

RÚna

FANTASY & SF SZEREPIJÁTEK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 10. SZÁM ÁRA: 179 Ft

FANTASY

TORONI GLADIÁTORVIADAL

AD&D KALANDMODUL

STAR WARS

CSILLAGROMBOLÓK

TATUIN

TROLL MELLÉKLET

WARHAMMER 40K

BLOOD BOWL – VÉRFOCI

**132
OLDAL!**

ELŐBESZÉL



December, az ünnepek hónapja. A már tradicionálisokon kívül a M.A.G.U.S. is egyéves születésnapját, és harmincezer eladott példányát ünnepli.

Hogy mégse legyen minden tökéletes, megtudhattuk a jövő évi áremelkedések mértékét, hogy azután elszörnyedjünk. Szóval megint én csináltam hülyét magamból, mikor felelőtlenül azt ígértem, hogy a RÚNA ára nem fog változni. Hát fog. Erről gondoskodott a ... ide mindenki azt gondol, amit akar (és amit mer). A januári számunk 239 Ft lesz, s tudom, ez nemcsak nem boldogító, hanem egyenesen katasztrófális. Csupán abban bízom, hogy mindenki megérti az okot. Remélem kellő kárpótlás lesz a terjedelem növekedése, az új cikkek, és hogy megpróbálunk még szebbek lenni.

Pedig már éppen örültünk, hogy egyre többen veszik a lapot, hogy lassan de biztosan emelkedik a példányszámunk, s most tessék.

Síránkozás helyett azonban úgy illik, hogy a jövőről beszéljek (írjak), mégis mi lesz a 132 oldalas RÚNÁBAN.

Először is több novella. Az irodalommal foglalkozó rész lassan felfejlődik ötvenkét oldalra, afféle mini magazin válik belőle a RÚNÁBAN belül. Számonként négy-öt novella, úgy gondolom reményt keltő. A szerkesztés elveinél maradok a régi bevált módszernél: a novellákat tematikus alapon válogatjuk. Ebben a számunkba klasszikus fantasy művek kerültek; de lesz cyberpunk; lesz olyan szám, amiben farkasemberes; időgépes; újhullámos fantasy (mint például Michael Moorcock művei) írások lesznek, no meg olyan, amiben STAR WARS novellák és olyan válogatás is, ahol csak magyar szerzők munkái találhatók.

Tovább bővül a szerepjátékkal foglalkozó rész, de a már megszokott RPG-ken kívül más játékok is sorra kerülnek: részben olyan ismertetőik formájában, mint amilyen az ARS MAGICA és most a RIFTS volt, másfelől pedig cikkek és kiegészítő szabályok formájában. Egy darabig állandó vendégünk lesz a WARHAMMER 40K, de hosszútávon más népszerű játékok is épp ilyen nagy terjedelemben kapnak helyet egy-egy fél évre. Néhány állandó rovatunk megszűnik olvasói kívánságokra, pl.: a Rúnáktól biztosan elbúcsúzzhatunk, akárcsak az Ecsetkoptatótól.

A külvilág híreit ezentúl egy angol sráctól kapjuk, mindig a legforróbbat és legérdekesebbeket. Azt hiszem tanulságos lesz mindannyiunk számára, hogy a szerepjátékok őshazájában éppen mi tartja lázban a rajongókat.

Még egy új sorozat indításán fáradozunk, afféle kis kultúrtörténelem lesz. Sorba vesszük azokat a témákat, amik érdekesek lehetnek egy magunkfajta számára, s feldolgozzuk őket – a cikk egyik része bemutatja, hogy miképp volt (van, lesz) ez valójában, míg a másik rész arról szól, hogy ezt mi módon írták meg regényekben és novellákban, illetve, hogy hogyan lehet a szerepjátékba beilleszteni. Néhány téma ízelítőül: mumifikálás, jósdák, papkirályok, druidák a fantasy oldalról; virtual reality, mesterséges intelligenciák, a relativitás elmélet és a hipertér a SF részéről.

Ezeket túl alkalmi vendégek is lesznek: képregények, regényrészletek és riportok (ez utóbbiak csak ritkán és csak igazán érdekes személyekkel pl.: Arnold Swarchenegger viszonya a fantasyvel).

Hát azt hiszem, előljáróban ennyi, amit el tudok mondani, a többit majd meglátjuk. Remélem mostani számunk is elnyeri mindenki tetszését, ebben a reményben búcsúzom. Éljen az Új Év.

Novák Csanád



Főszerkesztő:

Novák Csanád

Irodalmi szerkesztő:

Gáspár „Dada” András

Olvasószerkesztő:

dr. Szalkai László (Daktari)

Laptervezők:

Boros Zoltán (Nagyboros)

Marjai Csaba

Patkó Péter (Champdor)

Pércsi Mihály (Laza)

Szikszai Gábor (Sziike)

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Korrekktor:

Bóday Tamás (Bogyó)

Szerkesztők:

Jakab Zsolt (Kuvik)

Kovács Adrián (Kovi)

Massár Máttyás

Papp Cseperke (Csepi)

Grafikusok:

Boros Zoltán

Buttinger Gergely (Kismészáros)

Nagy Zoltán, Szikszai Gábor (Sziike),

Vida László, Zsilvölgyi Csaba (Max)

Munkatárs:

Nyulászi Zsolt

Lapmanager:

dr. Novák Kuli Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin
megjelenik havonta.

A szerkesztőség címe:

1088 Budapest, Rákóczi út 11.

Kiadja a Valhalla Páholy Kft.

Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

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

A nyomdai munkálatokat

a Gutenberg Nyomda végezte.

Felelős vezető: Óvári László elnök-igazgató

1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 94/569

1994. december

Ára: 179 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén, vagy a laphoz
csomagolt megrendelőkarttyán. Kapható
a hírlapárusoknál, valamint a Silverland és
a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben.
Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel

VDG Reklám

Tel/fax: 138-0921

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a
Valhalla Páholy Kft. bejegyzett védjegye.

Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms,

a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei.

A STAR WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS

Role-Playing Game a West End Games bejegyzett

védjegye. Az Earthdawn a FASA Corp. bejegyzett

védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian,

a Rifts, a Palladium Books Kevin Siembieda

bejegyzett védjegye. A kiadványban megjelent

szöveges és illusztrációs anyagok átvétele,

másolása, illetve bármilyen módon történő

újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével

lehetséges!

Meg nem rendelt kéziratokat és képeket

nem őrzünk meg és nem küldünk vissza!

Címlap: Warhammer 40.000

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Dél-Ynev nyelvei	2
Sorate Fiere – Őselem idézés	4
Címerek, lobogók – 1. rész	6
A Toroni Gladiátor Viadal	8
Felice sektája	16

AD&D

Börtön a föld mélyén	20
Szilánkok	29

STAR WARS

Hogyan csempésszünk adatokat	34
A Csillagok háborúja hiteles, rövid kronológiája	35
Csillagrombolók	36
Jawa ionizátor	41
Tatuin	42
Térgörbe faktor	48

TROLL – A Trollbarlang Warhammer melléklete

Bevezető	59
Reklámajánlat	60
Games Workshop repertoár	62
Sigmar – az isten és az ember	63
Hogyan fessünk?	64
Warhammer Fantasy Role Play	66
Karakter ABC	69
Öregvilági Ki Kicsoda?	70
Ork Fajok	72
Tyrannid Kaptárflotta	74
Blood Bowl – Vérfoci	77

NOVELLÁK

William Forstchen: Az igazlító	78
Roger Zelazny: A jégtorony	84
Jane Yolen: A Gyász Termében	99

VP Könyvklub IV. negyedévi ajánlata	30
RPG – szerepjátékok felsorolása	50
Forró ólom – Cyberpunk fegyverekről	54
RIFTS – a határtalan lehetőségek szerepjátéka	110
RIFTS – Robotok és mágusok a Balkán hegyvidékén	116
Filmrovat	122
Levelezés	124
CD-rovat	126
Kis Mészáros – A KM, mint karakter	128



Dél Ynevi nyelvei

BESZÉLT NYELVEK A SHERALTÓL DÉLRE

A Délvidék emberi nyelveit mutatjuk be néked, kalandozó. Megismerheted történetüket, tájékozódhatsz nyelvjárásaik felől, megtudhatod, hol melyiket értik meg, s melyik hallatán rántanak fegyvert. Meglátod majd, ami első pillanatra kaotikus zűrzavarnak látszik, valójában könnyen nyomon követhető és megérthető. Az alábbiak megkönnyítik majd a döntést, mely nyelvek elsajátítására érdemes fordítanod a drága időt.

Pyarroni (Közös nyelv)

A pyarroni a legszélesebb körben elterjedt nyelv szerte Yneven. A Pyarroni Államközösség tagországainak, több Kereskedőhercegségnek és számtalan városállamnak, kisebb államalakulatnak hivatalos nyelve; emellett a pyarroni hitű északi országokban második nyelvnek számít, amit minden magára valamit is adó nemes és kereskedő magas szinten beszél. Egyben a Pyarroni Vallás hivatalos nyelve, amit papjainak a világ legtávolabbi pontján is kötelességük anyanyelvi szinten elsajátítani. Mint Közös Nyelvet, a művelt emberek értik és beszélik Ynev majd' minden táján, és bevett szokás szerint ez a kereskedelem nyelve is.

Mindezek ellenére, nem osztható annyi nyelvjárásra, mint a többi „nagy” nyelv – talán éppen azért, mert több egyetlen nép anyanyelvével. Mindössze két változata ismeretes: a pyarroni és a Közös. A Közös, az egyház tevékenységének köszönhetően csak rendkívül lassan változik, s a változások eljutnak mindenhová. Elképzelhetetlen, hogy egy erigowi és egy syruni nemes ne értse meg egymást: Természetesen, kiejtésbeli különbségek adódhatnak – akcentusáról könnyen felismerhető, ki honnan származik. (A Közöst minden kalandozó legalább 4-es szinten beszéli, csak a továbbfejlődésre kell Képzettség-pontot áldozni.)

A tiszta pyarroni szavait Pyarronban és az Államközösség egyes országaiban hallhatja az utazó, távolabbi tájakon csak elvétve, némely, tájékozottságával és nagyvilági gondolkodásával kérkedő nemesúr szájából. Pyarronban is csak a polgárság és a nemesség beszéli, a papság ragaszkodik a Közös használatához – maradiságának köszönhetően a két nyelvjárás évezredek alatt sem szakadt el egymástól végérvényesen. A különbségek megrekedtek a kiejtés és néhány ragozásbeli eltérés szintjén; így a két nyelvjárás ugyan felismerhető és elkülöníthető, mégis érthető mindkét fél számára. (A Közöst 5-ös szinten beszélő kalandozó további 2 Képzettség-pontért elsajátíthatja a tiszta pyarronit.)

Nem nevezhető külön nyelvjárásnak, de fontos megemlíteni azon idegen származású népek beszédét, melyek a pyarronit választották anyanyelvükül. E népcsoportok számtalan szót hoztak magukkal őseik földjéről, s bármily régóta is tértek át a Közöstre, beszédükben a mai napig fellelhetőek ezek a kifejezések. A legtöbbnek természetesen akad megfelelője a pyarroniban is – amikor az idegen értetlen szemekkel mered a felszólalóra, az készségesen megismétli mondandóját, immár közérthetően. Enysmonban például

nomád, Syburban shadoni, a Hat Városban kyr eredetű szavakkal találkozhat a kalandozó.

A pyarroni nyelv – bár azóta mérhetetlen változáson ment keresztül – bizonyíthatóan a godoniból származik, s időközben számtalan kyr eredetű jövevényszóval bővült. Kyr eredetre vall többek közt az **i y**-nal való helyettesítése, ami a pyarroni egyik legfőbb ismérve; kedveli továbbá az **r** használatát és az **on** szóvégeket – ami elteveszthetetlen rokonságot mutat egyes északi, hasonlóképpen kyr eredetű nyelvekkel.

Shadoni

Shadon Birodalom ékes nyelvezete a Délvidék második legelterjedtebb nyelve. A Birodalom határain túl hivatalos még a Hock Kereskedőhercegségben, a Gályák Tengerének, valamint a Keleti óceán partvidékének több szigetén, továbbá – jelentősen átalakulva persze – Górvikban.

Már a Birodalom területén is számtalan nyelvjárás figyelhető meg. Az irányadó természetesen a központ, Shadon tartomány nyelvjárása, habár itt is különbséget tehetünk a főváros és a vidék lakóinak beszéde között.

Sokkal jelentősebb különbség mutatkozik tartományi szinten: ahány tartomány, annyi beszélt nyelvjárás. Shadlekben dallamosabban, gyorsabban beszélnek, sokkal kelendőbbek a nyelvi cikornyák és jóval beszédesebbek az emberek, különösképp az úrfiak. A shadleki nyelvjárást Shadon szerte híglevűnek bélyegzik, bár javarészt megértik – eltekintve néhány valóban bonyolult szó- és mondatösszetételtől. Általánosan megfigyelhető jelenség, hogy a shadlekiek mondandójának lényegét értik, de a részleteket és hangulati árnyalatokat ritkán képesek pontosan követni.

A Birodalom északi sarkában elkerülhetetlenül érvényesül a gyűlölt, szoroson túli rokon, Górvik hatása. A nyelvjárás tobzódik a jövevényszavakban, s bár a Birodalomban mindenütt tökéletesen megértik, gyakorta visszakérdeznek egy-egy ismeretlen kifejezésre.

A harmadik, jelentős különbséget mutató nyelvjárást a Shadoni-félsziget déli csücskében, a Felföldön beszélik. A felföldi kevés szavú ember, tömören, lényegretörően fogalmaz. Jól elkülöníthető vidék ez a Birodalom többi részétől; sokkal belteresebb és hagyománytisztelőbb. A kalandozó itt évszázadokkal ezelőtt elfeledett szófordulatokkal találkozhat – akárha visszautazott volna az időben –, s a bábonaság áthatja a nyelvet is. A Shadoni-öböl partján még megértik a shadoni, elvétve a shadleki szót is, ám kelet felé távolodva mind jelentősebbek a nyelvi nehézségek, az úgynevezett „Vad-felföldön” pedig már nélkülözhetetlen a tolmács.

Némigen nevezhető nyelvjárásnak, sokkal inkább külön nyelvnek az Egyház berkeiben használt *Langue Domini*. Ez töretlenül hordozza az ősi godoni hangzást és nyelvi szerkezeteket, azonban az idők során szófordulatai és kiejtése mind dramatikusabbá vált, kizárólag szertartásokra és átszellemült szent értekezésekre alkalmas, köznapi

használatra túlzottan körülményes és szembeötlően hiányos. (A *Langue Domini*t könyvből legfeljebb 3-as szinten sajátíthatja el a kalandozó, tovább csak egy pap tanítványaként fejlődhet.)

A shadoni nyelv kétségtelenül a godoni leszármazottja, habár már csak nyomokban emlékeztet arra. Rendkívül dallamos, a kemény és lágy hangzásokat ritmusosan keverő beszéd.

Gorviki

Elsősorban Gorvikban, a partmenti szigeteken és Eroné Kereskedőhercegségben beszélt nyelv. Olykor Ynev meglepően távoli tájain is hallani; sok helyütt élnek Gorvikból elszármazott művész és fejedelmek kolóniái – tehetségüknek köszönhetően örömmel látott vendégek a világ legtöbb nemesi udvartartásában. Egyes helyeken az alvilági klánok titkos, belső nyelve is.

Az ország öt tartományában különböző nyelvjárást beszélnek, ám ezek az egyetlen abradóitól eltekintve lényegesen nem térnek el egymástól. Az abradóiban sokkal erősebben fedezhető fel a kráni hatás – ennek ellenére Gorvik más tájain is megértik, mert a kráni szavak gorviki megfelelője gyakorta hasonló hangzású.

A gorviki szó halálos bűn Shadonban és viszont, ezért senkinek eszébe ne jusson bármelyiket is a másik országában használni. A kicsit is tájékozott emberek – nemesurak, polgárok, papok – már néhány szóból, a kiejtésből felismerik az ellenség nyelvét, az óvatlan idegen pedig szinte biztos lehet a lincselésben.

A gorviki nyelv az Amanovik és követői által beszélt régi shadoni, és a Kránból áttelepített fejedelmek hozta kráni nyelv keveréke. Így módon távoli leszármazottja mind a godoninak, mind a nomádnak. A shadonival való rokonsága nem szorul bizonyításra – a két nép, ha nehezen is, de a mai napig megérti egymás szavát. A kráni hatásra remek példa a „corga” szó, melynek kráni megfelelője a „corqua” (mindkettő fejedelmességet jelent).

(Ha egy kalandozó jártas a shadoniban, 1 Képzettség-pont ráfordításával gyakorlottá válhat a gorvikiban is; így azt eggyel alacsonyabb szinten fogja beszélni – és fordítva. A kráni nyelv 3-asnál jobb ismerete egyben 1-es jártasságot jelent a gorvikiban és 2-est annak abradói nyelvjárássában.)

Kráni

A kráni nyelvet kizárólag a Kráni Birodalom területén, néha egy-egy városállamban, s elvétve gorvikban beszélik. Bárhol másutt a világban szinte biztos halált jelent ezen a nyelven szólni. Annak ellenére, hogy a kránit kevesen beszélik, jellegzetes hangzásáról majd' mindenki rögtön felismeri.

Nyelvjárássokban természetesen Krán is bővelkedik, oly számosan mégpedig, mely lehetetlenné teszi valamennyi számontartását. Ezek azonban csak a kiejtésben és bizonyos szavak gyakoriságában különböznek egymástól – az avatott fül képes megállapítani, Krán mely fájáról származik a felszólaló. Az általánosan elfogadott a Bel-ső Tartományokban beszélt Birodalmi Lexus, ez Krán hivatalos nyelve is.

A kráni nyelv eredendően a nomádból született – tekintve, hogy Krán lakosságának jelentős hányadát az emberek teszik ki, ők pedig az áttelepített nomád nemzetségek leszármazottjai. Persze, egy alacsonyán civilizált nép beszéde silány és hiányos lett volna egy, a kránihoz mérhető ősi kultúra számára, ezért mágikus hatalmuktól már megfosztott hangzású aquir szavakkal és számtalan kultikus, más népek nyelvéből kölcsönvett kifejezéssel bővítették ki. A végeredmény a különös hangzású kráni, mely avatatlan fül számára úgy hangzik, mintha a mágia ősi, mítikus nyelve lenne.

A kráni nyelv dallamos, de kemény – épp ezért tökéletes hangsúlyozást igényel; idegenek számára nehezen elsajátítható (minden fokozat dupla Képzettség-pontba kerül). Ijesztően sok kultikus allégóriát, misztikus töltetű szót tartalmaz (ezért mesterfokon csak született kráni sajátíthatja el). A dzsemnhez (jann) hasonlóan különféle szinteken lehet beszélni, a kráni köznép meg sem érti egy nemes, főképp egy művelt gondolkodó, egy kiemelkedett szavát.

A nyelv minduntalan visszaköszönő betűösszetétele a **qu** és a szóvégi **or**; kedveli az **s** és az **r** mássalhangzókat.

Dzsad

A dzsad nyelvet kizárólag a dzsadok által lakott területeken, főként a Taba el Ibarában hallani. Mivel azonban ez a nép kereskedelmi kapcsolata révén a világ legkülönbözőbb tájain létesített kolóniákat, a kalandor fülét akár saját szülővárosában is megüthetik a jellegzetes ritmusú beszéd szavai.

Dzsad nyelvjárásból annyi létezik, ahány törzs, sejkiség, emírség csak él a Taba el Ibarában. A különbözőségek és hasonlóságok főként törzsi alapúak: akik egykor egy közösséghez tartoztak, megértik egymás szavát, az egymástól idegenek azonban gyakorta nem. Mivel az egész nép egy törzről származik, a rokonság vagy ismeretlenség annak kérdése, milyen régen szakadt két ágra a közös ősök törzse. (Annak megítélését, hogy a kalandozó melyiket ismeri, és hol képes megértetni magát a sivatagban, a KM belátásra bízuk.) Létezik azonban egy egyszerűbb, általános használatra szánt nyelvjárást, amit majd' minden dzsad megért – a külhoni akkor jár jól, ha ezt sajátítja el. Ez esetben ugyan sehol nem fogják maguk közül valónak tekinteni, de legalább mindenütt értik a szavát az Ibarában.

A dzsadok beszédéről már esett szó a Rúna 2. számában – a dzsadok és nyelvük megértéséhez érdemes elolvasni a Taba el Ibaráról szóló cikket. Összefoglalóként annyit, hogy a mértéktelenül használt jelzők és hasonlatok nyelve ez. Hangzásában azonos a dzsennel (jann) – melyből származik. Felettebb gyakran használja a **dzs** betűt, a tulajdonnevek elé mindig **el** vagy **al** névelőt fűz. Sokak által makogónak és dallamtalannak tartott, mely állításból az első kétségtelenül helytálló. Dallamtalannak azonban túlzás nevezni, csupán a ritmusa idegen más nyelvekhez képest: jóval bonyolultabb és akadozó – akárcsak a dzsad zene. (Más nyelvekkel ellentétben a dzsadot jóval nehezebb anyanyelvi kiejtéssel, mint egyszerűen csak tökéletesen beszélni; ehhez az 5-ös szint után további 2 Képzettség-pont szükséges. Ráadásul minden jobb családból származó dzsad mesterfoknak megfelelő kifinomultsággal csúri-csavarja hazája nyelvét, amit elsajátítani a külhoniak kétszer annyi Kp-ba kerül, mint más nyelvek mesterfokát.)

Nomád

A nomád nyelvet tiszta formában kizárólag a Déli Sztjeppéket lakó nomád nemzetségek beszélik. Rajtuk kívül legfeljebb a Három Pajzs és Ylinor területén találni embert, aki néhány szónál többet ismer ebből a civilizálatlan beszédből (néhány pyarroni tudós-utazót illetve a Shadoni-öböl partján élő vakmerő kereskedőt).

A Déli Sztjeppéken annyiféle nomád nyelvjárást beszélnek, ahány nemzetség csak lakja a kietlen-pusztát. A nagy nemzetségek oly rég szakadtak már el egymástól, hogy nemigen értik egymás szavát; a nemzetségen belüli kisebb törzsek nyelve kevésbé különbözik. A tolmács szerepét általában a nomád sámánok töltik be, de rajtuk kívül is akadnak olyanok, akik több nyelvjárást beszélnek.

A nomádok nyelve feltételezhetően az egykori Demónikus Ó-Birodalom nyelvének öröksége. Sok olyan, a szellemvilághoz és démonokhoz kötődő szót és kifejezést ismer, melyek más nyelvekben nem, vagy csak jóval kisebb számban fordulnak elő. A nomád nyelv hangzása mekegő, kemény, pattogó ritmusú; kedveli a **kh**, az **s** és a **t** betűt.

Ezek voltak a Délvidék legismertebb emberi nyelvei. A későbbiekben szólnunk majd Észak nyelveiről, az ősi nyelvekről, és az Yneven élő nem-ember fajok beszédéről.

SORATE FIERE ŐSELEM IDÉZÉS



Átirat Dorham Adex
mágus a Mágia fomái
című művéből

Sorate Fiere, avagy az Őstűz megidézésének tudománya, a Mana, a mágikus energiák átalakítása az akarat és a képzelet által. A Mágia titkos tudományának legkedveltebb fejezete, melyet csak a Nekromancia és a Sötét Liturgia ceremóniái múlnak felül veszedelem tekintetében.



Mana Transmutate Fiere, a hatalom páholya a felkészültek, és pusztulás a felkészületlenek számára. A tűz Kyel misztériuma. Aki óvatlan alakítja tűzzé a Manát, önnön testét égeti általa.



Practica Manasorate, az akarat és a képzelet ereje által. Rendszeres mentális gyakorlat az elme képességeinek megtartása végett. A varázsló képzelje elméjét feneketlen örvénynek, mely a Világegyetemet átható mágikus energiákat szívja magába. Ha az örvény anyagtalan, fénylő derengésként megjelenik, az akarat és a képzelet összhangja nem tökéletes. A tökéletes eljárás mentes a kísérőjelenségektől, az Imaginacio anyagi megnyilvánulásaitól.

Practica Transmutate Fiere, a Sorate Fiere legkényesebb mozzanata. A mágikus energiák Mana formájában áramlanak a varázsló testében a Zónában meghatározott megjelenési pont irányába. Ha a Mana Transmutate Fiere eljárását időnek előtte hajtja végre a varázsló, az energia máshol, balszerencsés esetben a testében alakul tűzzé.



Imaginacio Fiere, mely által formát ölt a létrehozott Őstűz. Az önfegyelem mindenek előtt

való, a helytelen formaalkotás, az eltévedt képzelet megbontja a formát, s az energia gátjavesztett folyamként árad és pusztít a varázsló Zónájában. A mesterek által felépített Hat Iskolaforma követése kívánatos, mert a Szabad Elemi Formák magukban hordozhatják megalkotójuk eltévedt képzeletének lenyomatát, a tökéletlenség princípiumát.

imaginacio

Practica Imaginacio, a Hat Iskolaforma formulái: varázsigék és rúnák. A mágusok által megalkotott formulák varázsigékbe és mágikus hatalmú rúnákba sűrítik az Imaginacio Fiere folyamatát. Aki tökéletesen ejti ki a szavakat és írja le a rajzolatokat, felidézi a mágusok képzeletét és akaratát.

Misztériumok és allegóriák, a Practica Imaginacio alapkövei.

Képzettársítások, melyek teljes gondolatköröket foglalnak magukba, miáltal megkönnyítik az Imaginációt, s szélsőséges körülmények között is biztosítják a sikert. A varázsló a legritkább esetben alkalmazza tudományát meditációs nyugalomban.

A Sorate Fiere – az Őstűz Teremtés – folyamata a Practica Manasorate eljárásával kezdődik. A Practica Imaginacio során a varázsló felidézi képzeletében a mágikus allegóriákat, a varázsigék és rúnák által pedig tökéletessé nemesíti az Imaginációt. A Practica Transmutate Fiere mágikus tartalommal tölti meg a varázslatot, a kellő pillanatban Őstűzzé



alakítja a Manát. A varázslat erősségét a felhasznált Mana mennyisége határozza meg.



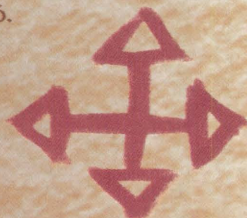
A HAT ISKOLAFORMA FORMULÁI



Urs Fiere – Tűznyíl. A felesleges pusztítástól mentes támadás misztériuma, a céltudatosság allegóriája a mágiában. A testen áramló mágikus energia ne torpanjon meg a varázsló ujjában, hanem lendületét megtartva csapjon ki; haladása az elme és a célpont között töretlen legyen. A célzás felfokozott összpontosítást igényel – nem az éles szem, hanem az éles elme erőssége. A Practica Transmutate Fiere tökéletes időzítése minden más elemi formánál itt a legfontosabb.



Nortes Fiere - Tűzkard. Az ember szolgálatába állított energia misztériuma, a fegyverként használt mágia allegóriája. A formula nem tartalmazza a formát, azt a varázsló képzelete hozza létre. Az acél kard erősíti az Imaginációt a pontos formaalkotásban - elegendő rápillantani. Az Imaginacio mesterei bármilyen formában képesek megjeleníteni a kardot: más fegyvereket is tűzzel övezhetnek, vagy képzeletük által elszakadhatnak az anyagtól - ámbár a gyakorlatiasság megkövetel valamiféle markolatot, melynél fogva a tűzből való fegyver megragadható.



Sanva Fiere - Tűzkitörés. Az emberi akarat bilincseiből kiszabaduló energia misztériuma, a szabadságra törekvés törvényének allegóriája. A

túlfeszített és elpattanó lanthúr. Ha a varázsló akaratlagosan ereszti szabadon az energiákat, a kitörés elmarad; az összesűrített energiáknak maguktól kell felszabadulniuk, mikor az akarat többé nem képes egybentartani összepréselt tömegüket. A Practica Transmutate Fiere eljárásának ebben a pillanatban kell megtörténnie, különben a hatás mérsékelt.



Doas Fiere - Tűzszőnyeg. A szabadon eresztett Mana misztériuma, a természetesség allegóriája a mágiában. A földre öntött, gátaktól szabad víz.



Sanga Fiere - Tűzfal.

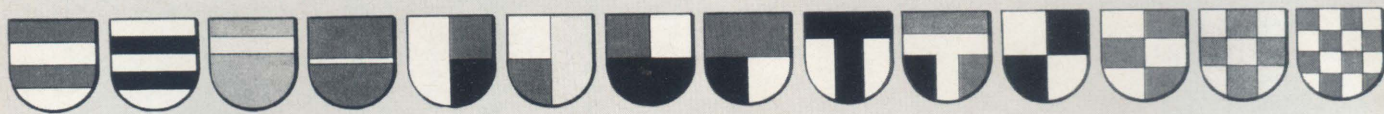
A mások elé állított akadály misztériuma, a megfékezés, a kirekesztés, a védelem mágikus allegóriája.



Auera Fiere - Tűzaura. Az emberi testben áramló mágikus energia misztériuma, a belső erők kiterjesztésének allegóriája. Az aura úgy feszül ki az emberi test körül, akár a szél duzzasztotta vitorla. Ha ezen erők megfoghatkoznak, az aura összeomlik és megégeti viselőjét. Aki nem maga terjeszti ki teste köré az aurát, nem képes uralni azt, csak viselni, akár a ruháját.



Nyúl



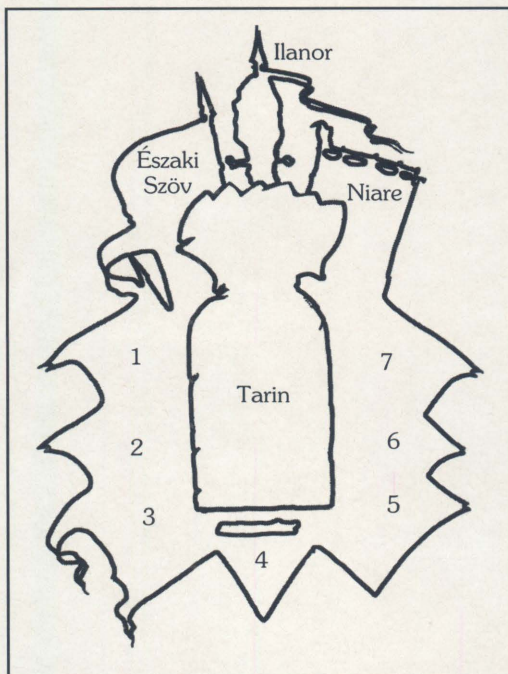
CÍMEREK, LOBOGÓK

Új sorozatunkban Ynev államainak legfontosabb jelképeit, a címereket, lobogókat mutatjuk be a játékosoknak, és a kontinensen zajló élet iránt érdeklődőknek. A címerek elődei, akár a Földön, Ynev világán is a törzsi jelvények voltak, s noha a civilizáció jókora utat járt be azóta, mai alakjában is a nemzeti/nemzetségi identitás hordozója, egyes területeken misztikus, de teljes egészében sosem mindán objektum, melynek védelmében az alatta élők és küzdők bármikor vállalják a halált.

Az alábbiakban néhány északföldi címer és lobogó eredetéről, jelentőségéről szólnunk. Azoknak az államoknak a jelképeivel kezdjük, melyek Wayne Chapman regényeiben a leggyakrabban szerepelnek, s melynek szülöttei – a hozzánk érkező levelek tanúsága szerint – a M.A.G.U.S.-játékosok kedvenc karaktereinek számítanak. Olyan formákkal, szimbólumokkal találkozhatnak itt, melyeket minden kalandozó már az 1. Tapasztalati Szinten felismer – utóbb természetesen sort kerítünk ritkább címerek, lobogók múltjának és jelenének bemutatására is.

TARIN

A Beriquel szigetről áttelepült törpék birodalma heraldikai szempontból tarka képet mutat. Az egyes nemzetségek elkülönülése sosem szűnt meg teljesen, ezért a hegymélyi csarnokokat, a Lah- és



Dor-erődöket vigyázó katonaság soraiban számos különféle hadijelvénnel találkozhat az érdeklődő. Gyakran felbukkanó motívum a kőtábla, melyre Bul Ruurig a hagyomány szerint a hozzá vezető Arany Út húsz parancsolatát véste – megtalálható a kőtábla még Torof Oggi király saját címerén és lobogóján is, mely alatt a törpe seregek a felvilági csataterekre vonulnak. A Torof-ház lobogója – vagyis Tarin „állami” zászlaja – éjfelete, mezejét négyszer vágják való-ezüst sávok, a törpe nemzetségek Ősi Szövetségének mementója gyanánt. Az ötödik, megtört sáv a Beriquelen maradtak sorsára emlékeztet, a kőtábla felett – Oggi király győzelmes hadjáraitainak dicsőségére – féltucat vasszürke sisak sorakozik.

