain kívül tomboló káoszt. A tervekkel, alkotásokkal a közösséget próbálták szolgálni. Az egyszerűbb formákra törekedtek, ugyanis a birodalom urai tiltották a kései Kyria dekadens stílus irányzatait. A vezetők a nagyszabású magánépítkezéseket is megtiltották. A főépítész vagy kinevezett segédei nélkül nem lehetett építkezésekre kezdeni, s aki ezt megszegte, azt magas pénzbírságra, börtönrre, egészen különleges esetekben, halálra ítélték.

A középületeknél az oszlopsorokat a legtökéletesebb mértani pontossággal sorakoztatták fel - így a szemlélőben azt a benyomást keltették, mintha hős kyr harcosok tartának vállukkal az épületek homlokzatát. Szakrális építészükben próbálták megvalósítani elképzeléseiket az eszményi építészetről, a mérték és a rend alapján. Templomaikba belecsempészték a színházépítéset elemeit, így ezek a szentélyek a későbbiekben - ahogy a birodalom kezdte elveszíteni hatalmát és isteneikbe vetett hitüket - lassan színházként is szolgáltak, miközben megőrizték eredeti funkciójukat is. A birodalom bukása előtti évtizedekre azonban már teljesen elvesztették szakrális feladatukat. Jó példája ennek az erioni Tér Színház, amiben egykor Weila oltára díszelgett. Az épületek díszítései is leegyszerűsödtek, de a díszítmények nagy része mégis a hagyományos kyr formakincset idézte. A növényforma ornamentikák hullámvonalakká és spirálisan futó, egyszerű alakzatokká alakultak át. A késői Godorában már állatszobrok is felkerülnek épületeikre. Sok helyen még most is fellelhetők az ekkor keletkezett vízköpek, amelyek szintén állatokat, mitikus lényeket formáznak.

A legtöbb energiát és pénzt Erion fejlesztésére fordították. A város napról napra változott. Amikor a birodalom katonai és mágikus potenciálja hanyatlásnak indult, akkor Godora kénytelen volt feladni területeinek egyes részeit. A legtöbb "felszabadult" terület kikerült ugyan a kyr politikai fennhatóság alól, ám a kyr kulturális befolyás továbbra is érvényesült. Ezek a vidékeken sajátos kultúrkonglomerátumok alakultak ki, melyek folyton bizonygatták a kyr örökségtől való függetlenségüket -

ami nem volt igaz - , ugyanakkor igyekeztek oly színben feltűntetni magukat, mintha Kyriánál régebbi hagyományok folytatói lennének - ami szintén nem felelt meg a valóságnak.

A falvak és a feladott területek lakói a nagyobb városokba vándoroltak. Erionban lassan kialakul a város politikai, gazdasági és társadalmi szerkezete, a városi maggal és falusi környékkel, arisztokráciával és a polgársággal. A még el nem vesztett kisebb városokat sem hagyták el teljesen. Ide a - lassan polgárosodó - katonaarisztokráciát telepítették be és erőd valamint menedék várakat hoztak létre. A következő években Erion fejlődését a kényszerhelyzet és a védelemi feladatok sokasága határozta meg. Ekkora a Godorai Birodalom tényleges hatalma csupán Erion óriási területére korlátozódott. P.sz. 1024-ben a város uralkodóhercege parancsot adott a "kis birodalom" fallal való körbevételére. A városfal hamarosan a függetlenségének feltétele és szimbóluma lett. A hatalmas munkát az egész államot mozgósította és a birodalom még teljes bukása előtt létrehozta Ynev legnagyobb városfalát. A birodalom azonban már nem volt képes megvédeni, az amúgy is egyre inkább elnéptelenedő területeit, így mindenki a főváros, Erion falai közé-köré települt. Az idegenek bevándorlása egyre nagyobb mértéket öltött, így mára a Városok Városa lakóinak száma tizenötmillióra becsülhető.

Erion mellett - szinte párhuzamosan - egy másik nagy város építése is elkezdődött. A munkálatok legalább ugyanolyan nagyságrendűek voltak, akár a fővárosban. Rehgur városának építését, a Tyereg-oria Godora építészeti iskolából eltávozó Alrey Heisraal mester kapta meg. (Sokak szerint a mester sikerét és iskolájának 500 éven át tartó fennmaradását csak is annak köszönhetette, hogy a Godorai Nagy Tanács egyik helytartói székeben, nagybátyának családjá és annak rokonai ültek). A város eredeti rendeltetése elsősorban, az északról fenyegető veszélyek feltartóztatása volt. Ezzel az előretolt véd-várossal Eriont próbálták megóvni a betolakodóktól. Az elképzelés sikerését bizonyítja, hogy Rehgur falai több támadást is visszavertek. Biztos védelmében bízva, a hadászati építkezések lassan a háttérbe szorultak, és megjelentek a kulturális jellegű épületek. Gyógy- és fürdőhelyek, bordélyházak, helytartósági palota, színházak és amfiteátrumok nőttek ki a semmiből, eszelős gyorsasággal. A város urai és építészei lassan eltávolodtak a godorai építészeti normáktól és annak szigorú szabályaitól. Különös keverékstílus jött létre - a városon belül - a kései kyr hagyományok egyvelegével. A Godora urai felszólították Rehgur városát, hagyjon fel örült tervei megvalósításával, mert amit csinálnak, az ellenkezik a birodalmi törvényekkel. Ám a becsvágyó helytartó és az építészeti iskola ellenállt a parancsoknak. Ezért Godora Nagy Hercege, az iskolát fészakolta, a helytartót és csatlósait kivégeztette. Ezzel alá is írták a város halálos ítéletét. A város teljesen elpusztult, romja azonban még most állnak, Erion és az Elveszett Lelkek tava között.

S.J.



Tapasztalati úton

Mint ismeretes, a (jel)mágiának akadnak olyan eltorzult, korcs, mégis hatalommal bíró formái, melyek alkalmazása a magukra valamit is adó varázslók számára lealacsonyító. Ám ez nem akadályoz meg más mágiahasználókat abban, hogy ők maguk ne alkalmazzák ezeket a nemzedékről nemzedékre öröklődő rajzolatokat, szertartásokat, melyek segítségével ők is képesek varázstárgyak létrehozására. Való igaz, hogy ezek nem minden esetben bírnak olyan hatalommal, mint az igazi jelmágikus varázstárgyak, ám mégis rendkívül hasznosak, s nem egy helyzetben nélkülözhetetlenek készítőiknek, felhasználóiknak.

A tárgyak leírása előtt feltüntetjük, hogy mely kaszt tagjai képesek az adott varázstárgy elkészítésére. Ugyanígy jelöljük a létrehozott varázslat időtartamát is. Az Ár, mindenkor a készítendő varázstárgyhoz szükséges alapanyagok, hozzávalók árát jelöli. Ehhez szokták még hozzászámítani a varázshasználók magának a létrehozott mágiának az árát. Ez vidékenként változó, s mindig a KM szava lesz a döntő az ügyben, de annyit megemlíthetünk, hogy általában a befektetett Mp-k számát szokás másfél arannyal megszorozni. Ebből is kitetszik, hogy nem igazán olcsó mulatság még a legegyszerűbb ilyen amulett, ital, stb. megszerzése sem.

Fénykő

Készítheti: bárd

Mp: 20 v. 40

Időtartam: maradandó

Ára: 2 ezüst



Elsősorban egyes északi bárdtestvériségek körében ismert az az eljárás, amely segítségével egy-egy megfelelő kőre egy ágbogas rúnát rajzol az énekmondó, s manát plántál bele. Ezek után a rajzolat felizzik, s világítani kezd. Ily módon olyan világítóeszközhöz juthatnak, mely könnyen kezelhető, kis helyen elfér, s a későbbiekben már nem szükséges újfent mana-pontokat rápazartolni, csakhogy működjön. Az ilyen Fénykövek soha nem nagyobbak egy gyerekenyérnél. Általában bőrtasakokban hordják őket, s csakis akkor kerítik elő, ha feltétlenül szükség van rájuk. Nem maga az ágszerű rajzolat az, ami világít ilyenkor, hanem a kő kap egyfajta belső - hő nélküli - izzást, ez vet fényt a környezetre. Fényerejét tekintve kétféle lehet. Vagy egy gyertyának vagy egy fáklyának megfelelő méretű. Ez a különbség a készítésére használt Mp-kben is megnyilvánul.

A mágia erősen átformázza a kő szerkezetét, ezért az ilyen varázstárgyak meglehetősen törékenyek, a *Tárgyak ellenállása* táblázatban az Üveg kategóriának felelnek meg.

Papagáj amulett

Készítheti: bárd

Mp: lásd a leírásban

Időtartam: 2k6 óra

Ára: 3 ezüst



Rendkívül furcsa az az amulett, melyet jobbra a Sheral déli oldalán élő bárdok készítenek. Ránézésre egyszerű, kerek fémlapocskának tűnik, melyet néhány vésettől láttak el. Valójában meghökkenítő képességekkel bír. Ha megfelelő sorrendben érintik a rúnákat, az amulett "megjegyz" azt a hangsort, mondatot, melyet először "hall". Ezután azt meg is ismétli, mihelyt valaki ismét a megfelelő sorrendben érinti a rúnákat.

Akadnak olyan típusai is, melyeknél az üzenet elővarázslásához nem szükséges feltétlenül betartani a megfelelő sorrendet, tökéletesen elegendő, hogy valaki - bárki - az időtartam lejártá előtt kezébe vegye az amulettet, miután azt az üzenet leadása után gazdája elengedte.

Az így elhangzó hangsor minden tekintetben megegyezik azal, amit az amulett "megjegyzett". Kizárólag egyszerű zörejek, hangok továbbíthatók ily módon, varázsolni, esetleg hatalomszavakat használni képtelenség.

Attól függően, hogy az amulettbe mennyi Mp-t fektettek, különböző hosszúságú hangsorok felélesztésére képes:

Hossz

Mana-igény

1 szó (hang)	15 Mp
5 szóig	30 Mp
10 szóig	40 Mp
20 szóig	50 Mp
30 szóig a háttér hangjaival	60 Mp

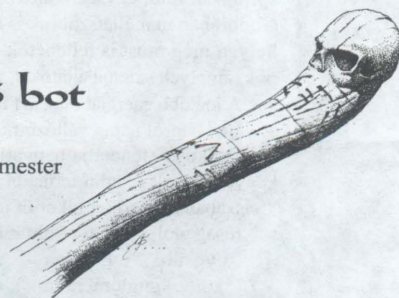
Halottűző bot

Készítheti: boszorkánymester

Mp: lásd a leírásban

Időtartam: maradandó

Ára: 1 arany



Toron az igazi hazája azoknak a véseteknek, rajzolatoknak, melyek segítségével különféle hatások alkalmazhatók az élőholtakkal kapcsolatosan. Ezek általában az ilyen jellegű bestiák távoltartására szolgálnak, de akadnak közöttük olyanok is, amelyek segítségével parancsolni lehet az egyes szörnyetegeknek - természetesen a felhasználásra kerülő Mp-k mennyiségének függvényében.

készülő varázstárgyak

Noha az ilyen tárgyak eredetüket tekintve elsősorban az északi birodalomból származhatnak, manapság már egyetlen boszorkánymesteri szekta sem nélkülözheti azokat a magitorokat, akik hasonló tárgyak előállítására képesek.

A *Halottúzó bot* nagyjából embrenyi magasságú, vöröstölgyből készített eszköz, melyen három sorban találhatók különféle vésetek. Ebből kettő a bot tetején, egy pedig nagyjából középtájon helyezkedik el. Segítségével használója távoltarthatja magától - és esetleg társaitól is - azokat az élőholtakat, amelyek ellen a varázs vérteteket nyújt. Az a bot, amely sikeresen ellenáll a III. nekrográfiai osztályba sorolható lényeknek, értelemszerűen ugyanezt a hatást biztosítja az alacsonyabb osztályba sorolt bestiákkal szemben is, a magasabbra sorolt szörnyetegek ellen azonban hatástalan.

A bot a felhasználó Mp-k függvényében bizonyos nagyságú területet hozzáférhetetlenné tesz egyes túlvilági teremtmények számára. A terület nagyságáról, illetőleg a távoltartható bestiák típusairól a lenti táblázat tájékoztat. (A felhasználandó Mp-k számát akkor kapjuk meg, ha a területre, illetőleg a szörnyetegek osztályára vonatkozó értékeket összeadjuk.) Ugyan a *Nekrografia* osztályokba sorolja a démonokat is, ezek ellen azonban a bot hatástalan.

Osztály	Mp-igény	Védett terület	Mp-igény
I.	20	A botot fogó személy	15
II.	30	1 láb sugarú kör	25
III.	40	3 láb sugarú kör	45
IV.	50	5 láb sugarú kör	65
V.	60		
VI.	70		
VII.	80		

Holtak gyűrűje

Készítheti: boszorkánymester

Mp: 35

Időtartam: maradandó

Ára: 2 arany



Ez a gyűrű vidékenként más és más formájú, néhanapján különféle kövekkel is ékítik, abban azonban mindegyik megegyezik, hogy kígyóvonalban tekergő fekete vésetek találhatók rajta.

Meglehetősen hatalmat ad viselőjének, hiszen segítségével az illető képes lesz a *Halottak nyelvén* szólni, s természetesen megérti azt is, ha a holtak szólnak hozzá ezen a nyelven. Akaratát nem tudja majd rákényszeríteni a túlvilági bestiákra, s a gyűrű védelmet sem nyújt ellenük. Csupán azt a szakadékot hidalja át,

amit az élők és a halottak közötti közös nyelv - esetleges - hiánya jelent. Így legalább egy, mindkét fél által ismert nyelv használatára nyílik lehetőség.

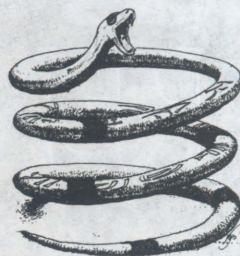
Kígyókarperec

Készítheti: boszorkány

Mp: lásd a leírásban

Időtartam: 10 kör

Ára: 1 arany



Állítólag a Taba el-Ibara boszorkányainak sikerült először helyesen alkalmazni azokat a régi szertartásokat és romlott hatalmú rúnákat, amelyekkel ezeket a praktikus varázstárgyakat létrehozták. Ma már Északföldön is rájuk bukkanhatunk, noha kétségtelen, hogy igazi hazájuk a Sheraltól délre fekvő terület.

Alakjukat és fajtájukat tekintve rendkívül változatosak. Ugyanez mondható el az anyagukról is. Nem is lehet ez másként, hiszen első ránézésre csupán egy női ékszer láthat a megfigyelő. Ez a kígyóforma karperec csuklón és a karon egyaránt használható, s minden esetben egy spirálisan csavarodó, tátott szájú állatot ábrázol. Akadnak olyanok, melyek szemeit drágakövekkel díszítik, másoknak csupán a különféle vésetek szolgálnak ékül.

Három különböző formáját különítik el az ismerői. Mindhárom megegyezik azonban abban, hogy naponta egyszer lehet használni, gondolati parancsra aktiválódik, és az időtartama minden esetben tíz kör.

Az első típusba tartozó varázstárgyak elkészítéséhez a boszorkánynak 45 Mp-t kell felhasználnia. Az így létrehozott varázstárgy mindenben a *Kígyóvarázs I.*-ben leírtak szerint fog viselkedni, ha aktiválják. Hossza viszont legfeljebb 10 lábnyi lehet, VÉ-je 60, és legalább 20 Fp-t kell sebezni rajta ahhoz, hogy tönkremenjen.

A második típusba tartozó varázstárgyak létrehozásához a boszorkánynak 65 Mp-t kell felhasználnia. Az így létrehozott varázstárgy mindenben a *Kígyóvarázs II.*-nél leírtak szerint viselkedik majd. Legalább 30 Fp-t kell ahhoz sebezni rajta, hogy tönkremenjen.

A harmadik típusba tartozó varázstárgy nem más, mint egy valódi kígyó, melyet a boszorkány elvarázsol. A kígyót természetesen élve kell a varázslatnak alávetni, s az így "készített" tárgyat a későbbiekben varázseszköznek számít majd. Amennyiben aktiválják, a gazdája irányítja cselekedeteit az időtartam alatt. Harcértékei, esetleges mérge, Fp-i mindenben az eredeti állat értékei lesznek. Ha a kígyót megölik, természetesen a varázstárgy is tönkremegy. Elkészítéséhez 85 Mp szükséges.

Mindhárom típusra igaz, hogy amennyiben a varázslat időtartama során a kígyó megsemmisül, abban az esetben maga a *Kígyókarperec* is végérvényen tönkremegy. Bármilyen egyéb - nem halálos - sérülés a következő használatra eltűnik.

Gazsi

KLÁNOK RENDEK

A Második Arc Testvérisége

"Nyeltem egyet, de se a gyógyital ízétől, se a torkomban növekvő gombóctól nem sikerült szabadulnom.

- Az inkvizíció...?

- A Második Arc testvérisége nem azonos az inkvizícióval - dűnnyögte Celestius. - Önálló szervezet, melyet eleink épp az ilyen ügyekre számítva helyeztek kívül a Triatos joghatóságán. Kortalanok irányítják, akiket sem az udvari pártokhoz, sem a főatyához nem köt hűség: maguk dönthetnek, meghallják-e a koronavárosból és Tela-Bierrából érkező su gallatokat."

WAYNE CHAPMAN: GARMACOR CÍMERE

Az Egyetlen délvidéki birodalmában, Shadonban se szeri, se száma a titkos szervezeteknek. Az alvilági klánok a polgárháborúk és az évszázados megosztottság következtében erősödtek meg, befolyásuk növekedésével pedig sorra jelentek meg azok a védszövetségek, melyek a törvényességet - vagy annak látszatát - voltak hivatva fenntartani a központi hatalom által ellenőrizetlen, olykor tartománynyi nagyságú területeken. A shadoni társadalom Pyarron szerinti II. évezredben tapasztalható *gorvikizálódása* (a folyamatot természetesen csak az erv és pyar historikusok emlegetik így) az egyházat sem hagyta érintetlenül: a kezdetek óta létező Égi Ítélszék árnyékában ekkor szerveződött meg a titkos inkvizíció, mely sokkal eredményesebben vehette fel a harcot a romlásszek-

tákkal, s melyet sokan még napjainkban is a Második Arc testvériségével, e legendás és titokzatos szervezettel azonosítanak.

E tévedés bizonyos források szerint nagyon is kedvére való a testvériségnek: kiszélesíti cselekvési körét, tekintélyt teremtet, félelmet plántál a hit és az ország ellenségeinek szívébe... ugyanakkor lehetővé teszi, hogy beavatottjai a világi és egyházi hatóságok látókörén túl, a szervezet rendeltetésének leginkább megfelelő homályban végezzék feladatukat.

A fentiekből kiviláglott, hogy a Második Arc nem kötődik a Tela-Bierrából irányított Égi Ítélszékhez, és nem azonos a titkos inkvizícióval sem. *Micsoda* tehát, hogyan épül fel, kik és milyen céllal hozták létre?

Az alábbiakban e kérdésekre keressük az igaz - s nem épp veszélytelen - válaszokat.

A MÚLT

A közvélekedés szerint Shadon történetének legdicstelenebb szakasza a Bel Corma és Bel Estesso familia elhúzódo vizsgállya volt. A birodalom arcukatát és berendezkedését máig meghatározó családi háborúság (melynek elmérgesedésében Krán is eljátszotta a maga szerepét) a Pyarron szerinti XXIII. században vette kezdetét, három emberöltővel később hágott forrponjtjára, s csak a P. sz. 2887-ben, a Tavaradolai Bulla kikürtölésével ért véget. A királyi család, a főhercegi dinasztia és a Domvik-egyház *triatosa* azóta viszonylagos egyetértésben kormányozza a hatalmas országot, az ősi gyűlölség következményei azonban máig érezhetők, a feszültség hajszálrepedései pedig a shadoni társadalom minden szintjén, így a birodalom védelmére hivatott szervezetekben is éreztették és éreztetik káros hatásukat.

A tartományi seregek erősorrendjét az ősi királybirtoknak számító Mélyföld ármádiái vezetik, a hadiflotta hagyományosan főhercegi befolyás alatt áll, a bierrai angyalgárda vezető posztjaiért pedig öldöklő küzdelmet folytatnak a csapatszolgálatban levitézlett (vagy arra alkalmatlannak bizonyult) nemesifjak... nincs hát mit csodálkozni azon sem, hogy a két párt "jó emberei" az Égi Ítélszék bírái és a titkos testület inkvizítorai közt is megtalálhatók. A széthúzás mindaddig nem nyilvánvaló, míg fent nevezettek országos jelentőségű ügyekben, Domvik és a birodalom dolgában járnak el, de problémát okoz, ha az ügyek némelyikében pártfogóik - vagy azok pártfogói - az érintettek: az ilyenkor elmélyülő ellentétek nem egyszer sodorták Shadont új polgárháború küszöbére, egyszer, a Pyarron szerinti IV. évezred derekán pedig magában a koronavárosban vezettek véres villongáshoz, melynek csak az uralkodó, XI. (Nagy) Tannagel halálát követően, tűzvészek és járványok közepette sikerült véget vetni.

Tannagel rátermett és vitéz király volt, az első Bel Corma, akit minden belviszálynál inkább foglalkoztattak a kontinentális politika kérdései. Ifjabb éveiben harcolt Corma-dina gorviki kézen lévő szigetein, rangrejtve járta be a godoni múlt poráival megült Felföldet, és a hagyomány szerint megfordult a Kránra nyíló térkapu *túloldalán is* - igaz vagy sem, kétségbevonhatatlan tény, hogy felismerte az ifjú civilizáci-

ót és annak nyugati bástyáját, Pyarront fenyegető veszélyt, és mindent elkövetett, hogy a délvidék embernépei közt szorosabb egységet teremtsen.

Mivel nevelői javarészt pyar mesterek voltak, sosem bírta a főatya bizalmát... következésképp nem reménykedhetett a két inkvizíció maradéktalan támogatásában sem. Az élete alkonyán kirobbant zavargások vezetői odáig merészkedtek, hogy istentagadónak mondják, pedig Tannagel holtáig hű maradt Domvikhoz, akit hátrahagyott művében, az *Intelmekben* a világ fejedelmének, az igazak gyámolának nevez. Országlása alatt Tela-Bierra befolyása jelentősen megnövekedett, a dinasztia adományai révén rendházak sora épült a térítők poklának számító végeken, a külsországban tanult betűvetők temérdek északi teozófus munkáját tették elérhetővé Shadon lakói számára ... s új, minden eddiginél hatékonyabb szervezettel gyarapodott a hit védelmezőinek tábora is.

A MÁSODIK ARC SZÜLETÉSE

Tannagel és tanácsnokai - közülük is elsősorban a hadtörténeti és bölcséleti munkáiról ismert Pan Thei Girolamus - helyesen mérték fel a helyzetet, mikor az egyházi érdekltségű szervezetek "megtisztítása" (ti. pártatlanná tétele) helyett a Második Arc létrehozása mellett döntöttek. Az inkvizíciók kebelén belüli átcsoportosítás tovább élezte volna a meglévő feszültségeket, és bátorítólag hatott volna az északi partvidé-

ken gombamód szaporodó romlásszektákra, melyek Amanovik tanainak megannyi elkorcsosult változatával csábították a szabadosságra kiéhezett arisztokráciát. Bár Tavaradola óta jó néhány emberöltő telt el, Domvik egyháza rossz példáját adta a vallási türelemnek: az inkvizítorok nem csupán a démonimádókat és a vajákosokat, de Javea, Jedome és Jovidon híveit is könyörtelenül üldözték. A felföldi nemesség lázongott, a kincstár bevétele a seregek moráljával együtt a mélyponton állt - Shadon sosem volt kiszolgáltatottabb a külső és belső ellenségnek, mint abban az átkos emlékeztető évtizedben, melyet manapság a Félelem Idejének nevez a nép.

Pan Thei Girolamus (aki a Délvidék és az embernem szerencséjére utóbb főatyai rangra emelkedett) elég eszes volt ahhoz, hogy a megoldást új utakon keresse, és elég elvű ahhoz, hogy olyan vezetőket találjon a testvériségnek, akik a birodalom érdekeinek érvényesítését hosszú távon szavatolhatják. A legenda szerint egy teljes esztendeig tanácskozott a Domvik-egyház Kortalanjaival, az eleven szentekkel, akik a végső *kvalithea* teljesítése után felülemelkedtek a halálon és az időn. Hogy milyen alku kötött velük, mindmáig bizonytalan, tény viszont, hogy az emberfeletti éleslátással bíró teremtmények létrejötte óta támogatják - egyes nézetek szerint irányítják - a Második Arc tevékenységét.

A testvériség eredeti feladata - mint Septameronból vett neve sugallja - a hit védelmezése volt, illetékességi köre azonban a kezdetek óta kiterjed Shadon és a délvidék embernépeinek védelmére mindazon erők ellenében, melyeket a domviki liturgia "sötétnek" bélyegez. Beavatottjai boszor-



kány- és ördögűzőként működtek egy olyan korszakban, amikor az inkvizíciók és a tartományi törvényszékek a hatalmi torzalkodás eszközeivé váltak, a helyzet javulása óta pedig (Tannagel és Girolamus eredeti szándéka szerint) a pyarroni titkosszolgálat helyi megfelelőjét, a shadoni kamarillapolitika mindenütt jelenlévő árnyékseregét alkotják.

KÜLÖNCÖK ÉS KALANDOZÓK

Bár a Tannagel elleni zendülés idején már nyolc éve létezett, a testvériség keveset tehetett az agg uralkodó megmentéséért... annál tevékenyebb részt vállalt Girolamus főatyává avatásában, melyet a Kortalanok (nemkülönbön a Fehér Pá-holy mágus-diplomatái) a shadoni megújulás zálogának tekintettek. A P. sz. 3557-től '65-ig húzódó interregnum alatt az országot Tela-Bierrából, a mélyföldi seregek és a Tannagelhez hű vezérkar segítségével kormányozták - és mire a kijelölt utód, Avrano Bel Corma elérte a nagykorúságot, maga mögött hagyta mozgalmas gyermekkorát a stabilitásért titkon küzdő Második Arc is.

A testvériség hírének és sikerességének záloga a Girolamus óta érvényben lévő vezérelv, hogy beavatottjait a fellelhető legfurcsább alakok közül toborozzák. A tartományi seregekből engedetlenség vagy egyéb okok miatt kirostált fegyverforgatók csak az első lépcsőt jelentik - a szervezetet számos költő, alkimista, csillagjós, orvos, szabadgondolkodó, sőt, külszói kalandozó szolgálta az idők folyamán. Mivel a Kortalanok nem emberi mércével mérnek, kezdettől vallják, hogy a szent cél a legkétségebb eszközöket is szentesíti - így eshet, hogy a Második Arc a birodalom számos ellenfelével köt alkut, hogy erejének javát az igazi ellenség, Krán és az aquirók ellen fordíthassa. Girolamus öröksége az is, hogy az élıszentek utasításait papok helyett sokoldalúan képzett világi személyek, katonatisztek és magiszterek továbbítják: a fontos döntésekben az ideológiának nem, csak a századok óta változatlan elveknek jut szerep.

A testvériségnek nincs földrajzilag meghatározható központja, ahogy nincs a szó szoros értelmében vett hierarchiája sem: bárki a tagjává válhat, aki a Kortalanoktól felkérés kap rá, és bárki eljárhat a nevében, aki birtokolja Shadonszerte ismert jelképét, a liliomos szigiliát. A testvériség beavatottjai nem szükségképp ismerik vagy kedvelik egymást - megeshet, hogy valamely fontos információt egy górviki születésű kalandozó juttat rendeltetési helyére, egy cormasai határerődbe. Az erőd parancsnoka, noha maga is a beavatottak közé tartozik, szemrebbenés nélkül börtönbe vetteti a kémgyanús egyént... és esetleg csak napokkal később, egy álombéli sugallat hatására gondoskodik "megmagyarázhatatlan" szökéséről. A beavatottak, akiket a szervezet titkainak megőrzésére hagyományos esküszó - "Daccordia" - kötelez, egy-egy feladat végrehajtását vállalják, vagy életük

fogytáig a Második Arc szolgálatában maradnak: a lehetőségek éppoly változatosak, amilyen kiszámíthatatlanok az érintettek, és amilyen szeszélyes a testvériség által óvatosan alakított jövő.

TÉNYEK ÉS ADATOK A KM FIGYELMÉBE

Mint a fentiekből kiviláglott, a Második Arc testvérisége szakrális irányítás alatt álló, ám izzig-vérig világi szervezet, melyet csak szokásosnál szélesebb látóköre, rendhagyó tagsága és szokatlan gyakorlata óv meg a rosszszívű "politikai" minősítéstől. Ha belbiztonsági szervnek tekintjük, keveset mondunk a valósághoz képest, ha shadoni titkosszolgálatnak, kicsit sokat - tevékenységi köre ritkán terjed túl Corma-dina szigetein, melyeken egyébként csak háborús időkben képviselteti magát, a Délvidék és a világ gondját pedig minden körülmények közt meghagyja a Smaragd Társaságának, vagyis Pyarronnak.

A Második Arc ideális eszköz a KM kezében arra, hogy Shadonba vetődő játékosait mielőbb "tűzközelbe" hozza, országos vagy kontinentális léptékű események részesévé tegye. Az ország hivatalos hatalmi tényezői közül a testvériség az egyetlen, mely nem gyanakvással, hanem érdeklődéssel tekint a jövővényekre, mert egy-egy problémája potenciális megoldását látja bennük. Minél eredetibb és eredményesebb egy karakter, annál nagyobb az esélye, hogy magára vonja a Kortalanok figyelmét - ha ez bekövetkezik, már csak idő kérdése, hogy álmok vagy közvetítők útján kapcsolatot keressenek vele, és előálljanak ajánlatukkal, majd a liliomos szigiliával. A testvériség bőkezű megbízó, az elutasítást pedig csak abban az esetben követi megtorlás, ha a karakter rosszul sáfárkodik a birtokába került információkkal, vagyis domviki értelemben vett "sötét" célokra próbálja felhasználni sors adta ismereteit.

A Második Arc gyakorta használ speciálisan képzett fegyverforgatókat és fejjavadászokat - utóbbiakat Shadonban árnyékjáróknak nevezik, és egy-egy hivatalos iskolát leszámítva az alvilági társaságok kebelén belül képzik, ezért a megfelelő tudással bíró játékos karakterek fokozott érdeklődésre számíthatnak a testvériség részéről. Nagy keresetnek örvendenek a művészek (főként a bárdok), a világi varázshasználók közül az illúziómágia beavatottjai, és mindazok, akik a maguk szakterületén valami különlegessel rukkolnak elő. A hozzáértőknek ennyi is elég, azoknak pedig, akik az elhangzottak alapján ártalmatlan excentrikusok bandáját sejtik a Második Arcban, hadd súgjuk meg: igyekezniük kell, hogy eredetiség és merészség dolgában munkaadóik nyomába érjenek. A tétel igazolására következze egy-egy példa a P. sz. 3611-es corma-dinai hadjárat idejéből!



A harci készülődés csúcspontján, Szent Brendan havának derekán a gorviki sorhajók téli kikötője közelében, Ichafan szigetén roncsdarabokat és néhány holttestet vetett partra a tenger. Ichafan erődjének parancsnoka - bölcs és körültekintő férfi - alapos vizsgálatnak vetette alá valamennyit, s mikor a legdíszesebb öltözetű tetem zekéjének bélésében shadoni nyelvű irományokra lett, lélelfürkészeket kért Akvilona kormányzójától. A helyszínen érkező papok megerősítették gyanúját: az ellenség egy futárhajója járt szerencsétlenül Ichafan partjainál, az irományok hordozója pedig nem egyéb Cera-Corma shadoni flottabárá elsőszülöttjénél, aki a tavaszra érvényes hadparancsokkal indult a délkeleti part egy eldugott öblébe. A dokumentumokból kiderült, hogy a shadoni hadvezetés ebben az öbölben vonta össze csapatszallítói zömét, a parton emelt raktárakban pedig esztendőre elegendő készleteket halmozott fel. Ichafan parancsnoka, aki helyőrségét leszámítva két *corga* és három sorhajó felett rendelkezett, hálát adott Ranagolnak a véletlenért, és a kormányzó engedelmét be sem várva megelőző csapásra szánta el magát.

A dokumentumokban szereplő öböl fekvése kizárta, hogy a gorviki raj biztonságos távolból zúdítson tűzzáport az ellenségre, ezért a parancsnok egy hajóját a földkaréj fedezékében hagyta, kettővel pedig a shadoniak ellen indult. Késve ébredt rá, hogy a hajnali ég hátterére rajzolódó árnyak utánzatai csupán a büszke karaveleknek, s mire - a "raktárak" vászonként ellobbanó falai láttán - észbe kapott, már nem menekülhetett Domvik papjainak vihára elől, mely mindhárom hajóját és összes fegyveresét a mélyben marasztotta.

A shadoni csapatok két nappal később szálltak partra Ichafan szigetén, és az erőd elfoglalása után díszes temetést rendeztek az ifjú Menor Sil Cera-Cormának, aki vérbajban hunyt el, Domvik és a Második Arc segédelmével azonban halálában is fényes győzelmet aratott hazája ellenségein...



NJK Braban Monacero

8. szintű harcos

Jellem: Rend
Vallás: Domvik (Jedome)

Erő: 16
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 17
Egészség: 16
Szépség: 15
Intelligencia: 17
Akaraterő: 18
Asztrál: 17

Ép: 13
Fp: 90
Psz: Pyarroni Af
Ψp: 22
Mentális ME: 30
Din. Pajzs: -
Asztrális ME: 29
Din. Pajzs: -
Mp: -
Vértezet: Láncing (abbit)
MGT: 0
SFÉ: 3

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	Alap	Spec. mágikus hosszú kard
Tám./kör	2	2
KÉ	37	53
TÉ	72	108
VÉ/Táv.	121	159
CÉ	14	
Sebzés	-	1k10+erő(1)+kard(4)

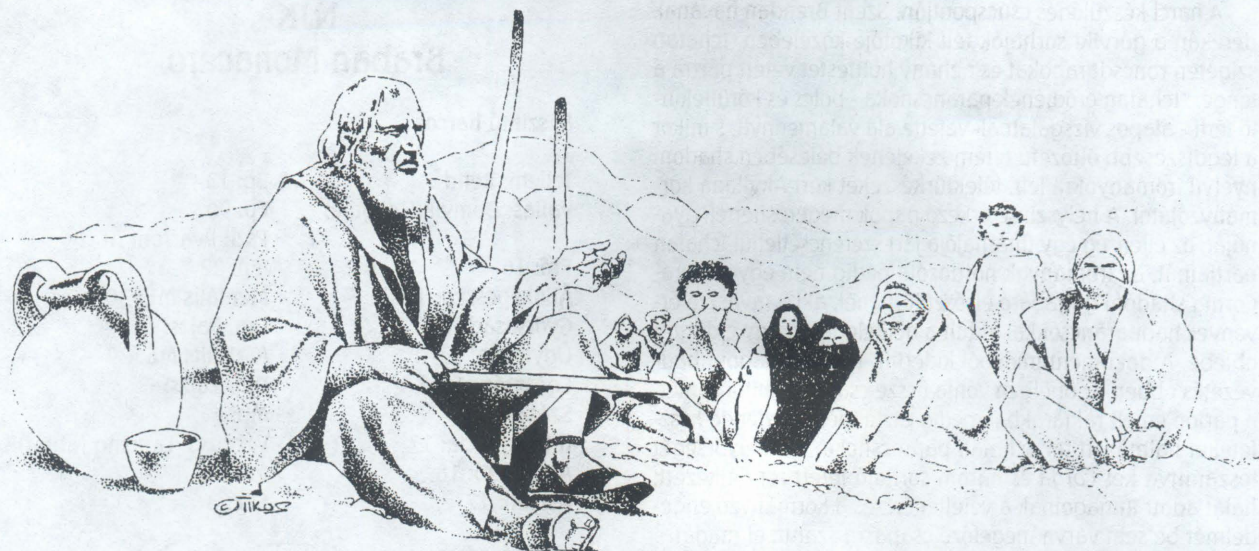
KÉPZETTSÉG	Fok/%	KÉPZETTSÉG	FOK/%
Hadvezetés	Af	Vakharc	Af
1 Fegyverhasz.	Mf	Lefegyverzés	Af
Lovaglás	Af	Psz	Af
Úszás	Af	Írás/Olvadás	Af
Futás	Af	Legendaismeret (Felföld)	Mf
Mászás	15%	Történelemismeret	Af
Esés	20%	Vallásismeret	Af
Ugrás	10%		
Nyelvtudás 4 (Pyarr), 3 (Gorviki), 3 (Erv),			

A *Garmacor címerében* megismert Monacero tipikus példája a Második Arc beavatottjának. A shadoni Felföldön született, átokfürkész családban nevelkedett, apja halála után azonban - mivel nem tudott belenyugodni abba, hogy bosszulatlanul hagyja - a nagyvilágot választotta hazájának. Vándorlásai során megismerkedett az északi és erioni inkvizítorok módszereivel, számos különleges ismeretre, hasznos tárgyra tett szert, s húsz év múltán visszatért Ronna-gellára, ahol halállal fizetett a maberoni dombvidék aquirjának apja meggyilkolásáért.

A Kortalanok hívása menekülőben, Kassagella kikötőjében érte el, s Braban, mert lelkében mindig is shadoni maradt, engedett: azóta a Második Arcot szolgálja, Rudrig Ves Garmacor oldalán pedig megadatott neki, hogy a testvériség alapítója, Nagy Tannagel útjára lépve Kránban is próbára tegye hite és vasa erejét...

(Bővebben lásd Wayne Chapman *Garmacor vére* című, nyár végén várható kötetében!)

Skald & Ricco



K O R N Y A Z S O L T

YNEV NYELVEI

I. r é s z

Ynev hatalmas és sokszínű világ, s ez - bár az átlagos kalandozó ezt hajlamos néha figyelmen kívül hagyni - híven tükröződik a nyelvi viszonyaiban is. Az olyan forgalmas, kozmopolita városokban, mint Erion vagy Új-Pyarron, ez a sokszínűség csupán az események háttérét élénkíti, nagyobb fennakadásokat ritkán okoz. Mégis érdemes ügyelni rá, mert bőségesen adódhatnak olyan helyzetek, amikor a nyelvtudás megléte vagy hiánya sorsdöntőnek bizonyulhat. Amikor kalandozni indulnak, az ifjú reménybeli hősök általában elegendőnek vélik fölvértezni magukat a *közös nyelv* ismeretével. Utóbb aztán igen kínos meglepetések érhetik őket, amikor - például - a shadoni hercegi székvárosban senki nem ért egy kukkot sem a magyarázkodásukból; vagy amikor Shulurban partra szállva alig böknek ki egy-két szót, és rögtön eladják őket ültetvényes rabszolgának. Jelen értekezésünk az ilyen és hasonló szituációk elkerüléséhez kíván némi segítséget nyújtani.

Az Yneven beszélt összes nyelvet e helyütt felsorolni erőnkön felüli vállalkozás volna, a legfontosabb *humán* dialektusokról és elterjedési körükről azonban mindenképpen érdemes néhány szót ejteni. Az *inhumán* nyelvek tarka sokaságára ezúttal nem térhetünk ki; pusztá számba vételük is beláthatatlanná duzzasztaná írásunk terjedelmi kereteit. Csupán azzal közkeletű hiedelemmel szeretnénk előljáróban leszámolni, hogy ezek faji kategóriákra volnának egyszerűsíthetők - például elf vagy törpe nyelvre. Ez kapitális tévedés. Egy sirenari elf éppúgy nem érti meg elfendeli testvére beszédét, ahogy egy aszisz földműves sem egy dzsad

bazári kofáét. Nemcsak az emberiség tagolódik önálló hagyományokkal rendelkező kultúrákra és nemzetekre, hanem az inhumán civilizációk is; errol azonban bővebbet később, egy majdani *Rúna*-cikkbën.

A vén kontinens embernépei temérdek nyelvet beszélnek, ám ezek közül csak néhány jutott - különféle történelmi és politikai okoknál fogva - kiemelkedő szerephez. Ezek általában a meghatározó ynevi kultúrkörökhöz kapcsolódnak, bár a megfeleltetés nem teljesen automatikus. Mint látni fogjuk, van olyan fontos kultúrkör, amelynek nincs saját hordozónyelve (Ordan); máskor két kultúrkör osztozik egyazon nyelv különböző dialektusain (Shadon és Gorvik); megint máskor egy adott kultúrkör nyelvi befolyása számos másira átsugárzik (Pyarron).

Természetesen Yneven sokkal több élő humán nyelv létezik, mint ahány önálló kultúrkör. Ezeket a kisebb nyelveket olyan emberközösségek beszélik, amelyek a különböző kultúrkörök peremvidékén (Riegoy Városállamok), ütközőzónáiban (Kereskedőhercegségek) vagy kapcsolódási pontjain (Erion) élnek. Az ilyen nyelvek általában helyi jelentőségűek; ráadásul a domináns kultúrkör szellemi és lélekszámbeli fölénye gyakran rászorítja az érintett közösségeket, hogy anyanyelvük mellett jól-rosszul elsajátítsák a kultúrkör elsődleges hordozódialektusát is. (Ez a jelenség egyébként a független kultúrkörök viszonylatában is előfordul, amint azt Pyarron példája mutatja.) Távol áll tőlünk, hogy elvitassuk e helyi nyelvek, nyelvjárások jelentőségét, melyek közül nem egy több

évezredes írásbeliséggel és gazdag irodalommal rendelkeznek. Mivel azonban felsorolásuk úgyszólván a végtelenbe nyúl, és a kalandozóknak - a fenti okokból kifolyólag - aránylag ritkán adódnak velük kapcsolatban nehézségeik, ismertetésüktől ezúttal eltekintünk, s az alábbiakban csak a nagy yenei civilizációk kultúrhordozó nyelveivel foglalkozunk.

Ezek közül feltétlenül első helyen kell említeni a godoni eredetű *pyart* - avagy tudományos elnevezése szerint: *új-godonit* -, a Pyarroni Államközösség hivatalos nyelvét, melyet rendkívül széles elterjedési köre miatt *közös nyelv*nek is szokás hívni. Elsősorban persze az Ynev-szerte futótűzként elharapózó pyarroni vallás nyomán hódított, de sikeréhez hozzájárult viszonylag egyszerű, könnyen tanulható grammatikája is, melyet az átvevő népek mindenütt saját nyelvi hagyományaikhoz igazítottak. Ennek megfelelően hiába beszélnek rendkívül sokan, igazán egységesnek mégsem nevezhető. Eredeti, tiszta formájában (ez az ún. *szövetségi pyar*) kizárólag az Államszövetség belső területein találkozhatunk vele, mindenütt másutt helyi változatok honosodtak meg, melyek teljes joggal tekinthetők önálló dialektusoknak, hisz egymás számára olykor alig-alig érthetők. Főbb külső nyelvjárásai, melyeket a továbbiakban egyenként is sorra veszünk majd: a *pusztai*, a *hágóvidéki* és a *tengeri közös*, az *erv-közös*, valamint az ún. *slan nyelv*. Ynev emberlakta régióiban - különösen a civilizált, városiasodott vidékeken - általában nem nehéz olyan lakost találni, aki jól-rosszul beszéli a *pyart* - ám hogy valóban a földrészt közös nyelve lenne, az igen erős tódítás. A Délvidéket kivéve sehol nem számít *kultúrhordozó nyelv*nek, s amelyik kalandozó nem szándékozik egész életét az Államszövetség határai között tölteni, az bizony jobban teszi, ha elsajátít néhány idegen nyelvet.

Ami a szűkebb értelemben vett szövetségi *pyart* illeti, ennek törzsterületén is mutatkoznak árnyalatnyi eltérések, ezeket azonban túlzás volna önálló nyelvjárásoknak minősíteni: inkább csak afféle tájszólások. Elemzésükkel a lingvisták meglehetősen pontossággal rekonstruálni tudják a *pyar* nyelv hódító útjának kezdeti szakaszát, ahogy Ó-Pyarron körzetéből kiindulva fokozatosan elterjedt a Larmaron-medencében, előbb háttérbe szorítva, majd a feledésnek adva az őshonos helyi dialektusokat. E régi humán nyelvek közül egynek sem volt saját írásbelisége, ami nagyban megkönnyítette a beolvasási folyamatot. Mindazonáltal például a predoci hősköltészet mélyebb rétegeiben a mai napig

kimutathatók egy szóban örökített epikus hagyomány nyomai, melyet a közös nyelv viharos térhódítása virágzása teljében semmisített meg.

A Larmaron-régió antik emberközösségei közül csupán a Hat Város tudta elkerülni a teljes nyelvi asszimilációt, valószínűleg azért, mert - a térségben egyedüliként - igen régre visszanyúló történeti-kulturális gyökerekkel rendelkezett. Igaz, ma a Hat Városban is a szövetségi *pyar* a hivatalos nyelv, mellette azonban számos más dialektus is használaton, többek között a híres *lyronais*. Ez a nyelv ugyan nem kultúrhordozó, elterjedési köre is meglehetősen kicsi (alig nyúlik túl a Hat Város szűkebb körzetén), mégis számot tarthat figyelmünkre, mert minden bizonnyal egy romlott ókyr dialektusra vezethető vissza. E minőségében nem csupán a Délvidéken, hanem egész Yneven páratlan, mert a kyr utódnyelvek Toronon kívül mindenhol másutt kihaltak. A toroni hatóságok ezért "méltó" nyelvnek ismerik el a lyronaist, s beszélőit nem taszítják rabszolgasorba a felségterületükön.

A pyarhoz hasonlóan godoni eredetű nyelv a *shadoni* (tudományos elnevezéssel: *utó-godonit*) is. Földrajzi elterjedése korlátozottabb ugyan, lélekszámra nézvést azonban csaknem ugyanannyian beszélik. Alapítása óta hivatalos nyelve a Shadoni Birodalomnak, a Délvidék - s egyben az egész földrészt - legsűrűbben lakott országának. Noha közös töről fakad a pyarral, rokonságuk rendkívül távoli, csak tudományos elemzőmunkával mutatható ki. A két nyelv roppant régóta különvált, anyanyelvi beszélőik - korabeli írásos emlékekből ítélve - már a P. sz. XIV. században sem értették meg egymást. A "közös nyelv" később úgyszólván egész Ynevet viharos gyorsasággal meghódította; a legszűkebb törzsterületével szomszédos országban viszont - amelyhez ráadásul régi történeti rokonság fűzte - sohasem tudta megvetni a lábát. Ennek hátterében valószínűleg az húzódohatott meg, hogy Shadon a hasonló diadalutat bejáró pyarroni vallás beszívargásának is ugyanilyen szívósan és konokul ellenállt, jöllehet a két ország kapcsolata a P. sz. XXIX. század óta töretlenül szívélyes és baráti.

Shadon lakosságának ma csupán elenyésző töredéke beszéli a *pyart*, főként a nemesurak, a hajósok és a távolsági kereskedők; ezek idegen nyelvként tanulták. A papi hierarchiában a *pyarul* tudók aránya kirívóan alacsony, az egyszerű köznép körében pedig úgyszólván zérus. Nem is vennék sok hasznát, hiszen az átlagos shadoni polgár soha életében nem lépi át szülőházaja határait. Következésképpen Shadon egyike ama kevés emberlakta országnak Yneven, ahol a közös nyelvre hagyatkozó külhoni - ha boldogulni akar - kénytelen lesz tolmácsot fogadni.

Erre máskülönben akkor is szüksége lehet, ha egyébként úgy-ahogy törli a királyi székesfőváros környékén uralkodó nyelvjárást, melyet hagyományosan *bíbor shadoninak* szokás nevezni. A shadoni nyelv ugyanis korántsem egységes, hanem - amint azon egy ilyen óriási kiterjedésű birodalomban nem is csodálkozhatunk - több tucat dialektusra oszlik. E dialektusok tájegységek szerint különülnek el, s erősen érezhető rajtuk a godoni bevándorlás előtti humán őslakosság - *ellanak*, *derindák*, *hossolok*, *rónok* stb. - nyelvi öröksége. A főbbek közül a *felföldit*, az *öbölvidékit*, a *shadlekit*, a *gordozaít*, a *viharvizít* és a *szigetlancit* érdemes megemlíteni. Mindegyiket legalább félmillió ember használja, s egymás



számára elég nehezen érthetőek. Ez helyel-közzel még a világi közigazgatásban is fennakadásokat idéz elő, ami különösen azért érinti roppant érzékenyen a királyi meg a hercegi udvart, mert a Főatya tartományai mentesek az efféle zavaroktól. (A Domvik-egyház - mint ismeretes - saját szakrális nyelvet használ, amelynek semmi köze a shadoni dialektusokhoz, sőt, a humán nyelvekhez egyáltalán; dogmatikus alapvetésük szerint uruk adománya volt az első prófétáinak.) A két uralkodó dinasztia az utóbbi időben több ízben kezdeményezett nagyszabású nyelvtisztító és -egyesítő mozgalmakat, ezek azonban rendre zátonyra futottak az egyház hangsúlyos közönyén, illetve az ősi hagyományaik védő tartományok ellenállásán.

A nyelvjárások közül egyébként nem a bíbor shadoni, hanem a *felföldi* áll legközelebb az archaikus godoni nyelvhez, mégsem ez minősül mérvadónak, mert - legalábbis az inkvizíciós atyák álláspontja szerint - a megszállás évszázadai során kráni elemekkel szennyeződött be. Valóban kimutathatók benne szórványos átvételek a birodalmi *khorsból*; kérdés azonban, mennyire jogszerű morális alapon ítéletet alkotni a nyelvfejlődés törvényeiről. Tény, hogy a felföldi dialektusban beszélő utazókat a többi tartományban bizonyos fokú gyanakvással kezelik.

Hasonlóképpen rosszhírű nyelvjárásnak számít az *öbölvidéki*, melynek elterjedési övezete messze túlnyúlik az országhatárokon. Ezt a dialektust használták - és használják még ma is - azok a harcias zarándokok, akik a P. sz. XV. század derekán vándoroltak ki Shadonból a vallásüldözés elől, és Amanovik próféta vezetésével új államot alapítottak: a Szentföldet, azaz Gorvikot, mely kezdettől fogva az anyabirodalom esküdt ellensége volt. Önálló gorviki nyelv tehát nem létezik: a Szentföld lakossága ugyanazt a shadoni dialektust beszéli, amit a birodalom alattvalói a Gályák Tengerének túlsó partján. Ez mindkét fél részéről megkönnyíti a beszivárgást, a kémportyákat; fenntartja az áldatlan vallási viszály testvérháborús jellegét; és a gyanú sötét árnyékát veti mindenkre, aki öbölvidéki nyelvjárásban fejezi ki magát.

Gorviktól északra a Taba el-Ibara és peremövezete alkotja a *dzsad* nyelvterületet. A *dzsad* egyetlen más humán nyelvvel sem rokonítható, s újabban nemcsak az ősi legendák, hanem a történeti és lingvisztikai kutatások is inhumán eredetét látszanak alátámasztani. Minden valószínűség szerint az Ibara-vidéken hajdan uralkodó dzsenn civilizáció kultúrhordozó nyelvéből alakult ki, többek között a grammatikai alapok igen jelentős egyszerűsödésével. Ennek ellenére az egyik legnehezebben elsajátítható emberi nyelvnek tartják, ami közvetve szintén rendhagyó múltját bizonyítja. Maga a jelenség - a különböző értelmes fajok között végbement nyelvátadás - gyakorlatilag példa nélkül áll az ismert történelemben. Csak Észak-Yneven, a toroni kultúrkörben történt valami hasonló, ám ott - mint látni fogjuk - ez a folyamat távolról sem ennyire előrehaladott.

A *dzsad* nyelvet egyébként találóbb volna *dzsad* nyelvcsaládnak nevezni. A mostoha természeti környezet, a szétszórt településszerkezet kezdettől fogva előmozdította a nyelvi szétagaglódot. A valaha tán egységes idióma napjainkra törpedialektusok százaire esett szét, melyeket gyakran csak pár tucat ember beszél: keletkezési-kihalási folyamataik teljességgel nyomon követhetetlenek. Az Ibara-vidéken gyakorlatilag minden oázisban más és más tájszólás

dívik, valósággal örületbe kergetve a felkészületlen utazókat. A legtisztábbnak és a legválasztékosabbnak tradicionálisan az *abadanait* tartják, amelynek egyébként évezredes írásbelisége és roppant értékes irodalmi hagyománya van. A többi közül említést érdemel még a *quisarmai*, amely - alighanem az emirátus beteges elzárkózási hajlama miatt - egészen archaikus nyelvi állapotokat tükröz, afféle lingvisztikai kövület gyanánt; a *hamedí*, amelyre épp ellenkezőleg, az idegen jövevényszavak tömeges átvétele és gyors cserélődése jellemző; valamint a *sobirai*, amely valóságos művészetté nemesítette mások szellemes, ám húsba vágó sértegetését.

Mint a fentiekből is kitűnhet, a *dzsad* nép különös, szinte már gyermeteg rokonszenvet táplál a cifra beszéd, a nyelvi játékok, lelemények iránt. Furcsa szenvedélyüknek hódolva nem elégednek meg a természetes nyelvi fejlődés révén kialakult dialektusokkal, hanem mesterségesen kidolgozottakkal is szaporítják őket, nem is csekély számban, amiket persze saját maguk ötlnek ki. Elméjük e rendhagyó tornáztatására hol véresen komoly, hol arcpirítóan nevetséges okok ösztönzik őket; de az is előfordul, hogy az ember nem tudja eldönteni, magasztalja vagy kikacagja-e az indokaikat. A *fűnyelv* például a Fű Útját járó ember- és méregkufárok körében alakult ki: lényegében egyfajta körmönfont tolvajnyelv, csak a beavatottak számára érthető, amely megkönnyíti a Kránnak szállító karavánmesterek hajmeresztően kockázatos üzletmenetének szervezését és lebonyolítását. A *rózsaszíromnyelv* viszont, amelynek öt vaskos kötetre rugó szótárát és grammatikáját Abu Baldek



egyik idős emírje írta, szerkesztette, majd másoltatta le tíz példányban a legfinomabb selyemlapokra, kizárólag a rózsatermesztés műhelytitkaival foglalkozik, másról nem is lehet beszélni rajta.

A harmadik eshetőséget talán a híres dzsad bölcsele, Nászir Mu'wallat ibn Íszá al Kindi története példázza a legékesebben. Egész életében egyetlen könyvet írt csupán, a *Liliomfűzér* című mesegyűjteményt, amit egyébiránt nyíltan az emberi kultúra csúcspontjának és betetőzésének minősített; ám még higgadtabb fejű pyar bírálói is hajlamosak művét az Ibara-vidék *Legendák és Enigmáikjának*, őt magát a dzsad Enika Gwonnak magasztalni. A *Liliomfűzért* egy négysoros *rubaiya*áttal szándékozta lezárni, saját bevallása szerint minden halandó költemények legszebbikével; az általa ismert nyelvek közül azonban egyet sem talált méltónak a nemes feladatra. Végül - más megoldás híján - személyesen látott neki a megfelelő nyelv kidolgozásának. Hét fáradságos, munkás esztendő múlva aztán öt perc alatt megírta a versét, vaskos jegyzetkötegeit varázstűzbe vetette, majd meghalt. A *rubaiya*átot mind a mai napig nem tudta elolvasni senki, mert az agg filozófus-költő magával vitte a titkát a sírba. Azóta egy-egy becsvágyó és tehetséges írástudó időnként megpróbálkozik a megfejtésével. Eddig még egyikük sem járt sikerrel, noha néhányan az egész életüket ennek szentelték, s halálos ágyukon gyötrő bizonytalanságban hunyták le végleg a szemüket: még ekkor sem tudták eldönteni, mártírként vagy pojácaként viselkedtek-e.

A fenti példák persze némileg végletesek, bár korántsem egyedülállóak az ibarai kultúra történetében. A legtöbb dzsad tehetségéből, szorgalmából vagy kitartásából nem futja ilyesféle teljesítményekre, bármennyire is vonzódná a bizzar ötletekhez. Az egyszerűbb műnyelvek fabrikálása azonban még így sem számít ritka különcködésnek a sivatagban. Nincs az a tekintélyesebb tolvajház vagy kalmárfamília, uralkodócsalád vagy ezermestercéh, koldustestvériség vagy tudós akadémia, amelyiknek ne lenne saját titkos idiómája, akár szolgál valami értelmes célt, akár nem. Még a nagyhírű emírdinasztiák örökletes rabszolgatestőrei is külön harci nyelvet hagyományoznak a posztjukat átvevő fiaikra; a párbajozó kardtáncosok egyezményes arc- és kézjelekkel adják ellenfelük tudtára, mikor fogadják el a maguk halálát és mikor követelik az övét; a dúsgazdag dzsad bankházak pénzügyeire pedig bárki füle hallatára meg tudják vonni egymás közt az éves mérlegüket - anélkül, hogy az illető egy árva szót értene belőle.

A legtöbb ilyen mesterséges nyelv a helyi dialektusok kifacsarásán alapszik: olykor visszafelé beszélnek, máskor bizonyos rendezőelvek szerint összekeverik a szórendet, megint máskor fölösleges szótagok beszúrásával torzítják el a mondataikat. Gyakori módszer hogy egyes szavakat eredeti alakjukban, ám megváltozott értelemben használnak. A főnyelv szótárában legalább félezer ilyen kitüntetett szó van, s mindegyikhez négy-négy jelentés tartozik; a beszélő testtartásával, mimikájával, gesztusaival jelzi, hogy az adott esetben éppen melyikre gondol. Az alapoktól kezdve fölépített, önálló nyelvet ritkán szerkesztenek, s ha mégis, hát inkább - mint a rózsaszíromnyelvnél láthattuk - szűkebb fókusszal, személyes kedvtelésből.

Mindent összevetve egy jó eszű megfigyelőnek nemigen eshetne nehezeére megfejtetni az Ibara-vidéki műnyelvek

többségét - amennyiben alkalma nyílna néhány órán keresztül szemmel tartani a beszélőket. Az oázisok nyomasztó hőségében, a lármázó bazári tömegben tolongva ez általában komoly akadályokba ütközik, különösen akkor, ha a megfigyelő még a mérvadó abadanai dialektussal is hadilábon áll, a helyi tájszólásból pedig eleve alig ért valamit. A dzsadok ezért idegenek előtt általában szemérmetlen nyíltsággal használják a különböző titkos jelrendszereket. Nem utolsósorban azért, mert már-már gyermeketegen büszkék rájuk, kivált akkor, ha - ami bizony megesik olykor - két-háromféleképpen is járatosak.

Szerencsére a dzsadok különös nyelvi szenvedélye azzal a következménnyel is jár, hogy többségük szívesen és gyorsan tanul idegen nyelveket, részben merő szórakozásból, részben praktikumból. Ez főleg a kereskedőkre, a pénzemberekre és a zsoldosokra jellemző, akiknek a mesterségéhez elengedhetetlen az alapos nyelvtudás. Márpedig nem ok nélkül tartja úgy a régi bölcesség, hogy amelyik dzsad egyik foglalkozásba sem kóstolt bele ebből a háromból, az nem is lehet igazi: poronty korában suttymban csempésztek be a sivatagba. Az Ibara-vidékre vetődő utazónak nem kell aggódnia, ha történetesen csak a közös nyelvet ismeri: a Sheraltól a Ravanói-öböl minden faluban, oázisban és sátoztáborban fog találni valakit, akivel gond nélkül szót érthet majd. Még keresgélne sem nagyon kell, legfeljebb abban a fölöttébb valószínűtlen esetben, ha a nyugat-ibarai peremvidékre téved, ahol a forró sivatag fokozatosan hideg pusztává vedlik át. A Fű Útjának végszakasza mentén az oázisvárosok mind barátságtalanabbá válnak, s ha a lakóik nyelvtanulásra adják a fejüket, a közös nyelv helyett inkább a birodalmi *khorsot* választják. (Ami miatt egyébként - a nyomasztó szomszédságot tekintve - aligha volna igazságos elmarasztalni őket.) Errefelé a pyar szó akár még nemkívánatos feltűnést is kelthet; ámbátor érteni ugyanúgy fogják, mint keletebbre.