Az egyes nemzetségek lobogójának szégye egy-egy drágakő színét viseli, attól függően, hogy a törpék melyik mélységi istent választották patrónusukul. (Lásd: A törpék istenei; Rúna, 3. szám!)

ILANOR

A Peratlon-félszigeten uralkodó, hajdan nomád életet élő nép leghűbb társa, a ló különféle ábrázolásait hordozza zászlaján is. A „domesztikálódott” ilanori nemes házak lobogói a zöld különféle árnyalataiban pompáznak, rajtuk vágató, ugró, vagy épp ágaskodó lovak egyesével, kettesével, olykor hármassával – a királyi lobogót a szer- számozatlan, ágaskodó ménről lehet a legkönnyebben felismerni. A lovak arany-,

GOLD.	SILBER.	ROTH.	BLAU.	SCHWARZ.	GRÜN.	PURPUR.
HERMELIN.	GEGENHERMELIN.	GOLDHERMELIN.	WOLKENFEH.	EISENHUTFEH.	PFÄHLFEH.	KÜRSCH.





ezüst-, ritkábban vérszínűek, a lobogók szegélye mindenkor fehér: az ilanori gyász színe a csatában elesett hősök emlékét hirdeti.

Megjegyzésre érdemes, hogy a nem városlakó ilanoriak (azok, akiknek a korona vész idején a legnagyobb hasznát látja) még őrizik ősi hagyományait: a csatákban – lobogók helyett – elpusztult lovaik lándzsára tűzött koponyáját hordozzák, s hogy a hajdani társ árnyának jóindulatát biztosítsák, legyőzött ellenségeik véréből is juttatnak neki.

ÉSZAKI SZÖVETSÉG

A Kettős Hold országainak közös zászlaja éjkék, rajta az ezüstkék és a vörös hold egybekapcsolódó ívével. A szegély aranyszínű, a lobogó felső kigyója két-háromszorta hosszabb az alsónál – a Szövetség egyesült seregeinek mindegyike ilyet hordoz a csatákban, de nem hiányoznak természetesen az egyes államok ősi jelképei sem.

1. Eren

Kékkel szegélyezett fehér mezőben arany unikornis és várkapu; Eligor herceg nagyságát, Eren népének életerejét és teremtettségét szimbolizálja.

2. Gianag

A főváros, Sinog Kul bástyáját két oroszlántestű, madárfejű lény vigyázza a Szövetség alapító tagjának négyszögletű, sárga zászlaján, melynek fekete szegélye a hercegség népének fegyverbarátságát hirdeti Tarin törpéivel.

3. Erigow

Ezüsttel szegett vörös lobogó, klasszikus csataki gyókkal. Mezejében ezüst kard és lant: e két jelkép a hercegség lakóinak keménységét és művészi hajlamát, ám egyúttal a patrónusok, a kyr istenségek és a pyarroni Alborne dicsőségét is hirdeti.

4. Haonwell

Fehérrel szegett vörös mezőben kitárt szárnyú arany pegazus tűndököl e háromszögletű hadijelvényen, mely – akár a hercegség ma-

ga – a legkisebb a Szövetség kebelén belül. Rendszerint nem csupán jelkép, fegyver is: a végére erősített lándzsahegy, mint mondják, képes áthatolni a legkeményebb páncélokon.

5. Dwyll Unió

Fehérrel szegett éjkék lobogó, közepén Ranil isten arany napkorongjával, felette öklöbe szorított férfikéz és a dwoon nyelvű felirat: „Az áldozat léssen diadalunk” – az Unió tudvalévőleg minden Zászlóháború során kiállta Toron seregeinek megsemmisítő erejű első csapását...

6. Doran

A varázslóállam szürke lobogójának egyetlen könnyen azonosítható szimbóluma az ezüst Szarvatorony, melyet egy kaballisztikus jelektől övezett pentagramma foglal magába.

7. Tiadlan

Észak sajátos kultúrájú harcos-népének fehér szegélyű kék lobogóján fehér csillagok köre, annak közepében a királyi család címerállata, az ezüst medve ékesedik.

NIARE

A hegyeken túli, titokzatos birodalom hadijelvényeinek többsége stilizált virágalkat, különös és geometrikus forma; száznál is több változata ismert a Gro-Ugon gyeptől a Fehértengerig húzódó hatalmas területen.

A császári ház lobogója mindenkor színarany, rajta Kaoraku isten megtestesülése, a vörös sárkány látható.

A Kuan-dinasztia trónra kerülésétől (P.sz. 3699) fogva a sárkányalak felett egy különös szimbólum, az úgynevezett Jégszív is megtalálható – a hagyomány szerint a dinasztiaalapító egyetlen szerelmének, a Keleti Szél Pagodája úrnőjének emlékezetére.

folytatás:
Toron és szövetségesei



A TORONI RENDSZERŰ VIADAL

A VIADALOK TÖRTÉNETE

A Toroni Rendszerű Viadal eredete visszanyúlik a Kyr Birodalom virágzásának napjaira. A kyrek esztendőik százai alatt több kifinomult táblás játékot alkottak, melyek közül egyesek szabályai akár több száz írott oldalt is kitehettek. Voltak valóságot mintázó csata-játékaik éppúgy, mint a sakkhoz hasonlatos, tisztán logikán alapuló játékok.

Léteztek természetesen gladiátor-viadalok is, de ezek ritkán jelentek többet páratlan szépségű párbajoknál, a mesteri fegyverforgatás tökéletes bemutatóinál. A táblás játékok és az ember-ember elleni küzdelem akkor került közelebb egymáshoz, amikor gazdag nemesek egymás, és persze saját maguk szórakoztatására teremnyi játéktáblákon, élő figurákkal kezdtek el játszani. Az új – sokkal látványosabb, időnként igazi álarcosbálba forduló – játéktípus viharos gyorsasággal hódított mindazok között, kik megengedhették maguknak, hogy 15-20 bábut szolgálkkal helyettesítsenek. A játékok ez idő tájt még csak a színpompás kiállításban különböztek az asztaloknál játszható formáktól. A következő divat szerint a „bábuk” már kis színjátékkal el is játszották a találkozások eredményeit. Viharos szócsaták, vagy ormótlan fakardok döntötték el – természetesen az eredeti, játékbán használatos szabályok alapján –, hogy melyik figura is távozik a tábláról. Gyakorta valóságos kis színdarab született a különböző alakok találkozásakor, kellemes szórakozást nyújtva nem csupán a két játékosnak, de a nézőknek is. Ez volt az a lépés, mely végül látványossággá, sok néző számára is élvezhető szórakozássá fejlesztette a társasjátékokat.

Az új stílusú játék kikerült a nemesi udvarokból a nagyközönség elé, bábu-cirkuszok járták a birodalom útjait, lehetőséget nyújtva a nem túl tehetős játékosok igényeinek kielégítésére is. A játék fejlődése ebben a stádiumban hosszú esztendőkre megrekedt, lassan kezdett veszíteni érdekességéből, alábbhagyott a csillogás; nem volt immár a nemesi vacsorák, ünnepek fénypontja sem. Ekkor született az ötlet – egy ma már névtelen vándor mutatványostól –, hogy a figurák valóban küzdenek meg a másik leléptetéséért a játék során. Ez ugyan felrúgta a játékok egyik legfontosabb szabályát, mely meghatározta a bábuk

értékét, s így logikussá és kiszámíthatóvá tette a találkozásokat, viszont a nagyközönség nagyon élvezte a párbajokat. Mivel a mutatványos nem volt kegyetlen, csupán fafegyverekkel harcoltak a figurái, az első jól láthatóan bevitt találattal, így szinte sohasem történt komolyabb sérülés. A játék még ekkor is teljes mértékben a játékosok irányítása alatt állt, a figurák semmiféle önálló akarattal nem rendelkeztek, csak harcolniuk kellett a táblán maradásért. Az új játéktípus híre eljutott a nemesi udvarokba is, de itt sokan már igazi vért kívántak – gladiátor-viadallá alakulhatott hát a legbékésebb, legártalmatlanabb játék is, például a sakk. A tehetősebb nemesek saját „bábukat” trenírozattak, igazi harcosokká képezvén ki őket. A táblán valódi fegyverekkel folyt a harc, a játék csúful elvadult. A szabályok sem voltak egységesek: egyes helyeken az alakok nem mozdulhattak el abból a négyzetből, melyben tartózkodtak, helyben kellett küzdeniük, másutt az ellenséges feleket kisebb arénába kísérték, ahol eldőlt, ki maradhat a pályán.

A véres szórakozás lassan saját szabályokat alakított ki magának. Az egyes bábuk értéke nem csak képességeikben, de az általuk használható fegyverekben és páncélokban is megnyilvánult; a legnagyobb értéket vagy hatalmat képviselők a nevesebb versenyek alkalmával mágikus italokat és fegyvereket kaptak, esetleg mérgezett pengékkel küzdhettek. A kialakult stratégiai-gladiátor játék egyre kevésbé emlékeztetett az asztaloknál játszottakhoz; saját mesterei, közönsége és rajongótáborra alakult ki az eltelt évek alatt. Sok alapszabály azonban továbbra sem változott – a küzdőteret négyzetekre vagy hatszögekre osztották, az egyes figurák csak meghatározott távolságot tehetek meg, a bábuk értékei pedig megtartottak – nem csak lépésszámban, fegyverek minőségében is.

A legeredményesebb bábuk és csapatok, akárcsak a gladiátorok, ünnepeit hőskökké válhattak.

A hagyományos gladiátor-viadalok viszont elvesztették vonzerejüket, hiszen egy játék sokkal többet kínált – nem csak ember-ember, de elme-elme ellen is küzdött. Így a nagy arénák tulajdonosai új szabályok bevezetésén kezdtek gondolkodni, majd megalkották a játékok és gladiátor-viadalok keverékét, ahol az egyes szereplők saját feladattal



rendelkeztek, és önálló döntéseket hoztak, miközben csapatként küzdöttek. Előtérbe került a célzó és hajító fegyverek alkalmazása, a fedezékek, falak, csapdák és az összehangolt tervezés szerepe. Az arénát területekre osztották, falakkal és kapukkal korlátozták a szabad mozgást, készültek jól használható emelvények, stratégiai fontos tornyok, átúszható és átugorható vizesárok, karóval bélelt vermek, trükkös mechanikai berendezések. A viadalok visszanyerték továbbá látszó érdekességük, a közönség szinte minden alkalommal számíthatott valamiféle újdonságra a pályán. Szörnyek továbbra sem küzdöttek az arénában; a harc emberek közt folyt. A viadalok szabályainak nagy része a birodalom bukását követő káoszban elveszett vagy megsemmisült, de a hagyomány és népi emlékezet sok mindent megőrzött az egykori dicsőséges játékokból.

A Kyr birodalmat visszakívánó és éltető Toron persze mindent megtett ezen tradíciók feltámasztása érdekében. A szabálytöredékekből új viadaltípus alakult ki – a Toroni Rendszerű Viadalban nem csak mágikus tárgyak, de maguk a varázstudók is szerepet kaptak. A toroni boszorkánymesterek közül sokan választották a tapasztalatszerzésnek ezt a módját, annak ellenére, hogy általában ők voltak az első, akik ellen az ellenfél támadást kezdeményezett. A viadalokon nem csak harci tudást és megfigyeléseket szerezhettek, hanem jelentős pénzt és hírnevet is. Az iskolák nem ritkán a viadalokon szereplő tanítványok teljesítménye alapján kerülnek megítélésre, így sokan közülük kizárólag gladiátorviadalokra is képeznek boszorkánymestereket.

Hasonlóképpen, a viadalokon használatos különleges számszerű kezelésének oktatására is több intézmény létesült, bár ezek tanítványai közül – tökéletes harci tudásuk birtokában – kalandozónak vagy zsoldosnak állnak sokan. Fontos tudni, hogy Toron különböző tájain másként és másként zajlanak a viadalok, a szabályok csak a legfontosabb pontokban egyeznek meg az egész birodalom területén. Ez természetesen megakadályozza, hogy a játék unalmassá váljék, másrészt a körbeutazó gladiátorcsapatok sem fejleszthetnek ki tökéletesen biztos, győztes stratégiát, mivel a szabályok részletei városról városra változnak.

A VIADAL SZABÁLYAIRÓL ÁLTALÁBAN

Mint a fentiekben olvashattuk, a szabályok Toron-szerte változnak, csupán néhány alapelv azonos mindenütt. Ezek, és részletes magyarázatuk kerül leírásra a következőkben.

A szabályok:

1. A Toroni Rendszerű Viadalt minden körülmények közt két, hat főt számláló csoport vívja egymás ellen. A csapatban lennie kell egy Gladiátornak, egy Stratégának, egy Boszorkánymesternek, egy Számszerűjásznak és két Törvetőnek.

A szabályban foglaltak értelmében hat szereplő küzd az arénában. Ez a szám és a pozíciók beosztása tradíciók alapul; elvben számos módosítás lenne lehetséges, ám ezzel még senki nem próbálkozott. Az egymást jól kiegészítő csapatagokról részletesen a későbbiekben esik szó.

2. A Toroni Rendszerű Viadal helyszínén az arénát minden körülmények között falakkal elválasztott központi küzdőtérre, egy belső, egy középső és egy külső ívre kell osztani. Az aréna négy fallal negyedekre, másként kvadránsokra osztandó. A kvadránsokat aszerint nevezzük el, hogy az arénára felülről tekintve elől, hátul, illetve jobbra vagy balra húzódnak-e az I. pozícióban ülő Mesterdöntnöktől. Az aréna területének felét a térfél szó jelöli; ebben az esetben is meg kell azonban határozni, hogy az alsó, felső, illetve jobb vagy bal félről van-e szó.

A fenti leírás meglehetősen körülményesnek, érthetetlennek vagy feleslegesnek tűnhet, de valóban fontossággal bír. Ha az arénában csalás történik, és a döntnökök egyike ezt be kívánja jelenteni, illetve ha a stratégia utasítást akar adni, ezeket a viszonyítási kifejezéseket használja, így rögtön mindenki tudja, mi is az adott cselekmény közelebbi helye. A kifejezések egyébként rögtön könnyen érthetővé válnak, ha valaki személyre veszi az aréna térképét. A falak és kapuk szerepe nyilvánvaló: el kell választani egymástól a szereplőket. Ez fontos, mert különben csak egy csapat-csapat elleni, kétkezi harcot láthatnának a nézők, mely nem feltétlenül látványos, mi több, sokszor unalmas – továbbá többnyire

nagyon gyors. Persze, még ilyen feltételekkel is villám sebességgel lepergethet egy küzdelem, de kiegyensúlyozott erő- és intelligenciaviszonyok esetén ez meglehetősen ritka. Mivel a nézők látványosságot akarnak, a gyors küzdelem megszüntetné a viadalok vonzerejét, akármilyen teljesítményt nyújtanak is a résztvevők. A területi határok persze a kapukon keresztül átléphetők, így sokszor a harc a jó helyzetbe kerülésért folyik. Különösen igaz ez a boszorkánymesterre, mivel a térfelosztás egyik szerepe, hogy a mágia hatósugarát korlátozza, azaz a Boszorkánymester ne tudjon már a viadal elején halált szórni a küzdőtér közepén harcoló Gladiátorra. A pontos helyzetnek és távolságoknak ezért nagyon fontos szerep jut a viadalban, miként ez részletesebben kiviláglik majd a stratégiákat tárgyaló fejezetben.

3. A Toroni Rendszerű Viadalban a nézőket minden körülmények között el kell választani a gladiátoroktól.

Ez a meglehetősen egyszerű és egyértelmű szabály azután született, hogy sok városban csak az aréna közepének területe volt mentes a közönségtől, az ívek már a nézők soraiba estek. Ezekre a helyekre minden belépő ingyenes volt, ám itt a néző akár az életével is fizetett. Egy eltévedt vessző vagy tör könnyen okozhatta a kíváncsi megfigyelő halálát, azokról az esetekről nem is beszélve, mikor maguk a küzdők voltak maguk elé egy-egy bámszokdót – pajzsként az ellenfél lövedékei ellen. A boszorkánymesterek varázslatainak egy része is igen csúf károkat okozott a nézők soraiban.

A halálesetek persze alapvetően nem jelentettek volna problémát, a nagyobbik gond egészen más természetű volt. A tömegben gyakran tűnt el a küzdő csapat egy-egy tagja, így a szemközti sorokban ülők nem láthatták tisztán a cselekményt. Mivel ez már valóban a szórakozás rovására ment, megszületett az aréna és a nézőtér tökéletes elválasztását kimondó szabály.

4. A Toroni Rendszerű Viadalban az arénában minden körülmények között toronyra kell állnia a jobb és bal térfeleket elválasztó falak belső pontjánál; ez a Stratéga megfigyelő pontja.

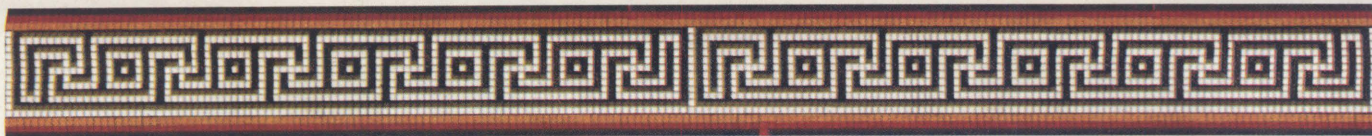
A 4. szabály mondanivalója is rögtön világossá válik a térkép megtekintésekor. A Stratégák tomya egyrészt viszonylagos sebezhetetlenséget, másrészt tökéletes rálátást és jó kommunikációs lehetőséget kínál a viadal alatt. A fentről hangosan elkialtolt parancsok jól hallhatóak mind az arénában, mind a közönség sorai közt. Így mindenki tudja, mit is mondott a csapat irányítója, koordinátora. A Stratéga szerepéről és a vele kapcsolatos fontos tudnivalókról, szabályokról még esik szó.

5. A Toroni Rendszerű Viadalban a falak mérete minden körülmények között a következő: az íveket és a központi arénát elválasztó falak és ajtók egy méter, a kvadránsokat elválasztó falak és ajtók két méter magasságúak.

A fenti szabály szerepe kettős: egyrészt a falak ezen magassága jól elválasztja a látótérreket, tehát a Stratéga szerepe emiatt fontosabbá válik, másrészt védelmet biztosít a lövedékek és török ellen. Ugyanakkor az azonos kvadráns minden területe belátható, és a szemben átlósan elhelyezkedő terület nagy része is. Az ajtók kinyitásával azonban ez egyszerűen megváltoztatható, így a magas ajtók ilyen szempontból is fontos szerephez jutnak. Az íveket elválasztó falak nem korlátozzák a látást, csak a keresztülhaladást, és fedezéket kínálnak, ha valaki mögöjük fekszik, vagy térdel.

6. A Toroni Rendszerű Viadalban az ajtók minden körülmények között 2 méter szélességűek, dupla szárnyúak, és mindkét irányban nyithatóak.

Ennek a szabálynak akkor van értelme és fontossága, ha elgondolkodunk az ajtók felhasználási lehetőségein. Az ajtók nem kizárólag a felosztott téren történő közlekedésre szolgálnak. Irányba állítható fedezéket jelentenek, rejtőzhetnek a védelmükben, illetve meglepetészerűen támadhatnak mögülről. A dupla szárny és a két irányba való nyithatóság egyenlő feltételeket teremt az ajtó két oldalán várakozó felek számára. A két méteres szélesség csak a dupla szárnyak szélessége miatt jelentős, mert így az egy méter széles szárnyak lövedékek elleni fedezéknek használhatók; kisebbekkel ez nem lenne megoldható.



7. A Toroni Rendszerű Viadal minden körülmények között addig tart, míg az egyik csapat központi arénában küzdő Gladiátora hosszabb időre harcképtelen nem lesz. Hosszabb harcképtelenségnek nevezhető, ha az ellenfél odalép, és fegyverével akár jelképesen, akár ténylegesen kioltja a védekezni képtelen Gladiátor életét.

Eszerint a viadalban az tekinthető győztesnek, aki képes az ellenfél Gladiátorát harcképtelenné tenni. Ez, mint látható, nem minden esetben jelenti a Gladiátor halálát – de a legtöbb esetben, eleget téve a közönség igényének, igen. A többi szereplő sorsa tehát teljesen érdektelen a győzelem szempontjából, csak a Gladiátor harcképessége mérvado. Így megeshet, hogy egy csapat minden tagja él, az ellenfél közül pedig csak a Gladiátor küzd, és mégis a magányos harcos aratja a győzelmet.

A RÉSZTVEVŐK

Ebben a fejezetben megismerkedünk a csapat egyes tagjainak pontos szerepével és a hozzájuk kapcsolódó tudnivalókkal.

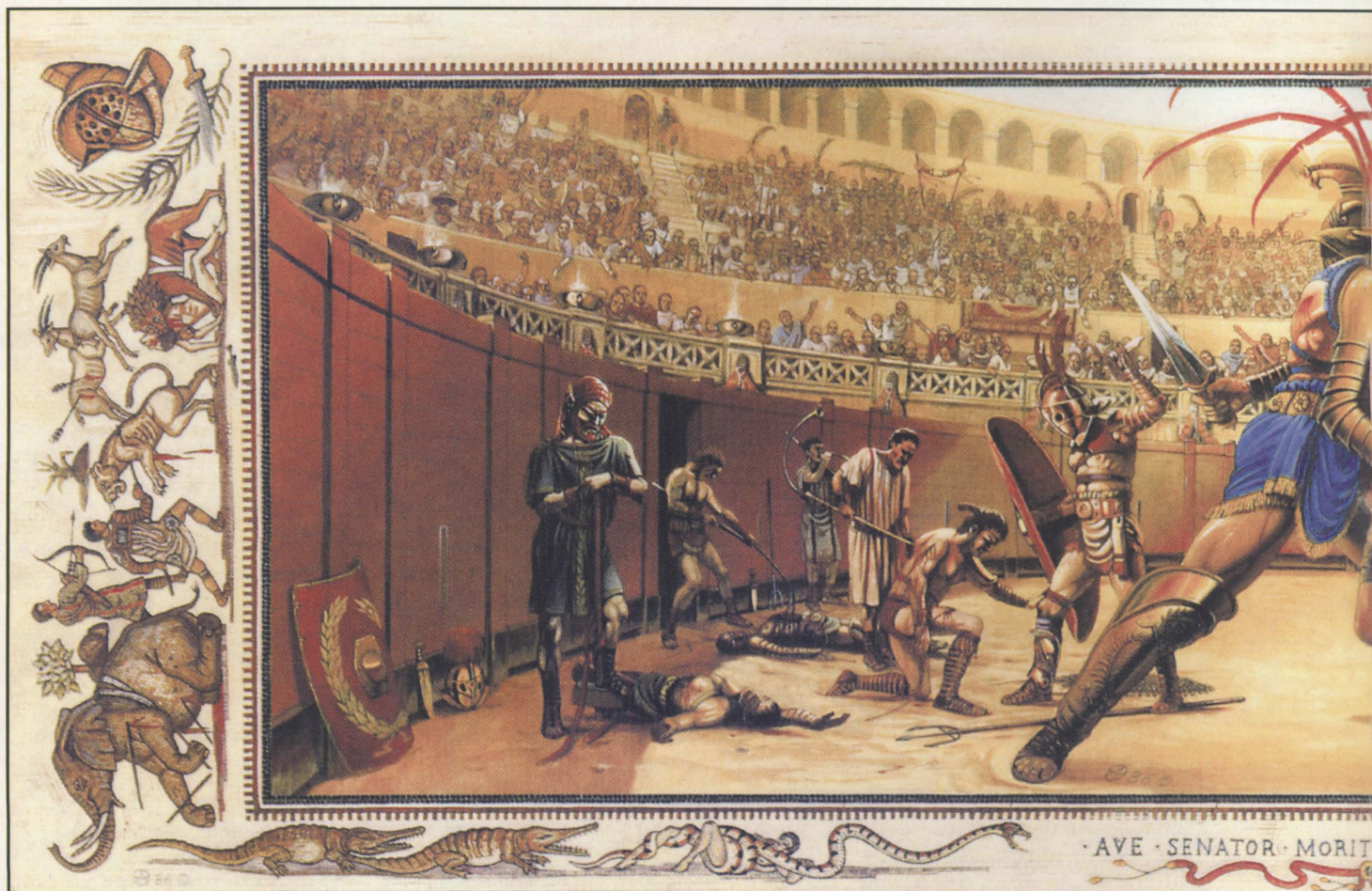
A Gladiátor

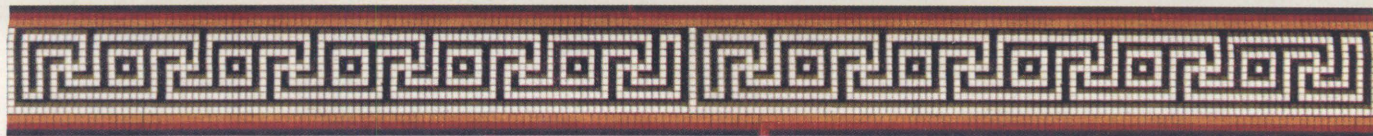
A központi arénában csak a gladiátor tartózkodhat, ide ajtó sem vezet. Ő a viadal legfontosabb résztvevője a győzelem szempontjából – míg ő talpon van, a csapat nem veszíthet. Ezért rá kell a legjobban vigyázni; tulajdonképpen a csapat csak az ő nyeresi esélyeinek megnövelését, és az ellenfél embereinek ártalmatlanná tételét szolgálja. A Gladiátor szinte minden esetben nehéz páncélt visel, gladiátorvértet vagy más, magas SFÉ-vel rendelkezőt. A vért szerepe, hogy a számszerűjász és a törveto dögát megnehezítse – hiszen csak ez nyújthat elegendő védelmet

a hajító- és célzófegyvert használó támadók ellen. Mivel a nyílvevő – hacsak az Íjász-szabály közbe nem szól – és a tör sebzése sem túl magas, a páncél ennek jelentős részét felfogja, tehát a küzdelmet jó állapotú páncélban a lőtt vagy hajított fegyverek nem dönthetik el. A Gladiátomak érdemes többféle fegyvert magával vinnie az arénába, még akkor is, ha ezek egy részét le kell raknia, hogy ne legyen túlságosan megterhelve. Csak így készülhet fel tökéletesen a másik fél ellen, hiszen először csupán az arénában látja meg a másik Gladiátort. A Gladiátor kasztjára nézve legtöbbször valóban gladiátor, de lehet harcos, lovag, vagy valamiféle harcművész is. Más, szemtől-szemben gyengébben küzdő karaktert nem tanácsos Gladiátorként indítani, még fejadászt sem.

A Stratéga

A csapat igazi koordinációja a Stratéga feladata. Csak ő rendelkezik teljes áttekintéssel az arénáról, a toronyból még a falak mögött hasaló ellenfeleket is láthatja, figyelmeztetve társait a veszélyre. A Stratéga legtöbbször elméleti ember, jártas a hadvezetésben és harci filozófiában, a boszorkánymesteri mágiában, továbbá előny, ha tud az ellenfél fejével gondolkodni. Általában a Stratégák bölcssek, esetenként boszorkánymesterek, varázslók, vagy papok. A legtöbb viadali szabályzat szerint a Stratéga és tornya sebezhetetlen, ellenük támadni tilos, ám vannak kivételek. A bölcs tehát nem kockáztatja életét, csak a csapat dicsőségét és tagjai életét. Azokon a viadalokon, ahol a Stratéga is sebezhető, általában nagyon kiszolgáltatottak és védtelemek. Nem lehet fegyverük, és az sem ritka, hogy a toronyban leszíjazzák őket egy székbe. így, ha egy fegyveres felmász, vagy egy számszerűjász pontosan célzó, a Stratéga könnyen kivégezhető. Ezekben az esetekben természetesen a csapat minden erejével igyekszik megóvni, hiszen ő a társaság tulaj-





donképpen szeme és esze. Csak ő láthatja át a terepet, így neki kell pillanatok alatt tervet kovácsolnia az ellenfél mozdulatainak ismeretében.

A Boszorkánymester

A Boszorkánymester a döntő tényező abban, hogy a kiegyenlítettten folyó küzdelem a Gladiátorok között milyen irányban dől el. Mivel a nyílvevő és a tör nem okozhat túl nagy sebeket a Gladiátoron, a Boszorkánymesternek kell előnyhöz segítenie saját emberét, akár úgy, hogy az ellenfelet gyengíti varázslataival, akár úgy, hogy csapatának Gladiátorát védi meg. A Boszorkánymester feladata azért különösen nehéz, mert a külső ívben kezdi a viadalt, tehát varázslatainak hatósugara messze elmarad a Gladiátoroktól. Ennek következményeként beljebb kell jutnia, a következő ívekbe. Viszont, korlátozott mennyiségű Manapontja révén, nem pazarolhatja varázslatait, fegyvere pedig csak egy tör lehet. Így nehezen juthat előre, hacsak a Számszeríjász és a Törvetők nem támogatják. Az ellenfél egyik fontos feladata tehát megállítani vagy megölni a Boszorkánymestert, mielőtt az harcképtelenné teszi a Gladiátort. A harcképtelenséghez pedig elég egy egyszerű gyengítő varázslat is, ha azt a másik fél Gladiátora kellően ki tudja használni. A boszorkánymester semmiféle páncélt nem viselhet, emiatt különösen sebezhető, még egyszerűbb lövedékekkel is. Ezért többnyire fedezékben kell tartózkodnia, ám ebben az esetben nem jut közelebb az aréna központjához, tehát feladatát nem teljesítheti. Fontos, hogy a Stratéga és a Boszorkánymester együtt tudjon működni, ismerjék egymás lehetőségeit és a varázslatokat. Ezáltal ugyanis a Boszorkánymester még akkor is képes lesz követni a Stratéga utasításait varázsláskor, ha

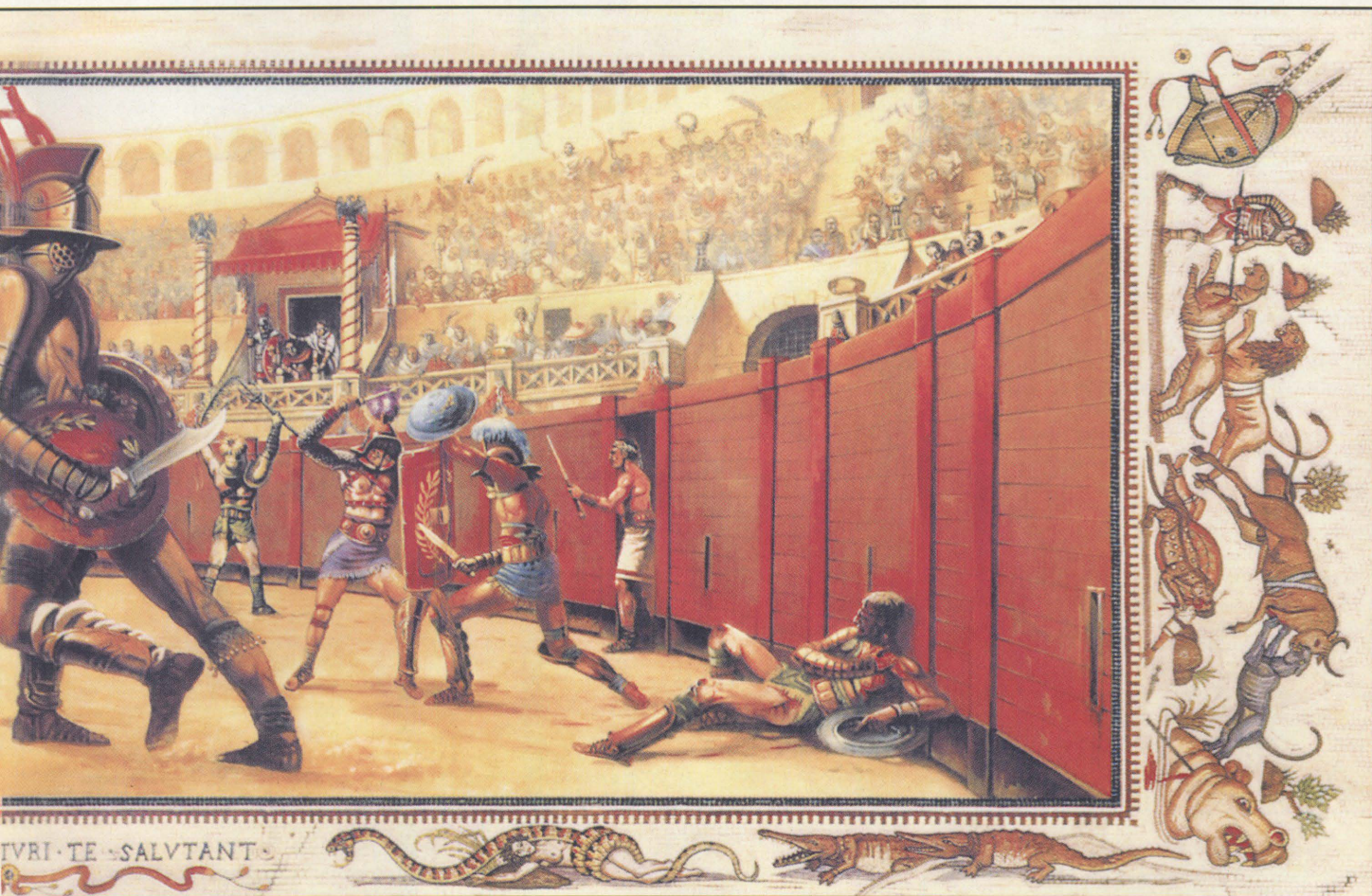
éppen nem látja ellenfelét, de helyét már ismeri. Természetesen a Boszorkánymester kasztja csak boszorkánymester lehet.