Természetesen a fenti szabályt is erősíti néhány kivétel, a legnyomatékosabban a mélysivatagi vándortörzsek. Ezek az emberek - a bayadik, a haszrák, a rettegett fayumák és a többiek - teljesen el vannak szigetelve dzsad testvéreiktől, kapcsolataik abban merülnek ki, hogy időnként vérengző rablóportyákat intéznek ellenük. Nem követik sem Kránt, sem Pyarront, csak saját fékezhetetlen ösztöneiket, melyek nélkül egy napig sem maradhatnának életben hazájuk poklában. A külvilágtól semmit nem kívánnak a rablott prédán kívül, amelyre vérük hullajtásával formálnak jogot. Nem csoda hát, hogy nem beszélnek idegen nyelveket, csupán a maguk *mélysisivatagi* tájszólásait. Ezek viszont az évszázados elzárkózásban oly szeszélyes és szerteágazó irányokban fejlődtek tovább, hogy a törzsek már egymás szavát is alig értik, civilizált dzsad rokonaikét pedig egyáltalán nem - nem mintha bármi mondanivalójuk volna számukra. Az egyedüli olyan hely, ahol egy kívülálló úgy-ahogy elsajátíthatja e szilaj rablólovások nyelvét, Al Hidema oázisa a mélysivatag határán. Az itt letelepedett kharamik alig kétszáz éve még ugyanolyan vándor-portyázó életmódot folytattak, mint a többi belső törzs, s máig nem szakítottak meg velük minden kapcsolatot. Más kérdés, hogy Al Hidema épp ezért nem a legbiztonságosabb hely a külföldről érkező utazók számára.

folytatjuk



M.A.G.U.S. KÁRTYA VERSENYNAPTÁR

Hagyományos Svájci Rendszer OKPB: Országos Kiválasztottak Pontszerző Bajnokság

Július 10. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Kecskemét, Ifjúsági otthon.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Július 10. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 10. Szombat

OKPB, Legendák Klubja, Iker verseny
Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Július 11. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Szeged
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: A helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Július 17. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Pécs,
érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: pécsi Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 17. Szombat

OKPB, Gyakori+Átlagos+Geofrámia
Helyszín: Budapest, Budai Kör
érdeklődni a Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Július 18. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 18-25.

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: A táborban
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 18. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Debrecen, Tóth Árpád Gimnázium
érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 18. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: bajai Valhalla Páholy Boltban és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-tól

Július 24. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Győr, PSVM
Nevezési díj: 400 Ft
Nevezés: A helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Július 25. Vasárnap

OKPB, Iker verseny
Helyszín: Budapest, Budai Kör
érdeklődni a Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Július 31. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Miskolc, Bartók Béla műv. ház.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Július 31. Szombat

OKPB, Legendák Klubja, Bontatlan paklis
Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház
Nevezési díj: érdeklődni a helyi boltban
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Augusztus 07. Szombat

OKPB, Hivatalos M*K Verseny
Helyszín: Sopron, Róna tábor V.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: A helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Augusztus 14. Szombat

OKPB, Iker verseny
Helyszín: Budapest, Budai Kör
érdeklődni a Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Augusztus 14. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Kecskemét, Ifjúsági otthon.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Augusztus 14. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Eger, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: egri Valhalla Páholy Bolt
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Augusztus 14. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Nyíregyháza, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Augusztus 15. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Székesfehérvár, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Augusztus 15. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Debrecen, Tóth Árpád Gimnázium
érdeklődni a helyi Valhalla Boltban

Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Augusztus 15. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Baja, érdeklődni a helyi Valhalla Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: bajai Valhalla Páholy Boltban és a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Augusztus 15. Vasárnap

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Szeged
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: A helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Augusztus 21. Szombat

OKPB, Gyakori+Átlagos+Geofrámia
Helyszín: Budapest, Budai Kör
érdeklődni a Boltban.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Augusztus 21. Szombat

OKPB, Legendák Klubja, Gyakori, átlagos lapok verseny
Helyszín: Szombathely, Oladi Művelődési Ház
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 10h-tól

Augusztus 28. Szombat

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Miskolc, Bartók Béla műv. ház.
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: a helyszínen
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Augusztus 27-28.

OKPB, Valhalla Páholy
Helyszín: Kaposvár, Somssich Pál u. 18. SMK
érdeklődni a 06/82 413-610 és a 06/30 9 066-069 telefonszámokon lehet
Nevezési díj: 500 Ft
Nevezés: érdeklődni kell.
Regisztráció, kezdés: 9h-től

Budai Kör - kártya és szerepjáték klub

1124 Budapest Krisztina krt. 27.
Tel.: 3 567- 819

Eger - Forrás Szabadidő Központ
3300 Eger, Bartók Béla tér. 4.

Legendák klubja - Oladi Művelődési Ház
9700 Szombathely, Simon István u. 1.
Tel.: 06 (20) 9 735-527

Kecskemét - Ifjúsági otthon
6000 Kecskemét, Kossuth tér 4.

Orczy Kert Főépület
1089 Budapest, Orczy út 1.

Szeged - Érdeklődni a helyi boltban lehet

Miskolc - Bartók Béla műv. ház.
3525 Valhalla Bolt Déryné utca 7.

Tel.: 06 (46) 411-528

Győr - Sárkányzív Szerepjáték Klub
9023 - Árpád út 44.
Tel.: 06 (96) 326-438

Debrecen - Tóth Árpád Gimnázium
4024 Szombati István út 12.

M * K E L S Ő K I A D Á S



Amikor e sorokat olvasod, már kapható a Kiválasztottak 1. kiadása. Az új, fehérmárvány mintás alapcsomag jelentősen eltér az előző alapkiadásoktól (Premier és Exkluzív). Legfőbb változás, hogy az 1. kiadás, nem korlátozott kiadás, azaz nem csak egyszer kerül nyomdába, hanem folyamatos újranyomással biztosított, hogy mindig kapható legyen. Éppen ezért e kártyalapok kerete az eddigiekkel ellentétben nem fekete, hanem fehér színű. A lapok minősége a Tarinban megtalálható lapokéhoz lesz hasonlatos, azaz a kártyakartonra UV-fólia kerül, mely lényegesen megnöveli a kártyalapok élettartamát, másrészt a kerekítés sarkító gépen készült, így a lapok széle tökéletesen sorja-mentes.

Az új alapcsomagok a Premierhez és az Exkluzívhoz hasonlatosan 48 kártyából állnak. A gyakoriságon azonban változtunk, minden pakliba 32 gyakori, 13 átlagos, 2 ritka és 1 egyedi lap került. Így szemben a Premierrel, minden pakliban lesz 1-1 egyedi lap!

A teljes szett 342 lapból áll. A lapok zöme a Premier kiadásból illetve az Észak Lángjaiból származik, ez egészült ki néhány Geofrámai I: Erion kártyával, majd mintegy 20 teljesen új kártya tette teljessé a sort.

Az új kiadás azonban nem pusztán az eddig megjelent lapokból összeállított gyűjtemény. Az túl bonyolult szövegezésű, illetve a túl gyengének minősült lapokat megváltoztattuk, módosítottuk. Ugyanígy, a Rúna különszámban megjelent Hibajegyzék szövegjavításai is felkerültek a kártyákra. Például az 1. Kiadás megjelenő Haditerveken már szerepel egy új korlátozás, miszerint egy játékosra egy fordulóban csak egy Haditervek érvényesülhet. Mielőtt bárki is úgy érezné, hogy ezzel régi lapjai elveszítik értéküket: a változásoknál törekedtünk arra, hogy az eddig is értékes kártyákat (elsősorban a ritka és egyedi gyakoriságú lapokat) ne módosítsuk. A változások elsősorban a gyakori és átlagos lapokat érintik, és csak néhány esetben módosítottunk ritka lapokon (itt is a kevéssé, vagy egyáltalán nem használtakon).

Az új lapokkal elsősorban a szerepjátékot kedvelőknek igyekeztünk kedvezni. Olyan lapokat tettünk a szettbe, melyek a témapaklik kialakítását segítik elő. Ilyen például Angus Magonor (dartonita paplovag), mely ha pakli része, akkor öt Fehér orkot használhatunk, továbbá képzettségei miatt egy Fehér orkkal karöltve képes megoldani a Holló ereklje megszerzését. Hasonlóképpen Lorean al Athrias, a pyarroni Aranykőr-lovagok comturja

a pyarronita paklik kialakításának kulcsa, részben állandó képességével, mely 1 MP-vel csökkenti pyarroni kalandozók játékba hozását, részben 1 MP-be kerülő, elforgató képességével, mellyel permanensen plusz 1 alapszintet adhat egy pyarroni lovagnak vagy paplovagnak. A többi új lap is elsősorban ezt a célt, illetve a küldetések képzettségéből való könnyebb megoldását hivatott elősegíteni. Például A büyük (Raoul Renier Pokol című regényének főhőse) kis támogatással képes megoldani a Sámán elpusztítását.

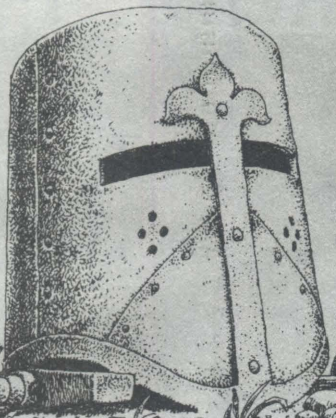
Nem kívánom elvenni a meglepetés örömét, így nem írom le az összes új lapot, csak megemlítek egy-kettőt a kedvenceim közül: lesz egy új nevesített sogronita és egy nevesített ranagolita kalandozó, megjelenik egy dorani és egy kráni varázsló (ez utóbbi a Birodalmi Légiót erősíti meg jelentősen), a toroniak is tovább erősödnek egyrészt a Vihargárdista, másrészt egy újabb Hatalmas felbukkanásával és mindezentül megjelenik az első, 7. alapszintű kalandozó is...

Az új csomagban található szabályfüzet is eltér némiképp a Premierben illetve a Rúna különszámban megjelenttől. Elsősorban egyszerűsítettünk és eltöröltünk egy-két nehezen értelmezhető szabályt. Például a gyógyítás ezentúl nem megszakító sebességű, hanem normál, azaz csak akkor gyógyíthatsz, ha te cselekedhetsz. Ez többek között azt jelenti, hogy halálos sebzést kapó kalandozó nem menekíthető meg gyógyítással a halál markából.

Biztos vagyok benne, hogy e javítások sokkal érdekesebbé, változatosabbá teszik a játékot. Mindazonáltal a megjelenést követően el kell majd telnie néhány hétnek ahhoz, hogy minden változást közismertté váljon. Pontosan ezért – a viták és zavarok elkerülése érdekében – hivatalos versenyeken az 1. Kiadás kártyáit csak Szeptembertől lehet használni.

Lassan kifutok a rendelkezésemre álló helyből, így a szinte csak címszavakból álló leírást még egy érdekesség megemlítésével le kell zárnom. Nemcsak szövegi változások történtek a kártyákon, hanem a gyengébb vagy kártyát nem híven tükröző illusztrációkat is lecseréltük, így bátran remélhetem, hogy az 1. kiadás minden szempontból jobb lesz, mint a Premier és minden bizonnyal megismétli annak sikerét.

- mm -



LOVAGOK

LEGENDA ÉS VALÓSÁG

Sokféleképpen írhatjuk körül a *lovag* fogalmát, ám legalapvetőbb sajátossága, hogy hivatásos harcost jelent. A római császárságban az ókor régi polgárseregeinek helyébe fokozatosan a hivatásos katonaság lépett. Ezt a tendenciát erősítette a VIII. században a kengyel elterjedése, ami ütőképesebbé tette a lovas harcost, és a lovasságot a középkori hadseregek legfontosabb elemévé emelte. Lovon katonáskodni azonban nem volt olcsó mulatság. Csak az engedhette meg magának, aki elegendő jövedelemmel rendelkezett a hátszló és a hadifelszerelés (páncél, fegyverek) beszerzésére, illetve fenntartására. Aki nem tudta viselni ezeket az anyagi terheket, az - a gyalogság hátterbe szorulásával párhuzamosan - lesüllyedt a földjükhöz kötött parasztok közé.

A X. századra alakot öltő feudális társadalomban mindenki hűbéri jogon birtokolta a földjét, azaz valamiféle ellenszolgáltatással tartozott érte a hűbérurának. A személyi szabadságukat elvesztett emberek esetében ez termény- és munkajáradék formájában jelentkezett. A szabadok katonai szolgálattal tartoztak, amit vagy személyesen láttak el, vagy - ha elég gazdagok voltak hozzá - helyettest fogadtak. Aki tehát lovagi jogon bírta földjét, az köteles volt lóháton, fegyverrel szolgálni ura kíséretében. A tekintélyesebb vazallusok, ha hadba szólították őket, összehívták a lovagjaikat, és saját zászlajuk alatt vonultak be hűbéruruk seregébe.

A lovagság eredetileg foglalkozási kategória volt. Azok a személyek tartoztak ide, akik önállóan fedezni tudták a lovas hadviselés borsos költségeit. Kialakulása a XI. századra tehető; állományát részben nemesek alkották (a nagy földesúri családok tagjai), részben pedig kisbirtokosok, független szabadok, kézművesek és más hasonlók.

(Spanyolországban a *caballeros villanos* - a közrendű lovagok - egészen a

XIV. századig sűrűn előfordulnak forrásainkban.) Hangsúlyozni kell, hogy a hűbéres korszakban a lovagság háttárai meglehetősen elmosódottak voltak. Előbb-utóbb gyakorlatilag bárki bekerülhetett ebbe a rétegbe, ha - szerencsével vagy tudatos erőfeszítéssel - sikerült szert tennie a nehézlovas harcmodorhoz szükséges kiképzésre és felszerelésre. Flandriából ismerjük annak a szervilis (azaz nem-szabad, szolgarendi) eredetű családnak a híres esetét, akik a lovagok közé emelkedve a XII. században grófi kasztellánusokká váltak.

Semmiképp sem szabad azonban abba a hibába esnünk, hogy eltúlozzuk a korai lovagrétegek társadalmi nyitottságát! Nem győzzük eléggé hangsúlyozni, hogy a fegyveres lovagi szolgálat cseppet sem volt olcsó mulatság. Már a hátszló is méregdrága volt, Angliában például kilenc fontot kértek érte. (Az emberéletem olcsóbban megszámtolták; íjászt már évi hét fontért lehetett fogadni.) Ráadásul a lovag mellé fegyvernök is kellett, és egy ilyen páros fenntartásának éves költségei a XIV. század elején ötvenöt fontra rúgtak. Viszonyítás végett: ugyanezen forrásunk tanúsága szerint ötszáz fontért az ember már egy szerényebb kastélyt is vásárolhatott.

A lovag általában saját fegyverzetében vonult hadba. A XIII. század első felében egy jó genovai sisak ára 16 és 32 shilling között mozgott, egy páncélingé pedig 120 és 152 shilling között. Az egyéb tartozékokkal együtt a számla végösszege körülbelül 200 shillinget tett ki, ami 800 gramm arany értékének felelt meg. Egy teljes rend fegyverzet beszerzése tehát fölemésztette egy átlagos lovagi birtok egész évi bevételét. Az első keresztes hadjárat résztvevőiről olvashatjuk, hogy amikor "az 1097-ik év pokoli forráságú nyarán át kellett kelniük a szörnyű Antitaurusz-hegylánc", olyan rémisztő nyomorúságra jutottak, hogy "pár dénárért vesztegették el a drága felszerelésüket, vagy amennyit éppen kaptak érte", és később kénytelenek voltak helyette "mindenféle szemétre való ócskaságot vásárolni, amit ők maguk javíttattak ki úgy-ahogy, a tulajdon két kezükkel". Ez elég kockázatos lehetett, hiszen egy lovag harcértéke jórészt a minőségi fegyverzetén múlt.

Másrészt viszont a lovagokat sohasem alkalmazták



tucatszámra. 1295-ben egész Essexben - Anglia egyik erősen feudalizált grófságában - csupán huszonnégy lovagot írtak össze; ráadásul ezek közül tizenegy túl öreg vagy beteges volt a hadi szolgálathoz. A lovagok harcba vetése abból a szempontból is kockázatos volt, hogy ha élve estek fogságba, az ellenség váltságdíjat követelhetett értük. A templomosoknak a fogadalmuk tiltotta, hogy bárkiért váltságot fizessenek, más lovagokért azonban igen - csak borsos summákat izzadt ki a családjuk vagy a hűbéruruk. III. Edward angol király például 1372-ben 130 ezer fontért váltotta ki Pembroke earljét. (A dologból később kisebb jogvita kerekedett, mert az earl meghalt a fogságban; de végül Edward mégis kifizette a teljes összeget.)

Figyelembe kell venni azt is, hogy a lovagoknak mindenki másnál nagyobb esélyük volt egy-egy ütközet túlélésére. Értékesek és nehezen pótolhatók lévén, minden hűbérúr vigyázott rájuk, és nem szívesen mészároltatta le őket; az ellenfél is inkább a foglyul ejtésükre, mint a megölésükre törekedett, a várható váltságdíj miatt. 1271-ben a lincolni csatában nyolcszáz angol lovag vett részt az egyik, hatszáz a másik oldalon. A harcban csupán egyetlenegy esett el közülük, s utóbb mindkét fél megrendülten nyilatkozott az emberélet ezen értelmetlen pazarlásáról.

A lovagság alapvetően foglalkozási jellege a XII. század során társadalmi és morális dimenziókkal bővült. Ez a Cluny kolostorából kiinduló szerzetesi mozgalom befolyásának volt köszönhető, amely megkísérelte morális tartalommal felruházni a kor öldöklő háborúit. Így alakult ki fokozatosan az igazi *miles Christi* képe, Krisztus katonájáé, aki mindennapos életében bizonyos erkölcsi elveket követ; ezek összességét hívjuk ma lovagiasságnak. A XII. század második felétől kezdve a világi irodalom (a geszták és az Arthur-mondakör) nemcsak modellt kínált a lovagi élethez, hanem egyúttal széles körben népszerűsítette is.

Mint a fentiekből már kitűnt, kezdetben nem minden lovag volt nemes, és nem minden nemes lovag. A nemesség és a lovagság lassú egybeolvadása csak a késő XII. században vette kezdetét. Ettől fogva egyre több lovaggá lett nemesről olvashatunk. A francia trónörökös (a későbbi VI. Lajos királyt) az apja tudta nélkül ütötték lovaggá, aki utóbb nem is leplezte rosszallását: bizalmatlan volt e meglehetősen heterogén katonaréteggel szemben. Ezután azonban minden francia király elnyerte a lovagi címet.

Az örökletesség elve a XIII. században jelent meg a lovagi hagyományban. A lovagok fiúgyermekai automatikusan apródokká váltak, vagyis felnövekedve születésük

jogán emelhetek igényt a lovagi rangra. Ugyanakkor egyre érezhetőbbé vált a törekvés, hogy a lovagság utánpótlásából törvényi szabályozással kirekesszék a kívülrállókat, s az érintettek körét a lovagok leszármazottaira korlátozzák. A XIII. század végén a párizsi parlament megtiltotta Artois grófjának, hogy szolgarendű személyeket a király engedélye nélkül lovaggá emeljen; mindazonáltal az a két ember, aki már részesült ebben a megtiszteltetésben, váltság lefizetése ellenében megtarthatta a rangját.

Az esemény nemcsak a lovagi réteg bezárkózását jelzi, hanem a címszerzés egy új módszerének - a pénzen történő vásárlásnak - a kezdetét is.

Angliában a fejlődés más irányt vett: akik lovagi jogon bírták a földjüket, de nem kívántak hadba vonulni, bizonyos adóösszeg lerovásával megválthatták magukat. A szigetországban a lovagság nem vált örökletes kiváltságokkal rendelkező társadalmi réteggé; a cím elnyerésére jogosultak a vidéki kisbirtokos nemesség magját alkották.

A címerek, a nemesség és a lovagság egymáshoz való viszonyát napjainkban sokszor teljesen félreértelmezik. Röviden összefoglalva: a címerhasználat a XII. században terjedt el Nyugat-Európában, előbb a nagybirtokos arisztokrácia, majd a lovagság körében - tehát egy olyan időszakban, amikor a "lovag" és a "nemes" még teljesen más fogalmakat takart!

A XIII. század folyamán a lovagság lassan összeolvadt a nemességgel, a címerek pedig széles körben divatba jöttek, úgyszólván a társadalom minden rétege használta őket. A heraldika tudománya tehát távolról sem kötődik olyan szorosan a nemességhez, ahogy a közhit tartja. Igaz, a nemesi címerekről sokkal több adatunk van, mint a többiről; ennek azonban egyszerűen az az oka, hogy a középkorban a nemesség volt a társadalom vezető rétege.

A címertan kibontakozására persze kétségtávolan ösztönzőleg hatott a lovagi kultúra, főként a népszerű tornajátékok révén, melyek a XIII. század folyamán - a katonai hanyatlással párhuzamosan - egyre jobban divatba jöttek. A lovagi tornák látványos alkalmat kínáltak a pompás címerdíszekkel való hivalkodásra; rendszerezésük feladata a heroldokra hárult, akik eredetileg udvari dalnokok voltak. Címertani ismereteik a harcmezőn is kapóra jöttek, a csatázó lovagok és az elesettek azonosításakor. A heroldok ezért hivatalból jelen voltak minden ütkö-

A címertan kibontakozására persze kétségtávolan ösztönzőleg hatott a lovagi kultúra, főként a népszerű tornajátékok révén, melyek a XIII. század folyamán - a katonai hanyatlással párhuzamosan - egyre jobban divatba jöttek. A lovagi tornák látványos alkalmat kínáltak a pompás címerdíszekkel való hivalkodásra; rendszerezésük feladata a heroldokra hárult, akik eredetileg udvari dalnokok voltak. Címertani ismereteik a harcmezőn is kapóra jöttek, a csatázó lovagok és az elesettek azonosításakor. A heroldok ezért hivatalból jelen voltak minden ütkö-



zetben, békekötésnél és hadüzenetnél, s időnként kisebb horderejű diplomáciai megbízatásokat is kaptak.

Katonai intézményként a lovagság a késő XIII. századtól hanyatlásnak indult. A feudális korszak alkonyán a háborúk monopóliumát az uralkodók sajátították ki maguknak, s a hadi szolgálat régi formája, amelyben mindenki a közvetlen hűbérurának tartozott engedelmességgel, mind jobban idejét múlta. A királyok továbbra is hadba hívták ugyan lovagaikat, ám egyre nagyobb mértékben támaszkodtak más katonai erőforrásokra - nevezetesen a XIV. században elszaporodó zsoldoskompániákra. V. Henrik hadi előkészületeiről számos korabeli forrás megemlékezik; ezekből kiderül, hogyan toborozta seregét az angol király. Több tucat magánszeméllyel lépett szerződésre (vagy ahogy akkor hívták, *kontraktusra*), akik mind kötelezték magukat, hogy a kijelölt gyülekezési határidőre meghatározott számú gyalogost és íjászt bocsátanak a rendelkezésére. (Általában úgy kalkuláltak, hogy minden gyalogosra három íjász jutott.)

Az íjászat rohamos fejlődése, majd a lőpor elterjedése mind jobban megingatta a hagyományos lovagi harcmódot. Már nem lehetett arra számítani, hogy az elsöprő erejű lovasroham szétzilálja az ellenséges sorokat, és gyors győzelemhez vezet. A nehézlovasság dominanciája véget ért.

A változásokat mi sem példázza ékeesebben, mint az 1415-ös azincourt-i ütközet. A francia lovagok kedvezőtlen terepen, összecsúfolódva indultak rohamra, s az ellenséges nyílzápor alaposan megtépázta őket. Mikor elérték az angol csatasorokat, nem maradt terük a manőverezésre; néhány ló el este úgyszólván teljes mozgásképtelenségre kárhoztatta őket. A csata fél órán belül eldőlt, a francia lovagok ezrével estek fogságba. Az újabb támadástól tartó

angolok riadalmukban lemészárolták őket, így a francia nemesség egyetlen nap leforgása alatt megtizedelődött. A franciák okultak a leckéből: VII. Károly, akinek végül sikerült kiűznie országából az angolokat, szervezte meg Európa első állandó zsoldoshadseregét.

A lovagság harci dicsősége tehát lehanyatlott, a lovagi ideálok azonban tovább éltek - talán éppen azért, mert elszakadhattak a valóságtól, s így tág tere nyílt az eszmé-

nyítésüknek. I. Ferenc francia király 1515-ben Marignónnál, első győztes csatája után ragaszkodott hozzá, hogy ott helyben lovaggá ültesse magát. Az ünnepélyes lovagi tornák - *pas d'armes* - a XVI. századi francia udvar kedvenc szórakozásának számítottak. Ezekre az alkalmakra egyre díszesebb páncélokat készítettek, barokkosan túlcifrázva a régebbi modelleket, immár pusztán reprezentációs céllal. Ariosto hőskölteményei a keresztes hadjáratokról széles körben népszerűvé tették Orlando és Ruggiero alakját, s újabb kétszáz esztendeig éltették a lovagság mítoszát. A XIX. században, amikor Ariostót már senki sem olvasta, Sir Walter Scott és a romantikusok vitték tovább a fáklyát. Az *Ivanhoe* nemcsak a félelem és gáncs nélküli, magányos bajnok alakját emelte át a modern köztudatba, hanem a kevély, titokzatos templomos lovagokét is.

A lovagrendek eredete a keresztes hadjáratokra vezethető vissza. Az újfajta intézmény Outrémerben alakult ki, ahol egyes lovagok szigorú, szerzetesi regula szerint élő közösségekbe tömörültek, a zarándokok és a szentföldi keresztény hódítások védelmére.

Ezek a harcoló lovagrendek a XIV. században kiszorultak az iszlám által vis-

szafoglalt Szentföldről, és kénytelenek voltak új feladatok után nézni. Nagyjából ugyanebben az időben kezdtek az uralkodók saját lovagrendeket alapítani, részben az eredeti szervezete-

ket után, de egészen más céllal: ők az országaik arisztokráciáját igye-

keztek ily módon magukhoz kötni. Ezek mintájára születtek később, a XVI. század végétől a különféle lovagi érdemrendek, amelyek

aztán szerte Európában elterjedtek.

Hangsúlyozni kell, hogy itt lényegében három egymást követő intézményfajtáról van szó, melyek céljaikat és felépítésüket tekintve gyökeresen mások, csak azért igyekeznek hasonlítani az elődeikhez, hogy kisajátíthassák a presztízsüket. A modern "lovagrendek" túlnyomórészt egyszerű kitüntetések: viselőik nem tömörülnek rendi testületekbe, és a lovagokhoz sincs sok közük. Az eredeti szervezetek közül nagyon kevés maradt fenn a keresztes háborúktól napjainkig. A különféle kormányok és uralkodók által adományozott lovagi érdemrendek (mint az angol Térdszalagrend vagy a spanyol Aranygyapjas Rend) voltaképpen nem egyebek nagy történelmi múltú kitüntetésekénél.

Gracchus



A FEJLESZTŐ VÁLASZOL

Egykoron, még a hősi időkben, a szerepjátékosok kicsiny, viszonylag zárt közösséget alkottak. Ekkor született a M.A.G.U.S. is. A gykori találkozókön és a táborokban szinte minden érdeklődő megjelent - nekem úgy tűnik, akkor könnyebb volt közvetlen kapcsolatot tartanunk a közönséggel. Ma - sajnos - törvényszerűen megváltozott a helyzet. A M.A.G.U.S. alkotógárdája is megváltozott, új eddig ismeretlen arcok bukkantak fel, hogy legjobb tudásuk szerint, ott folytassák, ahol annak idején elkezdtük. Nincs könnyű dolguk, mégis megtesznek mindent, hogy mindannyiunk kedves hobbija jobb, élvezhetőbb legyen.

Kevésbé ismertek, és kevésbé népszerűek - remélem egyenlőre csupán - de vannak elképzeléseik, terveik és ötleteik.

Ez a rovat azért indult a RÚNÁban, hogy időről időre megszólalhassanak és elmondhassák mit gondolnak, mit miért tesznek. Hogy ne arctalan tömegként, a kiadó zsoldosaiként gondoljanak rájuk. Elvégre nem azok. Tehetséges, önálló tervekkel és elképzelésekkel bíró szerzők, fejlesztők - akik, ha nem a **Másodkor** jut nekik osztályrészül, talán épp annyira elismert és kedvelt szereplői lennének a magyarországi fantasy piacon, mint elődeik.

NCS

BORBÁS ISTVÁN- ÚJ YNEV

Sokan és gyakran panaszkodnak, vagy éppen csak szóvá teszik, hogy Ynev és a M.A.G.U.S. már nem ugyanaz, mint hajdanán volt. Erről a kérdésről azt hiszem kár lenne vitát nyitni; én is hasonlóképpen látom a dolgot: nem kevés változás történt azóta, hogy az első magyar szerepjáték napvilágot látott. Ez épp úgy vonatkozik a kiadóra, mint magára a M.A.G.U.S.-ra; a sor persze a végtelenségig folytatható, hiszen a változástól semmi és senki nem mentes. De nem efféle mély filozófiai tartalmú fejtegetéssel akarnám az időt és a helyet rabolni, és nem is a kiadó ügyes-bajos dolgainak a felelőletése, múltjának taglalása a célom, hanem az, hogy néhány gondolatot megosszak azokkal az olvasóinkkal, akik nem tudtak napirendre térni bizonyos változások fölött. Teszem azt annak a reményében, hogy talán megértik majd azokat az indokokat, amelyek a szükségessé tették az eredeti iránytól való látszólagos eltávolodást. Nem hiszem ugyanakkor, hogy a kételkedők tömegei fogadnák el ezen iromány hatására az új Ynevet, és valószínűleg a felmerülő kérdések töredékére sem ad választ a cikk, de reményeim szerint néhány miért?-tel azért kevesebb lesz a jövőben.

Először is tisztázzuk, a M.A.G.U.S. fejlesztése nem véletlenül vett új irányt. Nem szimpátia, vagy szeretem, nem szeretem jellegű érzelmi motivumok vezéreltek bennünket az út kijelölésekor, hanem az, hogy ennek a játéknak ne csak múltja, de jövője is legyen. Tulajdonképpen egyetlen cél lebeget a szemünk előtt végig: Ynev megálljon a lábán. Ez elég egyszerűnek, hogy azt ne mondjam banálisnak tűnhet az után, hogy milyen nagy feneket kerítettem neki a bevezetőben. Mindjárt látni fogjuk azonban, hogy amit ilyen egyszerűen és röviden kijelentettem, az mit is takar valójában. Milyen problémákat jelentett és jelent még ma is a játék fejlesztése során.

Egy kitalált, nem létező fantáziavilágról van szó, ahol működik a mágia, az istenek nap mint nap beavatkoznak a halandók dolgaiba, a mítikus lények földrészeket népesítenek be és mindennaposak a mesébe illő események. Jónéhány eltérés van tehát az ynevi és a földi élet között. Viszont azt sem nehéz belátni, hogy igen sok közös vonása van a két világnak. Yneven is az ember az uralkodó faj, s mint ilyen az ő gondolati sémája, lelki struktúrája a meghatározó. Az ember - és persze a legtöbb értelemmel bíró faj - alapvetően szociális lény. Kisebb-nagyobb közösségekben tengeti életét, birodalmakat hoz létre, életteret követel; kialakít egyfajta társadalmi életformát; erkölcsi és ideológia alapokat hoz létre, melyek lehetővé teszik az együtt- vagy az egymás mel-

lettélést. Azt sem igazán vitathatja senki, hogy az értelemszerűen minden egyes cselekedetének oka van, s maga a tett okozati lávát indít el. És ezek az okok és okozatok - valamint a közöttük húzódó összefüggések - azok a jelenségek, amelyek nem voltak megfelelőképpen tisztázva eddig a M.A.G.U.S.-ban.

Igen hatásos és megindító, hogy óriási tömegek vándorolnak keresztül a földrészen, hogy az ősfajok hatalmával, mágijával szemben nem állhatnak meg még a legnagyobb mágusok sem, és azt hiszem nem tévedek, ha azt mondom, hogy valamennyien tudnánk még folytatni egy darabig a felsorolást. De mindez miért, és hogyan? Miért indul el Mogorva Chei irtatlan sereggel, miért nem Krán az egész kontinens ura? Ezek a miértek voltak a fő okai annak, hogy a játék fejlesztése egy időre ilyen irányba fordult. Nem válaszoltunk még minden kérdésre, sőt még nem is látjuk derengeni a fényt az alagút végén, s máris az olvasók és játékosok ellenállásába ütköztünk.

Hogy mégis miért írok akkor erről most? Mert lezárult egy fontos szakasza a folyamatnak, mellyel az volt a célunk, hogy az Yneven élő fajoknak népeknek, országoknak, városoknak és egyedeknek önálló motivációkat adjunk. Hogy mindennek vidéknek saját arculata legyen, hogy valóban egyéniségek legyenek az egyének, hogy múltjuk, hagyományaik, erkölcsi normáik alapján könnyen ki lehessen következtetni, hogy bizonyos helyzetekben ki vagy mi hogyan reagál. A Summariummal kezdődött el ez a folyamat, s bár még koránt sincs vége, az első szakasz a Papok, paplovagok kézikönyveivel lezárul. Úgy gondoljuk, hogy megteremtettük az alapot a további munkához és játékhoz. Ez azt is jelenti, hogy továbbra is szem előtt tartjuk az ok-okozati összefüggés láncolatot, de törekszünk arra is, hogy a játék hangulata, varázsa ne szenvedjen csorbát.

És végezetül engedtessek még meg egy gondolat, amelyen nem árt valamennyiünknek elmerengenie. Sokszor hullajtották el lombjukat a fák, azóta, hogy a Kalandorok Krónikáinak első kiadását kezünkbe vehettük. Ez idő alatt nem csak a fák törzse vas-tagodott meg, mi is gyarapodtunk tudásban is, tapasztalatban is. És itt a "mi" alatt a játékosokat és szereplőket egyaránt értem. Nem csoda hát, ha mindannyian más szemmel tekintünk a világra, s benne egy másik, egy fantázia világra is. Azok, akik a kezdetektől ismerik Ynevet, ne várják el tőle, hogy ugyanazt az élményt nyújtsa egy fiatal felnőttnek sok évi ismerettség után is, mint amit egy az ismeretlenre kiéhezett gyermeknek vagy ifjúnak az első találkozás alkalmával.



SIGNUM

CODEX ROVAT A RÚNÁBAN - 8. SZÁM

A PÁRBAJ

A hajnali pára még nem oszlott fel a víz felett, a levegő hűs volt és könnyű illatú, amikor a két tolon ráfordult a Carmelis kolostor mögött futó csatornára.

Az elsőben egy fiatalember ült, szemben a menetiránnyal, és hátravetett fejjel dudolászott. Ezt megszakítva néha fel-felnevetett, továbbá ujjával verte az ütemet a tolon szélén. Útitársa, szigorú arcú, idősebb férfi, meglehetősen rosszalással figyelte.

- Shinam úr, kérem, viselkedjen! - szólalt meg végül, de a fiatalember csak rákacagott.

- Eh, Meacor Vinse uram, maga beszél, aki csak egy szürkés maszatot hord a feje helyén? - motyogta, nehezen forgó nyelvvel. - Hah, mondhatom, furcsa egy szokás, bár nyilván divatos... ma este szinte mindenki hasonlatosan nézett ki! - kacagott fel ismételtén, majd szélesen intett a karjával, de mozdulata megtört, és keze belecsuklott a csatornába. Nem törődött vele, hogy csipke közeljé csurom víz lesz, csak lehuntya a szemét, és tovább dúdolt.

A hátsó csónakban is ketten ültek, két középkorú férfi. Az egyik - hegyes szakállú, égszínkék ujjast hordó alak - békésen aludt, a másik, az első tolonban ülő idősebb férfihoz meglehetősen hasonlatos arcú-alkatú úr pedig méltóság-teljesen figyelte, ahogy kibontakozott előttük a párából a kolostor mögötti, kopott kövezetű tér. Amikor kikötöttek, előre dőlt, és megbökte alvó társa vállát.

- Talis uram, megérkeztünk! - ébresztgette, mire az csak mogorván a másik oldalára fordult. Nem, szép hölgyem, most nem! - motyogta, és tovább aludt.

A férfi arcán zavar suhant át, majd erőteljesebben meglökte a szakállas Talis oldalát.

- Uram, megérkeztünk a párbaj színhelyére, jobb lenne, ha összeszedné magát!

- Mi? - ébredt fel az, majd zavartan körbenézett. - Hogy párbaj? Ja, most már emlékszem! Hát, akkor rajta, Meacor Radis uram, essünk túl az egészen! - legyintett minden meggyőződés nélkül. Pár pillanatig csak kifejezéstelenül bámult maga elé, és utána is meglehetősen nehezkes mozdulatokkal tápáskodott fel.

Enyhén dülöngélve lépett ki a tolonból, s miután szilárd talajt érzett a lába alatt, még akkor is igen nehezen tartotta magát egyenesen. A másik csónak utasa, a fiatalember, hasonló problémákkal küszködött.

Tétován felállt a csónakban, aztán megpróbált megkapaszkodni egy, csak általa látott fogódzóban, ami persze nem volt sehol, hát elvesztette az egyensúlyát, és beleesett a csatornába. Kusza csapkodással igyekezett a felszínen maradni, de valószínűleg megfulladt volna, ha idősebb útitársa nem siet a segítségére.

- Shinam uram, bizonyosan késznek érzi magát a küzdelemre? - kérdezte, miközben megragadta a fiatalember karját, és a partra húztá. Az hosszan köhécselt hanyatt fekvé a kövezeten, aztán csak felült, és fejfájósan megdörzsölte a halántékát. A bor mámore lassan elszállt fejéből, és ez összetörte eddig víg kedélyét.

- Eh, minek halogatni az ügyet, Meacor Vinse uram! Minél hamarabb túl vagyunk rajta, annál hamarabb ágyba bújhatok - morogta, az idős férfi pedig visszafogott felháborodással lépett el mellőle.

A szigorú arcú úr tegnap este, a Lassia-palazzóban találkozott életében először ezzel a két furcsa alakkal, akik megkérdezték őt és testvéröccsét, hogy ugyan lennének-e ma hajnalban segédek egy párbajban. Természetesen elfogadták a nemes felkérést, hisz úriember ilyen esetekeben nem mond nemet, ám már nagyon bánta az elhamarkodott döntést! De visszakozni késő volt, hát odasétált öccséhez, hogy egyeztesse vele a párbaj részleteit.

- Nos, Talis úr azt javasolja, hogy első vérig tartson a harc - fogadta Vinse.

Radis a tényt tudomásul véve bólintott, majd visszament a fiatalember mellé.

- Megfelel önnek az első vérig tartó küzdelem, Shinam uram?

- Megfelel! - legyintett az lemondóan.

- Tehát kezddhetünk? - kiáltott nekik oda Talis a segédje feje felett, meglehetősen illetlen módon. Szeretett volna mihamarabb túlesni az egészen, nagyon fáradt volt.

De a fiatalember nem sietett.

Codex rovat

Szerkesztő: Nyulászi Zsolt

Olvasószerkesztő: Daktari

Illusztrációk: Max

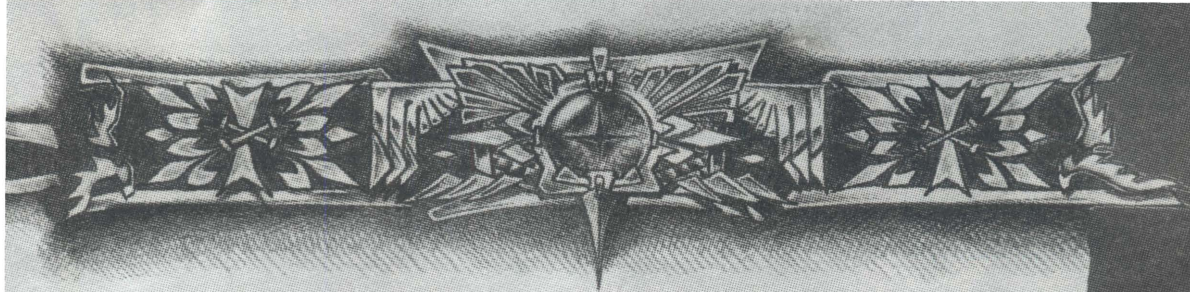
Tördelés: AmpeR

e-mail: codex@nitor.hu

Hivatalos honlap:

<http://www.nitor.hu>





- Nem! - rázta meg a fejét kis töprengés után, hogy hosszú, copfba fogott hajából messze csapódtak a vízcseppek. - Egy szerzetesnek jelen kell lennie, este így egyeztünk meg!

- És hogy maga ezt miért nem felejtette el? - morogta az orra alá a szakállas Talis, aztán hangosabban folytatta. - Hát küldje el érte a segédjét!

A fiatalember bólintott, majd ránézett Meacor Radisra.

- Ha lenne olyan kedves...

- Természetesen! - válaszolta az szolgálatkészen, aztán sarkon fordult, és elietett a kolostor felé. Alakját gyorsan elnyelte a hajnali pára.

Hárman maradtak a téren, csendben várták a negyedik visszatértét. A fiatal Shinam ruhájából, nadrágszárából csavargatta ki a vizet, meglehetősen alacsony hatékonysággal, Meacor Vinse méltóságteljes komolysággal figyelte a csatorna lassú futását. Talis meg elaludt. Előbb csak állva bóbiskolt, de a csend végtelemlénné nyúlt, és a fárasztó olomsúllyal húzta le szemhéját, hát hamarosan nekidőlt párbajsegédje oldalának. Kicsit később a feje is lecsuklott Vinse vállára.

Az, Shinammal együtt, megpróbált úgy tenni, mintha nem is venné észre az apró malort, de amikor Talis elkezdett hangosan horkolni, akkor a helyzet tarthatatlanná vált.

- Uram, ébredjen! - lökte meg a szakállas férfi vállát.

- Mi? - rezzent fel Talis.

- Ön most párbajozik!

- Ó, persze! - pislogott nagyokat a szakállas, és gyorsan hátrált pár lépést, majd kivonta a kardját. Aztán megtorpant, homlokára ráncokat vont a tanácsstalanság.

- Elnézést, uraim - kezdte bizonytalanul, - de tulajdonképpen, ...ööö... Melyikőjükkel küzdöm? Meacor Vinse torkára forrasztotta a lélegzetet a megdöbbenés, Shinam pedig engedelmesen felemelte balját.

- Velem - tette még hozzá, hátha a másiknak nem egyértelmű a gesztus.

- Ah - vette tudomásul a tényt Talis. - Akkor talán, ha elővenné a kardját...

- Még nem - magyarázkodott a fiatalember végtelen türelemmel. A homlokán, nyakán még mindig ott csillogó vízcseppeket megszínezte lassan oldódó arcfestése, torz bohócintorrá varázsolva mosolyát. - Most a segédemre várnunk, aki egy szerzetesért ment be a kolostorba. Hogy legyen itt valaki, aki ellátja az esetleges sérüléseket!

- Fiatalember, ha velem készül párbajozni, akkor az ön sérülései nem esetlegések lesznek - jegyezte meg kis éllel a hangjában a szakállas, aztán lemondóan legyintett. - De hagyjuk! - visszakozott gyorsan, mielőtt Shinam visszavágott volna, és eltette fegyverét. - Nem bánom, várjunk! Csak tudnám, mi a fenének ébresztett ehhez fel, Meacor Vinse uram! - morogta még, inkább csak magának.

De a másik meghallotta.

- Ne haragudjon, Talis uram, az ön viselkedése lassan túllép minden határon! - csattant fel.

- Alszik, azt sem tudja, hol van, kivel küzd! Ön gúnyt űz eme nemes megmérettetés ceremóniájából! Ön... ön egyszerűen közönséges! - vágta ki dühösen.

Talis, aki már éppen ismét elaludt volna, erre felkapta a fejét.

- Minek nevezett ön engem? - kérdezte vészjósló kis szünet után.

- Közönségesnek - szólt közbe készségesen Shinam, és kedvesen el is mosolyodott, nem törődve a Meacor Vinse szemében fellángoló, öltni kész indulatokkal.

- Szóval közönségesnek tart - szögezte le Talis, és összeszűkülő szemmel ránézett párbajsegédjére.

- Valóban, ezt a szót használtam - emelte fel a fejét büszkén Meacor Vinse.

- Nos, ez esetben ön... - kereste egy pillanatra a megfelelő kifejezést Talis - ...ön meglehetősen csekély emberismerettel rendelkezik, és ezen felül megfontolatlanul, hebrencs mód beszél. Meacor Vinse elsápadt a vád hallatán.

- Talán arra próbál utalni, hogy felelőtlen gyorsasággal alkotok nem helytálló ítéleteket? - kérdezett rá.

- Hát, szerintem erre utalt - helyeselt kérértlen szívéllyességgel Shinam. Bár a feje még mindig nagyon fáj, lassan kezdte élvezni a helyzetet. Karba font kézzel, és fülig eresztett mosollyal szemlélte a számára nagyon kedvező fejleményeket.

Meacor Vinse látszólag észre sem vette a közbeszólást.

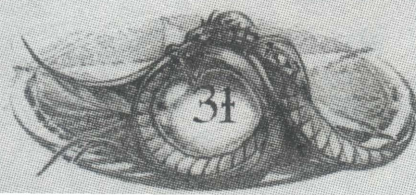
- Nos, ha nem lennék a párbajsegédje, akit nem hívhat ki, akkor az arcába vágnám a kesztyűmet, Talis uram!

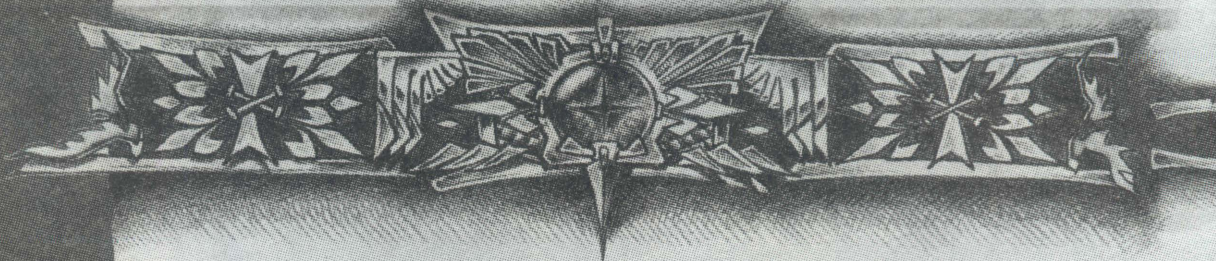
- Elnézést! - szólt közbe ismételtelen Shinam. - A párbajkodeks szerint csak az ellenfél segédjét nem lehet párbajra hívni. A saját segédről nem rendelkezik semmiféle szabály!

- Kérem, fiatalember! - csattant fel erre már Talis, akinek immár nagyon elege volt az egészből. - Köszönöm végtelen figyelmességét, amivel... hm... segít, de higgye el, magam is képes vagyok a becsületelem megóvására! Ön pedig, Meacor Vinse uram - fordult a másik felé, - ne érezze úgy, hogy nem vehet rajtam elégtételt, ha neveléséges érzékenységgel úgy érzi, önt sérelem érte!

- Nos, szívem szerint valóban kihívnám, de ugye ön előbb Shinam úrral küzd meg! Nem óhajtom egy párbaj előtt cserben hagyni önt! - visszakozott Meacor Vinse, aki már bánta, hogy ennyire elragadtatta magát. A Macskalelkűnek is nevezett Talisról az a hír járta, hogy egyike a legjobb bajvivóknak!

- Ugyan! - mosolyodott el a fiatalember. - Én nem óhajtok ön elé tolnakodni, Meacor Vinse uram! Nyugodtan intézze előttem problémáját Talis úrral! Sőt, ha Talis úr elfogad, én szíve-





sen felajánlom párbajsegédi szolgálataimat is eme becsületbeli ügy rendezésére!

- De fiatalember, ön az első kihívó, küzdjön először önnel Talis úr! Ez így szokás! - értetlenkedett Meacor Vinse.

- És, ha én esetleg megölöm? - tárta szét aggódva a kezét Shinam, aki immár határozottan az elemében érezte magát, és lelkesen magarázott tovább. - Akkor önnek folt marad a becsületén! Ezt pedig nem hagyhatom! Öné az elsőbbség!

- Igen? - vont össze a szemöldökét Meacor Vinse, de semmi érv nem jutott az eszébe, hát végső lehetőségként Talis felé fordult. - Válaszson ön, uram!

- Hogy? - ébredt fel zavartan a szakállas. - Mi van? - Azt kérdeztük - kezdte a fiatalember könnyedén -, hogy melyikünkkel óhajt elébb megküzdeni!

- Ja, hogy párbajozom! - jutott el ismételtén a felismerés Talis tudatáig, aztán gyors, szakértő pillantásokkal felmérte lehetséges ellenfeleit.

A fiatalembert tegnap éjjel ismerte meg, egy palazzó párkányán ácsorogva, és bár gyorsan megsértették egymást, majd megtörtént a párbajra hívás is, ennek ellenére nagyon kellemes estét töltöttek a Lassia-palazzóban. Shinam jó cimborának bizonyult, ügyesen kártyázott, fesztelenül és szellemesen társalgott, és számolatlanul itta ki az elégett boroskupákat.

Úgyes a fiú, szép jövő vár rá, ha a szerencse is mellé szegődik. Jó lenne tudni, hogy mennyire ért a kardhoz, bár ha igazak a róla szálló pletykák, ebben sem lehet hiba, morfondírozott Talis, de aztán elvetette az ötletet, hogy pont most próbálja ki Shinam kardforgató tudományát. Most túl fáradt volt!

Hát elmosolyodott, és Meacor Vinse felé fordult.

- Uram, nem óhajtom megsérteni azzal, hogy megváratom önt egy ilyen tejfelesszajú suhanc miatt! - hajolt meg mélyen a fiatalember. Meghiszem azt, gondolta magában Talis, de hangosan nem szólt. Meacor Vinse is nehezen talált szavakat.

- Igazán semmisség! Mondhatni, számomra öröm! - hajolt meg mélyen a fiatalember.

Meghiszem azt, gondolta magában Talis, de hangosan nem szólt. Meacor Vinse is nehezen talált szavakat.

- De... Ki lesz az én segédem?

- Ha jól látom, ott jön testvérbátyja, Meacor Radis úr - mutatott bele a gomolygó, tisztafehér homályba Shinam. - Gondolom, ő elvállalja eme nemes feladatot!

És valóban, pár pillanat múlva alakot öltött a semmi, és megjelent a másik középkorú férfi. Csontos, szürke csuhás szerzetes követte, aki távolabb megállt, letette a magával hozott ébenfekete ládikót, és maga is letérdelt mellé. Aztán kinyitotta annak tetejét, és orvosszerszámai, gyógyíres fioláskái rendezgetésébe kezdett, oda sem figyelve a párbajozó felekre.

Meacor Radis komoly arccal lépett Shinam mellé.

- Nos, készen áll a párbajra?

- Igen - jelentette ki könnyedén a fiatalember.

- Talis úr első vérig óhajt küzdeni.

A férfi furcsálkodva vont össze a szemöldökét.

- Igen, emlékszem rá. Az előbb egyeztem meg a segédjével!

- Csak azóta egy kicsit megváltozott a helyzet

- mosolygott rezzenéstelen pimaszsággal Shinam, aki, talán a kényszerfürdő miatt, talán más okból, de nagyon frissnek érezte magát. - Immáron én vagyok Talis úr segédje, a kihívás az ön öccsének szól, akit pedig ön képvisel. Tehát, mit mondhatok Talis úrnak?

Meacor Radisnak hosszú másodpercekbe telt, míg felfogta. Aztán odafordult az öccséhez, aki lassú bólintással jelezte, ez bizony mind igaz.

- Nos? - sürgette Shinam.

A középkorú férfi pár pillanatot habozott, aztán dühösen a combjára csapott.

- Nem! Ezt a bohóckodást nem csinálom tovább! - fakadt ki. - Az állítólagosan párbajra kész Talis úr jól láthatóan most is alszik, és ki hallott már olyat, hogy valaki a saját segédjével óhajtana küzdeni, egy másik féllal való párbaja előtt!

- Sajnálom, így alakult! - vont vállat Shinam.

- Szóval, gyáván visszalépnék?

- Soha! - csattant fel egyszerre a két testvér, és erre a hangra Talis is felébredt.

- Tessék?

- Kezdődik a párbaj! - lépett mellé Shinam, aztán megveregette a vállát. - Mindent bele, Talis uram! - mosolygott, és az alkarjával letörölte az arcát, ezzel véglegesen elkenve arcfestését.

- Ideje volt - morogta a szakállas, majd megdörzsölte a szemét, aztán kardot húzott.

Meacor Vinse követte mozdulatát, Radis pedig kilépett közülük.

- Kezdhetik! - kiáltotta szertartásosan, öccse pedig gyors mozdulatokkal támadott. Cselből vágott oldalról, aztán belépett, és szúrta.

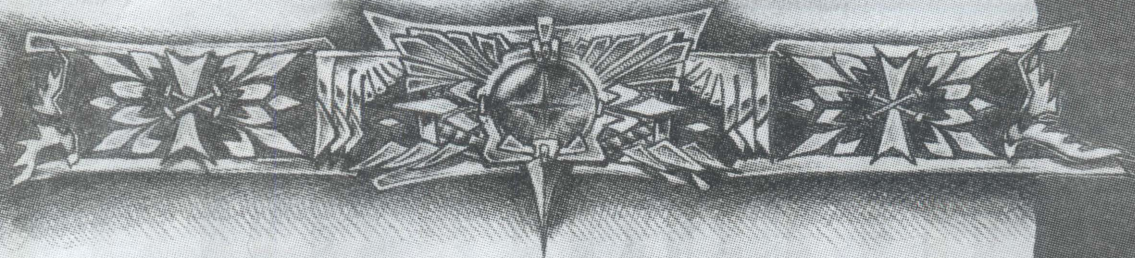
Talis épp csak negyed fordulatot tett, hogy kitérjen, aztán egy lapos vágással visszajött. És ezzel vége is volt, Vinse kézfejen hajszálvékony vágás nyílt. Egy, egyetlen egy csepp vér a földre hullt.

- No, ezen túl vagyunk - sóhajtott megnyugodva Talis, akinek a harc közben végre sikerült felébrednie. - Még van valami, amivel adósa vagyok az uraknak? - nézett körbe frissen.

Shinam néma megdöbbenéssel rázta meg a fejét, szólni nem tudott. Ez túl gyors volt neki! Meacor Vinse is hallgatott, szorosan összeszorította a száját, nehogy nyögjön fájdalomában, ám a bátyja nem hagyta annyiban a szégyent.

- Persze, Talis uram! Ön még tartozik egy párbajjal Shinam úrnak! Amiben Vinse testvérem az ön segédje! Ezen kis sérülés mellett még eleget tud tenni e felelősségteljes feladatnak. Talis könnyedén összevonta a szemöldökét. Tisztában volt vele, ez mit jelent. A második





párbaj után a Meacor testvérek városszerte elterjeszthetik, hogy Macskalelkű Talis párbajra hívta a saját segédjét! Úgyes tálalásban ez nagyon kellemetlen pletykává nőheti ki magát! És sokan vannak Sýtisben, akik abból élnek, hogy ügyesen tálalják az ehhez hasonló eseteket.

Kínos! Mégse kellett volna belemeni ebbe az ostoba másik párbajba! És egyáltalán, mi a fenét is csinált az elmúlt éjszaka? De nem volt ideje rekonstruálni a történeteket, Radis válasza várt.

Oldalt pillantott, Shinamra. Egy pillanatra összekapcsolódott a tekintete a fiatalemberrel. Az könnyedén elmosolyodott, majd még biccentett is, mintegy jelezve, érti, miről van szó.

- Szóval, ha párbajozni akar velem...

- Ezt már elhatározták! - szólt közbe gyorsan Radis, de Talis leintette.

- Igen, elhatároztuk, de Shinam úr a kihívó fél, aki...

- ...nem ragaszkodik a párbajhoz - vette át a szót a fiatalember - különösképpen, ha valami bocsánat...

- ...kérést is kapna, ami ugye végül is megilleti, ha belegondolok arra a kellemetlen helyzetre, ott, azon a párkányon...

- ...aminek hollétét most talán hagyjuk! - zárta le gyorsan Shinam, majd Meacor Radis felé fordult. - Nohát, minő szerencse, megegyeztünk. Így még sincs szükségünk az önök további segítségére. Bocsánat, hogy drága idejüket raboltuk!

- Valóban! - bólintott Talis. - Ha nem bánja, mégse kell, hogy a párbajsegédem legyen! És hát én mennék is, mivel pedig négyünknek úgysem jut tolon, elvinném önt, Shinam uram, ha ez nincs ellenére.

- Köszönöm kedvességét!

- Hát akkor, uraim! - hajolt meg Talis a Meacor testvérek felé. - Köszönöm szolgálatkészségüket, ha legközelebb gondunk lesz, eszünkbe fog jutni az önök kedves segítsége. Remélem, önök sem felejtene el minket, ha esetlegesen mi tehetünk bármit önökért! - búcsúzott, aztán könnyű léptekkel indult az egyik tolon felé.

Shinam is mosolyogva biccentett a szólni nem tudó testvérpárnak, aztán gyorsan Talis után sietett. Egyszerre szálltak be a karcsú tolonba, majd intettek a csónakosnak, hogy mehetnek. Az szó nélkül lökte el a hajót a parttól, majd lassú csapásokkal bevezetett a csatorna közepére, ahol elkapta őket a lassú, lomha sodrás, Sýtis városának örök lüktetése.

- Tulajdonképpen sajnálom őket - jegyezte meg pár sarokkal később Talis, merengően bámulva a mellettük elsikló falakat és tereket.

- Ugyan! - legyintett könnyedén Shinam. - Miért álltak a híres Macskalelkű Talis útjába! - dőlt hátra, és büszke mosollyal nézett a férfira, aki már régóta a példaképe volt.

- Talán... - vont az vállat, aztán visszatért a va-

lóságba. - És most hova tart, fiam?

- Hát, késő van, vagy inkább már korán. Hazamennék! Igen fáradt vagyok!

- Ha nem tervez más mára, én jobbat javasolnék! Jeinelle Telissa nagyasszony ma kerti mulatságot rendez Hiss szigeti palotájában. Jelles esemény ez, sokan ott lesznek, szinte mindenki, aki számít. Jöjjön el velem!

- Önnek van meghívója Jeinelle Telissa nagyasszonyhoz? - csodálkozott el a fiatalember, de mielőtt a szakállas megszólalhatott volna, már folytatta. - Én ugyan örömmel elkísérném, de nekem nincs...

- Ugyan! - intette le Talis fölényesen mosolyogva. - Ez az egész játék a meghívókkal... egyáltalán nem olyan lényeges, mint amilyennek feltűntetik. Persze, az illem megköveteli, de gyakorlati jelentősége nincs! Nyugodtan velem jöhet, be fognak minket engedni.

- Ilyen öltözetben? - mutatott végig átvágott, megfeszlett ruháján Shinam.

- Ez sem probléma! Útba ejtjük a Hét Forrás fürdőjét. Ott rendbe szedik a ruhánkat, megfürdünk, még alszunk is egyet. Délre így is kiérhetünk Hiss szigetére, és akkor még mindig mienk az egész délután... Az éjszakáról nem is beszélve! - tette hozzá még cinkosan mosolyogva.

Shinam lassú fejrázással hallgatta végig, de aztán csak rábólintott.

- Ez igen kellemesen hangzik! Legyen hát! És Talis kiadta a megfelelő utasításokat a csónakosnak.

A Carmelis kolostor mögötti téren igen hosszan csend honolt a távozásuk után. A Meacor testvérek lassan tértek magukhoz. Vinse sebe már nem vérzett, és a fájdalom is elillant, csak a lelkében égett a szégyen.

- Mi legyen? - kérdezte testvérbátyját, akit elismerten okosabbnak és agyafürtabbnak tartott magánál.

Az hosszan gondolkodott a válaszon.

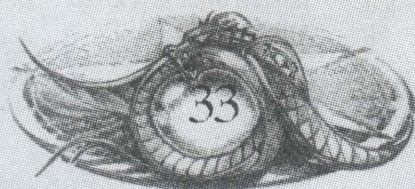
- Ne félj, öcsém, ezt nem hagyjuk ennyiben! Ez a két pojáca még drágán megfizet ezen pimaszságért. De nem most. Most menjünk haza - döntött végül.

Így maguk is tolonba szálltak, és hazavitették magukat. A téren csak a halvány párapamacsok maradtak, míg a nap magához nem intette őket a végtelen kék égbe.

A szerzetes, akiről mindenki megfélekezett, szó nélkül pakolta össze holmijait, aztán lassú mozdulattal becsukta ébenfa ládikóját. Felállt, de mielőtt visszatért volna a kolostorba, végignézett a két tolon elnyelő csatornán, és mindent értő mosollyal megrázta a fejét.

- Kardnemesek!

J. Goldenlane



Bepillantás a fantáziabilágok rejtett zugaiba...



Trollbarlang

Cím: 1064 Budapest, Andrássy út 33. • Tel./Fax: 321-3279
Honlap: <http://www.privatemoon.com/trollbarlang.htm> • khaled@elender.hu

A KÁOSZ FEGYVEREI

— második rész —

Ott tartottunk tehát, hogy:

501-502 Lebegő

Ezt a pengét mágikus energiával itatták át, és olyan mutáns hamvaiban forgatták meg, aki képes volt a lebegésre. A fegyver tulajdonosa is öröklí ezt a tudást, ezért körönként 2D6 métert lebeghet felfelé vagy lefelé (oldalirányban nem).

513-525 Mágiaszívó

Ez a penge Khorne egyik kutyájának gerincéből készült, vas- és acélveretes rúnák díszítik, és egy varázsló vérében fürdött. A kard elszívja a tulajdonosára irányított varázslatokat, és egészen addig tárolja őket, míg gazdája el nem szabadítja a mágiát. A kard egy időben csak egy varázslatot tud tárolni, így az újabb mágiákat mindig „lecseréli” az előzőleg elszívottal.

526-538 Mágiatörő

Ha ez a rúnákkal ékített penge eltalál varázstárgyakkal felszerelkezett ellenfelet, 33% eséllyel tönkreteszi az egyik mágikus eszközt (5,6-os dobás D6-on). Hogy melyiket, azt véletlenszerűen kell kiválasztani.

539-551 A Mágikus Erő Pengéje

Ezt a fegyvert alaposan ráhangolták a mágikus energiákra, ezért képes kihasználni gazdája varázserejét: A tulajdonos feláldozhat néhányat mágiapontjaiból, mely aztán a fegyver által okozott ütés erejét növeli (2 mágiapontért eggyel).

552-564 Mágiafordító

Az egyszerű halandók számára ez a fegyver csak egyszerű, rozsdás vacaknak tűnik, ám a mágikus energiákat tökéletes tükörként veri vissza. Ha tulajdonosa Közelharci Értéke alá dob, visszaküldi a varázslatot a mágusra, aki kénytelen lesz elszenvedni annak teljes hatását.

565-576 Varázstolvaj

Ez a ravasz penge képes arra, hogy elszívja az általa megütött lény egy varázstárgyának minden tulajdonságát, és egy napon keresztül ő maga használja azokat.

Ezért, ha tulajdonosa eltalál valakit, akinél varázstárgy van, dobni kell, és legalább 5-ös dobás esetén megtörténik a csoda.

577-589 Izompenge

Ez a vérvörös penge saját életet él, és még vérzik is, ha csapását hárítják. Csapásai 3-mal nagyobb Erővel érnek célba, mint tulajdonosáé (egészen a 10-es maximumig). A gazdi egyéb támadásaira nincs hatással.

590-602 A Hatalmas Csapások Pengéje

Ez a tompa penge egy démon bordájából készült, és naponta egyszer képessé teszi tulajdonosát egy 10-es Erejű ütésre. Ezt a szándékot a találat után is be lehet jelenteni, de a páncéllal azért számolni kell!

603-615 Tudatfaló

Ez a csontszerű penge csillapíthatatlan éhséget érez mások gondolatai és érzései iránt. Ezen okból fizikai sebesülést nem is okoz, viszont nullára csökkenti áldozatai Vezetési Értékét, Intelligenciáját, Hidegvérét és Akaraterejét. Az agyatlan lény ezután hajlamos lesz a *bülyeségre* és elveszíti minden képzettségét.

616-628 Éghetetlen

Ezt a pengét a démonok által gyötört áldozatok megszilárdult könnyeiből faragták. Tulajdonosa immunis lesz mindenféle tűzalapú támadásra, még a tűzgolyókra és a sárkánylángra is.

629-640 Hárító

Ezt a fegyvert vívómester készítette. Különlegessége, hogy egy vagy több, a tulajdonosára irányított támadást teljesen el tud téríteni. Ezt a szándékot elég a találat meghatározása után is bejelenteni. Megjegyzendő azonban, hogy minden elhárított ütéssel csökkenti a tulajdonosának a számát.

641-653 Fullánk

Ez a penge olyannyira szomjazza ellenségeinek vérére, hogy gyilkos szándékától semmi sem térítheti el. Ennek megfelelően csak mágikus páncélzatok állhatnak az útjába, a közönséges páncélokon egyszerűen áthatol.

654-666 Járványpengé

Ez a fegyver borzalmas betegség hordozója. Készítése során fertőző mutánsok vérében hűtötték, s ezért most maga is a járvánnyal terhes. Nurgle követőinek pengéi Nurgle Rothadását terjesztik, a többi isten által adományozott penge esetében dobj D6-tal, és az eredményt keresd ki a lentebb található táblázatból. A fertőzés akkor terjed át az ellenfélre, ha a penge eltalálja, és nem dob Szívóssága alá. Ebben az esetben a következő bajok érhetik:

D6 Betegség	Hatás
1 Remegés	Az áldozaton rettentő remegés vesz erőt, minek következtében képtelen lesz izma- it és végtagjait megfelelően kontrollálni. Csökkentsd a Közelharcí Értéket tízzel, a támadások számát pedig egygyel!
2 Szemrothadás	Az áldozat szemei meglottyanak és hatalmasra nőnek, látása pedig jócskán megromlik. A Célzókézség 10-zel csökken, az esetlegesen meglévő Kiváló látás képesség pedig elvész.
3 Kelések	Az áldozat végtagjain ocsmány kelések és gennyes sebek fakandak, minek következtében Mozgása egygyel, Kezdeménye és Szépsége pedig 10-zel csökken.
4 Csontsorvadás	Az áldozat csontjainak egy része elfonnyad, másik része pedig ijesztően megnagyobbodik. Ennek hatására a Szívósság és az Erő egygyel csökken.
5 Szürke Láz	A betegség kiszárítja az agyat, és ennek következményeként 10-zel csökkenti az áldozat Intelligenciáját, Vezetési Értékét, Hidegvérét, valamint Akaraterejét.
6 Zöld Pestis	Az áldozat testén zöld foltok tűnnek fel, majd ahogy a ragály terjed, egyre vékonyabb és gyengébb lesz. Ennek folyamánként Sebpontjai 5-tel csökkennek.

Ha valaki elkapja a betegséget, 24 óránként újra dobnia kell, hogy sikerül-e leküzdenie, vagy a újra jelentkeznek a tünetek. A ragály egyetlen tulajdonságot sem csökkent egyes alá.

667-679 Mérgező

A fegyver pengéjét méregbe mártogatták, ezért alaposan átitatódott ezzel az anyaggal. Emiatt minden ütését +1 Erővel kell kidolgozni (de maximum 10-esre viheti fel egy ütés Erejét).

680-692 Energiakard

Ez a fegyver a sötét jövő remeke: pengéje szintisza energia, mely valamilyen kiapadhatatlan forrásból táplálkozik. A fegyverrel ütése 5-ös Erejűek, és egy pontnyi páncélt semlegesítenek.

693-704 Védelfmező

Ez a penge lehetetlenné teszi adott lény számára, hogy 6 méternél jobban megközelítse tulajdonosát, és viszont. A lénynak egy meghatározott fajba kell tartoznia (pl. tünde, goblin, csontváz stb.). Hogy milyen lényt tartson kordában, azt 24 óránként lehet megváltoztatni. Megjegyzendő, hogy ezek a lények csak közelharcban nem támadhatják a tulajdonost, löfegyvereikkel és varázslataikkal azonban igen.

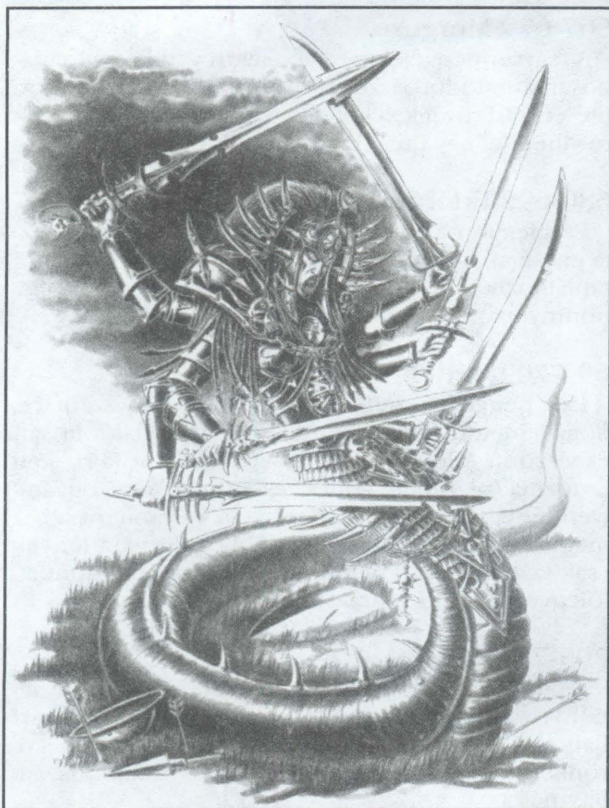
705-717 Változó

A penge nagyon instabil, mivel nyers káosz-anyagból kovácsolták, és egy káosz-kő díszíti. Dobj ezért hatszor a táblázaton, és ha csatára kerül sor, D6 kö-rönként dobod ki, hogy éppen melyik tulajdonságát használja.

718-730 Ereklve

Ez a penge egy jó és nemes lény csontjaiból készült és annak haló poraiban edzették. Különleges tulajdonsága, hogy vagy D3x10-zel növeli a tulajdonos





Közelharci Értékét, vagy az okozott sebzést szorozza be D6-tal. Hogy az aktuális csapásnál melyik érvényesül, azt a tulajdonos határozza meg.

Dobj D6-tal: 1,2 esetén a fegyver élőholtak, 3,4,5,6 esetén pedig démonok ellen hatásos. A penge csak a kidobott lényeken gyakorolja tudományát, Jó és Törvényes lényeket meg sem üt (sőt 24 órára le is bénítja tulajdonosát, ha ezzel próbálkozik). Egyéb lényekre úgy hat, mintha „egyszerű” varázsfegyver lenne.

731-743 Ellenálló

A penge bámulatosan erős, mivel kiváló minőségű acélból készült. Tulajdonosa számára +10 bónuszt biztosít a betegség-tesztek alkalmával.

744-756 Riposzt

Ez a fegyver ismer minden közelharci fogást és trükköt, mivel olyan vívómester készítette, aki minden titkát a nyers acélba ágyazta. A penge képes körönként egy ellengéges találat teljes semlegesítésére anélkül, hogy erre elhasználná tulajdonosa egy támadását. A háritást a találat meghatározása után kell bejelenteni.

757-768 Szentséges

Ezt a pengét azok kétségbeeséséből kovácsolták, akik képtelenek meghalni, és azok imáiban mosdaták, kik mindennél jobban félik a halált. Ezért a fegyvernek óriási hatalma van az élőholtak ellen - ha 6 méternél közelebb merészkednek hozzá, a kör végén elpusztítja őket. A penge különleges élőholtakra is hat, bár ők megpróbálhatnak elmenekülni előle.

Élőholt hősök és a Káosz oldalához szegődött csontváz bajnokok 24 méterre megérzik a penge hatalmát, így ha a mesélő el is felejtene, te mindenképpen szólj róla!

769-781 Vadállat

Ezt a vérszomjas pengét vadállat vagy őrző ember vérében fűrésztötték, ezért D3-mal növeli gazdája Támadásainak számát.

782-807 Sikoltó

Ez a fegyver olyan gyűlölettel telve sikoltozik, hogy félelmet kelt minden 24 méteren belül tartózkodó lény szívében.

808-820 Éneklő

Ez a penge a szirének énekéhez hasonló dalt zeng, mely magához vonzza a közelben tartózkodó ellenséges lényeket.

Emiatt minden 24 méternél közelebbi ilyen lény, aki nem tesz sikeres Akaraterő-dobást, közvetlenül a fegyver tulajdonosa mellé igyekszik állni, hogy ott hallgathassa a dalt.

Amíg sikeres Akaraterő tesztel el nem szabadul, kénytelen lesz ott állni, és élvezni az éneket, de ezen kívül semmi másra nem képes.

821-833 Csontvázhorda

Ez a penge hatalmas halottidéző rúnákkal ékes, melyek csapdába ejtik a levágott ellenfelek lelkét. Ahányszor a fegyver megöl egy ellenséges lényt, annak holttestéről leolvad a hús, és csontvázként kél fel, a Káosz bajnokát szolgálva. A szolgálat 24 óráig vagy a csontváz elpusztításáig tart.

834-846 Csontvázidéző

Ezt a pengét egygyéolvasztott csontokból és izmokból készítették, borotvaélesre köszörülték és véres rúnákkal ékítették.

Tulajdonosa naponta egyszer megidézhethet 2D6 csontvázat, melyek a tulajdonos 6 méteres körzetében jelennek meg, és átlagos csontváz-profillal rendelkeznek. Ezek D6 x D6 körig teljesítik uruk parancsait, majd porrá omlanak.

847-859 Öregítő

Ebbe a pengébe alvó öregember ellopott lelkét helyezték, és béna gyermek hátán kovácsolták. Akárhányszor eltalál egy ellenfelet, 10-zel csökkenti annak Kezdeményét.

Ha a Kezdemény 0-ra csökken, az áldozat teljesen megbénul, és soha többé nem lesz képes mozogni.

860-872 Altató

Ezt a fegyvert a sötétségből és a démonok zagyva motyogásából készítették. Különleges képessége, hogy el tud altatni egy 8 méteren belüli lényt, aki D6 x D6 körig békésen horgol, és nem ébred fel semmilyen külső hatásra. Ha az áldozatnak legalább 18-as Intelligenciája van, dobhat Akaraterő-tesztet az elalvás ellen.

873-885 Varázsló

Ez a penge egy varázsló bebörtönzött lelkét rejt magában, s így képes néhány varázslat megidézésére. Dobj D4-gyel, hogy meghatározd a legmagasabb varázslat szintjét, melyet a fegyver tartalmaz! A penge ezt, és egy-egy más varázslatot tartalmaz az alatta levő szintek mindegyikéről (az őrzött varázslatokat véletlenszerűen határozd meg). A varázslatok naponként egyszer használhatók, és nem kell mágiapont a létrehozatalukhoz.

886-897 Tolvaj

Ezt a fegyvert az éhező lelkek lángja fölött hevítették, ezért pengéjén ezernyi pici száj tátong éhesen. Akárhányszor eltalál valakit, tulajdonosa kiválaszthat egy tulajdonságot, melyből ellop 5-öt, és hozzáadja gazdája megfelelő értékéhez. Az ellopott tulajdonságok 24 órán keresztül gazdagítják a fegyver tulajdonosát.

898-910 Erős

A penge tisztátalan lélettől pulzál, s bensejében saját szív lüktet. Életerejének egy részét gazdája is élvezheti, kinek Ereje eggyel növekszik.

911-923 Gyors

Ez a fegyver a legkönnyebb fellelhető fémből készült, és a levegő rúnáival ékes. Tulajdonosa Kezdeményét D100-zal növeli, de csak a 100-as maximumig.

924-936 Mutáló

Ezt a pengét a Káosz jele fertőzi. Vasa káosz-anyaggal terhes, mely állandóan örvénylik felszíne alatt. Amikor sebet fakaszt, D3 káosz mutációval gazdagítja ellenfelét, aki ez ellen mentődobást tehet. Ha belehal az ütésbe, nincs különösebb hatás, csak hullája növeszt csápokot, ha azonban életben marad, akkor pontosan ki kell dolgozni, hogy miként változnak meg tulajdonságai. Mivel ez jelentékenyen lelassítja a játékot, ha nincs kedved hozzá, dobj egy újat a táblázatból.

937-949 Harcosokat hívó

Ezt a pengét sok harcos vérében fűrösztötték, melyek lelke most őt szolgálja. Gazdája naponként egyszer megidézheti ezeket a harcosokat, akik D6 x D6 körig szolgálják ezután. A harcosok szokványos emberi profillal rendelkeznek, káoszpáncélt viselnek, és elvarázsolt fegyvereik vannak, melyek egyetlen mágikus tulajdonsága, hogy olyan lényeket is sebeznek, melyeket a hétköznapi fegyverek nem.

950-962 Gyengítő

A penge a különféle lények életerejét szomjazza, nem elégedve meg sohasem annyival, amennyit kioltott. A fegyver nem sebez, viszont találatonként eggyel csökkenti az áldozat Erejét, ha az nem dob sikeres mentőt ez ellen. Ha Ereje nullára csökken, meghal.

963-975 Akaraterő

Ezt a pengét hidegen kovácsolták, és olyan akaraterője van, mely még tulajdonosára is átsugárzik. Gazdája ezért 10-et adhat Akarateréjéhez, egészen a 100-as maximumig.

976-988 Sebző

Ez a fegyver tovább szélesíti áldozata sebeit, nem elégedve meg a kinnal, melyet csapása okozott. Tulajdonosa ezért az okozott sebzést D3-mal megszorozhatja.

989-000 Vámpír

Ezt a pengét véres fémből kovácsolták, vérben hűtötték és alvadt vérrel fényesítették. Emiatt aztán olyan erős vágy él benne mások vére iránt, hogy ha megsebez valakit, de nem öli meg egyetlen csapással, a következő körökben újra és újra automatikusan sebez rajtuk, s addig szívja vérüket, amíg akár csak egyetlen csepp is marad. Eközben nem hagyja gazdáját más ellenfélre támadni.

Nos, a rémséges fegyverek felsorolásának végére érve mit is mondhatnánk? Csak annyit: igérjük, hogy leszokunk végre a Káosz és követőinek ismertetésétől, és ezután valami békésebb dolog után nézünk.

Hriczó Gábor





AMI A SZABÁLYKÖNYVBŐL KIMARADT...

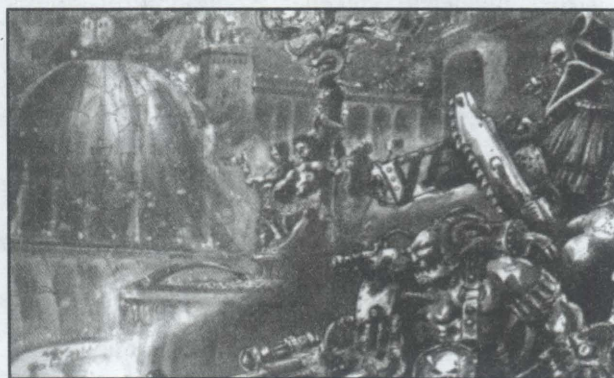
avagy Kiegészítő szabályok Warhammer 40000-hez

Az új kiadás megjelenésével a Games Workshop öreg gurujai úgy döntöttek, hogy nemcsak külsőleg térnek vissza a Rogue Trader időszakhoz, hanem visszahoznak sok olyan régen elfeledett dolgot is, melyek a régi játékosok számára mégis ismerősek lesznek. Az egyik ilyen dolog a White Dwarfban újraindult Chapter Approved rovat, mely olyan kiegészítéseket tartalmaz, melyek nem fértek be a különféle szabálykönyvekbe. Ennek a sorozatnak az egyik darabja a mindenki által kedvelt és becsült Bírákról szól, akik a rendet hivatottak fenntartani ebben a kaotikus galaxisban. A Rúna előző számában büntetőlégióikkal ismerkedhettünk meg, most pedig fekete páncélos rohamosztagaikat vesszük szemügyre.

A Birodalmi Bírák

A Birodalmi Bírák testülete, az Adeptus Arbites a felelős a Birodalom rendjének fenntartásáért. Ez a Rend gyakran különbözik a helyi szokásjogtól, ám a Terra politikusai nem hagyhatják, hogy a több millió világra kiterjedő Birodalom bolygónként más és más törvények szerint működjön.

Ez az oka annak, hogy a Bírák mindenki felett állnak, legyen akár szerény szolga vagy birodalmi kormányzó is az illető. A Bírák jól felszereltek és alaposan felfegyverezettek, hogy minden kisebb helyi problémával képesek legyenek megküzdeni. Körzetükben élet és halál urai, s gyakran a Birodalom elleni felkelések elsőszámú célpontjai is.



A Bírói Testület

A Bírák szervezetének alapegységei a különféle célirányos feladatokra összeállított csoportok. Ezek alacsony létszámúak, és folyamatosan ugyanazt a feladatot látják el. Valamennyit felsorolni képtelenség volna, ezért csak a legismertebbekről írunk:

- Az Őrjáratok megszokott látványt nyújtanak minden jelentősebb világon. Feladatuk a rendellenességek észlelése, és jelentése, vagy az azokkal való azonnali leszámolás.
- A Harci Osztagokat akkor vetik be, amikor fegyveres felkeléssel kell megbírkózni, és csak a tűzparancs az egyetlen követhető utasítás.
- A Sokkcsapatok közelharc egységek, melyek a plexipajzs és a gumibot sokkal fejlettebb változatával vannak felszerelve. Feladatuk az olyan elégedetlenkedések leverése, melyeket vérontás nélkül is el lehet intézni (pl. éhséglázadások és a közhivatalok előtt napok óta sorbanállók között kitört verekedések).
- A Kivégzőosztagok feladata az ismert bűnözők felkutatása és kivégzése. Mivel a Birodalomban a csekély vétkeket kivéve mindenért halálbüntetés jár, ők is elég megszokottak a bolyvárosok utcáin.
- A Támogató Osztagok a szükséges nehézfedezetet biztosítják az Őrjáratok számára, ha azok fegyveres ellenállásba ütköznének.



• A Nyomozócsoporthoz ritkán jelennek meg nyilvánosan, inkább számítógépeiket bújják felderítetlen bűnügyek nyomában. Kiképzésük erősen épít a logikára és a dedukciós módszerekre.

• A Vadászkülönítmények feladata a menekülő bűnözők nyomon követése az alsóvárosban, dzsungelben, sivatagokban vagy egyéb felderítetlen helyeken. Motoros osztagaikat kifinomult érzékelőkkel szerelik fel, így zsákmányuknak igen kevés esélye van a menekülésre (a legtöbb birodalmi világon a bűnöző családokból származó utódokba már gyermekkorukban beépítenek egy „poloskát”, hogy könnyedén ellenőrizni tudják minden lépésüket).

• A Technikusok a tetthelyek felderítését végzik, ők rögzítik a nyomokat, és fejlett technikai felszerelésük révén pontról-pontra rekonstruálják a bűntettet.

• Az Orvoscsoporthoz lényeges szerepet töltenek be a Bírói Testületben. Mivel az orvosi ellátás a Birodalomban olyannyira bürokratikus és kevésbé hatékony, hogy a legtöbb vészhelyzetben csak az utolsó kenetek feladására képes, a Bírák saját orvosi szervezetet hoztak létre. Az ő feladatuk az utcán megsérült vagy megölt Bírák rendbe hozatala.

• A Mentőcsapatok feladata az emberrablások, túszyggyek megoldása, mely során ártatlan emberek életére is vigyázni kell. Nem árt figyelembe venni persze azt a tényt, hogy ezeket a csapatokat csak fontos emberek kiszabadítására vetik be, hiszen az egyszerű városlakó könnyedén pótolható (és különben is, ha valaki hagyja magát túszyul ejteni, azzal vét a birodalmi törvények ide vonatkozó rendelkezési ellen).

Arbiter fegyverlista

További kézifegyver	1 pont
Sorozatvető	2 pont
Lézerpuska	1 pont
Arbiter rohampuska	2 pont
Plazmapisztoly	5 pont
Energiafejsze/kard	10 pont
Energiaakasztó	10 pont

Kombifegyverek:

Sorozatvető lángszóróval	8 pont
Dupla sorozatvető	5 pont
Sorozatvető hőpuskával	12 pont
Sorozatvető plazmapuskával	8 pont

Arbiter rohampuska

A Bírák általában a kifejezetten nekik kifejlesztett „Kivégző” lövedékeket használják. Ezek egy kicsi nyomkövető berendezéssel vannak ellátva, melyek hatalmas biztonsággal találják el a megcélzott bűnözőt.

A rohampuskával felszerelt modell vagy a rendes, vagy a Kivégző lövedéket használja a lövészi fázisban.

A különleges lőszer a következő tulajdonságokkal bír:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
18"	4	5	Roham 1

Sereglista

Az űrgárdista, Birodalmi Gárda és Sororitas seregek kiegészítésképpen Arbiter egységeket is behozhatnak maguk mellé, az egység típusának megfelelő helyre. Lehetséges egy teljesen Bírakból álló sereg felállítása is, de ekkor a Támogató osztagok helyett is Elitet kell hoznod.

HQ

Bíró **45 pont**

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
4	4	3	3	3	4	3	9	4+

Fegyverek: Kézi sorozatvető

Opciók: A Bírót két tárggyal szerelheted fel az Arbiter listáról.

Önálló karakter: A Bíró önálló karakterként viselkedik, de űrgárdista osztagokhoz nem csatlakozhat.

ELIT

Harci osztag **modellenként 8 pont**

Arbitrator

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	1	7	4+

Proctor

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	2	8	4+

Osztag: Az osztag 5-10 főből áll.

Fegyverek: Sorozatvető

Opciók: Egy Arbitrator 7 pontért kinevezhető Proctorrá. A Proctort felszerelheted egy tárggyal az Arbiter listáról.

Szállítójármű: Az osztagot beültetheted egy csapatszállítóba, melyet a helyi véderők bocsájtanak a szolgálatukra (általában Rhinot vagy Chimérát).

Chimera 95 pont
Rhino 50 pont

Sokkcsapat modellenként 12 pont

Arbitrator

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	1	7	4+

Proctor

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	2	8	4+

Osztag: Az osztag 5-10 főből áll.

Fegyverek: Sokkolóbot (közelharcos fegyver) és védőpajzs (mely közelharcban 2-es mentőt biztosít).

Opciók: Egy Arbitrator 7 pontért kinevezhető Proctorrá. A Proctort felszerelheted egy tárggyal az Arbiter listáról.

Szállítójármű: Az osztagot beültetheted egy csapatszállítóba, melyet a helyi véderők bocsájtanak a szolgálatukra (általában Rhinot vagy Chimérát).

Chimera 95 pont
Rhino 50 pont

OSZTAGOK

Járőr modellenként 8 pont

Arbitrator

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	1	7	4+

Proctor

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	2	8	4+

Osztag: Az osztag 5-10 főből áll.



Fegyverek: Arbiter rohampuska

Opciók: Egy Arbitrator 7 pontért kinevezhető Proctorrá. A Proctort felszerelheted egy tárggyal az Arbiter listáról.

Szállítójármű: Az osztagot beültetheted egy csapatszállítóba, melyet a helyi véderők bocsájtanak a szolgálatukra (általában Rhinot vagy Chimérát).

Chimera 95 pont
Rhino 50 pont

ROHAMOSZTAGOK

Vadászkülönítmény modellenként 25 pont

Arbitrator

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	1	7	4+

Proctor

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Mentő
3	3	3	3	1	3	2	8	4+

Osztag: Az osztag 5-10 motoros Arbitratorból áll.

Fegyverek: Két sorozatvető a motorra szerelve

Opciók: Egy Arbitrator 7 pontért kinevezhető Proctorrá. A Proctort felszerelheted egy tárggyal az Arbiter listáról.

*A 28-dik Citadel Journal után szabadon
Fordította Hriczó Gábor*



NE KESEREDJ EL!

Ha nem tudod megszerezni kedvenc képregényed legfrissebb számát, vagy ha hiányzik egy rész a gyűjteményedből, keress fel minket.

A legújabb külföldi képregények széles választékával várunk üzletünkben. Honlapunkról letöltheted árlistáinkat, de meg is rendelheted a képregénykiadók havi színes katalógusát!

Mindezzel kapcsolatos kiegészítők (akció figurák, poszterek, kártyák, pólók, könyvek), továbbá antikvár magyar képregények, szerepjátékok, ólomfigurák és sok egyéb is gazdagítja kínálatunkat. Ne habozz, írf vagy hívf minket!

TROLL KÉPREGÉNYTÁR

ELKÖLTÖZTÜNK!!!

1064 Budapest, Andrássy út 33. • Tel./Fax: 321-3279

www.privatemoon.com/trollbarlang.htm • khaled@elender.hu

WARHAMMER FANTASY

WARHAMMER 40000

NECROMUNDA

ÁRLISTÁINK



BEPILLANTÁS A FANTÁZIAVILÁGOK REJTETT ZUGAIBA...

ELKÖLTÖZTÜNK!!!! ISMÉT!!!!

1064 Budapest, Andrássy út 33. • Tel./Fax: 321-3279

IMPRESSZUM

Ha a piros lámpákra kattintsz visszatérsz a honlapra!

LÁTOGASS EL MEGÚJULT HONLAPUNKRA!
<http://www.privatemoon.com/trollbarlang.htm>

FANZIN

LETÖLT

ARÉNA

W.D.

LINKZ

GUEST

MAIL

CSERE

RAYMOND E. FEIST

A kalmárfejedelem titka

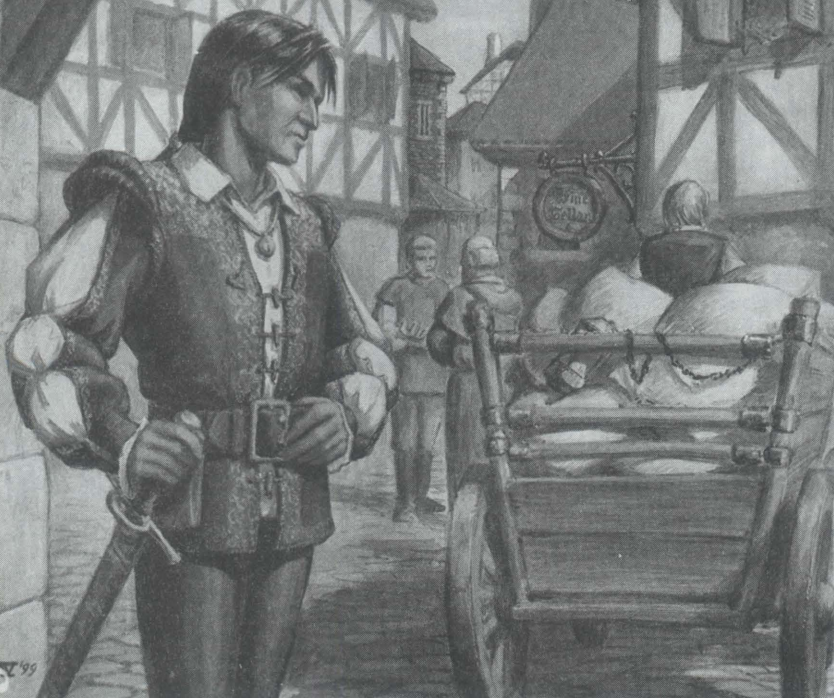
A Kígyóháború

legendájának

második kötete

(regényrészlet)

júniusban
megjelenik



Egy letakart lámpást gyűjtottak meg. A kis reteszeket csak résnyire hagyták nyitva rajta, hogy a lehető leggyéresebb fényt kapják, amit más remélhetőleg nem vesz észre.

A hat férfi elindult. A lámpást Erik tartotta. Végigsétáltak az alagúton, ami már mérföldek óta enyhén lejtett, és hirtelen beértek egy hatalmas terembe. Mint a legtöbb helyen, ahol alagút toroklott be a csarnokba, a fal mentén haladó körkörös út kiszélesedett, hogy a járókelők biztonságosan el tudjanak egymás mellett haladni, és még legyen terük a társalgásra is. Megtorpantak, hallgatództak, és megint meghallották a halk neszt, mely alulról jött.

Lassan elindultak lefelé a rámpaszerű úton. A kör minden negyed részénél megálltak, majd ismét meghallották a sűrűlődséget. A neszt végül elhalt, így továbbhaladtak.

Erik úgy ítélte meg, hogy a csarnokban tett minden egyes körrel hat métert sülyyedtek. Három teljes kört tettek meg lefelé, mikor rátaláltak a holttestre.

Calis óvatosságra intette társait. A négy katona, aki Erikkel és Calisszal tartott, most hátat fordított a zsenge fénynek, és ketten a felfelé tartó utat kezdték figyelni, ketten pedig a lefelé tartót. Mivel nem néztek a fénybe, sokkal könnyebben észrevehették az esetleges támadókat.

Az alakot palást borította. Mikor Calis lehajtotta a csuklyáját, Eriknek elakadt a lélegzete. Egy pantathiánus feküdt ott.

Erik még sosem láthatta ilyen közelről az ellenséget. Távolról már szemügyre vehette őket, pont ezekben az alagutakban, és egyszer a nagy gyülekezés idején, amikor egy pantathiánus jött, hogy szemlét tartson a seregek között.

– Fordítsd át! – sutogta Calis, mire Erik a hátára fordította a lényt. Nagy nyílás tángott a testén, és a szanaszét szakadt ruhán keresztül belek türemkedtek ki.

Calis a holttest kezében szorongatott tárgyra mutatott.

– Vedd el tőle! – mondta.

Erik engedelmeskedett. De azonnal megbánta, mikor hozzáért a tárgyhoz. Kísérteties energia futott végig a karján, és bőre bizseregni kezdett. Hirtelen vakaródnia kellett, és legszívesebben

Calis intett a sötétben, mire Erik megfordult, és továbbadta a jeleket. A hatvanhét ember szinte koromsötétben menetelt. A párokba rendeződött menetoszlopot Calis vezette, mivel képes volt a leghalványabb fényben is élesen látni. A hátvédet Vér Boldár alkotta, aki azt állította, hogy jól lát a sötétben is. Erik kételkedett ebben, de a furcsa zsoldos eddig egyszer sem lépett rosszul. Erik úgy vélte, a férfi a sisak varázslatos tulajdonságának köszönheti képességét.

Miranda szorosan Calis mellett maradt, mivel ő majdnem olyan kiválóan látott, mint a kapitány. A csapat többi tagja kénytelen volt boldogulni a menetoszlop közepén égő egyetlen fáklya fényével. Erik tapasztalatból tudta, hogy a középben menetelők szinte semmit sem látnak, ha elnéznek a fáklyától, míg az oszlop két végén alig lehet érzékelni a gyér fényt.

A jelzés most azt jelentette, hogy egy veszélyes valami vagy valaki volt előttük. Mindenki csendben készenlétbe helyezte a fegyverét, miközben Bobby de Loungville elhagyta helyét, amit a fáklya és Boldár között félúton foglalt el. Mögötte ott jött Praji és Vaja. Erik azt kívánta, bár csak ne tartott volna

velük a két, idős zsoldos, de a két férfi még lóháton sem tudott volna boldogulni a hegyekben. A legközelebbi civilizáltnak nevezhető terület egyszerűen túl messze volt a számukra.

Erik előre indult, aztán enyhe szellőt érzett. Mikor odaért Calishoz, a kapitány a fülébe suttogott.

– Valami mozog odalent.

Az „odalent” a mély, henger alakú csarnokot jelentette, mely amolyan függőleges „országút” módjára indult lefelé innen, a legmagasabb szintről. Két évvel ezelőtt Erik és Calis seregének túlélői felkaptattak a körkörös emelkedő feljárón, mely a csarnok falát szegélyezte, most pedig arra készültek, hogy leereszkedjenek rajta a mélybe. Erik hallgatódzott, de mint oly sokszor, most is rá kellett döbennie, mennyivel érzékenyebb a kapitány füle.

Aztán gyér neszre lett figyelmes.

Olyan volt, mintha egy kéz kövön súrlódna. Pár másodperc múlva megismétlődött. Ezután csend lett.

Öt percig mozdulatlanul álltak, majd Calis maga mellé intette az első öt embert. Erik körbefürkészett, kiválasztott négy katonát az oszlop elejéről, aztán elővette a kardját.

letépte volna magáról a ruhát, hogy véresre vakarhassa saját bőrét.

Calisra szintén nagy hatással volt a tárgy, pedig Erik ért hozzá egyedül. Erik megfordította, és látta, hogy egy sisak az. Már félig a fejéhez emelte, mikor Calis rászólt.

– Ne!

Erik megmerevedett, és rádöbbsent, hogy éppen fel akarta tenni a fejére.

– Mit csináljak? – kérdezte kétségbeesetten.

– Tedd le! – szólt Calis, majd az egyik katonához fordult. – Vezesd ide a többieket!

A katona fogta a lámpást és eltűnt. Eriknek furcsa másodperceket kellett kibírnia a koromsötétben. Ahogy ott állt, furcsa képeket látott; sötét embereket idegen öltözetben, hihetetlenül szép nőket, de igazából egyik sem volt ember. Megrázta a fejét, és mire megszabadult a képektől, a csapat megerkezett.

– Mi az? – lépett oda Miranda.

Calis lefelé mutatott. Miranda letérdelt, majd megvizsgálta a tetemet és a sisakot. Az utóbbit a kezébe vette, és ha hatással is volt rá a tárgy, ez kívülről nem látszott.

– Kell egy zsák – szólalt meg végül.

Az egyik közelben álló katona elővett egy vászonzsákot, a nő pedig belehelyezte a sisakot. Miranda ezután Boldárhoz fordult.

– Ezt hozd te! Az itt lévő emberek közül téged zavar majd legkevésbé.

A furcsa zsoldos vállat vont, elvette a csomagot, és beletuszkolta a nagy zsákba, ami a csipője mellett lógott.

Miranda a tetemet nézett. – Úgy látszik az események váratlan fordulatot vettek.

– Úgy látom, ez itt éppen menekült – mondta Calis. – És nagyon védte ezt a tárgyat.

– Talán lopta – gondolkodott el Miranda, majd bosszúsán megrázta a fejét. – Tanakodással sehova sem jutunk. Menjünk tovább!

Calis bólintott és jelt adott, mire a csapat elindult lefelé.

Egyre csak süllyedtek a spirálisan lefelé vezető úton. Az egyik alagútnál, ami egyébként egyáltalán nem különbözött a többiétől, Calis jelezte, hogy belépnék.

A menetszlop bekanyarodott az alagútba, mely meredeken lejtett. Ahogy lefelé haladtak, a hőmérséklet rohamosan nőni kezdett. A hegyekben már metsző hideg uralkodott, és az alagutak alig nyújtottak valami meleget, de most mintha erős hőforrás felé közeledtek volna. A meleggel együtt azonban szagok is érkeztek. Kén és a rothadó hús édes, émelyítő szaga ütötte meg az orrukat.

Az alagút kiszélesedett, Calis pedig jelt adott; mire mindenki előhúzta a kardját. A küldetés eme részét annyiszor megbeszélték már, hogy a csapat minden tagja álmában is el tudta ismételni a parancsokat.

Most készültek behatolni az első pantathiánus terembe, ahol kígyó papok és a tojásokat lerakó nőstények tartózkodnak. A tojások és a kis kígyóemberek egy külön helyiségben lesznek. A parancs egyszerű volt: bérhanni, és minden élőlényt elpusztítani.

Calis jelt adott, mire a katonák beözönlöttek a terembe.

A támadás éppoly gyorsan befejeződött, mint ahogy elkezdődött.

A bűz itt sokkal fullasztóbbnak bizonyult, mint az alagútban. Sok katona azonnal összegörnyedt, és öklendezni kezdett. Amerre csak láttak, holttestek heverték. A legtöbb tetem pantathiánusnak tűnt, némelyik pedig szaurusznak. Több kis pantathiánust is észrevettek közöttük, de egyik holttest sem volt érintetlen. A magányos pantathiánus, akire a nagy csarnokban bukkantak rá, szinte sértetlennek hatott ezek mellett. A teremben mindenhol leszakított testrészeket láttak. A halál rothadó bűzét alig bírták elviselni.

Calis egy trónra mutatott. A trón mellett egy alak hevert, annak a lénynek a holtteste, aki egykor a trónon ült. Pantathiánus tetem volt, amelyből korábban múmiát csináltak. Most darabokban feküdt.

– Ott – mondta fuldokolva Calis. Megpróbálta megtartani lélekjelenlét, míg a többiek öklendeztek és okádtak.

Mirandára és Boldárra szemmel láthatóan nem hatott az iszonyatos bűz. Mindketten a holttest mellé léptek. Miranda intett valamit, és egy egész percet töltött a múmia tanulmányozásával.

– Varázstárgyak?

– Páncél, kard, pajzs, minden amit várnál – válaszolta Calis.

– Nos – szólt Miranda –, valaki megkaparintotta előtűnk ezeket a tárgyakat. – Körbenézett a teremben, szemügyre vette a vérontást. Az egyik katona meggyújtott egy lámpást, megvilágítva a nagy helyiséget. – Ezek itt a tárgyakat védtek, és jól megfizettek érte. Amelyikre a csarnokban találtunk rá, már napok óta haldokolhattott.

Erik maga mellé vett két embert, és benézett a kisebb helyiségekbe is. Egy forró vízzel teli medencében jópár széttört tojás ringatódzott, de akadt félig kifejtett pantathiánus is a tajtékos vízben. Egy másik helyiségben tucatnyi, apró lényt találtak, akik a méretükről ítélve szinte újszülöttek vol-

tak. Holttesteik között emberi csontok heverték mindenfelé.

Mikor mindent megvizsgáltak, Erik jelentést tett.

– Kapitány, ugyanaz az helyzet mindenhol, mint itt – mondta, majd halkabban folytatta. – Nem látok egy olyan sebet sem, amit fegyver okozott volna. – Az egyik halott szaurusz felsőtestére mutatott. – Ezt itt nem félbevágták, kapitány. Valami szabályosan félbetépte.

– Már láttam pár lényt, aki képes ilyesmire – jegyezte meg Boldár Erikre és Calisra pillantva. Arcát eltakarta az idegen sisak, és a szemét sem lehetett látni a fekete résekben. – De nagyon keveset, és nem ebben a világban.

Calis és Miranda körbenézett.

– Valami átsüvített itt – képedt el Calis –, és mint a tűzvész, mindent elpusztított.

– Valaki megtakarított nekünk egy kis öldöklést – jegyezte meg de Loungville.

Mióta Erik ismerte, Calis most tűnt először igazán idegesnek.

– Bobby – szólalt meg a kapitány –, valaki elvitt innen olyan hatalmas ereklýeket, amilyeneket e világ nem látott, mióta az apám magára öltötte a fehér-arany öltözetet.

– Akkor van egy harmadik játékosunk? – kérdezte de Loungville.

– Minden jel szerint van – állapította meg Miranda.

– Most mihez kezdünk? – kérdezte Bobby de Loungville.

– Tovább megyünk lefelé – vágta rá Calis habozás nélkül. – Meg kell találnunk azt, aki lerohanta ezt a termet, és meg kell néznünk, mi a helyzet a többi, hasonló helyiséggel. – A sereghez fordulva így folytatta: – A parancsok mostantól megváltoznak. – Mindenki azonnal Calisra fordította a figyelmét. – Egy másik rejtéllyel találtuk magunkat szembe. Tovább menetelünk a hegy belsejébe, és ha élő pantathiánusokra bukkunk, legyilkoljuk őket egytől-egyig. – Kis szünetet tartott. – De ha rátalálunk arra, aki szintén gyilkolja őket, az sem a barátunk, még akkor sem, ha most az ellenségünk ellensége; muszáj tudnunk, ki ez a lény. – Halkabban folytatta. – Bárki is legyen az, nagy hatalma van, és most a valheruk, azaz a sárkány nagyurak legnagyobb hatalommal bíró tárgyait is megszerezte. Félnünk kell tőle.

Megfordult, intett, mire a sereg megfordult, és visszaindult az alagútban a csarnok felé. Mikor odaértek, Calis megálljt intett, és mindenki evett, pihent. Végül ismét jelzett, átalakította a menetszlopot, és parancsot adott arra, hogy még mélyebbre hatoljanak a csarnokban.

Aranyforrás

DANI ZOLTÁN

Új Hatalom Kártyái kiegészítő

Júniusban jelenik meg az új HKK kiegészítő, az Aranyforrás. Ezúttal a kiegészítő újdonságaival, érdekességeivel ismerkedhettek meg. Lényeges, új szabályok nem lesznek a kiegészítőben, viszont annál több apró újítás akad. Először is megjelennek olyan lapok, amiken az időzített vagy késleltetett hatás kifejezés olvasható. Nos, az ilyen lapokra kijátszásukkor annyi jelzőt kell tenni, amekkora szám a lapon szerepel az időleges vagy késleltetett hatás felirat után. Ezek a jelzők folyamatosan fogynak a lapokról, minden előkészítő fázisban leessik róluk egy. Időleges hatás esetén a lap addig fejt ki a

hangyák a quwargok ősi ellenfelei, ma már nem ismertek a

Túlélők Földjén, de hajdanán a quwargokhoz hasonló virágzó faj voltak. Ahogy az egyik flavor is mondja: „amit a quwargok pusztítással, azt ők építéssel próbáltak elérni.” Ebből fakadóan aztán örökös háborút vívtak a quwargokkal. Rengeteg fajta őshangya bukkan fel a kiegészítőben, bolyuk is van, így komplett paklit lehet rájuk építeni. Versenyen talán nem lesznek olyan erősek, mint a quwargok, bár ők pont quwargok ellen a leghatékonyabbak, valószínűleg megverik azt. Csak pár ízelítő az őshangyákból: az ellenfélnek haldokló quwarg jelzőt adó *Őshan-*

ráírt hatást, amíg még van a lapon a jelzőkből, késleltetett hatásnál pedig akkor lép érvénybe a lap képessége, amikor elfogytak róla a jelzők. Értelemszerűen ezek a lapok asztalra kirakható kártyák: lények, épületek, tárgyak, bűbajok stb. Ilyen az idelegesen tűzlelettel rendelkező *Köpködő bruhatag*, a hat körig lényektől és varázslatoktól is egyaránt védő *Ezüst mágusok tornya*, vagy a maximuma gyógyító, késleltetett hatású *Földanya kegelytje*.

Bevezettünk több új ikont is. Ezek közül talán a legfontosabb a horgony. Az úgynevezett horgonyos lapokat semmilyen módon nem lehet visszavetetni a kezedbe. A horgony bevezetésének két oka volt: egyrészt, hogy némileg védjük az asztalon kiépülő paklikat, másrészt a költséges lapokat próbáltuk megvédeni az olcsó visszavetető lapoktól (pl. *Molgan*). Ilyen horgonyos lap például a *Hős*, aki akkor használható a legjobban, ha egyedül van az asztalon, *Raia* repülő *Arkangyala*, vagy a három komponensért kijövő, lapdobató *Agydaráló*.

A másik új ikon amivel találkozhattok, a zászló. Ez az úgynevezett erőd lapokat jelöli. A TF-játékosoknak ismerősek lehetnek a helytartói városok erődjeinek katonái, akik most a kártyában is megjelennek. Persze nem csak ez a hat új kalandozó alkotja az erőd lapokat, maga az *Erőd* is megjelenik lapként, és akad még egy-két zászlós kártya. Ezek a lapok természetesen együtt a leghatékonyabbak, tovább bővítik az etnikum paklik sorát. Az etnikum paklik közé tartozik a vámpír pakli, a kiegészítőben több vámpír is található, ráadásul a *Vámpírmágia* is segíti őket.

Az Aranyforrással két új faj jelenik meg a HKK-ban: ezek az őshangyák és a manók. Az ő-



gya szabotőr, a hangzatos nevű Őshangya here, melynek kijátszásakor előkereshetsz a pakliból egy őshangyát, vagy az őshangyák feláldozásával sebző Őshangya ostromgép.

A manók háromért kijövő 2/1-es, repülő, kis hátránnyal és különböző speciális képességekkel rendelkező lények, minden színben van belőlük egy, Manók földjével (helyszín) és királynővel (Bufa lap). Inkább érdekességnek számítanak, mint erős versenypaklinak, de a manók az őshangyáktól eltérően nem csak egymással használhatók, hanem önállóan, más paklikban is.

Más, új pakliötleteket adó lapok is megjelennek. Ilyen például Rughar ajándéka, ami az ellenféllel nem csak lapot húzat, de varázspontot is elvesz tőle, így nagyon jól kombózik a Zarknod oszlopával.

A régi gyenge koncepciók közül is megerősítettünk néhányat. A kézben levő lapokat dobató pakli jelentősen megerősödött, szerintem akár versenyt is lehet vele nyerni. Régebben Az agy kifacsarása volt szinte az egyetlen jó dobató lap, de ebben a kiegészítőben napvilágot lát még három társa (pl. a 4 VP-ért két véletlenszerűen választott lapot eldobató A jövő felejtése), ezekkel és a Mágikus kisüléssel nagyon jó paklit lehet összerakni. A korábban már említett Agydaráló is ebbe a pakliba kívánczik, hiszen ezzel folyamatosan dobathatjuk az ellenfél kezét. A dobató lapok jól kombóznak a Kászatornádóval is, ami visszaveteti kézbe azokat az asztalon levő kártyákat, amik után nem dob el egy lapot a gazdája a kezéből. Egyszóval ezentúl mindenki retteghet attól, hogy a meccs során nem lesz a kezében lap, mert az ellenfele mindet eldobatja.

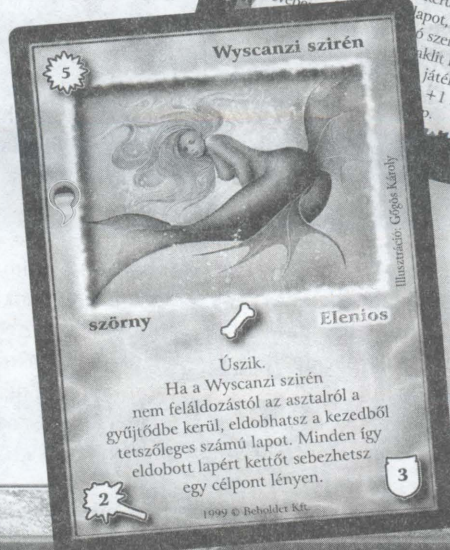
A Khôr földjével bővült varkaudar pakli is jelentősen megerősödik a nem lény lapokat passzivizálni képes Varkaudar kémmelel, és a varkaudar lapok kijátszási költségét jelentősen csökkentő Varkaudar sámánnal.

Nem említettem még azokat a lapokat, amik miatt az Aranyforrás nevet adtuk a kiegészítőnek. Ezek a gyógyító lapok. Rengeteg olyan kártya van, ami akár közvetlenül, akár

közvetve gyógyít, ezzel is igyekezzünk kissé lassítani a mára már nagyon felgyorsult játékot. Csak néhány példát említek: a Teljes gyógyulás a maximális életpontra gyógyít mindössze nyolc varázspontért; a Zu'lit energiafüggőnye, ami mellett egy körben maximum ötöt lehet sebződni; a Napkirály ajándéka, mely akkor gyógyít, ha visszaveszed a kezedből, így csak a varázspont a korlátja annak, hogy egy körben mennyit gyógyulsz vele; vagy a csak nemlény-sebzésre működő Sebek befornak, a Mágikus regenerálódás.

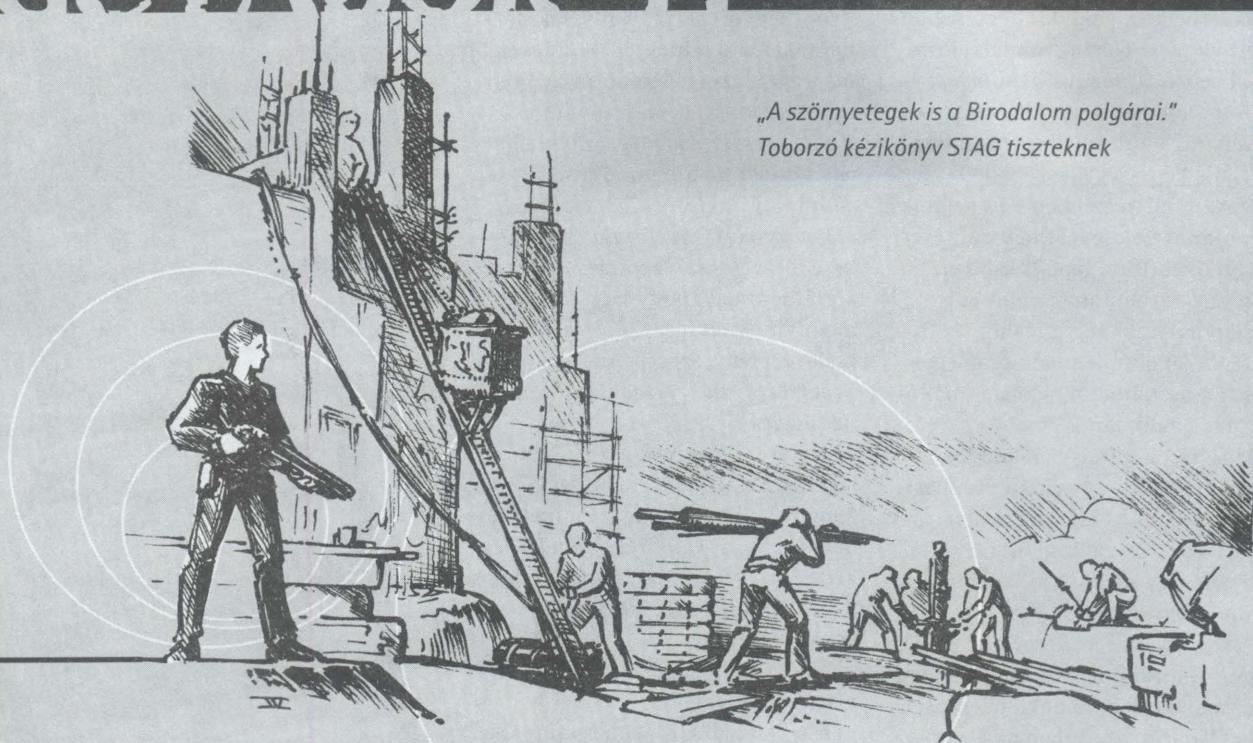
Hogy mik lesznek a kiegészítő legerősebb, legkedveltebb lapjai? Véleményem szerint a már említett dobató lapok, a Napkirály ajándéka, a Teljes gyógyulás, Az időrabló érintése (bármilyen lapot le lehet szedni vele két varázspontért), a Fekete lyuk (ami a gyűjtőt semmizí ki), Földanya gyümölcsei (egyszerre termel komponentst, és szedi el a varázspontot az ellenféltől), a nem csak lényekre, hanem minden lapra vonatkozó Éhínség, az Iszonyat. A lények közül a célozhatatlan Ele-mi rin, és a leszedhetetlen Kronokukac, a beépített Szirének énekével rendelkező Wyscanzi szirén, vagy a repülő, mágikus védelmű Arkangyal viszi el a pálmát.

Találkozunk a bemutatóversenyen!



Megvásárolható
június 5-én
a KG- és TF-találkozó
illetve június 14-től
a boltokban.
Ára: 620 Ft

„A szörnyetegek is a Birodalom polgárai.”
Toborzó kézikönyv STAG tisztéknek



– Az igazat akartam tudni, csak az igazat. Ennyi az egész. Úgyhogy ne számítson nagy vallomásra, szenzációs leleplezésre – kifújta az olcsó kontahuri szivar füstjét, és fejét kissé félrehajtva felnézett a magasban lustán forgó ventilátorra.

– Folytassa!

– Magára osztották ki a jó rendőr szerepét, igaz? Ne szégyellje, tudom, milyen érzés. Én már akkor vallattam, amikor maga még elhitte, hogy a STAG tényleg az, aminek hirdeti magát. Igaz, én mindig jobban szerettem a csúnya rendőrt alakítani.

Rám nézett, aztán az asztallapra rögzített baljára. A jobb kezét tartó lánc éppen elég hosszú volt ahhoz, hogy elérje a szivart. A hőség ellenére sem nyúlt a vizespohárhoz, pedig nem sokat ihatott az elmúlt napokban. Javában tartott a

mozgósítás, a fejadagokat egyharmadukra csökkentették. Bár több mint egy mérföldnyi szikla és kristálybeton választott el minket a felszíntől, de a cella még így is megremegett, amikor a gyülekező flotta egy-egy teherhajója elrugaszkodott a talajtól.

– Hidegvérű, lelketlen szörnyeteg. Ez áll a pszichogrammomban. Végletekig kötelességtudó, lelkiismeretes, megkérdőjelezhetetlen elszántságú tiszt. Legjobb a legjobbak között. Ez meg a szolgálati lapomon. Tudom, hogy így van. Olvastam mind a kettőt. Ne kérdezze, miként szereztem meg őket. Úgyse mondanám el. Voltak bizonyos előjogaim.

A semmibe meredt, aztán megpróbált vállat vonni, de a tüskés acélpántok nem engedték.

– Viszont szívesen mesélek. Mindig is szerettem

volna mesélni. Sajna a mi szakmánkban inkább hallgat az ember. Valószínűleg azt hiszi, hogy mindent tud rólam. Mindent, ami feljegyezhető. De annak nincs túl sok köze az igazsághoz. Én ma, megfosztva rangomtól, a STAG foglyaként is csak azt mondom, hogy az igazság mindennél fontosabb. A Galaktikus Birodalom az igazságra és az igazság védelmére épül fel. Ha a Császár és a Birodalmi Tanács nem ezt a szent elvet tartaná szem előtt, akkor már rég elsöpört volna minket az anarchia és az erőszak. Gyűlölöm az erőszakot. A durvaság, az erőszakosság a rend legnagyobb ellensége.

– Mi is alkalmazunk erőszakot. Fellépünk a lázadók, a mutánsok, az eretnekek ellen. A kalózokról meg a zargokról már nem is beszélek. Az erőszak része mindennapi életünknek.

– Tudom. Én tudom a legjobban. A világ, ahol megszülettem egy birodalmi lovag magántulajdona volt. Egy percre sem maradtunk volna meg rajta, ha nem állunk állandó készenlétben. A zargok szinte hétről hétre bombáztak minket. A Napkereszt prédikátorai azt hirdették, hogy legyünk erre büszkéek! Az Értelem Istene így tesz próbára minket. Látni akarja, hogy elég erős-e a hitünk. Kadét koromban viszont rájöttem, hogy az otthonom egyszerűen egy zarg halálbázis közelében keringett, és a bevetésről visszatérő robothajók itt szabadultak meg a fel nem használt, beélesztett bombáktól, rakétáktól. Öt éves koromtól napi tizenöt órát robotoltam a föld alatt, aztán meg a katedrális építésén. A Lovag szerette volna olcsón megúszni az építkezést, ezért átadta az összes bőr-

töntöltelék az Egyháznak. A papok persze semmire sem mentek a söpredékkel. A foglyok nem akartak dolgozni, túsul ejtették a szerzeteseket, kitörtek a barrakkokból. A Lovag dühöngött. Osztagokba szerveztek minket, hogy levadásszuk a szökevényeket. Ekkor öltem először embert.

Mivel kicsi voltam, nem vittek magukkal vadászni a mocsarakba, hanem rám bízta a befogottak őrzését. Ez volt a fordulópont az életemben. A papok nem tanultak a leckéből, hordták továbbra is a kaját a foglyoknak. Többet kaptak, mint ami az én fejadagom volt a bányában. Kiakadtam persze. Fogtam a puskám, és kivittem egy tucat gyilkost, rablót, feketézőt a falhoz. Mire visszaért a Lovag, kész volt egy akkora gödör, hogy abban egy naszád is kényelmesen elfért volna.

A Lovag maga elé rendelt. Okos ember volt, különben nem maradhatott volna olyan sokáig életben a cápa szektor peremén. Egy óra múlva már a Véderő egyenruhájában ültem egy barakk előtt, és javában szerveztem az első munkatábort. Micsoda munka volt!

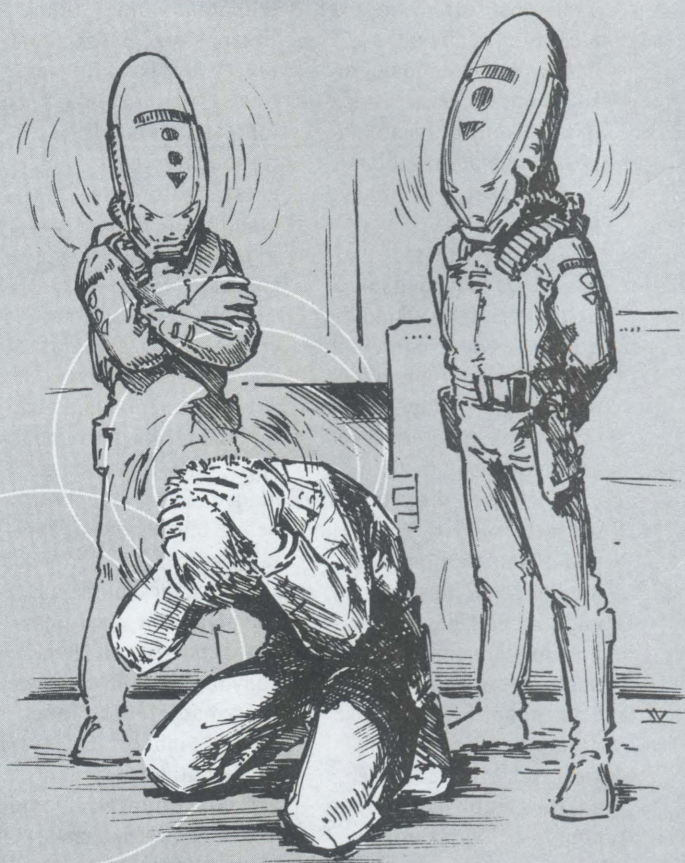
Csillogó szemmel rám nézett.

– Gyakorlatilag a semmiből teremtettem meg egy hatalmas, olajozottan működő gépezetet. Nem volt mire támaszkodnom. Később a Lovag szerzett néhány történelmi feljegyzést, de azok csak általánosságokat írtak, és a hozzáállásuk is elég furcsa volt. A katedrális építettük, aztán az új kikötőt. Kezdetben csak

száz foglyom volt. Amikor a Császár elrendelte a keresztet hadjáratot a zargok ellen, kellett a hely a teherhajóknak. A Lovag pátenst kapott az eretnekek és a kollaboránsok elleni harcra. Először egy kalóz kolóniát hódított meg. Több ezer új védencet kaptam. Ekkorra persze arról is gondoskodtam, hogy senki se keverhesse össze a táboraimat valami üdülővel. Honfitársaim már csak örnekek jelentek, senki sem akart a szögesdróton belülré kerülni. Akkor, az őrtoronyban kezdtem az igazságot kutatni. Ott voltak a foglyok. Tudni akartam, mi hozta őket a kerítés mögé. Miért követnek el bűnt? Miért nem tudnak némán szolgálni? Miért mások, mint a többiek? Hogyan lehetne megmenteni a lelküket? A kalózok után a lehetséges áruházi következték. Egy bányavilágról egyetlen szállítmányban százezer beutalt jött hozzám. Amikor pedig rendet csináltunk a Chajafash rendszerében, annyi volt az elítélt, hogy nekem kellett odamenni, táborokat építeni. Ekkor már kilenc különböző égitesten dolgoztak a fiaim.