A Számszeríjász

A Számszeríjász az egyetlen személy a csapatban, kinek tevékenységét nem teszi lehetetlenné a távolság. Csupán a kvadránsokat elválasztó falak akadályozzák abban, hogy az egész arénát belőhesse fegyverével. Mivel a vesszők nem sebeznek nagyot az ép vértetű Gladiátoron, a Számszeríjász figyelme is másra terelődik, legtöbbször a Boszorkánymesterre, vagy az ellenfél Számszeríjászára. A Számszeríjász másik gyengéje, hogy csak kevés vesszővel rendelkezik a viadal elején. A kilőtt vesszők ugyan a legtöbb szabály szerint újra felhasználhatóak, de ezeket összeszedni nagyon időigényes – tehát a legtöbb esetben nem kivitelezhető. A Számszeríjász nemcsak célzó fegyverrel küzdhet, számszeríja ugyanis különleges felépítésű: közelharcra is kiválóan alkalmas. A könnyű nyílpuska tusára elől két pengét rögzítettek, melyek segítségével a fegyverrel szűmi és öklelni lehet. A tus másik vége vasalt, az ív pedig rendkívül erős acéllemezből készült, melynek két vége meglehetősen hegyes és éles – nem vág ugyan, de ha nagy erővel ütnek vele, könnyen mély sebet okozhat. A fegyver így közelharcban is nagyon hatékony, sebzése $k6+2$ Sp. Persze, ismeretét külön el kell sajátítani, különben a képzetlen fegyverhasználat megszokott negatív módosítói vonatkoznak rá. A Számszeríjász legtöbbször harcos, aki mesterfokon használja a nyílpuskát, és közelharc forgatásában is legalább alapfokon jártas. Előfordulhat esetleg, hogy a Számszeríjász fejjavadász vagy tolvaj.

A Törvetők

A Törvetők tulajdonképpen a csapat ahol-tud-segít részét képezik. Nincs külön, személyre szólóan meghatározott feladatuk, tőreikkel közepesen





hatékonyak távolra és közelre egyaránt. Előnyük, hogy ketten vannak, így egyesített támadást is intézhetnek, vagy ellenkezőleg, két feladatot is végezhetnek egymástól függetlenül. Ők az utolsó védő vagy első támadó vonal a Gladiátor felé, ezért szerepük mindenképpen jelentős. Sokszor ők döntenek el a viadalt, hiszen az ő szerepük a legkevésbé kötött, így kevésbé kikövetkeztethető. Ők sem érnek túl sokat hajított tőrökkel a Gladiátor ellen, de a Számszeríjászt vagy a Boszorkánymestert könnyen kiiktathatják, akár hajított tőrökkel, akár közelharcban, ha átmenniük a másik ívbe. A Törvetők különleges tőröket használnak, melyek egyaránt alkalmasak dobásra és közelharcra is. Tőreik száma ugyancsak korlátozott, akár a Számszeríjások nyílveszői. A pengék a legtöbb szabály szerint szintén felszedhetőek, de itt is akadhatnak kivételek. A Törvetők kasztja mutatja a legnagyobb változatosságot, hiszen nagyjából egyenlő számban találunk köztük harcosokat, tolvajokat, fejedáshozokat.

A DÉL-TORONI VIADAL SZABÁLYAI

A Dél-toroni Viadal a Quiron-tenger partja mentén terjedt el. Szinte minden nagyobb kikötővárosban, mely rendelkezik saját arénával, ezen szabályforma szerint zajlanak a viadatok. Az általános szabályoknál leírtakon kívül a Dél-toroni Viadalt a következő megkötések jellemzik:

1. A fegyverekről, cselekedetekről

Az arénába csak korlátozott számú fegyver és nyílvesző vihető be. Mindkét csapatra a következő megkötések érvényesek:

- A Gladiátor egy fajta vérttel és öt szabadon választott kézfegyverrel rendelkezhet. Ezek egyike lehet a pajzs, ha a Gladiátornak arra is szüksége lenne. A kiválasztott fegyverek és vérték nem lehetnek mágikusak, sem mérgezetek – itt jegyzendő meg, hogy minden tárgyat és fegyvert részletes vizsgálatnak vetnek alá a viadal előtt. A központi arénában a Gladiátor azt tesz fegyvereivel, amit akar; le is rakhatja őket a küzdőtér egy pontján, hogy ne akadályozzák a küzdelemben. A fegyverek a későbbiek során megkötés nélkül felvehetőek – akár a másik fél által arénába hozottak is. A központi küzdőtérbe került török és nyílpuska-vevők is felhasználhatóak, így a Törvetők kiegészíthetik esetleg fegyver nélkül maradt Gladiátorukat. Fontos, hogy a központi arénából már semmi sem kerülhet ki a küzdőtér többi részébe, tehát a Gladiátor fegyverei, vagy a bedobott török, belőtt vesszők nem adhatók ki a többieknek.

- A Stratéga semmilyen fegyverrel sem rendelkezhet, és a megfigyelőtornyot a viadal végéig nem hagyhatja el. A Stratéga és tőnya a viadal alatt semmiféle módon nem támadható, személye sérthetetlen.

- A Boszorkánymester egyetlen tört vihet be az arénába, mely nem lehet sem mágikus, sem mérgezett. A Boszorkánymester semmiféle vértet vagy pajzsot nem viselhet.

- A Számszeríjász csak a viadalokon rendszeresített nyílpuskát használhatja, melyhez öt darab vesszőt kap. A viadal során talált, vagy az ellenfél Számszeríjásától megszerzett vesszők is felhasználhatók. A Számszeríjász bármilyen bőrvértet, vagy annál könnyebb páncélt viselhet a viadalon.

- A Törvetők fejenként négy tört vihetnek be az arénába. Az ellenféltől szerzett, vagy talált török is felvehetőek és használhatóak. A Törvetők sodronyínget vagy annál könnyebb vértet viselhetnek.

- A palánkokon – azaz az íveket elválasztó falakon – tilos átnyúlni, átmászni, azokra ráállni, akár fegyverrel, akár anélkül.

2. A mágiról, mérgekről

A Dél-toroni Viadalon az arénában egy küzdő sem harcolhat mágikus fegyverekkel, varázslatokat pedig csak a Boszorkánymester alkalmazhat

– még akkor is, ha a Stratéga vagy más csapattag is képes lenne erre. Ez a Pszi-diszciplínákra is igaz, bár csak azokra, melyek nem magára az alkalmazóra hatnak. Így Telekinézist vagy Pszi-ostromot csupán a Boszorkánymester folytathat, de Fájdalomcsökkentést vagy Érzékelést bármelyik csapattag. A mágia elleni védekezéséppen mindkét csapattag két Statikus Asztrál és két Statikus Mentál pajzs lehet a harcosokon. Természetesen a Boszorkánymester és a Stratéga bármilyen Pszi-pajzzsal rendelkezhet. A harcosok – azaz a Gladiátor, Számszeríjász és két Törvető – tetszőleges módon osztozhatnak a négy Statikus pajzsra. Lehet, hogy ketten védelem nélkül maradnak, ketten pedig mind Asztrálisan, mind Mentálisan komoly ellenállással rendelkeznek majd, de az is megtörténhet, hogy minden fegyveres egy-egy pajzsot kap. A Dinamikus Pajzsokról a szabály úgy rendelkezik, hogy az arénába lépés pillanatában csak a Boszorkánymester és a Stratéga elméjét védhetik.

A Boszorkánymester majdnem minden boszorkánymesteri mágiát használhat, akár Nekromanciát is – az egyetlen megkötés, hogy Természeti Mágia nem használható. A szabály a nézőket védi, hiszen ezen varázslatok 1 km sugarú körben hatva magát az arénát – és esetenként a belvárost is – könnyen romba döntnék. A Boszorkánymester igazi korláta persze nem ez, hanem az a szabály, mely előírja, hogy az arénába nem vihet be egyetlen üvegcsé Hatalom Itálát sem. Csak azokból a Mana-pontokból gazdálkodhat, melyeket az arénába lépés előtt megszerzett – legalábbis egy darabig.

A viadal izgalmát ugyanis tovább fokozza, hogy a központi aréna

közepén – tehát azon a területen, ahol csak a Gladiátorok tartózkodhatnak – egy homokba simuló márványlapon, törhetetlen fiolában van egy adag Hatalom Itala. A Gladiátorok feladata tehát nem csak egymás minél sebesebb legyilkolása, hiszen csapattukat komoly előnyhöz segíthetik azzal, ha megszerzik az Italt és valamilyen módon eljuttatják a Boszorkánymesternak. A Boszorkánymesternak sikeresen eljuttatott Hatalom Itala sokszor döntötte el egy-egy viadal kimenetelét, mert a mágiahasználó így könnyen eltakaríthatta útjából legveszedelmesebb ellenfelét, a Számszeríjászt, s maradt Mana-pontja a Gladiátorok küzdelmének befolyásolására is.

További lehetőség a Hatalom Italának megszerzésére a Telekinézis Pszi-diszciplína alkalmazása. Megrázó párbajok alakulhatnak ki a két csapat között, mivel a tárgyra egyszerre mindkét Boszorkánymester alkalmazhatja a diszciplínát.

Ilyenkor felettébb hasznos a Törvetők ellenfelet zavaró részvétele, vagy a Számszeríjász koncentrációt megtörő lövései.

A viadalon kiosztásra kerül három mágikus tárgy, három talizmán is mindkét csapat számára. Az egyik talizmán, melynek neve Villámfogó, védelmet nyújt a villámmágiakkal szemben, minden hatásukat semlegesíti. A második, a Kígyóvér a mérgek ellen, a Jégacél pedig a Rontások ellen nyújt teljes immunitást. A medálok a megjelölt támadási forma ellen teljes védelmet nyújtanak, helyesebben Erősségük az 50-es erősségig semlegesíti a hatásokat. A mérgek ellen védő Kígyóvér nemcsak a természetes, de a mágikus vagy varázslatként létrehozott mérgek ellen is védelmet biztosít – tehát a Boszorkánymester Méregmágiája ellen is. A Villámfogó – nevének megfelelően – a védettré irányuló villámok energiáját gyűjti magába, de 50 E-nyi mennyiség után megsemmisül. Ez természetesen rengeteg villám semlegesítésére elegendő; csak akkor válhat kritikussá a helyzet, ha a viadal elején – tréfa vagy csalás következményeképpen – nem teljesen „üres” talizmánt adtak az egyik csapatnak. A Jégacél – a Rontások ellen védő medál – kizárólag a boszorkánymesteri mágia által okozott betegségektől véd meg, az Átkoktól nem. A talizmánok használata értelemszerű: a csapat kiválasztott tagja akaszthatja a nyakába, védelméül a felsorolt támadási formák ellen.

Egyetlen kikötés vonatkozik a medálok használatára: egyik küzdő sem viselhet kettőnél többet belőlük a viadal során – a csapat tehát nem adhatja mindhárom medált a Gladiátornak. Hogy melyik kettőt kapja





meg, azt természetesen a résztvevők döntik el. A Gladiátor így is sokféle támadás ellen lehet védett, hiszen a Mentál és Asztrál pajzsok, továbbá két talizmán már alig hagy teret az ellenfél Boszorkánymesterének vagy mérgezett fegyverének. Az ellenfél egyik feladata tehát éppen az, hogy rájöjjön, milyen mérge vagy mágia lehet hatásos a Gladiátor ellen. Ez persze rengeteg Mana-pontot emésztethet fel...

A fenti tárgyakon kívül a csapatok egy mérgegfólia is kapnak, melynek tartalmával egyetlen fegyvert kezelhetnek. A mérge Viadalonként más-más hatású, a küzdőknek sem mondják meg a várható eredményt. Közös tulajdonsága az alkalmazott anyagoknak, hogy azonnal vagy nagyon gyorsan hatnak, jelentős erősségűek, és sikeres ellenállás esetén is részlegesen kifejtik hatásukat. A legnépszerűbb mérgek közül csak néhányat sorolunk fel, a KM ezek alapján saját mérgeit is megalkothatja:

Homokmaró

Azonnali hatású, idegrendszeri tüneteket okozó mérge. Az áldozat sikertelen ellenállás esetén két körre elveszti ualmát teste fölött, össze-vissza rángatózik, vonaglik, csapkod, rugdos. Harcolni, varázsolni nem tud, de a kiszámíthatatlan mozgások miatt VÉ-je csak 35-tel csökken. A mérge 8. szintű; ha az ellenállás sikeres volt, csupán mozgásbeli zavarokat eredményez, minden harci értéket két körön át 20-al csökkentve.

Gladiátorok végzete

Azonnali hatású kíméreg, mely több hullámban hat. Felszívódása után többször rövid, bénító erejű fájdalmat okoz, mely akár eszméletvesztést is eredményezhet. Sikertelen ellenállás esetén az 1. körben az áldozat 2k6 Fp-t veszít, de a nyilalló fájdalom néhány másodperc után nyomtalanul eltűnik, a mérge hatására elvesztett Fp-k 3/4-e visszatér. Ezek után két kör nyugodtan telik el, majd a hatás megismétlődik, most már 4k6 Fp-t jelentő, roham-szerű fájdalommal. A hatás megegyezik az először tapasztaltakkal, az Fp-k 3/4-e visszatér a kör végén. A mérge a továbbiakban hasonlóan működik, két nyugalmas kör után görcsös fájdalmat okoz. A sebész azonban folyamatosan növekszik 10k6-ig, 2k6-os lépésekkel. Ha az áldozat ezt is túléli eszméletvesztés nélkül, a mérge hatása megszűnik. Az elszenvedett fájdalom gyorsan múló, de az elvesztett Fp-k 1/4 része halmozódva könnyen veszélyessé válhat. A mérge nem okozhat Ép veszítést, viszont 0 Fp alá kerülve az áldozat elveszti eszméletét, s akkor sem tér magához, ha a kör végén a fájdalom megszűnésével Fp-inek száma ismét nagyobb lenne nullánál – ez pedig a véget jelenti az arénában. A mérge 7. szintű; ha az ellenállás sikeres volt, minden ugyanígy történik, de a sebészek feleződnek (1k6, 2k6, 3k6...), a határ pedig nem 10k6, csupán 5k6.



Lassú fegyver

Az azonnali hatású, 7. szintű mérge az izomrendszert támadja meg. Amennyiben az ellenállás sikertelen, lelassítja az áldozat mozgását, minek következtében a kezdeményezés minden kör elején a másik félre lesz, a harci értékek pedig 15-tel csökkennek. Sikeres ellenállás után a hatás hasonló, de a lassulás korántsem oly szembeötlő – csupán a KÉ csökken 15-tel. A mérge hatása 5+k6 kör.

Reolan tréfája

A gyors – k3 körön belül ható – mérge tulajdonsága, hogy érzékennyé teszi az idegeket, azaz felerősíti minden megélt fájdalmat. A mérge 8. szintű, sikertelen ellenállás után minden elvesztett Fp kettővel szorzandó. Nem okozhat Ép veszítést, sikeres ellenállás esetén pedig a sebész nem kétszeres, hanem másfélszeres lesz. Az első előállítójáról elnevezett mérge hatóideje 8 kör.



Ezek tehát a Dél-toroni Viadal alapszabályai. Szót kell még ejtenünk a döntnők szerepéről, és az alkalmazott büntetésekről.

A Viadalt három Döntnök és egy Mesterdöntnök figyeli, továbbá több segéd. A segédeknek nincs beavatkozási joguk, csupán felhívhatják a Döntnők figyelmét valamely szabálytalanságra. A Döntnők megállíthatják a Viadalt, és kizárhatják a küzdők közül azt, akit szabályszerűen kapnak. A kizárás sokszor egyet jelent a Viadal utáni nyilvános kivégzéssel; a szabályszerűsért minden esetben súlyos büntetés jár. A Mesterdöntnök a viadal közben is beavatkozhat. Állandóan keze ügyében van egy Villámszóró pálca, mely 15 E-s, 75-ös CE-vel rendelkező energianyalábok kilövésére alkalmas. Ezzel bármelyik csaló azonnal elhamvasztható, azt kivéve, aki a védő medált viseli. Ha a vétkes netán túlélte a villámot – legyen ennek oka szerencse vagy talizmán –, a Döntnők Páholya alatt helyet foglaló számszerzők (nehéz nyílpuskák) azonnal végeznek vele.

Ilyen megtorlás azonban ritkán fordul elő, mert a szabályok könnyen fejben tarthatóak. A kevés csalás másik oka, hogy a következmények túlságosan súlyosak – inkább vesztiszen a csapat becsülettel, semhogy minden megszegyenült tagját kerékbe törjék a viadal után.

A viadatok fontos alapeleme, hogy amit nem tilt szabály, az végrehajtható – egy-egy merész ötlet ezért még a Mesterdöntnököt is meglepetésként érheti. A szigorúan megfogalmazott szabályok mellett is sokszor kerül dilemma elé, vajon a látott tett szabályellenes-e, avagy sem. A döntés általában attól függ, miként reagál a közönség – ha éljenek, tapsolnak, a küzdők folytathatják a viadalt.

A Döntnők az aréna négy oldalán, toronyokban foglalnak helyet, így mindent tökéletesen beláthatnak (alaprajzon rombuszokkal jelölve). A legmagasabb torony a Mesterdöntnöké, mely az alaprajzon nyolcágú csillagként szerepel – ez a hely azért is fontos, mert ehhez viszonyítják az aréna felosztását, a jobb-bal és alsó-felső kvadránsokat.

A VIADAL A JÁTÉKBAN

A KM az eddigiekből már sok következtetést levonhat, lehetnek elképzelései, hogyan meséljen el egy Dél-toroni Viadalt játékosainak. Ezek kiegészítése, és néhány hasznos tanács következik az alábbiakban.

A legjobb az, ha a viadalt nem JK-k és NJK-k játsszák egymás ellen, hanem két JK társaság. A tapasztalatok szerint így sokkal izgalmasabb, feszültebb játékokra nyílik lehetőség – továbbá ötletekben nem egy embernek kell felvennie a versenyt hattal. A KM dolga legyen inkább a játék gondos, vita nélküli levezetése.

Az első lejátszott játék alatt és után viták támadtak arról, miként lehetne igazságossá tenni a Viadal alatt a karakterek kezdeményezését. Hiszen a legjobban kezdeményező résztvevő cselekedetére a M.A.G.U.S. szabályai szerint a leglassúbb ellenfél reagálhat a legpontosabban – mivel később kell megmondania, mit is áll szándékában tenni. Ez egyéb körülmények között nem jelent gondot – részint a kevés szereplő miatt –, ám egy stratégiai alapokon nyugvó játékban már igen. A probléma ugyanis az, hogy a KÉ nem csak gyorsaságot, hanem helyzetfelfismerést is jelent, a fenti esetben pedig a leglassúbb karakter rendelkezne a legjobb reakcióképességgel – ami teljességgel hamis eredmény. Ezért merült fel a kettős kezdeményezés bevezetése. Ez a következőt jelenti:

1. Minden karakter kidobja az adott körre vonatkozó Kezdeményező dobását, majd hozzáadja a KÉ-ét.

2. A legkisebb értéktől a legnagyobb felé haladva mindenki bejelenti, mit szándékszik cselekedni.

3. A legnagyobb értéktől a legkisebb felé haladva minden esemény lejátszásra kerül (támadás, mozgás, mágia használat stb.)

Így leírva, a három pont nem tűnik túl bonyolultnak, de 12 szereplővel, úgy, hogy mindenki minden körben aktívan részt vesz, bizony



nagyon hosszúra nyúlik. Az első játék alatt 12 kör eseményei ezzel a módszerrel a valós időben 3 órán át tartottak. Ez stratégiai játék viszonylatban nem is rossz, de szerepjátéknak nagyon nehézkes. Így tehát, mindenki döntse el maga, miként is játsza le a Viadalt – lassan, de reálisan, vagy pergőbben (így sem lesz gyors!), ám kisebb-nagyobb tévedésekkel.

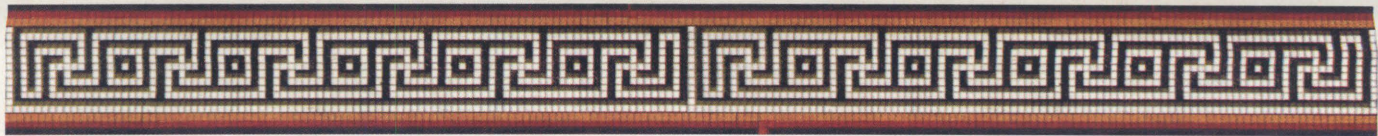
Másik gondot jelenthet a Stratéga szerepének megoldása. Mivel a Viadalon a Stratéga a csapat szeme, ő az, aki beláthatja a teljes arénát. Ő dolgozhat ki támadási módszereket is, de csak rövid utasításokat osztogathat, mert a küzdőtérben minden nagyon gyorsan lezajlik. Ezt úgy oldottuk meg, hogy minden lejátszott körben a Stratéga csak egyszer vagy kétszer (ezt a játék elején meg kell beszélni, és szigorúan be kell tartatni!) szólhat meg. Ezzel mondandója igazi fontosságot nyer, hiszen csak ő figyelmeztetheti a többieket esetleges hátbatámadásra, boszorkánymesteri mágia alkalmazására, vagy egyéb fontos, de mások által nem látható eseményre. A Stratégát játszó játékosnak nagyon meg kell gondolnia, mikor és miért szól, mert lehet, hogy a lehetőséget elpocsékolja, csapata pedig ezért kerül hátrányos helyzetbe. A Stratéga szerepe egyébként korántsem tűnik oly fontosnak első olvasásra, mint amilyen valójában. A jó és rossz Stratéga jelentette előnyt illetve hátrányt már az első játékban mindenki érezhette – komolyan befolyásolta a játék végkimenetelét.

A harmadik fontos kérdés a csapatok tagjainak elhelyezkedése az arénában. Egy szerepjátékban legtöbbször (legjobb, ha mindig) könnyen boldogulhatunk táblák, alaprajzok, kis figurák vagy hasonló, asztalt kívánó kellékek és segédesszközök nélkül is, ebben az esetben azonban

– mivel a Toroni Rendszerű Viadal szerintem sokkal inkább stratégiai játék – szükség van az aréna pontos, méretarányos rajzára, és néhány figurára a karakterek jelölése végett. A „figura” nem jelent feltétlen ólomfigurát, lehet sakkbábu, babszem, papírnégyszeg, gomb, stb – a fontos az, hogy egymástól jól megkülönböztethetők, és nagyjából méretarányosak legyenek. Célszerű, ha egy figura alapja nem nagyobb 1-2 3x3 méteres területet jelölő négyzetnél. A játékban mozgatusukra nincsenek külön szabályok, minden egyszerűen a M.A.G.U.S. szerint történik, azaz egy karakter egy körben nagyjából 80-100 métert tehet meg, legnagyobb sebességével rohanva. Ez az arénában nagyjából felére csökken a süppedő homok miatt. Ez azt jelenti, hogy egy karakter nagyjából az aréna hosszabb oldalának felét tudja lefutni egy kör alatt, ha semmi mást sem cselekszik. Nem érdemes számolgatni a négyzeteket – ez azért mégiscsak szerepjáték –, de ha valaki ragaszkodik hozzá, ám tegye. Az alaprajz azért is fontos, mert így tökéletesen áttekinthető, ki mit láthat az arénában folyó eseményekből – a keresztirányú falak ugyanis két méter magasak.

Még egy dologra kell kitérnünk, nevezetesen a játékosok felállítására a viadatok kezdetén. Ez az arénában is úgy zajlik, mint a játékban. A csapatok külön-külön, a másik felállításának ismerete nélkül bejelölik a tagok kiinduló helyzetét az aréna alaprajzán. Adott helye kizárólag a két Gladiátornak van, ők a fekete ponttal és az X-szel jelölt helyeken állnak. A csapatok persze tudják, melyik az ő Gladiátoruk kiinduló pozíciója. Ez azért is fontos, mert csak arra a térfélre állíthatják fel embe- reiket, melyben a Gladiátor tartózkodik. További szabály, hogy mindenkinél a saját ívén belül kell helyet találni, például a Boszorkány-





mester csak a Boszorkánymesterek ívén belül tartózkodhat a viadal kezdetekor. Persze később, az ajtók egyikén áthaladva beljebb is kerülhet.

A Viadal elején a küzdők elfoglalják előre kijelölt helyüket, majd a Mesterdöntnök intésére felhangzik a Sírókürt hosszú, elnyújtott hangja, és kezdetét veszi a játék. Előfordulhat, hogy ellenséges figurák szinte ugyanarra a helyre kerülnek – de ilyen az élet. Ekkor már az első másodpercek fegyverrántással vagy meneküléssel telhetnek.

Utolsó tanácsunk: a szabályok bővíthetők, vagy akár meg is változtathatók. Ha a játékosok rákérdeznek valamire, csak az a lényeg, hogy a válasz az egész játék alatt érvényes maradjon, tehát a körülmények ne váltoozzanak az idővel, mert ez kész terveket boríthat fel.

A JÁTÉK TÖRTÉNETE ÉS A TAPASZTALATOK

A Viadal részletes kidolgozásának ötlete többször felmerült már, de igazi igény csak a Rúna-táborban fogalmazódott meg, amikor két csapat felkért, meséljem el nekik a tusát, amit egymás ellen vívnának.

Botor módon rávágtam, persze, minden rendben, este nyolc után meglesz. Aztán eszembe jutott, hogy szinte semmiféle szabály nincs meg a játékból – már megint túl gyorsan vállaltam el valamit. A Viadalok szabályai fél nyolc körül kezdtek körvonalazódni, a játszótér leszakadt csúszdájának tetején, egy kockás füzet lapjain. A játék tényleg elkezdődött nyolckor, a karakterek rendbeszedésével, miegymással. Az alapok már megvoltak, a többi szabály pedig szépen lassan, a viadal ismertetése közben épült fel.

A játékosok valóban mindent remekül fogadtak, rögtön megérezték, miről szól a viadal, miért alakultak úgy a szabályok, ahogyan elhangzottak. Felejthetetlen hangulatban teltek az előkészületek, egyre több néző csatlakozott a játékosokhoz. Végül a sötét és a szúnyogok hatásának semlegesítése végett bevonultunk egy barakkba, de ekkor lehattunk már 35-40-en. A játék, annak ellenére, hogy a kettős kezdeményezés miatt iszonyú lassan haladt, végig izgalmasan zajlott; minden egyes bejelentett mozdulat jelentőséggel bírt, mindkét csapat tudta, hogy az eredmény tényleg apróságokon és a stratégián múlhat. Terveket készítették, vetettek el, együtt éltek a helyzettel és a karakterekkel. Ragozhatnám tovább, ám a rövid lényeg: valódi élmény volt.

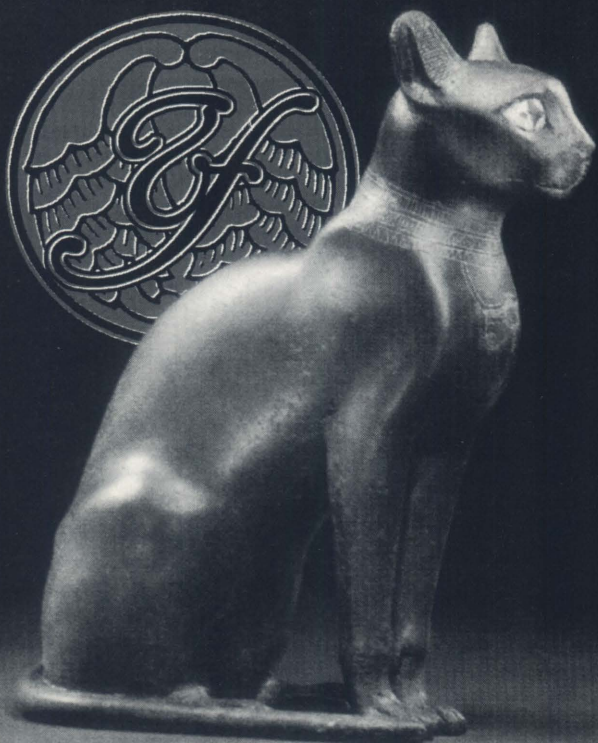
Éjfél után ért véget; a győztes csapat megérdemelten győzött, de az ellenfél is kiváló teljesítményt nyújtott. Köszönet illet hát minden akkori játékost és érdeklődőt, akik nélkül a viadal nem, vagy csak teljesen más formában jöhetett volna létre. A győztesek egyébként – meg is sértődtek, hogy a Rúna-tábor Toroni Rendszerű Viadal versenyének győzteseként miért nem kerültek be eddig a lapba – Izsók Gábor és csapata voltak.

A játék után a résztvevőkkel többször gondolkoztunk szabály változtatásokon, pontosításokon. Végül rengeteg jó ötlet született, legalább 7-8 féle viadal kialakítására is. Ezek a szabályok, trükkök, ötletek a Harcosok és Gladiátorok kiegészítőben kerülnek majd bővebb kifejtésre, így akár Toron összes tájának viadalát is végigjátszhatják az érdeklődők.

A játék a stratégiák szempontjából is nagyon tanulságos volt, ám most nem adok ötleteket senkinek – a saját tapasztalat ennél sokkal többet ér.

Kovi





FELICE

Titkos Szektája



Kevesen vannak, akik hallottak már az anurok titkos népéről, még kevesebben mondhatják el magukról, hogy ismerik is őket. Ynev egyik legmisztikusabb szektája tőlük származik, de a szekta ismerői sem tudhatnak meg sokat az anurokról.

Nehéz eldönteni Felice Titkos Szektájáról, hogy pontosan milyen társaságnak tartuk őket. Bár szekta, vallási felekezetnek mégsem nevezhetjük. Eredetileg az anur vallásból származik és még ma is fellelhetők szertartásaikban az anur eredetű motívumok, ám ezek mára már jelentésüket veszítették. Mondhatná valaki, hogy boszorkányok, azonban ez sem fedi az igazságot, hiszen varázshatalmuk – ha a felületes szemlélő számára mutat is hasonlóságot – merőben más jellegű. Nem sorolhatjuk őket a hagyományos tolvajklánok közé sem, hiszen nem elsődleges céljuk a minél nagyobb vagyon és befolyás gyűjtése.

Felice Szektája egyedülálló a maga nemében, nem működik hasonló szervezet sehol a kontinensen.

Mielőtt még a Szektáról szólnék, szeretnék kitérni magára Felice-re, hiszen csak akkor alkothatunk teljes képet követőiről, ha magát az úrnőt ismerjük.

Az anur vallásban – és a Szekta számára is – Felice az Éji Vadászok Úrnője, a macskafélék patrónusa. Szent állata minden éjjeli ragadozó nagymacska. Hívei a beavatási szertartás után különös képességeknek kerülnek birtokába: időnként képesek egy adott nagymacska alakját felöltöni.

Felice a Necrografia szoros értelmezése szerint démonhercegnő, azaz Abdul al Sahred szerint a X. osztályba sorolandó, hívei azonban minden esetben mint istennőről beszélnek úrnőjükről. Mi hát az igazság? Felice valóban földémon, azonban közülük is kiemelkedik azáltal, hogy az Elsődleges Anyagi Síkon hívei vannak, akik istenükként tisztelik. Innen kapja az erőt, ami a közönséges démonok fölé helyezi. Egyes vallástörténetek szerint az Anur kisistennő, Bast féldémoni gyermeke, más források viszont azt állítják, hogy testvére. Bármilyen kapcsolatban is legyen vele, annyi bizonyos, hogy legalább egyik szülője démon volt.

Az Éji Vadászok Úrnője Felinia démoni síkján lakik. Ez a démoni sík valamelyest hasonlít a halandók által ismert Elsődleges Anyagi Sík sűrű vadonjaira, de sokkalta burjánzóbb. A haragoszöld levelű fák koronája magasan az égbe nyúlik. Mindenfelé indák, folyondárok, ember számára szinte áthatolhatatlan vadon, már-már elviselhetetlen páratartalmú levegő. Az itt élő fák, bokrok és cserjék különlegeseek. Yneven sehol sem találni hozzájuk fogható. A démoni erdő közepén áll Felice környezetével illő palotája. A kastély nem kőből épült – ezer és ezer görcsös, összenőtt fatörzs alkotja. Nem lehet megállapítani, hogy merre húzódnak az eredeti törzsek, a hatalmas épület tökéletes egységet alkot. A palotán belül sehol sincs egyetlen egyenes vonal vagy felület. Az összes terem, szoba és folyosó görbe, kanyargós.

Felice általában közepesen szép fekete hajú, de sárga szemű, vágott pupillájú nőre hasonlít. Testfelépítése és arca egyaránt erősen emlékeztet a macskafélékre, mozgása is ennek megfelelően könnyed és hangtalan. Bár leggyakrabban ezt a formát ölti fel, pusztán akaratával is képes megváltoztatni külsejét. Ilyenkor bármilyen macskaféle alakját felveheti, akár teljes egészében, akár csak részben. Azaz megteheti, hogy csak a teste változik át, a feje emberszerű marad – vagy épp fordítva: a feje lesz hasonlatos a macskakéhoz és a teste marad változatlan. Jellemét tekintve Felice a káros eltökélt híve.

Palotájában a démonhercegnő számtalan rabszolgát tart, mivel a többi démon között csak kevés akad, akivel nem ellenséges a viszonya. Legádázabb ellenségei a Sytixek és Sherebek. E két közdémon fajtából sokat tart rabságban, de nem azért, hogy dolgozzanak neki, vagy hogy szolgálják őt. A Sherebek a Vadászatra kellenek. A Vadászat alkalmával néhány Sherebet szabadon engednek a palota körüli vadonban, Felice és démonúrnoi pedig kedvükre vadásznak rájuk. Hasonló sorsra jutnak a Sytixek is.

Bár démonhercegnő, Felice sem szegheti meg az Ósi Egyezményt, azaz valódi mivoltában nem jelenhet meg az Elsődleges Anyagi Síkon. Mint démonhercegnő elvileg megidézhető a szükséges litánia segítségével, azonban a pontos formulát egyetlen halandó sem ismeri. Még maga al Sahred is csak hiányos adatokat közöl

Felice-ről. Figyelmezteti azonban az utókor kutatóit, hogy ha netán rábukkannának az Éji Vadászok Őrnője megidézésének titkára, tudásukat ne használják, hiszen Felice esetében nem csak egy démonhercegnő hatalmával kell szembeszállniuk, hanem egy kisebb istenével, nem is beszélve arról, hogy ez esetben az idéző maga törte meg az Ősi Egyezményt.

A Szepta

Felice evilági híveit igen nagy titokzatosság övezi. A démonűrnőnek nem emelnek nyíltan templomot, szolgálai nem hirdetik mindenütt dicsőségét. Papnői és követői általában az éj leple alatt gyülekeznek, és végzik nemegyszer véres szertartásaikat. Vallásuk – ha ugyan vallásnak lehet nevezni ezt az elcsökevényesedett szertartásrendszert – ütközik a Pyarroni Paktumban leírtakkal, ami újabb ok a titoktartásra.

Felice szeptája, felépítését tekintve leginkább a boszorkányszervezetek és a titkos vallási gyülekezetek keverékére emlékeztet. Yneven szinte mindenütt jelen vannak, ám az egyes szervezetek csak nagyon laza kapcsolatban állnak egymással. Nincs abszolút vezető vagy uralkodó, a hatalom a gyülekezetek vezetői kezében van – és az egyes gyülekezetek egymással egyenrangúnak tekintethetők. Minden szeptacsoportnak van egy főpapnője, aki a közösség ügyeiben a végső szót kimondja. Ő vezeti a szertartásokat is. A főpapnőt közvetlenül az egyenrangú papnők szolgálják, akik a szertartás elvégzésében segítik. A hierarchiában alattuk helyezkednek el a beavatottak, végül pedig a kívülállók. A kívülállók mindazok a nők, akik még nem estek át a beavatás szertartásán, de szeretnének a szepta tagjai lenni. Az egyes gyülekezetek nagyjából hetente tartanak összejöveteleket, kivétel nélkül mindig éjjel.

Az összejöveteleken általában először a főpapnő mutat be engesztelő áldozatot Felice-nek. Ez leggyakrabban egy kisebb állat, amire egy nagymacska is vadászna. Komolyabb eseményeknél kutyát vagy farkast áldoznak. Ha pedig isteni segítségért fohászkodnak, az áldozat minden esetben ember (esetleg elf vagy törpe). Az áldozat bemutatása után következik azon kívülállók beavatása, akik érdemesnek találtak rá. Erről és következményeiről még az alábbiakban szó esik. Különös, kegyetlen szabály, hogy ha egy kívülálló valami okból nem felel meg a szepta követelményeinek, annak el kell pusztulnia. Ha valaki egyszer is látta a szertartást, akkor az vagy beavatott lesz, vagy meghal. Más lehetőség nincs. Férfi csak elvétve akad Felice hívei között. Nem azért, mintha számukra tilos lenne a beavatás, hanem mert kevesen élnek túl.

A Szepta egyébként az éjjeli szertartásokon kívül is rettentően összetartó. A hívek és a papnők gyakran befolyásos emberek szeretői, ágyasai, netán feleségei. A beavatási szertartás után megtanulják, hogyan hálózzák be a megfelelő férfit és hogyan kényszerítsék rá az akaratukat úgy, hogy az ne is sejtse, minek hatására cselekszik. Felice hívei sokfelé közel olyan jelentős társadalmi erő képviselnek, mint Ellana papnői. Természetesen az Éji Vadászok Őrnőjének követői mindig titokban, a háttérből cselekszenek. Ha valaki mégis megmeszelne valamit, az az életével fizet.



Felice papnői és követői

Tekintettel arra, hogy Felice papnői igen különleges szervezetet képviselnek Yneven, Játékos Karakter nem választhatja ezt a vallást, azaz Felice papnői csak NJK-k lehetnek!

Felice hívei a beavatási szertartás után különleges képességnek kerülnek birtokába. Minden hónapban egyszer, kék holdtölte idején

felöltik valamely nagymacska alakját, és ezt az éjszakát vadászattal töltik. Minden lehetséges áldozatra lecsapnak, legyen az ember vagy állat. Nem éhségük csillapítására teszik ezt, hanem mert a beavatási szertartáson beléjük égetetett ragadozó ösztönök hajtják őket. Az, hogy milyen nagymacska alakját veszi fel egy adott hívő, a szertartást végző főpapnőtől függ, de minden esetben olyan nagymacskát választ, ami a környéken nem feltűnő – havasok között hópárduc, mérsékelt éghajlaton hiúz, melegebb vidékeken párduc. Természetesen egyéb alak is lehetséges, mint például tigris, jaguár vagy akár oroszlán, ennek csak a KM fantáziája szab határt.

A beavatott hívek és a papnők misztikus kapcsolatba kerülnek az állatokkal, különösen a nagymacskákkal. Az összes állat többé-kevésbé úgy fog reagálni rájuk, mintha valóban is macskafélék lennének – a növényevők félelemmel, a többi macskaféle egyfajta tisztelettel. Az élet más területén is mutatkoznak különös jelek. A nő arcvonásaiban is kiütözik a macska, szeme kissé elkerekedik, orra árnyalatnyival piszebbé válik, mozgása harmonikus és halk lesz. Még ha semmi oka sincs rá, akkor is halkan, szinte hangtalanul jár (lásd lopódzás%). Érzékei kiélesednek, látása emberfelettien éles lesz, még sötétben is. Hallása hasonlóképpen felülmúlja a közönséges embereket. Persze ezek a jelek nem árulkodóak – csak olyan ember veheti észre, aki jól ismerte az illető nőt átalakulása előtt, vagy pontosan tisztában van azzal, milyen jegyeket kell keresni.

Felice papnői igen különösek, nem igazán sorolhatók a hagyományos pap főkasztra. Bár varázslataik jó része papi varázslat, hatalmuk meg sem közelíti a valódi papokét. Ennek két oka van. Az egyik, hogy bár Felice szeptája eredetileg az anur vallásból származik, az anur litániák és rituálék nagy része feledésbe merült, illetve értelmét veszítette. A másik, hogy Felice csak kisebb isten, ezért nem is lenne képes híveinek nagyhatalmú varázslatokat biztosítani. Mint kisebb isten, csak a Kis Arkánium tartozik a befolyása alá, és Felice-nek ebből is csak a Természet szférába van befolyása. Mivel Felice hatalma az Éjjeli Ragadozókra terjed ki, ezért a rituálék és litániák felépítése nála kissé különbözik a megszokottól. Hívei számára az alábbi varázslatok a Kis Arkánumban találhatók: Engedelmesség – állatok; Vadak szólítása; Véggyűjtés. Egyetlen megkötés, hogy az első két varázslat csak macskafélékre van hatással.

A papnők Képességeikben is eltérnek a hagyományos papi kaszttól.

Karakteralkotás I. táblázat, Felice papnő

Erő	3k6
Állóképesség	3k6
Gyorsaság	k10+8
Ügyesség	k10+8
Egészség	3k6(2x)
Szépség	2k6+6
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	2k6+6
Asztrál	k10+8

Alapértékek

KÉ 7; TÉ 16; VÉ 70; CE 0; HM/Szint 6(2); Kp 8; Kp/szint 10 + 40%; Ép 4; Fp 4; Fp/Szint k6+1

Felice papnői szeptájukban kevés újat tanulnak. Képzettségeikről az alábbi táblázat tudósít.

TSz.	Képzettség	folk/%
1.	Pszi	Mf
1.	Vallásismeret	Mf
1.	Írás/olvasás	Af
1.	Idomítás	Af
1.	Lopódzás	35%
1.	Rejtőzés	20%
1.	Mászás	50%
1.	Esés	40%
2.	Hangutánzás	Af
3.	Szexuális kult.	Af

4.	Nyomeltűntetés*	Af
4.	Erdőjárás*	Af
4.	Vadászat*	Af
5.	Tánc	Af
6.	Erdőjárás*	Mf
7.	Nyomeltűntetés*	Mf
8.	Szexuális kultúra	Mf

* Csak átváltozott formában

A Felice papnő fegyvertára

¹Bár elvileg bármilyen fegyvert használhatnak, társadalmi helyzetüket tekintve Felice papnői ritkán ragadnak fegyvert, ha igen, az leginkább tőr, netán tőr kard. Szeretik még a könnyű, női nyílpuskákat, a nehéz, otromba, kétkézes fegyvereket viszont megvetik. Felice követői nem szívesen bocsátkoznak harcba, hiszen azért hálózák be pártfogójukat, hogy az megvédje őket. Ha mégis elkerülhetetlen az összecsapás, legszívesebben nagymacska alakjában küzdenek.

Különleges képességek

Elsőként mindenképpen az átváltozás képessége érdemel említést, amivel a papnők nagymacsák alakját ölthetik.

A közönséges hívek csak holdtöltekor változnak át és változásukat semmilyen mértékben nem képesek befolyásolni – az akaratuktól függetlenül végbemegy. Állati testben emberi tudatuk csak nagyon ködösen, tompán van jelen, cselekedeteiket leginkább ösztöneik vezérik. A papnők ezzel szemben már képesek valamelyest befolyásolni átalakulásukat. Siettetik az átváltozást illetve visszaváltozást holdtöltekor, de képesek máskor is szabad akaratukból macska alakot ölteni. Akárhogy alakuljanak át, tudatuk egy részét megőrzik, így valamivel átgondoltabban cselekednek állati formában is. Cselekedeteiknek hozzávetőleg fele hordozza magán az intelligens tettek jegyeit, míg a fennmaradó esetekben az ösztöneik vezérik. A főpapnő minden esetben teljes tudatában van emberi énjének – bár az állati ösztönök őt is hajtják, éppen úgy képes uralkodni fölöttük, mint egy ember. Átváltozásait is képes kordában tartani – egy megkötéssel. A vadászat éjjelén neki is át kell változnia, bár ő szabhatja meg ennek időpontját.

A papnők éjjelente csak egyszer használhatják ezt a különleges képességet.

Felice papnői minden Tapasztalati Szinten k3+6 Mana-pontot kapnak. Ezekből használhatják a Kis Arkánium varázslatait, valamint azokat a különleges varázslatokat, amiket csak Felice biztosít követői számára.

Felice különleges varázslatai

Az alábbiakban felsorolásra kerülő varázslatokat Felice biztosítja a papnőinek. Csak ők képesek ezeket alkalmazni, más vallás papja nem.



Kis Arkánium Rituáléi

Beavatás

Szféra: Természet

Mana-pont: 50

Erősség: 50

Varázslás ideje: 1 óra

Hatótáv: 30 m sugarú kör

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: Asztrális + Mentális

A beavatás varázslat segítségével a főpapnő új hívet avathat Felice követőinek sorába. A varázslat hosszan tartó (1 óra) és igen bonyolult szertartást igényel. A szertartás ideje alatt a beavatás alanya fókuszálja a mágikus energiákat az Elsődleges Anyagi Sík és Felice között. Ez hihetetlenül megterhelő és embert próbáló dolog – különösképpen azonban a nők jobban bírják, mint a férfiak. Míg a nők legfeljebb elájulnak a megrázkódtatástól, a férfiak nagy része belehal. Ez magyarázza, hogy Felice szolgálai között szinte egyetlen férfi sem akad.

A beavatási szertartás végeztével az új beavatott képes lesz átváltozni macska alakjába minden kék holdtöltekor.

Külön érdekessége a varázslatnak, hogy működéséhez nem kell az alany beleegyezése. Bárkit be lehet avatni, aki Asztrális és Mentális mágiaellenállását is elvét. Természetesen a szertartás után az áldozat vallása nem feltétlenül változik meg, de kék holdtöltekor, a vadászat éjjelén ő is vadászni fog, akár akarja, akár nem. Különösen hatékony lehet, ha az áldozat nincs tudatában, mivel is jár a beavatás, majd nagy nehezen megszabadulva gyanútlanul visszatér szeretteihez, akik talán el is feledkeznek az egész kellemetlen incidensről... a következő kék holdtöltéig.

Felice esszenciája

Szféra: Természet

Mana-pont: 60

Erősség: 50

Varázslás ideje: 1 óra

Hatótáv: 1 adag esszencia

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: –

Ezzel a különös varázslattal Felice papnői egyfajta különleges varázstárgyat készíthetnek: Felice esszenciáját. Ez a mágikus bájital valamilyen nagymacskává változtatja azt, aki megissza. A pontos alakot a készítő papnő határozhatja meg. Az ital nagy előnye, hogy az átváltozott ember megtartja tudatát, azaz szelleme teljes birtokában cselekedhet. Gyakran a hívek és a papnők a vadászat éjszakáján veszik magukhoz az esszenciát. Természetesen a folyadék nélkül is átváltozhatnak, de úgy tudatuk háttérbe szorul.

Az ital másik fontos szerepe, hogy bárkit át tud változtatni, nem csak Felice követőit. Egyes kalandozók komoly pénzeket fizetnek egy-két flaska ilyen esszenciáért. Ők általában nem tudják, hogy a mágikus ital elfogyasztása nem veszélytelen. Bármelyik, aki egyébként képtelen lenne nagymacska alakját ölteni, és iszik belőle, méregellenállást kell dobni a 2. szintű mérge ellen. Ha sikeres, az esszencia kifogástalanul működik, ha azonban elvét, émelygés lesz rajta úrrá és lassan, fokozatosan elveszít 5k10 Sp-t. Ha túléli ezt a sokkot, kómába zuhan, de reggelre ismét egészségesen ébred. Fájdalomtűrési pontjai visszatérnek, émelygése elmúlik. Valamilyen különös oknál fogva a nők sokkal ellenállóbbak az esszencia káros hatásaival szemben, így ők +4 módosítót kapnak méregellenállásukhoz.

A Vadász hívása

Szféra: Természet

Mana-pont: 64

Erősség: 50

Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 m sugarú kör
Időtartam: 1 szolgálat
Mágiaellenállás: –

Ezzel a párját ritkító varázslattal a papnő egyenesen Felice segítségét kéri. Hogy a varázslat sikeresen működjön, a papnőnél kell legyen egy kevés vér – akár előzőleg Vérgyűjtéssel gyűjtött, akár frissen ontott. Felice – ha olyan kedvében van – meghallgatja papnője fohását, és egyik közvetlen szolgáját küldi megsegítésére – egy Furudot. A démon egyetlen szolgálatot végez el megidézője számára, azután visszatér Felinia démoni síkjára. A szolgálatot természetesen a papnő szabja meg. Mivel ezt a démont Felice maga küldte, esetében nincs szükség sem idéző gyertyára, sem védő varázskörökre.

(Figyelem! Ha varázsló idézne meg Furudot, neki ugyanúgy védekeznie kell ellene, mint a többi démon ellen, rá mindez nem vonatkozik!)



Bestiárium

Felice híve

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: E-N
Sebesség: 180 (SZ)
Támadó érték: 60
Védő érték: 90
Kezdeményező érték: 40
Célzó érték: –
Sebzés: 1k5/1k5/1k10
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: –
Mentál ME: –
Méregellenállás: 5
Pszi: nincs
Intelligencia: állati*
Jellem: állati*
Tapasztalati pont: 6

* Csak a közönséges hívek esetében, a papnők és a főpapnő legalább részben megőrzi emberi tudatát.

Felice-nek, az Éji Vadászok Úrnőjének követői nem közönséges nők. Minden kék holdtöltek orralakulnak valamilyen nagymacska formájába, és azt az éjszakát a vadászatnak szentelik. Ekkor senki és semmi nem állhat útjukba, hiszen minden és mindenki lehet préda...

Különös tény, hogy Felice hívei – bár területtől függően különböző nagymacska alakját öltik – minden esetben azonos hatalmat birtokolnak az állati testben. Változnak akár húzzá vagy oroszlánná, ugyanúgy harcolnak, ugyanúgy gondolkodnak. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit jelent, hogy harcértékeik nem függenek a felvett alaktól; minden esetben a fent megadott értékek a mérvadók. Ez nem mindenki számára tűnik logikusnak – hogy lehet, hogy egy vadmacska úgy harcoljon, mint egy tigris? Nos, őket emlékeztetnünk kell: Felice hívei nem született macskák, csak különböző misztikus praktikák hatására váltak azzá!

A vadászat éjjelének eljöttét már egy héttel előbb megérzi minden nő, aki Felice-t szolgálja. Ahogy közeledik a holdtölte, egyre

agresszívebbek, vérszomjasabbak lesznek. Természetesen emberi alakjukban jól-rosszul uralkodnak ezeken az érzéseken, de aki behatóbban ismeri az emberi lélek rejtelmét, az bizony észreveheti rajtuk a változást. A legjobb, amit a bölcs ember tehet, hogy minél messzebb menekül a nőtől. Mondják, néhány tudásvágytól hajtott kutató már megkísérelte végignézni a metamorfózist, a tudásért azonban az életükkel fizettek – ők lettek a vadászat első áldozatai.

Furud (a vadász) – közdémon

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 300 (SZ)
Támadó érték: 110
Védő érték: 160
Kezdeményező érték: 70
Célzó érték: –
Sebzés: 3k10 (harapás)/2k6 (mancs)x2
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 8. szint (Mestrefok)
Intelligencia: magas
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pont: 320

Gondolati séma: Felice feltétlen követője, hűsége gyakran még a Sherebekét is felülmúlja. Szinte csak a vadászat öröméért létezik.

A Furud különös démonfajta. Egyes démonológiában jártas tudósok úgy tartják, hogy Felice maga tenyésztette ki őket.

A Furudok felépítésüket tekintve macskaszerűek, ám fejük és felsőtestük inkább az emberre hasonlít. Mind a négy lábuk hegyes, behúzható karmokban és hangtalan járást biztosító puha párnákban végződik. Szájuk nem emberi – megannyi tűhegyes tépőfog sorakozik benne. Képesek az emberekhez hasonlóan két lábra egyenesedve járni, de négy lábon sokkal kecsesebben mozognak. Magasságuk még így is eléri a másfél métert, nem csoda hát, ha felegyenesedve több, mint két és fél métereseek.

Felinian – Felice démoni síkján – kívül nem sok helyen találhatóak meg. Hűségük úrnőjük felé legendás. A legtöbb Furud természetesen Felice palotájában lakik és Úrnőjükkel vadászik. A Furudok az ismert világ legjobb és legszenvedélyesebb vadásza. Prédájukat tökéletesen hangtalanul cserkészik be, hogy azután egyetlen hatalmas ugrással rávessék magukat, és végezzenek vele. Nem az éhség vagy a szükség hajtja őket áldozatuk elejtésére – csupán a vadászat öröméért vadásznak.

Minden körülmények között, a démoni síkokon éppúgy, mint az Elsődleges Anyagi Síkon, rendelkeznek a következő képességekkel: Nyomolvasás/eltűntetés; Erdőjárás; Vadászat; Lopódzás 100%; Rejtőzés 100% És 100%. Ezek azonosak a Karakterek által elsajátítható képzettségekkel – azok közül is a Mesterfokkal – ám esetükben helytelen lenne képzettségről beszélni, hiszen ezek belső adottságaik, használatukhoz nincs szükségük tanulásra. Hacsak tehetik, lesből támadnak. Ilyenkor, hála kiemelkedő lopakodás képességüknek, szinte mindig meglepi áldozatukat.

Felice papnőin kívül kevesen ismerik megidézésük titkát, de ők gyakran fordulnak segítségükhöz. A Furudok ugyanis ideális orgyilkosok. Tökéletes vadászként bármilyen prédát elejtenek – akár embert is. Ha az áldozat valamivel intelligensebb a közönséges állatoknál vagy a Sherebeknél, az csak élvezetesebbé teszi a hajszát. A Furudnak egyetlen apró hibája van: beképzelt. Ez pedig gyakran józan ítélőképeségére is árnyékot vet. Való igaz, hogy nem sok olyan prédával találkozunk, aminek a legcsekélyebb esélye is lehet ellene, de ez túlonat magabiztossá teszi mindennel és mindenkivel szemben.

Kuwik

BÖRTÖN

a föld mélyén

AD&D KALANDMODUL

Az alábbi AD&D kalandmodul 5 db 5.-6. szintű karakternek íródott. Mint minden modulra erre is érvényes: Csak Mesélőknek!

A Kaland háttere

Jaraen városa: A kaland Jaraen városában, illetve alatta, egy gigantikus méretű barlangrendszerben játszódik. A város a Királyság keleti határánál helyezkedik el. A mintegy 160 éves múltú visszatekintő település helyén egykoron egy határvédelmi feladatot ellátó erőd volt. Az idők folyamán azonban egyre többen és többen telepedtek le a vár falai körül, s Jaraen jelentősége megnőtt.

Ebben szerepet játszott a város alatti barlangrendszer is, melyben egy vöröses-zöldes színű moha terem. Az elfonnyadt parázsmoha lassan pusztuló levelei igen csípősek, fűszerként használatosak. Kitermelése jelentős hasznot hozott a városnak. Mivel eleinte a felszín közeli járatokban is bőven volt moha, senki sem hatolt mélyebbre a föld gyomrába. Így érthető, hogy Jaraen lakosai között senki sem tudta, hogy városuk alatt egy régen elhagyott *duergar* település található.

A barlangrendszer: Sok-sok évvel ezelőtt, mielőtt Jaraen városát megalapították volna, mélyen a föld gyomrában egy szürke törp (lásd *Monstrous Compendium vol. 2*) város állt. A virágzó *duergar* település a parázsmoha kitermelésének egyik központja volt, egészen addig, amíg egy alkalommal éjtündék nem rontottak rá, felkoncolva a szakállas törpöket.

A barlangrendszer Jaraen alatti része sokáig lakatlan volt. Tíz év-

vel a mészárlás után ismét éjtündék jelentek meg a járatokban, s a kihalt *duergar* város mellett egy kisebb, előretolt erődítményt építettek. A harminc fős csapat vezetőjének felkeltette a figyelmét, hogy a város teljesen kihalt, egyetlen lény sem telepedett meg a *duergarok* épületeiben, ezért – bölcsen – ő is elkerülte a házakat.

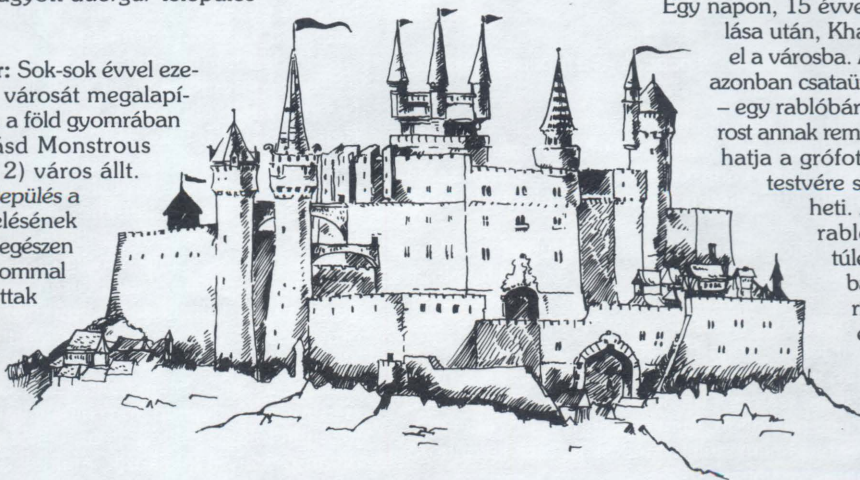
Az elővigyázatosság ellenére időről időre egy-egy éjtünde nyomtalanul eltűnt. Majd eljött a nap, amikor a megmaradt négy éjtünde megpróbálta kiverekedni magát a Jaraen alatti járatokból...

Vörös Nap rend: A barlangrendszer sokáig halotti csendben, háborítatlan nyugalomban pihent. A felszínen azonban, Jaraen városban, megjelent Argahil Nagymester, a renegát varázsló. Úgy döntött, hogy a határmenti település alkalmas lesz arra, hogy megalapítsa saját varázslórendjét. Felépítette a Sugarak tornyát, mely a Vörös Nap rendjének bázisa lett.

A Vörös Nap kezdetben gyengécske rend volt. Argahil, aki egy igen neves mágusiskolát hagyott el – máig ismeretlen okból – és társai, a Rend akkori öt tagja, hosszú ideig varázssitalok készítésből, bérvarázslásból tartották fenn magukat.

Egy napon, 15 évvel a Rend megalakulása után, Khalbe grófja látogatott el a városba. A fogadó ceremóniát azonban csataüvöltés szakította félbe – egy rablóbaró rohanta meg a várost annak reményében, hogy elfoghatja a gróft, akiért cserébe rab testvére szabadságát követelheti. A harc heves volt. A rablóbaró háromszoros túlerejével a város alatti barlangrendszerbe szorította vissza a nemes és testőrségét, valamint a mellettük kiálló városi népet.

A menekülők előőrsei mélyen



behatoltak a barlangrendszerbe – egészen a *duergar* város határáig...

Argahil és társai csak a felderítők tetemeit találták meg. A teljesen eltorzult testekre ránézve azonnal tudták, hogy a felderítőket valamilyen rendkívüli képességű szörnyeteg pusztította el. A Nagymester megállapította, hogy a maradványokból enyhe mágikus erő érződik.

A csata már veszésre állt, amikor Argahil és mágustársai – miután a tetemeiket elrejtették – beavatkoztak. Segítségükkel a gróf képes volt megváltoztatni az ütközet kimenetelét.

Miután a győzedelmes seregek elkergették a rablóbarót, Argahil kísérletezni kezdett a holttestekkel, nemsokára döbbenet tapasztalta, hogy az éteriesség olaját (oil of etherealness) hatásában tökéletesen utánzó anyag nyerhető ki a tetemekből. Az elkövetkező napok lázas munkájában a Rend rátalált a föld mélyén élő bestiára, egy *duergar* múmiára. A pusztító erejű élőhalottat azonban képtelenek voltak elfogni (a Rend ekkor több tagját elveszítette).

Végül, röpké egy hét alatt, megszületett egy föld alatti város terve, melyben látszatra parázmohát termelnének, de ami valójában éléstár lenne a szörnyeteg számára. Néhány rendtag ez ellen a terv ellen – érhető okból – hevesen tiltakozott. Ártatlan emberek életét nem áldozhatjuk fel – érveltek az ellenkezők. Argahil azonban módot talált rá, hogy mégse kelljen feladnia tervét.

A rablóbaró üldözése és elfogása után a gróf ismét felkereste a várost, megünnepelni győzelmét. A Vörös Nap rendjét, melynek harci sikerét köszönhetette, kiváltságokkal ruházta fel. A Rend (Argahil Nagymester kérésére) megkapta a parázmoha kitermelésének egyedüli jogát. Ezenfelül a gróf engedélyezte egy föld alatti börtönteleg kiépítésének tervét, melyben majd a Rend ellen vétkezőket tartanák fogva, akiknek parázmohát kellene kitermelniük. Megkötése az volt, hogy mindig a grófi törvénykezés határozza meg, hogy valaki bűnös-e, s miután bizonyított, hogy a vád valós, akkor kerül az elítélt a Rend kezére.

A föld alatti börtön története: A börtön elképesztő sebességgel kiépült. A Vörös Nap rendjének összes tagja azon dolgozott, hogy mielőbb felépülhessen a parázmohát kitermelő föld alatti falucska (a *duergar* város romjait felhasználva, viszonylag könnyű feladatuk volt). Az első néhány elítélt pedig hamarosan elkezdte gyűjteni a mohát.

A Vörös Nap néhány év alatt komoly hírnevet szerzett magának a világ mágusai között. Tagjai a legtöbbször győzedelmeskedtek a mágikus párharcokban. Sikerüket általában számos varázstárgyuknak köszönhették, melyek közül sok ismeretlen volt az ellenfelek számára. Ez érthető, hiszen Argahil és magasabb rangú rendtársai a éteriesség olajával – amit a tetemekből nyertek ki – a legkülönbözőbb létsíkokra eljutottak, ahonnan varázstárgyakat, s más értékeket hoztak magukkal.

A Gróf: Idővel Jaraen igen jelentős várossá nőtte ki magát. A Vörös Nap rendje biztonságot nyújtott az emberek számára, a moha szortírozása, tisztítása munkalehetőséget kínált, a moháért ellátogató kereskedők pedig pénzt

hoztak magukkal. Így távolról sem lepett meg senkit, hogy hét évvel ezelőtt Aiyul, Khalbe grófja új palotáját Jaraenben építette fel.

A gróf hamar felismerte, hogy Argahil befolyása vetkszik az övével. A két hatalmasság lassan egymás ellen fordult. A gróf többször kémeket próbált beépíteni a Rendbe, és próbálkozásait végül is siker koronázta. Az informátorai különös jelentéseket juttattak el hozzá.

A nemes tudomást szerzett róla, hogy a börtönváros maga a földi pokol. Sejtései támadtak arról, hogy a Rendnek valamilyen hátsó szándéka is van, nem a moha kitermelésért tartja fenn a büntető kolóniát. A jelentések valamilyen szörnyet is emlegettek, de a gróf ennek nem szentelt különösebb figyelmet. Tanácsadóival arra a megállapításra jutottak, hogy Argahil feltehetőleg egy kisebb hadsereget képez ki a föld alatt, melyet esetleg a nemes ellen fordíthat.

A döntés megszületett, kémeket kell lejuttatni a börtönvárosba, akik körülnéznék, s pontos adatokkal szolgálhatnak.