Aztán az Egyház kiderítette, hogy a Lovag zargügynök. Nem igen értettem, hogy lehet ez, de nem nagyon mertem kérdezősködni. Teletömték az öregét élénkítő szerekkel, meg fájdalomfokozókkal, és az összes adó két héten át azt mutatta, hogyan haldoklik a katedrális előtt a keresztben.

Már éreztem a szögeket a tenyeremben, amikor értem jöttek. Cerebriták. Kető. Egy órán át némán vizs-



gáltak. Darabokra szedték az agyamat. Akkor még volt hajam. Mire kijöttünk a föld alól, megöszültem. De megmértem, és ártatlannak találtattam.

Egy jelzés nélküli naszád vitt el a szektorugró hajóra. A hipertérben tettem le az esküt. Egyből századosi rangot kaptam. Meg egy nagyfejű tanácsadót persze. Mennyire utáltam szegényt! Művészlélek volt, nem bírta a gyűrődést. Főleg, amikor a STAG elkezdte a békeparti cerebritákat is begyűjteni a táborokba. Felrobbantotta az agyát. Hogy mennyit tanultam ekkoriban!

Azt hittem, én találtam fel a táborokat! Erre kiderült, a STAG-nak több gyűjtővilága van, mint ahány tűfog csillog egy mohó nemesfal szájában. Még a cá-

páknál is jártam tanulmányúton. Nagyon tudtak azok a fickók! Az a hatékonyság, fegyelem, szervezés! Náluk semmi sem ment pocsékba.

Na igen, tőlük hallottam először a Gutabor 14-ről.

– A miről? – kérdeztem, miközben ellenőriztem a zavaró berendezéseket. Megremegett alattunk a talaj, és a világítás kihunyt egy pillanatra. Alighanem telitalálatot kapott a felszíni kikötő.

– Nem csodálom, hogy nem hallott róla. Mondja csak, ifjú barátom hangja lehalkult, és furcsa vidámság költözött a szemébe –, maga szerint kiket tartunk a táborokban?

– A deviánsokat, a társadalom szeméjét, a kalózokat, a pacifistákat, a gyilkos-

sokat, az üzereket, az elme-betegeket, rémhírterjesztőket, a kasztrált mutánsokat, a megnémított eretnekeket, a háborús uszítókat, a ki nem váltott zálogpolgárokat, a hatalmukkal visszaélőket, a korrupt hivatalnokokat, az alacsonyabb rangú lázadókat, a hadifoglyokat.

– És miért tesszük ezt?

– Hogy kigyógyítsuk, akit lehet. Hogy elkülönítsük az egészségesektől azokat, akiket nem lehet megmenteni. Hogy a fizikai munka felemelő élményével nemesítsük testben vagy lélekben megrontott polgártársainkat. Ezen felül pedig vannak munkák, amiket senki más sem végezne el. Léteznek világok, ahová nem küldhetünk le birodalmi polgárokat. Ezer milliárdnyi táborlakó hatalmas összeg megta-
karítását teszi lehetővé, amit a zargok elleni szent háború céljaira fordíthatunk.

– Így igaz. Ahogy a STAG tankönyvében áll. Én csak tudom, mert ezeket a sorokat én írtam. De valami kimaradt a felsorolásból.

– Gutabor 14?

– Pontosan. Mióta harcolunk a zargokkal?

– Több száz éve. De hogy jön ez ide?

– Még sohasem tette fel magának a kérdést, hogy milyenek a zargok?

– Azt senki sem tudja. Soha sehol sem sikerült élő zargot fogságba ejteni.

– Tényleg elhiszi? Hogy több száz év sok ezer összecsapása alatt egyetlen alkalommal sem kedvezett nekünk a szerencse?

– Ön szerint igen? Arra céloz, hogy vannak zarg foglyaink?

– Láttam őket.

Csendben figyeltem a hazugságvizsgáló képer-

nyőit. A fogoly folytatta.

– Én voltam a táboruk parancsnoka. Gutabor 14 teljhatalmú ura. A titkok titkának őrzője. Azt mondták, ez lesz pályafutásom csúcsa. Azt mondták, a legfontosabb tábor. Fontosabb, mint egy egész szektor. Azt mondták, felelősség és hatalom vár rám.

– Nevetséges. Nincs élő értelmes lény, aki saját szemével látott volna zargot.

– Mit gondol, hány bajtárs dolgozik éjjel-nappal azért, hogy mindenki ezt higgye? Évről-évre rossz helyre tévedt szabad kapitányok tízezreit cseréljük le klónokra, lecsapunk, ha valaki olyant lát, amit nem lett volna szabad. Nem hagyhatunk tanúkat, igaz? Egész hadseregek tűnnek el a kerítés mögött. Egy éve a xenók hatalmas felszíni győzelmet arattak a zargok fölött. Azt hiszi, akár egyetlen xeno hős is hazatért? Hagytuk volna kiderülni az igazat? Mindenütt ott vagyunk, mindent halunk és mindenkit begyűjtünk, aki tudja vagy tudhatja az igazságot. Mert az igazság kiégeti a felkészületlen elmét.

Ökölbe szorult a keze. Halántékán kidagadtak az erek.

– Gutabor 14 viszont megvédi a galaktikát. Szükséges rossz a nagy jó szolgálatában. Ezt mondja a Birodalmi Tanács. Ezt mondja a STAG vezetése. De mit szól ehhez a Császár? Tud ő erről egyáltalán?

A mutatók kilendültek. A fogoly szívverése felgyorsult, testhőmérséklete megemelkedett.

– Nevetséges. Maga bold. Gyengének bizonyult – mondtam. – Selejt. Nem

bírta a felelősséget elviselni. Felépített egy fantáziavilágot magának. Összeomlott, kiégett. Ezt mutatja az örült akciója is, hogy megpróbált a nyilvánossághoz fordulni.

– Nem titkolhatjuk tovább! – szeretett volna felpattanni, de azonnal megfeszültek a testét és a fejét tartó fémpántok. A visszahúzódó lánc az asztalra, az égő szivarra rántotta a kezét. Orromat megcsapta az égett emberhús ismerős illata.

– Legfőbb erőnk az igazság! Nem zárhatjuk a söpredék közé a Császár leg-hűségesebb szolgálait, csak mert szembe kerültek a Birodalom legádázabb ellenfeleivel!

Szemei kifordultak, habzott a szája. Meztelen testével nekifeszült a pántoknak. Az acéltövisek mind jobban húsába martak, de a fogoly nem törődött a kinnal. Rángatózott, artikulátlanul üvöltött.

– Ennyi elég volt – csendült fel elmémben cerebrita előjáróm hangja. – Szüntesse meg az életműködését!

Bólintottam és megnyomtam a hamvasztó gombját. A hörgést mintha csak elvágta volna. Csendgettem az inszektoid szolgának, hogy söpörje össze

a hamut meg a csontokat, azután a félhomályos, fülledt folyosón elindultam cellám felé. Útközben a löszert és ellátmányt cipelő rovarlányok kétszer majdnem kiborítottak tolokocsimból, de csak eljutottam a kamrámba. Megpróbáltam aludni. Nem sikerült.

Másnap reggel azonnal megírtam a kérvényt.

„Tárgy: Szolgálati Beosztás Megváltoztatása

Tisztelt Ügyintéző,

Azzal a kéréssel fordulok Önhez, hogy jelenlegi beosztásomból áthelyezni szíveskedjen. Új helyemen jobban fogom tudni szolgálni a STAG-ot, a Császárt és a Birodalmat.

Az Ön ügyosztályán bizonyára senki sem hallott a Gutabor 14-ről. Én viszont igen. Szeretnék odakerülni...”

Sikerült.

Varga A. Csaba

[1999. június 5.]

KÁOSZ GALAKTIKA ÉS TÚLÉLŐK FÖLDJE TALÁLKOZÓ

Túlélők Földje
OLIMPIA

Káosz Galaktika
LÉGIPARÁDÉ

Új Hatalom
Kártyái kiegészítő:
ARANYFORRÁS

A Beholder Kft. Olimpiával és Légiparádéval egybekötött KG- és TF-találkozót rendez 1999. június 5-én a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk

az este hat óráig tartó összefüggés nélkül. A rendezvényen lehet először megvásárolni az új HKK kiegészítőt, az Aranyforrást. A boltokban a kiegészítő csak egy héttel a találkozó után lesz kapható.

Az egész napos belépődíj ára: 200 Ft.

Az előző találkozón nagy sikert aratott csataszimulátorokban ismét kockázat nélkül kipróbálhatod TF-es vagy KG-s karaktered harci tudását. (Figyelem! A TF-es karakterek közül csak azok harcolhatnak, akik neveznek az olimpiára.)

XI. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, küszásban, máshol és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XI. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen fognak felkeresni, és tájékoztatni a pontos részletekről.

V. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

A Swatth Military folytatja az immár hagyományossá vált Légiparádék megszervezését. Ezúton hívjuk fel a szabad kapitányok figyelmét arra, hogy már most kezdjék meg a felkészülést a nagy eseményre! A rendezők ígérete szerint minden kapitány időben megkapja az információs kockát rendezvény pontos részleteiről.

BEHOLDER KFT.

Minden, a Káosz Galaktikával, Túlélők Földjével és Hatalom Kártyáival kapcsolatos kérdéssel forduljatok

e-mail:

beholder@mail.datanet.hu

honlap:

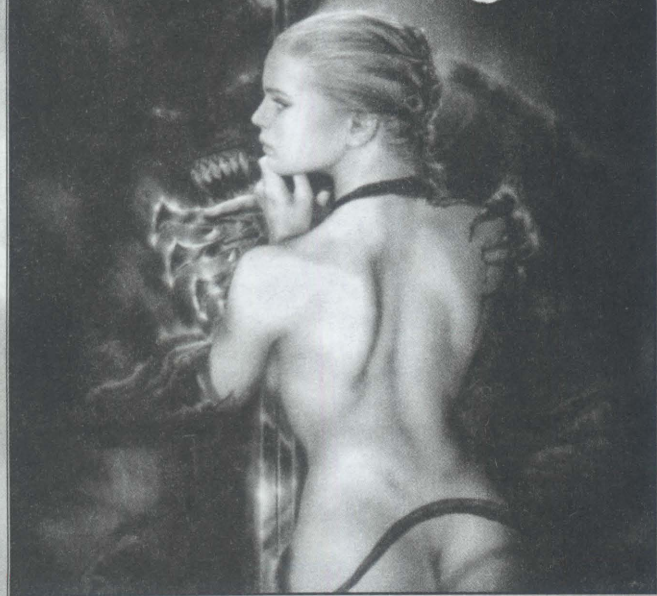
www.beholder.hu

a Beholder Kft.-hez.

ELSŐ KÖTET

MARION ZIMMER BRADLEY

és boszorkányság



Diana L. Paxson

Praine kardja

Ami voltál elfeledték - dalolta a három papnő az árnyakból, a lélek sötétjéből megformálódott alakok. - Ami leszel titok még...

Hangjuk, és hangjuk visszhangja is visszhangra talált a Shariteyn Méhének nevezett barlang homorú falai között, mint ha a velük együtt énekelt volna mindazoknak a szelleme, akik az idők során a Szentély istennőinek szentelték magukat.

Shanna megremegett, de nem a hideg miatt. Ránehezedett a fölötté lévő sziklatömeg súlya, azoknak az éveknek a terhe, amelyek során a hely szent volt a Shariteyn-hívők számára, és az elvárások súlya, amelyek a hercegi házból származó leányok válát nyomták. Egyetlen szent hang sem szólalt meg, hogy rezdüléseivel könnyebbséget, megszabadulást hozzon. A homlokát a barlang időrágta padlójához nyomta - mintha azt remélte volna, hogy így képes lesz válaszra bírni az élettelen sziklát.

- Tested az istennő köntöse...

Shanna karján és vállán megfeszültek a kemény izmok. Eltolta magát a padlótól, felegyenesedett. Felsőhajtott.

Izmok.

Türelemesen, a fájdalmat leküzdve erősítette meg a testét, fáradhatatlanul emelgette a kerek pajzsot, önmagát nem kímélve,

Talán még sokan emlékeznek a boldog emlékeztető Atlantisz magazinra, a fantasy első hírnökére Magyarországon. Páran talán azt is tudják, hogy az első évfolyamát én szerkesztettem (részben, olykor egészben). Nos akkoriban leginkább a Marion Zimmer Bradley nevéhez fűződő Sword and Sorceress címet viselő antológiákból válogattam. Tettem ezt leginkább azért, mert nagyon jó, és színvonalas novellákra lehetett bukkani bennük, és az (akkor) új, feltörekvő írónemzedék is helyet kapott bennük. (A legtöbben persze azóta nagynevű befutott szerzők lettek.)

Azután kiderült, hogy a magyar közönség szívesen olvas novellásköteteket, és elkezdtünk gondolkodni, hogy a saját sorozatunkon kívül mi jelenhetne meg. Ekkor bukkant fel az emlékeimből a Sword and Sorceress sorozat. A döntést tett követte, hamarosan megjelenik hát Marion Zimmer Bradley novelláskötet sorozatának első darabja Kardok és Boszorkányság I. címen. E kötetből választottuk az alább következő írást, amolyan kedvcsináló gyanánt. - NCS

Diana Paxson először a már-már klasszikusnak számító, a Millenial Womenben megjelent N'Sardi El dala című novellával vonta magára az olvasók és a szakmabeliek figyelmét. Azóta már a Hekaté üstje és a Greyhaven című kötetekben is megjelent egy-egy írása, és kiadták első regényeit is (Lady of Light; Lady of Darkness). Előbb-utóbb valamennyi író létrehoz egy olyan karaktert, amely több történetben is szerepel. Diana kedvence Shanna, a harcos hercegnő. (Shanna először az Andy Offutt által összeállított, Kardok a homály ellen című antológiában bukkant fel.)

Diana állítása szerint a következő történet, amelyben Shanna először megtalálja a kardját, "egyszerűen csak megíródott". A szerző feltette magának a kérdést: hogyan lett Shanna harcos?, és megfogalmazódott benne a válasz.

Bevezetőmben említettem, hogy az antológia összeállításán három szabályt állítottam fel, és hogy egyszer mindegyiket megszegtem, mert nem akartam mellőzni egy-egy kiváló novellát. Stephen Burns sztorijának olvasása közben leküzdöttem a férfi főhősökkel szembeni viszolygásomat, amikor megismertem Emma Bull írását félretettem a "sci-fi nyelvezettel" szembeni ellenérzéseimet. A harmadik tabut a következő lendületes történet zúzta szét. - MZB

hosszú órákon át lengette a fából faragott gyakorló kardot. Vajon melyik istennőnek van ilyen izmos karja?

Eszébe jutott a bátyja, akitől vívni tanult. Ó, hogy megdöbbenet volna, ha közli vele, hogy az egyik istennőnek kívánja szentelni az életét!

Vad mozdulattal hátralökte fekete haját. A bátyjával kellene lennie. A bátyjával és az apjukkal, aki azokat a hiábavaló hadjáratokat vezette a Szentély mögötti erdőségekben a legagyafurtabb, legadázabb haramia, Kintashe csöcselékből verbuvált hadai ellen.

- Lelked az Ő titkos szentélye... - dalolták a papnők.

A lányok illedelmesen lehajtott fejjel térdeltek körülötte. Egy hete volt közöttük, de már olyan hosszú történeteket tudott volna mesélni róluk, amilyeneket az apja bárdja szokott. Az egyik lányt, Martiellát, a vidám tekintetű Ytarra szolgálatára jelölték ki, csakúgy, mint félénk természetű barátnőjét, Kimét, és a kövérkés Taliát. Ó, Talia! Ó volt az egyetlen, aki barátsággal közeledett Shanna felé, amikor a többiek gúnyosan kikacagták magassága és erős karjai miatt. Jori, az egyik földbirtokos leányát születésétől fogva Kera szolgálójának nevelték. Danilla. Alise.

Sirene. Már valamennyien tudták, melyik istennőt fogják szolgálni.

Valamennyien, kivéve őt. Miért éppen neki nem sikerült a dolog?

- Nyisd meg szíved, s Ő eljön hozzád!

A kántálás elhalkult. Csend támadt. A lányok felálltak, csak Shanna nem mozdult. Némán, türelmesen, abban a reményben kuttatta lelke mélyét, hogy végre sikerül rátalálnia valami jelre.

- Shanna úrhölgy! Nem időzhetsz tovább! - csattant Kera egyik papnőjének éles hangja.

Shanna a legszívesebben felugrott volna a neve hallatán, de uralkodott magán. Felállt, bólintott. Magán érezte a többiek tekintetét. Voltak, akik rosszállón néztek rá, mások unottan vagy csodálkozva, megint mások pillantása olyan réveteg volt, mint a falifülkékben álló szobroké, az istennőké. Artamisé, Hiera királynőé, Hekaité, és többieké, akiket a szentélyben imádtak. Ezen a helyen még Yraine-t, a Csillagok Úrnőjét is tisztelték, bár neki nem volt szobra, őt csak az állandóan égő oltártűz jelképezte, amelynek fénye megcsillantotta az arany- és ezüstedényeket, amelynek lángja ott izzott a hívők által évszázadok alatt a Szentélybe hordott drágakövek szívében.

Holnap fogadalmat kell tennem, hogy az életemet valamelyik istennőnek szentelem, gondolta Shanna. *Megteszem, és rajtam kívül senki sem tudja majd, hogy taláломra választom ki úrnőmet...*

A puha talpú sarut hordó lányok nesztelenül követték a papnőket a folyosólabirintusban, némán vonultak a Szűzek Otthona felé. Shanna lehajtott fejjel beállt a menet végére; az árnyéka olyan volt, akár feketére festett penge.

Shanna harcolt. Nem tudta ki ellen küzd - ellenfele arcát eltakarta a gyakorlósíkok bőrlebenye -, de nem is érdekelte. Csak az a kard volt fontos, ami feléje zúgott, ami rádöndült a pajzsára. Hátrálni kezdett, kétrét görnyedt, hogy azonnal előrevetődhesen amikor...

Igen!

Felfedezte a rést az ellenfele védelmén. A fegyvere elzúgott a másik penge mellett, és *thunk!* Az ütés olyan erőre sikeredett, hogy amikor a kardja rávágott az ellenfele pajzsára megrándult a karja, megsajdultak az izmai. Maga elé rántotta a pajzsát, hogy fogadja a válaszként érkező csapást.

Csattanás.

Reccsenés.

Fa koppant bőrhöz. Fa koppant fához. Vég nélkül ismétlődő, ritmikus zajok.

Aztán hirtelen felébredt. A hálóteremben találta magát, az ágyában feküdt. Magához tért, az álom elillant, de a csattanások nem maradtak abba. Egy nyögés. Egy rekedt, diadalmas üvöltés. A Templomot körbefogó fal mögé egy vastag, vasveretes tölgykapun keresztül lehetett bejutni...

A kapu!

Újabb csattanások.

Valaki be akar jutni a kapun!

A szomszédos ágyon alvó lány megmozdult és felhőrdült. Talia volt azt. A szoba másik végéből riadt hang hallatszott.

- Mi történt? Mi ez a zaj?

Shanna fülelt. Kiáltások. Férfihangok. Döndölések, aztán egy éles reccsenés - mintha a beszakadt volna a kapu.

- Kintashe! - kiáltotta Kima. - Itt vannak a rablók! Mindenkit lemészárolnak!

Shanna szíve egyre hevesebben vert. Lehet, hogy Kintashe legyőzte az apját? Lehet, hogy megölte?

Éles női sikoly. Egy másik hang átkokat szórt. A támadók megtalálták a papnőket! Shanna legyőzte izgatottságát, és megpróbálta megfejtetni a behallatszó hangok jelentését. Soha, egyetlen hercegnek egyetlen papnak sem fordult meg a fejében, hogy valaki képes megtámadni a Szentélyt.

Shanna tudta, a támadók percekben belül bejutnak a hálóterembe. *Most majd kiderül, melyik istennő tud vigyázni magára!* gondolta keserűen.

Kime hangosan zokogott, a jajveszékélése elnyomta a kint-ről érkező zajokat.

- Hagyd abba! - szisszent rá Shanna. - Azt akarod, hogy meghalljanak minket?

A zokogás elhalkult, Kima időként szipogott, tompán nyögdecselt, de uralkodott magán. Kintről érdes röhögés hallatszott, és egy furcsa zaj... Mintha valaki valami nehéz tárgyat vonszolt volna maga után.

Kivágódott a hálóterem ajtaja. Martiella - az ő ágya volt a legközelebb a bejáráshoz - rémült sikoltással ugrott hátra. A lobogó fáklya fénye vörösrre festette a meszelt falakat. A lányok a fal mellé húzódtak, maguk köré fogták vékony takarójukat. Shanna, bár büszkesége mást diktált, melléjük állt, utánozta a mozdulataikat.

Ne vond magadra a figyelmet! Hadd higgyék, hogy te is ilyen rémült kisegér vagy! Tisztában volt vele, hogy semmit sem tehet a fegyveres férfiak ellen, de nem tett le arról, hogy talál valami megoldást, valami olyasmit, amivel elkerülhet, hogy...

- Hohó! Szóval ezt védelmezték! - A fáklyák fénye óriásira növelte a padlón a belépő férfi árnyékát. - Pedig azt hittem, Shartyen kincseit őrzik itt!

- Ez sokkal jobb, mint a kincs! - szólalt meg egy kéjsóvár hang. - Ezek... szűzek!

Az első mögött két férfi lépett be az ajtón. Kettejük között Kera papnője állt. A szoknyája véres volt, látszott rajta, ha a két rabló nem fogná a karját nem bírta megállni a lábán. Belépett a negyedik fickó is.

Shanna elborzadva látta, hogy a haramiák átvágták a papnő térdinát.

A két férfi röhögve eleresztette a nőt, aki magatehetetlenül a padlóra zuhant, majd a kezére támaszkodva feltolta magát és a pribékekre nézett.

- Legyetek átkozottak! Átok rátok! Az én istennőm zsugorítsa össze a férfiaságotokat, ha hozzá mertek nyúlni ezekhez a lányokhoz! Nemesi családból származó szűzek, hamarosan felesküsznek az istennőjükre. Addig egyetlen férfi sem élvezheti a testüket!

- Édes, friss hús - mondta a kéjsóvár hang. - Ugyan ki foglalkozna egy vén tyúkkal, ha egyszer ilyen kis csibék is vannak az udvarban? - A férfi felemelte a fáklyáját, bevilágított a rémült arcokra, a riadt szemekre.

Martiella levegő után kapkodva a fejére húzta a takaróját - lába comközépig meztelenül vált. A férfi rámeresztette a szemét, aztán továbblépett.

Shanna feszülten fülelt. Kintről nem hallatszott több zaj. Összeszorult a gyomra amikor felfogta, mit jelent ez: a rablók megölték a másik két papnőt.

- Csak ennyien vagytok?

Shanna meglepődött, és az érdes hangú, acéllemezekkel borított börmellényt viselő férfira nézett. Az ő fegyverei voltak a legjobbak.

- Nyolc édes szűz, Capo - mondta a kéjsóvár hangú fickó. - Nemesi családból származó szűzek! - ismételte a gúnyosan a papnő szavait.

- Szerencsénk van - mondta a vezér. - Már éppen ideje. Kintashe sokat ígért, és most, hogy föld alá került már semmit sem válthat valóra. Sharteyn uraságai viszont fizetni fognak, hogy visszakapják a leányaikat!

Shanna megkönnyebbülten felsóhajtott. Ezek szerint Kintashe csapata vereséget szenvedett, ez a három a szétvert banda maradványához tartozik, vert kutyák, nem diadalmas győztesek. *Az apám legyőzte őket!*

- És ha fizetnek, élve fogják visszakapni a kincseiket. Élve, de nem érintetlenül! Capo, minden kocsmában rajtunk röhög-nének, ha hagynánk, hogy ezek a lányok szűzen térjenek haza!

- Sokkal többet érnek, ha nem nyúlunk hozzájuk - mondta a Capónak nevezett férfi, de a mellette álló hórihorgas, sebhelyes arcú fickó felhorkant.

- Ha egyáltalán megkapjuk értük a váltságot!

A negyedik férfi a fejét rázta.

- Itt valami nincs rendjén. Senki sem épít falakat azért, hogy

megvédjen pár nőt. Kell itt lennie valami másnak is!

A társai ránéztek. Capo bólintott.

- Igen, ebben van valami. - Kivont kardját hirtelen mozdulat-
tal a papnő torkához tartotta. A nő makacsul összehéberelte az aj-
kait.

- Ne! Már így is éppen eléggé megkínóztátok! - kiáltotta
Talia. - Hagyjátok békén!

A villogó kard Talia melle felé szisszent. Shanna teste meg-
feszült, a legszívesebben előreugrott volna, hogy megvédje Taliát,
mégsem mozdult. Nyugalmat erőltetett magára.

- Nos? - Capo a padlón hasaló papnőre nézett. - Akarod, hogy
megvagdossam a kislányt?

Kera papnője nyelt egyet.

- Esküdjetek, hogy nem tesztek kárt a leányokban...!

- Az életüket meghagyjuk - bólintott Capo. A társai felrö-
högtek. - Erre megesküszöm. - Elvigyorodott. - Esküszöm Toyu
szent dárdájára!

- Az aranyunk a titkos Szentélyben van - mondta a papnő
tompá hangon. - De azokba a barlangokba nem léphetnek be fér-
fiak. Elpusztultuk, ha be mertek hatolni Shartheyn Métébe!

Mély csend támadt, mintha a "méh" szó hallatán a rablók-
nak eszükbe jutott volna az anyjuk, aki világra hozta őket, és a
síruk, amelybe egy nap mind belekerülnek. *És már nincs is mes-
sze ez a nap!*, gondolta Shanna dühöngve. Megértette, mit jelent
a férfiak mosolya. *Elviszik az aranyat. Vajon az istennők őket
fogják megbüntetni, vagy Shartheyn állnak bosszút?*

Talia a falnak vetette hátát. Egész testében remegett. Shanna
közelebb csúszott hozzá, megfogta a kezét.

- Jól van - mondta Capo. - Azt hiszem, most egy kicsit szét-
nézünk. Laxo! Szaglássz körül odakint. Nem akarom, hogy va-
laki megleljen minket. - A sebhelyes arcú férfi bólintott. - Merig!
Te meg Ven...

- Jól van, Capo. Itt maradunk a lányok mellett. Vigyázunk
rájuk! - mondta a legtermesebb fickó. - Nem akarod, hogy el-
szökjenek és segítséget hozzanak, igaz?

Capo felsóhajtott.

- Látom, semmi hasznótokat sem veszem míg nem könnyít-
tek magatokon. Maradjatok, de egyszerre csak az egyikőtök szó-
rakozhat. A másik örködik. Megértettétek?

- Hé, Ven! - A sebhelyes arcú visszafordult az ajtóból. - Ne
vegyétek el mindtől a szüzességét, jó? Nekem is hagyjatok pá-
rat!

Capo és Laxo távozása után mély csend borult a hálóterem-
re. Ven és Merig úgy nézett végig a lányokon, ahogy az éhes ró-
kák bámulhatják a tyúkol lakóit. Egyre szélesebben, egyre kéj-
sívárabban vigyorogtak. Shanna keserűen, de elégedetten nyug-
tázta, hogy őt nem méltatják különösebb figyelemre. Tisztában
volt vele, amíg olyan lányok vannak körülötte, mint például
Martiella, vele nem sokat fognak törődni.

A papnő felájultan hevert a padlón. Talia és Jori fölé hajolt,
megpróbálták bekötozni a sebeit.

- Jól van... Te! - Ven előrelépett, letépte Martielláról a taka-
rót. A lány hátrahúzódott, leguggolt, a hátát a falhoz szorította,
a fejét rázta. A férfi káromkodva megveregette a töre markola-
tát. - Ne légy ostoba, te lány! A szüzességed mellett a szépséged-
et is el akarod veszteni?

Martiella lassan felállt. Ven szétnyitotta a hálóingét, és han-
gosan nyelt egyet amikor végigmérte a lány ruganyos, formás
mellét, domború combját. Martiella kábultan rázta a fejét, de
egyetlen szót sem szólt. Amikor Ven magához rántotta és durván
megcsókolta, Kima, Martiella barátnője eszelősen sikítani kez-
dett. A férfi egy ideig tűrte a dolgot, de aztán káromkodva eltolt
magától Martiellát.

- Hát itt semmit sem lehet nyugodtan végigcsinálni? Figyeli
csak Merig... Vigyázz ezekre csirkékre. Én átviszem ezt a szé-
pséget egy másik szobába. Ha visszajövök te következ.

Martiella zokogva tűrte, hogy Ven kirángassa a hálóterem-
ből. Becsukódott mögöttük az ajtó. Shanna sajnálta Martiellát.
A lányok valamennyien arra számítottak, hogy hamarosan férj-
hez mennek. A legtöbbjük elég gyakorlatiasan gondolkodott,
tisztában voltak azzal, hogy jövődébéli uruk nem olyan roman-

tikus lovag lesz, akit megálmodtak maguknak, de arra számítottak,
büszkén és tisztán lépnek frigyre kiválasztottjukkal. Most viszont...
ugyan kinek kellene egy megrontott leány? Melyik
férfi vállalná, hogy magára veszi asszonya szégyenét?

- Jól van, madárkaim. - Merig leült az ajtó melletti ágyra. - Ti
döntitek el, mi hatol belétek: a kardom, vagy... - Elvigyorodott.
- Vagy valami más. Mindannyian jobban járunk, ha ezt a más vá-
lasztjátok, szóval jobban teszitek, ha nyugton maradtok! Ne fél-
jete, elegenden vagyunk ahhoz, hogy mindannyian sorra kerülje-
tek! - Húsos ajka mögött egy lerombolt torony romjaira emlé-
keztető, törött, csorba fogsor villogott.

A szomszédos szobából tompa hangok hallatszottak. Egy si-
koly, könyörgő szavak. Még egy sikoltás, aztán csend. *Szegény
Martiella*, gondolta Shanna. *De legalább életben marad. Egy-
előre. Ha ezek az alávalók kirabolják a Szentélyt, nem fognak a
váltásdíjára várni.* Sejtette, hogy a vezér miért engedélyezte
Vennek és Merignek a szórakozást. Ha megszerzik az aranyat
két választásuk lesz: vagy magukkal viszik a lányokat, vagy meg-
ölik őket, végeznek velük, ahogy a papnőkkel tették. Más nem
tehetnek, mert ha marad valaki, aki képes felismerni őket, sehol
sem rejtőzhetnek el a Templomok bosszúja elől.

Igen, mind meg fogunk halni, gondolta Shanna. A bordái alatt
valami furcsán lüktetni kezdett; olyan érzése támadt, mint amikor
előre kitalálta a tragikus történetek végét. *Ez lesz a válasz a kérdé-
seimre? Ez lesz a megoldás? Így nyerek megbocsátást a hibáimért?*

Mit tehetne ilyen helyzetben? Mit tehetne négy fegyveres
férfi ellen? A hálóban egyetlen olyan tárgy sincs, amit fegyver-
ként használhatna. A lányok közös erővel talán legyűrhetnék az
egyik rablót, de féltő, hogy a dulakodás közben néhányuk ko-
moly sebet kapna.

Shanna a vékony takarókat markolászó, a férfit bámuló lá-
nyokra nézett. *Ezektől nem várhatok segítséget. Velük aztán nem
teperhetem le ezt az embert!*

Merig olyan tekintettel nézte a szüzeket, mintha vásári por-
tékákat mustrálgatna. *Most próbálja kiválasztani, melyikünket
viszi át a szomszéd szobába*, gondolta Shanna. *Kedvüket töltik
velünk, és... Mi lesz utána?* Biztosra vette, a rablók megrontják
a lányokat, aztán elviszik az aranyat. Vajon mit tesznek majd a
megsértett istennők ezután? Vajon törődnek-e majd ezzel a föld-
del, azokkal az emberekkel, akik képtelenek voltak megvédeni
a Szentélyt? Az istenek néha akkor is kiszámíthatatlanul viselked-
nek, ha az emberek mindent a kedvük szerint csinálnak.

Shanna lelki szemei előtt megjelent Shartheyn földje. Látta az
elüszkösödött árpaföldeket, a rétek fölött köröző dögevő mada-
rakat, a csillogó tengert beszennyező vörös hullámokat. Össze-
szorult a gyomra a félelemtől amikor eszébe jutott, hogy kinek
a lánya. Talán már nem lehet megmenteni a Szentélyt, de leg-
alább meg kell próbálnia!

A fal mellett ülve megfeszítette izmait, és lassan maga alá
húzta a lábát.

A folyosón léptek koppanak. Kivágódott az ajtó. Martiella be-
botorkált a hálóterembe. Van mögé lépett, előretaszította. A lány
Kima karjai közé omlott. Fehér hálóingén vérfoltok vöröslöttek.
Lefeküdt a padlóra, némán reszketett. Ven leült Merig helyére,
kielégült vigyorral szétnézett.

Merig előrelépett, megfogta Talia karját. A lány elsápadt.
Egy pillanatra Shannára nézett, aztán bólintott, és hagyta, hogy
Merig kivonszolja a hálóból.

Shanna megpróbálta figyelmen kívül hagyni a szomszéd szo-
bából áthallatszó hangokat. *Nem vesztegetem el az időt, amit te
szerezteél nekünk, Talia! Ven már jó ideje nem aludt. Kielégült, biz-
tos ellazult. Elálmosodott, szeretne leheveredni... Nem látszik
olyan erősnek, mint Merig. Őt le lehet ütni... Őt igen!*

Shanna félig lehunyta a szemét, és lopva Venre nézett. A fér-
fi mocorgott, aztán talált egy kényelmes pózt. Mozdulatlanra
vált, nem szólt, meg se nézett.

Shanna odakúszott Jorihoz meg a papnőt ápolgató lányok-
hoz, úgy tett, mintha segíteni akarna nekik.

- Ha az őt egy kicsit ellazul... odamegyek és leütem - súgta.
- Ha sikerül gyertek oda, és kötözzétek meg a köntösötök zsi-
nórjával!

- Megörültél?

- Mind úgy akarjátok végezni, mint Martiella meg Talia? Lehet, hogy még rosszabbul jártok. Ha Ven harcképtelenné tesz-
szük csapdát állíthatunk a másiknak, és talán elszökhetünk mi-
előtt Capo visszatér.

A lányok elkerekedett szemmel néztek rá, de a papnő halkan
megáldotta. *Vajon segítenek?* Shanna a legszívesebben visszamá-
szott volna a helyére, de mély lélegzetet vett, és lassan átmént az
ajtóhoz. Karmujátásnyi távolságban volt férfitől amikor Ven fel-
nézett.

A férfi kéjsóváran végigmérte Shanna testét, és csak aztán
jutott eszébe, hogy a lánynak semmi keresnivalója sincs az ajtó
közelében. Előrántotta a kardját, Shanna felé csapott. A lány hát-
raugrott, előregörnyedve Ven felé fordult.

- Jól van, szépségem, nem tudod kívánni a sorod? Vagy inkább
arra vágysz, hogy a másik fegyverem döfjem beléd? Soványka
vagy, de így is el lehet szórakozni veled. Na légy jó kislány, és
menj vissza a többi közé! Ne félj, nem kell sokáig várnod! - Ven
mosolygott. Biztosra vette, hogy a lány engedelmeskedni fog.
Kihúzta magát.

Shanna elvörösödött.

Ven magabiztosan vigyorgott, de nem eresztette le a kardját.
Shannának most, hogy elvesztette a meglepetés kínálta előnyö-
ket, két választása maradt: vagy a kard hegyével, vagy az élével
néz szembe. Másként nem kerülhetett férfi közelébe. *Ha a többi-
ek segítenének, talán...* A szeme sarkából látta, a lányok meg-
delejezeten bámulják őket, egyikük sem mozdul. Látták, mi törté-
nt Martiellával, látták a véres hálóinget, de a kard látványa még
jobban elborzasztotta őket, mint az a tudat, hogy ők is a szeren-
csétlen lány sorsára fognak jutni.

Shanna a kardra nézett. A fáklya fényében úgy tűnt, a penge
eleven tűzből van. Még soha életében nem tartott a kezében va-
lódi, harcoknak való, acélból kovácsolt kardot, de éppen elég
fegyvert látott már ahhoz, hogy megállapítsa: Vené igazi mes-
termunka. *Vajon melyik halott hóstól rabolta el?* A penge olyan
éles volt, hogy a testbe hasítva alig okozhatott fájdalmat. Egy
kis vágás, aztán... az istennő ölése, vagy a nagy semmi - attól
függően, hogy az áldozat miben hisz.

A pompás, elegáns fegyver sehogy sem illett az alávaló gaz-
fickóhoz, aki a kezében tartotta. *Nem használhatna ilyen kardot...
nem érti a penge lelkét,* gondolta Shanna, amikor Ven előremoz-
dult és a fáklyafény végigcsókolta az acélt. A villanásról a ví-
zen lobogó tűz, a csillagos fagyos ragyogása jutott eszébe. Mély
lélegzetet vett. Kifújta a levegőt. Még egy lélegzetvétel. Meg-
próbálta lelassítani a szívverését. *Ha azt hiszi, nem félek, nem
tudja majd mit csináljon...*

- Megölsz? - kérdezte halkan. - És ha éppen ezt akarom? Va-
jon mit fog szólni Capo, amikor visszatér, és csak hét olyan lányt
talál, akiért váltásdíját lehet követelni? - Előrelépett.

Ven oldalra lendítette a kardot, vágni készült, ám Shanna el-
mozdult a másik irányba, előrelépett majd visszahúzódott. A
kard és az áldozat úgy mozgott, mintha egymás partnerei lenné-
nek egy halálos táncban. Shanna könnyedén lépegetett,
mozdulatainak kecsessége leplezte gyorsaságát. Van megigézet-
ten követve a mozdulatait. Shanna érezte, hogy ő diktálja a rit-
must, hogy az történik, amit akar.

Ó, istennő, ha van olyan istennő, aki hall most... segíts!

Lelke legmélyén valami mozdulatlanra vált, és mintha egy
kristálycsengő szavát hallotta volna. Egy pillanatra megállt - a
férfi zavarodottan bámult rá -, majd úgy ugrott a fényes penge
felé, mint az ifjú árak szerelmes férjük karjai közé. A kard meg-
érintette. Oldalra fordult, a penge lapja végigsimította a hasát.

Előrehajolt, lendületével ledöntötte Vent a lábáról.

- Jori! Most! - kiáltott hátra Shanna a papnő mellett térdelő
lánynak. Érezte, túl könnyű ahhoz, hogy sokáig a padlóhoz szo-
rítsa a férfit.

Ven hörögve levegőt vett, hogy kiáltson. Shanna a bal alkar-
ját a férfi szájába nyomta. A fogak a bőrébe mélyedtek, de nem
érezett fájdalmat. Még nem. Jori és Danilla ráült Ven lábára, ügyet-
lenül rácsavarták a zsinórokat. Megfogták a férfi csuklóit. Shanna
felemelte a jobb kezét, megfeszítette az ujjait, belecsapott Ven sze-

mébe, majd kirántotta a bal karját a fogak közül, hogy Jori betöm-
hessem egy rongydarabot.

Shanna zihálva hátradőlt. A küzdelem izgalma miatt még
mindig nem érezte a fájdalmat. Rádöbrent, valamelyik istennő
meghallhatta a fohását, mert... győzött!

Ven rángatózott, megpróbálta kiköpni a szájába tömött rongy-
darabot, Shannára bámult. A lányok odafutottak hozzá, és szinte
becsomagolták a sebtiben elkerített zsinórokba és hosszú szövet-
csíkokba. *A többiek megkötözéséhez is kell majd pár zsinór,* gon-
dolta Shanna. Úgy érezte, a másik három rablót is le tudja győz-
ni.

A lányok fejében is ez járhatott. Rájuk nézett, a tekintetükből
azt olvasta ki, hogy most már *elvárják*, hogy mentse meg őket.

- Pszt! - Felállt. - A másik... az a Merig... Lehet, hogy most
szegény Taliával van elfoglalva, de ha meghallja ezt a lármát
azonnal befejezi amit csinál. Húzzátok ezt mocskot a sarokba,
aztán feküdjetek vissza az ágyatokba... - Miközben kiosztotta a
parancsait a kintről érkező zajokra figyelt.

Várt. Úgy érezte, túlságosan sok idő telt el azóta, hogy Merig
kivitte az áldozatát. *Ha Taliának esetleg eszébe jutott, hogy meg-
szerzi Merig törét, és valahogy a hátába döfi, miközben rajta
liheg... Akkor sokkal könnyebb dolgunk lenne.* Megrázta a fejét.
*Nem, erre úgysem lenne képes. Már azért is hálával tartozom
neki, hogy ilyen sokáig feltartja azt a kurajit...*

Nevetést hallott, aztán zokogást. Vadul dobogó szívvel meg-
markolta Ven kardját, elhelyezkedett az ajtó mellett.

Az ajtó nyikorogva kinyílt. Merig betolta Taliát. A lányok
sikítani kezdtek. Merig megállt, körbenézett. Shanna mögéje
ugrott, és egyetlen mozdulattal átvágta a férfi térdinait. Mindkét
lábát használhatatlanná tette.

Merig éles kiáltással orra bukkott. Shanna megállt, hallgatózott.
Egy pillanatilag azt hitte, lábdobogást hall a folyosó felől, de...
Semmi. Ha Capo meg az a másik fickó hallotta a sikoltozást, va-
lószerűleg arra gondoltak, hogy a lányok elvesztett szüzességüket
siratják.

A lányok tudták, mi a dolguk. Megkötözték Meriget, beha-
jitották a társa mellé.

Talia a kardot szorongató lányra nézett, a csodálkozás elfe-
ledtette a fájdalmát. Aztán reszketni kezdett, leroskadni az ágyá-
ra. A lányok körégyűltek, suttogva vigasztalni kezdték.

Shanna az ajtó mellett maradt. A kardot beletörölte a háló-
inge szélébe, felemelte, lecsapott vele, oldalra suhintott. A fegy-
ver körülbelül ugyanolyan nehéz volt, mint a fakard, amit gya-
korlásnál használt, de... A fa nem suhogott ilyen *édesen* a levegő-
ben. A fakard nem mozgott úgy, mintha élőlény lenne. *Acél,*
gondolta boldogan. Tisztelgésre emelte a pengét, szinte megfe-
ledkezett arról, hol van és hogyan került hozzá a fegyver. Ke-
mény izmai ruganyosan mozgatták a karját és a lábát, szabályo-
san végrehajtotta a kardtánc első néhány mozdulatsorát.

- Shanna! - Jori kiáltása visszarántotta a valóságba arról a
helyről, ahol eggyé vált a karddal. - Mindjárt megjön a másik
kettő. Most mit csináljunk?

Shanna az ablakra nézett. A csillagok sápadtan hunyorogtak.
Mindjárt megvirrad, gondolta. Megvakarta az állát.

- Jori, vedd ki a többieket az oldalsókapun! Ha hajnalig el-
juttok az erdőig akkor sem érnek utol benneteket, ha rögtön rá-
jönnek, merre mentetek. Tartsatok dél felé. Van ott három tanya
- onnan futárokat küldhetnek Shartheynbe.

- De a papnő nem tud járni! És különben is, mi lesz veled?

- Menjetek! - szólt a papnő rekedten. - Semmit sem tehettek
értem. Hozzatok segítséget, és küldjétek hozzám egy gyógyítót!

Shanna türelmetlenül legyintett.

- Mit gondoltok, miért akarom, hogy elmenjétek? Nekem itt
kell maradnom, hogy megvédjem a Szentélyt. Jobban végzem
majd a dolgom, ha tudom, hogy szabadok vagytok.

Talia felállt, az arca kezdte visszanyerni eredeti színét. Az

ajtó felé tolt Danillát, majd megfordult és visszanézett Shannára.

- Köszönöm, nővérem!

Shanna biccentett, nem tudta, mit felelhetne. Ha korábban cse-
lekedhetett volna...! Ha megkímélhette volna Taliát a fájdalomtól!
Megrázta a fejét. Talia valódi túlélő. Hamarosan rendbe fog jönni.

Martiellára nézett. *Vele egészen más a helyzet.* Martiella a Szerellem Istenőjének kívánta szentelni magát, de ehelyett a Vágy Istenének karmai közé került. Mereven feküdt az ágyán, üres tekintettel bámult maga elé, valami olyasmit látott, amit a többiek nem. Jori és Kima megpróbálta felállítani, de nem jártak sikerrel. Jori megrázta a fejét.

- Itt kell hagynunk - mondta szomorúan.

- Igen. De menjetek már! Fogytán az idő! - Shanna idegesen toporgott.

Jori és a többiek is kiosontak az ajtón. Shanna utánuk nézett, addig figyelte a sötétben mozgó fehér alakokat, míg átvoztak az udvaron, míg az utolsó is kisurrant az oldalsó kapun.

A kapu becsukódott.

Shanna mélyen beszívta a pirkadati friss levegőt, és megpróbálta lecsillapítani dörömbölő szívét. Elfojtott nyögést hallott a hálóterem irányából. Megfordult és visszafutott. *Lehet, hogy kiszabadult valamelyik átokfajzat?*

Az ajtóhoz ért, benézett. Martiella az egyik rabló, Ven fölé hajolt. A fáklyafényben vér csillogott. Martiella felegyenesedett, az arcát zord mosoly torzította. Az egyik kezében Ven törét tartotta, a másikban egy véres húscsapatot.

- Nézd - mondta Martiella, aki egyetlen szót sem szólt azóta, hogy Ven átrágatta a szomszéd szobába. - Megmentetelek benneteket. Már soha, egyetlen nővel sem fogja megtenni azt, amit velem tett. Soha. - Bólintott, és megmutatta Shannának, mit tart a kezében.

Shanna öklendezni kezdett. Úgy rántotta maga elé a kardot, mintha szörny került volna az útjába. Kimeredt szemmel hátrált. Martiellának joga volt megtenni a dolgot, de... Shanna elbizonytalanodott. Őt nem erőszakolták meg, így nem ítéltette el a lányt.

Kihátrált a folyosóra. Képtelen volt uralkodni magán. Előregörnyedt és hányni kezdett. Amikor befejezte a lába elvitte a véres szobától.

Istennő, gondolta. Ugyanolyan rosszak vagyunk, mint a férfiak! Shartheyn istennője, most mit tegyek?

Megállt. Csak ekkor vette észre, hogy a Szentély ajtaja előtt áll.

Az ajtó nyitva volt.

Úgy. A bandavezér megtalálta. A vastag ajtót csak belülről lehetett elreteszelni, nem zárhatta be Capót.

Hirtelen világossá vált előtte, mit a kötelessége. Be kell mennie Capo után, meg kell akadályoznia, hogy kifossa a Szentélyt. Elintézi, mielőtt a negyedik rabló, a felderítésre kiküldött Laxo visszatér.

Shanna óvatosan elindult a barlang felé. Az alagutakat a természet hozta létre, de az évszázadok során a papnők kiszélesítették a járatokat, lesimitették a falakat. *Vajon hány nemzedék fordult már meg itt?* Erre a kérdésre Shartheynben senki sem tudta a választ, csak az volt biztos, hogy a barlang már jóval azelőtt szent helynek számított, hogy a Katyan Birodalom rávetette árnyékát az északi földekre. Furcsa módon a gondolat, hogy milyen ősrégi a Szentély, új erőt adott Shannának. A félelme nevetséges semmisséggé vált.

Megtalálta Capót.

A férfi kifelé tartott. Egy hosszú faliszőnyeget húzott maga után, erre rakta a töménytelen kincset. Amikor meglátta a lányt elvigyorodott és leeresztette a kardját.

- Ven küldött utánam? Valami baj van?

Shanna a férfit meglepetéssel. *Nem tudja, hogy fegyverem van! Talán mégis sikerül meglepnem?* Vivóállásba helyezkedett - a hálóing alja a lábszárához feszült. Bosszúsan feljebb húzta; odahaza mindig rövid tunikában gyakorolta a vívást. Eszébe jutott, hogy az övét a hálóteremben hagyta, a lányok ezt is felhasználták amikor megkötözték Meriget. *Ilyen ruhában nem tudok harcolni!* Gyorsa mozdulatokkal kibújt a hálóingből.

Capo elkerekedő szemmel bámult a meztelen lányra.

- Hú! Jó kis mulatság lehet odafönt! Leküldtek hozzám? - Felvonta bozontos szemöldökét. - Egy kicsit soványka vagy, de... Nem rossz!

Shanna a bal karjára csavarta a hálóinget és előrébb lépett. Capo csak ekkor látta meg nála a kardot.

- Ezelős nőszemély! - morogta, de a tekintete vidám volt amikor maga elé tartotta a pengéjét.

A fémlemezes börmellény megvédte Capo felsőtestét. Izmos férfi, számtalan kocsmai hirigben és csatában edződött veterán volt. Shanna megtanulta a pajzsos és a pajzs nélküli küzdelem alapfogásait, de milyen esélyei lehettek egy ilyen tapasztalt harcos ellen?

Capóra nézett. A férfi arcán a kiálatlanság nyomai látszottak. Hosszú út állt mögötte, régen nem pihent. *Talán a fáradtság lelassítja. Istennő, segíts!* Tudta, gyorsan kell mozognia, biztos kézzel kell támadnia.

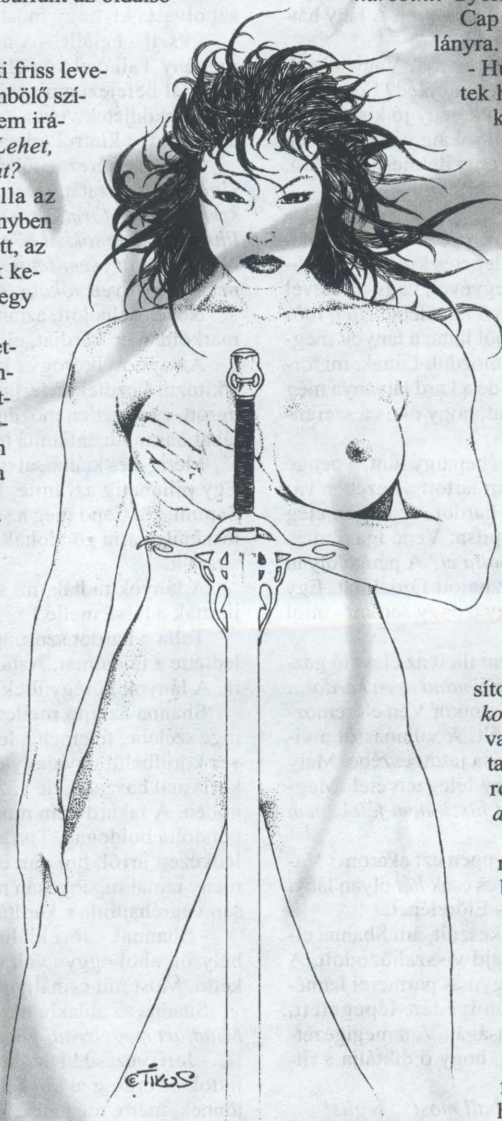
Shanna az ajkába harapva összpontosított. *Gondold azt, hogy ez is csak egy gyakorló menet!* Megpróbált megfelelkezni a zavaró meztelenségéről, arról, hogy pórén mutatkozik a férfi és a falifülkében álló szobrok szeme előtt. *Gyorsan támadj, addig, amíg nevet rajtad!*

Mély lélegzetet vett, és úgy ugrott előre, ahogy a vadászó sólyom lecsap az égből. A pengéje elcsúszott Capo kardja mellett, megvágta az oldalra szökkenő férfi nyakát. Capo viszonzta a vágást. Shanna hátrított, de közben kipréselődött a tüdejéből a levegő. A férfi arca vörös volt a düh-től. Shanna érezte, már nem a nőt látja benne, hanem azt a testet, ami egy támadó kardot mozgat. Capo számára már nem volt fontos a meztelensége, csak az számított, hogy egy ellenség állja el az útját.

Shanna másodszor is előrelendült. A pengék összecsókolóztak. Capo kis híján kiütötte Shanna kezéből a fegyvert, de a lány az utolsó pillanatban egy csavaros csuklómozdulattal megakadályozta a dolgot.

A lány hátralépett. A férfi támadott. Shanna maga elé emelte a bal karját. Capo kardja a lapjával csapott le. A lánynak elakadt a lélegzete a fájdalomtól - a férfi pengéje éppen azt a pontot találta el a karján, ahová Ven harapott. *Óvatosan!*, villant át az agyán a gondolat. A következő pillanatban Capo ismét megindított egy rohamot. *Vigyázz, ez nem pajzs!*, figyelmeztette magát a lány.

Zihálva hátrált. Megkerülték az oltárt. Capo az egyik grottába akarta beszorítani a lányt, ahol nem számított, ki mozog gyorsabban. A tűz fénye megcsillantotta Shanna veritékkel borított testét, ördögmaszkká változtatta a férfi eltorzult arcát.



Capo egyre lassabban mozgott, tisztában volt vele, hogy Shanna ilyen helyzetből nem fog kitámadni.

- Jól csináltad, kislány, de miért harcolunk? Nem ezt a fegyvert akarom beléd döfni! - Capo oldalra lendítette a kardját, elvigyorodott. - Ejnye, no! Add már meg magad!

Shanna kitarított. Megállt, megpróbált levegőhöz jutni. Megrázta a fejét.

- Szerinted egy nő csak arra jó? Nem adom meg magam! Én Shartheyn lánya vagyok!

- A vén harcos vére... Tudhattam volna! - Capo lassan bólintott. - Jól van, így már más. Szeretsz harcolni? Akkor csatlakozz hozzám! Ennyi kincs birtokában olyan sereget szervezek, amivel hamar királyságot hódítok magamnak! Milyen élet várna rád? Súlyom vagy a tyúkok között! Gyere... - Kinyújtotta a kezét. Amikor elmosolyodott fiatalabbnak, és már-már jóképűnek látszott.

Lehet, hogy igazat mond? Mit fognak rólam gondolni Shartheynben, ha nem győzöm le? És mit akkor, ha legyőzöm? Kardos asszony? Csodabogar! Ki hallott már ilyesmiről? Kétségbeesetten körül nézett, tanácsot kérőn pillantott az istennők festett arcára. A kincseik... Vajon mit szólnának, ha csatlakoznék a rablóhoz, és én vinném el az aranyat?

Jeges szél fúj a barlangba. Shanna megremegett. Pislogva a magasra lobbánóló tűzre nézett. Yraine tüze... A többi istennő talán kőből vagy fából faragott bálvány volt, ám Yraine a szent tűzben élt. *Hová mehetnék, hogy a csillagok ne lássanak? Miféle nép, melyik törzs nem használ tüzet?*

- Nem tehetem - mondta végül hangosan.

Capo sóhajtott, felemelte pengéjét, és újra elindult Shanna felé. Testtartása megváltozott: úgy mozgott, mint aki véget akar vetni az egész színjátéknak, meghozza mihamarabb.

Istennő! kiáltotta Shanna lelke. Nem csaltalak meg, hűséges maradtam hozzád! Ha másban nem segítesz add, hogy könnyű halálom legyen!

Megkapta a választ, amit régóta keresett. Megértette, és maga elé emelte a kardját. A kard a Halált ígérte; a Halál volt a vőlegénye, ha másképpen nem lehetett, neki akarta adni szüzségét. Neki, és nem másnak...

A levegő megperzselte meztelen testét. Az ellenfele szemében tűz égett. Az idő lelassult; gondolkozott, miközben a teste mozgott. *Ez az első csatám, és talán az utolsó. Legyen tökéletes! Istennő, az az ajándékom... Fogadd el áldozatomat!*

A pengék egymáshoz értek majd szétváltak. Shanna félreugrott. Capo acélja megvágta az oldalát, de legalább annyit sikerült elérnie, hogy teret nyert magának. A levegő fénylővé változott, az istennők arca ragyogott. *Kitartást, kitartást!*, mondogatta magában. Megpróbálta megelni a tökéletes belső egyensúlyt, a nyugalommagvat, a forrást, amelyből a tettek erednek.

Capo villogó kardja felülről közeledett hozzá. Elég ideje volt ahhoz, hogy magasra tartsa a pengéjét és hártsa a csapást. A férfi pengéje oldalra csúszott. Shanna előreszökkent, kibillentette Capót az egyensúlyából. Oldalra lendítette a kardját. A férfi megrázta magát, és visszanyerte egyensúlyát, és minden erejét beleadva a mozdulatba előresújtott. Shanna háraszkockent. Testében pattanásig feszültek az idegek és az izmok, a testrészei tökéletes összhangban működtek együtt.

Megtalálta a harmóniát, a ritmust. Előreugrás, hátrálás, aztán ismét előre és megint hátra. Körforgás. A szabály, amely szerint a csillagok mozognak az égen. Ismétlődő mozdulatok - ahogy a tűz lángjai fellobbannak, összehúzódnak, és ismét megnyúlnak. Ráérzett az oly sokat gyakorolt kardtánc lényegére. Az érzékszervei felfogták az ellenfele minden rezdülését. Capo az ő részévé vált, ő pedig beleolvadt a perzselő levegőbe, a tűzbe, a kőbe, egy volt már a kardjával...

A fegyver önállóan mozgott a kezében. A pengék összecsaptak. A küzdők mellkasa egy pillanatra összeért. Shanna felnevetett. Mindketten hátraugrottak, de a lány tudta, Capo mit fog tenni, már ismerte az ellenfél kardjának útját, és úgy tartotta a saját pengéjét, hogy védje a csapást. Ez volt az az összhang, amelyet más nőkkel sosem sikerült létrehoznia; ez volt az az eksztázis, amire vágyott amikor a szerelemről álmodott.

Már nem látta a férfi arcát, nem látta a barlang falát. Csilgként ragyogó szemeket látott csupán, a világító fénypotok betöltötték a látómezejét.

Egy másik univerzumból rekedt kiáltás érkezett:

- Capo, Capo! Eltűntek a lányok!

Kristályként csengő szavakat hallott - ezek a lelke mélyéről érkeztek. *Leányom, itt az idő. Most!*

A vég. A Tánc utolsó mozdulata.

Előrenyújtotta a kardját, elmosolyodott, oldalra fordult, a bal karját maga mellé tartotta. Az egyensúlyt tökéletes volt, akkor is sikerült megőriznie amikor a férfi előreugrott, amikor a pengét ismét egymáshoz csattantak.

- Capo-o-oo!

Shanna szinte nem is látta a barlang bejáratában álló sebheyles arcú férfit. Laxo döbbenten meredt rájuk.

Egy kard hullott a kőpadlóra.

Shanna az előtte lebegő, eltorzult arca nézett. A száj görcsösen csókra csücsörített. A szemekben megfakult a tűz. Capo teste előredőlt, a mellényére szegecselt fémlemezek megkarcolták a lánya mellét.

Capo hátrántorodott, a testéből kihúzódott a kard. Egy pillanatra téován, imbolyogva megállt, majd lassan Shanna lába elé omlott. Többé nem mozdult.

A barlang szájában álló Laxo a vezére mellett álló alakra nézett. A véres kardot tartó lány olyan volt, akár a bosszú meztelen istennője... Megfordult, végigrohant az alagúton, kiszárgult a Szentélyből.

Shanna nem vette üldözőbe. Lenézett Capóra, addig bámulta, míg a szívverése lelassult, míg a győzelem didala szétfoszott.

- Megöltem egy embert - motyogta. Kőd borult az agyára, képtelen volt felfogni a szvak jelentését. - Nő vagyok, aki képes ölni!

Ki mondta, hogy a nők nem értenek a kardforgatáshoz, hogy nem tudnak gyilkolni? Neki sikerült, és érezte, ha szükség lenne rá újra megtenné.

És rájött valami másra is.

Tudta, szeretné újra megtenni. Nem azért, hogy megfosszon valakit az életétől. Nem. Azért, hogy ismét átélje az ellenségkel való egyesülés élményét, azt a pillanatot, amikor az élet azonos a halállal.

Az istennő megszólította. Úgy szólt hozzá, ahogy korábban soha. Megmutatta neki a rég keresett utat.

Shanna a Tűzoltárhoz botorkált, a lobogó lángok előtti kőperemre fektette a kardot.

- Halld a szavam, istennő! - Rátényerelt a véres pengére. - Nem tudom, mi a terved velem, de magadhoz hívtál, és... most hallgasd meg esküvésemet! - Mély lélegzetet vett, és elmondta a kardfogadalmat. Számtalanszor hallotta már ezeket a szavakat, a fivére és mások is így esküdtek fel a kardjukra. Nem tanulta meg a szöveget, mégis mindenre pontosan emlékezett.