A börtönváros

A börtönváros már több mint 10 éve létezik. Foglyainak száma változó, jelenleg mintegy 110 főt tesz ki. A városlakók egyszerű, kőlapokból összetákolat kunyhókban laknak, az egykori *duergar* város romjain.

A város saját törvényei szerint él, nincsenek börtönőrök, nincsenek megszabott szabályok, csak egy: minden héten tíz kordényi mohának kell a börtönváros hatalmas mithrillel futtatott kapuja előtt állnia.

Minden héten egyszer, adott időpontban a kapu felül, s belép rajta a Vörös Nap rendjének egy tagja, fegyveres kísérettel. A különítmény feladata, hogy tíz kordényi élelmet vigyen le a raboknak, illetve az új foglyokat lekísérje. Visszafelé magukkal hozzák a mohát.

Amennyiben nem áll a kapu előtt a tíz kordé megakva mohával, akkor a rabok nem kapnak élelmet.

Az ellen, hogy a rabok esetleg botor módon leöljék az élelemszállítókat, s megpróbáljanak a felszínre jutni, egy kettős kapus rendszerrel védekezik a Vörös Nap. Lefelé menet az első kapun csak egy rendtag és a kísérek mennek át az élelemmel és az új foglyokkal. A hátramaradó mágus, és két kísérő bezárja a menet mögött az első kaput. Az élelemszállítók csak az első kapu becsukódása után nyitják ki a másodikat, mely a börtönvárosba vezet. Miután átadták szállítmányukat, és átvették a mohát, visszamennek a két kapu közé, bezárják az első kaput. A második kaput a hátramaradt mágus csak akkor nyitja ki, ha az élelmet szállító mágus az ajtó túloldaláról jelzi, hogy minden rendben.

A Vörös Nap látszatra nem törődik többel, mint, hogy az adott moha mennyiséget megkapja. A rabok sem tudják, hogy a moha alatt elrejtve mindig ott utazik egy, néha több teljesen torz holttest is. A Rend egyik tagja – név szerint Telmer – álcázva kilétét ott él a rabok között. Nincs más feladata, mint hogy a szörnyeteg által leölt emberek tetemeit begyűjtse, s a moha alá rejtse. Ebben két varázstárgya – egy életvédő amulett (*Amulet of Life Protection*) és egy kristálygömb (*Crystal Ball*) – segíti (az első megvédi a *duergar* múmia életelszívó képességétől, míg a másikkal könnyedén megtalálja a holttesteket). Azokra a rabokra akik meglátják őt, miközben a holt-



testeket a kordéra csempészi, Felejtésvarázst (*Forget*) mond. A varázsló feladatát sokban megsegítette a börtönváros rétegződése.

A föld alatti város lakóinak egy része kiemelkedett a többi közül. Valosh és társai lefizetve a varázslókkal érkező kísérek egyikét, fegyverekhez és más, a föld alatt elérhetetlen felszereléshez jutottak. Egy idő múlva az orgyilkos által vezetett tízegynéhány fős banda felhagyott a munkával, és terrorizálni kezdte a többi rabot. Ők határozták meg, hogy mikor, kinek milyen munkát kell végeznie, ők veszik át az élelmet, és ők is osztják szét a többi rab között (természetesen jelentős mennyiséget tartanak meg maguknak). A börtönváros teljhatalmú uraivá lettek; aki nem engedelmeskedik szavuknak, azt hamarosan átvágott torokkal találják meg valamelyik sikátorban, vagy barlangjáratban.

Valosh és Telmer megegyezett egymással, a banditavezér jogot adott Telmernek, hogy a mohát ő rendezhesse el a székéren (lényegesen megkönnyítve ezzel titkos feladatának végrehajtását), ezért cserébe mágikus támogatást, és csak a rendtag számára elérhető tárgyakat kap Telmertől (a varázsló a moha alá rendszeresen becsempészi jelentését, és felszerelés igényét – ebbe mindig beleveszi Valosh kívánságait is, mintha azok a sajátjai lennének, így látva el a banditavezért).

A börtönváros hosszú időn át kiválóan működött. A *duergar* múmia időről időre lecsapott. Telmer éjszakánként begyűjtötte a holtestet, házának egy tökéletesen zárható szobájába helyezve. Minden héten, az élelemszállítmány megérkezése előtt a holtestet, házának egy tökéletesen zárható szobájába helyezve. Minden héten, az élelemszállítmány megérkezése előtt a holtestet, házának egy tökéletesen zárható szobájába helyezve.

Telmer elméje azonban nem bírta egy idő után a munkát, a varázsló ismét látni akarta a felszínt, érezni magán a napfény erejét. Ha jelentésében ezt megemlítette volna, rögvést más küldtek volna a helyére, felszabadítva őt a lélekölő munkától. Azonban a varázsló attól tartott – joggal –, hogy ezzel kegyvesztetté válhat Argahil szemében. Így kénytelen volt más utat keresni.

Amikor már nem viselte el tovább a betegessé váló vágyakozását, néhány rabbal utat kezdett építtetni a felszín irányába. Pont azt tette, amire vigyáznia kellett, hogy senki se próbálja meg. A hónapokig tartó munka meghozta az eredményét, a rabok egy, a felszínre vezető barlangjáratba lyukadtak ki. Ekkor Telmer magához hívta ünnepelni a három rabot, akikkel, ha-

zugsága szerint másnap kimenekült volna a felszínre. A vacsora melletti borban azonban halálos méreg volt...

Ezek után Telmer a rejtékfolyosón időről időre a felszínre látogatott. Elméje egyre jobban elborult, s egy napon elfelejtette bezárni háza ajtaját, ami biztonságot nyújtott a *duergar* múmia ellen. Talán az ég akarata volt, hogy aznap éjszaka arra tévedjen a szörnyeteg. Harc közben a varázsló nyakáról leszakadt az amulett, s ezzel beteljesedett sorsa.

Argahil hamarosan értesült arról, hogy sem holtestet, sem Telmer jelentését nem találták meg a moha alatt. Egy hét múlva Fanmerist, a fiatal mágust két rendtag kísérette a gróf palotájába, az ítélőszék elé azzal a váddal, hogy a Nagymester életére tört.

A félelő beismerő vallomást tett. Nemsokára útnak is indult, hogy átvegye Telmer helyét.

A kaland

1. epizód: A megbízás

A történet kezdetén a parti tagjainak Jaraen városában kell tartózkodniuk. Amikor a fogadó söntésében vacsorájukat töltik, egy köpönyegbe burkolózó, kilétét titokban tartó egyén szólítja meg őket.

Felsorolja a csapat néhány híresebb tettét, ezzel bizonyítva, tudja azt, kikkel beszél. Megkéri őket, hogy holnap este, látogassanak el Qelen-hez, a kovácscéh vezetőjéhez (megadja a pontos címet is). Teljes titoktartásra kéri a karaktereket, de semmit sem mond a partinak arról, hogy mit is akar tőlük a kovácscéh vezetője. Amennyiben a parti követi a titokzatos figurát, kiderül, hogy a gróf testőrségének szállására megy.

Ha másnap utánakérdeznak Qelen viselt dolgainak, akkor egy rendkívül tisztességes, jóra való embert írnak le nekik a város lakói. A kérdezősködéssel más, nem várt információkat is szerezhetnek. Egyrészt a beszélgető partnerek beszámolnak nekik a város egyik fő jövedelemforrásáról a parázsmoháról, arról, hogy ennek kizárólagos kitermelési joga a Vörös Nap rendjében van, valamint hallhatnak arról, hogy a gróf és Argahil között a kapcsolat igen fagyos.

Amikor másnap este Qelen házához érnek, a gróf már ott tartózkodik. (Amennyiben a parti előtte megvizsgálja a házat, akkor észreveheti, hogy rejtőzködve, áltöltötten több fegyveres is vigyázza a házat, de az egyiken észreveszik a gróf jelét, s azonnal tudják, hogy a testőrségből való. Ez minden bizonnyal megnyugtatta őket annyira, hogy belépjenek a házba).

Maga Qelen nyit nekik ajtót, majd egy kellemes kis szobába vezeti őket, ahol már ketten vannak. Az egyik a fogadóbeli titokzatos figura – a gróf testőrhadnagya, a másik maga a gróf. A nemes feláll, s üdvözlöli a karaktereket, majd bemutatkozik: Aiyul, Khalbe grófja.

Lassan vázolja a feladatot, mellyel megbízná a partit. Be kell jutniuk a börtönvárosba, körülnézni, hogy pontosan hogyan néz ki, és mit csinálnak lakói. Meg kell tudniuk, hogy milyen céllal tartja fent a Vörös Nap a kolóniát, és ha lehet megtudni, hogy mi az a szörnyeteg ami lent él, ha egyáltalán létezik.

Természetesen a parti megfelelő jutalomban részesül, ha a feladatot végrehajtja, amit ugyanígy vehetnek majd át, Qelen házában.

Amennyiben a csapat úgy dönt, hogy vállalja a küldetést, illetve a részletek után érdeklődik, akkor a gróf kifejti tervét.

A partinak el kell követnie egy komolyabb büntetett a Vörös Nap rendje ellen, majd hagynia kell, hogy a gróf emberei elfog-

ják őket. Az ítélet egyértelmű lesz, átadják őket a Rendnek. Ezek után szinte bizonyosan a börtönvárosba viszik őket.

A gróf egyik lefizetett kéme, egy félork, aki azok közé a kísérek közé tartozik, akik mindig az elítéltekkel mennek a börtönvárosba, lecsempészi a csapat felszerelését a föld alá, majd elrejtí az egy előre megbeszélt, elhagyatott járatban (itt a gróf kiemeli, hogy a felszerelésben nem lehetnek nagy tárgyak, hiszen azokat nehezen tudná lecsempészeni a félork, felhívja a csapat figyelmét arra is, hogy csak olyan tárgyat vigyenek le magukkal, amit el is tudnak rejtteni, hiszen nem szabad kitudódnia annak, hogy a félork kém, már pedig ha egy újonnan jött rab valahonnan egy harci vértet kerít elő...).

Egy hét alatt a partinak ki kell fürkésznie, hogy mi történik a föld alatt, majd az élelmiszer szállítmány megérkezésekor a moha alá kell rejtőzniük (a félork megfigyelte ugyanis, hogy a varázslók nem ellenőrzik a mohát mielőtt elindulnának). A felszínre érve, a kém segítségével kiszabadulhatnak, s ide kell menekülniük Qelen házába. Itt vehetik majd át a küldetésért járó 2000 (!) aranyat.

II. Epizód: A Rablóátmadás

Ha a parti elvállalja a küldetést, akkor két nap múlva le kell csapniuk arra a szekérre, mely mohát szállít majd Ja-raenből a szomszédos városba. A szekér kíséreit nem kell leölniük, de feltétlenül szükséges, hogy a parti tagjait tisztán lássák, hogy később felismerjék őket.

A szekeret nem lesz nehéz felismernie a partinak, a vörös nap szimbólum ott díszleg a ponyván. A szekeret két kocsis hajítja, az őrséget pedig négy fegyveres látja el.

Fegyveres őrök: 4. szintű harcosok (4); Intelligencia: átlagos (9-10); Védetség: 5 (láncing); Mozgás: 12; Életerő: 25, 29, 31, 36; THACO: 17; Támadások száma: 1; Sebzés: 1d8 (hosszú kard) ill. 1d4+1 (nyílpuska); Méret: közepes; Morál: 13; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: Törvényes semleges; TP: 175.

Kocsisok: 0. szintű emberek (2); Intelligencia: átlagos (9-10); Védetség: 10; Mozgás: 12; Életerő: 5, 6; THACO: 20; Támadások száma: 1; Sebzés: 1d6 (bot); Méret: közepes; Morál: 10; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: Törvényes semleges; TP: 15.

A harc negyedik körében feltűnik egy „véletlenül” arra portyázó lovas őrjárat, akiknek a parti – ahogy az előre meg volt beszélve – megadja magát.

A grófi törvénykezés gyors ítéletet hoz, a „rablócsapat” jogtalanul el akarta tulajdonítani a Vörös Nap rendjének tulajdonát képező, mintegy 300 arany értékű mohaszállítmányt, azaz bűnösök. Fegyvereiket és felszerelésüket elkobozzák tőlük, majd átadják őket a Rend képviselőinek.

A parti nemsokára egy sötét börtöncellában találja magát, a Sugarak Tornyának pincéjében.

III. epizód: A társak

A börtönhelyiség, ahová a partit bevezetik nem üres, egy lógó orrú hobbít – Perro – üdvözlí őket kicsit félősen. Ha a parti barátságosan viselkedik vele szemben, akkor a felszeretéről kiderül, hogy egy rendkívül barátos, derűs, humoros figura. Kifaggatja a partit arról, hogy ők miért kerültek ide, majd elmeséli, hogy ő miért ül: megpróbálta



kirabolni a Sugarak Tornyát, de pechére elkapták.

Két órával azután, hogy a parti belépett a börtönhelyiségbe, egy újabb elítélte hoznak a foglárók – Fanmerist, a Vörös Nap rend tagját.

IV epizód: A fogadtatás

Négy óra múlva kinyílik a vasajtó, és a partit néhány foglár a Sugarak Tornyának legmélyebb helyiségébe vezeti. A tekintélyes méretű teremben indulásra készen állnak a kordék, a barlangrendszerbe vezető hatalmas kapu előtt. A vezető varázsló intésére a roppant kapu megnyílik, s a menet elindul le a föld gyomrába. A menet két varázslóból és öt kísérből áll; ezek egyike a félork, akit a gróf lefizetett, s aki az élelmiszer közé rejtette a parti felszerelését.

A parti tolvajának szöveget üthet a fejébe, hogy Fanmeris nyakában, a ruha alatt, mintha egy kis zsák lenne felakasztva, pedig mindenkit alaposan megmotoztak, s mindenüket elkobozták (egyébként ebben a kis zsákban viszi a félelf harcos-mágus az életvédő amulettjét, az apró varázskönyvet és a legfontosabb komponenseket).

Az út a kapuig mintegy nyolc óráig, közte kétszer megpihennek, újratöltik a kordékre felszerelt lámpásokat, és egy kevés élelmet vesznek magukhoz. Ha van a partiban törpe vagy hobbít, aki képes megítélni a föld alatti mélységet, akkor közölhetjük a partival, hogy hozzávetőlegesen három mérföld mélyen vannak, amikor a roppant kapuhoz érnek.

Az áthaladás a kapun, a már fentebb leírt módszer szerint történik. A parti szeme előtt nemsokára feltűnik a föld alatti város.

A kettős kapu elől be lehet látni az alant elterülő várost. Ügyetlenül összetakolt, rossz minőségű, itt-ott bedőlt falú épületeket, toprongyos, mocskos embereket látni. A menet fogadására kivonult Valosh és tizenkét embere is. A kordék cserélje gyorsan lezajlik, közben a varázslók megkérdezik a rabokat, hogy van-e valamilyen panaszuk (nem mintha segíteni akarnának). A félork ügyesen elsomfordál, majd hamarosan visszaérkezik és jelzi a partinak, hogy sikeresen elrejtette a felszerelést. Nemsokára a kísérek megfordulnak és a parti háta mögött becsapódik a kapu.

Ekkor az élelmiszert szállító szekeret Valosh néhány embere leviszi a városba, miközben a banditavezér az újonnan jöttek felé fordul. A szakállas, szikár férfi közli a partival és a két NJK-val, hogy a városba frissen érkezőknek bizonyítaniuk kell rátermettségüket, meg kell küzdeniük a Bajnokkal.

A tömeg egy négyszer-négyes, kövekkel kijelölt ringhez lökdösi a partit (ha nem mennének maguktól). A banditavezér közli velük, hogy az első közülük lépjen be a ringbe, és a földön fekvő fegyverek közül vegyen egyet magához. A négyzetben belül egy hosszú kard, egy csata-

bárd és egy buzogány hever. Az újonnan jöttek első próbálkozója (feltehetőleg a parti harcosa) be kell, hogy lépjen a ringbe, és ki kell választania egy fegyvert. Szemben vele szétnyílik a tömeg, utat engedve egy roppant termetű, farkocsától eltekintve teljesen kopasz, vadállati külsejű alaknak. Valosh hangosan közli a megrökönyödött karakterrel, hogy a bőrvértes, pallost lóbáló izomkolosszus a Bajnok. A harc addig tart, amíg három sebet nem szerez valamelyik küzdő fél.

Bajnok: 8. szintű harcos: Intelligencia: alacsony (7); Védettség: 8 (bőrvért); Mozgás: 12; Életerő: 72; THAC0: 11 (18/60-as Erő!); Támadások száma: 3/2; Sebzés: 1d10+3 (kétkézes pallos); Méret: közepes; Morál: 14; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: Törvényes gonosz; TP: 975.

Vegyük figyelembe, könnyen előfordulhat, hogy a partiban van olyan tag, aki egyik fegyverhez sem ért, ez támadás-csökkentőt jelent: harcos esetén: -2, pap és csavargó esetén: -3, varázslónál: -5.

Amennyiben az első újonnan jött győzött, vagy veszített, a következőre kerül a sor. Minden PC-nek, valamint a két NPC-nek is meg kell harcolnia a Bajnokkal. (Kivéve, ha a Bajnok 15 Életpont alá kerülne, mert ekkor abbamarad a küzdelem). Aki legyőzi a Bajnokot (azaz háromszor eltalálja, mielőtt az eltalálná őt), azt meghívja a saját házába Valosh, és egy lakoma mellett felajánlja neki azt, hogy csatlakozhat a bandájához. Aki veszt (azaz előbb kap három sebet, mint a Bajnok), az az Ispotályba kerül.

Feltétlenül intézzük úgy, hogy a hobbit az Ispotályba kerüljön.

V. epizód: Az Ispotályban

Az Ispotályba kerülnek azok a rabok, akik valamilyen okból képtelenek dolgozni. Alsteir, egy hitehagyott barát látja el őket, vagy inkább mondjuk úgy, felügyel rájuk. Sorsuk siralmas, a munkások élelmiszer fejadagjának a felét kapják és gyakorlatilag egymást kell ellátniuk, ha életben akarnak maradni.

Ide kerülnek be a partinak azok a tagjai, akik vesztek. Minden bizonnyal céljuk az lesz, hogy minél előbb, de természetesen észrevétlenül visszaszerezzék tárgyaikat. Az Ispotályból, a nyöszörgő, kínlódó betegek közül azonban nehéz kikerülniük feltűnés nélkül.

Itt fontos leírunk a börtön kolónia esti életét. Egy hatalmas máglya körül gyülekeznek a város lakói. A legtöbben iszogatnak – megtanulták ugyanis, hogy hogyan lehet gombából pálinkát készíteni, melynek az íze távolról sem kellemes, de hatásában „kerítésszagot”. Néhányan énekelnek. Valosh és emberei a hat fiatalabb, és tetszetősebb leánnyal táncolnak és szórakoznak. Az egész mulatság rendkívül durva és trágár.

Elbeszélgetve az Ispotály többi betegével a parti számos, fontos információhoz juthat. Megtudhatják, hogy Valosh és emberei hogyan zsarnokoskodnak az emberek felett, leírják nekik a börtönváros mindennapjait és hallhatnak a titokzatos szörnyetegről is, akinek támadását mindig valamelyik szerencsétlen rabtársuk iszonyatos sikolya jelzi.

Az Ispotályos jelenet legfontosabb momentuma, hogy a parti fiútanúja legyen André zagya beszédének. André egyike volt annak a három férfinak, akik Telmer vezetésével a felszínre vezető járatot ásták. Rá is hatot a méreg, azonban nem halt bele, azóta az Ispotályban fekszik, magas láza van, és félrebeszél. Szavaira eddig senki sem figyelt (az Ispotály több betegének meg volt a saját baja), azonban most a parti kiveheti belőle, hogy hozzávetőlegesen hol helyezkedik el Telmer földalatti ott-

hona, valamint azt is, hogy ott egy kép mögé rejtve egy feljárót talál a felszín irányába. Vigyázat: André nem tudja, hogy Telmer a Vörös Nap rendjéhez tartozik, úgy gondolja, hogy egy szerencsésebb rab, aki talált egy lakályos barlangrészt, sőt még azt sem tudja, hogy a varázsló halott! Intézzük úgy, hogy a partinak legalább egy tagja, valamint Perro hallja André zagya szövegét, de vigyázzunk, nehogy Fanmeris ekkor a közelben legyen, mert ez egészen más mederbe terelheti a mesét.

VI epizód: A Barlangrendszer

Másnap, kora reggel Valosh két fenegyereke lép be az Ispotály ajtaján. Kiválasztják a gyengélkedők közül azokat, akik munkaképesnek tűnnek. Ezek közé tartoznak a PC-k (kivéve, ha valamelyiküknek csak 3-4 Életpontja lenne), Perro és Fanmeris is. A lábadozókat kiterelik az Ispotályból a városka központjába, ahol a többi rab is gyülekezik, Valosh embereinek lökdösődése, és szidalmazása közepette.

Minden ember kap egy puttonyt a hátára, majd elindul a menet le, a mélyebb tárnák irányába, ahol még található fonyadt parázsmoha. A partinak is a menettel kell tartania, vagy összetűzésbe keverednek Valosh embereivel (ami fegyverek nélkül igen rizikós lenne).

A kitermelés egyszerűen zajlik: egy főjáraton csillás kocsit tolnak, és az oldaljáratokba behatoló, mohát gyűjtő emberek, amikor megtelik a puttonyuk, a csillébe ürítik annak tartalmát.

A partinak adjunk lehetőséget arra, hogy valahogyan sikerüljön kijátszaniuk Valosh embereinek figyelmét, akik felügyelik a munkásokat, hogy megfelelő sebességgel és hatékonysággal dolgozzanak. Legegyszerűbb, ha az egyik rab begurul, és ámokfutóként nekiesik valamelyik őrnök, aki társai segítségére szorul. Amíg megfékezik a tébolyult munkást, addig a parti olajra léphet. Perro azonban, mint egy piaci légy, levakarhatatlanul követi őket (okot lásd NJK leírás).

A rejtkehely, ahova a félork a felszerelést eldugta, az egyik város melletti oldaljárat, amit a rabok szeméttelként kezelnek. A PC-k szerencséjére a felszerelésüket tartalmazó csomag a helyén van.

A parti és Perro minden bizonnyal, innen egyenesen Telmer otthonához tart. Hosszabb keresgélés után rálehetnek a kis barlanghelyiségre.

VII epizód: Telmer otthona

Telmer otthona egy másik, szintén elhagyott oldaljáratban található. A fémajtó résznyire nyitva van.

A barlang három helyiségből áll. Egy előszobából, melyből a nappaliba, illetve egy elmozdítható képen keresztül a dolgozószobába lehet jutni.

Dolgozószoba: A szoba bejáratát elfedő kép nincs a helyén. A szobában minden szétdobálva, szétzúzva. Színes foltok jelzik a kiömlött varázsitalok helyét, a baloldali fal kormos-feketés árnyalata egy nagy erejű tűzvarázslatról árulkodik. A legkülönösebb a teremben azonban Telmer holtteste. A tetem, melyről első pillantásra azt sem lehet megállapítani, hogy emberi, teljesen szét van kenődve, az arcvonások elfolytak az arcon, az egyik szem valahol ott van, ahol a fülnek kellene lennie. A jobb kéz ujjai teljesen felpuffadtak, akár egy légballon, míg a másik oldalon hosszú, hurkapálca ujjak meredeznek.

A terem berendezéséből (már ami maradt belőle) kiderül, hogy lakója a Vörös Nap rendjének tagja volt. Megtalálja a parti a kristálygömböt és az életvédő amulettet is (az utóbbi a tetem mellett hever a földön). Az amulettre nézve Perronak rögtön világos lesz, hogy Fanmeris szintén a Rend tagja, hiszen rajta is ugyan ezt látta. Ezt szóvá is teszi a partinak,

kihangsúlyozva, hogy tőle biztosan többet lehet megtudni arról, hogy miért is építették ki ezt a föld alatti börtönvilágot.

Nappali: egy nagyobb kőasztal, lámpás, köülőkék és egy kép (a második!), mely mögött a titkos ajtó van, ami a felszínre vezet.

Miután a csapat átvizsgálta a helyiséget, elindul visszafelé a börtönvárosba, hiszen ki kell még faggatniuk Fanmerist is, hisz soha nem lesz alkalmuk arra, hogy így, négyszemközt találkozzanak még egyszer egy Rend-taggal. A visszafele vezető úton, feltűnik Valosh és teljes csapata, Fanmeris társaságában (amíg a parti a felszerelését kereste és Telmer otthonában kutatott, a félelf mágus megbarátkozott Valosh-sal, amiben jelentős szerepet játszott egy Személy bűvölő varázslat (Charm Person) is. A banda-vezér gyanakodva néz a csapatra, azt követeli tőlük, hogy dobják el a fegyvereiket, majd támadást parancsol. A partira rontó vagányok között ott van a Bajnok is. A túlerő visszaszorítja a partit a folyosóra, a tárnák irányába. Fanmeris nem vesz részt a harcban, ő Telmer otthonát vizsgálja át, így varázslat-támadástól nem kell tartania a menekülő partinak.

A furfangos hobbitnak azonnal eszébe ötlük egy menekülési útvonal: a csille.

Vagányok: 4. szintű harcosok (13): Intelligencia: átlagos (9-10); Védetség: 8 (bőrvért); Mozgás: 12; Életerő: 25, 27, 28, 28, 31, 31, 32, 33, 33, 35, 36, 38; THAC0: 17; Támadások száma: 1; Sebzés: 1d8 (hosszú kard); Méret: közepes; Morál: 13; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: Törvényes semleges; TP: 175.

Megjegyzés: Valosh statisztikái ezzel megegyeznek, kivéve az Intelligenciát, ami 14-es.

VIII. epizód: Az elhagyott erőd

A csapat futva indul el a csille irányába, a vagányok természetesen kergetik őket, azonban ha a PC-k gyorsan reagáltak, akkor előbb érnek a csilléhez, minthogy üldözőik utolérnék őket.

A csillekocsiba heten férnek el maximum. Az első öt méteren tolni kell a kocsit, onnan indul be, és kezd el lefelé gurulni.

A csille egy darabig emberi tempóval halad előre, de aztán a túlzott teherrel, amit a bentülő emberek jelentenek, egyre jobban felgyorsul.

Hamarosan elképesztő sebességgel robot az éjsötét járatban lefelé (ha a parti fáklyát használt fényforrásként, annak lángját már régen eloltotta a menetszél). Aztán az egyik kanyarban kifut a sínről, és egyenesen a fal irányába száguld. Az utasok szerencséjére azonban egy oldaljáratba robot be. Talán tíz percig vágat tovább, csörögve-zörögve, neki-neki csapódva a barlangjárat falának, néha, egy-egy kanyarban szikrákat hányva, kicsit lassulva. A karaktereknek körönként (összesen tízszer) dobiuk kell az Ügyességükre, ha a dobás sikertelen, akkor 1d3 Életpontot sebződnek, ahogy a csille falának ütődnek. Talán természetes, hogy ilyen körülmények között képtelenség varázsolni.

A hányattatásnak hamarosan végeszakad, a járat vízszintesé válik és a csille lelassul, majd méltóságteljesen az oldalára borul, a hanyat-homlok kizuhanó karakterek pedig rádöbbenek, hogy fogalmuk sincs, hol is vannak.

A barlangtalajon itt is, ott is látni fonnyadt parázsmoha foltokat, azaz erre még nem dolgoztak a börtönváros lakói.

Természetesen a csapat megindul vissza a börtönváros irányába. Miután biztos, hogy a vagányok le akarnak csapni rájuk, a döntés egyértelmű: ki kell jutni. Arról, hogy lemondhatnak a Telmer otthonából induló járatokról, mert biztos, hogy Fanmeris őrizteti. Ha ez nem jutna maguktól a játékosok eszébe, akkor a hobbit vázolja nekik. Marad az „A” terv – a moha alá rejtőzni, s úgy eljutni a felszínre. Ehhez azonban először vissza kell jutni a börtönvárosba, ami távolról sem egyszerű.



A parti öt napig bolyong a járatokban, ezalatt gombával táplálkozhatnak (esetleg találkozhatnak szörnyekkel).

A földalatti kóborlás egyik szerepe, hogy a parti a megfelelő időben érkezen a kordékhoz (lásd köv. epizód). A másik: rátalálnak az éjtündék elhagyott erődjére.

Az erőd nem más, mint egy nagyobb barlangterem, aminek mind a három kijáratát fémajtó zárja le. A zárat vagy a parti tolvaja, vagy Perro kinyitja. Az erőd annak idején harminc éjtündének adott otthont, amit mára már nem jelez más, mint néhány, a parti számára életmentő tárgy. Ezek a következők: 8 db +1-es láncing, 1 db +2-es láncing, 1 db +3-as láncing, 2 db +1-es ökölpajzs, 1 db +2-es ökölpajzs, 3 db +1-es kard, 2 db +2-es kard, 1 db +3-as kard, 1 db +2-es tör, 4 db nyílpisztoly (1d3-at sebző töltényekkel, melyek egykor régen mérgezettek voltak, mostanára azonban a méreg elvesztette erejét).

Legyünk nyugodtak, a parti a drow felszerelést csak itt a föld alatt képes használni, a felszínen a nap hatására felszedett tárgyaik hamarosan porrá omlanak.

IX epizód: Tetem a moha alatt

A parti az élelmiszer szállítmány megérkezése előtti éjszaka ér fel a börtönvárosba. Ha az időérzékiüket elveszített-

ték volna lent, akkor is gyorsan kapcsolhatnak, a városban a nagy máglya már hamvad, körülötte elterülő, horkoló alakokat látni, a tíz, mohával megrakott kordé pedig ott áll a börtön kapuja előtt.

A karaktereknek nem okoz gondot a kordékhoz lopódní. Először Perro a hobbit próbál elrejtőzni a moha alatt, de ahogy bedugja a kezét, rémülten vissza is húzza, felféher arccal, dermedten áll: a parázsmoha alatt egy, Telmeréhez hasonló állapotban levő holttest hever. Ebben a pillanatban a hátuk mögött feltűnik Fanmeris, aki köpenybe csavarva hozza Telmer tetemét.

A félelf ránéz a csapatra, majd a kordéra, és azonnal varázsolni kezd. Villámcsapással (Lightning Bolt) támad, majd kiáltva hívja a mennydörgő robajra felriadt Valosht és embereit.

Itt lehetséges, hogy a parti leáll küzdeni Valosh embereivel (a drow felszereléssel jelentősen megnőtt az esélyük), vagy pedig hallgat Perrora, aki azt súgja nekik, hogy ha itt vannak a vagányok, akkor őrizetlen Telmer otthona, ő pedig biztosan el tud bánni a zárral, azaz meneküljenek inkább abba az irányba.

Akár felveszik a harcot, akár nem, a moha alatt úgysem juthatnak már ki, és erre ők is rádőbbenhetnek abból, hogy Fanmeris oda akarta elrejtetni a halottakat. Vagyis a Vörös Nap rendjének tagjai így csempészik ki, a városlakók szeme elől rejtve a tetemeiket, és a felszínen minden bizonnyal alaposan átvizsgálják a kordékat, még ha erről a félork nem is tud. Egy szó mint száz, a csapatnak nincs más menekülési útvonala, mint a titkos feljárat.

X. epizód: A végső akadály

A csapat rövid idő alatt Telmer otthonához érhet. Tudják, hogy szietniük kell, hamarosan megérkeznek az élelmiszerszállítók, és attól a perctől kezdve ők üldözöttek számíthatnak.



A Telmer otthonába vezető kaput zárva találják, de ez nem jelent akadályt Perronak. Gyorsan besurrannak, észre sem veszik azt a különös, áttetsző alakot, amely követi őket.

A duergar mómia lecsap a csapat utolsó tagjára, amint a többiek átléptek a kép mögötti titkos ajtón, ami a felszínre vezet. A moruth addig harcol, amíg a parti összes tagját meg nem öli, vagy amíg nem veszíti el életpontjainak 80%-át (ekkor megfutamodik). Fontos, hogy legalább egy karakteren alkalmazza életenergia elszívó képességét, így a parti tisztában lehet azzal, hogy ez az a szörnyeteg, amelyik borzalmas, holttesteket maga után hagyta (ehhez nem kell, hogy megölje a játékos, a torzulás az első két Egészség pont elvesztésénél rögtön érezhető).

Duergar mómia: Intelligencia: magas (14); Védetség: 0; Mozgás: 6; Életerő: 35; THAC0: 13; Támadások száma: 1; Sebzés: 1d10; Méret: kicsi; Morál: 15; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: Törvényes gonosz; TP: 4000.

Epilógus

Amennyiben a parti győzedelmeskedik, rögvést útnak indul felfelé, hogy értesítse a gróft. Qelen, amint beesnek hozzá, szalasztja egyik emberét a palotába. A nemes félórán belül megérkezik, és figyelmesen hallgatja a parti jelentését.

Perro, a felszínre érve olajra lép, ha kell tolvajképességeit használja, hogy megszabaduljon a csapattól. Majd azonnal útnak indul, értesíteni céhének Nagymesterét (lásd NJK leírás).

Innen, ha akarjuk folytathatjuk a mesét. A gróf vázolja a tervét: személyesen fog Argahilnál rákérdezni arra, hogy mi is történt a föld alatt. Ő maga akar lelátogatni, és megsejlelni a börtönvárost, megtudni, hogy miért csempészik ki a tetemeiket a mágusok. Természetesen megfelelő kísérettel tenné ezt. Pillantása a partira esik...

NJK kiegészítés

Perro

7. szintű Tolvaj, Kaotikus semleges

Erő: 11, Ügyesség: 17, Egészség: 15, Intelligencia: 15, Bölcsesség: 13, Vonzerő: 15.

Védetség:	4 (Ügyesség + Védőgyűrű)
Mozgás:	6
Szint:	7
Életerő:	30
THAC0:	17 (hajító-, és lőfegyverrel: 15)
Támadások száma:	1
Sebzés/Támadás:	fegyvertől függ
Különleges támadások:	hátbatámadás 3X sebzés
Különleges védekezések:	nincs
Varázslatellenállás:	nincs
Tolvajképességek:	zsebmetszés: 65%; zárnyitás: 57%; csapdakeresés/eltávolítás: 55%; lopakodás: 65%; rejtőzés: 58%; hallgatóság: 30%; mászás: 79%; nyelvek olvasása: 30%.

Perro egy 102 cm magas, szőke, göndör hajú félszerzet. Rendkívül megnyerő modorú, kedélyes fickó. Sokan ostobának tartják, s csak későn döbbennek rá arra, hogy mekkorát tévedtek.

Története sablonos. A nehéz sorsú hobbit gyerek, a mesék, s legendák hőseinek kalandjain fellelkesülve, maga is kaland-

dozásra adta a fejét. Azonban hamarosan rádöbbenhetett, hogy hőssé válni nem könnyű feladat, ráadásul egyáltalán nem kifizetődő. A nagyváros mocskos utcái, lebujai csak egyetlen lehetőséget kínáltak Perronak.

A hobbit története azonban innen máshogy folytatódik, mint száz és száz társáé, akik börtönben, vagy a sikátorban végezték. Perro kiváló képességei segítségével egészen magas posztra tornáztta fel magát a város tolvaj-céhében.

Igy nem csoda, hogy rá esett a választás a küldetésnél.

Arwen városának Tolvajmesterét régóta foglalkoztatta a kérdés, hogy a Vörös Nap rendje honnan szerzi be elképesztő mennyiségű varázstárgyát. Mikor fülébe jutott a föld alatti város híre, gyanút fogott. Legjobb tolvaját, Perrot küldte, hogy körülméleljen a börtönvárosban.

Harc: Perro elkerüli a nyílt harcot. Megnyerő modorával a legtöbb esetben képes békés mederbe terelni nézeteltéréseit, ha mégsem, akkor fürgeségére és akrobatikus ügyességére bízta magát. Ha mégis harcra kerülne a sor tőrel küzd (sebzés: 1d4), védekezésben pedig ügyességére és mágikus erejű védőgyűrűjére hagyatkozik.

Szerepe a kalandban: Elsődleges célja, hogy minél több információt szerezzen a börtönvárosról. Igyekszik barátokra szert tenni, hiszen jól tudja, hogy így könnyebben elérheti célját. Tipikus minden lében két kanál, mindenre figyel, fülel. Hamar rádöbben arra, hogy a PC-k sem véletlenül kerültek be a Börtönbe. Azzal, hogy túlzottan is nyugodtan cselekszenek ahhoz képest, hogy mindörökké a föld gyomrába zárták őket, gyanút ébresztenek benne.

Felhasználhatjuk arra, hogy a mesét az előre eltervezett mederben tartsuk.

Fanmeris

6/6. szintű fél-elf Harcos/Mágus, Kaotikus semleges

Erő: 14, Ügyesség: 14, Egészség: 10, Intelligencia: 16, Bölcsesség: 12, Vonzerő: 15.

Védettség:	4 (Védő karperec – 4)
Mozgás:	12
Szint:	6/6
Életerő:	32
THAC0:	15
Támadások száma:	1
Sebzés/Támadás:	fegyvertől függ
Különleges támadások:	nincs
Különleges védekezések:	nincs
Varázslatellenállás:	90%-os altatás és bűvölés ellen

Memorizálható varázslatok száma szintenként:

1. – 4; 2. – 2; 3. – 2.

Varázslatok (a csillaggal jelölteket szereti memorizálni):

1. szintűek:
 - Riasztás (Alarm)
 - Trükk (Cantrip)
 - Színes Permet (Color Spray) *
 - Fagyérintés (Chill Touch) *
 - Mágia észlelés (Detect Magic)
 - Élőhalott észlelése (Detect Undead) *
 - Növelés/Kicsinyítés (Enlarge/Reduce) *
 - Mágia olvasás (Read Magic)

– Személy elbűvölése (Charm Person)

2. szintűek:

- Vakítás (Blindness)
- Láthatatlanság észlelése (Detect Invisibility)
- Felejtés (Forget)
- Láthatatlanság (Invisibility) *
- Erőadás (Strength) *

3. szintűek:

- Mágia semlegesítés (Dispel Magic) *
- Vámpír érintés (Vampiric Touch) *
- Lidérc alak (Wraithform)
- Villámcsapás (Lightning Bolt)

Fanmeris már hosszú ideje a Vörös Nap rendjének tagja. Amikor Telmer nem jelentkezett többé, Argahil őt választotta ki az új börtönvigyázónak. Ebben jelentős szerepe volt a félelf kiváló fegyverforgató készségének.

Fanmeris zárkózott, szűkszavú, mélyen elmerült a titkos tanok kutatásában. Argahilnak feltétlenül engedelmeskedik, mostani feladatát is igyekszik hibátlanul végrehajtani. Ebben nagy segítségére lesznek varázstárgyai (egy 4-es védettséget adó karpánt, és egy életvédő amulett), valamint kis méretű varázskönyve, amit úgy állítottak össze, hogy a földfelszín alatti, barlangi körülmények között leghasznosabb varázslatokat tartalmazza.

Szörnyeteg kiegészítés

Duergar mómia

Klíma:	Földalatti
Gyakoriság:	Ritka
Szerveződés:	Magányos
Aktív Ciklus:	Bármikor
Táplálkozás:	Életenergia
Intelligencia:	Magas (13-14)
Kincs:	P, D
Jellem:	Törvényes gonosz
Darabszám:	1
Védettség:	0
Mozgás:	6
Hit Kocka:	7+3
THAC0:	13
Támadások száma:	1
Sebzés:	1-10
Speciális támadás:	Életenergia elszívás
Speciális védekezés:	+2-es, vagy annál jobb fegyver sebzi
Varázslat ellenállás:	Nincs
Méret:	Kicsi (4')
Morál:	Bajnoki (15)
TP érték:	4000

Valaha régen, amikor még a törpök és az elfek uralták a világot, a duergarok is sokkal nagyobb hatalommal rendelkeztek, mint mostanság. A szürke törpök ma is feletébb büszkéek ősapáik rendkívüli mágikus tudására. Számos legendájuk és mondájuk szól hősekről, akik egykoron a leghatalmasabb szörnyeteggel is szembeszálltak

és győzedelmeskedtek. A titkos tanokról, misztikus erőkről szóló mesék egyik vissza-visszatérő szereplője a moruth.

Az ősidőkben, a legnagyobb *duergar* uralkodóknak és főpapoknak adták meg a végtisztességet azzal a ceremóniával, melynek a végén az elhalálozott szürke törp testét speciális módon mumifikálták, majd egy számára kiépített barlangba helyezték.

A ceremónia során a testet gombafonálból szőtt anyaggal tekerescselték be, majd forró rovarviaszt öntöttek rá, s mielőtt az megszilárdulhatott volna, apró obszidián lapocskákkal és drágakőporral hintették be. A folyamat végén a testet ezerszínben pompázó, ragyogó felület takarta. Az egykori uralkodó olyanná lett, mint egy csillámló márványszobor.

Sok *duergar* településen szokás volt, hogy a mumifikálódott testek előtt áldozatokat mutassanak be, imádkozzanak hozzájuk. A szürke törpök hite úgy tartotta, hogy a moruth őriző szeme mindig rajtuk pihen. Nem tévedtek...

Harc: A *duergar* múmia kíméletlen, halálos ellenfél. Fizikai ereje is jelentős (ütése 1d10 pontot sebez), pusztító hatalma azonban életenergia elszívó képességében van. Ha valakit eltalál, akkor azt fogva tartja és elkezd elszívni az életenergiáját. Ilyenkor halvány, vöröses-sárgás fénynyalábok válnak ki az áldozat testéből, és csapódnak be a múmia enyhén felderengő alakjába. Játékrendszer szerint az „életenergia elszívás” annyit jelent, hogy az áldozat körönként 2 pontot veszít Egészségéből. Amennyiben az összes Egészség pontját elveszítette, akkor elpusztult, a moruth a földre ejti és többé nem foglalkozik vele. Az áldozat teteme – az életenergia erőszakos kitépésének következtében – teljesen eltorzul, a belső szervek, csontok és inak elkocsonyásodnak, a bőrfelszín olyan, mintha a szerencsétlen megolvadt, majd megszilárdult volna. Az így elpusztult élőlényt csak a Kívánságvarázs (Wish) hozhatja vissza az életbe.

Halálos érintésből csak különleges Erőpróbával lehet kiszabadulni. Igaz, hogy a múmia csak a kezét érinti az áldozathoz, a hatás mégis olyan, mintha egy elektromágnes tartana fogva egy fémrudat, szinte lehetetlen megszakítani a kapcsolatot. Ha mások az áldozat segítségére sietnek, akkor nekik is különleges Erőpróbát kell dobniuk. Az adott körben a szétválasztásért küzdők százalék értékeit összeadhatjuk.

A kiszabadult áldozatnak dobni kell az Egészségére (a csökkentre), ha a dobása sikertelen, akkor Vonzereje permanensen 2-vel csökken. Az elvesztett Egészség pontokból egy napi pihenéssel egy kapható vissza.

Ha valaki fegyverrel támad a moruthra, hamarosan észlelheti, hogy fegyverre ártatlanul pattan le a halványan csillogó, ezerszínű felületről. Bár sebet képtelen ejteni, ha egy ütéssel 10-nél többet sebezne, akkor képes megszakítani az életenergia elszívást (a *duergar* mumiát arrébb taszítja az ütés ereje). Ha valaki +2-es, vagy annál jobb fegyvert használ, akkor képes átütni a csillogó drágakőporon, és megsebezni a moruthot.

A *duergar* mumiákra számos varázslat hatástalan. Ilyenek a tűz-, és fagyalapú varázslatok, az illúziók, az altatás és a bűvölés típusú mágiák. Nem lehet őket paralizálni, a mérgek is hatástalanok ellenük. Savalapú varázslatok pedig csak feles sebzést okoznak rajtuk. A Zúzásvarázs (Shatter) ellenben az elmondó varázsló szintjeként 1d6 pontot sebez a moruthon, a maximum 6d6-ig (sikeres varázslat elleni mentődobás felezi a sebzést)!

A feltámasztás és a felélesztés (Raise Dead, Resurrection) hatástalan a múmiára, Kívánságvarázssal (Wish) viszont visszahozható az életbe, mint *duergar*.

Még egy mágikus képességgel rendelkezik a moruth, amely jelentősen megnöveli veszélyét, méghozzá Láthatatlanná (Invisibility) váló képessége. Szerencsére ez az adottsága nem tökéletes, bár a *duergar* maga áttetsző, drágakő testfelszíne megtöri a fényt, így érzékelhető (a hatás olyan, mint a Ragadozóé (Predator) a filmben). De ez azt jelenti, hogy képes Rejtőzködni (Hide in Shadows) 90%-os eséllyel, illetve könnyebben meglep bárkit – a d10-es dobásnál 1, 2, 3, 4 és 5 esetén lepi meg áldozatát.

Társadalom: A moruthok elkészítésének ceremóniája régiesen feledésbe merült. Néhány, gyakran már lakatlan, *duergar* településen azonban még létezik egy-egy példányuk. A moruth feladatának érzi, hogy vigyázzon a *duergar* településre, a betolakodókat elpusztítja.

Abban a szent barlangban, ahol a testét nyugovóra helyezték, ahol imádkoztak hozzá és áldozatokat mutattak be neki, az idők folyamán hatalmas kincshalom gyűlt össze (D). A *duergarok* vallásának egyik alapkőve volt, hogy híres uralkodóikat azok halála után is tisztelték, félistenként kezelték.

Ökológia: A természetes világban a *duergar* mumiának nincs helye, hiszen élőhalott teremtmény. Az életenergia elszívó hatásának lehet a következménye, hogy áldozatainak tetemeiből az éteriesség olaját lehet kinyerni.

M. M.



SZILÁNKOK

Kalandötletek kalandmestereknek

Kedves olvasó! Ezentúl időről-időre találkozhatok majd a lap hasábjain a Szilánkokkal. Itt a Mesélő számára közlünk le apró, kidolgozásra váró ötleteket, bármilyen kalandba beilleszthető epizódokat. Ha úgy érzed, neked is voltak, vannak játékos próbáló kalandjaid, és ezeket szívesen megosztanád másokkal is, kérjük, küldd el nekünk.

A rovat elsősorban fantasy játékokba beépíthető elemekkel foglalkozik, szabályrendsztől függetlenül (bár elsősorban az AD&D rajongókra gondolva szerkesztjük). Váguj hát bele...

A csapat rálel egy tündekaravánra, amelyet kegyetlenül lemészároltak. A csata helyszínén halott orkok is hevernek. Valami mégsem stimmel: az egyik disznóképzű testét egy feketezsárú számszerj-lövedék ütötte át, s mint tudjuk, a tündék az új szerelmesei.

Háttér: a tündék egy rendkívüli erejű mágikus kegytárgyat szállítottak, esetleg egy fontos személyt kísérték. Erről egy gonosz rablóbaró is tudomást szerzett. Hogy elterelje magáról a gyanút, ork holttesteket hagyott hátra. Azonban árulója lett a számszerj lövedék, melyet egyik bérelt harcosa használt, s felejtett benne az egyik orkban...

A városban, amelyen a parti éppen áthalad, éves vásár van. A szokásos zsvajnál is nagyobb a lármája. Közelebb férfközve, a csapat megtudhatja, hogy a helypénzt beszedő férfiú a kofák elmondása szerint néhány órája már járt itt, s most ismét követelődzik. A adószedő viszont váltig állítja, hogy ma még nem szedett sápot a környéken.

Háttér: egy szélhámos varázsló, mágikus tudása segítségével felvette az adószedő alakját, felfogadott néhány embert, akiket kísérletnek öltöztetett be, majd megjelent a piacon, és hidegvérűen eljátszotta a valódi adószedő szerepét.

Egy éjtünde sereg éjszaka a felszínre hatolva lecsapott egy tünde településre. Sok foglyot ejtettek, akiket magukkal hurcoltak a föld alá. A felszíni tündék mentőhadjáratot szerveznek. A föld alá behatoló sereg előőrseiben a legkiválóbb hősöknek kell lenniük: segítségül kéri a parti tagjait.

Az éjtündék nagyerejű idéző mágijához, áldozatként rabolták el a tündéket. Amikor a karakterek megérkeznek az éjtünde városhoz, rádöbbennek arra, hogy nincs idejük megvárni a tündesereget, azonnal meg kell zavarniuk a ceremóniát.

Mortan király várára orkok rontottak. A segélykérő levelet egyik bizalmasának kell az ellenséges vonalakon keresztül eljuttatnia a

legközelebbi szövetséges erődítményig. Miután a hírnök már elindult, akkor jut a király olyan információkhoz, melyek alapján a leírt támadási stratégia biztos vereséghez vezetne.

A feladat: utól kell érni a hírnököt és megállítani a levelet, mindezt az orkok által megszállt területen.

A parti sikeresen teljesítette feladatát, elhozta Megbízójának Jaren gyöngyeit. A fizetség természetesen nem marad el, az idős hobbit átnyújtja az előre megbeszélte 500 aranyat.

Később, amikor a parti fizetne a megérdemelt jutalom pénzéből, kiderül, hogy a teljes összeg hamis. A Megbízó természetesen már rég nincs a szokott helyén...

Albeon királyát különös kör támadta meg. A főpap felismeri a ragályt, tudja is, hogyan gyógyítható meg, de a kúrához egy ritka növényre van szüksége. A csapat útnak indul a Pusztulat fennsíkjára. Az úton nem csak kóborló szörnyetegekkel, hanem a trónkövetelő bérenceivel is meg kell küzdeniük. A király öccse ugyanis tisztában van azzal, hogy amennyiben a parti nem érkezik vissza időben, a király meghal...

A csapat egy régi ismerőse (lehetőleg egy tolvaj), aki hosszú évek óta mozgásképtelen, halálos ágyán magához hivatja a csapatot. Elmeséli nekik, hogy élete legnagyobb fogását Amart-ghaurban rejtette el.

Amart-ghaur a Királyság legnagyobb, legrettegettebb és legbiztonságosabb börtöne. A hatalmas gyémántot az akkor még fiatal tolvaj a tarkójára ragasztva (ekkor még dús, hosszú haja volt) csempészte be (túl gyorsan lecsaptak rá, nem volt ideje odakinn elrejtetni).

Most, amikor halálán van, elárulja élete titkát a csapatnak azért a sok jóért cserébe, amit életében tettek érte. (???)

Eljött az idő, amikor a Nagyurak egyesült hadereje ostrom alá vonja a mindannyiukat zaklató rablólovag várát. Mielőtt azonban a támadó seregek megindulnának, a Nagyurak kifóznak egy tervet.

Egy kis csapatnak az ostrom előtt egy héttel be kell jutnia a rablólovag várába, csatlakozni a banditasereghez. Majd egy előre megbeszélte éjszaka kinyitni az erődítmény kapuját, ezzel elősegítve a támadók sikerét, és csökkentve az embervesztéseket.

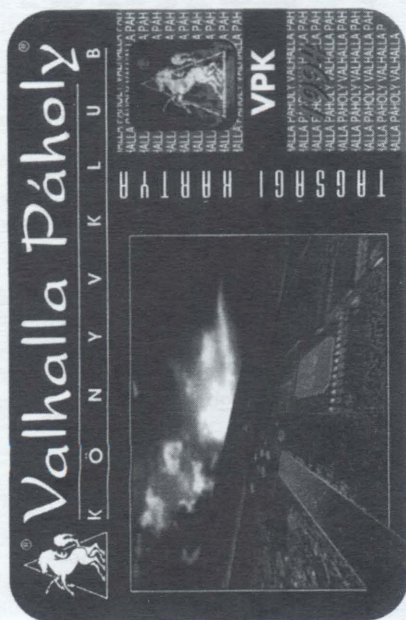
A rablólovag azonban nem ok nélkül volt eddig ilyen sikeres. Beépített kémjei jelentik, hogy a Nagyurak készülnek valamire. Érthető, ha ezek után a banditavezér is nyitva tartja a szemét. Így bizony nem lesz könnyű a feladat a parti számára.

M. M.

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Első
negyedéves
ajánlata

1995. január 1-től
1995. március 31-ig



Tisztelt Klubtagunk!

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

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantaszyvel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk. (A fent említett két kiadó 1995 első negyedéves terveit a januári RÚNA számtól közöljük!)

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1995 I. negyedévében megjelenő köteteink közül.

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

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

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

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

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

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

KÖNYVEK

R. A. Salvatore: Ezüsterek
(Kristálysziánk 2.)

Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A Kristálysziánk hősei folytatják útjukat a legendás Mithril Csarnok felé, nyomukban Pook pasa bérgyilkosával, a mindenre kész Artemis Entrerivel. A négy fajból való kalandozócsapatnak azonban nem csak vele, de az Elfeledett Birodalom világának ezer veszélyével is meg kell küzdeniük...

Nélkülözhetetlen olvasmány azok számára, akik az AD&D szerepjátékot és Salvatore korábbi regényeit, a Sötét Elf-ciklust egyaránt megkedvelték.

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

Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban megneszeleli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)

Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

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

M.A.G.U.S. – Harcosok, gladiátorok, barbárok (Kiegészítő szabálykönyv)

Tervezett megjelenés: 1994 február
Fogyasztói ár: 599 Ft.

A fent említett kasztok kedvelőinek, a schwarzeneggeri őserő ígézetében élő játékosoknak kíván segítséget és háttérinformációkat nyújtani e kötet, az első a M.A.G.U.S. kasztja-it taglaló kiegészítő – remélhetőleg hosszú – sorában.

Rob MacGregor: Indiana Jones és az
Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 419 Ft.

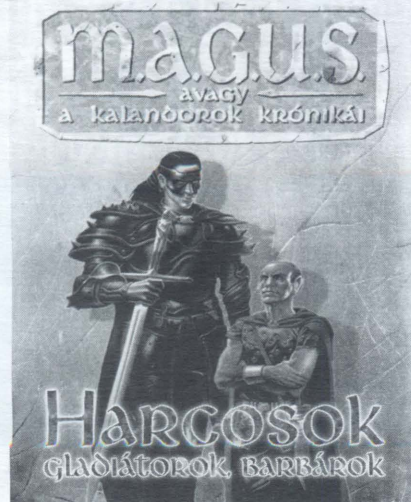
A legyőzhetetlen régészprofesszor
ezúttal Noé bárkáját kutatja Ör-
ményország vad hegyei közt – s a
változatosság okáért nem a náci-
kal, hanem Sztálin titkosügynökei-
vel kell megküzdenie...

STAR WARS: Filmtrilógia
(Kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 699 Ft.

A Csillagok háborúja RPG első ko-
moly kiegészítője a mára legendás-
sá vált mozik szereplőit, gépezete-
it és világait mutatják be részlete-
sen, teszik játszhatóvá, megismer-
hetővé mindazok számára, akik
csatlakoztak az első magyarul meg-
jelent sci-fi szerepjáték rajongóinak
népes táborához, s máris szűknek
találják az alapkötet biztosította tág
kereteket.

R.A. Salvatore: A Félszerzet
ékköve (Kristályszilánk 3.)
Tervezett megjelenés: 1994 február
Fogyasztói ár: 419 Ft.

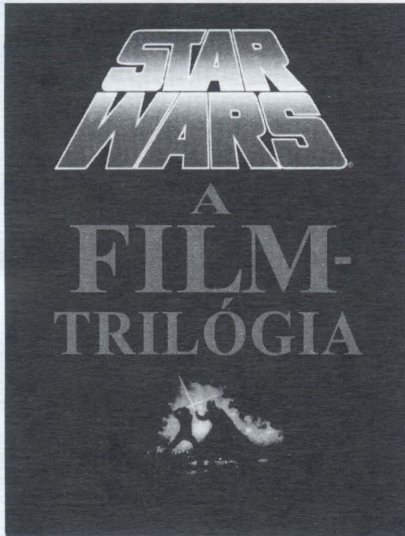
Artemis Entrerinek sikerült elrabo-
lnia Regist, a félszerzetet, s most
délnek, Calimporba tart vele, hogy
a bosszúért lihegő Pook kezére ad-
ja. A párost üldöző kalandozóknak,
Drizztnek és Wulfgarnak nem várt
szövetsége akad – épp idejében,



mert az orgyilkos csapdája számuk-
ra is készen áll már...

Kevin J. Anderson: A Sötét Oldal
(STAR WARS sorozat)
Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Az újkori űroperák leglátványo-
sabbikának hősei ebben a kötetben
a múlt kísérteteivel kényszerülnek



szembenézni. Luke Skywalker, aki
céljául egy új Jedi-nemzedék felne-
velését tűzte ki, csak most döbben
rá: olyan sötét ösvényeken kell vé-
gigvezetnie tanítványait, melyeket
– Ben és Yoda oldalán – ő sem járt
végig egészen...

William Gibson: Virtuálfény
Tervezett megjelenés: 1994 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A cybertér-ciklus irányzatteremtő
írójának legfrissebb kötete – a Neu-
románc megjelenése óta történt vál-
tozásokból okulva – okosan és em-
lékezetesen vázolja fel a holnap vi-
lágát, néhány különös hős életét és
küzdelmét a XXI. század első év-
tizedének két részre szakadt Kali-
forniajában... Az idő rohan, William
Gibson azonban még mindig gyor-
sabb nála: ez az a regény, amelyre
– mint korábbi köteteire – még so-
káiig emlékezni fogunk.

M.A.G.U.S. – Új tekercsek
(Kiegészítő szabálykönyv)

Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ár: 599 Ft.

Az Új Tekercsek azok számára is
meglepetést kínál, akik ismerik, és
a maguk igényeihez alakították a
M.A.G.U.S. alapkönyvében napvi-
lágot látott terjedelmes anyagot.
Hogy mit is kínál ez a kötet? Új
kasztokat, új varázslatokat, új disz-
ciplínákat, háttérinformációkat a
kalandozások terepéről, Ynevről –
sőt, betekintést enged Wayne Chap-
man Gorduin-ciklusának kulissza-
titkaiba is...

Wayne Chapman: Észak lángjai
Tervezett megjelenés: március
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A M.A.G.U.S. egyik forrásműveként
tisztelt kötet – a második Gorduin-
regény – most átdolgozott fordítás-
ban, jegyzetekkel, függelékekkel ki-
egészítve lát napvilágot – azok szá-
mára, akik esetleg még nem ismer-
ik, akik exkluzív kiállításban szer-
etnék birtokolni – s azoknak, akik
sokallták érte az antikváriumokban
kért borsos árat...

Ez évi ajándékkötetünk, melyet ka-
rácsnyig minden klubtagunk meg-
kap:

Cybertér
Tervezett megjelenés: 1994 decem-
ber 20.
Fogyasztói ár: ingyenes, könyvára-
si forgalomba nem kerül

A hallatlanul népszerű irányzat leg-
jobb, napjainkra klasszikusnak szá-
mító történeteit gyűjtöttük csokor-
ba ebben a kötetben, melyek szer-
zői közt William Gibsont, Bruce
Sterlinget és John Shirleyt egyaránt
megtalálják az érdeklődők.

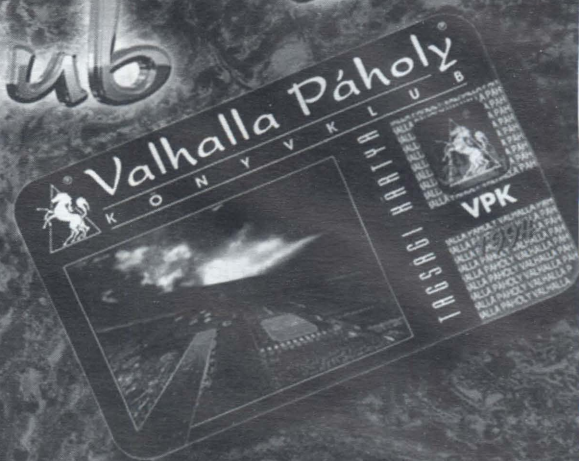
FIGYELEM! A kötet kizárólag
magyarul még meg nem jelent tör-
téneteket tartalmaz!

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád

Valhalla Páholy Könyvklub



KLUBTAGOK FIGYELEM!

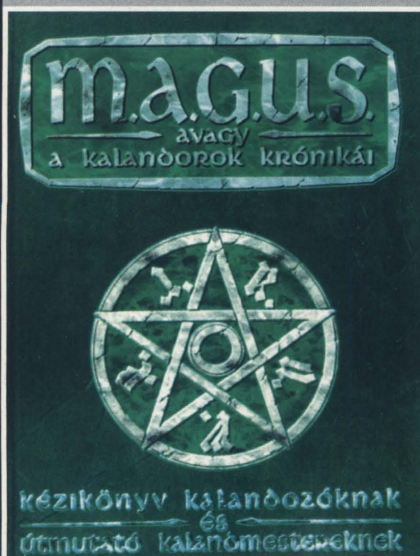
Az Úr 1995. esztendeje az Áremelések Éve. Emelkedik a papír és a festék ára, emelkedik az ÁFA, emelkednek a terjesztői jutalékok. Ez természetesen megmutatkozik a könyvárakban is.

Ezen okok miatt, a VPK is kénytelen árat emelni.

1995 január 1-től a VPK díj 1000 Ft helyett 1500 Ft lesz.

Ha azonban még az idén befizeti az 1995-ös évre szóló tagsági díjat (azaz 1000 Ft-ot), és az megérkezik hozzánk 1994. december 31-ig, úgy kikerülheti az áremelkedést.

A LEHETŐSÉG FUT. MOST MÉG ELKAPHATÓ!

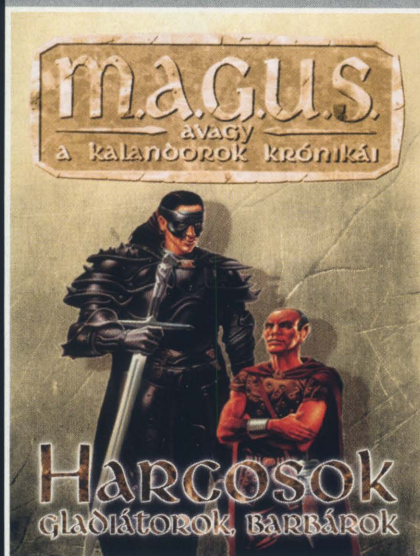


M.A.G.U.S.

avagy a Kalandorok Krónikái

Magyarország
legnépszerűbb
fantasy szerepjátéka.

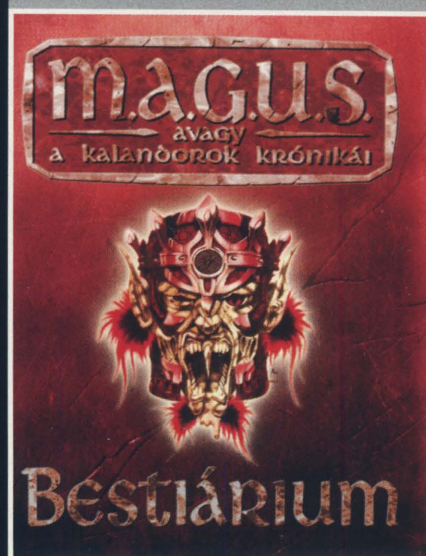
Az alapkönyv
most ismét kapható!
Keresse az könyvtáraknál
és a szerepjáték
szaküzletekben!



HARCOSOK

gladiátorok, barbárok

1995 februárjában napvilágot lát
a M.A.G.U.S. kasztjaival foglalkozó
sorozatunk első része. Tartalma:
új harcok kasztok, Ynev harcászati
szokásai, a harcrendszer tovább
fejlesztése, kritikus sebzés,
új fegyverek, a kétkezes harc
szabályai, és hatvan kidolgozott
harcos főkasztú NJK. Előrendelést
csak a Valhalla Páholy Boltok
fogadnak el.



BESTIÁRIUM

Az első igazi kiegészítő kötet
decemberben napvilágot lát.
Több mint kétszáz lény és
szörnyeteg illusztrált leírása,
táblázatok és más nélkülözhetetlen
információ a M.A.G.U.S.-hoz.
Egyetlen valamire való játékos
vagy KM sem nélkülözheti.

EZ ITT SZÁRAZ REKLÁMSZÖVEG!
AMIÉRT ÉRDEMES MEGVENNIE, AZ A KÖTETEK BEN TALÁLHATÓ!

Hogyan csempésszünk adatot a fegyverünkben?

Ahhoz, hogy adatot tároljunk a sugárvetőben, szükség van egy Hi-Baka 2000 memóriaegységre (mem-stik) és egy Rergo IV kondenzátorra (bármelyik szerszámkészletben megtalálható). Ezen felül helyet kell készíteni az adatoknak a fegyver markolatában.

Először is csatlakoztasd a mem-stiket a komputerhez (szabvány adat-jack csatlakozás). Eztán töltsd le a szükséges adatot a mem-stikre – a legtöbb rendszer áttér mem-stikre, ha a 8730837-es memóriacímre irányítod. A stick 14 Bz adat tárolására alkalmas, ez ugyan nem sok, de a nagyobbakat több stikre szét lehet darabolni.