- A Csillagok Úrnője előtt, az Ó Szent Tüze előtt esküszöm: sosem leszek hűtlen a bennem lakozó Igazsághoz, becsületet ismerve bánok el az ellenséggel, hű maradok a barátokhoz. Ha akár egyszer is szegyet hozok uramra, családomra, vagy a kardomra, forduljon ellenem a fegyverem, és a lelkem örökkön örökké sínylődjön a sötétségben! - Erőlködve lélegzetet vett. Reszketett; nehezen bírta rávenni az ajkait, hogy megformázzák a szavakat. - Yraine, neked szentelen magam! Bölcsesség Úrnője, a kardod vagyok, pihentess vagy használj kedved szerint! - Kiáltása végigzengett a barlangon. Az istennő szele megsimogatta a testét, magasra lobbantotta a lángokat.

Aztán a tűz lelohadt, és Shanna egyedül maradt. Vagyis...

Nem teljesen egyedül. Elrongyolódott hálóingével gondosan megtörölgette a kardját, határozottan megfogta, felegyenesedett és elindult az alagútban a fény, a nappali világosság felé.

Fordította Szántai Zsolt
Illusztráció: Tikos Péter

SZÉLVIHAR ALAKULAT

A narancslé rostosabb volt, mint kellett volna, és ráadásul meleg is: ez volt az íróasztalánál reggelizés egyik hátulütője. Persze az otthoni narancslét is - amit az ex-neje szolgáltat fel, amikor még otthon evett - túl rostosnak találta. De az legalább jó hideg volt.

Mitsopoulos arrébb tette a dobozt, és az így felszabadult helyet arra használta, hogy kihajtogassa az újságot.

Nem említettek újabb viharokat; a vezércikkben a Közel-Keletről írtak valamit. Ezt át is ugrotta - nem az ő dolga. Egy apró cikk a lap alja felé inkább az ő témája volt: tudósok életben tartottak egy szövetmintát abból a repülő bálnából, amit a vihar potyantott le a múlt héten egy kansasi kukoricaföldre, és reményüket fejezték ki, hogy a mintát klónozni tudják, és képesek lesznek előállítani egy eredeti méretű példányt.

Mitsopoulos felhorkant: Mi a fenét kezdenek majd egy hatvan méteres bálnával, ami könnyebb a levegőnél? Hát, talán lehet valami haszna, mint üzemanyag- vagy metánforrás, de elég bizarr látványt nyújtana ezen a környéken. A maga részéről úgy gondolta, nagyjából ugyanennyit értek volna vele, ha szegény pára holtan érkezik. Nem tudta elképzelni, milyen lehetett az eredeti otthona.

A forgójátó kinyílt: Orlando háta tűnt fel, amint az ajtót nyomja. Megfordult és előrenyújtott egy papírtálcát műanyag poharakkal.

- Tej nélkül, ugye, hadnagy?

Mitsopoulos felpillantott.

- Igen, tej nélkül. - Elvette a felé nyújtott poharat, leemelte a műanyag tetőt, de várt egy kicsit, hogy hűljön a kávé, mielőtt belekortyolt. Tekintete visszatévedt az újságra.

Valami fundamentalista prédikátor összemzeti imádságra szólította a népet. "Isten próbára tesz minket" - idézte a lap. - "A Teremtő szemünk előtt formálja tovább alkotását, hogy megmutassa az Ő nagy hatalmát. Szolgáljuk az Urat, mutassuk meg, mily erős a hitünk az Ő szavában, vagy mindannyian pusztulásra ítéltünk!"

Mitsopoulos ezt nem vette be. Ha Isten üzeneteket akarna küldeni, egyszerűbben is megtehetné, mint valóságviharok támasztásával. Ha a viharok valóban a hit próbái, az üzenet baromi zagyva: mi köze lehet egy repülő bálnának az eredendő bűnhöz és a megváltáshoz? És vajon hogyan kellene megváltoztatni hitüket a nácioknak Bronxban, vagy azoknak a szerencsétlen flótásoknak Long Islanden? Azoknak az ütődött fickóknak kellene hitet változtatniuk, akiket ide pottyantott a vihar, nem a való világ hétköznapi embereinek. Összehajtotta az újságot, és belekortyolt a kávéba. Közben Orlando is visszatért.

- Na, mi van mára? - fordult hozzá Mitsopoulos.

- Semmi bizonyos, hadnagy - vont a vállát Orlando. - Maga is látta az újságot.

- Semmi sem jött az esti lapzárta után?

- Semmi olyasmi, ami miatt szükség lenne ránk.

- Semmi? - Mitsopoulos hátradőlt a széken. - Furcsa. Nekem úgy tűnt, mintha lett volna egy vihar tegnap éjjel. Fel is ébredtem rá.

- Volt vihar - helyeselt Orlando. - Úgy hajnali öt körül. Rögzítettek hívásokat holmi fura masinákról, amik a Negyvenharmadik utcában cirkáltak, és egy hölgy is betelefonált, hogy a macskája porszívóvá vagy mi a csodává változott, de az éjszakai műszak semmit sem talált. Lehet, hogy ez egyszer úgy ment el, hogy nem lökött ki semmit, mint a kezdet kezdetén. Lehet, hogy lassan lenyugszanak azok a fránya viharok.

- Csak megérjük - mormogta Mitsopoulos, és ismét előrehajolt.

Orlando nem hagyta annyiban a dolgot.

- Nem mehet így a végtelenségig!

- Nem? - Mitsopoulos felnézett, és elhúzta a száját. - Honnan tudja?

- Nem tudhatjuk - tűnődött fennhangon Orlando. - Lehet, hogy ezektől a dolgoktól diliztek be a dinoszauruszok is. Lehet, hogy épp a valóságviharok tették taccsra őket. Lehet, hogy az összes történet a tündérekről és koboldokról mind igaz, és őket is a viharok hozták.

- Marhaság - legyintett Mitsopoulos. - A viharok két évvel ezelőtt kezdődtek, nem a középkorban vagy a dinoszauruszok uralma idején. Ezeknek az örült időknek a termékei, amelyben élünk.

Orlando megvonta a vállát.

- Ha maga mondja...

- Mondom. - Mitsopoulos kortyolt egyet a kávéból. - Szóval, mi van annak a nőnek a macskájával?

- Hát... valaki fent Turtle Bay Towersben azt állította, hogy a macskája porszívóvá változott, vagy legalábbis valami szerkentyűvé, ami úgy néz ki, mint egy porszívó.

Mitsopoulos felhorkant.

- Ellenőrizték már?

- Személyesen nem - ismerte be Orlando. - Egy őrmester, bizonyos Derring vette a hívást, és azt mondta neki, hogy ha a masina bármi gyanúsat tenne, jelentkezzen újra, vagy hozza be az őrsre. Azóta nem hallottunk felőle.

- Ismerem azt a Derringet - tűnődött Mitsopoulos. - Lusta egy barom, keresve se találni hasonlót.

- Ugyan már, hadnagy! - szállt vitába Orlando. - Valami holdkóros lehetett, akinek megszökött a macskája. Hogy változhatott volna porszívóvá?

- Honnan a fenéből tudnám? Hogy változhatott koncentrációs táborra három háztömb Bronxban? Hogy kerülhettek azok az emberek abban a Coney Island-i kastélyban egy zárt falú szobába, ahol se ajtó, se ablak nem volt, úgyhogy hat órába került, mire légkalapáccsal kiszabadították őket? Egyáltalán, hogy került oda az a kastély? - Mitsopoulos megvonta a vállát. - Tehát csak egy vén dilis, akinek eltűnt a macskája. Hát aztán? Egész nap itt akar ücsörögni? Szép idő van, jót tenne egy kis kocsikázás a külvárosban. Van már adóvevőnk is, tudta, Orlando? Velünk lesz, ha valami történik.

Orlando vonakodva bólintott.

- Megy az egész csapat? - kérdezte.

- Tudja, hogy ez a szabály. Együtt maradunk, ezt kívánja az

óvatosság. Van esetleg jobb dolguk? - Mivel Orlando habozott, azt fontolgatta válaszoljon-e vagy sem, Mitsopoulos elmosolyodott és hozzátette: - Úgy értem, munkaidőben.

- Nincs, főnök.

- Különböen mit akart csinálni? Blattot verni egycentes alapon?

- Ötös vagy tízes alapon, osztó választ - ismerte be Orlando.

- Nos, megmarad a pénze. Pakolják fel a cuccot a kocsira, aztán indulunk.

Tizenöt perccel később a KEO kocsija megállt egy lámpánál a Negyvenharmadik és a Harmadik sarkán. Mitsopoulos előrehajolva tanulmányozta az utcát.

- Mintha éreztem volna valamit - dünnyögte. - Olyan utórezgés-félet. Nem érzi valamelyikük?

Simons a kormányánál megrázta a fejét.

- Talán csak gyomorbaja, hadnagy - mormolta Orlando a hátsó ülésről.

- Nagyon vicces - morogta Mitsopoulos, miközben a többiek halkán röhögtek. Tudta, hogy érzett valamit: mintha a gravitáció iránya egy pillanatra megfordult volna, mintha a megszokott valóság egy másodpercre megszűnt volna körülötte. Az, hogy a többiek nem vették észre, még nem azt jelenti, hogy nem történt meg; többek között azért is nevezték ki a KEO élére, mert különlegesen érzékeny volt az efféle jelenségekre.

- Itt volt a tegnap esti vihar központja? - kérdezte.

Simons bólintott.

- Ezt adták meg.

- Hello, SA! - kiáltotta valaki vidáman a járdáról, és a kocsi felé integetett.

- Ó istenem! - dőlt hátra Mitsopoulos az ülésen.

- Tudnám értékelni, ha nem neveznének így. Különösen a bronxi eset után. Nem várhatjuk a kölyköktől, hogy azt kiabálják: "Helló, Kontinuitászavarokat Ellenőrző Osztag", de azért...

- A kisöcsém viharzsaruknak hív minket. Ez még mindig jobb, mint az SA.

Mitsopoulos nem válaszolt. A Negyvenharmadik utca északi oldalán álló épületeket bámulta. A lámpa váltott, és Simons elindult az autóval.

- Forduljon le itt - mutatott kifelé Mitsopoulos.

Simons meglepetten engedelmeskedett: erősen megrántotta a kormányt, hogy be tudjon kanyarodni a saroknál.

- Azt hittem, a Negyvenhatodikig megyünk - jegyezte meg, mikor egyenesbe hozta az autót.

Mitsopoulos kifelé bámult az ablakon, egyenesen arra az épületre, mely a Szent Ágnes templom keleti oldalán állt.

- Én is azt hittem - válaszolta. - De inkább mégsem. Álljon meg itt!

Simons lassított, és épp a szóban forgó épület előtt parkolt le.

- Mi van? - kérdezte.

- Nézze a cégtáblát!

Simons odanézett és elolvasta a feliratot:

- New York város Belbiztonsági Hivatala, középpont. KÖ-

ZÉPPONT? Talán központ. Még sose hallottam így használni ezt a szót.

- Ja. Én meg sose hallottam New York város Belbiztonsági Hivataláról.

- Nem gondolja, hogy ez csak egy bérzsaru társaság? - kérdezte Orlando.

- Baromi nagy épület ez egy privát szolgálatnak, amiről egyikünk sem hallott még. Legutóbb, mikor erre jártunk, különben sem volt itt.

- Ez a felirat nem tűnik újnak - jegyezte meg Simons.

- Tudom - válaszolt Mitsopoulos mogorván.

- Biztos benne, hogy nem volt itt?

- Ne okoskodjon, oké? Egészen biztos vagyok benne; nem illik a templom mellé.

- Pancser volt az építész.

- Nem így értem, hanem úgy, hogy *másmilyennek* emlékszem rá. Nem ismerem az összes hodályt a városban, de a Szent Ágnest igen, és nem ennek az épületnek kellene mellette állnia.

Simons maga elé bámult.

- A valóságvihar hagyta volna itt? A jelentés a Negyvenhatodikról jött, nem?

- De igen - felelte Mitsopoulos.

- Az három háztömbbel arrébb van, hadnagy, a Harmadik sugárút túloldalán. Ha a vihar ekkora lett volna, nem gondolja, hogy más jelentések is érkeztek volna róla?

- Szeretném ezt hinni - suttogta Mitsopoulos. - Lehet, hogy két külön helyszínünk van. Akárhogy is, megnézzük ezt az izét.

Simons megvonta a vállát.

- Oké, hadnagy, de lehet, hogy csak az emlékezetem csalja meg.

- Az én emlékezetem nem csal. - Mitsopoulos kinyitotta az ajtót, és kiszállt, akár Simons. A csapat többi tagja előremászott az ülések között, hogy ők is ugyanezt tehesék.

A szokásos gyakorlatnak megfelelően négy ember - köztük Mitsopoulos - felsorakozott arccal az épületnek, kartávolságra egymástól; Mabuchi egy lépéssel hátrébb állt, a másik oldalra fordult, és a szemközti járdát figyelte. Orlando a kocsi csőben maradt, fél lába a betonon, kezében a rádió, hogy bármikor segítséget hívhasson, vagy ki tudjon ugrani erősítésnek... vagy hogy visszamásszon az autóból, és elfüstöljön a helyszínről. Orlando kivételével mindenki elővette a fegyverét.

Ahogy New York város Belbiztonsági Hivatalának középontja felé fordult, Mitsopoulos érezte, hogy emelkedik az adrenalinszintje; tenyere, mely a fegyver markolatára tapadt, erősen izzadt, torka kiszáradt. Mindig ez történt, valahányszor szembekerült az ismeretlennel, mely szó szerint bármit tartogathatott számára. Amint rájön, mi is van abban az épületben, amint megtud valamit, ismét megnyugszik, bármilyen furcsa vagy veszélyes is legyen az a dolog; az ismeretlen volt rá ilyen hatással, nem a konkrét veszedelem.

Folytatás a 66. oldalon.





BÚBÁJOS GAZOK

avagy: varázslatos növények az Ars Magicához

Tavaszi táján ismét léptek verik fel az erdők csendjét. Ágak roppannak, a megélnékvült madárcsicsergés óvatosan elhallgat, amikor erdőjárók toppannak a tisztásra. A conventusok mágusai ilyenkor serényebb munkára serkentik vándoraikat, a Műhely kiürült polcaira pillantva gyors listát állítanak össze a főzeteikhez szükséges hozzávalókról. Az erdő ismerői pedig botot ragadnak a kezükbe, és eltűnnek a fák között – de óvatosan lépkednek és elővigyázatosan kutatnak, mert tudják, hogy a középkori erdők mélyén nem minden az, aminek látszik, és a tündérek mindehol jelen lévő befolyása kellemtelen meglepetéseket okozhat...

Lássunk egy tényleg csak vázlatos változatást – mit is találhatunk a legendák ködébe burkolózó Európa erdeiben?

Szarvasgomba

„Gyönyörű tavaszi hajnal volt. Valamik mozogtak az erdőben, lomha, messzire hangzó recsegéssel.

– Disznók – mormogta az emberke, és előhúzza a törét. Átható illat terjengett a környéken. Mohaszakáll lengedezett a fatörzseken.

Felkészülten várta hívatlan látogatóit, mégis megremegett a gyomra egy pillanatra, amikor az a két rettenetes árny előbukkant a bozótosból. Recsegetve roppantak össze a gallyak irtatlan lábuk alatt, bűzük átható volt és könnyet csalt az otthonát védelmező emberke szemébe, szuszogásuk akár a szélvihar, de a legszörnyűbbnek mégis a tekintetüket találta... éhség fészelt az apróra szűkült, rosszindulatú szemek mélyén. Éhség és mindent elsőpró vágy.

– Disznók – motyogta az emberke, és támadott. Gyorsan szúrt, többször is egymás után, és a hajnali hidegben páráll bőrű szörnyetegek felhördültek.

Rettenetes hang. Ziháló lélegzet. Recsegés és ropogás. Aztán...

– Állj! Vissza! – kiáltotta egy rémült gyermekhang. Foszladozó bocskort és foltozott ujjat viselő legényke rontott elő a sűrűből, kezében mogyorófavesszővel. Az emberke felsóhajtott és előbújt a fatörzs árnyékából. A disznók szuszogva vizslatták a fatörzs tövében illatozó szarvasgomba-telepet. A legény lehajolt, és felemelte a földről a hüvelyknyi tündért.

– Ne haragudj... – mondta sírós hangon. – Megszöktek, becsszóra...

A gombatündér morcos arccal meglepette körömpiszkálónyi törét.

– Ez egyszer megbocsátok – közölte. – És mondd... mit adsz nekem a gombámért cserébe?”



Minden különösen öreg tölgyfa tövében sarjadó szarvasgomba-telepre külön tündér vigyáz. Féltekenyen őrzik kincsüket, és legyenek aprók vagy gyámoltalanok első látásra, nem tanácsos velük ujjat húzni... mert testvéreikhez hasonlóan igencsak megkeseríthetik a gombatolvajok életét. Alkut persze bárki köthet velük – igaz, a szarvasgombát kiásó idomított disznók vagy kutyák már más lapra tartoznak...

Erős, köpcös és fekete színű testük leginkább az otthonukként választott gomba-telepekre emlékeztet. Testfelépítésük emberi, bár néha egyáltalán nem arányos. Méretük attól függ, mekkora gombatelepet őriznek. Az igazán nagy – mondjuk emberfejnyi – gomba öre már eléri egy ember nagyságát. Egy félméteres gnómcsonka egy felnőt ember erejével is bírhat, szóval csak elővigyázatosan, erdőjárók!

A szarvasgomba ínycsemegeledele, nemesekek asztalára kívánczó, illatos csemege. Néhol tisztán megadják érte a súlyát aranyban... a mágusok pedig két pontnyi Creo vist nyerhetnek ki belőle.

Csillaggomba

„Sohasem látott még ilyet. A félelmet lassan legyűrte az enyhe viszolygással párosult kíváncsiság. Lopva körülnézett – az ispánt kereste a szeme, mert a nagybajszú Keve igencsak csattanós nyaklevesekkel jutalmazta a dolgukat elhanyagoló jobbágyokat. A természetes férfiút azonban sehol sem látta. Vagy az erdő hús mélyén húzza a lóbórt, vagy a mesterek új tornyának építésére nézett át lelkesebb munkára serkenteni az embereket. Letette hát a kapát, és óvatosan megérintette a nedvesen illatozó földből kifordított furcsaságot.

Leginkább egy ötágú csillagra emlékeztetett, és tapintása az emberi bőrt jutatta eszébe. Közepén gömbforma valami dudorodott. Reszkető ujjakkal végigsimított rajta, aztán...

A sikoltásra még évek múltán is emlékeztek a conventus lakói, akárcsak a mezőről űzött vadként berohanó jobbágyfiú látványára. Mondják, szerencsétlen gyakran felriadt a rákövetkező éjszakákon.

Paulus mestert vagy keményebb fából faragták, vagy nem volt ismeretlen számára a különös növény. Először óvatosan szemügyre vette a szétrepedt gömbhéjat, az üreg rózsaszínes védőburkát, majd lehajolt, és határozott mozdulattal kiemelte az apróska, szuszogó leánygyermeket.

– Üdvözlök a birtokunkon – suttogta, és erre az öntudatlan álom burkát átszakító mondatra Csillag még hosszú évek múltán is emlékezett, amikor felemás szeme villanására legények keltek birokra egymással, amikor az erdő összes állatá-



nak nyelvét értve furcsa szerzetekkel társalgott, és a conventus örökbefogadottjaként a messzi Árkádiáról álmodott.”

A csillaggombákhoz fűződő legendák közül ez az egyik; a növényben növekvő kis tündér ugyan leggyakrabban egyszerűen eltűnik a vadonban, de a fenti eset is nyugodtan előfordulhat. Vannak azonban vándorok, akik „éretlenül” elemózsiaként használják, hiszen háromszor olyan tápláló, mint a rendes étel (utazáskor kettővel kevesebb Kimerültség szintet veszítenek). Mágusok számára sem értéktelen: két pontnyi Creo vist tartalmaz. A parasztasszonyok gyakran fogyasztják, hogy sietessék a terhességet (szabályrendszer szerint: ha 6-ot vagy többet dob a kockával). Az efféle módon fogant gyermekekből viszont néha elég különös teremtések válnak...

Tündérkör

„A zeneszó átítatta az erdő fáit, a rebbenő leveleket és az éjszakai égen mosolygó Holdat. A Merinita Ház mágusa bódultan, kifulladásra támaszkodott a fának, körülötte csillogva örvénylett a tündérek táncja. Álom volt-e mindez vagy valóság, csak sejteni tudta, annyit vehetett csupán biztosra, hogy a tisztás közepén szabályos körben sarjadó gombakör már nappal is itt volt. Igaz, akkor a napsugár táncolt a fűszálakon, most pedig tündérsaruk tapodták a földet a kör közepén.

– Táncolj velünk! – kiáltották a káprázatos szépségű asszonyok, és a mágus táncolt, pihegett, tétova léptekkel botorkált feléjük, aztán – mintha könnyű fátyolszöveten haladna keresztül – belépett, és a kör közepén összeborult felette a csillogó ruhájú tömeg.”

A tündérköröket napsütötte tisztásokon nőtt gombák alkotják. Bár nem átjárók Árkádiába, mégis a tündérlét



esszenciája itatja át mindet (Tündér Aura 3), éppen ezért a Szépek kedvelt találkozóhelyei. A körben teljesen máshogy telik az idő, mint a valós világban. Az a halandó, aki a tündérek jelenlétében lép be a gombák közé, csak vendéglátói engedélyével hagyhatja el azt.

Szemérmetlen szömöracsög

„A csatlósok dühösnek tűntek. A forradásos arcú undorodva a levegőbe szimatolt.

– Ezek az átkozott erdei fajok még nagyon megjárhatják – morogta kedvetlenül, és megpróbálta elhessegetni az arca körül rajokban döngő legyeket. A várfal tövében tornyosuló trágyakupacokon mindenhol – egek, micsoda káromlás! – falloszra emlékeztető, átható bűzt árasztó növények nőttek, és szemmel láthatóan a környék összes naplopó legyét a conventus falai alá vonzották.

– És ha megérdemelten szenvedünk? – kockáztatta meg egy pelyhedző állú suhanc. – Az erdei prédálás a múltkoriban...

Az idősebb egy szemvillanással beléfojtotta a szót.

– Munkára! – dörrent rá a széliránnyal szemben ácsorgó, fintorgó parasztokra.

Azok kelletlenül bár, de nekiálltak kitépkedni a bűzölgő növényeket.

– Ügyis visszaültetik holnapra – morogta a bajsza alatt az egyik jobbágy.

És milyen igaza volt.”

A tündérek büntetésképpen szórják tele a környéket ezzel a kellemetlen növényvel. Ezt főleg azok a földmű-



Középkor. A mágia ideje. Történetek a Legendák Európájából, a legjobb hazai és külföldi írók: Raoul Renier, Dale Avery, Neil Gaiman, Csígas Gábor, Jubász Viktor és Cyrus W. Hawk tollából.

REGNUM HERMETICUM: Középkor. A mágia ideje. Az Egyház elől rejtőző mágusok, az éjszaka gyermekei, az örök életre szomjazó garabonciások, gőgös rablólovagok világa. A Mágia Művészetének különböző, olykor sajátos értelmezései, szemléleti módja ad randevút egymásnak e könyvben, melyeket laza kötelékként fűz össze az Ars Magica világa.

MALEFICIUM HERMETICUM: A Legendák Európája újabb fejezete tárul fel e novelláskötet lapjain. Démonokkal megalkuvó mágusok, a mágiát az Ördög találmányának tartó papok, renegát varázslóházak, bukott angyalok és a halandók világát mit sem értő tündérek a hősei legjobb hazai és külföldi írók legújabb novelláinak.

FERRUM HERMETICUM: A népszerű sorozat harmadik kötetében a jól bevált írógárda újabb meséket regél a Legendák Európájából. A komor dark fantasy novelláktól a könnyed, szomorkás meséig kalandozhat az olvasó a történetek hőseivel. Hamarosan megjelenik.

Ars Magica

Regnum Hermeticum

Maleficium Hermeticum

Ferrum Hermeticum

velők érdemlik ki, akik bármilyen módon megzavarták nyugalmukat vagy valamelyik ünnepeiket, de ez a csapás olykor templomok szomszédságában is feltűnhet. Minden fél kilónyi adag 1 Creo vist tartalmaz (bár ennek a gyűjtésre kirendelt csatlósok már kevésbé örülnek).

Ciprusok

„A vándornak rettenetes álmai voltak. Valahonnan messziről langyos éjszakai szellő érkezett, és még mindig hallotta a cipruslombok átkozott zúgását.

Micsoda iszonytató éjszaka.

Hánykolódott, míg fantomképekkel csatázott, fertelmes kürtöként nyílt meg alatta szégyellni való múltja, és még mindig hallotta a cipruslombok átkozott zúgását.

Ha idegen tévedt volna erre – kevés eséllyel, lévén éj közép –, biztosan megtorpan egy pillanatra a lapály közepén zöldellő ciprusliget mellett. Talán elgyönyörködik a holdfényben hajladozó fákban, alvásra csábítja a selymes fűvankos, esetleg meg is indul az árnyékokat dajkáló fák közé, de...

...de pillanatok múlva esztét veszítve menekül, soha nem tér vissza a környékre, és hideglelős borzongással kerüli majd a ciprusfákat, mert...

...addigra tudatosul benne, hogy a reggeve hajladozó fákat nem a szél kényszerítette mozgásra, hogy az a furcsa nyöszörgés nem a korhadt fatörzsek pattanása, hogy az a fűben heverő vándorgúnyás alak mintha vonaglan látszana, és a homlokára nem barna pánatot kötött, hanem egy mozgó gyökér fonódik rá kegyetlenül.

De nem tévedt erre senki. A vándor egyedül küzdött lidérceivel, és egyre több meg több meg több vonagló gyökér simított végig izzadt homlokán.”

A magas, sötét levelű örökzöldek a meleg éghajlatú területeken élnek, és tündérhatalommal felruházott növények hírében állnak. Nem véletlenül. Emberek közelében életre kelnek, és föld alatt kúszó gyökereikkel becserkészik az alvót (aki maximum öt méterre fekszik tőlük), és álmokat ébresztenek bennük. A jó szándékú fák áldozatai jószálmokat látnak, új tudással gyarapodnak, mert a fa szól hozzájuk, esetleg egy korábbi áldozat ellopott emlékeit kapják. Ezeket a gonosz ciprusok ragadják el a vándoroktól, de néha nem érik be ennyivel, és rémálmokkal sújtják szerencsétleneket, akik különösen rettenetes esetben azt sem tudják ébredéskor, kik is ők valójában. A jó szándékú fákhoz a környékeliek mindig bizalommal fordulnak, és jóslatokat kérnek tőlük.

Fagyöngy

„Kosaraikat szinte színtől megtöltötték a viaszos tapintású fehér bogycók.

– Én nem tenném, Péter – szólalt meg bizonytalanul a fűzöld ruhás csatlós. –

Öreganyám szerint az ilyesmihez előbb ki kellene kérni a fában lakó tündérek engedélyét.

Péter lepillantott a magasból, kezében éles penge villant. Mosolygott.

– A mesterektől talizmánt kaptam, te is jól tudod – kiáltott le kevélyen. – Mit sem árthatnak nekem holmi fában lakó gyermekmesék! – De tekintetét mintha pillanatnyi bizonytalanság felhőzte volna. Aztán belevágott az ágba, és...

– Látod, ostoba? – huppant le a földre pillanatokkal később. – Ezt neked a...

És észrevette a másik hitetlenkedő arckifejezését, ami lassan rémületté olvadt szét.

Pillantását követve lenézett a faágat szorongató kezére.

Magas, nőies hangon sikoltott. Ritkaság egy ilyen nagydarab embertől.

A levágott gally – micsoda istentelen látvány! – már bele is gyökerezett az eleven húsba.”

A magas fák tetején ismeretlen okokból megjelenő fagyöngy biztos jele annak, hogy a fában tündér lakik. A fehér bogycók egyenként 1 pontnyi Herbam vist érnek, és ezeket különösebb gondok nélkül le is lehet szüretelni. A gondok csak akkor kezdődhetnek, amikor valakinek inkább az egész növényre fáj a foga, ami 3

pontnyi Creo vist tartalmaz. Ehhez előtte ki kell kérni a fa tündéreinek engedélyét, különben vagy a fentebb vázolt eset következik be, vagy később kiderül, hogy az ebből készített főzet halálos mérge.

Mindezt csak egyetlen, ősrégi rituálé segítségével lehet megakadályozni. Ezt teliholdkor kell végrehajtani, ráadásul úgy, hogy a kiválasztott fagyöngy ne érintse a talajt. (Általában valamilyen edénybe rakják.) Ha minden rendben zajlik, a tündérek megbékelnek, és a levágott növényben felpislákol a fa szellemének öntudata, aki kedvező bánásmód esetén válaszol a kérdésekre és beavatja hallgatóságát a tündérlét titkaiba.

Igaz, mindezt nem olyan könnyű értelmezni... hiszen a növény mozgással, hajladozással válaszol majd. A gyakorlott „tolmácsnak” mindez nem okozhat gondot (Intelligencia + Tündértan, a célszám változó). Ha a fagyöngy valaha is érintkezik a földdel, azonnal eltűnik belőle a szellem.

Tajték

„Különös látványt nyújtott az alkonyatban pihenő erdő. Amerre a szem ellátott, mindenhol fehérés, tengerek hullámain fodrozódó habhoz hasonló valami csüngött a fák levelein és csillogott a fűben.

Édua félve felsandított apjára, aki mindentudó mosollyal pillantott vissza rá, majd óvatosan felemelt egy ilyen különös tüneményt a földről. Érintése lágy volt, nyáridőben szokatlan hűvösséget árasztott.

– Tajték ez, valóban – biccentett apja a ki nem mondott kérdésre. – És most örülhetünk igazán, hogy mégsem látogattunk ki az erdőbe tegnap éjjel. Mert ez a hab a tündérhercegek paripáiról hullott alá éjjeli vágójuk közben.

Leemelte posztózsákját a válláról.



L I R R A I '99



– Az viszont bizonyos, hogy most ránk mosolygott a szerencse. Abban a fekete kövekből összerótt toronyban szép summát fizetnek ezekért...”

Akár ez a legenda igaz, akár csak egy különös, tündérek járta helyeken sarjadó növényről van szó, az biztos, hogy a boszorkányok és a gyógyítók előszeretettel használják, mert főzete igen hatékony a tündérek átkai ellen. A varázslók pedig a masszában rejlő vist értékelik igazán (egy nagy adag – 1 pontnyi Creo vis).

Tintagomba

„A csendes éjszakai erdőben messzire hallható ez a fojtott hangú, olykor rekedtes suttogássá torzuló ének. A távoli dombtetőről is jól látható a lidércfényként lobbanó fáklyaláng. Olyan különös a színe.

A köpönyeges alak mindezzel nem foglalkozott. A halvány, helyenként megfeketedett gombákat figyelte, a feláradó szél és a halk kántálás mintha legyeket, csapatokban döngő legyeket vonzott volna a gombákból előszivárgó feketés váladék közelébe.

A hang erősödött, parancsolón lobbant fel a fáklya betegessárga lángja.

A legyek zümmögése erősödött (a gombatelep hallgatót, vajon hányadik alkalommal tűr meg ördögimádókat a tisztáson?), mintha vékonyka hangok pöröltek volna egymással, és a legyek is nagyobbaknak tűntek, nem is potroh az, hanem torz testecske, és ahogy növekedésnek indulnak, rosszindulatú arcok pillantanak a kimerültnek tűnő mágusra.

Az idézés sikerrel járt.”

Atintagombák mérgezöek, de nem ez az elsőrendű oka annak, hogy olyan nagy népszerűségnek örvendnek. A

Beneficium



legendák szerint segítségükkel megidézhetőek a fekete impek, akik a démonimádók minden elképzelésével ellentétben nem pokoli teremtenyek, hanem igazán rosszindulatú, minden gonosz tréfára kapható tündérek. Békésebb mágusok tintát préselnek a gombából, ami varázslatok másolásakor 1 pontnyi Perdo vist ér.

Fonalfűnyűg

„Az összes szentekre!

– Pedig esküszöm, cimborák, hogy itten aludt! – esküdözött szívére tett kézzel a rongyos haramia. – Lássátok, itten van a holmija is!

– Mondtam, hogy nem bízhatunk meg benne! – A szálas termetű vezér széjjelrúgott rejtélyesen eltűnt társuk batyujai között. – Még hogy őrködött, mi? Besűg minket a városi poroszlóknak!

Nem kerülte el a figyelmét társai hitetlenkedő tekintete. És bár kemény, határozott arcot mutatott ugyan, szíve mélyén ő is érezte, hogy cimborájuk nem menekült el innen. Ő, nem. Valami vagy valaki... elvitte volna? A sűrűbe csalta? És máris egyre kevésbé tetszett neki a haragoszölden hajladozó falombok rengetege.

Egyikük sem vette észre a közeli fára tekeredő, átlátszó, leheletnyi vékony, fonalszerű valamit.

Mintha őket figyelné. Pedig csak egy inda.

Mintha egy ponton vöröses árnyalatúra színeződött volna.”

Afonalfűnyűg a leghalálosabb, legveszélyesebb tündér-növény. Ez az átlátszó, vékony fonal az életerőt szívja ki áldozataiból. Hasonlít a szőlőindára, de sápadtabb és a



**Könyv nagy- és kiskereskedés,
valamint a Beneficium támaszpontja**

**A Beneficium (Cthulhu hívása, Ars Magica) és a Nitor kiadó (Codex)
hivatalos bolt- és klubhelyisége.**

**Itt minden könyv 20%-kal olcsóbban! Hangulatos klubhelyiségünk minden
érdeklődőt vár! Itt üzemel nagykereskedelmi egységünk is. Fantasy, sci-
ence-fiction könyvek és szerepjátékok széles választékával, előnyös
feltételekkel várjuk a viszonteladókat!**

Címünk:

**Budapest VIII.,
Szentkirályi út 38.**

**Megközelíthető a Kálvin tértől (1 percre)
a Múzeum utcán keresztül.**



földhöz közel kúszik, ezért szinte lehetetlen észrevenni. A tündérek szerint remek bosszú ráengedni azokra a növényekre, amelyek lakói tiszteletlenül viselkedtek velük. A növény áldozatát elérve féregszerrű valamivé változva felkúszik a növényre és táplálkozni kezd. A hatalmasabb tündérek erősebb áldozatokat is kijelölhetnek – lovakat, teheneket vagy éppen embereket... A sértetlenül felgöngyölített vagy áldozatáról lefejtett növény két pontnyi Perdo vist tartalmaz.

Kalapos gombák

„Az egér bizalmatlanul szagolgatta a boszorkány kezében tartott gombát. Marie arca meg sem rezzent, keze sem remegett, pedig már órák óta kuporgott a régi magtár mellett a gombával a kezében. Az egér mintha tűnődve vizslatta volna a boszorkány csinos arcát, körülszimatolt az ezer színben pompázó szoknya környékén, bajsza megcsiklandozta a finom pihékkel borított kezét, sőt, még mintha hallgatózott is volna – talán a kidőlt-bedőlt épület nedves mélyében cincogó testvérei tanácsát hallgatta meg.

Aztán beleharapott a gombába.

Elfogadta! Marie elmosolyodott, és lágyan megsimogatja az állatka bundáját.

– Készen állsz első feladatodra, famulusom?

– Igen – szólalt meg az egér, és a környéken felerősödött a cincogás.”

A kisebb tündérek előszeretettel választják ki lakóhelynek a kalapos gombákat, ezért minden vándor, aki gombával borított tisztásra jut, óvatosan válassza ki pihenőhelyét! A boszorkányok viszont gyakran keresik ezeket a területeket, hiszen ők a növények segítségével képesek famulust idézni. Egészen addig várakoznak a gombával a kezükben, míg fel nem bukkan egy állat (vagy valamilyen teremtmény). Ha az állat elveszi a kezéből a gombát, attól a pillanattól kezdve famulusává válik. A gomba típusa meghatározza az állat típusát, fajtáját, viselkedését – a kerek gomba egeret vagy más, házi rágcsálót idéz, a fekete gomba sötét hajlamú lényeket, a rendkívül mérgező gomba pedig rosszindulatú tündéreket. Az érkező teremtmény lehet átlagos állat, különös szerzet vagy emberforma tündér is. A famulust viszont annak is vállalnia kell, aki balszerencséjére esetleg egy rendkívül rossz szándékú teremtményt hívott magához... (Minden esetben a szabálykönyv famulusokra vonatkozó szabályai használandóak, de ezek az állatok rendelkeznek a *Tündérszemű Erénnyel*.)

Mandragóra

„Viasszal tapasztották be a fülüket. Jeges izzadságot dermesztett hátukra az éjféle szél.

– Itt embert öltek valaha – dörmögte maga elé a varázsló. Szavait társai nem hallották ugyan, de mondatának foszlányait messzire kapkodta a szél, és az öreg fák helyeslően bólogtak. Így igaz. Mandragóra csak ott nő, ahol emberélet lángja húnyt ki egyszer.

A varázsló lehajolt, megragadta a zöld hajtásokat, és határozott mozdulattal kirántotta a földből. Neki nem volt betömve a füle.

És az a valami sikoltott, rettenetes, fület tépő, agyba karmoló zajjal, és a kör-

nyező bozótost tébolyultan menekülő állatok tiporták szét, és madarak menekültek messze, hogy soha ne jöjjenek vissza, de a varázsló és két társa csak állt (dermedten simult a fülükbébe a viaszkolonc), és mosolyogtak.

Az emberi alakot öltött gyökér, a visongva kapálódzó lény lassan lecsendesedett. Mintha gyanakodva pislogott volna.

– Üdvözöllek, szolgál – mondta a varázsló, és határozott mozdulattal iszákjába hajította a fertelmes formájú ember-növényt.”

A nyirkos, árnyékos helyeken növekvő mandragóra tényleg egy apró emberre emlékeztet. Csak teliholdas éjszakákon, éjjelkor lehet kihúzni a földből, és a sikoltása (Perdo Corporem 45, 15 lépés sugarú körben hat) ellen csak a *Parma Magica* védhet (vagy ha valaki nem hall). Ha a növényt begyűjtő személy Erővel 9-et vagy többet dob, a mandragóra bennszakad. A kihúzott darab 4 egységnyi Corporem vist tartalmaz, de nincsenek különleges képességei. Az egész mandragóra minden egyes szilánkja 4 Corporem vist tartalmaz. Egy átlagos gyökérről hús szilánkot lehet lefaragni. Egy lefaragott szilánk valamilyen melegvérű állat fél liternyi vérével vagy 2 pontnyi Vim visszel visszagyógyítható – tehát kelő gondoskodás mellett a mandragóra hosszú-hosszú ideig ellátja a conventust Corporem visszel. Naponta csak egy szilánk faragható le. Ha a mandragóra egészben marad, a fagyöngyhöz hasonlóan kérdéseket lehet neki feltenni, de a válaszokat szintén csak a képzett tolmácsok képesek értelmezni.

Az egész mandragórából helyenként homonkuluszt készítenek. (Ha még semmilyen más célra nem használják fel.) Ehhez minimum 20-as Muto Corporem műhelyérték szükséges. A varázsló fél liter vért használ fel attól, akihez majd a lény tartozni fog, aztán elkölt 4 egységnyi Vim vist. A homonkulusz hasonlít majd véradó gazdájához, méretében pedig akkora marad, mint a növény (Méret –4). Bármit képes megtenni: beszél, jár, tapint, miegymás. Rendelkezik a *Tündérszemű Erénnyel*, érzékeli a mágiát, és macskaként lát a sötétben. Húsa azonban ölé méreg: még aki megnyalja, az is benultrá dermed. Járatos a *Tündértanban* és a véradó gazdája által ismert Formákkal és Technikákkal előbájolható varázslatokat 20-as szintig ő is képes előhívni. (Ez azonban nem varázslás, arra ugyanis képtelenek.) Szükség esetén tanácsokat adnak, amelyeket nem mindig bölcs dolog követni. *Parma Magica* védelmezi őket (45-ös szintű), amit kiterjeszthetnek azokra is, akik megérintik őket. Meg kell jegyezni, hogy teljesen értelmes, szabad akaratukból cselekvő lényekről van szó. Mindegyikük egyéniség, és segítségükért esetenként fizetséget vagy információt kovelhetnek. ■

A Beneficium Kiadó Oldalai

Mágikus izenés: benefic1@mail.matav.hu

Enkezünkbe: Látomás Bt., 1425 Pf. 30

Hűbérúr: Győrfi András

Piktor: Hauck Ferenc

Másolódeák: Szigeti Sándor

Állandó hűbéres: Csigas Gábor és Juhász Viktor

A White Wolf logo, a Brujah, a Gangrel, a Malkavian, a Nosferatu, a Toreador, a Tremere, a Venture és a Vampire: The Masquerade™ kifejezések a White Wolf Games Studio bejegyzett védjegyei.





DEVIÁCIÓ

...avagy más szóval elhajlás, torzulás. Természetesen valami eredetihez képest, különben ugye, nem lenne alapja a viszonyításnak.

Jelen cikk deviáció lesz, melynek torzítatlan eredetije a nemrég megjelent **Vámpírok Bálja** (Vampire: The Masquerade) c. szerepjátékban található meg. Bár igazából nem is található meg benne olyan nagyon. Csak utalásokat lehet a figyelmes olvasó arra nézvést, hogy a játék íróinak is megfordult a fejében valami, ami az alábbiakban tárgyalandó ötlet(ek)hez, és a hozzá(juk) idomított szabályokhoz hasonlít. Mostanra, gondolom, talán már kissé jobban összekevertem a dolgokat, mint szerettem volna – ideje hát kimondani, miről lesz szó valójában. Néhány alternatív, opcionális szabályról, amik ama tételt próbálják majd alátámasztani, miszerint vámpírnak lenni *tényleg* rossz: személyre szóló horror a játékosnak, aki a sírontúli, vérszívó rémséget alakítja. Merthogy elméletileg erről szól ez a játék. Arról, hogy a játékosok élvezik a félszet, akár egy rémfilmnél – a karaktereik viszont nem élveznek semmit, úgy igazán.



L I P P A I '93

Vér. Nagy valószínűség szerint a Vámpírok Bálja szabálykönyv egyik leggyakoribb szava, nem is túl meglepő módon. Mert, ugye, ezt isszák a vámpírok, azért, hogy életben maradjanak – és ezt a tényt nem lehet eléggé hangsúlyozni, mint ahogy azt sem, hogy ez egy horror-játék. A vérivás már önmagában véve, vámpírok, természetfeletti erők és szimbolikus jelentések nélkül is rettenet, ha az ember rendesen belegondol – hát még azokkal együtt... (feltéve, hogy nem az »ugyan már, mit számít egy kis vérivás az örökléért cserébe?!« hozzáállással teszi ezt). Na de miért pont vért? Azért – és itt jön a borzalom további, mondhatni még súlyosabb része –, mert a vér *egyenlő* az élettel, az életerővel, a *lélekkel*. Aki nem hiszi, járjon utána: a világ legtöbb mitológiájában ezt, vagy valami ehhez hasonlót talál majd. No meg pokoli, fekete, testetlen szellemeket, éjjelente vadászó holtakat, akik csak eleven vérből meríthetnek erőt kifordult, istentelen, stb. létük fenntartásához. Ha nincs vér, nincs vámpír (egy idő után legalábbis). „Vért pedig ne fogyasszatok, mert a vér a lélek” (MTörv 12,23) – ez a Bibliában áll. Azt pedig tudjuk, hogy a Vámpírok Bálja önnön Káin-vámpír-Átkozottak mítoszáat a zsidó-keresztény mitológiára építi. Ezt, bár néhány helyen igyekszik kérdésként feltüntetni, a szabályokkal határozottan alá is támasztja: ld. a Vér misztikus ereje, a Generációk, a Diszciplínák léte, stb. – azaz a mítosz a játékon belül megszűnik lebegő mítosznak lenni, valósággá válik: van vámpír, van Káin, van Isten, van lélek. Mindebből pedig következik még néhány dolog.

Az első opcionális szabály – a lélek vérrel történő átvétele:

Minden olyan alkalommal, midőn a vámpír legalább három pontnyi Vítat – ne feledjük: *lelket!* – szív ki valamely áldozatából, játékos pontosan annyi kockával dob, amennyi vérpontot karaktere visszanyert. E dobás célszáma megegyezik a szóban forgó vámpír karakter Akaraterő értékével (hacsak nem Ventrue az illető: ekkor a célszám Akaraterő-2). A normál (azaz minimum 3 kockán elért) siker azt jelenti, hogy a karakter Viselkedése megváltozik: mostantól olyan lesz, mint amilyen áldozatának Természete (nem Viselkedése!) volt: az elrabolt lélek – melyet a vámpír magába olvaszt, mellyel önnön valóját kipótolja – ilyen hatással van rá. Hiszen eggyé lesz vele. A dobás során Akaraterő pont költhető az elért sikerek számának csökkentésére.

A szabály kiegészítése:

Ha a játékos a fenti szabályban megkövetelt dobáson kiemelkedő (azaz legalább öt) sikert ér el, karakterének nem csupán Viselkedése változik meg, hanem Természete is – ezentúl mindkét jellemző megegyezik majd az áldozatával (Természet a Természettel, Viselkedés a Viselkedéssel).



A szabály szerepjátékbeli folyománya, röviden:

Minden karakter óvatosabban vadászik majd, ha meg akarja őrizni önnön mivoltát. Odafigyel. Az áldozatok eldobható bábokból, „véredényekből” ismét emberekké válnak, akiket meg kell ismerni. A vámpír próbál olyan áldozatot találni, akinek Viselkedése és Természete hasonló – ha nem ugyanolyan – mint az övé. A játékban élesebb fókuszba kerül a vadászat (több lesz rutinszerű dobásnál „jó, ma este is vadásztál, plusz hat vérpont, újabb hulla az árokban”), emiatt nagyobb súly helyeződik a szerepjátékra, jobban átérezhetővé válik a vámpírlét iszonyata. Remélhetőleg legalábbis. A játék mottója még mindig „Szörnyeteggé válva tanuljuk meg, mit jelent embernek lenni”, nem pedig „Szörnyeteggé válva jól szétrúghatjuk mindenkinek a seggét, akinek eddig nem birtuk”, ugyebár. (Vagy ha mégis, akkor ez a szabály segít gyorsan igazi szörnyeteget csinálni abból, akinek szörnyetegnek kellene lennie, nem pedig a játékos gonosz-szuperhős-karakterének, akinek egyetlen hátránya, hogy éjjelente kénytelen némi vért szívogatni néha, de az meg kít érdekel.)

Megjegyzés a szabályhoz:

Az Emberség, az Akaraterő és az Erények nem változnak e szabály alkalmazásának következményeképp. Ugyanúgy működnek, mint azelőtt.

1. Példa (a szabály bevezetése előtt):

Albert egyetlen határozott mozdulattal félrelöki a csatornafedőt, s elképesztően inas karjainak segítségével egy röpké pillanat alatt kitornássa magát a hosszan a mélybe nyúló, ürülékszagú aknából. Ennyi hát az út a fénybe, gondolja, és felnéz a januári fagyban sápadtan fehérülő utcai neonra. Valahol a távolban harangzúgás kél.

– Ím, eljött az éjfé! – suttogja jó szörnyeteghez méltón, égnek emelve bőrtelen, nyújtott kezeit. Holt inak, élettelen izmok feszülnek. – S én pedig...

Elhallgat, majd némán áll egy hosszú percig, mielőtt nekivág a kihalt utcáknak, hogy idejében odaérjen a Herceg által rendezett gyűlésre. Ő lesz az egyetlen, akit beengednek szmoking nélkül is – már ha odaér kapuzárás előtt. Tudja, hogy nincs sok ideje – és még vadásznia is kell, mert érzi, bizony, szükség lehet a vérre, a Vitae-re, mely amúgy is fogytán van már a szervezetében, a lelkeben. Nem akarja közel engedni a világhoz az odabent lapuló Fenevadat.

Ehes.

Még jó, hogy útba esik egy éjszaka is nyitva tartó McDonauld's... (x)

2. Példa (a szabály bevezetése után):

– Alig két hét telt el, és már megint bált rendez, már megint! – morogja magában Albert.

Mint már annyiszor (például mint pontosan két héttel ezelőtt, január végén), most is a hátsó bejáraton megy be a gyorsétterembe. Most sem látja senki. Soha nem látja senki.

Ő legalábbis ezt hiszi.

– A Vér Csendje, meg Maszkabál, mi? – csikorgatja tovább a fogait Albert. Az egyik szemfoga egy kicsit el is mozdul, így kénytelen megállni, hogy visszatolja a helyére. Nem könnyű Nosferatunak lenni. De megéri a kényszerű várakozás, mert Albert észreveszi, hogy egy magányos család látszólag egyetlen gyermeke – alig lehet több hét-nyolc évesnél – bátorságpróbára készül. Egyedül indul el a WC-re, miközben anyja és apja híg, amerikai kávéval próbálják felébreszteni magukat. Messziről jöttek, messzire mennek, éppcsak megálltak út közben.

Tökéletes.

– Ne maradj sokáig Jimmy! És gyere vissza, ha nem megy egyedül, majd segíték.

– Igen, mama.

– És mosd meg a kezed, ha pisiltél.

– Igen, mama.

– És arkhónokat hív! Herceg, mi!? – szortyogja Albert magában, miközben lopva a kisfiú után oszon. Senki nem látja. Még a kamerák sem. (Ő legalábbis ezt gondolja.) – A fattyú! Azt hiszi, azok a nyomorultak rájönnek majd bármire, azt hiszi, kifognak rajtam... Hogy kinyomozzák a dolgokat! Ha sejténé, hogy én vagyok az ellenfele... Mindegy, előbb-utóbb megölöm! Erre teremtett Isten! Szörnyeteg vagyok.

Reccs.

Halott inak, halott izmok. És egyetlen, kicsi, apró csontreccsenés a WC-ben, és egyetlen, hosszú, édes korty.

Senki sem hallotta, senki sem látta.

– Tévedsz, Nosferatu.

Albert azonnal felismeri az egyik feléből kilépő női alakot. (Milyen szép nő volt egykor – amikor még ember volt! Most már nem az, már nem nő. Csak úgy néz ki. Valójában vámpír – de még

mindig gyönyörű.)

– Tudom, mit tettél. Láttalak. Most is – folytatja – mint már oly sokszor... Betelt a pohár, Nosferatu. Fizetni fogsz a bűnéért, a Maszkabál megsértéséért...

– Igen, mama – hajítja le Albert szomorúan a fejét. Már tudja, hogy rosszat tett, érzi, jogos az arkhón haraga.

–...és az ártatlanokért! – sziszegi a másik vámpír. Vajon tényleg hisz még az emberi értékekben?

– Igen, mama – mondja Albert, s a sarokba hajított piciny tetemre pillant. – Igen... arkhón.

Vércsepp gördül alá a szeméből.

Sír –

– mint egy gyerek.

További miérték, mármint a fenti szabály indoklásául: A játérendszer, mint tudjuk, arra épít, hogy a vámpír egyfajta »hasadt« lény, az egykori ember szélsőségekre (Emberség, Fenevad: „jó” és „rossz”) szakadt verziója, melyben – a vérszívó átkozott mivolta miatt – a rossz, fekete oldal a meghatározó, és az erősebb is: ld. Örjögés, Éhség, Rötschreck, vámpírlét összes negatívuma. Vele szemben csak egy emlékkép él, ami az idő múlásával majdnem biztosra vehetően elenyészik (ld. az Emberség csökkenéséről szóló részeket a szabálykönyvben). A vámpír





pír gyakorlatilag egyenlő a halott hús bőrtönébe zárt Fenevaddal, melyet csak ezek az emlékszilánkok tartanak korában – s a játékos csak ezen rész, az egykori ember felett bír irányító hatalommal. Ezek az emlékek azonban nagyon gyorsan halványulnak – más szóval: halott testből gyorsan illan a lélek (minden ébredéskor minusz egy vérpont, nemde?). A Fenevadat féken tartó Emberség még játéktechnikailag is szoros összefüggésben áll a karakter aktuális vértartalékával és éhségével (ld. Örjögés-szabályok). Az átvett vér tehát – úgy tűnik – tényleg a lélek, nem pedig csak vérré lett szuperbenzin, amivel a Gyorsaságot (stb.) lehet meghajtani. Ha viszont lélek, akkor tudomásul kell venni, hogy ez az elszívott lélek a vámpírból elfogyót pótolja, helyettesíti – és eközben saját formájára alakítja a személyiséget is. (Merthogy az előző szép lassan eltűnik.)

Újabb kiegészítés:

A szabály alkalmazásakor csak azokat a frissen szerzett vérpontokat kell számításba venni (a dobandó kockák számának meghatározásakor) amelyek a vámpír vértartalékának tíz, illetve tíz alatti részébe folytak be. Azaz, ha egy 13-as vértartalékú vámpír 10-ről 13 pontra „issza” magát, akkor egy kockával sem kell dobni. Ha ugyanezt kilencről indulva tenné meg, egy kockával dobhatna (de annak semmi értelme nem lenne, mert a szabály minimum három sikerrel működik, amit egy kockával nem érhet el a játékos, szerencséjére).

Hosszú, ínas karok nyúlnak az ég felé, karmos ujjak görbülnek kegyetlen görcsbe, halott izmok feszülnek – és nincs bőr, ami eltakarja őket.

Még egy utolsó erőfeszítés, egy végső kiáltás a Mindenhatónak – átok, vagy áldás, ki tudja, nem érteni a szavakat...

A karok lehanyatlanak.

Az inak hirtelen foszlani kezdenek. Az izmok szemmel láthatóan hullanak porrá a mahagóni bútorok között, az egyetlen olvasólámpa derengő fényénél.

Albert nincsen már – vérét, lelkét, egész lényét elnyelte valaki. Valaki... vagy inkább valami.

– Nos, Hercegem? – a gyönyörű arkhón kérdőn pillant a vékonydongájú fiatalemberre. Vagyis arra a valamire, ami úgy néz ki, mint egy vékonydongájú fiatalember. Csak az inge (Armani) ne lenne csurom vér, meg a kezei... És a fogai is túl nagyok, és a szemei sem emberiek, fekete, üres kút mindkettő.

Ő a Herceg. Szót sem szól, miközben lassan, komótosan feltápszkodik.

– Remélem ez kiengesztelte – mondja az arkhón. A biztonság kedvéért hátrál egy lépést. – Remélem jó hírt vihetek megbízóimnak.

– Igen, mama – felel végre a Herceg, hosszas tétovázás után.

Az arkhón arca torz grimaszba rándul, fogai szisszenő recscenél nyúlnak háromszorosa hosszúságúra.

A Herceg elmosolyodik.

– Csak vicceltem – suttogja fagyos mosollyal. – Megfelel az elégtétel, igen.

Figyelmeztetés:

A kockázatok és mellékhatások tekintetében mindenki hallgasson a józan eszére, illetve kérdezze meg mesélőjét. A fennebbi szabályok korrekt működése az Emberség ösvényéről letért vámpír karakterek esetében nem tesztelt, és nem garantált (ámbar valószínűleg nem lesz semmi probléma, ha mindenki ügyel a szerepjátékra). ■

VAMPIRE THE MASQUERADE

„Szörnyeteggé válva kiderül, mit jelent embernek lenni!”

Alkonyat után...

...nem mindig jön el a pirkadat.

Van, ahol az éjszaka örökké tart.

Ahol már nincs napfény, ott világosságot csak az emberi lélek fénye adhat...

...ám minden fényt kiolthatnak azok a lelkek, akiket már elragadott az éjszaka.

Emberék. A Csorda.

Ragadozók, emberi álarcok mögött.

Tizenhárom elátkozott klán a végezt színjátékában. Vámpírok.

Hová tartozol?

Vámpírok Bálja:

2. Javított kiadás

Vampire: The Masquerade
2nd Revised Edition

Már kapható a Pítben, a Valhalla
szaküzleteiben és a jobb
könyvesboltokban



Tudta, hogy emberei nem feltétlenül érznek ugyanígy. Mindannyian higgadtabbak nála - Simons a jobbán olyan nyugodtnak látszott, mintha csak a főhadiszállás lóterén lenne. Egyikük sem értett annyit a dologból, mint ő. A valóságviharok által itt hagyott emberek teljesen kiszámíthatatlanok - és olyanok is lehetnek bent, akik egyáltalán nem emberek. A viharok nem tartoznak ehhez a világhoz, de az biztos, hogy valóságosak és veszélyesek. Két ember meghalt, amikor betörték abba a táborba Bronxban.

Megtette az első lépést előre. Még három alacsony lépcső választotta el az ajtótól, akkor megállt és előreszegezte fegyverét.

Az ajtó lassan kinyílt. Mitsopoulos fekete hajú, sápadt arcú figurát pillantott meg. A fickó fekete uniformist viselt, s mikor észrevette a hat viharzsarut odakint, félrehúzódott. Az ajtó nem csukódott be, de a rés túl keskeny volt ahhoz, hogy Mitsopoulos belásson rajta.

- Ráztetek körül, hátha láttok valami fedezéket, de egyelőre maradjatok a helyeteken! - utasította embereit.

A szeme sarkából látta, hogy Weinberg bólintással nyugtázza az utasítást, O'Donnell pedig továbbítja a parancsot Simonsnak.

- Orlando, adj ide a hangosbeszélőt!

Orlando engedelmeskedett: átnyújtotta a készüléket Weinbergnek, aki továbbadta Mitsopoulosnak. Az bekapcsolta, felemelte... s nyugtázta, hogy kisebb csődület keletkezett mögöttük, az utca túloldalán.

- Mabuchi - szólt hátra a válla fölé. - Ne engedje közelebb azokat a szerencsétleneket!

Aztán a szájához emelte a hangszórót és belekiabált:

- Maguk odabent, akik belbiztonságiaknak nevezik magukat! Itt a rendőrség! Beszélni akarunk magukkal! Küldjenek ki valakit, fegyvertelenül!

Leengedte a készüléket, és várt. Emberei némán álltak az oldalán.

Egy idő múlva kinyílt egy második emeleti ablak, és kiszólt egy eros hang:

- Mit mondott, kik maguk?

- A francba - morogta Mitsopoulos. Felemelte a hangosbeszélőt. - Gregory Mitsopoulos hadnagy vagyok a New York-i rendőrségtől. Ki van odabent?

Egy hosszú pillanatig csak hallgatás volt a válasz, aztán ismét felcsendült az előbbi hang:

- Bekerítettük magukat. Tegyétek le a fegyvereiket, akkor beszélhetünk.

A második emeleti ablak párkányán egy puska csöve jelent meg, feketén és fenyegetően.

- Az istenit! - kiáltott fel Mitsopoulos. - Fedezéke!

Az emberek szétugrottak, parkoló autók és egy Daily News-os újságállvány mögött kerestek fedezéket. Mitsopoulos visszaugrott a kocsiba, és lekuporodott a nyitott ajtó mögött Orlando lába mellé.

- Rendőrség! - ordította a hangosbeszélőbe. - Senki sem sérült meg idekint, és szeretnénk, ha ez így is maradna. Csak beszélni akarunk magukkal! Küldjenek ki valakit!

- Ide figyeljen! - jött a válasz az épületből. - Ha maguk a rendőrség, akkor mi a francot gondolnak, ki van idebent?

Mitsopoulos hunyorgott, ahogy újra elolvasta a kiírást az épületen.

BELBIZTONSÁGI HIVATAL. Igen, ez valahol ugyanaz, mint a rendőrség... na, de New Yorkban? Jól tudta, kik ott a zsaruk, de tudta azt is, hogy az éjjel valóságvihar volt, és érezte, hogy ez az épület egy másik New Yorkból került ide. Vajon az emberek az épületben nincsenek tudatában az eseménynek?

Talán tényleg nem vették észre. Valakinek el kell mondania nekik. Ez nem tűnt nehéz dolognak - ahogy azt sem volt nehéz ki találni, ki lesz az a valaki.

- Mitsopoulos hadnagy vagyok - mondta Mitsopoulos. - Idekint hagyom a fegyveremet és bemegyek magukhoz, hogy beszélhessünk.

Pillanatnyi habozás után a hang ismét megszólalt:

- Jöjjön előbbre! Tartsa úgy a kezét, hogy lássuk!

Mitsopoulos magában morgott, miközben átadta a hangszórót és szolgálati fegyverét Orlandónak.

- Legyenek óvatosak! - figyelmeztette őket. Aztán felállt, vállmagasságig emelte a kezét, tenyerét kifelé fordította, és a Negyvenharmadik utcán keresztülvágva felsétált a lépcsőkön.

A súlyos bejárati ajtó még mindig nyitva állt: Lábával taszított rajta egyet, és bekukkantott.

- Helló, van itt valaki?

A keskeny, sivár folyosó másik végén két férfi jelent meg, kezében előrszegezett puskával. Fényes, fekete uniformist viseltek, amely nem hasonlított semmilyen rendőrségi egyenruhára, melyet Mitsopoulos valaha látott - olyan volt inkább, mint valami sportdressz, bár semmilyen biciklista vagy korcsolyázó nem viselt volna ilyen mindenfélével teleaggatott Sam Browne-öveget. A hadnagy előrenyújtotta a kezét.