Természetesen nem lehet csak úgy egyszerűen leszedni a csatlakozóról, ugyanis ilyenkor törlődik az adat. Nyisd föl a fegyver markolatát, és kösd le az energiafluxus elosztójának kábeleit. Csatlakoztasd a kondenzátort a fegyver apas-csatlakozásához, aztán a kondenzátor kivezetéseit a mem-stikhez. Ezután már le lehet kapcsolni a stiket a számítógépről.

A módszer egyetlen hátlutője, hogy a preparált fegyverrel nem lehet tüzelni, tudniillik a fluxuselosztót lekötve, az energia-visszaáramlás nem folyik át az elosztón, a túlterhelés kiégeti a mem-stiket és fölrobbantja a fegyvert. Így nem csak az adatot, de a kezdet is elvesztethet.

■ Technikai leírás

Funkció: adatcsempészet

Komponensek:

üreges markolatú sugárvető
Hi-Baka 2000 mem-stik
Rergo IV energiakondenzátor
(számítógépes szerszámkészletből)

Hozzáférhetőség:

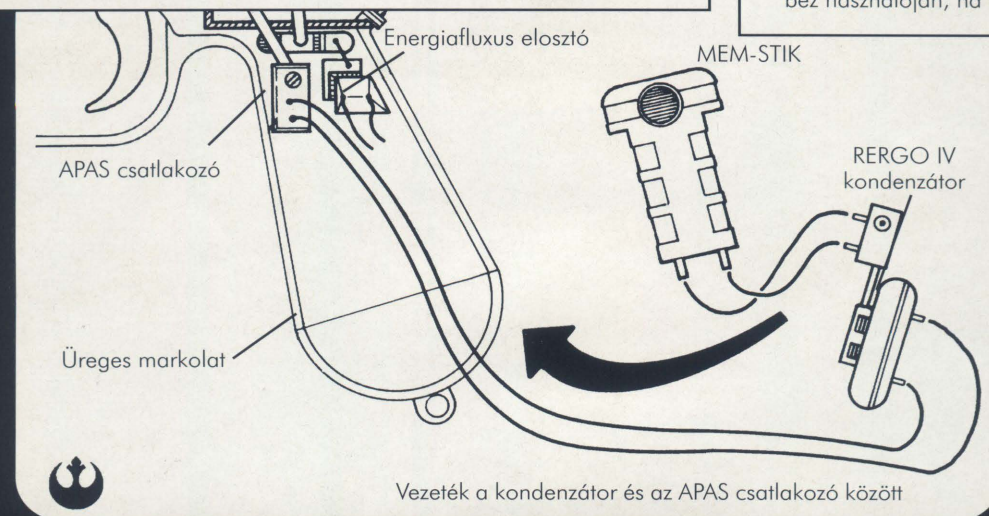
Hi-Baka 2000 mem-stik: nagyobb városokban a Birodalom és a Szövetségi Szektor területén

Ára: 50 kredit

Leírás:

Minden mem-stik 1K adat tárolására alkalmas.

A preparált fegyver 3K-t sebez használóján, ha elsütik.



■ Megjegyzés

A felkelők egyik nagy problémája, hogy miképp juttassanak át titkos adatokat birodalmi ellenőrzőpontokon. Mivel a kiborg, illetve az űrhajó hardware meglehetősen drága, nem éri meg ezeket a szerkezeteket ilyesmire használni.

A megoldás egyszerű: embereim az illegális információkat mindig fegyverük markolatába rejtik.

Többször átkutattak már, de még senkinek sem jutott eszébe, hogy sugárvetőm memóriaegységet tartalmaz.

Természetesen ennek a megoldásnak is megvan a maga veszélye: amíg a MEM-STIK benne van, nem működtetheted fegyvered. Az APAS csatlakozók normális esetben ugyanis a fegyver energiafluxus elosztójához kapcsolódnak, amelyik elosztja a visszalökött energiát. Mivel apró trükköcskénkel ezt az elosztót kiiktattuk, az elsütött fegyver felgyülemlett energiája kiégeti a csatlakozóra kapcsolt energiaegységet, és a sugárvető is felrobbanhat. Fájdalmas módja ez az adatok elvesztésének.

Cracken Airen Admirális

BILL SLAVICSEK

A CSILLAGOK HÁBORÚJA HITELES, RÖVID KRONOLÓGIÁJA

Cshe 25000 +: A Régi Köztársaság, az első galaktikus méretű állam megalakul; megjelennek a Jedi Lovagok - a galaktikus béke és terjeszkedés időszaka.

Cshe 896: Yoda, a Jedi Mester megszületik.

Cshe 200: Csubakka, a vuki megszületik a Kashyyyk bolygón.

Cshe 112: C-3PO üzembe helyezése.

Cshe 60: Obi-Wan Kenobi, Jedi Lovag megszületik.

Cshe 56: R2-D2 üzembe helyezése.

Cshe 55: Anakin Skywalker megszületik.

Cshe 48: Mon Mothma, szenátor és szövetségi vezető megszületik Chandrilán.

Cshe 35: A klónháborúk vége. *

Cshe 29: Han Solo megszületik a Koréliai naprendszerben.

A Köztársaság bukása: Sötét időszak – korrupció és igazságtalanság söpör végig a Köztársaságon, Palpatine szenátor hatalomra jut.

Cshe 18: Luke Skywalker és Leia Organa megszületik, nyomban elbújítják őket; Anakin Skywalkerből Darth Vader lesz; megkezdődik a Jedi Lovagok üldöztetése; Palpatine-ből Császár lesz; Létrejön a Birodalom; megkezdődnek az első rebellis mozgolódások.

Csillagok háborúja IV.: Az első mozifilm eseményei; az első Halálcsillag felrobban a Yavini Csata során.

Cshu 3: A Csillagok háborúja V.: A Birodalom visszavág eseményei; a Hoth-i Csata.

Cshu 4: A Csillagok háborúja VI.: A Jedi visszatér eseményei; ez Endori Csatával véget ér a Galaktikus Polgárháború; megalakul az Új Köztársaság; a Birodalom maradékai tovább harcolnak.

Cshu 9: A Birodalom örökösei, a Sötét erők ébredése és Az utolsó parancs regények eseményei; megszületnek Leia és Han ikrei, Jacen és Jaina.

Cshu 10: A Dark Empire (Sötét Birodalom) 1-6. képregénysorozatának eseményei; megszületik Leia és Han fia, Anakin.

RÖVIDÍTÉSEK

Cshe: Az első mozifilm, a Csillagok háborúja IV.: Egy új remény című film előtti idők.

Cshu: A Csillagok háborúja IV. utáni események

* Az angol nyelvű források egyértelműen klónokra, nem pedig egy Clone nevű helyre utalnak

HELYREIGAZÍTÁS

Sajnálatos módon a Rúna hetedik számában megjelent „Egy legenda életrajza” című ismertető az eddig megjelent Csillagok háborújához fűződő regényekről, tartalmaz néhány olyan hibát, melyeknek felelőssét a mai napig nem tudtuk kézre keríteni a 20000 kredites vérdíj ellenére sem. Személyleírásunk nincs, de jól értesült források tudni vélik, hogy az illető „A Nyomda Ördögeként” ismert több helyütt. Tapasztalt ördögűzők jelentkezését várjuk.

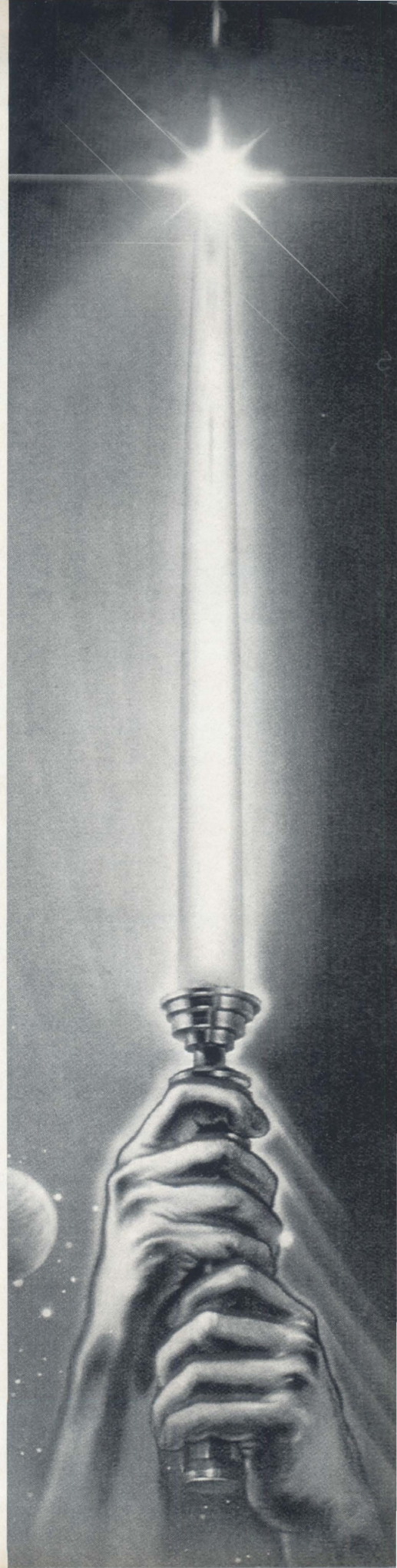
1978 és 1984 között pontosan három-három hivatalosan elfogadott Solo és Calrissian történet látott napvilágot.

1988-ban a Gamers' Choice Award boldog nyertese volt a játéknak.

Kevin J. Anderson Jedi Akadémia trilógiájából a második kötet címe „Dark Apprentice”, Leia és Han szerelmi viszonyát pedig Dave Wolverton dolgozza föl, míg Kenneth C. Flynt a negyedik pályázó.

Az eddig három számot megért negyedéves magazin Star Wars Adventure Journal címen fut.

Ami pedig kimaradt: A Dark Empire képregénysorozat (6 részes), a Zahn féle trilógia közvetlen folytatása, a Jedi Akadémia trilógia pedig időrendben ez után játszódik.



CSILLAGROMBOLÓK

Fenyegető sziluettek – leigázott világok százainak rettegett látomása, mondják –, a totális hatalom szimbólumai; ékként hasítanak keresztül minden ellenálláson. Sötét tömegük elhomályosítja a csillag fényét, fegyvereinek torkolatából maga a halál villan elő. Ők a Birodalom erős karjai, az Uralkodó öklei.

Persze, nem mindig volt így, hiszen a csillagrombolók története kicsit korábbra nyúlik vissza – akik még látták a Régi Köztársaságot fénykorában, azt állítják, a sors fintorai. Következzék hát bevezetőnek egy kis történelem a csillagrombolók kialakulásáról.

A MÚLT

Furcsa dolog a hadviselés. A csillagközi rend járművei szemvillanás alatt a háború fegyvereivé alakulnak, hogy aztán ha kell, szemvillanás alatt csillagközi porrá váljanak az öldöklésben. A haditechnika a különböző háborúk alatt mindig ugárrá szerű fejlődésnek indult, míg a békeidő alatt gyakorlatilag stagnált. Ha diagramon ábrázolnánk, a legmeredekebb haditechnikai fejlődés a Klónháborúk és a Birodalom elnyomása alatt mutatkozna.

Vegyük például az előbbi. A csatahajók előállításának technológiája hatalmas léptekkel növekedett; tekintetbe véve, hogy mekkora tét forogott kockán, a versengés öldöklően heves volt. Amint új cirkálóosztály lépett hadrendbe, máris még újabb, jobb hajót kellett felsorakoztatni elene. Bár azóta e csodás harci gépek felett is eljárt az idő, sok mostani cirkáló őst megtalálhatjuk a Klónháborúk idejéből való régi gyártmányú, illetve fejlesztésű hajók közt.

Legkésebb bizonyítéka mindennek a Victory osztályú csillagromboló...

A JELEN

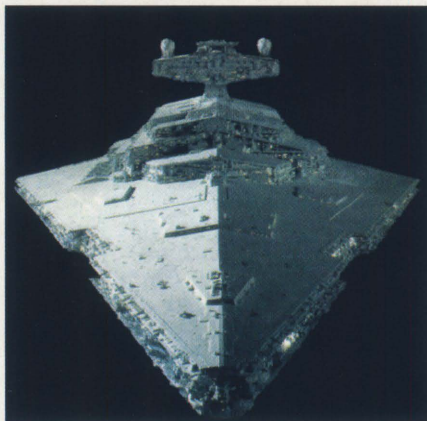
A VICTORY OSZTÁLY

A Régi Köztársaság hanyatlásának kezdetén (bár hivatalos történészforrások nem hozzák összefüggésbe) befejeződő Klónháborúk vége felé tűnt föl a színen először a Walex Blissex által tervezett és építtetett Victory osztályú csillagromboló. Nem sokkal a háború vége előtt helyezték szolgálatba, alig néhány bevetés erejéig, hogy aztán a Köztársasági Hadi-tengerészet magját képezzék majd, egészen a hanyatlásig.

Mint későbbi testvéreit, a Victort is három alapvető feladat elvégzésére tervezték, az alábbiak szerint:

- bolygóvédelem, turbolézerek segítségével,
- bolygók elleni támadófegyver a szárazföldi csapatok támogatására, és
- hajó-hajó elleni csata.

Amint később nyilvánvalóvá vált, az első két funkcióban sokkal hatékonyabbnak mutatkozott, mint az utóbbiban. Legfőbb erőssége, hogy képes aláereszkedni a légkör felsőbb rétegeibe, és onnan precíziós támadásokat végrehajtani felszi-

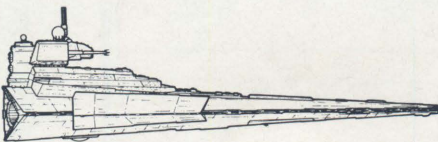


ni célpontok ellen, torpedóvetők (80 darab) segítségével; emellett képes az esetlegesen szökni próbáló hajók elfogására.

Másik előnyös tulajdonsága, mely napjainkra előtérbe került és fő profiljává lépett elő, a hipertérbeli mozgékonyaság: nagy sebességre képes, és magas művelti gyorsaságú, koréiai fejlesztésű DeLuxFlux hipermotivátora segítségével felveheti a harcot a környező rendszerekben tartózkodó kalózok ellen is. Támoatásként két osztály TIE vadással rendelkezik.

Hátránya, és későbbi háttérbe szorulásának oka az elégtelen fényalatti sebesség – kis teljesítményű LF9-es ionhajtóműveit még a hajdani Alderaani Királyi Mérnökség tervezte.

Ezért hát számították a nagyobb őrscatákból, ugyanakkor néhány példányát a hírhedt Szövetségi Szektor is megvásárolta – kisebb módosításokat hajtva végre rajtuk.



VICTORY OSZTÁLYÚ CSILLAGROMBOLÓ

Gyártmány: Rendili Hajóüzem Victory I

Típus: Victory osztályú csillagromboló

Lépték: csatahajó

Hossz: 900 méter

Jártasság: csatahajó vezetés: csillagromboló

Legénység: 4798, lövészek: 402, minimum 1785/+15

Legénység jártassága: asztrogáció 3K+2, csatahajó fegyverzet 4K+2, csatahajó vezetés 5K, csatahajó pajzsok 4K, szenzorok 3K+2

Utaslétszám: 2040 (katonák)

Befogadóképesség: 8100 metrikus tonna

Készletek: 4 év

Ára: kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hipermeghajtás szorzó: x1

Tartalék hipermeghajtómű: x15

Navigációs szg.: van

Manőverezés: 1K

Űr: 4

Légkör: 280; 800 km/h

Hajóburok: 4K

Pajzsok: 3K+1

Szenzorok:

passzív: 40/1K

fűrkész: 70/2K

kereső: 150/3K

fókusz: 4/3K+2

Fegyverzet:

10 quad-turbolézer üteg

tűzív: 5 balra, 5 jobbra

legénység: 5 fő

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 3-15/35/75

lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

veszteség: 5K

40 iker turbolézer üteg

tűzív: 10 előre, 15 balra, 15 jobbra

legénység: 3 fő

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 3K

lőtáv űrben: 3-15/35/75

lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

veszteség: 2K+2

80 torpedóvető

tűzív: 20 előre, 20 balra, 20 jobbra, 20

hátra

legénység: 2 fő

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 2K

lőtáv űrben: 2-12/30/60

lőtáv légkörben: 4-24/60/120 km

veszteség: 9K

10 vonósugár

tűzív: 6 előre, 2 balra, 2 jobbra

legénység: 2(2), 4(2), 10(6)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 1-5/15/30

lőtáv légkörben: 2-10/30/60 km

veszteség: 6K

VICTORY II

Nem sokkal a Klónháborúk után készült el az a maroknyi, második generációs Victory csillagromboló, melynek tervezésekor a hajó-hajó elleni csatát vették alapul. Ennek megfelelően tűzerejében és fényalatti sebességében jelentős változások álltak be. A korszerűtlen LF9-es ionhajtóműveket a sokkal megbízhatóbb és nagyobb teljesítményű Hoersch-Kessel hajtóművekre cserélték le. Ugyanakkor jelentősen megnövelt tűzerejű turbolézereket, valamint torpedóvetők helyett ionágyúkat alkalmaztak, a vonósugarak teljesítményét pedig felfejlesztették.

A Birodalmi Flotta jelenleg alkalmazott Victory osztályú csillagrombolói szektorőrzőratot teljesíte-

nek, különleges figyelmet fordítva a kalóztevékenységekre, melyek ellen mindig is jeleskedtek.

VICTORY II CSILLAGROMBOLÓ

Gyártmány: Rendili Hajóüzem Victory II
Típus: Victory osztályú csillagromboló
Lépték: csatahajó
Hossz: 900 méter
Jártasság: csatahajó vezetés: csillagromboló
Legénység: 5881, lövészek: 226, minimum: 2100/+10
Legénység jártassága: asztrogáció 3K+2, csatahajó fegyverzet 4K+2, csatahajó vezetés 5K, csatahajó pajzsok 4K, szenzorok 3K+2
Utaslétszám: 1600 (katonák)
Befogadóképesség: 8100 metrikus tonna
Készletek: 4 év
Ára: kereskedelmi forgalomba nem kerül
Hipermeghajítás szorzó: x1
Tartalék hiperhajtómű: x15
Navigációs számítógép: van
Manőverezés: 1K
Úr: 6
Hajóburok: 4K+2
Pajzsok: 3K
Szenzorok:
 passzív: 40/1K
 fűrkész: 70/2K
 kereső: 150/3K
 fókusz: 4/3K+2

Fegyverek:

20 turbolézer üteg

tűzív: 10 előre, 5 balra, 5 jobbra

legénység: 3 fő

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 1K

lőtáv űrben: 3-15/35/75

lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

veszteség: 7K

20 iker-turbolézer ágyú

tűzív: 5 előre, 5 balra, 5 jobbra, 5 hátra

legénység: 3 fő

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 2K

lőtáv űrben: 3-15/35/75

lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

veszteség: 5K

10 ionágyú

tűzív: 2 előre, 3 balra, 3 jobbra, 2 hátra

legénység: 2(2), 3(2), 4(6)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 1-10/25/50

lőtáv légkörben: 2-20/50/100 km

veszteség: 4K

10 vonósugár

tűzív: 6 előre, 2 balra, 2 jobbra

legénység: 2(2), 4(2), 10(6)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 2K

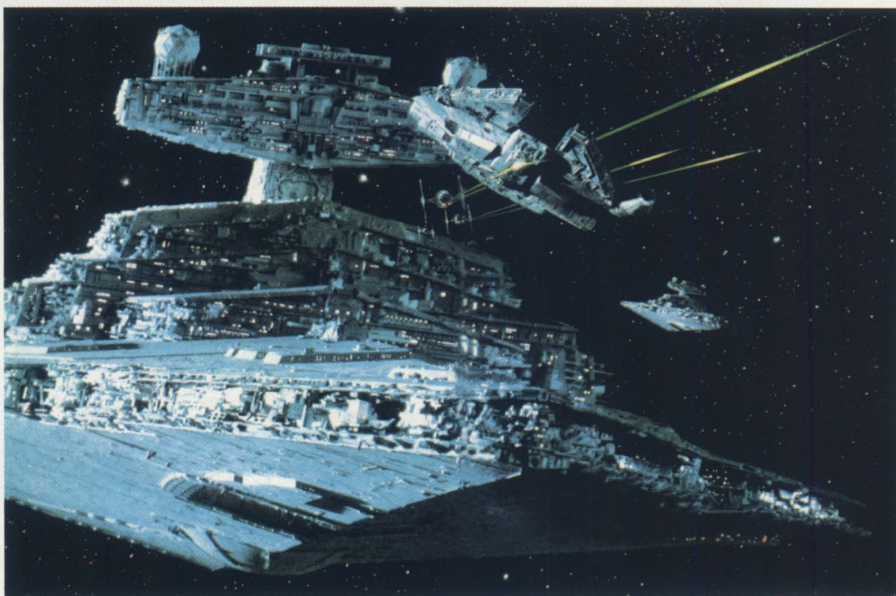
lőtáv űrben: 1-5/15/30

lőtáv légkörben: 2-10/30/60 km

veszteség: 6K

A BIRODALMI OSZTÁLY

A csillagrombolók történelme ezzel még nem ért véget. A Köztársaság eltűnésével együtt Walex Blissex, a Victoryk mérnöke is eltűnt a színpadról, ami ahhoz vezetett, hogy erősen megcsappant a kreatív haditengerészeti mérnökgárda, Blissex pedig csak valamivel később, a Felkelők Szövetségének oldalán tűnt fel ismét.

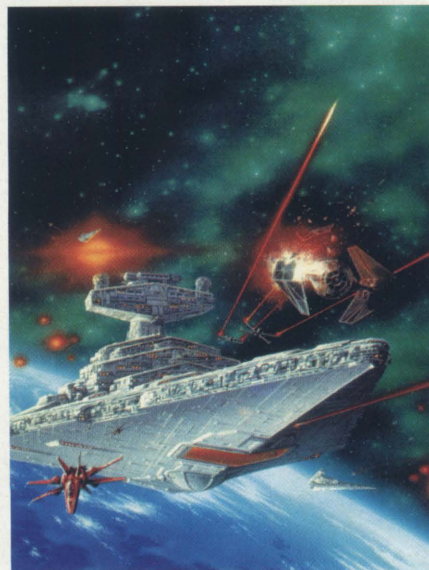


Lira Wessex, Denn Wessex birodalmi területi kormányzó felesége, Blissex lánya volt az, aki apja jogán folytatta a munkát a Birodalmi Haditengerészet számára. Így született meg a Birodalmi osztályú csillagromboló, ami már a tervezőasztalon költségvetési rémálomnak bizonyult, s csak a Haditengerészet határozott nyomására hagyták jóvá a gyártását.

Már a kezdeti fázisban nyilvánvalóvá váltak az új romboló képességei. Előzetes számítások állították, a későbbi tapasztalatok pedig igazolták, hogy a Birodalmi osztályú csillagromboló tűzereje képes egy lakott bolygót letarolni, az űrben pedig fölveszi a küzdelmet egy kisebb hajókból álló flottával is. Egy ilyen romboló előállítását meghaladta egyes bolygók összes jövedelmét, egyetlen hiperugrás pedig kisebb rendszerek éves fogyasztását is.

A Birodalmi osztályú romboló befogadóképessége az alábbiak szerint alakul:

- egy teljes rohamosztagos különítmény, a hozzá tartozó szállító és harci járművekkel,
- 20 db AT-AT négy lábú lépegető,
- 30 db AT-ST két lábú lépegető,
- 6 teljes TIE osztag őrzőjáratok és kíséret céljára,



- 8 Lambda osztályú komp,
- kiszolgáló-személyzet és kisegítő járművek.

Ebből is nyilvánvaló tehát, hogy egy ilyen romboló a hozzá tartozó kisegítő űrhajók támogatásával gyakorlatilag bármilyen ellenfél megsemmisítésére képes, ráadásul – noha lehetetlenség minden rendszerbe helyőrséget telepíteni – az új Birodalmi osztályú romboló segítségével a Császár keze mindenhol elérhet rövid időn belül. Ezt mu-

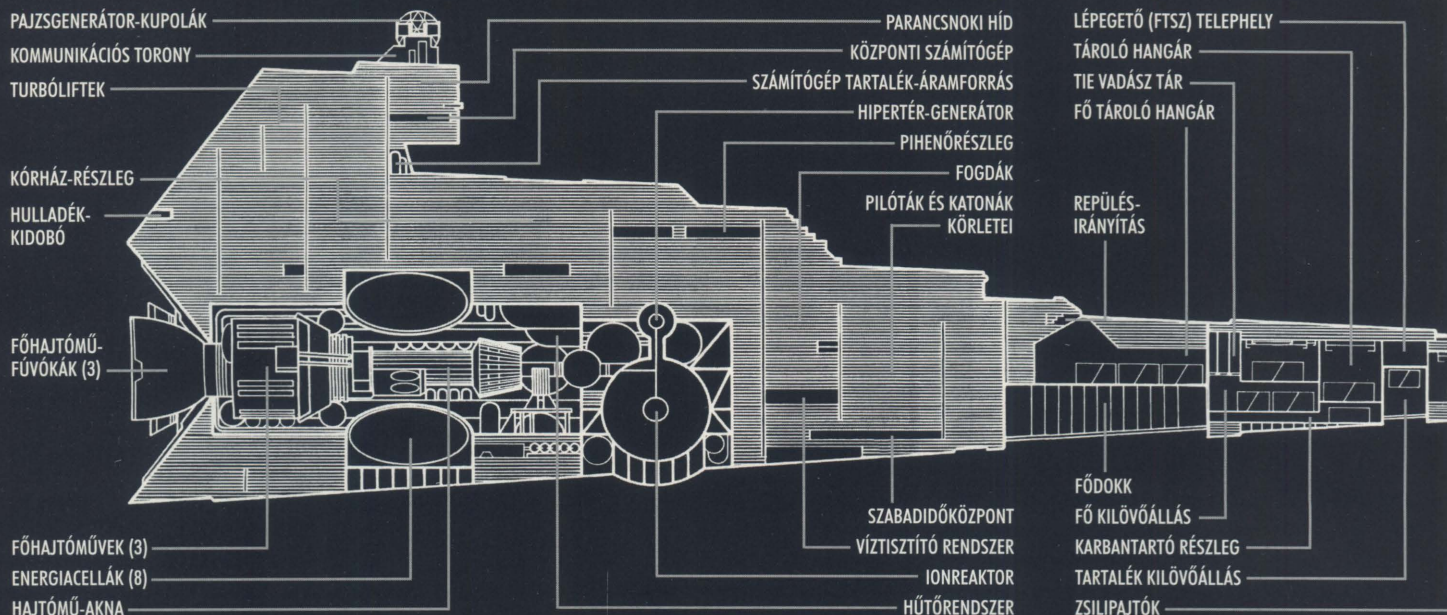


tatja a hajók felosztása a galaxison belül: a rombolók nagy része a magvilágokban, a központi területeken állomásozik, s csak a meghódított rendszerek határain, illetve a fokozottabb figyelmet kívánó rendszerekben létesítettek állandó őrzőjáratokat.

Bárki levonhatja tehát a megfelelő tanulságot: a Birodalmi osztályú csillagromboló több, mint egyszerű fegyverplatform. Űrállomásokhoz illő dokkjaival és szervizkapacitásával nem csak saját egységei, de harci gépek, kompok, landolóhajók, szárazföldi harci járművek befogadására és ellátására is képes, valamint egy teljes helyőrség felépítésére alkalmas elemeket tárol.

Az újabb fejlesztésű, Birodalmi II osztályú csillagromboló erősebb pajzsokkal és nagyobb tűzerővel rendelkezik.

Minden kijelölt űrszektorra egy Szektor Egység, azaz 24 Birodalmi osztályú csillagromboló felügyl – bolygófelszíni rohamosztagos őrzőjárat ritkán szükséges, az ilyesmit a romboló parancsnokára bízák. A standard birodalmi hadviselés általában bolygóelleni támadások és inváziós hadmozdulatok elvégzésére alkalmazza az egységeket. Birodalmi osztályú csillagrombolók alkotnak védelmi kíséretet is, mióta az első szuper-csillagrombolót szolgálatba állították.



BIRODALMI OSZTÁLYÚ CSILLAGROMBOLÓ

Gyártmány: Kuati Hajóüzem Birodalmi I. csillagromboló

Típus: csillagromboló

Lépték: csatahajó

Hossz: 1600 méter

Jártasság: csatahajó vezetés: csillagromboló

Legénység: 36810, lövészek: 275, minimum: 5000/+20

Legénység jártassága: asztrogáció 4K, Csatahajó fegyverzet 4K+2, csatahajó vezetés 5K+1, csatahajó pajzsok 4K+1, szenzorok 4K

Utaslétszám: 9700 (katonák)

Befogadóképesség: 36000 metrikus tonna

Készletek: 6 év

Ára: kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hipermeghajtás szorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x8

Navigációs számítógép: van

Manőverezés: 1K

Űr: 6

Hajóburok: 7K

Pajzsok: 3K

Szenzorok:

passzív: 50/1K

fűrkész: 100/3K

kereső: 200/4K

fókusz: 6/4K+2

Fegyverzet:

60 turbolézer üteg

tűzív: 20 előre, 20 balra, 20 jobbra

legénység: 1(20), 2(40)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 3-15/36/75

lőtáv légkörben: 6-30/72/150 km

veszteség: 5K

60 ionágyú

tűzív: 20 előre, 15 balra, 15 jobbra, 10 hátra

legénység: 1(15), 2(45)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 2K+2

lőtáv űrben: 1-10/25/50

lőtáv légkörben: 2-20/50/100 km

veszteség: 3K

10 vonósugár

tűzív: 6 előre, 2 balra, 2 jobbra

legénység: 1(2), 4(2), 10(6)

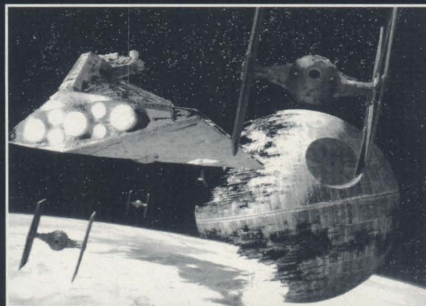
jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 1-5/15/30

lőtáv légkörben: 2-10/30/60 km

veszteség: 6K



BIRODALMI II CSILLAGROMBOLÓ

Gyártmány: Kuati Hajóüzem Birodalmi II. csillagromboló

Típus: csillagromboló

Lépték: csatahajó

Hossz: 1600 méter

Jártasság: csatahajó vezetés: csillagromboló

Legénység: 36755, lövészek: 330, minimum: 5000/+10

Legénység jártassága: asztrogáció 4K, csatahajó fegyverzet 4K+2, csatahajó vezetés 5K+1, csatahajó pajzsok 4K+1, szenzorok 4K

Utaslétszám: 9700 (katonák)

Befogadóképesség: 36000 metrikus tonna

Készletek: 6 év

Ára: kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hipermeghajtás szorzó: x1

Tartalék hiperhajtómű: x8

Navigációs számítógép: van

Manőverezés: 1K

Űr: 6

Hajóburok: 7K+1

Pajzsok: 2K+2

Szenzorok:

passzív: 50/1K

fűrkész: 100/3K

kereső: 200/4K

fókusz: 6/4K+2

Fegyverzet:

50 nehéz turbolézer üteg (rögzített)

tűzív: 20 előre, 15 balra, 15 jobbra

legénység: 1(20), 2(30)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 0K

lőtáv űrben: 3-15/35/75

lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

veszteség: 10K

50 nehéz turbolézer ágyú

tűzív: 20 előre, 10 balra, 10 jobbra,

10 hátra

legénység: 3

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 1K

lőtáv űrben: 3-15/35/75

lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

veszteség: 10K

20 ionágyú

tűzív: 10 előre, 5 balra, 5 jobbra

legénység: 1(10), 2(10)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 1-10/25/50

lőtáv légkörben: 2-20/50/100 km

veszteség: 4K

10 vonósugár

tűzív: 6 előre, 2 balra, 2 jobbra

legénység: 1(2), 4(2), 10(6)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 1-5/15/30

lőtáv légkörben: 2-10/30/60 km

veszteség: 6K

SZUPER OSZTÁLYÚ CSILLAGROMBOLÓ

A yavini ütközet után az Uralkodónak rá kellett jönnie, hogy a Lázas már jócskán több, mint egyszerű rebellis méltatlankodás – ezt megerősítendő, nem sokkal később megalakult a Felkelők Szövetsége, a Birodalom rabigájából szabadulni



IMPERIAL CLASS STAR DESTROYER

BIRODALMI OSZTÁLYÚ CSILLAGROMBOLÓ

LÉPEGETŐ (PTSZ) TELEPHELY

VÉSZTARTALÉK ENERGIACÉLLÁK

NAVIGÁCIÓS
ZAVARÁSELHÁRÍTÓ
GENERÁTOR

vágyó világok tömörülése. A kocka el volt vetve, Palpatine-nak lépnie kellett. A Felkelés felderítését és megsemmisítését Vaderre bízta, s ennek értelmében az első elkészült szuper-csillagrombolót, az *Executor*-t a parancsnoklására bízta. Vader, eléget téve a Császár parancsának, összeállította flottáját és a Felkelők nyomába eredt, újdonsült zászlóshajójával az élen. A szuper-csillagrombolók eddigi rövid történelme során mindössze négy darab készült el, de a másik három sorsa ismeretlen.