- Nincs nálam semmi. Látják?

Az egyik férfi megmozdította, a másik fedezte társát. Egyik sem szólt egy szót sem. Átnézték a tárcáját, megvizsgálták a jelvényt, majd mindkettőt elvették a mandzsettagombjával és egyéb apróságokkal együtt.

Amikor meggyőződtek róla, hogy tényleg fegyvertelen, bevitték egy kicsi, csupasz szobába, amelyben három fából készült székek állt. A mennyezetről csupasz villanykörte lógott le. Kihallgatóhelyiség, ahogy a nagykönyvben áll.

Mitsopoulos sóhajtott. Belement a játékba, és leült a gyanúsított székére. Az egyik férfi ottmaradt, hogy vigyázzon rá, a másik elhagyta a szobát. Hamarosan egy másik, idősebb férfi lépett be. Szintén fekete egyenruhát viselt, a mandzsettájánál arany szegéllyel. Leült az egyik székre.

Mitsopoulos várt, hogy a férfi a kezét nyújtja-e neki. Nem tette.

- Tehát - mormolta a férfi - ki a franc maga?

- Gregory Mitsopoulos hadnagy vagyok a New York-i rendőrségtől. Gondolom, megnézte a jelvényemet.

A másik bólintott.

- Feltételezem, hogy nem hisz nekem - mondta Mitsopoulos.

Az aransávós megeresztett egy gyors, kedélytelen mosolyt.

- Nem haragszik, ha megkérdem, hogy maga kicsoda? - mosolygott vissza Mitsopoulos.

- Aaron Fitzwater főparancsnok, New York város Belbiztonsági Hivatala - válaszolta a férfi.

Mitsopoulos bólintott.

- Gondoltam. És a maguk New Yorkjában ez az egyetlen rendőrség, igaz? Úgyhogy amikor megláttak minket odakint, azt hitték, valami istenverte lázadás tört ki maguk ellen, mi?

Fitzwater egy pillanatra maga elé bámult.

- A maguk New Yorkjában? Ezek szerint több is van?

- Persze. Jól gondolom, hogy ott, ahonnan maguk jöttek, mostanáig nem voltak valóságviharok?

- Mr. Mitsopoulos - suttogta Fitzwater. - Nem sokat értek abból, amit mond.

Mitsopoulos felsóhajtott.

- Maguknál tehát nincsenek ilyen viharok. Oké, adjon nekem néhány percet, rendben? Lehet, hogy hülyeségnek fog hangzani, amit mondok, de hadd fejezzem be!

Fitzwater bólintott.

- Beszéljen!

Mitsopoulos vett egy mély levegőt, és belefogott.

- Két évvel ezelőtt, amikor először találkoztunk azzal a jelenséggel, amit mi valóságviharnak nevezünk - és amikor azt

mondom *mi*, akkor nem csak magamra vagy New Yorkra, hanem az egész istenverte világra gondolok. Mert egy ilyen valóságviharban pár másodperctől néhány óráig a világ bármelyik része megőrülhet - dolgok jelennek meg és tűnnek el, vagy változtatnak alakot. Megváltozhat a levegő, a fény, a színek... bármi. Néha a gravitációra, sőt, magára az időre is hatást gyakorol a dolog. A vihar mérete... nos, nem tudjuk az alsó határt, de a legkisebb igazolt vihar akkora volt, mint egy kenyérszemes, és kábé másfél percig tartott. A legnagyobb, amit eddig jelentettek, szerencsénkre az Atlanti-óceán fölött tört ki, és ötször két mérföldes zónát érintett. Nem tudjuk, mi okozza őket; senki sem tudja, legalábbis senki olyan, akit ismerünk. Természetesen rengeteg elmélet született - hogy közeleg az Ítélet Napja, hogy a valóság az illesztéseknél szétválk, hogy az egész csak illúzió vagy tömeghisztéria. Az én kedvenc elméletem szerint egy tudós valahol egy másik univerzumban babrál a téridővel, minket pedig elragadtat az ár; de igazában... nos, fogalmunk sincs, mi az ábra. - Széttárta a karját. - Hát maguknak?

Fitzwater higgadtan válaszolt:

- Nem.

Mitsopoulos megrázta a fejét.

- Kár - mondta. - Most biztosan azt hiszik, komplett idióta vagyok. Higgyék el, nem örültem meg, és amit elmondtam, színigaz. A viharok igenis léteznek, és hatásukra az egész világ átforgatódik - a fent hirtelen lent lesz, könnyebbé vagy súlyosabbá válunk, a fények és hangok különös dolgokat produkálnak, és az emberek titokzatos tárgyakat vélnek felfedezni az égen. Természetfölötti jelenség.

- Folytassa - kérte Fitzwater.

- Oké - mondta Mitsopoulos. - Nem akarja elvenni a kedvemet, ez jó. Kezdetnek legalábbis. Köszönöm. Nos, ahogy mondtam, néha, a különösen nagy viharok után vannak a valóságnak olyan darabjai, amelyek végleg megváltoznak. Furcsa dolgok maradnak hátra, kisebb-nagyobb tárgyak más világokból. A mi világunk bizonyos részei pedig eltűnnek - nem tudjuk, hová lesznek, mert ez eddig senki és semmi nem tért még vissza a túloldalról. A dolgok egyszerűen eltűnnek, és más dolgok jelennek meg helyettük... olyasmik, amikről nem is mindig tudjuk, mi csodák. Egyszer például egy repülő bála jelent meg egy kansasi kukoricaföld fölött - egy döglött példány, megrepedt gázhólyagokkal; az örületbe kergette a tudásainkat, képzelhetik. Nem tudom, maguk hogy vannak vele, de az *én* világomban azelőtt senki nem látott repülő bálnát vagy bármilyen más állatot, amelyik könnyebb lett volna a levegőnél. - Mitsopoulos megrázta a fejét. - Francos egy dolog.

- Folytassa! - kérte ismét Fitzwater.

- Hogyne. Mostanában sok ilyesmi történik New Yorkban - talán a népsűrűség, talán az itteni elektromos berendezések miatt. Akárhogy is, New Yorknak több jut, mint amennyi kijárna, úgyhogy a város létrehozott egy speciális alakulatot, amely a más világokból idekerült dolgokkal foglalkozik. Úgy hívják, Kontinuitászavarokat Ellenőrző Osztag, és én meg az embereim... nos, mi lennénk azok.

Fitzwater lassan bólintott.

- Hadnagy - mondta - hazudtam magának az imént. Nálunk is történt néhányszor ahhoz hasonló esemény, amelyet leírt - nem olyan gyakran, mint a maguk világában, már feltéve, hogy az igazat mondja, de előfordult párszor. Mi nem valóságviharoknak, hanem illúziózónáknak hívjuk őket. A hivatalos teória az, hogy azok a dolgok, amelyek bennük találhatók, nem valóságosak. Nekünk is van egy speciális osztágunk, amely ezekkel foglalkozik - mi zónarendőrségnek nevezzük, az utca embere pedig egyszerűen álmokopóknak.

Mitsopoulos elfintorodott.

- Minket Szélvihar Alakulatnak, vagy egyszerűen csak SA-nak hívnak.

Fitzwater arcán ismét megjelent az előbbi mosoly.

- Szóval nem hiszem, hogy örült - mondta.

Mitsopoulos viszonzotta a mosolyt.

- Ez megkönnyebbülés számomra.

- Legalábbis nem a hagyományos értelemben. Én nem hiszem, hogy maga egyáltalán létezik.

Mitsopoulos megrökönyödött. A mosoly eltunt az arcáról.

- Micsoda?

- A mi világunkban nem valóságos. Tehát maga és az emberei belekerültek egy ilyen valóságviharba, ahogy maguk nevezik, és egyszer csak a mi világunkban találták magukat?

- Dehogyan! - tiltakozott Mitsopoulos. - Maguk fiúk, maguk kerültek bele a viharba. Maguk vannak az *én* világomban.

Fitzwater mosolya is eltűnt.

- Örültség, hadnagy - mondta. - Nézzen körül! Ez az *én* világom, az én irodám.

- Igen, ez a maga irodája - felelte Mitsopoulos -, mivel az egész épület belekerült a viharba, ma reggel öt óra körül.

De ahogy ezt kimondta, egy kellemetlen érzés fészkelte be magát a gondolataiba.

Ha az épület hajnali öt óra körül került át ebbe a világba, akkor miért volt itt az egész nappali műszak? És miért nem vette észre egyikük sem a változást? És ott volt az a kis nyilallás, mi alatt a lámpára vártak a Harmadik sugárúton.

Fitzwater már egyáltalán nem mosolygott: arca kemény volt, mint a gránit, keményebb, mint a hangszigetelt falak.

- Attól tartok, téved - mondta. - Maga és az emberei az idegenek ebben a világban. Betolakodók. Most pedig, ha lenne olyan kedves és utasítaná őket, hogy mindannyian jöjjenek be, biztos vagyok benne, hogy egyezsége jutnának.

- Egyezsége - ismételte meg Mitsopoulos és hidegséget érzett. - Miféle egyezsége?

New York városi Belbiztonsági Hivatala, így hívják őket. Mint az orosz állambiztonságiak, a KGB, vagy a román Securitate. Ezek nem egyszerű zsaruk, mint ő meg az emberei, ebben biztos volt. Ez titkosrendőrség, erőszakszervezet, a kopogtatás az ajtón az éjszaka közepén.

Álmokrendőrség, illúzió zónák - vajon mit csinálhattak ezek azokkal a nagyon is valóságos dolgokkal amik egy-egy ilyen vihar után hátramaradtak? És a nagyon is valóságos emberekkel? Mitsopoulos New Yorkjában tizenegy ember élt Queensben, akik azt gondolták magukról, hogy mágusok, emberek, akiket angolul tanítottak, és megpróbáltak szakmát adni a kezükbe. Háromszáz túlélő volt a bronxi táborban, a városi kórházban kezelték őket. Egy Wall Street-i bankár tökéletes másolata pedig valamilyen más munkával próbált érvényesülni. Volt vagy egy fél tucat azonosíthatatlan lény a bronxi állatkertben, és egy raktárház Brooklynban, telis-tele azonosíthatatlan micsodákkal.

Ezeket senki nem hívta illúzióknak. Örületnek talán, de nem illúzióknak. Hogyan is hívhatnák illúzióknak? Hisz annyira kézzelfoghatóak!

Ahhoz, hogy illúzióknak nevezhessük őket, először meg kell szabadulnunk tőlük.

- Jöjjön velem, hadnagy - mondta Fitzwater. - Behozzuk az embereit.

- Parancsnok - mondta Mitsopoulos. - Azt hiszem, hibát követ el. Ez az *én* világom, az én New Yorkom. Be is tudom bizonyítani. - Magában pedig így fohászzkodott: *istenem, add, hogy valóban az én New Yorkom legyen!*

- Hogyan? - mordult Fitzwater. A hangja hideg volt, és Mitsopoulos tudta, hogy élet és halál forog kockán, és hogy Fitzwater és a New York-i Belbiztonságiak nem tréfálnak.

Ki kell jutnia innét. Valahogyan egerutat kell nyernie.

De ha kijut, akkor mi van? Mi van, ha ez *tényleg* nem az *ő* világa?

Nem tudta, mi történt azokkal az emberekkel, akik eltűntek a viharokban, de egyet tudott: soha nem kerültek vissza. A két év alatt, amióta ilyen viharok történtek, nem tért vissza senki.

A volt felesége, a lánya, a gyorsíró, akit szombaton elvitt ébeldelni - soha többé nem látja őket, ha átkerült egy másik világba. New York itt volt, tehát maga a világ nem lehetett annyira különböző, de a munkája elveszett, és ki tudja, mi egyéb lett oda még. Van itt Metropólitán? Ki az elnök, ha egyáltalán van elnökük? Milyen világ lehet ez?

Azokból az emberekből ítélve, akiket eddig látott, nem épp nagyszerű világ.

- Nos - mondta -, ahhoz, hogy eldöntsük a vitát, be kellene mennünk a belvárosba, hogy szemrevételezzük. Ha az irodám még mindig a helyén van, akkor ez az én világom, igaz?

- Az irodája?

Mitsopoulos bólintott.

- A belvárosban - mondta.

- Ebben a világban nem - mondta Fitzwater.

- Úgy érte, a *maguk* világában nem - helyesbített Mitsopoulos.

- Ez az *én* világom! - csattant fel Fitzwater.

- Bizonyítsa be - vágott vissza Mitsopoulos.

- Ez csak trükk - mondta Fitzwater. - Maga meg akar lógni innen.

- Miért kéne meglógnom? - kérdezte Mitsopoulos. - Nem akarnak bántani, vagy igen?

- Természetesen nem - válaszolt Fitzwater. Egy hosszú perc-re Mitsopoulosra meredt.

Mitsopoulos törte meg a csendet:

- Ide figyeljen - mondta. - Pokolba ezzel a szarsággal. Maguk megölik a túlélőket. Így fenn tudják tartani a látszatot, hogy mindez csak egy illúzió, és nincs semmi probléma, nemde?

Fitzwater elohúzta a fegyverét, és Mitsopoulos homlokának szegezte. Mitsopoulos felemelte az egyik kezét.

- Várjon! - kérte, és remélte, hogy nem csuklik el a hangja. - Csak egy pillanatot, oké? Gondolkozzon! Nem akarhat megölni... még nem, hisz az embereim kint állnak, fel vannak fegyverezve, és tudják, hogy vigyázzanak magukra. Nem fognak hallgatni magára, hacsak én nem kérem őket. És bármennyire meg van győződve róla, kinek a világában vagyunk, mit árthat, ha teszünk egy próbát? Hívjon valakit, jó? Csak használja a telefont vagy a rádiót és hívjon valakit, hogy lássuk, melyik világban vagyunk! Ha a maga világa... - Mitsopoulos érezte, hogy megremeg a hangja; vett egy mély lélegzetet és folytatta: - ...ha ez a maga világa, akkor behívom az embereimet, és megadjuk magunkat azzal a feltétellel, hogy életben hagynak. Telepítsen ki minket, küldjön el Ausztráliába vagy bárhová, ahová akar: mi tudjuk tartani a szánkat, nem kell, hogy megöljön. Esküszöm, hogy nem kell. De először tegyünk egy próbát, rendben? Telefonáljon!

- A telefon nem működik - mondta Fitzwater ingerülten. - Egész reggel nem működött. Sehol az épületben, az irodákban, a körletben, a tisztai szobákban, sehol. Valószínűleg a központban keletkezett zavar.

Mitsopoulosban megcsillant a remény. A telefon nem működik. Ezek itt élnek, nem pedig bejöttek a munkába.

- Nem működik a telefon... hát nem látja? - kérdezte. - Öt óta nem működik, igaz?

Fitzwater kissé lejjebb eresztette a fegyvert. Összeszorította a száját.

- És mi van a rádióval? - kérdezte Mitsopoulos.

- Nem használunk rádiót.

Mitsopoulos egy pillanatig keresgélte valami újabb ötlet után majd megszólalt:

- Hé, de *mi* igen! Ide figyeljen, engedje, hogy beszéljek az embereimmel! Megmondom nekik, hogy hívjanak erősítést. Érti? Ha érkezik válasz, akkor ez a *mi* világunk!

Fitzwater leeresztette a fegyvert.

- És mi van, ha nem jön senki?

- Akkor megadjuk magunkat. Feltéve, ha kezeskedik a biztonságunkért.

Arra gondolt, van-e értelme hozzátenni ezt a kitétele; nem hitte, hogy Fitzwater ígéretei értenek valamit. Ha ez valóban Fitzwater világa, hacsak nem történik valami csoda, ő és az emberei készülhetnek a temetésükre.

Csodáért imádkozott, mialatt Fitzwater fontolgatta a dolgot.

- Rendben - mondta végül a biztonsági. - Jöjjön!

Végigvezette Mitsopoulust a sivar folyosón; két embere hátul maradt, fegyvereiket készenlétben tartották, tekintetüket pedig folyamatosan a hadnagyra szegezték - nem hagytak kétséget afelől, hogy fogolynak tekintik.

Az ajtónál Fitzwater félrelépett, és azt mondta:

- Beszélhet hozzájuk, de ha egy lépést is tesz kifelé, az embereim tüzet nyitnak.

Mitsopoulos bólintott. Kezével tölcserő formált, és kikiabált:

- Hé, Orlando! Hívjon erősítést! Sok-sok embert!

Látta, hogy Orlando felkapja a fejét, és intéssel nyugtázza a parancsot. A rádió sercegését is hallani vélte a kocsiból.

Aztán nem volt mit tenni, mint várni.

A folyosón állt, két kibiztosított fegyver szegeződött a hátának, amíg várt.

- Hé - szólalt meg egy idő után. - Nézzenek körül! Úgy néz ki ez a hely, mint a maguk New Yorkja? Maguknál is itt van a Szent Ágnes templom?

- Persze - mordult Fitzwater anélkül, hogy egy pillantást is vetett volna arra felé.

Még néhány percbe telt, míg meghallották az első sziréna hangját közeledni a Harmadik sugárút felől. Majd egy másik sziréna is felharsant, ez valahonnan nyugatról, valószínűleg a Negyvenkettedik utcán közeledett. Fitzwater döbbenetben bámult.

Aztán megjelent az első ismerős kék-fehér szedán, majd a második és a harmadik, villogó fényekkel, és Mitsopoulosnak erőt kellett vennie magán, hogy elfojtsa előtörni készülő kacáját, amikor látta, hogy Fitzwaternek leesik az álla.

Nehéz lesz ezekkel az emberekkel. Nem olyan ártatlanok és veszélytelenek, mint a táborlakók vagy a mágusok. De nem is bunözők, mint azok a táborőrök, akiket tettelegesség, erőszak, emberrablás és vagy száz más bűncselekmény miatt helyeztek vád alá. Veszélyesek, de jogi értelemben nem tekinthetők bűnözőknek.

Ő, *istenem*, gondolta Mitsopoulos, *micsoda dolgokat hagynak ránk a viharok!*

- Ne aggódjon, mi nem ölünk meg senkit - mondta. - Nálunk soha nem állította senki, hogy ezek a viharok nem valóságosak, meg aztán mi egy rakás átkozott humanitárius vagyunk magukhoz képest. Rendesen fogunk bánni magukkal, fiúk, nem történhet semmi bajuk. Egyiküknek sem.

Fitzwater levegő után kapkodott, amint felhúzott puskával ugráltak le a New York-i rendőrök egyik autóból a másik után.

- Azt javaslom - fordult a biztonságiakhoz Mitsopoulos -, hogy tegyék le a fegyvereiket, és feltartott kézzel jöjjenek ki az épületből!

Egy hosszú, hosszú percig nem történt semmi, de végül a három fekete egyenruhás férfi engedelmeskedett, és Gregory Mitsopoulos lesétált a három alacsony lépcsőn, le az ismerős járdára, *saját* New Yorkjában.

Jó érzés volt otthon lenni.

Persze soha nem is ment el igazán, ez mindvégig az ő világa volt.

Az *én világom*, ismételtette magában, s lassan ízlelgette a szavakat. Az *enyém*.

Aztán borzongva hozzátette:

Ezúttal legalábbis.

Fordította Lacza Katalin

Rúna TÁBOR V

A RÚNA MAGAZIN SZEREPIJÁTÉK TÁBORT SZERVEZ
1999. JÚLIUS 31 - AUGUSZTUS 07. KÖZÖTT
SOPRONBAN, A BRENNBERGI GYERMEK ÉS IFJÚSÁGI TÁBORBAN

Ekkor kerül megrendezésre az Ötödik Országos M.A.G.U.S. Bajnokság,
és itt lesz a fináléja a IV. Kalandmodul Bajnokságnak is.

PROGRAMJAINKBÓL:
Mint legutóbb - minden ami jó!

- Játék mindhalálig (M.A.G.U.S., AD&D, SHADOWRUN, MAGE, Call of Cthulhu, Vampire és Blood Bowl partik)
- Kártya- és stratégiai játékok bemutatója, Játékismertető, bemutatójátékok
- Tanácsadás Kalandmestereknek, Élő Magisztérium
- Versenyek: M.A.G.U.S., AD&D, Cherubion, M.A.G.U.S. kártya, stb.
- Élő szerepjáték (M.A.G.U.S., Paranoia), Toroni Gladiátor Viadal

Minden nap versenyek és nyeremények várják a játékos kedvű érdeklődőket!

A programokról bővebben az Interneten (a Valhalla oldalain és a Magyar Szerepjátékos Oldalakon) olvashattok, valamint a Valhalla Szerepjáték boltokban kaphattok felvilágosítást. Ezeket az információkat folyamatosan frissítjük!

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI ELŐVÉTELLEN:

- Szállás és étkezés **nélkül**: 3000 Ft/fő
- Résztétel és étkezés: (szállás **nélkül**) 7000 Ft/fő
- Szállás (tábori faházakban):
étkezés **nélkül**: 9000 Ft/fő
- Szállás (tábori faházakban) és
napi kétszeri étkezéssel: 14.000 Ft/fő

Jelentkezni a hagyományos cetlil lehet, legkésőbb 1999. július 20.-ig.

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI A HELYSZÍNESEN:

- Szállás (tábori faházakban) és
napi kétszeri étkezéssel: 15.500 Ft/fő
- Résztétel és étkezés (szállás **nélkül**): 9500 Ft/fő
- Szállás, étkezés **nélkül**: 10.500 Ft/fő
- Napi jegy (szállás és étkezés **nélkül**): 500 Ft/fő

A JELENTKEZÉS MÓDJA A KÖVETKEZŐ:

Jelentkezni csak a tábor teljes időtartamára lehet, (csak néhány napra nem! sorry). A pénzt a jelentkezési cetlivel együtt kérjük rózsaszínű postautalványon feladni. Kérjük, hogy a csekk hátoldalára írjátok fel, ha kívántok étkezést, de azt is, ha nem!

A cetlivel együtt természetesen küldjétek el a rózsaszínű csekk feladóvényének másolatát.

A cetlit és a pénzt a **Val-ART-ia Kiadói Kft.** címére kéretik küldeni: **1052 Budapest, Kígyó u. 4-6.**

Érdeklődni a **338 4465** vagy a **266 4170**-os telefonszámon lehet.

A cetlit nyomtatott nagybetűkkel (olvashatóan) kéretik kitölteni, esetleg gépelve (ellenkező esetben nem tudjuk elfogadni!)

A tábori faházak hat ágyasak, amennyiben barátaiddal, ismerőseiddel szeretnél egy szobába kerülni, azt a helyszínen, a megérkezéskor kell jelezni.

A kis kockákba kéretik X-et tenni, ha az állítás igaz. Ha több is igaz, akkor több X jár nekünk. Ahol nem kocka van, oda betűkkel kérünk információt

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE: _____
LAKÓHELYE, POSTACÍME: _____
VÁROS: _____ IRÁNYÍTÓSZÁM: _____
UTCA: _____ HÁZSZÁM: _____

KÉREK ÉLELMEZÉST ☐

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEK!

KALANDMESTER VAGYOK! ☐

JÁTÉKOS VAGYOK! ☐

ENNYI ÉVES VAGYOK! ☐

(HA KEVESEBB MINT 18. AKKOR A CETLIRE KÉRJÜK AZ
EGYIK SZÜLŐ, GONDVISELŐ ALÁÍRÁSÁT, HOGY
ENGEDÉLYEZI A TÁBORBA JÖVÉST.)

A SZÜLŐ-GONDVISELŐ ALÁÍRÁSA: _____

**Minden elővételben jelentkező
3000 Ft értékű Valhalla Páholy®
ajándékutalványt kap.**

DELTA GREEN

AMIRŐL JOBB LETT VOLNA ÖRÖKRE HALLGATNI

SZIGORÚAN BIZALMAS!

SZERZŐ: JUHÁSZ VIKTOR

TÁRGY: SZEMÉLYES FELJEGYZÉSEK

MÁSOLATOT KAP: D ÉS G SZEKTORPARANCSNOK

ELOLVASÁS UTÁN MEGSEMMISÍTENDŐ!

Megjegyzés: az alábbi naplórészletek a nyomozás során megfigyelt alany személyes iratai közül kerültek elő. Mivel olyan részleteket tartalmaznak, melyek nagymértékben sértik az Iroda titoktartásra vonatkozó rendelkezéseit, javasoljuk a feltáró vizsgálat elindítását.

A szövegnek ez a magyar eredetije. A fordítást lásd a DG/II.a/12.5 katalógusszám alatt!

dátum: 1999. február 16.

"... Ez a kultusz meg fog maradni mindaddig, amíg a csillagok állása ismét kedvőre fordul, és a titkos papok előszólítják sírjából a Nagy Cthulhut, hogy új életre hívja alattvalóit, s ismét uralkodjék a világ felett. Az időpontot nem lehet eltéveszteni: az ember akkoron hasonlatossá válik a Nagy Öregekhez, szabad lesz, felülemelkedik jön és gonoszon; minden törvény és erkölcs érvényét veszti, mindenki kedvére bönbölhet, gyilkolhat és kéjeleghet. Aztán a Nagy Öregek megmutatják nekik, hogyan kell más, új módokon bönbölni, gyilkolni, kéjelegni és élvezkedni, s a Föld emésztő lángra lobbán a pusztító szabadság extázisában..."

H.P. Lovecraft: Cthulhu hívása
(Kornya Zsolt fordítása)

Napok óta nem veszem fel a telefont. Évek óta nem nézek fel az égbe. Hát süketek lennétek? Hát nem érti-

tek, mi folyik itt valójában? Nincs más, aki komolyan venné az évezredes próféciákat? Olyan halandó, aki a kétezredik év küszöbén hozzám hasonlóan rettegve ébred minden átkozott reggelen?

Hiszen közel a vég. Hamarosan kedvőre fordul a csillagok állása.

Csak nevettek, tudom. Kacagtok az öreg Castro hagymázás képzelgésein. Minden törvény és erkölcs érvényét veszti. Hát senkinek sem tűnik fel? Nem gyanús? Hiszen a félbolond mesztic pontosan a mi korunkról, a kilencvenes évek végéről beszélt!

Előttem már összeállt az iszonytató mozaik.

Üdvözöllek, idegen.

Légy vendégem az évezred végén, kövess a Delta Green világába!



A JÁTÉK

Közeleg a millenium. Lassan búcsúztatni kezdhettük az idejét múlt XX. századot, H.P. Lovecraft borongós víziói pedig mintha kezdenének divatba jönni – ha egyáltalán használható ez a profán kifejezés egy olyan íróval kapcsolatban, aki a kellenél jóval irtózatossabb és barátságtalanabb világgal riogatta a századelő olvasóit. Ha Lovcraft írásai nem is tettek szert világhírré, behatása mindenképpen érezhető napjainkban is, kimutatható számos könyv, sorozat, játék és attitűd kapcsán. Ezek – és a novelláiban, kisregényeiben fellelhető, aktualitást sugalló apokaliptikus víziók – ihlethették a Delta Green szerzőit is.

De mi is ez a Delta Green? Játék? Kiélesztő? Elgondolkodtató olvasmány? Mindegyik. Hogy tényszerűek legyünk, a Cthulhu hívása szerepjátékhoz kiadott, ahhoz könnyen illeszthető kiegészítő, mely új szabályokat csak elvételre, módosított koncepciókat viszont garadával kínál. Nem a Chaosium kiadó munkatársai jegyzik, hanem a beszédes nevű Pagan Publishing szerzőgárdája, melyet díjnyertes Cthulhu hívása forrásmunkái tettek elismertté. Mint az alábbiakból kiderül, nem véletlenül.

A Delta Green legnagyobb jóakarattal sem mondható frissnek – igaz, két év nem számít matuzsálemi kornak a szerepjátékok világában. Cikkünk apropójául természetesen a tavaly óta magyarul is hozzáférhető Cthulhu hívása, a forrásanyagként kiadott kiegészítő és a friss novellagyűjtemény szolgál. Mindezek remélhetőleg szélesebb körben ismertté tették/teszik a lovecrafti világot és koncepciót, a mesélők és játékosok pedig szívesen fogadnak némi ízelítőt abból, hogyan is lehet igazán aktuális hangulatú meséket játszani.

A Delta Green – hogy végre a lényekre... illetve a lényegre térjünk – a paranormális jelenségek széles körben el-

terjedt divatját lovagolja meg. Ezek a jelenségek lassan, de biztosan mindennapjaink részévé váltak. Ezredforduló előtti hisztéria söpör végig a világon, szekták, jósok, látókok és próféták bukkannak fel a semmiből. Továbbra sem csitul az "egyedül vagyunk-e a mindenségben" vita. Expedíciót tervezünk a Marsra. Úrállomások keringenek a Föld körül. Az érdeklődők gazdag választékból bővíthetik ismereteiket – gondoljunk az Európában és a tengerentúlon egyaránt népszerű *X-aktákra*, Mulder és Scully egyre veszterhesebb titkok felé vezető kutatásaira, a *Millennium* című remek apokaliptikus-gótikus sorozatra, a *Végtelen határok* történeteire, a *Sötét zsaruk* ugyenezen témát feldolgozó blödlíjére.

Hogy mi köze mindennek a *Delta Green*-hez? Egyszerű: a Pagan Publishing munkatársai gondoltak egy nagyot, és az összes efféle jelenséget, elméletet, próféciát és város legendát összespórték, háttérként pedig nem mást használtak fel, mint a felettébb hangulatos és stabil Cthulhumitoszt.

Merész.

Hogy milyen eredményre vezetett a próbálkozás, tapasztalatai alapján ki-kimaga döntheti el. Személyes véleményem annyira pozitív, hogy nem átalítottam jelentős helyet kizsarolni az ismertető számára e hasábokon - lássuk hát, mi is az, ami kipróbálásra érdemessé teszi ezt játékot!

Kezdjük magával a *Delta Green* szervezettel - története minden különösebb magyarázat nélkül világossá teszi, miről is van szó valójában.

DELTA GREEN A TÖRTÉNELEM

Az egész 1928 csikorgóan hideg télén kezdődött, mikor dübörögve szakadtak a tengerbe az új-angliai Insmouth ódon, titkokkal teli házai.

Az idáig vezető út évszázadokon át kígyózott, elmesélni mindet aligha lenne itt idő és mód (mindez - és még több - Lovecraft *Arnyék Insmouth felett* című novellájában kerül elő), ezért a nyilvánvaló dolgokkal kell kezdenünk.

Insmouth városa mélységglakók és ocsmány hibridjeik fészkévé változott az évszázadok során. A 20-as évek vége felé azután egy kíváncsi idegen tévedt a városba - ez önmagában még nem jelentett volna problémát, annál inkább az, hogy minden óvintézkedés dacára el is menekült, és amikor a hebegve előadott beszámolója nyomán megjelentek az első katonai oszta-

gok, a helybeliek rádöbrentek: őt is, a városka részeges - és túlonúl beszédes - csavargóját is hiba volt életben hagyniuk.

A hadművelet, melynek a Covenantmanőver nevet adták, meglepő eredménnyel zárult. A titkosszolgálat jegyzőkönyvei és a fényképes bizonyítékok ugyancsak sok fejfájást okoztak Coolidge elnöknek: nem csak egy emberáldozó, pogány valásról, hanem különös módon deformálódott ember-hibridekről szóltak. Hivatalos jelentés nem látott napvilágot - az *Office of Naval Intelligence* (ONI - Tengerészeti Hírszerző Ügyosztály) analizálni kívánta az összegyűjtött adatokat. Feladattal bőven el voltak látva: feliratos kőtáblák, furcsa ékszerek... és még furcsább emberek.

Emberkek?

A folytatás már kevesebb vizet kavart. A feliratok fordítását a Sötétkamra fedőnévű, titkosírások megfejtésével foglalkozó csoport kapta, akik már a világháború idején is kitüntették magukat.

Lassan minden feledésbe merült. De voltak, akik nem hagyták annyiban a dolgot. A Sötétkamra munkatársai évekig dolgoztak, s egy napon előálltak a kész fordítással, melynek a *Dagon* könyve címet adták. Rosszabb időpontot nem is választhattak volna: a Sötétkamra belekontárkodása a japán-amerikai titkos tárgyalásokba, a gazdasági válság és a gengsterháborúk ideje nem kedvezett az efféle jelentéseknek. J. Edgar Hoover FBI-igazgató (aki egyet sem látott az állítólagos "bizonyítékok" közül) mogorva elutasítással jelezte, hogy nem veszi be a dajkamesét, amelyet a Sötétkamra nyilván csak azért kreált, hogy a bőrént mentse. Az eredmény: az ügyosztály feloszlata.

Mielőtt azonban minden a feledés homályába merült volna (talán így is lett volna helyes - vannak titkok, melyekre nem elég érett az emberiség), azok a tengerészek, akik *tudták és látták*, milyen szentségelen kolónia lapult meg Insmouth tengeröblének hullámai alatt, átirányították a Covenant veteránjait a P4-es ügyosztály védőszárnyai alá, melyet röviden csak P divízió néven emlegettek.

A parapszichológiai, paranormális és pszichés jelenségek ügyosztálya a bizarr és megmagyarázhatatlan ügyek specialistája. Olyan emberek menedéke, akik olyasmiket láttak, amitől bárki más nyáladzó örülté változott volna. Most új irányban kezdtek el szimatolni, és igazi kopókhöz híven egy pillanatra sem hagyták kihűlni a nyomot. Adatokat, legendákat és pletykákat gyűjtöttek azokról, akiket Insmouth evakuálása óta a katonaság tudósai vizsgáltak, és egy arizonai támaszponton börtönöztek be. És miközben a világ lassan és biztosan sodródott a második világháború felé, a P

divízió fegyveresei és tudósai előtt lassan kibontakozott egy iszonytató kép: tenger alatti kolóniák sora, az emberi faj vesztén munkálkodó lények sokasága az iszapban. Rajtaütések. Evakuált, felperzselt déltengeri szigetek, melyeket évszázadok óta tabunak tekintettek a környező zátonyok lakói.

A P divízió nem vesztegette az idejét. Azóta... nos, azóta nem igazán hatásosak a különös rítusok, melyek a víz fölé szólítják a mélység lakóit. Az ügyosztály munkatársai épp hogy feldolgozták, miszerint itt egyfajta *mágiáról* van szó, mikor a mélységglakók és az emberek háborúja (melyről csak néhány beavatott tudott) véres csúcspontjához érkezett. Kántáló, biborköntösu alakok a holdfényes tengerparton... hullámtaréjok közt moccanó testek, melyek az ősi nyelvű hívásra felelnek... és a parti sziklák mögül kiemelkedő, gépfegyvert markoló férfiak, akik forró ólommal tolmácsolják a P divízió üdvözlését. Rövid és véres háború volt... pedig a P divízió tulajdonképpen semmit sem tudott. Hiába robbantak torpedók a tengeri kolóniák falában, az emberek továbbra sem rendelkeztek komplett tudással a mélységglakókról. Talán szerencsájuk volt.

A gyökeres változást a második világháború hozta meg, pontosabban az intézkedés, melyet Franklin D. Roosevelt elnök egy kémszervezet létrehozására hozott. Elemzés, ellenpropaganda és hasonlók felügyelete volt a cél. Ez lett az OSS, a Stratégiai Hadműveletek Hivatala, a CIA elődje. William J. Donovan ezredes parancsnok kemény kézzel, mindenre felkészülten irányította a javarészt Belső-Ázsia, Észak-Afrika és Európa területén végrehajtott akciókat (kimaradva a Csendes-óceán hadszínterén végrehajtott hadműveletekből), ezért még annak a Martin Cooknak a megkeresése sem rázta meg, aki akkoriban a P divízió feje volt.

Donovan hamar napirendre tért a P divízió ügyletei felett, és érdeklődve olvasta Cook ismertetését a náci Németország fokozott okkult érdeklődéséről. Az antropológiával, okkultizmussal, asztrológiával és mágiával foglalkozó kísérletek tucatjai, haláltáborokban kivallatott furcsa emberek esetei talán nem is vezettek volna eredményre ilyen hamar – az SS kebelében létrehozott részleg, a *Karotechia* viszont, mely az úgynevezett *ősi örökség* felkutatásával foglalkozott, már fejfájást okozott az amerikai vezetésnek. Egykettőre felfedezték az összefüggést a náci elit okkult megszállottsága és a Covenant manőver emlékéi közt, s megtették a szükséges ellenlépéseket. Az OSS és a P divízió összeolvadása révén jött létre a pszichológiai-okkult hadviselés amerikai csúcsszerve. Az új osztálynak speci-

ális hozzáférési kódokat adtak - a csak általuk olvasható iratokat *DELTA GREEN eyes only* szignóval bocsátották ki. Megszületett a Delta Green.

A Delta Green és a Karotechia elkésredett küzdelme a második világháború titkos történetének fejezeteit gyarapítja. A kezdetben kémkedésnek, ellenakciónak, szabotázsaknak indult hadműveletek hamarosan titkos, minden fronton dühöngő háborúvá váltak. A két szervezet harcának színterei templomok, kripták, dűlendező házak és ódon könyvtárak voltak. Okkult irodalommal, különös rítusokkal foglalkozó könyvek váltak halálos versenyfutások célpontjaivá, számos tudományág képviselői tartottak hosszú előadásokat a buzgón jegyzetelő Delta Green ügynököknek, akik mind több háborzongató tény fedeztek fel működésük során. Koncentrációs táborokban végrehajtott kísérletek, háborzongató rituálék... és már meglepődni nem tudtak igazán, mikor kezdett előtűnni felderengeni, mire is szolgált a rengeteg "alany".

Vérrel megpecsételt paktum kötöttet a németek és azok a furcsa lények között, akikkel a Delta Green elődje már találkozott Innsmouth mólinál. Még vadabbul lángolt fel a harc, aminek a világháború befejezése sem vetett véget - rögtön a békeszerződések után megindult a hajsz a németek birtokában levő titkos iratok után. A Delta Green elsődleges célja - Nyári Szellő hadművelet fedőnéven - e feljegyzések begyűjtése lett, még mielőtt a szovjet titkosszolgálat, az NKVD tenné rá a kezét. Furcsa dolgok kerültek napvilágra: mikor a Delta Green aranygallérosai belegondoltak, hogy a németek milyen dolgok közepébe jutottak, azonnal kirázta őket a hideg.

Ez volt az aranykor, s mint afféle aranykor, gyors és dicstelen véget ért - mikor Truman elnök 1945-ben feloszlatta az OSS-t, tulajdonképpen feloszlott a Delta Green sokat tapasztalt és mélyen hallgató csapata is. 1948-ban azonban történt valami... valami, ami azóta is számlálatlan cikk, film, tanulmány és spekuláció alapjául szolgált.

Új-Mexikó sivatagának kopár dombjai között csattanva landolt egy objektum. Az esetet, mely Roswell-incidens néven vult be a köztudatba, azóta is áthatolhatatlan rejtély övezi. Truman elnök ekkor adta ki a parancsot a *Majestic-12* nevet viselő szervezet megalapítására, és mivel ez a sokk - egy idegen űrhajó balesete - igen csak megrázta azokat, akik tudtak róla, az illetékesek vita nélkül beleegyeztek a Delta Green újrászervezésébe. Az MJ-12 feladatává a földönkívüli létformák kutatása, és a Földre zuhant jármű vizsgálata lett, és míg ők egyre különösebb és félelmetesebb titkokról lebbentették fel a fátylat, a Delta Green munkatársai Argentínában és a Dé-

li-sark jéghegyei közt hadakoztak a Karotechia megmaradt ügynökeivel. Tengeralattjáró-katasztrófák, eltűnt tudósok, halott DG ügynökök fémjelzik ezt az időszakot, melynek megkoronázása egy öngyilkos vesszőfutas volt valahol az Északi-sark közelében és a szibériai hőmezőkön. Az egyetlen életben maradt Delta Green ügynök visszatéréseivel nem enyhültek azok a pletykák, melyek mindenáron kapcsolatot akartak keresni az akció és az állítólagosan Sztálin életének meghosszabbítására kiagyalt NKVD-(ex)Karotechia projekt leállítása között.

Ezek után keserűbb időszakok következtek. Daniel Freis, az egyik Sötétkamra kódfejtő hirtelen ámokfutása a DG lélettárában rengeteg értékes feljegyzést semmisített meg. A tébolyult tudós - az egyik leghetesebb fordítója a *Dagon könyvének* - maradéktalanul elpusztította az összes Innsmouthból származó tárgyat és fordítást, tárgyi bizonyítékok nélkül hagyva a szervezetet. 1959-ben elvesztették Martin Cook parancsnokot, a Covenant veteránját - a pszichiátriai vizsgálat teljes idegösszeroppanást állapított meg nála. Ekkoriban kezdődött az a tendencia, amely később az egész Delta Green alapstratégiájává vált, miszerint az új tagok toborzását más szövetségi nyomozhatóságok soraiból végzik. A legtöbb ügynök csak időlegesen vált Delta Green ügynökké - őket a kartotékokban a nevük mellé bigygyesztett zöld háromszöggel jelölték. Az eredmény egy katonikus, decentralizált ügyosztály lett, ahol legtöbb bevetés megérzések alapján, parancsnoki engedély nélkül történt. Ez a cowboy-stílusú, "odamegyünk, mindenkit szétpofozunk, visszajövünk" politika okozta később a Delta Green vesztét.

Akadnak azonban sikerek is. Például az Innsmouth akció végleges befejezése 35 évvel a Covenant-akció után. A még mindig létező Cape Cod-kolóniát torpedó lövedékek semmisítették meg, habár történetek jelentős mulasztások is - nem kis mértékben a korábbi dokumentumok elvesztése miatt. A különleges ügynökök később a Belga-Kongóban tűntek fel, ahol a marxizmustól az ősi rítusokhoz visszatérő lázadó okoztak problémát. Részt vettek egy roppant különleges akcióban is, amely az évtizedeken keresztül rendszeresen eltűnő tengeralattjárók katasztrófaival volt kapcsolatban, de ennek eredményeit ma is sűrű homály fedi.

A fordulópont a vietnami háború idején következett be. A Delta Green figyelmét először azok a titkos CIA-akciók keltették fel, amelyek a potenciális kommunistaellenes törzseket kutatták a régióban. A Delta Green fejeseit azonban indokolatlan balsejtelemmel töltötte el a tu-

dat, hogy az addigi ópiumcsempészek és primitív hegyilakók mellett a Központi Hírszerzés ezekkel a bizonyos Cso-Cso névre hallgató törzstagokkal végezteti a piszkos munkát, akik a kannibalizmus mellett még jó pár kellemetlen tulajdonsággal rendelkeztek. Az illetékesek semmibe vették Delta Green figyelmeztetését, pedig akadtak aggasztóbb jelek is: a felderítő repülések a Belga-Kongónál már látott templomokhoz hasonló építményeket jeleztek, és nem voltak megnyugtatóbbak azok a jelentések sem, amelyek a vörös khmerekhez kapcsolódó Angka istenségről szóltak. A végeredmény egy teljesen illegális Delta Green művelet lett egy templomkomplexum ellen valahol Kambodzsában. Az akció polkoki kudarccal végződött, s mivel a vietnami háborúban elkövetett atrocitások ugyanez időtájt kerültek napvilágra, a Pentagonnak szikrányi kedve sem volt magyarázkodni, mit keresett a Delta Green Kambodzsában, hét hónappal az offenzíva előtt. A könnyebb megoldást választották: 1970 januárjában ismét feloszlatták a nagymúltú szervezetet.

A Delta Green megszűnt, mégis létezik. Illegális és rejtett, akárcsak azon szervezetek némelyike, melyek után szaglászik. Láthatatlan és megfoghatatlan, hivatalosan senki sem tud róla. Pókhálóként szövi át az amerikai kormányzati szerveket, mindenhol ott van, mindent lát. A Delta Green veteránjai nem hagyhatták, hogy azok az öltönyös seggfejek egy tollvonással eltüntessék az egyetlen szervezetet, ami szembeszállhat az emberiség elenségeivel. Mert a Delta Green tudja, hogy "több dolgok vannak földön s égen..." és bár ügynökei esetenként meglepő naivitásról tesznek tanúbizonyságot, mégis ők jelentik az emberiség utolsó esélyét.

A kezdeti koordinációs nehézségek egy sor lelkes, de tapasztalatlan - s főképp: helytelenül informált - ügynök halálát okozták. A Delta Green azonban mindent túlélt. Ma is létezik. Itt van, hogy vigyázzon ránk.

ÜGYNÖKSORS

A *Delta Green* alapkoncepciójából e bő lére eresztett leírás is elég keveset árul el, de azért megmutatja, mire számíthat, aki felüti a zöld borítójú kötetet. Egyéb dicséret helyett - a leírás mérete magáért beszél - az ötletet emelném ki, mely mesterien megoldja a *Cthulhu hívása* történeteinek, meséinek egyik gyakran felbukkanó, zavaró motívumát.

"Minek ártsam bele magam ilyen

iszonytató ügyekbe, ha létezik rendőrség, katonaság, televízió és rádió? Hisz egyszerű átlagember vagyok!” Aki hosszabb ideig foglalkozott a játékkal, nyilván ismerősnek találja a problémát - a DG-ben azonban nincs erőltetett nyomozómunka, erőnek erejével a barlangjárathoz hajszolt karakter: a játékosok ugyanis a szervezet ügynökei, akik rettegve ugyan, de mindenre elszántan, az emberiség védelme érdekében a rettenetes titkok mélyére hatolnak. Az igazság bajnokai, az átlagpolgárok védangyalai... s gyakran összetört, megtévelyt emberoncok. Veszélyes szakma az övék.

Az ügynökök mellett (akiknek száma korlátozott) rendelkezésre állnak a segítő szervezetekben tevékenykedő szimpatizánsok: antikváriusok, tisztviselők, magánnyomozók, újságírók stb., tehát a *Cthulhu...* alapkonceptiója szerinti nyomozó-karakterek. Nehogy azt higgyük, ők is világosan látják, mi zajlik a színpalak mögött! Épp ellenkezőleg. Ha kellően balszerencsések, mélyre süppedhetnek az ingoványos igazságban, de ez nem alapvető feltétel.

LÉPJ BE A SZERVEZETBE!

“... Annyi mindent elértünk - három évtized szakadatlan harc azokkal a szörnyetegekkel, bárhol is bukkantak fel, három évtized küzdelem, hogy a világ egy józan, nyugodt hely maradjon. Tudják, mit akarunk: felrúgni azt a bizonyos szerződést és visszaküldeni az ET geciket oda, ahonnan jöttek. De van itt még más is...”

A Delta Greennek jelenleg három elsődleges fontosságú célkitűzéssel kell elfoglalnia magát. Ezek a következők:

1. Az Egyesült Államok polgárainak védelme a természetfeletti jelenségekkel szemben
2. Az Egyesült Államok biztonságának szavatolása a természetfeletti aktivitással szemben
3. Adatgyűjtés minden természetfeletti jelenséggel kapcsolatban.

Ehelyütt kell leszögeznünk, hogy a Delta Green - lévén titokban működő szervezet - ügynökei közül a legtöbben abban a hitben dolgoznak, hogy eljön majd az idő, mikor ismét a kormányzat legális ügyosztálya lesznek. Vannak azonban, akik még mindig előszeretettel használják a jól bevált cowboy-taktikát, és elenyésző számban bár, de olyanok is, akik meggyőződéssel vallják, hogy a tényeket, melyeket több éves munkával összegyűjtöttek, haladéktalanul a nagyközönség elé kell tární.

A Delta Green a “szellem a gépben”,

hisz mindenütt jelen van. Nem csaphatsz le rá, mert nincs teste. Mégis létezik. A többi szövetségi hivatal soraiból gyűjt tagokat. A módszer egyszerű: ha beszerveznek, attól még maradsz eredeti alkalmazásodban is - vagyis kettős ügynök válik belőled. Mindig olyan szervezetekről (nagyobb részt a már említett szövetségi intézményekről) van szó, amelyek egyben kitűnő fedést biztosítanak, másrészt rengeteg adat és információ hozzáférésehez nyújthatnak alkalmat. Megfoghatatlan és elmés.

A Delta Green, mint szervezet, belsőleg is hasonul ehhez az alapelvhez. A szerkezeti felépítés a klasszikus három emberből álló sejtstruktúra, ahol csak a sejttagok ismerik egymás nevét, foglalkozását, a többiek egyszerű kódnevek csupán. A kapcsolattartás eszköze az e-mail. Kódolt üzenetek tucatjai egy-egy bizonyos szerveren: ez a Delta Green információáramlása. Azaz... így az elmélet. De nem mindig működnek ilyen tökéletesek a dolgok.

Mekkora is a Delta Green? Ne számít-

sunk nagy számokra. Az túl feltűnő lenne. Jelenleg 26 sejt él, ez összesen 78 aktív ügynököt jelent. Plusz a szövetségesek. Elég... hidd el, elég ennyi.

Mint a fentiekből kiderülhetett, a Delta Green ereje abban áll, hogy mindenütt jelen van, mindent lát és hall. A sejtek bevetésekor mindig ügyelnek, nehogy hiányozzék a megfelelő fedezet. Lássunk egy példát! Tegyük fel, hogy az FBI a kolumbiai kábítószer-kereskedelem egyik szálát göngyölti fel éppen, ami Los Angeles kikötőjébe vezet. A terepen dolgozó ügynökök jelentéseiben csupán néhány odavetett mondat foglalkozik a kolumbiai kapcsolatok kétes ügyeivel, ez azonban felkelti annak a Delta Green ügynöknek a figyelmét, akinek nincs más feladata, mint elemezni az FBI ügyosztályaira befutó összes jelentést. Máris érkezik a riasztás a “központhoz” (ami fizikailag nem is létezik), és az FBI szervezetén belül működő sejt akcióbá lép. A Delta Green ezer kapcsolata lehetővé teszi, hogy a végső rajtaütésen ők is részt vehessenek, és az eredmény: az öreg mesztic, akit a Szövetségek ártalmatlan bolondnak tekintettek volna (és így megússza enyhébb büntetéssel), örül, hogy megúszta élve, miután azok az örült öltönyösök lángba borították lakását, és azokat a furcsa jelekkel telirótt tekercseket, amiket néha használni merészelt...

A Delta Green toborzási módszerei óvatossak. Megpróbálják kizárni a tévedés legkisebb esélyét is, a kudarc azonban gyakorta elkerülhetetlen: egy ügynök bevetései során olyan szituációkba keveredhet, ahol sem a testi, sem a szellemi biztonság nem szavatolható... ezért a Delta Green azon hivatalnokai, akik éjjel-nappal az amerikai titkosszolgálat, a katonai szervezetek és még jó pár hivatal aktái között kutakodnak, alaposan átrostálják a számításba vehető embereket. Előzetes követelmény valamiféle paranormális tapasztalat. Ez így elég tág fogalom - lehet, hogy a légierő egyik ezredeséről csupán kávépálinka-pletykák beszégetnek valamiféle furcsa kimenetelű éjszakai bevetést, ami után az öreg mintha kissé különösebben viselkedne, de elképzelhető egy-egy megmagyarázhatatlan tapasztalat is, amely belekerült ugyan az ügynökök jelentésébe, magyarázatot mégsem kapott. Miután a Delta Green figyelembe vett minden szempontot (ez az érzékeléselődástól a szándékos átverésig bármi lehet), az adott ügynök - tudtán kívül - részt vesz egy speciális Delta Green bevetésen. Ennek jellege változó - ha például CIA-ügynökről van szó, egy CIA bevetés lesz a keret. A különbség az, hogy a kiválasztott személy nagy eséllyel találkozik majd *valamivel*, amire nincs magyarázat. Ez a Delta Green mindennapjainak szerves tartozéka. Ha helytáll, helye-



sen reagál, és a bevetés után stabilnak mutatkozik a kötelező pszichológiai vizsgálatokon, akkor nincs más hátra, mint kiteríteni a lapokat az asztalra. (Megjegyzendő, hogy effélére csak és kizárólag akkor kerül sor, ha a 78 ügynökből valaki használhatatlanná válik - de a szervezet által kezelt ügyek természetéből adódóan erre minden esély megvan.)

Mint kivilágított, a játék szerzői alapos indokokat teremtettek a leendő játékosok/karakterek számára. Nincs gond a motivációval, nincsenek problémák a karakter beilleszkedésével sem. A három (esetenként több) tagot számláló sejtserveződés ideális "partit" alkot, nem kell azon töprengeni, miért dolgozzon együtt egy FBI és egy CIA alkalmazott, és mit csinál mellette a légierő egyik elméleti fizikusa. A játékban megtalálható a sokak által kedvelt "titkos társaság"-jellegű játékok zamata, a konspirálás, az állandó rejtőzés: a kettős (vagy épp többszörös) ügynökök alakítása utánozhatatlan hangulatot teremt. Nincsenek korlátozások a választható karakterekre vonatkozólag: ha valaki James Bondot szeretne játszani, ím, tegye. De lehet Dale Cooper különleges ügynök, Mulder az *X-akták*ból, netán Jack Ryan a *Vadászat a Vörös Októberre* című filmből - a lehetőségek korlátlanok.

Vessünk most egy pillantást arra a valóban fogós kérdésre, miszerint: mit is játszhatunk ebben a játékban?

AZOK, AKIKRŐL NEM

TUDSZ SEMMIT.

ÖRÜLJ NEKI...

A *Delta Green* koncepciója - mint az eddigiekből kitetszett - szinte minden típusú kezdeményezésnek tág teret biztosít. A könyv persze teljes irányvonalakat közöl, és felvázolja azt is, milyennek képzelek a szerzők az évezred legvégének sötét hangulatú, rejtelmes éveit.

Ez a koncepció meglepően eredeti, s mint ilyen, jól formálható. Mivel sem a *Delta Green*, sem az ellenlábas szervezetek nincsenek teljesen tisztában azzal, mi féle erők játékszerévé váltak, ez az első dolog, ami lebilincselő olvasmánnyá teszi a könyvet. (Ha nem lenne magyar pénztárcához mérten kissé drága, nyugodtan ajánlhatnám olvasnivalónak azok számára, akik szeretnek eljátszani a különböző érdekes elméletekkel és a kérdéssel: mi az, amit eltitkolnak előlünk?) A különböző *valós* tények által felvetett kérdésekre adott válaszok, és mindezek összevegyítése a

Cthulhu-mítossszal remekül sikerült. Mindezeneken felül a könyvben felbukkannak olyan ötletek is, amelyek olvastán bármilyen mesélő megnyalhatja mind a tíz ujját...

Sokak számára merész próbálkozásnak tűnhet egy kalap alá venni (és logikus gondolatmenetbe foglalni) az UFOk problémáját, a náci okkultisták sötét mesterkedéseit és New York alvilágának hátborzongató titkait - bevallom, én is így éreztem a könyv első átlapozásakor. A meglepő az, hogy a dolog működik.

A világgép váza a *Delta Green* és másik négy szervezet kapcsolata. Emellett természetesen mindenki kedves, maga kreálta ötletei beleférnek a sztoriba. Az eredeti elképzelés szerint ez az öt szervezet áll a középpontban - a szerzők ajánlása szerint mindig az aktuális "ellenség" legyen a nagyon erős, nagyon hatalmas... így megőrizhető az a törekény illúzió, miszerint a *Delta Green*-nek még van némi esélye, és nem válik unalmassá a játék sem.

Következzenek hát a szervezetek, sajnálatos módon az igazán "ütős" ötletek nélkül.

MAJESTIC-12

"... A teszt matematikai részét felügyelő orvos később öngyilkosságot követett el - előtte azonban saját vérével mázolta fel a falra az egyenletet, melynek megoldását a teremtmény megadta neki..."

Az MJ-12, a Roswell-katasztrófa után létrehozott, UFO-kutatással foglalkozó ügyosztály története számos rémítő és hihetetlen titkot rejt. Mindaz, amit eddig hallottál *róluk*, igaz... sőt, az igazság sokkal, de sokkal szörnyűbb. Csak hogy tudd: az idegenek *valóban* léteznek. Tényleg tűnnek el emberek a Földről, és az amerikai kormány (a tagadás ellenére) már régen kapcsolatba lépett velük. Igaz, hogy az ICE CAVE (Jégbarlang) fedőnevű arizonai támaszponton őriznek valamit, ami válaszolt

a kérdésekre. Válaszolt... és emberek örültek meg. A *Delta Green* sokat tud - nem véletlen, hogy a szervezet az MJ-12 elsődleges célpontjává vált. A *Blue Team* (Kék egység) a nyomukban van. Figyelik őket. Vajon képesek a *Delta Green* ügynökei felgöngyölíteni azokat a szálakat, amelyek mindennél irtózatosabb titkokhoz vezetnek?

Az egész Roswelllel kezdődött, a darabokra zúzódtott idegen űrhajóval és a roncsok között talált három különös holttesttel, és az egyetlen *túlélő* lénnel. Az egész csak fikció, állítja mindmáig az amerikai kormány. Az idegen boncolásáról készített felvétel közönséges hamisítvány, a szóbeszéd alaptalan koholmányok. Pedig az MJ-12 aktívan dolgozik. Aktívabban, mint kellene.

A fejezet tartalmazza az MJ-12 teljes történelmét, szó esik mindegyik projektjéről, felsorolásra kerülnek a főbb tisztségviselők és a jelenlegi célkitűzések. Akik szeretnék tudni, mi is az a bizonyos "Szakácskönyv", mi köze Dr. Courtis azóta is felderítetlen halálához egy bizonyos szimbólumnak, milyen borzongató titkok nyomára akadt a Project Moon Dust (Holdpor-hadművelet) fedőnevű akció, és hogy van-e igazság egy esetleges emberek és idegenek közti szerződésben, azok minden bizonnyal kedvelni fogják a könyv idevágó részeit.

De minden bizonnyal azok lepődnek meg a legjobban, akik "Az igazság" című bekezdésen is túlestek, és tisztában vannak a Cthulhu-mítosz néhány aspektusával. Legyen elég annyi, hogy Mulder ügynök akár rá is haraphat szolgálati fegyverének csövére...

KAROTECHIA

"... Hamarosan világossá vált, hogy bár a Karotechia tudósai bámulatos erőket fedeztek fel, ezeket nem tudták megfelelőképp kezelni..."



Apparent Alien Subject
#001 74
OCT 25, 1943

Közel sem annyira hatalmas, mint az MJ-12, de legalább annyira veszélyes. Közismert a náci vezérkar okkultizmus iránti rajongása, ismeretes az Üreges Föld elmélete, nem titok Hitler és az asztrológia szoros kapcsolata sem... de a Karotechia mindig meglapult, s csendben végezte iszonytató feladatát. Kutatott. Koncentrációs táborokat fésült át alanyok után, olyan kísérletekbe kezdett, amiket sosem szabadott volna elkezdenni... és öldöklő harcot folytatott a Delta Green ügynökeivel. A második világháború vége elvileg megpecsételte sorsukat... mégis léteznek valahol a brazil dzsungel mélyén. Céljuk nem kevesebb, mint a Harmadik Birodalom feltámasztása. Az ügy érdekében semmilyen eszköztől nem riadnak vissza. Pedig ha tudnák, mi is valójában az, amit ők Hitler kísértetének vélnek...

Ha a Karotechia állítjuk a középpontba, okkult ízű játékokat mesélhetünk. Kutatások Európa ódon katedrálisában, titkos akciók az orosz nagykövetségen, félelmetes beszélgetések a haláltáborokat túlélte emberekkel, akik tudtak valamit. Többet, mint kellett volna. (Indiana Jones rajongók előnyben. Az első és a harmadik film története gond nélkül illeszthető bármilyen kampányhoz - viszont ez alkalommal a folytatás is elmesélhető!)

THE FATE

"... Fent Bronxban, meg lent, Brooklynban, ott vannak azok a helyek, ahova a vonatokat irányítják. Ez a pálya vége, ahol mérőföldnyi hosszúságban nyújtózva vágányok és üres vagonok várják a következő napot. Van, amelyek soha nem mozdul többet. Érdekes, hogy az öreg szerelvényeket nem vontatják máshova. Azok csak pihennek csendesen, míg megérkeznek az újak. Valahogy mindig akad hely. Azok az öreg vonatok... egyszerűen nincsenek ott többé."

Hány ember tűnik el New York városában?

Túl sok ahhoz, hogy elcsodálkozzunk rajta.

Van a városoknak lelük? El is lehet adni?

Ha van, ki vette meg New Yorkét? És ki fog fizetni érte?"

A Végzet avagy a Sors - ezt a nevet viseli az a szervezet, ami a szó köznapi értelmében nem létezik. Megfoghatatlan, akár a Delta Green.

Vannak, akik egyszerűen azért léteznek, hogy öljenek. Pusztítsanak. Élvezik. Vannak közöttük olyanok, akik felismerik

azt a lehetőséget, amit a Mítosz nyújthat. És vannak, akik csoportba szerveződnek. Mint a Sors.

Ott vannak mindenütt. Prostitúció, kábítószer-kereskedelem, fegyveres támadások és még sorolhatnánk. A rendőrség, mint mindig, tehetetlen. De legrémesebb álmakban sem gondolnák, mi az igazság.

Hallottál már a maffiákról, a kínai, orosz, jamaikai, ír, kolumbiai családokról. Ők hatalmasok. De ott a Sors, amitől ők is félnek.

Mi rejlik a Club Apocalypse pincéiben? Hova vezetnek az elfüggönyözött járatok? Kicsoda valójában Stephen Alzis, aki állítólag hetven éve halott, és minek köszönheti sikerét a Charnel Dreams, a lepusztult gótikus együttes?

Mindent megtudhatsz. Akarod?

SAUCERWATCH

"... Amikor börtönbüntetését töltötte, Jane Chappel álmodni kezdett. Kísérletekről, amelyeket láthatatlan emberrablók hajtottak végre rajta és a többiek a kommuna tagjai közül a végső eltűntetés előtt. Ezeket az álmokat Chappel emlékeknek vélte, és lassan arra a meggyőződésre jutott, hogy társaival együtt valamiféle kormányzati kísérlet alanyaivá vált..."

A Saucerwatch a magánkézből finanszírozott UFO-figyelők társasága. Ők nem ellenfelek... szerencsére. Sőt, ha a Delta Green úgy látná jónak, akár partnerek is lehetnének.

Ők azok, akik pillanatok alatt megjelennek, ha valahol UFO-t észleltek. Kiszállnak és nyomokat gyűjtenek, kérdezősködnek és jegyzetelnek. Örökös versenyfutásban az MJ-12 nyomeltűntető osztagával. Sokan dolgoznak nekik... nem is hinnéd, mennyien.

Sok kliensük is van. Aggasztóan sok.

AMIT MINDIG SZERETTÉL VOLNA TUDNI

A Delta Green természetesen nem hagy bizonytalanságban: a könyvből a fentiek kívül megtudhatjuk, mivé fejlődött a Mítosz a kilencvenes évek végére (teljesen logikusan érvelnek), miért nincsen tele a híradó a byakheek támadásairól szóló riportokkal, és hogyan kerülheti el az atombombát R'lyeh elsüllyedt városa.

Találhatunk új szabályokat, új forrásanyagokat (akár egy DEA nyomozó jelentésébe is beleörülhetünk ezentúl), új kép-

zetségeket, kéziratokat és példakaraktereket. Három kalandmodult, bibliográfiát, ismeretetőt az amerikai kormány által használt biztonsági iktatókódokról, szómagyarázatot.

Jó negyven oldalon át sorolják fel az amerikai kormányzat (talán) összes szervezését, melynek karakterünk a tagja lehet. Itt van természetesen az FBI és a CIA, a kábítószerellenes ügyosztály, a NASA űrhajózással foglalkozó osztályai, a parti őrségek és a csempészés üldöző hivatalok - a kínálat bőséges.

A könyvet tucatnyi oldalon sorjázó fegyvertár zárja, az összes számításba jöhető hadsereg felszerelésével, statisztikákkal és leírásokkal.

ÉRTÉKELES

A Delta Green mindenkinek ajánlható, aki ezt a konspiratív, helyenként nyomozós, helyenként lövöldözős stílust kedveli. A rendszer előnye, hogy bizonyos megkötésekkel szinte bármit le lehet játszani benne. Azok is élvezhetik, akiknek bajuk volt a Cthulhu hívása koncepciójával, de ne feledjük: továbbra is szükséges a szabályrendszer ismerete!

Számomra az egyedüli problémát a könyv alapötletében néhol veszélyesen túltengő amerikai öntudat okozta: természetesen csak az USA lehet, mely megvédelmezi szegény Földünket a természetfeletti veszedelmektől. Csak amerikai szervezetek tagjai lehetünk, hiszen a Delta Green amerikai intézmény. Néhol érthetetlen a hatalmas mennyiségben tobzódó mozaikszavak dzsungel, igaz, kifejezett ízt adhat a játékunknak, ha bennfentesek módjára csak ezekkel dobálózunk. Problémát jelenthet az alapkönyv beszerzése, bár a játék honlapján közölt információk alapján készül - vagy már ki is jött - a második kiadás. Természetesen akadnak új kiegészítők is: a Sors ármányait boncolgató és a Mi-Gók rettenetes manipulációival foglalkozó könyvek plusz egy novelláskötet. Aki bővebbet szeretne tudni, látogasson el a www.delta-green.com homepage-re (hivatalos!), ahol rengeteg információt, linket, mégymást találhat (ezen kívül nagyon szépen meg van csinálva - teljesen átvette a könyv alaphangulatát).

Jó szórakozást!

(Köszönet Csigás Gábornak, aki felhívta a figyelmemet erre a valóban kipróbálásra érdemes játékra.)

A dőlő betűs idézetek a Pagan Publishing által kiadott szabálykönyvből származnak.

FELJEGYZÉS VÉGE

AZ IGAZI SZAMURÁJOK

Japán történelme évezredek múlta tekinthet vissza. A tudósok szerint a japán nép több különböző embercsoport összeolvadásából alakult ki, akik Ázsia más régióiból - egyebek között Kínából és Koreából - telepedtek át a tengerszorosok túloldalára. Kr. e. 4500 körül a japán szigeteken már viszonylag nagyszámú lakosságot találunk, mely halászatból, vadászatból és kezdetleges földművelésből él. Ezt a korai kultúrát *Jomon*-nak, azaz "zsinórmintásnak" hívjuk, cserépedényeik jellegzetes, kötélfonatra emlékeztető díszítése után.

A kutatók úgy vélik, Japán legkorábbi őslakói az *ainu*-k voltak, akik embertanilag meglepően sok európid vonást hordoznak, és a legészakibb szigeten, Hokkaidón még ma is léteznek szóránközségeik. A következő jelentősebb kulturális váltásra Kr. e. 2000 táján került sor: egy főként földművelésből élő nép betelepődése idézte elő, melyet a régészek *yayoi*-nak neveztek el. Okunk van feltételezni róluk, hogy nyelvük és külső megjelenésük már erősen hasonlított a mai japánokéra.

A háború kezdettől fogva központi szerepet játszott Japán eseménydús történelmében. Az ország nagy részét a szüntelenül torzalkodó klánok tartották ellenőrzésük alatt. Mindegyik több kisebb családra oszlott, melyek bonyolult, átláthatatlan rokoni szövetségbe forrtak össze. A klánokat főnökök vezették; ők lesznek majd - legalábbis részben - a japán császári és arisztokrata házak ősei. A viszálykodás a termőföldről folyt, mert szántóföldi művelésre a sziget területének alig húsz százaléka volt alkalmas. Ez a szűnni nem akaró, elkeseredett belháború szolgáltatta a hátteret a szamurájok kiemelkedéséhez.

A Kr. e. 660-ik év fontos dátuma történetüknek. A legenda szerint ekkor került Jimmu Tenno - akit Isteni Harcosnak is neveztek - egy harcias klánszövetség élére. Kyushuból a Kinki-vidékre vezette őket, az ott talált népeket meghódította és alávetette, ő maga pedig Yamato környékén telepedett le. Lényegében ezzel vette kezdetét a Yamato-dinasztia és a Yamato Birodalom, amelynek uralkodói isteni eredetűnek hirdették magukat. Később számos hadjáratot indítottak az ázsiai szárazföldre, főként Kína és Korea ellen. Ezek ugyan nem hoztak tartós katonai sikereket, viszont apránként megismertették Japánt a két kontinentális ország kultúrájával, technológiájával és harcművészetével.

A monda úgy tartja Keiko császárról, hogy ő viselte először a *sógun* címet, mely szó szerinti fordításban "*barbárverő generális*" jelent. Más legendák szerint Keikónak volt egy fia, *Yamato herceg* - agyafúrt, erős és rettenthetetlen ifjú, ráadásul nagyszerű harcművész. Sokan vallják azt a nézetet, hogy a herceg regényes figuráját a későbbi korok szamurájai mintaképüknek, követendő példának tekintették.

A japán szamuráj alakja kezdetben a régi *yayoi* harcosoktól örökölt fegyver-, páncél- és magatartásformák vázára épült rá. A korai idők jellegzetes fegyverei az íj, a nyíl és a kard voltak. A páncéltart eredetileg sisakból, mellvértből, váll-lemezekből, karvédőkből és háskötőből állt; csak később egészítették ki a lábszár és a comb védelmét szolgáló tartozékokkal. Összeállítása többször is módosult az idők során, a haditechnika mindenkor követelményeihez igazodva. Az V. században a hátsólovak Japánban való meghonosítása hozott gyökeres változásokat;

a XV.-ben a háborús viszonyok állandósulása és a tűzfegyverek elterjedése.

Hasonló fejlődésen mentek át az eszményi szamuráj-viselkedés szabályai is. A kiindulópontot azok a hagyományos lelkiegyesítmények adták, amiket a kínai felfogás követelt meg a csatába készülők harcosától; rájuk építkezett a korai szamuráj becsületkódex, a *Kyuba no Michi* (a Ló és az Íj Útja); és ebből alakult ki végül a harci erkölcs legtökéletesebbnek vélt formája, a *bushido*. A *bushido* - szó szerint: a Harcos Útja - az a talaj, amelyben a szamuráj hite és életmódja gyökerezik. Filozófiájának lényege a "félelemtől való szabadulás", vagyis a halálfélelem teljes kioltása. Amelyik harcosnak ez sikerül, az hűségesen, kitartóan tudja szolgálni urát, s ha úgy hozza sorsa, szégyen nélkül halhat "jó halált". A szamurájerkölcs legfontosabb kulcs-szava a *kötelesség*.

A japán harcosoknak ez az újfajta típusa azokban a hosszas, elkeseredett belháborúkban alakult ki, amiket a három legnagyobb szigetországi klán - a Minamotók, a Fujiwarák és a Tairák - vívtak egymással a szűkös termőföldrökért. A Kr. u. IX. és XII. század közötti időkben a harcosok önálló társadalmi réteggé forrtak össze. Kétféle közkeletű elnevezésük is volt: a *szamuráj* (nem szokás lefordítani, de jelentése kb. *lovag-kísérő*) és a *bushi* (egyszerűen csak *harcos*). Egyesek szervesen betagozódtak az uralkodó osztályba; mások közönséges zsoldosként keresték a kenyerüket. Rendíthetetlen hűséggel szolgálták hűbérurukat, *daimyó*-t, s cserébe földet és/vagy hivatalt kaptak tőle. Ők védelmezték a *daimyó* birtokait; és ők törtek rá fegyveresen a szomszédságra, ha terjeszkedni akart.

A szamurájok sokoldalú kiképzésben részesültek: egyaránt tudtak küzdeni gyalogszerrel és lóháton, fegyveresen és puszta kézzel. Súlypont-eltolódások persze előfordultak, nemcsak személyi viszonylatban, hanem a korszakhoz idomulva is. A korai szamurájok az íjászatra helyezték a fő hangsúlyt, kardot csak kézitusában és kegyelemvágáshoz használtak. A XIII. század vége felé aztán, okulva a mongol háború tanulságaiból, változtattak a harcmodorukon. Attól fogva inkább a kardjukra hagyatkoztak, tökéletesítették a vívótechnikájukat, s gyakrabban nyúltak a különféle szálfegyverekhez - lándzsához, naginatához - is. Ezzel párhuzamosan (noha szükség esetén továbbra is jól megültek a nyeregen) lovas harcosból fokozatosan gyalogossá vedlettek át.

A szamurájok mindig két kardot (*daisho*) viseltek, egy hosszú és egy rövidet. A hosszú kard (*daito* - *katana*) nem lehetett kurtább 24 hüvelyknél; a rövid kard (*shoto* - *wakizashi*) pengemérete 12 és 24 hüvelyk között mozgott. A szamurájok gyakran nevet adtak a kardjuknak, és "harcos lelkük" megtestesülésének tekintették őket.

A legrégebbi szamuráj kardok még egyenesek, alakjuk kínai és koreai előképeket idéz. A napjainkból ismert, szelíd ívben hajló pengék rengeteg kísérletezés után alakultak ki, hála a szamurájok agresszív követelőzésének, akik megszállottan hajszolták a minél élesebb, teherbíróbb, jobb éltartású fegyvereket.

Pályafutása kezdetén a kard még nem volt egyéb otromba vasdarabnál, némi szénadalékkal szennyezve. Végleges formáját a kardkovács üllője és kalapácsa között nyerte el, tűzben izítva és jeges vízben hűtve. Utána a kardfényezőhöz került, aki

kicsinosította, és fölhelyezte rá a "toalettjét": a bőrből-fából készült tartozékokat. Harmadiknak a próbatévő következett, általában egy apródféle vagy más bizalmi ember, akinek - mint nevéből is kitűnik - a minőség gyakorlati ellenőrzése volt a feladata. A próbát holttesteken vagy halálra ítélt bűnözőkön végezte el, előbb a vékonyabb, törékenyebb testrészeken; siker esetén módszeresen tovább haladt a vastagabb csontokat rejtő zónák felé. Noha manapság kevesen vesződnek ilyesmivel, a régi időkben az volt a szokás, hogy a hivatalos próba eredményét rákarcolták a *nakagéra* (arra a kerek csont-, fa- vagy fémlemez-kére, ami a pengét választja el a markolattól).



SZAMURÁJTÖRTÉNELEM DIÓHÉJBAN

Kr. e. 660

A legendás Jimmu Tenno, az első japán császár megalapítja a Yamato Birodalmat.

400 körül

Az első házaslovak betelepítése Japánba. Mélyreható változások a régi harcmódban.

500 körül

A buddhizmus megjelenése Japánban. Főleg az uralkodók és a harcosok körében népszerű.

500 körül

A Soga-klán befolyása alá vonja a Yamato-udvart.

702

A Nagy Államtanács életbe lépteti a Taiho-törvénykönyvet.

710

Nara uralom kezdete. Japán megkapja első fővárosát.

781

Kammu császár trónra lépése. A fővárost Kyotóba helyezik.

858

A császári udvar a Fujiwara-klán ellenőrzése alatt.

935

A zendülő Taira Masakodo "Új Császárnak" nyilvánítja magát. A többi klán sikeresen fog össze a megdöntésére, majd helyreállítják a *status quo*-t.

1180-85

Gempei-háború. Minamoto Yoritomo a Taira-klán ellen vonul.

1192

Yoritomo, Japán első örökös sőgunja, szamurájkormányt állít Kamakurában.

1200-as évek vége

Mongol invázió Japán ellen. Évekig tartó, súlyos harcok után japán győzelem. Megváltozik a szamuráj harcmódor: alakzatok kifejlesztése, a kard főfegyverré válik.

1318

Go-Daigo Japán 96. császára. A Hojo-régensek megdöntésére tett kísérlete megbukik. A zűrzavarban új sőgundinasztia jut hatalomra, az Ashikagák. A kormányt visszaköltöztetik a fővárosba, Kyotóba.

1400 körül

Híres mesterek megalapítják az első vívóiskolákat, ahol saját kenjutsu-stílusukat oktatják.

1467-77

Az Ónin-háborúban a sőgun hatalma lehanyatlik. Kezdetet vesz a százötven évig tartó Sengoku Jidai, a Hadakozó Fejedelemségek Kora.

1542

Japánban megjelennek az első - portugál eredetű - tűzfegyverek.

1560

Oda Nobunaga megkezdte Japán egyesítését. Halála után művét Toyotomi Hideyoshi viszi tovább.

1592

Hideyoshi Kínába tartó inváziós serege útközben lerohanja Koreát, de a vezér halála miatt a hadjárat kudarcba fullad.

1603

Kezdetét vesz a Tokugawa család több mint háromszáz éves uralkodása Japánban.

1605

Miyamoto Musashi, a leghíresebb japán szamuráj, megkezdte *musha-shogyó*-ját (harcos-zarándoklatát). Harmincéves korára több mint hatvan párbaj győztese. Később megalapítja és sokáig vezeti a Két Égbolt Egyéni Iskoláját. Nevezetes művei a "Harmincöt cikkely a kardvívás művészetéről" és a *Gorin No Sho*, vagyis "Az Öt Gömb Könyve", amit hatvan évesen írt.

1615

Tokugawa Ieyasu röviddel halála előtt megírja a *Buke Sho Hattót* - a "Családi Szabályozások"-at -, melyben tizenhárom tanácsot ad a szamuráj harcosoknak, hogyan éljenek békeidőben.

1630

Japán elzárkózik a külvilágtól.

1854

Matthew Perry tengernagy az USA nevében kereskedelmi megállapodást köt Japánnal.

1856

Mutsuhito császár visszaszerzi uralkodói hatalmát, majd fölveszi a Meiji nevet, a fővárost áthelyezi Edóba (Tokió). A Meiji-restauráció kezdete.

1868

Meiji császár kihirdeti az Öt Eskücsikelyt, súlyos csapást mérve a szamurájok rétegére.

1873

Meiji császár bevezeti a sorozásos hadkiegészítési rendszert, amely nem veszi figyelembe az öröklött kiváltságokat.

1876

Meiji császár törvényben tiltja meg a kardviselést, egyszerre fosztva meg a szamurájokat legfontosabb előjoguktól és státuszszimbólumuktól. A kiváltságos szamurájréteg csaknem ezer éves fennállás után megsemmisül.

Gracchus

WARHAMMER

SZEMELVÉNYEK A PATKÁNYOK KÖNYVÉBŐL

Titkok és ármányok a Warhammer RPG világában

2. rész

A SKAVEN KLÁNOKRÓL

A skaven társadalom alapvető egysége a klán. A klánok határozzák meg az egyes skavenek helyét az életben, szerepét a közösségekben. Szinte valamennyi skaven egyéni boldogulása klánja szerencsésének alakulásától függ. Ha a klán felvirágzik, ők is jobban járnak. Ha a klánt súlyos csapások sújtják - éhínség, járvány, rabszolgaság -, balvégzetében az összes tag osztozik. Az egyes skavenek személyes életét lehetetlen elkülöníteni a nagy egész - a klán - sorsától és történetétől. A skavenek óvilági felfogás szerint nem önálló egyéniségek - legalábbis ismeretlen számukra az a fajta individualizmus, ami az emberek, elfek és törpék sajátja. Az individualista énképhez akkor járnak legközelebb, amikor merő önérdékből cselekednek; ezt a viselkedést azonban többnyire a pusztá létfenntartási ösztön kényszeríti ki belőlük.

A skavenek hírhedten gyávák és önzők, ritkán mernek egyedül szembenézni a fenyegető veszéllyel. Ösztönösen igyekeznek személytelenné szürkülni, a tömeg menedékében feloldódva keresik a biztonságot, s ez a mélyen gyökerező igény sokkal erősebb bennük a független személyiség csíráinál. Ez a sajátosságuk - a bonyolult szociális rétegződéssel párosulva - a klán intézményét a skaven társadalom legfontosabb központi elemévé teszi. A skavenek ugyanabban a klánban születnek, élnek és halnak; más közösséget nem ismernek és nem is óhajtanak ismerni. Szinte mindegyiküknek természetes igénye ez

a fajta biztonságtudat - ami persze megakadályozza őket az önálló egyéniség kifejlesztésében.

Klán alatt változó létszámú skaven közösséget értünk, többé-kevésbé állandó lakhellyel, melyet különféle földalatti odúk, járatok és alagutak alkotnak. A klántagok rendszeresen érintkeznek egymással, közös életstílust és kölcsönös függőségi viszonyokat alakítanak ki. Vezetőjük a klánfőnök, aki a kormányzásban válogatott híveinek szűk körű, kiváltságos rétegére támaszkodik. A ravasz és nagyhatalmú klánfőnökök időnként erőszakkal vagy pusztá fenyegetéssel kiterjesztik hatalmukat más közelben tanyázó klánokra is. Az így létrejött társadalmi struktúrát hadúri klánnak nevezzük, a hadúri cím természetesen a vezérklán főnökét illeti meg. A hódoltatott klánokat saját főnökeik irányítják, kinevezni azonban a hadúr nevezi ki őket, akinek hűséggel és engedelmességgel tartoznak.

A skaven klánok lajstromba vételével megpróbálkozni hiábavaló vállalkozás lenne, hisz egyrészt rengetegen vannak, másrészt összetételük úgyszólván napról napra változik. Egyértelműen kiválik azonban közülük négy domináns klán, melyek lélekszámukhoz képest aránytalanul nagy befolyással bírnak a skaven államtársadalomban. Ezek: az Eshin klán keleten, a Moulder klán északon, a Pestilens klán Lustriában és a délvidéken, valamint a Skryre klán a hagyományos óvilági területeken.



A HADÚRI KLÁNOK FELÉPÍTÉSÉRŐL

A skavenek mereven ragaszkodnak társadalmuk hierarchikus felépítéséhez. Mivel életükön teljes mértékben a klán uralkodik, ez a hierarchia adja meg a szabályokat, hogyan viszonyuljanak egymáshoz a közösségek belül. A társadalomban betöltött szerepkörök meglehetősen zártak és rugalmatlanok, felfelé kitörni belőlük csak ravasz cselszövésekkel és körmönfont ármánykodással lehet.



A szociális struktúra élén a hadúr áll, akit ezenkívül még számos más címmel illetnek, nevezhetik például csatornazsarnoknak vagy hasonlónak. Mivel sikerült több klánt a saját vezetése alatt egyesítenie, alapos okkal feltételezhető róla, hogy erős, kegyetlen és agyafúrt. Általában kiemelkedő harcos, aki alacsony sorból verkedte föl magát a tekintélyes pozícióba, s hirtelen és erőszakos módon vetett véget az előző hadúr uralkodásának. A hadúri rang sohasem öröklődik apáról fiúra, azon egyszerű oknál fogva, hogy a skavenek nem ismerik a család fogalmát.

A hadúr egyike a skaven társadalom leghatalmasabb alakjainak. Legfontosabb előjoga, hogy ő határozza meg, ki és mikor nyerhet bebocsátást a párzóbarlangokba. Itt tartják az összes nőstény skavent, tenyésztési célokra. Legkiválóbb híveinek a hadúr néha korlátlan belépést biztosít a barlangokba; ez természetesen rendkívüli kegynek minősül, amit hősies szolgálattal kell kiérdemelni. Akit a hadúr engedélye nélkül találunk a párzóbarlangokban, az felettébb hosszú és fájdalmas halálra számíthat.

A hadurat korlátlan döntési jogkör illeti meg a klán minden ügyében. Ha kívánja, megvitathatja ugyan a kérdést tanácsadóival, véleményük azonban semmire nem kötelezi, nyugodtan figyelmen kívül hagyhatja. Arról persze szó sincs, hogy a hadúr felelősséggel tartozna a döntéseiért. Ha valamelyik ötlete katasztrofálisnak bizonyul, többnyire áthárítja a felelősséget az egyik tanácsadójára, aki saját rövidlátó politikai intrikáival keresztülhúzza az ő zseniális terveit. Mi több, az esetek egy részében akár igaza is lehet.

Közvetlenül a hadúr alatt állnak a klánfőnökök, akik az alárendelt klánokat irányítják; ezek a skaven közösségek elég népesek, lélekszámuk akár az ezer főt is elérheti. A klánfőnökök felelősek klánjuk békés és háborús tevékenységéért, fegyveres viszályokban személyesen vezetik hadba a harcosaikat. Csoportba gyűlve a hadúr tanácsadói testületét alkotják, távollétében közösen döntenek a hadúri klán ügyeiben. Általában folyamatosan ármánykodnak egymás ellen, mindegyik igyekszik kitűnni a többieket a hadúr kegyeiből. Időnként tisztavérű szövetségeket kötnek a hadúr megbuktatására; az ilyen titkos szervezkedések jobbra a végződnek, hogy valamelyik összeesküvő - esetleg egyszerre több is - elárulja társait a hadúrnak.

Sok független klánnak nincs hadura, mert a környező vidéken egyetlen skaven vezér sem bizonyult elég erősnek és ravasznak, hogy kiverkedje magának ezt a rangot. Itt a klánfőnökök önállóak, és ugyanolyan korlátlan hatalommal bírnak a közösség fölött, mint máshol a hadurak: a szavuk törvény, és ők engedélyezik a belépést a párzóbarlangokba. A független klánfőnökök azonban természetesen kisebb haderőt tudnak mozgósítani a haduraknál, ezért tekintélyben és befolyásban elmaradnak mögöttük.

A klánfőnökök után a testőrgárda következik: ez az elit harcosokból álló csapat felelős a hadúr, illetve a klánfőnökök személyes biztonságáért. Egyetlen klánból sem hiányozhatnak, bár minden közösségben más-más névvel szokás illetni őket. Sok klánban kizárólag a rettegett viharfajzatok közül toborozzák őket; a skaveneknek ez az alfaja különösen hírhedt agresszivitásáról és féktelen kegyetlenségéről. A testőrgárda tagjai - legalábbis a legkiválóbbak - gyakran korlátlan bejárást élveznek a párzóbarlangokba. Ebben a hön áhított kiváltságban a rangban alattuk állók csupán a legtrikább esetben részesülnek.

A skavenek túlnyomó többsége egyszerű klánpatkány. Ők végzik a klán mindennapos életében adódó rutinfeladatokat. Háború idején a klánpatkányokat silány fegyverzetű, jól-rosszul kiképzett hordákba terelik össze, majd nekikergetik őket az ellenségnek. Egyes közrendű skavenek, ha kitűnnek a harcban tanúsított vitézségükkel, felvételt nyerhetnek a testőrgárdába. Mások speciális szerepköröket töltenek be a skaven társadalomban: ritka, de szükséges szolgálatok ellátására szakosodnak.

A legalsó szociális kategóriát a rabszolgák, a dögevők és a turkászok képezik. A nyomorúságos körülmények között sínylő rabszolgák soraiban egyaránt akadnak hadifoglyok, bűnözők és politikai belharcok áldozatai; ez a réteg állandó külső utánpótlást igényel, mert - a párzóbarlangokból teljesen kirekesztve - képtelen újratermelni önmagát. Rövid életük teljesen értéktelen és reménytelen, néhány szenvedéssel teli esztendő után általában brutális végbe torkollik. A dögevők azok a skavenek, akik a földalatti odúkban felgyülemelő hulladékhalmokon tengetik életüket: egy parazita kultúra parazitái. Az emberi társadalmakban leginkább a koldusokkal és más számkivetettekkel állíthatók párhuzamba. A turkászokat csak az különbözteti meg tőlük, hogy ők nem vonultak ki teljesen a skaven közösségekből, hanem azon belül próbálnak boldogulni. A legalantasabb munkákból élnek, s ha megszorulnak, nem válogatnak az eszközökben: egyaránt foglalkoznak lopással, besúgással, zsarolással és tiltott áruk forgalmazásával. Mondanunk sem kell, hogy bár szolgálataikat néha igénybe veszik, a legutolsó klánpatkány is mélységesen lenézi őket.

Az egyetlen olyan társadalmi csoportot, amelynek a sorsa még ennél is nyomorúságosabb, a skaven rablóportyákon szeszefogdosott emberek, elfek és törpék alkotják. Ami kevés az ő életükből még hátravan, azt szakadatlan kínok és szenvedések közepette töltik, úgyhogy a végén szinte megváltásként fogadják a gyötrelmes halált, mely a Szarvas Patkány tiszteletére bemutatott véres szertartások valamelyikén várja őket.



A NŐSTÉNY SKAVENEKRŐL

A nőstények a teljes skaven népesség kevesebb mint egyegyedét teszik ki. Ennek számtalan oka van. Sokan nem bírják a mostoha körülményeket, amelyek között tartják őket, és korán belehalnak a megpróbáltatásokba. Az újszülött nőstényeket az anyjuk gyakran megöli és megeszi, vagy egyszerűen nem törődik velük, és hagyja elpusztulni őket. A nőstény skavenek élete nehéz és kilátástalan. Többségüket már serdülő korukban mocskos és szellőzetlen párzóbarlangokba zárják, ahol tétlen nyomorúságban várják a klánfőnök és testőrei látogatásait, melyekben nem sok örömük telik. A skaven társadalom a szaporodásban betöltött funkciójukon kívül teljességgel haszontalannak tekinti a nőstényeket; alig-alig van rá példa, hogy valamelyikük páratlan szerencsével elkerüli ezt a szörnyű sorsot.

A skaven nőstények körülbelül nyolctól tizenöt éves korukig termékenyek. Ebben az időszakban - ha a párzóbarlangok kiváltságos látogatói elég kíváncsiaknak találják őket - nagyjából évente kétszer kölykezhetnek. Az alomban sivalkodó

újszülöttek száma három és tizenkettő mozog; az ivarérett kort jó esetben egygyegyedük éri meg.



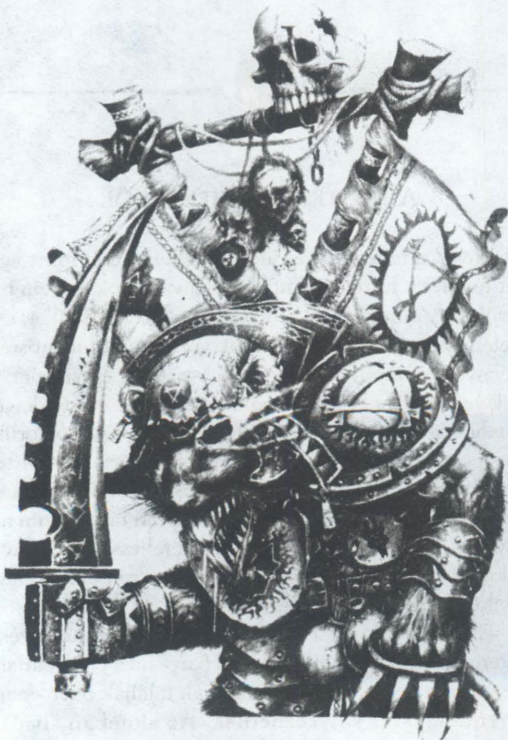
A SKAVENEKRŐL ÉS A CSALÁDRÓL

A skaven társadalom ezt az intézményt gyakorlatilag nem ismeri. A hadúr, a klánfőnökök és a testőrgárda harcosai lényegében afféle tenyészmének, akik kedvükre mulatják az időt a párzóbarlangokban. Ilyen körülmények között egyáltalán nem könnyű eldönteni, hogy melyik alomnak ki az apja. Gyermekeinket a skaven porontyok sivár és bűdös nevelőbarlangokban töltik, a szülőképes korból kiöregedett nőstények alatt, akiket senki nem becsül semmire, s keserűségüket jobb híján a gondjaikra bízott kölykökön élék ki. Amelyik skaven átvészeli a gyermekkor viszontagságait, annak számára a család tökéletesen idegen fogalom válik. Önazonosságukat, közösségi tudatukat a klánstruktúrában elfoglalt helyük határozza meg; egész világuk kimerül a klán felségterületét képező odúkban és alagutakban.



A SKAVEN POLITIKAI TRADÍCIÓKRÓL

A skaven politika színtiszta machiavellizmus. Társadalmuk jellegéből adódik, hogy nem ismer tiltott vagy becsutlen eszközöket. Összeszküvések, intrikák, árulások, orgyilkos merényle-



tek; kémkedés, ármánykodás, mérég és erőszak - semmiféle aljas terv nem számít tisztességtelennek, ha kieszelője elég erős és alattomos a megvalósításához. Ez a sötét ambíciókból táplálkozó, "patkány patkányt zabál" típusú viselkedés nemcsak elfogadottnak számít a skaven világban, hanem értékesnek és tiszteletreméltónak is. Az általános felfogás szerint garantálja, hogy az erős mindig az esendő fölé kerekedjen, s ezáltal kiirtja a gyöngeséget a skaven fajból. Valójában persze a szüntelen belviszályok bomlasztják a szociális kapcsolatokat: a hatalom megkaparintására tett önző kísérletek során legalább annyi erő és energia megy veszendőbe, mint az őket követő általános kavargásban. A társadalom az erőszak, az intrika és az árulás ördögi bűvkörében kering, melyből egyetlen skaven sem képes kitörni, legyen bár legkisebb vagy legnagyobb. Ha egyetlen pillanatra is lazítanak az éberségükön, jó esélyük van rá, hogy jutalmul tört kapjanak a lapockáik közé.

A hadurak helyzete rendkívül ingatag. Miután a főhatalomért folytatott harcban valamennyi riválisukat félreállították - többnyire minden teketória nélkül kardélre hányva őket -, egyszerre csak igen furcsa pozícióban találták magukat. Alárendeltjeik annyira megsaporodtak, hogy egymagukban már nem tudták irányítani őket, kénytelenek voltak más skavenek segítségét igénybe venni hozzá. A tanácsadók és alvezérek jelentős hányada pontosan ugyanolyan ambíciókat dédelget, mint amelyek őt a hatalomba emelték. A hadurat gyakran árulják el legközelebbi bizalmasai, olykor az ellenséggel vívott csata kellős közepén; de az is előfordulhat, hogy egy láthatatlan kéz akkor vet a nyakába hátulról fojtóhurkot, amikor gyanútlanul belép a párzóbarlangba.

A klánfőnökök szintén hasonló problémákkal küszködnek. Az ő erejük és tekintélyük ugyan nem mérhető a hadurakéhoz, pozíciójukra azonban így is sokan áhítoznak. Nem egy klánfőnököt árulnak el válságos pillanatokban a belső tanácsadók; másokat a testőrgárda lázadása foszt meg hatalmuktól és jobbára a fejüktől is. Életük ritkán nyúlik túl hosszúra, s noha általában üldözési mániában szenvednek, nem állítható, hogy alaptalanul.

Mindent összevetve a skaven politikai tradíciókat egyfajta szociáldarwinista szemlélet jellemzi: mindenki harca mindenki ellen, melynek során az álláspontok és az erőviszonyok éppúgy percről percre változnak, mint az ellenséges frakciók tervei és összetétele. Az eredmény egy rendkívül instabil társadalom, mely állandó félelemben és paranoiában él.



AZ ESHIN KLÁNROL

Az Eshin vitathatatlanul az egyik leghatalmasabb klán a skaven Alsó Birodalomban. A klán neve egyet jelent az alattomban élő méreggel és a sötétből lecsapó gyilokkal; már pusztán a hírnevük is félelmetes fegyver. Szolgátaikat áruba bocsátják a többi klánnak, s noha politikai téren igyekeznek semlegességet színlelni, valójában mélyen bele vannak bonyolódva a legkülönbözőbb ármányokba és cselszövésekbe. Nem tartoznak a legbefolyásosabb vagy a leggazdagabb klánok közé, de a legrettegettebb címre igen jó eséllyel pályázhatnak. Talán az

bennük a legfélelmetesebb, hogy hihetetlen mennyiségű információval rendelkeznek a többi klánról; ezeket kémeik és ügynökeik gyűjtötték össze az évszázadok során, s szükség esetén cseppet sem haboznak visszaélni velük.

Az Eshin klán teljhatalmú vezetőjét alárendeltjei az Éjszaka Uraként tisztelik. Az alsóbb szinteken a klán szervezeti felépítése rendkívül bonyolult mintát követ, melyet az Éjszaka Ura maga tervezett. Az előrelépés felülről érkező kinevezések formájában történik; a rendszer tág teret hagy a politikai rivalizálásnak és az összeesküvéseknek. Az idegen klánok ellen végrehajtott orgyilkosságokért, ha kellő körülménnyel lettek kivitelezve, titkos jutalom és kiváltságok járnak. Ugyanezért a klánon belül elméletben halálbüntetés jár; a gyakorlatban ezt a szabályt csak akkor érvényesítik kérelhetetlen szigorral, ha a próbálkozás kudarcot vallott.



A MOULDER KLÁN RÓL

A Moulder klán hatalma a különféle mutáns szörnyetek tenyésztésén és a káoszkövek rutinszerű használatán alapszik. A legfontosabb kísérletek a klán központi székhelyén, a Pokolveremben folynak. Az alanyok táplálékába adagolt káosz-körléménnyel és a fertőzött vérvonalak szelektív tenyésztésével a falkamesterek seregestül fejlesztik ki a különféle harci bestiákat; a csatamezőn ezek bármely más klán haderejével felérnek. A kísérletek persze tetemes költségekkel járnak; ezeket sterilizált fenevadak eladásából fedezik a többi klánnak.

A Moulder klán hadurát a Legfőbb Falkamester címzés illeti meg. A szűk körű hatalmi elitet a legjelesebb tenyésztő és idomármesterek alkotják. Mivel a klán tevékenysége elsősorban harci szörnyetek kitenyésztésére és betanítására összpontosul, a Pokolveremben az intrikák a szokásosnál némileg lanyhábbak. Ha azonban a klántagok ideiglenesen kiszakadnak a Pokolverem szigorú hierarchiájából, szinte mindig ármánykodni kezdenek egymás ellen; a Moulder klán hatalmi vetélkedése főként a külterületeken folyik, a kihelyezett és küldetésben járó skavenek között.



A PESTILENS KLÁN RÓL

A Pestilens klán még skaven szemmel nézve is visszataszító jelenség: förtelmes szertartásaikkal és kísérleteikkel mindenfelé fertőző kórságokat terjesztenek. Az Óvilágot végigpusztító legszörnyűbb járványok közül jónéhányat ők fejlesztettek ki, így hát több emberélet szárad a lelkükön, mint bármely más klánnak. A klán struktúrája egyházi mintára van megszervezve, tagjai a Szarvas Patkány-kultusz egy bizarr, erősen ritualizált változatának hódolnak.

A kultusz élén a Ragályvezér áll, aki a pestispapok tanítása szerint a Szarvas Patkány legkegyeltebb profétája. Természetesen ő irányítja a Pestilens klánt is: félelmetes hatalom-



mal bír fanatikus követői fölött. Legfőbb szolgálai a pestispapok, akik a kultusz vezető elitjét alkotják. Utánuk a szerzetes-rendekbe tömörülő pestisbarátok következnek, a klán hithű katonái, akik habzó pofával, lázas félőrületben dühöngenek a harcmezőkön. Egy kicsiny, kiváltságos csoport - a ragálymesterek - a klántól szigorúan elkülönítve tevékenykedik. Ők tenyésztik ki azokat a gyilkos kórokozókat, miazmás csírákat és virulens fertőzéseket, melyeknek a Pestilens klán hatalmát és ocsmány hírét köszönheti.

A klán titkos fellegvára valahol a füledten burjánzó őserdők alatt bújik meg Lustriában; ezenkívül számos földmélyi erősség van a kezükön a Délvidéken, amelyeket más klánoktól foglaltak el.



A SKRYRE KLÁN RÓL

A Skryre klán a nyers erőszak helyett a műszaki ismeretekre és a tudomány meg a mágia bizzar vegyítésére alapozza hatalmát. A klán vezetői nem hadurak és főnökök, hanem mérnök-technikusok és a káoszmágia művelői. Ők adják a kormányzótanács tagjait, amelyben a képzetesebb és nagyobb hatalmú skavenek persze befolyásuk alatt tartják a többieket. A legjelesebb káoszmagiszter, Morskittar nagyrá félelmetes tekintélye megkérdőjelezhetetlen; mindazonáltal az egyszemélyi vezetés elve még így is sokkal kevésbé zsarnoki formában nyilvánul meg, mint a skaven társadalomban általában.

A Skryre klán csapatai különös fegyverarzenállal felszerelve vonulnak hadba. Ellenfeleikre nemcsak agresszív mágikus támadások záporoznak, hanem pokolkerekkel, káoszlángvetőkkel, durranó muskétákkal és miazmagolyóbisokkal is szembe kell nézniük. Létszámát tekintve a klán a legkisebbek közé sorolható, bizarr fegyvereik azonban szörnyű pusztítást képesek véghezvinni bármely hadseregben; a skaven történelem legdicsőbb csatái közül jónéhányban ők jelentették a különbséget győzelem és vereség között.

VÉGE

Kornya Zsolt

A NECRONOMICON ÉS EGYÉB MISZTÉRIUMOK

Tiltott könyvek és grimóriumok a Call of Cthulhuban

Ha eltekintünk a Véres Mária uralkodása alatti, folytatás nélkül maradt próbálkozásoktól, akkor a *Necronomicon* első angol fordítását az 1580-as évekre datálhatjuk. Készítője dr. John Dee volt, a reneszánsz Anglia leghíresebb okkultistája, Erzsébet királynő udvari orvosa, matematikusa és csillagásza - egy rendkívül művelt és széles látókörű ember. A munkát nem otthon végezte, hanem Prágában, ahol a titkos tanokkal kacérkodó Rudolf császár meghívására időzött; alapszövege pedig nem Olaus Wormius latin verziója volt, hanem egy sokkal régebbi görög változat. Szinte bizonyos, hogy ez a Kapitánffyak által őrzött *Nekronómikon* volt, vagy legrosszabb esetben annak igen pontos, közvetlen másolata; Rudolf császár és Báthori Zsigmond fejedelem ekkoriban igen szívélyes viszonyban álltak, maga Dee pedig baráti kapcsolatokat ápolt a lengyel Laski családdal, akik nemzedékek óta szolgálták bizalmas diplomáciai küldetéseikben Erdély urait. Az angol polihisztor tehát az eredetihez közelebb eső és kevésbé romlott szövegből dolgozott, mint Olaus Wormius; ráadásul sokkal jobban tudott görögül. Ehhez járult még, hogy - a *Necronomicon*-fordítók közül elsőként - tudományos igényű szövegkritikát alkalmazott: birtokában volt ugyanis a Wormius-féle latin fordításnak egy kéziratos változata, és a homályos értelmű passzusokat igyekezett a kétféle szöveg filológiai egybevetésével tisztázni. (Ezt a Wormius-kéziratot Dee később visszavitte Angliába, és halála előtt állítólag elrejtette mortlake-i házában. A XVIII. és a XIX. században több okkultista is kibérelte a házat, kimondottan azzal a szándékkal, hogy felkutasa a könyvet. Vagy sikerrel járt valamelyikük, vagy a legenda volt üres szöbeszéd; mindenesetre amikor a roszakatag épületet az 1910-es években lebontották, semmiféle iratot nem találtak.)

Talán valamennyi fordító közül Dee értette meg leg-

inkább a *Necronomicon*-t; ez azonban nemcsak azt eredményezte, hogy helyenként kijavította a szövegromlásból adódó hibákat és ellentmondásokat, hanem azt is, hogy itt-ott szándékosan kihagyott és eltorzított egyes részeket, amelyeket túl ijesztőnek ítélt. Mindent összevetve a Dee-féle *Necronomicon* rendkívül nagyerejű grimórium, általában pontosabb és megbízhatóbb a latin változatoknál; ugyanakkor tele van veszélyes, rejtett szövegcsapdákkal, egyes fontos passzusok pedig mindeztől hiányoznak belőle.

Dee fordítását sohasem nyomtatták ki, mindössze három kéziratos példányáról tudunk. A leghitelesebb a prágai Hradzsínban található, ezt Dee közvetlen munkatársa, Edward Kelley készítette az eredetiről. A British Museumban őriznek egy másikat, amely Dee tulajdon keze írása, ám sajnos nem a végleges verzió, csak egy fűsületlen piszkozat. A harmadik szöveg erősen romlott és hiányos, sokadik másolat, amit szemlátomást nem szakértő készített: ez egy észak-itáliai arisztokrata család, a Fontini-Christik magángyűjteményének a büszkesége.

Kevesen tudják, hogy Dee nemcsak angolra fordította le a *Necronomicon*-t, hanem *énoki nyelv*re is; ezt a nyelvet a hozzá tartozó alfabétummal együtt ő alkotta meg. (Mások szerint csak rekonstruálta, mivel az énoki nyelv voltaképpen régebb az emberiségnél.) Prágából való elutazása előtt hódolata és köszönete jeléül megajándékozta Rudolf császárt egy középkori mintára díszített és miniatűr pergamenkódexszel, a *Necronomicon* énoki változatával. Ez a mű - bár a második világháborúban kisebb károsodást szenvedett - a mai napig megtalálható a bécsi Kunsthistorisches Museumban, és minden bizonnyal a Dee-hagyaték leghitelesebb darabja; természetesen azonban csak az veheti hasznát, aki folyékonyan olvassa az énoki nyelvet.

Feltétlenül említést kell tenni még az ún. "templomos *Necronomicon*"ról", amely onnan kapta a nevét, hogy egy skót nemesúr könyvtárából került elő, aki a cromwelli polgárháború csatáiban esett el, és öltözéke alatt a több mint háromszáz éve feloszlatott templomos rend lovagi díszruháját viselte. Ez a példány szintén latin nyelvű, de semmi köze nincs az Olaus Wormius-féle verzióhoz; lingvisztikai megfontolások alapján valószínűsíthető, hogy a fordítás nem görög eredetiből, hanem arab nyelvről készült. A "templomos *Necronomicon*" gyökeresen eltér a mű összes többi ismert változatától, amennyiben teljesen hiányoznak belőle a nekromantikus rítusokat tárgyaló fejezetek, viszont minden más változatnál bővebb ismertetést ad a Nagy Öregek mitológiájáról. Valószínűleg a *Kitab al-Azif*nek vagy valamelyik ősforrásának egy speciális célokra átszerkesztett fordításával van dolgunk.

A templomos *Necronomicon*nak olyan veszett híre van, hogy az még grimóriumok között is ritkaságszámba megy. Az első három ember, aki felfedezése után beolvasott, a rákövetkező napon meghalt. Erre sietve átadták a dumbartonai püspöknek, aki megkísérelte exorcizálni, ám a szertartás közepén súlyos szélütést kapott. Utódai kénytelen-kelletlen tovább őrizték a szörnyű könyvet, amelyről olyan vad szóbeszédnek kaptak lábra, hogy a templomosok átka ül rajta, és aki hozzányúl, annak a kezét töri. 1861-ben az edinburghi egyetem levélben fordult az akkori püspökhöz, és kölcsönkérte tőle a "páratlan becsű kultúrtörténeti forrásművet", mely "a parasztnép ordas babonái miatt elfeledve és kiaknáztatlanul hever egy dohos pince mélyén, örök szegye nére tudományokban élenjáró hazánkban". A püspököt a jelek szerint meggyőzte az ékes beszéd, mert nemcsak elküldte a kért művet, hanem mindjárt oda is ajándékozta. 1861-62-ben aztán több váratlan haláleset rendítette meg az edinburghi tudósközösséget; majd Mulderry professzor megtévelyedése váltott ki általános döbbenetet, aki hirtelen rátörő örületében megpróbálta felgyújtani a könyvtárat, szerencsére azonban csak önmagát sikerült borzalmasan összeégetnie. Újabb levél ment Dumbartonba, amelyben már kevesebb szó esett korszellemről és felvilágosultságról; a püspök azonban kijelentette válaszában, hogy kénytelen lenne sértésnek tekinteni, ha visszautasítanák jóhiszemű adományát, amivel csakis a tudományt és a haladás ügyét kívánta támogatni.

A baljós grimóriumot ma is Edinburghban őrzik, bár a könyvtári katalógusban nem szerepel, és nagyon kevesen tudnak a létezéséről. Ha valaki meg akarja tekinteni, igyekeznek lebeszélni róla. Babonaság vagy sem, a tapasztalat azt mutatja, hogy aki elmélyed a templomos *Necronomicon* tanulmányozásában, az utána riasztóan hamar meghal. Akik képesek bizonyos óvintézkedések megtételére, azok valamivel tovább bírják, de ez a haladék sem túl jelentős.

A leghosszabb ideig a híres okkultista, Guaita márki dacolt a sorssal: ő 1892-ben olvasta a könyvet, és 1897-ben halt meg, harminchat évesen.

Dee munkásságának egyetlen folytatása a szöveg hagyományban az a francia nyelvű *Necronomicon*, amelynek létezésében sokáig kételkedtek, mivel semmi bizonyíték nem volt rá néhány homályos, személyes vádaskodásnak is felfogható célzáson kívül a századelő egyik híres írójának és műkedvelő okkultistájának, Karl Huysmansnak a levelezésében. Huysmans igen otthonosan mozgott a XIX. század végi Franciaország okkultista köreiből, és a kezdeti nehézségek után bizalmas barátja lett a hírhedt Boulan abbénak, a kiugrott katolikus papnak, akit többek között sátánimádattal és gyermekáldozatok bemutatásával vádoltak. Boullan 1890-ben Londonba küldte egyik tanítványát, az ifjú és rendkívül művelt Stanislas de Guaita márkit, hogy készítessen neki kivonatos fordításokat a British Museumban őrzött Dee-hagyatékából.

Guaita a jelek szerint rábukkant a *Necronomicon*-fordítás piszkozatára, és - képzett filológus lévén - kritikailag összevetette a mainzi meg a spanyolországi ősnymtatványok szövegével. Amikor 1892-ben értesült a "templomos *Necronomicon*" létezéséről, a szörnyű veszély ellenére elutazott Edinburghba, hogy tanulmányozhassa. Arisztokrata kapcsolatai révén még azt is sikerült kieszközölnie, hogy nyolc teljes órára bete-





kintést nyerjen a királyi család görög példányába, amit annak idején magának Dee-nek sem engedélyeztek. Két évig dolgozott a francia *Necronomicon*on, s fáradságos munkájának eredménye egy olyan hátborzongató grimórium lett, amely legalábbis elérte a Dee-féle eredeti változat színvonalát; az újvilági példányokét pedig, mint amilyen a híres-hírhedt arkhami, messze meghaladta. Mindez részben Huysmans későbbi leveleiből rekonstruálható, részben pedig a márki angliai tevékenységének írásos nyomaiból. (Londonban például fennmaradtak a "templomos *Necronomicon*ról" készített töredékes jegyzetei; azok a kutatók, akik nem kívánnak hozzá hasonló kockázatot vállalni, főként innen merítik a gyilkos könyvvel kapcsolatos ismereteiket.)

Párizsba visszatérve azonban Guaita nem adta át a kéziratát Boullan abbénak; ellenkezőleg, szakított régi mesterével, és halálosan megfenyegette. Huysmans és az abbé levelezéséből kitűnik, hogy mindketten félték és irtóztak Guaitától. 1893-ban Boullan valami ismeretlen, sorvasztó kórság döntötte le a lábáról, és ijesztő gyorsasággal végzett vele. Ez már-már paranoiás rettegéssé fokozta Huysmans félelmét, mely különös módon azután sem csillapult, hogy a márki 1897-ben elhunyt, egyébként gyanúsán hasonló körülmények között, mint

Boullan abbé. Csupán annyi változás történt, hogy ezután már nem Guaitától iszonyodott, hanem annak legjobb barátjától, des Esseintes gróftól, aki az iratait örökölte. Még egy hátborzongató novellát is írt róla, "*Akit a természet kivetett magából*" címmel, s megmagyarázhatatlan félelme csak akkor enyhült, amikor des Esseintes gróf a svájci Lausanne-ba költözött.

A második világháborúban a gróf unokája visszatelepült Franciaországba, és meggyőződésesen kollaborált a német megszállókkal. A szövetséges csapatok 1945-ben tárgyalás nélkül kivégezték, majd tetemét - eléggé furcsa módon - még a helyszínen haladéktalanul elhamvasztották. Negyven évvel később, amikor felmerült a jóvátétel és az alvó bankszámlák ügye, kiderült, hogy egy svájci magánbank ingósági letétet őriz az utód nélkül elhalt gróf nevén, mégpedig bizonyos "Guaita-iratokat", huszonötezer frank értékre biztosítva. Mivel azonban a letétet még a kivégzett gróf apja helyezte el, aki értelemszerűen nem lehetett felelőssé tenni a fia eszelekedeteiért, a jóvátétel nem érintette. A svájci banktörvények értelmében a letét a tulajdonos halálától számított száz évig (jelen esetben 2038-ig) nem oldható fel, nehogy az esetleges lappangó örökösök károsodás érje - még akkor sem, ha a széf a modern világ egyik leg-hatalmasabb grimóriumát rejt...

Mint láthattuk, a Dee-féle átültetés nem sok nyomot hagyott a *Necronomicon* szöveg hagyományozásában. Hogy ennek ellenére unos-untalan hivatkoznak rá, annak az az oka, hogy még 1597-ben napvilágot látott egy rendkívül hiányos és töredékes angol *Necronomicon*-fordítás, *Cultus Maleficarum* címmel, amit a kiadás helyéről sussexi ősnymontványnak is szokás nevezni. Eléggé silány munka, igazi grimóriumnak csak komoly fenntartásokkal nevezhető; a *Kitab al-Azif* eredeti tartalma zavarossá és érthetlenné hígult benne. A mindmáig azonosítatlan fordító, aki a semmitmondó "Frederick báró" álnév mögé rejtőzik, a címlapon azt állítja, hogy a könyvet dr. John Dee feljegyzései alapján állította össze. Ez szemenszedett hazugság, a szövegek összevetéséből egyértelműen kiderül, hogy "Frederick báró" sohasem látta a Dee-féle *Necronomicon*-t. Műve a száz évvel korábbi mainzi latin kiadás elképesztően rossz minőségű fordítása; kétségtelen viszont, hogy sokan összetévesztik az igazi Dee-féle változattal. Ennek a könyvnek jelenleg több mint húsz példánya ismeretes; természetesen még így is igazi bibliofil ritkaság. Lappangó darabok létezése valószínűsíthető; ha a nyomozóknak valami páratlan szerencse folytán egy számon nem tartott *Necronomicon* kerül a kezébe, az szinte bizonyosan a *Cultus Maleficarum* egy ismeretlen példánya lesz.

Nagyon röviden említenünk kell még azokat a szövegeket, amelyek a XVII-XVIII. század folyamán keletkeztek Angliában, különféle vidéki nyelvjárásokban, s kéziratos példányaik *Al Azif - Ye Booke of ye Arab* cím alatt cirkuláltak. Ezeket részben a sussexi ősnymtatványról, részben egymásról másolták; tartalmaztak továbbá különféle népi babonákat, gyógyfüves recepteket, asztrológiai és alkímiai zagyvalékokat, az egyes szerzők saját elmeszüleményeit, valamint - szerfölött ritkán - más mítosz-grimóriumokból átvett töredékeket. Szövegahagyományozásuk áttekinthetetlenül zavaros, az egyes példányok olykor alig emlékeztetnek egymásra. Nagy nehézséggel általában össze lehet toldozgatni belőlük egy-két működőképes, bár igen kevésbé megbízható formulát; ez azonban ritkán éri meg a fáradságot, mert az ilyen lezüllött grimóriumok aránytalanul jobban megterhelik az olvasójuk idegzetét, mint amennyi tudást és hatalmat kínálnak neki (1K3/1K4 Lelkierő, +1-3 % Cthulhu-mítosz, +1-5 % Okkult, maximálisan 2 db kisebb varázslat).

Az egyéb későbbi *Necronomicon*-változatok elsőprő többségükben a sussexi ősnymtatványra mennek vissza, de a közvetlen fordítás nagyon kevés közöttük; általában másolatok másolatának a másolatai. Szövegük oly mértékben romlott, hogy grimóriumnak már nem alkalmasak. Elolvasásuk 4-8 %-ot ad az Okkult képzettséghez, 1-2 %-ot a Cthulhu-mítoszhoz, és legfeljebb 0/1K2 Lelkierőbe kerül; használható varázssformulákat nem tartalmaznak. Ez alól a szabály alól elenyészően kevés kivétel van: ilyen például a lappangó Guaita-féle verzió (lásd fentebb), illetve az a két német nyelvű kézirat, amelyekre a weimari köztársaság korából van adatunk. Az egyik az 1930-as években a hírhedt misztikus, dr. Hans Hörbiger tulajdonában volt, s halála után a lipcei nagykönyvtárra szállt; a másíkról a Thule Társaság titkos alapítóiratában történik említés. Lehetséges, hogy ez a kettő voltaképpen ugyanaz a példány; ez esetben már nem létezik, mert a lipcei kézirat 1945-ben, a város bombázásakor elpusztult. Ami keveset tudunk róla, annak alapján az Olaus Wormius-féle latin szöveg egy igen korai variánsára vezethető vissza, még az első nyomtatásban megjelent változat előtt.

Mint a fentiekből kitűnik, a mítosz titkait rejtő könyvek története olykor igencsak kalandos és tekervényes; s tegyük még hozzá, hogy a bennük szereplő jelesebb passzusoké úgyszintén. Ennek a jelenségnek elsősorban az az oka, hogy a könyvnyomtatás előtti korokból származó grimóriumok egyes példányai gyakran csak a címükben azonosak, tartalmilag alig-alig hasonlítanak. A *Necronomicon* európai szövegahagyománya például az ezredforduló táján két tisztán elkülöníthető ágra vált



szét. Az egyik az ősi mágikus örökség tudatos szelektálásának és fejlesztésének irányában haladt tovább, amit elsősorban Stanislas de Guaita márki, dr. John Dee és - talán - a rejtélyes Eberhard von Hauptmann lovag neve fémjelez. A másikon ugyanez az örökség szinte felismerhetetlenné hígult, mivel azonban a folyamatot főként a véletlen szeszélye irányította, az egyes szövegekben rengeteg olyan értékes töredék maradt fenn, amiket a párhuzamos ágon munkálkodó nagy tudósegéniségek kiselejtezték, mert nem tartották őket összeegyeztethetőnek a céljaikkal. Abd al-Azrad halálának ezerkétszázadik évfordulójára a főágakból már számtalan mellékág sarjadt, itt-ott olyan szigetszerű tüneményekkel, mint a "templomos *Necronomicon*". Ha ebben az esztendőben egy avatatlan olvasó ugyanazon az asztalon, egymás mellett lapozgatta volna a sussexi ősnymtatványt meg a Guaita-féle francia fordítást (ami elméletileg lehetséges, hiszen az utóbbi csak az év novemberében került a bankszélfébe), bizony igen nehezen lehetett volna őt meggyőzni róla, hogy a két könyv tulajdonképpen egy és ugyanaz.

folytatjuk

RÚNA MAGAZIN

1052 BUDAPEST, Kígyó U. 4-6.

Mostani levelezésünk kissé rendhagyó lesz. Nem konkrét levelekre fogok válaszolni, még a kérdés(ek)e)t feltevőket sem tüntetem fel külön, mert sokan érdeklődnek ugyanarról, sokan kérnek számon rajtuk egy problémakörhöz kapcsolódó dolgokat. A játéktechnikai kérdésekre a Magiszterium hasábjain szoktunk feleletet adni, tekintünk hát úgy, e számunk Levelezési rovata afféle Valhalla Páholy kiadói magiszterium.

A grafikák minősége és miért nem Max, vagy valaki, aki olyan - de pont olyan -, mint Max?

A kérdésnek, akár sok egyébnek, két megközelítése is van: a szubjektív és az objektív. Nézzük sorjában.

Jelen pillanatban főképpen két grafikus dolgozik a Valhallának a fekete-fehér szekciójában: Balla Péter és Tikos Péter. Saját, személyes, szubjektív véleményem róluk, hogy nagyon jók és roppant tehetségesek. Kétségkívül más stílusban rajzolnak, mint Max, ám valahol ez így van jól. Értelmetlen, nevetséges és megalázó volna azt követelni egy grafikustól, hogy ennek vagy annak a nagy öregnek a stílusát majmolja. És ráadásul szörnyű fiaskót is eredményezne, annyira égbekiáltó volna, hogy másolásról, utánérzésről van szó. A két Péter a maga nemében (szerintem) igen kiváló, és éppen azért (is) esett rájuk a választás, mert más stílus képviselnek. Nem tagadom, a hazai fantasy képzőművészetre óriási hatást gyakoroltak Max illusztrációi: egyike volt az elsőknek, stílusa mély nyomot hagyott minden szerepjátékosban, és azt gondolom, kissé szerencsétlen módon sokan úgy érzik, csak az az igazi, amit Max rajzol. Nem érzem tisztelnem, hogy bárkit kioktassak, nem is szándékom, de úgy hiszem, a közönség azon tagjai, akik Max-el mérik össze, Max stílusához hasonlítgatják az új grafikusok

munkáit, olyan durcás, makacs kisgyermek módjára viselkednek, akinek eltört a régi játéka, és hiába kap újat, mert az nem pont ugyanolyan, hát nem is jó. Max tehetséges, kiváló grafikus - ez tény. De az istenek bocsássák meg, nem gondolom, hogy a Péterek annyival rosszabbak volnának, hogy össze se lehessen hasonlítani őket. Leegyszerűsíthetjük persze, kinek ez tetszik, kinek amaz. Nekem speciálisan tetszik ez is, amaz is. S felmerül bennem: vagy az én ízléssellem van valami óriási baj, valami iszonyatos deformitás, vagy olyan irracionális, atavisztikus érzelmi vonatkozások dominálnak, amivel nem tudok, igaz nem is akarok mit kezdeni. Ez tehát a szubjektív része a dolognak.

Lássuk a másik oldalt. Évek teltek el azóta, hogy Max és a Valhalla útjai különváltak, nem érzem hát szentségőrsnek, az ellenfétek felszításának, ha az okairól beszélek. Különösen, mert azóta mindannyian lehangadtunk és túlfűtött érzelmek nélkül, maga teljes igazságában, reális fényében szemlélhetjük a tényeket. A szétválás oka mindkét oldalon az elégedetlenség volt. Max elégedetlen volt a rábízott munkával, a díjazással (s persze egyéb más emberi vonatkozásokkal is, amik most nem tartoznak a tárgyhoz), a Valhalla pedig elégedetlen volt Max elégedetlenségével, elképzeléseivel és terveivel, olykor pedig munkastílusával, habitusával. Most utólag szemlélve a dolgot persze tudom, hogy számtalan hibát követtem el, és hogy lehettem volna sokkal megértőbb - de azt gondolom, bizonyos alapvető munkastílusbeli különbségek - anélkül, hogy bármelyiket is minősítsenék, bárkinek is igazat adnánk - a hosszú távú együttműködést nem tesz lehetővé.

De a témához visszatérve: Max az elválásunk előtti évben többször is kifejtette, nem szeretne fekete-fehér illusztrációkat csinálni, inkább a színesben lát fantáziát. Ráadásul a fekete-fehér nem is kifizetődő számára - csak a színes éri meg. (Bárki ellenőrizheti: a Harcosok, Barbárok, Gladiátorok..., és a Második Törvénykönyv készületek, megjelentek Max még bőséggel a Valhalla munkatársa volt, s hogy a kiadványokban a nem hemzsegek a Maxféle grafikák, az nem a felkérés hiányának köszönhető.) Ebben persze volt (van) ráció, való igaz, hogy a színes grafikákért - akkoriban ez szinte kizárólag borítót jelentett - többet tudunk fizetni, de hát ez érthető is. Egy könyv költségvetése el bírja (el kell bírnia) egy festmény elkészítésének árát. A fekete-fehér grafikából ezzel szemben sokkal több kell egy kiadványba - elvértélemmel sokkal gyorsabban és könnyebben is elkészíthető, mint egy borítófestmény - érthető módon jóval kisebb a darabonkénti javadalmazása. Elfogadható volt Max hozzáállása hát, egy bizonyos pontig. Akkori-

ban úgy gondoltam áthidalni a problémát, hogy Max kapott megbízást borítókra is (a pénz és a kedve miatt) és vártam volna cserébe, hogy a számára kevésbé kedves, kevésbé jövedelmező fekete-fehér grafikákat is elvállalja. Teszem hozzá, úgy éreztem, szíveséget teszek neki azzal, hogy a borítókat bizok rá, mert az volt a véleményem, hogy a színes munkáinak a színvonala messze nem érte el a fekete-fehérben produkáltakét: ahogyan a rajzait klasszisznak éreztem (érzem ma is), a borítói legfeljebb jó közepesnek mondhatóak, ráadásul - ahogyan a rajzok esetében nem jellemző rá - meglehetősen hullámzott a színvonaluk, tíz borítóból kettő volt jó, hat közepeszerű, és kettő használhatatlan. Nos ha nem Maxról van szó éppen, ilyen teljesítmény mellett nem kaphatott volna munkát nálunk, hisz ott volt (van) a Boros-Szikszai páros, akiknek bizony sokkal stabilabb a teljesítménye, ráadásul - ez persze szubjektív - nekem még jobban is tetszettek a képeik. Szóval egy ilyen helyzetben éreztem becsapottnak magam: hiába teszek bármit, fekete-fehér Max grafikát úgy sem kapok. (Aztán ezt szóval tettem, a helyzet kieleződött, és inkább elváltak útjaik.)

Míndez az eszmefuttatás inkább rpg-történeti legenda persze, a lényeg az, hogy Max rajzait nem elsősorban azért kell hiányolni, mert nem akartam, hogy legyenek, hanem azért, mert a Max-nek abban az életszakaszában (most nem tudom, hogy van vele) nem fűlt a foga hozzá.

A KÉSEKRŐL:

Kiadó tervez, körülmények végeznek. Summa ennyi. Hiába dönt el valamit a kiadó, ezt ezer dolog befolyásolja. Például:

1. A szerző(k) kés(nek)ik. Erre persze mondható, hogy

a, dolgoztassunk olyan szerzővel, aki nem késik.

Válasz: nincs ilyen szerző a mi szakmánkban. Ez van, ezt tudomásul kell vennem, vennünk. Én egyetlen olyan szerzőt sem ismerek, aki be tudja tartani a határidőket. A legjobb esetben csak néha késnek, de a késést nem lehet kizárni.

b, amíg nincs meg az anyag, ne ígérjünk semmit.

Válasz: ez egy járhatónak tűnő út, de ha megfigyeled a leveleket, a fórumokat, akkor visszatérő igény, hogy szóljunk a várható kiadványokról, tervekről. Ez tehát ördögi kör - legalábbis számomra. Ha ismereteim nem csálnak, más országokban sincs ez másképp, pedig a feltételeik sokkal jobbak. Egy szerző megítélésében sokadik szempont csupán, hogy mennyire pontos, megbízható. Az első mindig az, hogy mennyire népszerű, azután, hogy mennyire tehetséges.

LEVELEZÉS

Tudom, ez elég szörnyű, de ez van. A tehetség nem minden esetben áll összhangban a népszerűséggel, azonban egy kiadónak, ha egyáltalán működni akar, akkor sikeres kiadványokat kell megjelentetnie, és csak másodsorban tehetségek munkáit. A kiadók vezetőinek ez a legnagyobb és legnehezebb feladata, hogy lehetőleg minél több olyan kötetet jelentessenek meg, ami nemcsak eladható, de lehetőleg még jó is legyen. Ezt még kapcsold össze azzal, hogy egy kiadvány jósága meglehetősen szubjektív fogalom; ami tetszik nekem, nem biztos, hogy tetszik másnak is.

Persze elképzelhető kompromisszumot nem ismerve is kiadót vezetni, ezt úgy lehetne megvalósítani, hogy a kiadó állami, alapítványi vagy mecénási támogatásból működik, tehát abszolút nem függ anyagiilag az eladásoktól és az abból befolyó pénzből. Úgy hiszem nem szükséges elmagyaráznom, hogy a Valhalla nem kap semmiféle támogatást, nekünk nincs más megélhetünk.

2. A nyomda nem tudja az elképzelésünk szerinti időre vállalni a munkát, vagy késik. Erre azt válaszolhatnád:

keressünk olyan nyomdát, aki nem tesz ilyet.

A dolog nem működik. Egy SF és fantasy piacon működő kiadó nem képvisel olyan nagyságrendet, hogy feltételeket szabhasson egy nyomdának. Ugyebár minden kiadó (és az olvasók) érdekei azt kívánják, hogy a kiadvány a lehető legolcsóbb legyen. Ezért hatalmas nyomdai kapacitással, sokszázmilliósi nyomdagépekkel rendelkező, komoly, nagy nyomdákkal kell dolgoztatni. Ők azok, akik jó áron, általában rövid átfutással tudnak dolgozni. Magyarországon kevés ilyen nyomda van, ez azt jelenti, hogy az összes nagy kiadó ezzel néhányan dolgozik. Hiába állapodok meg tehát velük egy időpontra, ha jön egy másik - igazán nagy - kiadó, és azt mondja, hogy itt egy könyv, kellene belőle harminc, ötven, száz-ezer példány, de másfél héten belül, akkor bizony azt yeszik előre, én pedig kapok egy telefont: hogy elnézést, két-három hetet csúszik a könyvem. Gondolom sejtethő, hogy

mit mondana a nyomda, ha elkezdenék erőlködni: ha csúsztatnak, akkor többet nem dolgoztatok náluk. Azt, hogy roppant sajnálják, ám ez van. A nagy nyomdák megvanak a viszonylag kis kiadók nélkül is, a kis kiadók viszont komolyan veszítenek, ha elmennek más nyomdához, aki mondjuk ugyanazt a munkát két és félszeres áron vállalja el. Mert ilyenek a különbségek.

3. A terjesztő azt mondja, ne most jelenjen meg a könyved, hanem később.

Erre aztán még mondani sem lehet semmit. A könyvpiacón naponta 5-10 kötet jelenik meg általában. Ez borzasztóan nagy mennyiség. Mégis, egyes időszakokban ennek akár kétszerese is a piacra kerülhet. Ilyenkor a terjesztő szelektálni kezd, és azt mondja: a raktározási kapacitása és a viszonteladók felvevő képtelensége miatt vissza kell mondania a megjelenő kötetek egyharmadát. Raktározza csak a kiadó, azután, ha egy kicsit tisztul a piac, jöhet a könyv. Ám egy átlagos kiadónak nincs akkora mozgó tőkéje, hogy megengedhesse magának, hogy raktárra dolgozik. Hiszen elég, ha csak egy hétig áll a saját raktárban a könyve, máris az egészet neki kell megfinanszíroznia, mert a nyomdászamlát a nyomdai szállítás után harminc napra akkor is ki kell fizetnie, ha a könyvet még el sem kezdte forgalmazni.

Ez tehát a három legfontosabb csúszási ok, ezek mellett van még ezernyi apró, ám azokat némi tapasztalattal és profizmussal, meg persze jókora tőketartalékkal ki lehet védeni.

M.A.G.U.S. - miért Első Törvénykönyv?

Az Első Törvénykönyv nem más, mint kicsit aktualizált, módosított M.A.G.U.S. alapkönyv. Nem azoknak szántuk, akik már játszanak a M.A.G.U.S.-al, hanem mert elfogytak az előző kiadásai az alapkönyvnek, és akik újjonnan kezdtek volna a játékot, nem tudták mivel. Lehet, hogy a névválasztás szerencsétlen volt, de ennek is egészen komikus oka van.

Egy időben - az Első Törvénykönyv megjelenése előtt, az alapkönyv elfogyása után - rendszeresen jöttek vásárlók, és a

M.A.G.U.S.-hoz kerestek Első Törvénykönyvet. A bolti munkatársak bután bámultak, és közölték, ilyen című kiadvány még sosem jelent meg a M.A.G.U.S.-hoz; tudomásuk szerint nem is készül. De az érdeklődők többsége erőlködött, hogy igenis van ilyen könyv, mert az X-nek, meg Y-nak is van, és nagy zöld színű, keményborítós kötet.

- Szóval a M.A.G.U.S. alapkönyvet kéri - lélegzett fel a bolti munkatárs.

- Azt, azt - felelte az érdeklődő - az Első Törvénykönyvet.

A helyzetén párszor jót mulattunk, miután rájöttünk az érdeklődő logikájára: ha volt Második Törvénykönyv, akkor nyilván az alapkönyv címe az Első Törvénykönyv.

Így azután, amikor útjára engedték az alapkönyv új kiadását, született az ötlet, ha a közönség úgy is Első Törvénykönyv néven keresi, akkor legyen ez a címe.

Öt fokozatú képzettség rendszer:

A megjelenő Új Tekercsekben lesz benne a teljes ötfokozatú képzettség rendszer - iszonyatos mennyiségű képzettséggel -, az összes új képzettségrendszerre vonatkozó karakteralkotási szabályok és táblázatok, nemcsak az új kasztoké. A M.A.G.U.S. azonban (sajnos vagy sem) fejlődik, azzal a problémával tehát nem tudunk mit kezdeni, hogy a régebbi kiadványokban nincsenek benne az azóta született módosítások. Mindazonáltal - legalább táblázat szintjén - visszamenőleg is beraktunk mindent, ami az régi és az új közötti átmenetet segíti.

Sajnos az Új tekercsek megjelenése összeesúszott. Ennek oka, hogy nagyformátumú, kemény táblás könyvet a nyomda is csak hosszabb átfutással tud vállalni, mire elkészülne, már itt a nyár közepe - halott piac, 100%-os ráfizetés. Ezt egyszerűen senki nem engedheti meg magának. Mi sem.

Nos egyelőre ennyi. A következő számban folytatom, addig is kellemes nyarat, jó játékot, és viszontlátást a RÚNA táborban.

Novák Csanád

**A PÉCSI VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
5 MÉTERREL ÖDÉBB KÖLTÖZÖTT,
ÉS A TELEFONSZÁMA MEGVÁLTOZOTT.
AZ ÚJ TELEFONSZÁM 06-72/210-838**

A FEKETE SEREG

(előzetes)

Szépfiú volt a legveszettebb tisztünk. Tizenkét embert elegendőnek vélt a feladatára, de kettőt ráadásként még hozzájuk csapott: engem és Némát. Én majd összefércelem a sebesülteket; Néma pedig hasznunkra válhat, ha a Kékek bekeményítenek. Egyelőre azzal kezdte, hogy fél napig feltartott minket, mert kedve támadt egy magányos erdei kirándulásra.

- Ez meg mi a fenének? - kérdeztem tőle, mikor visszatért egy viharvert külsejű zsákkal.

Állítólag tud beszélni, de csak vigyorgott. Nem véletlenül kapta a nevét.

A kocsmát Vakondtúrának hívták. Elég barátságos hely volt. Sok vidám estét töltöttem ott. Szépfiú három embert a hátsó bejáratához állított, kettőt-kettőt meg az ablakokhoz. A harmadik párost felküldte a tetőre. Berillben minden háznak van tetőfeljárója. Nyaranta az emberek fent alszanak, a szabad ég alatt.

Minket, többieket bevezetett a Vakondtúrás főajtáján.

Szépfiú alacsony, piperkőc fickó, kedveli a színpadias gesztusokat. A bevonulásunkat fanfárokra kellett volna kísérnie.

A vendégereg mozdulatlaná dermedt. Döbbenet meredtek a pajzsokra meg a csupasz pengékre, a zord arcok alig látható foltjaira a sisakrostélyok alatt.

- Verus! - kiáltotta Szépfiú. - Vonszold ide a segged!

A kocsmagazda családot vezető nagyapa megjelent a sank mögött. Úgy oldalgott felénk, mint egy rühes kóbor kutya, amelyik arra számít, hogy belerúgnak. A vendégek zúgni és mozgolódni kezdtek.

- Kuss! - ordította Szépfiú. Kis ember létére elég nagy hang szorult belé.

- Miben lehetek a kegyelmes katona urak szolgálatára? - kérdezte a vénember.

- Idehozhatod a fiaidat meg az unokáidat.

Székek nyikordultak. Egy füstös képű zsoldos az asztallapra vágta a kését.

- Maradj a fenekeden, paraszt! - villantotta rá a szemét Szépfiú. - Zabáld be az ebéded, aztán takarodj a pokolba! Nem a te ügyed.

A vénember reszketni kezdett.

- Nem értem, uram. Mi a vád ellenünk?

Szépfiú gonoszul elvigyorodott.

- Jól játszod az ártatlant, Verus. Természetesen gyilkosság. Kétrendbeli gyilkosság méreggel; és kétrendbeli gyilkossági kísérlet ugyanígy. A magisztrátus rabszolgahálálra ítélte. - Szemlátomást élvezte a dolgot.

Szépfiú sohasem tartozott a kedvenceim közé. Az a fajta ember volt, aki felnőtt fejjel sem un rá, hogy legyeket fogdosson, és egyenként tépkedje ki a lábaikat.

A rabszolgahálál azt jelentette, hogy a nyilvános keresztre feszítés után a tetemet átengedik a dögevő madaraknak. Berillben még a halott koldusokat is elföldelik közköltségen, csak a bűnözőket hagyják temetetlenül.

A konyhában felfordulás támadt. Valaki megpróbált elillanni a hátsó ajtón. A kinti embereink az útjában voltak.

Az ivóban bekövetkezett a robbanás. Üvöltöző emberhullám zúdult ránk, csupaszon villogó törökkel fölfegyverezve.

Visszaszorítottak minket a bejáratához. Az ártatlank nyilván attól féltek, hogy a bűnösökkel együtt begyűjtik és elítélik őket. Berill igazságszolgáltatása gyors, kemény és kegyetlen; a vádlottnak ritkán ad rá lehetőséget, hogy tisztázza magát.

Egy tör becsusszant egy pajzs mögé. Az egyik emberünk földre került. Nem vagyok egy hú de remek harcos, de azért belelétem a helyére, hogy zárjam a rést. Szépfiú mondott valami günyosat, amit nem hallottam jól a nagy ricsajban.

- Oda az esélyed a halhatatlanságra, seggfej! - vakkantottam vissza. - Kiírlak az Évkönyvekből.

- Hanta. Sose hagysz ki semmit.

Tucatnyi vendég hevert a padlón. A vér tócsákba gyűlt a mélyedésekben. Kint az utcán szaporodni kezdtek a bámélszkodók. Még két perc, és valami idióta nekünk jön hátulról.

Egy kés megkarcolta Szépfiút. Kijött a békétűrésből.

- Néma!

Néma már javában működött, de persze nem hallotta senki. Utálja a feltűnést, és nem is különösebben indulatos; az ellenség általában csak akkor szokta észrevenni, amikor már bele is nyuvadt.

A Vakondtúrás vendégei sorra eszeveszett hadonászásba kezdtek, mintha mi ott sem lennénk. Ugráltak, szökdécseltek, vadul kapkodtak az arcukhoz meg az ülepükhöz, s közben szármalmasan visítottak és nyűszítettek.

- Mi a búbanatot csináltál velük? - kérdeztem.

Néma elvigyorodott, kivillantva hegyesre köszörült fogait. Barnára sült mancsát elhúzta a szemem előtt. Most kicsit más perspektívából láttam a Vakondtúrást.

A zsákról, amit a városon kívülről cipelt be magával, kiderült, hogy egy egész fészekre való darázs van benne, abból a veszett fajtából, amelyikkel a balszerencsés utazó a Berilltől délre húzóó erdőségekben találkozhat. Ezeket a bögölyszerű kis szörnyeket a helybéli parasztok kopaszdarazsaknak hívják. Örjögő temperamentumuknak sehol másutt nincs párja az anyatermesztben. Pillanatok alatt elvették a kocsmai csöcselék harci kedvét, a mi srácainknak már nem is igen kellett beleszólniuk a dologba.

- Jó munka, Néma! - bólintott Szépfiú, miután alaposan kiélte a haragját néhány boldogtalan vendégen. A túlélőket kiterelte az utcára.

Megvizsgáltam sérült testvérünket, miközben a többiek elintézték a sebesülteket. Megtakarítjuk a Szindikusnak az ítélszék meg a hóhér napidíját, mondta Szépfiú nevetve. Néma nem szólt egy szót sem, csak vigyorgott. Ő se kedves ember, bár közvetlenül ritkán piszkítja be a kezét.



KIADÓI TERVEK

Írta & tervezte (rendezte) NCS

Ezt az oldalt nem a Ricco tervezte!

Marion Zimmer Bradley:
Kardok és Boszorkányság I.
(Klasszikus fantasy antológia)

A hősi fantasy legendás szerzőinek egyike, Marion Zimmer Bradley ezúttal szerkesztőként jelentkezik, hogy a műfaj utolsó évtizedének, az angol-szász fantasy irodalom legjobb novelláinak válogatását tárja elénk.

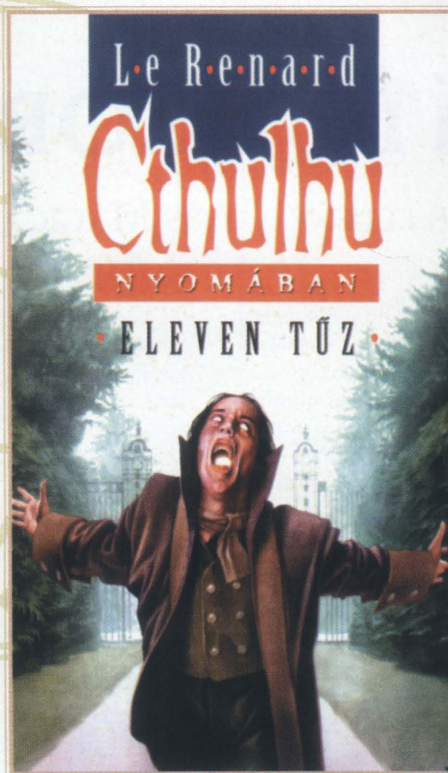
Lapjain azok a hősök elevenednek meg, akik miatt a közönség megszerethette a fantasyt. A közreműködők azt a hangulatot elevenítik fel, mely a boldog emlékeztető Atlantisz magazin első évfolyamát fémjelzte... történeteikkel azonban remek szórakozást garantálnak a műfaj újdonsült híveinek is.

Le Renard:
Cthulhu nyomában - Eleven tűz
(Dark fantasy kötet)

Le Renard - A Róka - a barátaim így szólítanak. A barátaim... Salvador, aki festőként vált híressé, Paul és Louis, akik verseket írtak és filmeket készítettek. És persze Mr. Crowley, aki valami egészen másfajta művészettel foglalkozott. Azzal a másik világgal először Párizsban, a '20-as évek elején kerültem kapcsolatba. Valamivel később tagja lettem az Okkult Páholynak, és már hivatalból foglalkoztam a jelenségekkel. Az Ősi Istenek nyomait követve megismertem azokat a borzalmatokat, amleyeket csak kevesek képesek ép ésszel elviselni. Amikor tudomást szereztem arról, hogy Mr. Lovecraft hasonló történetekkel (méltán) hírnévre tett szert, úgy döntöttem én is publikálom visszaemlékezéseimet. CAVEAT LECTOR! - mindenkinek szíve-joga, elolvassa-e...

Gáspár András:
Kiálts Farkast 2.
- Két életem, egy halálom
(Klasszikus science-fiction regény)

A Galaktika díjas Gáspár Andrást méltán tartják a magyar SF legjelentősebb élő alakjának. Első regénye a Kiálts Farkast a ma-



gyar cyberpunk előképe, több kiadást is megért, és hatalmas sikert aratott. Talán sokan tudják, hogy Gáspár András több álnéven is publikál, igaz, legnépszerűbb és legismertebb álcája Wayne Chapman, a hazai fantasy irodalom apostola.

A Kiálts Farkast 2. régóta készül, először 1993-ban ígérte kiadónk a közönségnek. Nem túlzunk tehát, ha azt állítjuk, egy igen régi adósságot törlesztünk a végre elkészült regény megjelenítésével.

Kivánják-e tudni a választ 2093 júniusának legégetőbb kérdéseire? Arra, hogyan lett a Fogyasztói Titkosszolgálat Fellegh névre hallgató sztárügynökekből egyetlen éjszaka alatt békés múzeum igazgató; az igazság bajnokaként ismert Gavoda nevű zsaruból nagystílű gonosztevő, a házasodni készülő Vogel Zsigmondból pedig - újfent - magányos hős?

A válasz már nem késik soká... Ellenfelei ördögi tervet eszeltek ki. Megfosztották múltjától. Megváltoztatták jelenét. Elvették tőle a legdrágábbat is. De elkövettek egy hibát... Életben hagyták.

M.A.G.U.S.:
Lovagok, fejdázatok kézikönyve
(kiegészítő szabálykönyv)

A két népszerű harcos alkaszt, mely nem kapott helyet annak idején a *Harcosok...* kiegészítőben, most fontosságukhoz méltó terjedelemben kerül a nyilvánosság elé. Lovagrendek és orgyilkosklánok sorakoznak lapjain, részletes leírásokkal, írott és titkos történelmükkel, szervezeti felépítésükre vonatkozó adatokkal. Minden kalandozó megtalálja majd a szájízének leginkább megfelelő csoportot, megismerkedhet annak belső törvényeivel, céljaival, fontosabb személyiségeivel, szentként tisztelt hőseivel, fegyvereivel és ereklényével. Egyaránt helyet kapnak majd benne Ynev "sötét" erőit szolgáló és az azokkal szembenálló testvériségek, rendek is. Közelebbről is megismerheti bárki az Északi Szövetség híres Csillagvadászeit, csakúgy, mint a toroni Ikreket vagy Ködfivéreteket, de a Délvidék hasonló szervezetei is terítékre kerülnek.

Ugyanígy felvonulnak ezeken a lapokon a hírhedt gorviki lovagok, és ellenlábasaik, a Shadont szolgáló rendek, s göröcső alá veheti minden egyes játékos, miként érznek, gondolkodnak Északföldre néhezvörös nemesi harcosai is.

Jan van den Boomen:
Fekete vizek
(M.A.G.U.S. regény)

Ynev déli féltekéjére visz bennünket az a három, laza szálakkal összefüggő történet, amely helyet kapott a kötetben. A Délvidék eleddig kevésbé vagy egyáltalán nem ismert helyszínei elevenednek meg lapjain, ahol a főhősök cselekedeteit ősi praktikák, bűnök és esküvések határozzák meg. Miként szabadulhatnak meg - és megszabadulhatnak-e egyáltalán - az aquirok, családi viszályok vagy a becsület rájuk szabta bilincsektől, s ha akad is megoldás számukra, kinek vagy kiknek lehet az megfelelő? A kötet negyedik, címadó kisregénye északra vezeti az olvasót. Önálló történetként is megállja a helyét, ám a beavatottak számára hamar egyértelművé válik majd, hogy valójában a *Morgena könnyei* egy elvarratlan szálának közvetlen folytatása.



A CSÁBÍTÓ SZÖRNYETEG

EGY NEVEZETES ELLENFÉL ARS MAGICA-JÁTEKOSOKNAK

Oagelsbie Smytten magas, jóvágású, előkelő megjelenésű férfinek tűnik, harmincas évei derekán. Alkatra karcsú, de izmos: hosszú, fekete haja selymes hullámokban bukik a vállára, égszínkék szeme meleg derűvel ragyog. Öltözékét mindig a legújabb divat szerint válogatja össze, mértéktartó eleganciával, ízlésesen, túlzások nélkül. Legalábbis ilyennek látják őt az emberek éjszakáinként. Nappal azonban - vagy ha hirtelen, éles fény vetül rá -, levedli csalfa álcáját, és igaz képében mutatkozik meg. Valójában ványadt, púpos vénség, ráncos bőre zöldessárga árnyalatokban játszik, fogatlan szájából híg nyál csorog. Mindehhez zsíros-szürke haj és groteszk pókhas társul; választékos ruházata sem különb koszos kolduscondránál.



Persze Oagelsbie Smytten ügyel rá, hogy napközben rejtve maradjon. A városokba-falvakba csak alkonyat után merész-kedik, és pirkadatra mindig odébbáll. Egy hatalmas, zárt batárral járja az országot, melynek ajtóit nehéz öreglakatok, ablakait vastag rácsok védik, ám nem a tolvajok ellen: zokogva sínylődő áldozatai bent marasztalását szolgálják.

A VARÁZSITAL

Oagelsbie színváltozásának titka egy alkimista bájjal, amely a saját találmánya.

A varázsital egy teljes hétig +4-es értékre emeli a megívója Fellépését, és azt is garantálja, hogy az illető mindenképpen fiatalabbnak fog látszani negyven évesnél. A mágikus álca azonban nem teljesen tökéletes: nappali világosságban nem működik.

Az ital használatáért nagy árat kell fizetni. Bárki issza meg, minden egyes alkalommal kritikus Állóképesség-dobást kell tennie 10+ célértékre; ha elvétí, az ital hatásának elmúlása után maradandóan és visszavonhatatlanul veszít 1 pontot a Fellépéséből. Ez nem csökkentheti a Fellépést -5 alá, egyébként azonban mind a külső megjelenésre, mind a személyiségre hatással van. Az illető nemcsak visszataszítóbb, rútabb és ápolatlanabb lesz, hanem jellemében is lezüllik: hiúvá, önzővé, kapzsvá, beképzeltté és kicsinyessé válik. Ráadásul a varázsital befolyása alatt álló személy kétszerte gyorsabban öregszik; ha folyamatosan használja egy teljes éven át, biológiai korát tekintve két évvel lesz idősebb.

A bájjal legfontosabb komponense a szépség és az ifjúság természetfölötti eszenciája, amit Oagelsbie a kelepcebe csalt foglyaiból szipolyoz ki. Ezek a szerencsétlenek többnyire fiatal nők, ám időnként férfiak is akadnak közöttük. Minden héten, amit a batár sötétjébe zárva töltenek, automatikusan veszítenek 1 pontot a Fellépésükből (bár -3 alá nem csökkenhet), ráadásul (szimpla dobás - 1) esztendő öregsenek. Az elvesztett pontok és évek visszaszerzésének egyetlen módja, ha megsemmisítik a felhasználásukkal készült varázsitalt, mielőtt valaki elfogyasztotta volna.

Oagelsbie annyi varázsitalt tud főzni hetente, ahány áldozatot fogva tart a batárjában.

TALÁLKOZÁSOK OAGELSBIE SMYTTENNEL

Oagelsbie Smyttennel leginkább félreeső falvak és kisvárosok csapcsékeiben lehet összefutni esténként: ilyenkor a ház legjobb és legdrágább italféléit rendeli, gavallérosan fizet a többi vendégnek, és művészi tökélytelenséggel játssza meg a nyalka nemesurat. Általában ifjú arisztokratának szokta kiadni magát, akit rokonsága álnokul kiforgatott az örökségéből, és most titkos diplomáciai küldetésben jár, egy befolyásos mágna megbízásából, akit nem hajlandó megnevezni. Ebből persze egy szó sem igaz, de Oagelsbie rendkívül meggyőzően elő tudja adni, mivel ravasz és világlátott ember, s szinte mindig jól tájékozott a környék apróbb-cseprőbb politikai ügyeiben. A forgalmasabb utakat jobbára kerüli, nehogy vámszedőkkel vagy határőrökkel találkozzon, akik óhatatlanul át akarnák vizsgálni az utazóbátárját. Ezért ha olykor meglepi az ítéletidő - ami a középkori viszonyok között még a legjobban karban tartott országutakat is percek alatt sártengerre változtatja -, előfordulhat vele, hogy hetekig ott ragad valami lsten háta mögötti helyen.

Mindig igyekszik rejtélyesnek, bölcsnek és egzotikusnak mutatkozni. Ha a színes útikalandok fölelmegetése nem elég, sejtelmes célzásokat tesz különféle magas körök diplomáciai titkaira; ha ez is kevésnek bizonyul, elejt néhány fölényes megjegyzést az alkímia művészetével és egyéb okkult tudományokkal kapcsolatban. (Az előbbihez valóban nagyon jól ért; a klasszikus hermetikus tanokban azonban teljesen járatlan.) Részben azért viselkedik így, hogy minél jobban lenyűgözze kiszemelt áldozatait, akiknek szépségéből és fiatalságából bűvös álcáját akarja megújítani; részben pedig azért, hogy tekintélyt és tiszteletet vívjon ki magának. Képtelen elviselni, ha nem ő áll a társaság középpontjában, s - bár tanújelét nem feltétlenül adja - azonnal és olthatatlanul meggyűlöl mindenkit, aki tanultabbnak, szellemesebbnek vagy talpraesettebbnek bizonyul nála.

Amikor emberek közé vegyül, Oagelsbie általában egy szép, fiatal, kacér és elkényeztetett nőt választ ki magának, akit könnyen el tud kápráztatni a nagyvilági modorával. Elhalmozza bókokkal, hízelkedéssel, drága és elegáns ajándékokkal; gyakran azokat a mives ékszereket kínálja föl neki, amiket korábbi áldozataitól rabolt. Kedvenc frázisa - melyet persze csak négy szemközt használ -, hogy a „tündéri hölgy” különbet érdemel ennél az eldugott, világvégi zugnál. Aztán szívhez szólóan esdekelné kezd hozzá: engedje meg, hogy kimentse ebből a posványból, hogy magával vigye! „Bízhat bennem, szép kisasszony!” - szokta mondogatni.

Udvarlása finom és tapintatos, sohasem tör ajtóstul a házba. Ha felkínálják, nem utasítja vissza az intim együttlét lehetőségét, ám nem törekszik rá mindenáron. A préda becserkészése napokig is elhúzódhat; egy üde, ifjú szépség kedvéért Oagelsbie akár több egymást követő éjszakán is kész visszatérni arra a településre, ahol találkozott vele. Ritkábban ugyan, de az is előfordul, hogy egy jóképű fiúnak próbálja meg elcsavarni a fejét. Ilyenkor ugyanolyan elbűvölően és stílusosan jár el, mint a nők esetében.

Ha az áldozat végül enged az ostromnak, és hajlandó vele tartani, Oagelsbie rábeszéli, hogy írjon búcsúlevelet a hozzátartozóinak, s fejtse ki benne az „igazságot”: hogy elszökött a férfival, aki meghódította a szívét, és nem szándékozik visszatérni. „Kedvesem megígérte, hogy segít mindent újrakezdeni, s én önként követem őt új, közös életünkbe” - az ilyen vagy hasonló szavak sohasem hiányoznak ezekből a levelekből. Oagelsbie általában arra is megkísérli rávenni zsákmányát, hogy hozza magával személyes értéktárgyait; ezt azonban rendkívül óvatosan és körmönfontan teszi, nehogy gyanút keltsen vele, s a bizonytalankodás első jelére azonnal visszavonulót fúj.

Ha sarokba szorítják és emberrablással vádolják, Oagelsbie

mindig a búcsúlevelekre hivatkozik, írásos bizonyosság gyanánt citálva őket, hogy foglyai önként jöttek vele. Ő betartotta a szavát: valóban gyökeresen megváltoztatta az életüket, ha nem is egészen úgy, ahogy remélték. Felfogása szerint erre írásos engedélyt kapott tőlük, így hát egyáltalán nem érzi magát vétkesnek abban, hogy a szerencsétlenek néhány hónap alatt tönkrementek, megörltek, majd a halálba sorvadtak a koszos batár sötétjében, miközben ő vámpír módjára kiszipolyozta belőlük az ifjúságot. Igaz, nem volt egészen őszinte velük, de hát mit számít ez? Elvégre minden kereskedő, népszónok és csábító fondorlattal igyekszik megszerezni, amire vágyik - legyen bár pénz, népszerűség vagy szerelmes ölelés. Ő, Oagelsbie csak természetadta képességeit használta föl, hogy áldozatai önként és szabad akaratukból megadják neki, amire szüksége volt. Aki ezért kárhoztatja őt, az ugyanilyen alapon szemrehányást tehet az ókor összes ünnepeit oratóráinak, Démoszthenészétől a nagy Ciceróig. (Ez a beteges, visszajára fordított logika adott esetben igen érdekes - s erkölcsi tanulságoktól sem mentes - disputára adhat alkalmat Oagelsbie és a JK-k között.)

OAGELSBIE SMYTTEN

Főjellemzők

Intelligencia +2
Érzékelés +1
Kommunikáció +3
Fellépés -5
Erő 0
Állóképesség -1
Ügyesség 0
Gyorsaság 0

Fontosabb személyiségjegyek

Önző +5
Őszinte -3
Kitartó +2

Fontosabb képzettségek

Nyelvismeret (több különböző nyelv) 3, illetve 4
Helyismeret (több különböző tájegység) 3
Legendaismeret 1
Alkímia 4
Intrika 3
Kellem 2
Szélahamosság 6

A BATÁR

Amikor Oagelsbie tiszteletét teszi egy településen, hogy új áldozatot keressen, batárját és igáslovait valahol a környéken rejteli el. A batár meglehetősen masszív jármű: négy méter hosszú, két méter széles és három méter magas. A bejárat elől nyílik, közvetlenül a bak mögött; kétoldalt egy-egy apró, rácsos ablak található, felül pedig egy csapóajtó. Hátsó ajtó is van, de nagyon régóta nem használják: a közlekedőlétra hiányzik, a lakat teljesen rározsdált, csak erőszakkal lehet betörni. A

bak fedett, a hajtó a pad alatt kialakított kuckóban éjszakázik. A batár tetejére hatalmas utazóládát szíjaztak, tele mindenféle alkimista felszereléssel.

A láda nem takarja el a csapóajtót, amit kívülről egyszerű öreglakat biztosít. Kinyitáshoz Ügyesség + Zárnyitás dobást kell tenni 8+ célértékre, a körülményektől függően szimplát vagy kritikusat; a rozsdás, olajozatlan sarokvasak mindenképpen fűlsértően nyikorognak. Oagelsbie a csapóajtón keresztül löki a batárjába az elrabolt lányokat-asszonyokat, meg elvétele egy-két fiatal fiút. Sanyarú fogságuk általában addig tart, míg bele nem pusztulnak, vagy a családjuk megfelelő összegű váltságdíjat nem ajánl értük. Akitet gonosz mesterkedéseivel már minden szépségüktől megfosztott, s valami csoda folytán mégis életben vannak, azokat Oagelsbie néha szabadon engedi. Ilyenkor egyszerűen otthagyja őket condraikban az útszélen: semmi kockázatot nem jelentenek számára, hisz ugyan ki hinné el a reszketeg, síró emberroncok félőrtült vádaskodásait? Étel-italt szintén a csapóajtón ad be foglyainak, naponta egyszer. A higiéniaira csak annyi gondot fordít, hogy havi egy-két alkalommal kinyitja az ajtókat, és behajjt a batárral valami kisebb folyóvízbe. Nem csoda hát, hogy a pokoli alkalmatosság már messziről gyomorkavaró bűzt áraszt.

A batár belseje savanyú verítéktől, ürülektől és vizelettől bűzlik, bútorzata néhány rossz rongyra és szalmazsákra szorítkozik. Bármely adott pillanatban 2-12 fogoly tartózkodik bent összezsúfolva.

A bak alatti kuckóban vannak felhalmozva Oagelsbie áldozatainak személyes holmijai: a szép ruhák, amikben elsöktek, a pénz, az ékszerek, emléktárgyak és egyéb csecsebecsék, amiket magukkal hoztak. Ezeknek az eladogatásából fedezi Oagelsbie a rabok élelmezésének és saját további csábításainak költségeit. A zsákmányt Oagelsbie ritkán tartja meg sokáig, igyekszik minél előbb megszabadulni tőle. A legtöbb holmi a jelenleg is a batárban senyvedő áldozatoké, régebbieket nemigen őrizget.

Van ezenkívül a kuckóban egy kicsiny, kulcsra zárt ládikó, amelyben Oagelsbie mindig tart legalább féltucat üvegcsére valót a varázssitalából, a további adagok kikotyvasztásához szükséges porokkal, füvekkel, tinktúrákkal és ásványokkal együtt. Megjegyzendő, hogy a varázssitalok nélkül nem folytathatja csábító körútjait: ha valaki rájuk tenné a kezét, visszaszolgáltatásukért cserébe készséggel szabadon bocsátana egy - vagy akár több - foglyot is. A karakterek könnyen kísértésbe eshetnek, hogy maguk használják föl a bájitalokat; ez aztán igen kellemetlen következményekkel járhat, amikor jelentkeznek az utóhatások. Még rosszabbul üthet ki, ha egyszerűen túlradnak rajtuk: így némi pénzen kívül főleg esküdt ellenségeket szereznek. Ha viszont megsemmisítik a varázssitalokat, a batárban raboskodók legalább részben visszanyerik elvesztett Fellépésüket.

Éjszakánként a batárt egy rettenetesen rút nőszemély őrzi, akit Shansnek hívnak. Nem tartozik az alkimista áldozatai közé, noha külsőre nem sokban különbözik tőlük. Azért szolgálja Oagelsbiet, mert az minden évben ad neki egy adag varázssitalt. Shanst mindig is zavarta a csúnyasága, és hajlandó egy teljes esztendőt robotolni undorító gazdája mellett, csak hogy egyetlen hétre megszépülhessen. Meglehetősen együgyű teremts, egyelőre nem jött rá, hogy a bájital hosszú távon még jobban elcsúfítja. Az éves

szépségkúraért cserébe szinte megszállottan szolgálja és védelmezi Oagelsbiet meg a batárját, minden cselédmunkát ő végez körülöttük.

Oagelsbie jelenlétében Shans a bakon alszik, s azt álmodja, hogy gyönyörű és kacér. Ha gazdája távol van, ő vigyáz a táborra, hurokkal nyulakat, ürgéket és más kisebb állatokat fog, majd nyílt tűzön elkészíti őket. A figyelmét könnyű elterelni (elegendő hozzá egy "mit sem sejtő" látogató érkezése, vagy valami gyanús zörgés a környező bozótból), de a batár látótávolságán kívül sohasem merészkedik - fél tőle, hogy az alkimista cserbenhagyja.

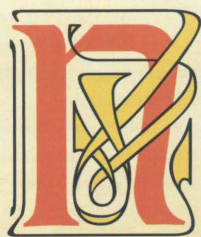
OAGELSBIE SZÍNRE LÉP

A JK-k úgy találkozhatnak Oagelsbie-val a legközvetlenebbül, ha közülük próbál elcsábítani valakit, esetleg egy barátjukat vagy ismerősüket. Az is megeshet, hogy szem-vagy fültanúi lesznek, amint körüludvarolja kiszemelt áldozatát. Nem túlságosan körmönfont, rávezető jellegű megoldás, ha egy vidéki földbirtokos megkéri barátait vagy szövetségeseit (a JK-kat), hogy tapintatosan, feltűnés nélkül ellenőrizzék lánya legújabb kéréjét (Oagelsbiet), aki kifogástalan úriemberként viselkedik ugyan, ő valamiért mégis gyanúsnak találja.

A finomságokat kedvelő mesélő úgy is konfliktust alakíthat ki Oagelsbie és az egyik JK között, hogy mindketten ugyanannak a hölgynek a kegyeiért versengenek. Az is elképzelhető, hogy a cinikus Oagelsbie a nagy nyilvánosság előtt szellemesen megsért vagy megaláz egy gőgösen, beképzelt és bárgyún viselkedő karaktert. A partinak mindkét esetben meglesz az indoka, hogy utánanézzon a titokzatos idegennek - például megkísérlik kideríteni, hová tűnik el napközben. Oagelsbie okos és talpraesett ellenfél, könnyen észreveszi, ha kellő gondosság nélkül szaglászunk utána. Ilyenkor igyekszik veszedelmes tévutakra csalni az utána szaglászókat, hogy hibás stratégiát válasszanak, és sebezhető helyzetbe manőverezzék magukat. Egyik kedvenc taktikája például viselkedésével, elejtett megjegyzésekkel azt a látszatot kelteni, mintha valójában vámpír volna.

Amennyiben a parti konokul "kalandrezisztens" (csak akkor hajlandók akcióba lépni, ha mindent a szájukba rágnak), Oagelsbie előtt összefuthatnak az egyik régi áldozatával: egy ifjan megvénült, toprongyos koldusasszonnyal, aki keserű szavakkal elmeséli nekik, hogyan orozta el tőle egy mézes nyelvű piperkóc a legszebb éveit... A másik megoldás, hogy a nyílt országúton találkoznak a zokogó nőekkel telezsúfolt batárral, talán éppen "fürdetés" alkalmával, amikor a szerencsétleneknek lehetőségük van szívhez szólóan könyörögni a segítségükért. A mesélőnek úgy kell rendeznie a dolgot, hogy a JK-k ekkor ne léphessenek közbe. (Mert éppen sebesültek, halaszthatatlan tennivalók sürgetik őket, maguk is rabságban vannak stb.) Később aztán hajtóvadászatot indíthatnak Oagelsbie után; ekkor azonban éjszaka fognak találkozni vele, a sima beszédű csábító álcájában, akiben aligha ismerik föl a napvilágnál látott, undorító aggyagtánt...

Kevin Hassall nyomán



ŐI LOVAGOK A KÖZÉPKORBAN ÉS MA

Voltak-e nőlovagok a középkorban? A történelemben járatos olvasó ösztönösen nemleges választ adna erre a furcsa kérdésre; de ne hamarkodjunk el a feleletet! Egy kis utánajárással érdekes dolgokra deríthetünk fényt ezzel kapcsolatban.

Lovaggá kétféle módon válhat az ember: vagy egy lovagi jogon bírt földbirtok révén, vagy ha lovaggá ütik, illetve fölvéltet nyer valamelyik lovagrendbe. Mindkét kategóriában találunk korabeli dokumentumokkal alátámasztott példákat nőnemű személyekre.

Női lovagrendek

Olyan harcoló lovagrendet, amit kimondottan nők számára hoztak létre, csak egyet ismerünk: ez a katalán Fejszerend (*Ordén de la Hacha*). 1149-ben alapította Raymond Berenger barcelonai gróf, azoknak az asszonyoknak a tiszteletére, akik ház körüli szerszámokból hevenyészett fegyverekkel vették föl a harcot Tortosa falain a mór ostromlókkal. A tagok számos különleges kiváltságot élveztek, így például fölmentették őket az adófizetés alól, és nyilvános rendezvényeken a férfiak előtt kaptak helyet. A hölgyrend sorsának további alakulásáról nincsenek adataink; feltételezhetőleg kihalt az alapítótagokkal.

A francia történelem híres nőalakjai közé tartozik Jeanne Hachette, aki onnan kapta csúfnevét, hogy 1472-ben fejszét ragadva védte Beauvais városát a burgundiai sereg ellen. A király jutalmul adómentességben részesítette, és elrendelte, hogy az esemény emlékeztetőre rendezett éves körmeneten a nők a férfiak előtt haladjanak. Az eset hitelessége kissé kétséges; a szembeszökö egybeesésekből ítélve igen valószínű, hogy a Fejszerend történetének franciásított változatával van dolgunk.

A Dicsőséges Boldogasszony Rendjét 1233-ban alapította Bolognában egy helybéli nemesember, bizonyos Loderigo d'Andalo; a szentszéki hitlevelet 1261-ben kapták meg IV. Sándor pápától. Egyes adatok szerint ez volt az első olyan egyházi lovagrend Itáliában, amelyik asszonyokat is fölvelt a tagjai közé, és a *militissa* címmel ruházta fel őket; forrásaink azonban ezen a ponton ellentmondanak egymásnak. Mindenesetre inkább ájtatos lovagrend lehetett, aligha folytatott tényleges harci tevékenységet. Nem maradt fenn napjainkig, V. Sixtus 1558-ban pápai rendelettel felszámolta.

Vannak értesüléseink két névtelen németalföldi hölgylovagrendről is, amiket angol nemesasszonyok alapítottak: az elsőt Catherine Baw 1441-ben, a másikat a három Hornes-nővér - Elizabeth, Mary és Isabella - tíz évvel később. Kizárólag erényes életű és előkelő születésű nőket fogadtak maguk közé, a tagokat franciául a *chevalière*, latinul az *equitissa* címzés illette meg. Mi lett

velük utóbb, nem tudni.

A *chevalière* címzés máshonnan is ismerős: egyik forrásunk futólag említi a nivelle-i Szent György kanonokrend "lovaghölgyeit", róluk azonban semmilyen bővebb információval nem rendelkezünk.

Nők a történelmi lovagrendekben

Minden harcoló lovagrend elfogadott ájtatos felajánlásokat különféle rendű-rangú asszonyoktól, a birtokadományoktól az önkéntes munkáig; némelyik azonban tovább ment ennél, és nem zárta ki a szervezeti kapcsolatok lehetőségét sem. A német lovagrendben például kezdettől fogva voltak *consororok*, akik a rend előírásos öltözkédét viselték, és a regula szerint éltek. Ám ezek a nők inkább cselédek voltak, mint lovagok: ház körüli munkákkal és betegápolással foglalkoztak. Valamivel nagyobb tekintélynek örvendtek a Szent János (ma máltai) lovagrend kötelékébe tartozó ispotályos nővérek (*soeurs hospitalières*). Az ő helyzetük a renden belül a férfi paptestvérekének (*frères prêtres*) felelt meg, akik rangban ugyan a lovagok alatt álltak, de azért nem a szolgaszemélyzet szintjén.



Később, a XII. század vége felé, Szent János lovagai már külön konventeket létesítettek a rend nőtagjai számára - például az angliai Bucklandben, amely II. Henrik korától 1540-ig adott otthont az ispotályos nővéreknek. Aragónia területén Sigenában, San Salvador de Isotban, Grisénben és Alguaire-ben működtek ilyen konventek, egy-egy parancsnoknő (*commendatrix*) vezetése alatt, Franciaországban pedig Beaulieu-ben (Cahors közelében), Martelben és Fieux-ben. Valószínűleg elsősorban kórházként funkcionáltak.

Az a fajta nyitottság, amellyel a Szent János védnöksége alatt álló ispotályos rend fordult a női jelentkezők felé, ebben az időben még meglehetősen egyedülállónak számított. A többi harcoló rend mereven elzárkózott az asszonyok elől, az ibériai Szent Jakab-rendet kivéve; ez azonban más elbírálás alá esik. Szent Jakab lovagai már 1175-ös alapításuk óta befogadtak házassembereket; 1200 körül aztán a nők előtt is megnyitották soraikat, s az ispotályosokhoz hasonlóan saját konventekbe szervezték őket. A késő XIV. századból hat ilyen közösséget ismerünk, valamennyit Ibéria területén; előjáróikat a források hol *priorissa*, hol *commendatrix* (spanyolul: *commendadora*) néven emlegetik. Nincs kizárva, hogy a délebbi fekvésűek (Destriana vagy San Pedro de la Piedra) tevőlegesen is részt vállaltak a *reconquista* háborúiból - például úgy, hogy a nővérlovagok harctéri ápolókként kísérték a keresztény seregeket.

chevalière vagy *chevaleresse*. Az első hitelesen dokumentált eset Marie-Angélique Ducheminé (1772-1859) volt, aki végigharcolta a forradalmi háborúkat, 1798-ban katonai rokkantnyugdíjban részesült, 1822-ben hadnaggyá léptették elő, és 1852-ben kapta meg a Becsületrendet.

Ami Angliát illeti, itt az első lovagi rangra emelt hölgy külföldi volt: Laura Bacio Terricina nápolyi költőnő, akit VI. Edward tüntetett ki a Térdszalagrenddel. Ez azonban csak epizód maradt, és az angol lovagrendek még hosszú ideig nem fogadtak be nőket; egész pontosan 1917-ig, amikor Mária királynét felruházták a külön e célra alapított Brit Birodalmi Érdemrenddel. A nagymúltú szigetországi lovagrendek közül a Viktória-rend 1936-ban nyílt meg a hölgyek előtt, a Bathi Lovagrend 1965-ben, a Szent György-rend 1971-ben, a Terricina kisasszony avatását semmisnek tekintő Térdszalagrend pedig 1990-ben. A kitüntettek köre sokáig kizárólag az uralkodócsalád hölgytagjaira szorítkozott. Ez a hagyomány csak nemrégiben, 1996-ban tört meg, amikor Lady Fraser - elsőként a nem királyi vérből származó nők közül - ünnepélyes fölvételt nyert a skót Bogáncsrendbe.

Gracchus

Saját jogú nőlovagok

A középkori francia nyelvben két olyan szó is van, amit "lovaghölgynek" szokás fordítani: a *chevaleresse* és a *chevalière*. Annak idején kétféle értelemben használták őket. Elsősorban "lovagfeleséget" értettek alattuk, már a XIV. század óta. Úgy tűnik azonban, időnként hívtak így olyan nőket is, akik saját jogon bírtak lovagi címmel. Menestrier, a lovagkor XVI. századi jeles kutatója, ezzel kapcsolatban a következőket írja: "Nem feltétlenül csak a lovagfeleségek címeztették így magukat. Különleges királyi kegy révén néha nők is örökölhettek fiági birtokokat, a velük járó lovagi ranggal együtt. Az ilyen asszonyokat az iratok akkor is *chevaleresse*-nek címezik, ha a férjük bizonyíthatóan *nem* volt lovag."

Ami a francia középkor legendás hősnőjét illeti, a forrásokban semmi nyoma annak, hogy Jeanne d'Arcot lovaggá ütötték volna. A tévhit gyökere feltehetőleg az, hogy a családját valóban megneemesítették, mégpedig leányágon is öröklődő érvénnyel, ami tényleg igen szokatlan; a nemesítéssel azonban nem járt sem lovagi cím, sem lovagi jogú birtok. Jeanne d'Arc egyébként valóban páncélt öltött és lóhátra ült, de kardot nem kötött az oldalára, és soha nem ölt meg senkit, csak a királyi zászlót hordozta a csatákban.

Nőlovagok napjainkban

A modern francia lovagrendekből természetesen nincsenek kirekesztve a nők. Különösen a napóleoni alapítású Becsületrenddel tüntettek ki aránylag sok asszonyt a XIX. század közepe óta, bár a címadományt nem igazítják a nemükhöz: az előírással megszólításuk mindig *chevalier*, sohasem



PC JÁTÉKOK

A Valhalla Páholy® BOLTOKBAN
A LEGNÍVÓSABB RPG JÁTÉKOK AKCIÓJA

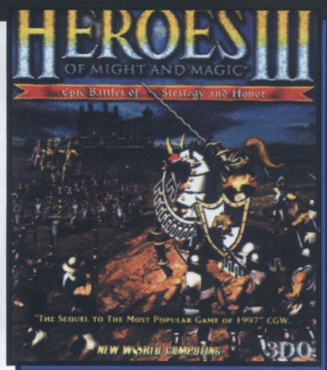
MIGHT & MAGIC VII * 9500 FT



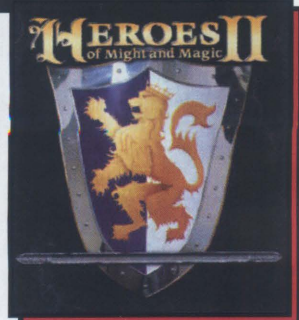
LANDS OF LORE III * 9800 FT



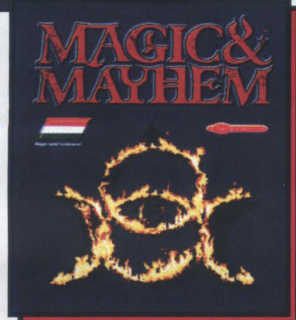
HEROES OF MIGHT & MAGIC III * 9500 FT



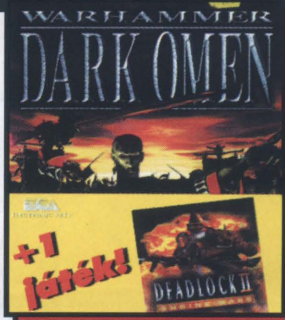
HEROES OF MIGHT
& MAGIC II * 4600 FT



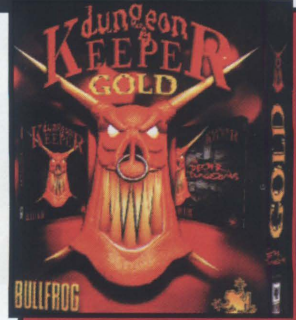
MAGIC & MAYHEM
* 4600 FT



DARK OMEN * DEADLOCK
* 4600 FT



DUNGEON KEEPER GOLD
* 4600 FT



ECOBIT

Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft,
az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője.
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Telefon: (36)-1-3513078, E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
Minden jog fenntartva!



HYDRA KÖNYVKLUB

Lépjen be a Hydra könyvklubba, s postázzuk Önnek kedvenc köteteit. Könyveink és a Dragon Magazin reklámdoldalán feltüntetjük azokat a köteteket, amelyeket megrendelhet tőlünk, s jelezzük az előkészületben levő műveket is. A dolga egyszerű. Belföldi (rózsaszín) postautalványon feladja a kiválasztott könyv(ek) kedvezményes árát, a közlemény rovatba pedig beírja a könyv(ek) pirossal jelzett kódszámát. Ezt követően három héten belül küldjük a csomagot. **A klubtagság most 15% kedvezménnyel jár és átvállaljuk a postaköltséget is, továbbá 8000 Ft-onként 800 Ft értékben ajándékot választhat kiadványaink közül.**

Egyetlen feltételünk, hogy a megrendelésnek az 1000 Ft minimum összeget el kell érnie!

FRANK HERBERT A DŰNE Herbert: A Dűne I-III. S022 1770 Ft/1470 Ft	ALAN DEAN FOSTER A NYOLCADIK UTAS A HAJÓN Foster: A nyolcadik utas a hajón S026 590 Ft/500 Ft	S. D. PERRY LABIRINTUS Perry: Labirintus S027 590 Ft/500 Ft	S. D. PERRY AZ ÖRJŰGŐ HALÁL Perry: Az örjűgő halál S059 890 Ft/760 Ft	DAVID BISCHOFF VADÁSZOK BOLYGÓJA Bischoff: Vadászok bolygója S028 590 Ft/500 Ft	NATHAN ARCHER BETONDZSUNGEL Archer: Betondzsungel S029 590 Ft/500 Ft	NATHAN ARCHER JÉG ÉS VÉR Archer: Jég és vér S030 690 Ft/590 Ft	ISAAC ASIMOV HALALOS ÍTÉLET Asimov: Halalos ítélet S016 590 Ft/500 Ft	CLAYTON EMERY HARCJÁTEK Emery: Harcjáték – antológia S060 790 Ft/670 Ft
ISAAC ASIMOV AZ ALAPÍTVÁNY FELELME Asimov: Az alapítvány felelme S025 1590 Ft/1350 Ft	ISAAC ASIMOV ALAPÍTVÁNY ÉS KÓSZ Asimov: Alapítvány és kósz S024 1690 Ft/1440 Ft	IAN WATSON INKVIZITOR Watson: Inkvizitor S031 690 Ft/590 Ft	IAN WATSON HARLEKIN Watson: Harlekin S032 790 Ft/670 Ft	J.R.R. TOLKIEN A GYŰRŰ KERESÉSE Tolkien: A Gyűrű keresése S034 1490 Ft/1270 Ft	A. D. FOSTER A KŐBE ZÁRT KARD – ANTOLÓGIA Foster: A kőbe zárt kard – antológia S033 690 Ft/590 Ft	A. D. FOSTER KIBERRITUS Foster: Kiberritus S018 660 Ft/560 Ft	E. A. POE MELLONTA TAUTA Poe: Mellonta tauta S023 590 Ft/500 Ft	CLAYTON EMERY SUTTOGÓ ERDŐ Emery: Suttogó erdő S048 690 Ft/590 Ft
SALVATORE A DÉMON BÉRESE Salvatore: A démon bérése S049 660 Ft/560 Ft	SALVATORE SÖTÉT SEREG Salvatore: Sötét sereg S050 750 Ft/640 Ft	SALVATORE DÉMONLELEK Salvatore: Démonlelek S061 850 Ft/720 Ft	SALVATORE OTHON Salvatore: Othon S062 990 Ft	SALVATORE A SÖTÉTSÉG OSTROMA Salvatore: A sötéttség ostroma S036 660 Ft/560 Ft	SALVATORE A HAJNAL ÁRVÉNYE Salvatore: A hajnal árvénye S037 690 Ft/590 Ft	SALVATORE A CSEND PENGŐI Salvatore: A csend pengői S053 750 Ft/640 Ft	PHILIP ATHANS BALDUR KAPUJA Athans: Baldur kapuja S063 890 Ft/760 Ft	
WEIS-HICKMAN TALÁLKOZÁS Weis-Hickman: Találkozás S039 590 Ft/500 Ft	WEIS-HICKMAN IKREK HATALMA Weis-Hickman: Ikrek hatalma S040 590 Ft/500 Ft	WEIS-HICKMAN HÁBORÚ Weis-Hickman: Háború S041 590 Ft/500 Ft	WEIS-HICKMAN PUSZTULÁS Weis-Hickman: Pusztulás S042 590 Ft/500 Ft			TROY DENNING ZÖLD HÁGÓ Denning: Zöld hágó S044 660 Ft/560 Ft	TROY DENNING VÖRÖS LÉGIO Denning: Vörös légio S045 730 Ft/620 Ft	
J.R. KING VERCZOVEG King: Vércsovetég S047 750 Ft/640 Ft	EDO VAN BALKOM ÖRJÖSI ÉHSÉG Balkom: Örjösi éhség S055 690 Ft/590 Ft	BYERS ROSSZABB A HALÁNNÁL Byers: Rosszabb a halálnál S051 690 Ft/590 Ft	ROBERT WEINBERG VERTÁBORÚ Weinberg: Vértáború S056 790 Ft/670 Ft	ROBERT WEINBERG SZENTEGYETLEN SZÖVETSÉGEK Weinberg: Szentegyetlen szövetségek S065 890 Ft/760 Ft	J.R. KING A FÉLELEM CIRKUSZA King: A félelem cirkusza S046 660 Ft/560 Ft	J.R. KING A FÉLELEM CIRKUSZA King: A félelem cirkusza S046 660 Ft/560 Ft	CLIVE BARKER HÍRVÍVŐ Barker: Hírvívő S058 790 Ft/670 Ft	CLIVE BARKER POKOLKELTŐ Barker: Pokolkeltő S010 590 Ft/500 Ft
H.G. WELLS TALÁLKOZÁS Wells: Találkozás S054 690 Ft/590 Ft	E. A. POE ÉJSZAKAI UTAZÁS – ANTOLÓGIA Poe: Éjszakai utazás – antológia S066 890 Ft/760 Ft	E. A. POE LIDÉRCES UTAZÁS – KÉPREGÉNY Poe: Lidérces utazás – képregény S067 1190 Ft/1010 Ft	E. A. POE A GYŐZTES LEGIÓJA – KÉPREGÉNY Poe: A győztes legiója – képregény S068 1190 Ft/1010 Ft		ROALD DAHL MEGHÖKENTŐ MESEK A SZEXRŐL Dahl: Meghökentő mesék a szexről S001 590 Ft/500 Ft	ROALD DAHL MEGHÖKENTŐ VIDÉKI MESEK Dahl: Meghökentő vidéki mesék S002 590 Ft/500 Ft	REJTŐ JENŐ REJTŰSI POKOL Rejtő: Réjtűsi pokol S003 490 Ft/420 Ft	FREDERICK FORSYTH A PÁSZTOR Forsyth: A pásztor S007 590 Ft/500 Ft

4 ÉRV, AMIÉRT MOST ÉRDEMES CSATLAKOZNI: 1. Nem kérünk tagsági díjat, és nincs kötelező rendelés sem. 2. Olcsóbban kínáljuk könyveinket most 15% kedvezménnyel. 3. Átvállaljuk a postaköltséget is. 4. Ráadásul – a megrendeléseket összeadva – a 8000 Ft-ot elérők 800 Ft-ig ajándékot választhatnak. Ez a hálánk az ön bizalmáért! A megrendeléseket a klub alábbi címére lehet küldeni:

SZUKITS-HYDRA KÖNYVKLUB, 6722 Szeged, Földvári u. 9., Tel./fax: (62) 420-734