Egy Birodalmi osztályú csillagromboló hosszának ötszörösével, a legnagyobb méretű hadihajó, ami valaha is létezett (a Halálcsillag kivételével). Több, mint negyedmilliós légénységgel a fedélzetén, összesen 200 hajóval a gyomrában, igazán tekintélyt parancsoló látvány.

A szuper-csillagromboló tizenkét TIE osztagot hordoz, melyből kettő az új fejlesztésű Interceptor elfogó vadászgépekből áll. Ezen felül egy teljes rohamosztágot ezreddel, 25 négylábú lépegetővel, 50 kétlábú lépegetővel rendelkezik, valamint a járművekhez tartozó kiszolgáló gépparkkal és személyzettel. Összesen három teljes helyőrség kiállítására képes.



SZUPER-CSILLAGROMBOLÓ

Gyártmány: Kuati Hajóüzem Szuper-csillagromboló

Típus: szuper osztályú csillagromboló

Lépték: csatahajó

Hossz: 8000 méter

Jártasság: csatahajó vezetés: szuper-csillagromboló

Légénység: 279144, lövészek: 1590, minimum: 50000/+10

Légénység jártassága: asztrogáció 4K, csatahajó fegyverzet 6K, csatahajó vezetés 6K+2, csatahajó pajzsok 5K+2, szenzorok 5K

Utaslétszám: 38000 (katonák)

Befogadóképesség: 250000 metrikus tonna

Készletek: 6 év

Ára: kereskedelmi forgalomba nem kerül

Hipermeghajtás szorzó: x2

Tartalék hiperhajtómű: x10

Navigációs számítógép: van

Úr: 4

Hajóburrok: 10K

Pajzsok: 8K

Szenzorok:

passzív: 75/1K+2

fűrkész: 150/3K+2

kereső: 300/5K

fókusz: 8/6K+2

Fegyverzet:

250 turbolézer üteg

tűzív: 100 előre, 75 balra, 75 jobbra
légénység 1(100), 2(150)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 1K

lőtáv űrben: 3-15/35/75

lőtáv légkörben: 6-30/70/150 km

vesztesség: 7K

250 nehéz turbolézer üteg

tűzív: 100 előre, 50 balra, 50 jobbra,
50 hátra

légénység: 2

jártasság: csatahajó fegyverzet

lőtáv űrben: 5-20/40/60

lőtáv légkörben: 10-20/80/120 km

vesztesség: 10K

250 torpedóvető

tűzív: 50 előre, 75 balra, 75 jobbra,
50 hátra

légénység: 1

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 2K

lőtáv űrben: 2-12/30/60

lőtáv légkörben: 4-24/60/120 km

vesztesség: 9K

250 ionágyú

tűzív: 100 előre, 50 balra, 50 jobbra,
50 hátra

légénység: 1(100), 2(150)

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 1-10/25/50

lőtáv légkörben: 2-20/50/100 km

vesztesség: 4K

40 vonósugár

tűzív: 20 előre, 10 balra, 10 jobbra
légénység: 1

jártasság: csatahajó fegyverzet

tűzvezérlés: 4K

lőtáv űrben: 1-5/15/30

lőtáv légkörben: 2-10/30/60 km

vesztesség: 9K

BELSŐ KÉP

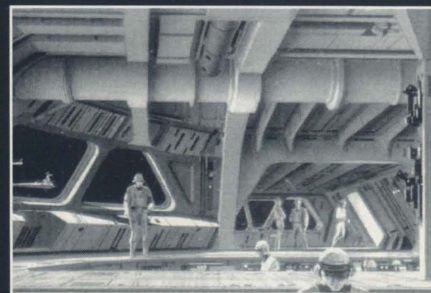
Kétségtelen, hogy a Birodalom csillagrombolói a maguk nemében páratlan technikai csodák, még ha a csoda szót erőteljes ironikus felhanggal értjük is. Fedélzetükön több ezer emberrel, akik hosszú, évekig tartó szolgálatot teljesítenek, valamint a rakodóterében megbúvó harci járművekkel valódi kis világot jelentenek. Ez már önmagában is megéri, hogy bepilantsunk egy Birodalmi osztályú csillagromboló belsejébe.

A parancsnoki híd a torony közepén, elől húzódik, ahonnan lélegzetelállító kilátás nyílik a rombolóra és az őt körülölelő űrre. A repülésiirányító, rendszerkezelők, fegyverzetkoordinálók tiszték és a személyzet tagjai a híd szintje alá süllyesztett, jól felszerelt helyiségben, az „adatgödörben” dolgoznak – hivatalos nevén adatfeldolgozó személyzeti színt. A híd maga kettéosztja ezt a süllyesztett állást, majd végül kétfelé kanyarodva, a kilátóablakok mentén visszatér önmagába. A biztonsági előcsarnokból nyílik a turbolift, a harci és a védelmi állás, valamint itt található a hologram-kommunikációs fülke.

A védelemért felelős két-három egység egymástól biztonsági okokból távol helyezkedik el. A pajzsgenerátorok a torony tetején, elhárítórendszer az orrban, a vezérlőrendszer pedig a hajóhíd mögött kap helyet.

A romboló alsó felén, a hossz tengely mentén két dokkolóból található, melyek közül a nagyobbik egy koréiai korvett méretű hajó befogadására is képes – ugyanebből az öbölből indulnak útjukra a TIE vadászok és kutász-droidok, egy vertikális aknán keresztül, amely a hajó gyomrába nyúlik.

Egy kisebb öböl szolgál a szárazföldi egységek kibocsátására, közvetlenül a nagy előtt, melyen keresztül a kívánt szállítójárművek elhagyják a dokkokat. Percenként 3 négylábú lépegető szállítására alkalmas landolóplatformok indulhatnak útnak, melyeket később nagy teljesítményű teher-



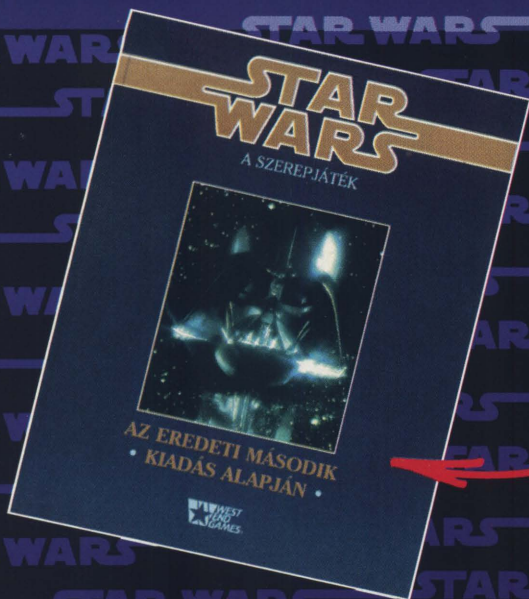
modulok és speciálisan kiképzett kompok segítségével szállítanak vissza.

A gigantikus hipertér generátort egy kupolával védett terület borítja – ez a generátor a valaha is épített legerősebb meghajtás, gyakorlatilag nem más, mint egy miniatűr nap, erősen páncélozott karbonit-dúrcél páncélzattal: egy SFS I-a2b szolár-ionizációs reaktor, a hajó szíve. A fennmaradó belső területek többsége a személyzet részére fenntartott pihenő- és lakóhelyekből áll. Az áttekinthetőség kedvéért a hajó személyzetének és a járművek pilótáinak barakkjai külön helyet kaptak. Ennek ellenére a barátság kölcsönös, hiszen mindannyian a Haditengerészet tagjai.

A tisztaságért és higiéniaért felelős rendszerek a végletekig leegyszerűsítettek – mivel a rombolók nem rendelkeznek újfelfeldolgozó képességgel, a tárolt hulladékokat nemes egyszerűséggel az űrbe lökik, többnyire a hipertérbe lépés előtt. Az a tény, hogy ezáltal a szektornak az a része hajózási rémálommá válik, nem aggasztja a Birodalmat, a szektor rendfenntartói pedig óvakodnak panaszkodni – vagy eltakarítani, vagy (legálábbis a nagyobbakat) otthagyni és bejelölni az asztrogációs térképen.

A Birodalom harci gépezete tehát olajozottan működik, a szervezésnek és nem utolsósorban a gépezeteknek köszönhetően, melyeknek ugyanolyan fontos szerep jut a sikerben, mint megálmodóiknak. A birodalmi lelketlenségnek jól megfogható, sajátos lelke tehát mégis van. Csak sötét...

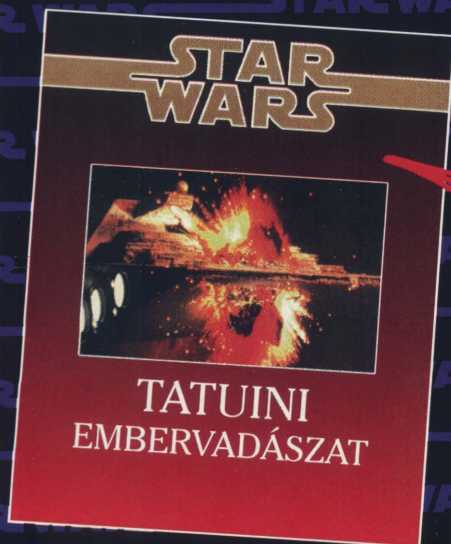
Herbie



Megjelent!

(Még van belőle egy kevés.)

Hamarosan
megjelenik!



Ezen most dolgozunk.



JAWA IONIZÁLÓFEGYVER

Bár nem túl ismert a galaxisban, a jawa fegyver igazi mestermunka. Elkészítéséhez a jawák kibelegnek egy (bármilyen típusú) lézerpuskát, és lézerkomponenseit lecserélik egy saját készítésű különleges ion-gyorsítóra. A gyorsítót droidirányító pálcából készítik, ami egy akku-gyorsítóra van kötve – utóbbiakat általában csatahajók gyújtórendszerében használják. Eleddig senkinek sem sikerült rájönnie, honnan szerezték be a jawák a komponenseket.

A fegyver intenzív ionsugarat bocsát ki és – némi szerencsével – a megcélzott droid ionizálódik. A droidirányító pálcát különleges frekvenciájánál fogva a fegyver nem ártalmas szerves létformákra.

■ Technikai leírás

Tárgy: jawa ionizálófegyver

Komponensek:

sugárvető
droidirányító pálcát
akku-gyorsítót (csatahajó
gyújtási rendszeréből)

Lépték: karakter

Jártasság:

Készítéshez: technológia

Használathoz: sugárfegyver

Készítési nehézség: közepes

Hatótáv: 3-4/5-8/9-12

Veszteség: 3K (csak droidok)

Hozzáférhetőség: kereskedelmi
forgalomba nem került

Leírás:

csak droidokra hat, a sebzés K.O. célokra van megadva, nem keletkezik állandó sérülés.

Alkalmazója 1K-t kap a sugárvető jártasságára, amennyiben használja.

Puskatus és az energiaforrás



Ion gyorsító

■ Megjegyzés

Eme szokatlan fegyver egy alkalommal igen hasznosnak bizonyult. Egy orbitális hajógyártó üzemben tevékenykedő Felkelő akciócsoportra fél tucat fejtámadásdroidot uszított egy csillagromboló kapitánya. A jól páncélozott, hatékony droidok ellen kevés esélye volt a kis csapatnak. Végül elkeseredésükben – amint sikerült lélegzetvételnyi előnyhöz jutniuk – feltörték egy alkatrészsztárát, ahol a kellő segédeszközökkel átalakítottak néhány fegyvert.

Ezzel kezdetét vette az ádáz fogócska, melyben minden droidot más és más csapdába kellett csalni, hiszen egy trükknek csak egyszer dőltek be. Hosszú és izgasztó küzdelem árán a végén megszabadultak a fejtámadásdroidtól, ám akkor még ott volt a csillagromboló...

H.N.

TATUIN

„Ha a világegyetemnek egyáltalán van valahol egy fényes központja, akkor ez a bolygó esik a legtávolabb tőle.”

– Luke Skywalker

TATUIN

Típus: föld-jellegű
Hőmérséklet: forró
Légkör: I-es típus (lélegezhető)
Hidroszféra: száraz
Gravitáció: 1g
Felszín: sivatagos
Forgási ciklus: 23 standard óra
Keringési ciklus: 304 helyi nap
Értelemes fajok: emberek, javák (őshonos), taszken buckalakók (őshonos)
Űrkikötő: standard osztályú
Népesség: 80.000 (becsült érték, a Tatuinon sohasem volt népszámlálás)
Bolygó Funkció: csempészet, kereskedelem, subsistence
Kormány: Birodalmi Kormányzóság
Technikai szint: űrkorszak

KERESKEDELEM

Főbb exporttermékek: illegális muníció (csempészáru), illegális biztonsági eszközök (csempészáru), illegális drogok (csempészáru), ásványok (só, homok, stb.)

Főbb importtermékek: technológiai cikkek, fémek, élelmiszer, vegyi anyagok

NAPRENDSZER

Elhelyezkedés: Külső Peremvidék
Szektor: Arkanis
Moff: IV. Alexander Julstan
Kormányzó: Tour Aryon
A Rendszer neve: Tatu
Csillagok nevei: Tatu I, Tatu II
Csillagok típusai: hagyományos páros csillagok

Bolygók:

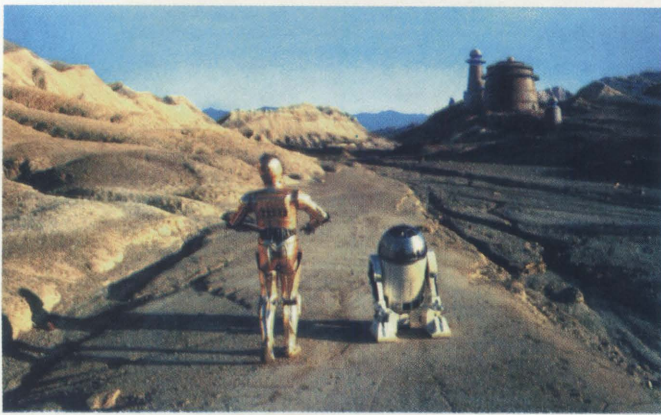
Név	Típus	Holdak
Tatuin	forró földi	1
Ohann	gázóriás	3
Adriana	gázóriás	4

Tatuin. Sivár homoktengerek, hatalmas sivatagok hona – elenyésző, jelentéktelen porszem az ismert galaxisok térképén. Unalmas, száraz, szegény és értéktelen bolygó. Persze, nem mindig volt ez így, évmilliókkal ezelőtt valamivel hűvösebb klímájú, tengerekkel tarkított planéta lehetett – utalnak erre az alsóbb rétegekben talált kőületek, illetve a javák különös legendái is. A régi Köztársaság sokáig nem foglalkozott rendszerével, magát a bolygót tévesen a J11.9-es rendszer harmadik napjaként könyvelték el. A Köztársaság egyik terjeszkedési hulláma alatt azonban néhányan utánanéztek az eddig felületesen vizsgált rendszerekben rejlő lehetőségeknek, így többek közt erre a tévedésre is fény derült. A rendszer ikercsillagai körül keringő bolygó gyönyörű, topázragyogása valóban megtévesztő, a magyarázat azonban egyszerű: a bolygó felületét borító sivatagokról, kristályképződményekről és homoklapályokról verődik vissza a két izzó nap sugárzása.

A bolygóra küldött kutatódroid végül megerősítette a feltételezést, vizsgálódásainak alanya valóban gazdag ásványokban és ércekben, valamint található az északi féltekén egy olyan mérsékelt éghajlati zóna, amely jóval hűvösebb a bolygón általában uralkodó forróságnál. (A mérsékelt övben a hőmérséklet ritkán emelkedik 43 C fok fölé, éjszaka azonban elérheti akár a fagypontot is; a zónán kívüli átlaghőmérséklet 65.5 C fok.) A vizsgálatok alapján a környezet lakhatónak, a bolygó pedig ígéretes gyarmatnak tűnt.

Az elsőként érkezett telepések lelkesen fogtak hozzá bányáik, farmjaik kiépítéséhez, ám dolguk nem volt könnyű. Az ismeretlen meghódítása, kalandvágy, s legfőbbképp a gazdagság ígérete vette rá őket, hogy a Külső Peremvidék ezen eldugott zugában, teljesen elszigetelve, önmagukra utalva éljenek, és teremtsenek maguknak elfogadható körülményeket. Az utánpótlást, ételt, extra felszerelése-





ket szállító hajó, a Dowager Queen lezuhant – a nélkülözés hetei megtanították őket arra, hogy a legapróbb hiba is végzetes lehet. Vezetőjük, Melnaea Arnthout azonban helyállt; ha kemény munkával is, de életben maradtak a nehéz időkben. Az első idény nem bizonyult igazán szerencsésnek: a hirtelen támadó homokviharok hatalmas károkat okoztak, banthák tűntek el nyomtalanul, s a termés is igen szegényes volt. Sokan megelégtették a kegyetlen körülményeket, és örökre elhagyták farmjaikat, bányáikat. Az elszántabbja, macsabbja azonban maradt: folytatta, amit elkezdett.

Az első települést Bestinne kereszttették, a bolygót pedig – miután felvették a kapcsolatot az őslakókkal – a javák nyelvén Tatuinnak nevezték el. Lassan hozzászoktak a tatuini élet nehézségeihez, a homokviharok és a taszkenek pusztításaihoz, s a bányászat is kezdett használni. A lezuhant Dowager Queen romjai közelében épült ki a bányászat központja, valamint a bolygó egyetlen űrkikötője, Mos Eisley.

Megtanulták hasznosítani a bolygó légkörének páratartalmát, a nagyobb városok mellett vízelosztók és erőművek épültek, a táj egyhangúságát jellegzetes homokkúszók, robosztus, hernyótalpas bánya gépek, illetve karcsú, égbenyúló párologtatók tarkították.

Gazdasági szempontból ez a néhány évtized volt a Tatuin fénykora, egészen a Tatu III katasztrófájáig. A vadonatúj űrállomás tragikus megsemmisülése utáni vizsgálatok kiderítették, hogy az állomás nagyrészt a Tatuinnon bányászott ércből finomított fémek felhasználásával épült, a fém pedig magnetizálódott. Az állomást éppen megközelítő hajó az akkor kialakult mágneses térbe hatolt, ami végzetes kimenetelű ütközést eredményezett. További vizsgálatok megerősítették, hogy a bolygón bányászott érc finomításuk után véletlenül mágnesessé válnak, használatuk tehát veszélyes. A folyamat természetesen bizonyos eljárásokkal kiküszöbölhető, de az eljárás költséges, így hát gazdaságosabb az alapanyagot máshonnan beszerezni.

Ennek következtében a bányák pillanatok alatt kiürültek, a bányász-vállalkozások megszűntek, a külkereskedelem fő ága megszakadt. A lakosok nagy része, a párologtatófarmok gazdái, a városi söpredék és a különféle szolgáltatások tulajdonosai – mindenki, akit nem érintett közvetlenül a bányászat bukásának sorsa, vagy egyszerűen nem volt elég pénze az elköltözéshez, mégis a bolygón maradt. A szegénység, gazdasági leépülés lassan egyértelművé vált, az életszínvonal egyre lejjebb süllyedt, a farmok, bányák, ingatlanok teljesen értéktelenedtek, senki sem akart ideköltözni. Számos épület kiürült, csavargók, javák fosztogatásainak esett áldozatul. A galaxis számára a bolygó ismét nem jelentett többet érdektelen, unalmas golyóbisnál, s az itt lakók sem érezték sokat a Birodalom hatalomátvételének jelentőségéből.

Néhányan az ittragadt kereskedők közül megpróbálták a nátriumban gazdag homokot értékesíteni, ez a tevékenység azonban nem túlzottan jövedelmező, hiszen léteznek másutt is hasonlóan sivatagos világok, amik már régóta uralják a szódiumpiacot. Bár a bolygó nem esik messze néhány főbb kereskedelmi útvonaltól, nem kínálnak semmi értékeset, gazdasági válsága elmélyült – a Tatuinn szánalmas, reményvesztett emberek ottthona lett. Ekkor, ebben a kilátástalan pillanatban jelent meg egy ambíciózus csempészfejede-

lem, Jabba, a Hutt, aki számára remek rejtékhelyet kínált a jelentéktelen, elszegényedett bolygó. Ki tudja, miért, szemet hunytak az ismert bűnöző letelepedése fölött.

Az ideküldött kormányzók unalmas, nehézkes életét kissé feldobta Jabba érkezése –

hogy, hogy nem több ünneplést engedhettek meg maguknak, életük nyugodtabbá, felhőtlenebbé vált. A jellegzetes birodalmi szigor eddig sem dominált, mostantól azonban meglehetősen furcsa irányt vett. Érezhető változás következett be például a vámtisztviselők viselkedésében: felületessé váltak, bizonyos hajók érkezéséről pedig egyáltalán nem voltak hajlandók tudomást venni. Hamarosan a lakosság jó része közvetve vagy közvetlenül a testes Hutt kényérékedvére dolgozott, akár akarta, akár nem. Jabba persze okosan, nagyrészt a háttérből, észrevétlen manőverekkel érte el mindezt, s bizony, néhány sakkfigurája a mai napig sincs tisztában a szerepével.

Luke Skywalker körülbelül ebben az időben ábrándozott messzi űrcsatakról a dűnék között, s a két minden lében kanál droid ekkor hagyhatta el az ostrom alatt álló korvettet, hogy a Tatuinnon oly sokak számára emlékezetes kalandok elébe nézzen...

A TATUIN MÉRSÉKELT ZÓNÁJÁNAK FÖLDRAJZA

Anchorhead

2-300 kilométernyire Mos-Eisley-től délnyugatra található jelentéktelen földműves-település, körülbelül 700 lakossal. A központ, vagy „város”, tulajdonképpen a farmerek találkozóhelye; nem túlságosan nagy, a lakóház pedig nagyon kevés. A fontosabb épületek közül az étterem és az állomás a leglátogatottabb. Luke véleménye szerint a világ egyik legelhagyottabb porfészké – s valljuk be, talán igaza van...

Arnthout

Kisebb földművestelepülés Bestintől délre, körülbelül 350 lakossal. Nevét Melnaea Arnthoutról, az első telepések vezetőjéről kapta; itt létesített kapcsolatot az apró, rácsálszerű javákkal, akik nemcsak a hulladékot, hátrahagyott romokat hasznosították ügyesen, de rengeteg trükkre is megtanították a telepeseket, melyek segítségével jóval nehezebben boldogultak volna – bizony, a kis népség annak idején több tiszteletet élvezett.

Bestin

A Tatuinn hivatalos fővárosa – inkább csak városka –, 200 kilométernyire Mos Eisley-től nyugatra. Körülbelül ezer állandó lakosnak ad otthont, nevezhető a Tatuinn kultúráls és közigazgatási központjának is. Múzeuma Tatuinnon egyedülálló látványosság önmagában is: hatalmas földalatti barlangba épült, szebbnél szebb kristályképződményekkel, homokkőszobrokkal – ráadásul itt látható az egyetlen kiállított Krayt-sárkány csontváz, mely ugyan rendkívül imponozás, azonban kisebb a Dűne-tengerben talált maradványnál.

Dűne-tenger

Hatalmas sivatag, több ezer kilométernyire húzódik a Jundföldi pusztaságtól nyugatra. Homok, homok hátán, elviselhetetlenül forró nappalok és hideg, fagyos éjszakák fogadják a látogatót. Kevés lény képes hosszabb ideig kibírni e szélsőséges körülmények között. A sivatag szélénél landolt az a bizonyos mentőkabin a két droiddal...

Errefelé található a fent említett Krayt maradvány, és ezen a vidéken, a sivatag keleti határánál a legaktívabbak a buckalakók. Néhány száz kilométernyire a sivatag szélétől és Jabba palotájától a Karkun verem található, több ezer éves lakójával, a híres Sarlakkal...



Taszkén Erőd

Elhagyott, kifosztott település a Jundföldi puszták északnyugati csücskében, csúfos emléke az emberek és a buckalakók első összecsapásának. Néha taszkenek lakják, néha más homoki fajzat rejtőzik benne, de emberek ritkán látogatják ezt a területet.

Jabba, a Hutt Palotája



Több ezer kilométernyire Mos Eisleytől, a Dűne-tenger sziklásabb vidékén fekszik a hírhedt gengszter rezidenciája. Hatalmas, mesterségesen bővített barlangrendszer, valóságos erőd – távol a civilizációtól, távol a törvénytől, különleges udvari népséggel. Józan ember, ha csak teheti, kerüli vidékét, bár egyébként kellemes, üdítő környezetet a sivatag egyhangúságához képest.



Maga a palota kilenc emeletnyire magasodik a felszín fölé, ám föld alatti barlangrendszere is hasonló kiterjedésű. Fontosságuk szerint az épületek homokkőből, sziklából, dúracélból és betonból, illetve ezek keverékéből állnak. A tornyokban található a szolgálok szállásai és a vendégek lakosztályai, a díszes tárgyalótermek, játéktérme és étkezők. A főépületben Jabba lakosztálya és kedvenc terme kapott helyet, napjai nagy részét itt tölti (töltötte).

Jundföld

Kiszáradt kanyonok, hegységek kuszasága, a buckalakók és a javák birodalma. Vonulat, mely elválasztja a sivatagot és az emberek által elfoglalt lakhatóbb vidéket. Nehéz terep, még a lebegő homoksíklók és a gyors szöcskék számára is (bár, mint kiderült, ideá-



lis környezet vakmerő pilóták edzésére). Van azonban egy átjáró, mely összeköti Arnthoutot Anchorheaddel.

Az átjárótól délnyugatra fut az immár híres Koldus Kanyon, ahol hősünk vadászott buckapatkányokra, hogy aztán ne okozzon gondot holmi Halálcsillag elpusztítása. Anchorhead-től délkeletre, A1733-N9033-as koordinátával egy kisebb ház rejtőzik a sziklák között: a jó öreg Ben élt itt egy darabig.

Mos Eisley

A tatuini civilizáció központja, neves úrkikötő, bűnözők, csemeszék városa. A jundföldi vonulat északkeleti tövében lapul. Jórészt föld alatti település, a felszínen kupolák, párologatók jelzik az épületeket. Néhány modernebb épület azonban több szinttel a felszín és a többi építmény fölé emelkedik, ezek természetesen a tehetősebb polgárok, „kereskedők” otthonai, mint például Jabba városi villája.

Motesta

Kis földművestelepülés az Arnthout-Anchorhead átjáró közepén. Öt-hat farm található itt, védelmi rendszerük azonban jóval fejlettebb a többinél. Központja kisebb fogadóval várja az átutazókat.

Tosche állomás

Energia, víz és üzemanyagfeltöltő állomás körülbelül 3 kilométernyire Anchorheadtől. A Tosche család Anchorhead és környéke teljes tisztelését élvezzi.

Wayfar

Mos Eisley-től legmesszebb eső földműves-település, a Jundlandi Pusztaságok délkeleti szélén, közel a Dűne-tenger szegélyéhez. Elszigetelt, félreeső zug, keménykezű farmerokkal, akiknek az idők során nemcsak a buckalakókkal kellett megküdeniük földjeikért, de Jabba adószedőit is ki kellett szolgálniuk – választásuk nem igen akadt.

Tatuin nagy része tehát nem alkalmas arra, hogy valaki megtelepedjen, vagy nagyobb kalandokba keveredjék. Szűk a mozgástér az egyébként is elég sivar bolygón, ami sokak kedvét elveheti attól, hogy hosszabb időt töltsenek ezen a homokkupacon. Valóban, egy idő múlva unalmassá válhat a játék, ha a kalandmester nem vigyáz. Okosabb, ha a játékosok többször keresik föl Tatuint, mintha addig maradnak, míg ki nem merítik csaknem az összes kínálkozó lehetőséget, és többé nem szándékoznak visszatérni.

Akad azonban egy hely, ahol biztosított a nyüzsgés és az örökös kaland lehetőség.

Mos Eisley...

MOS EISLEY

„Mos Eisley úrkikötő... Nem hiszem, hogy van még valahol a Tatuinon efféle, alvilági figurákból és bűnözőkből álló díszes társulat.”

– Ben Kenobi

Az alábbi részlet George Lucas Csillagok háborúja című könyvéből származik:

„A rendszertelenül keveredő, silány minőségű vasbeton, kő- és műanyag építmények kerékküllő alakzatban terjedtek kifelé minden irányban a központot alkotó energia- és vízelosztó teleptől.

A város jóval nagyobb volt, mint amekkorának látszott, tekintettel arra, hogy jókora része a föld alatt húzódott. A város látképét ebből a távolságból bombakráternek ható körkörös bemélyedések tarták: a kilövőállomások.

Mivel kezdettől fogva üzleti szempontok figyelembevételével épült, a város legöregebb épületeit is úgy tervezték annak idején, hogy valamiféle védelmet nyújtsanak a kettős nap elől. Kívülről valamennyi kezdetlegesenek látszott, s jó néhány valóban az volt. De a málladozó kőfalak és árkádok nagyon sok esetben dúracélból készült kettős falakat takartak, amelyek között hűtőfolyadék keringett szabadon.”



1. 94-es Dokk
2. Vámhivatal
3. Robogó-kereskedés
4. Lup Vegyeskereskedése
5. Piacrér
6. 86-os Dokk
7. 87-es Dokk
8. Mos Eisley Fogadó
9. Tatuini Felügyelőség
10. Harmathátú Istállók
11. Helyi Kormányhivatal

12. Energiaelosztó
13. Jabba városi rezidenciája
- 14-15. A Dowager Queen romjai, helyi „zarándokhely”
16. Mos Eisley Kávéháza
17. Jawa kereskedők
18. Heff kereskedése
19. Kayson Fegyverboltja
20. Kikötő Kávézó
21. 92-es Dokk
22. Mos Eisley Hotel

23. Mos Eisley Űrkikötő – Irányítótorony
24. Lucky Despot Hotel
25. Zygia Bank
26. Rendőrség
27. Momaw Nadon háza
28. Állomás
29. Éles Acél Klinika
30. Dim-U Kolostor
31. Notsub Szállítási Vállalat
32. Notsub Biztosító



Egy meredek sziklapárhány tetejéről nézünk le a völgyben elterülő, korántsem lenyűgöző városra, Mos Eisley-ra, mely hullámsani látszik a hőségben. Miközben várakozunk, fülsértő visítással egy teherhajó zúg el nem messze a párhányunktól; hangja lassan mély dübörgéssé szelődül, ahogy beér a város légterébe.

– Lenyűgöző, he? – szólal meg mögöttünk egy hang. Egy kubaz áll ütött-kopott légirobogója mellett, porlepte csuklójára alól csak rövid ormánya látszik. A vezetőnk. Nem hallottuk, mikor érkezett meg, s ez a gondolat egész úton a fejünkben jár, miközben a város felé halunk. Első pillantásra nem is tudjuk megkülönböztetni, mikor érnek véget a homokbuckák, s honnan kezdődnek a földbe vájt viskók. Itt minden funkcionális – a tetők például kupolásak, hogy elbírják a rájuk telepedő homok súlyát.

A kubaz folyamatosan beszél – tájékoztat minket, mire számíthatunk –, miközben lassan lebegünk végig az egyik „küllő” mentén a központ felé. Megtudjuk, hogy Mos Eisley-ban Birodalmi Prefektus kormányoz, kinek minden határozatát a bolygó kormányzója hagyja jóvá. Ez a rendszer lehetővé teszi a megvesztegetés legdirektebb formáját. Egyes gengszterfőnökök (név nem hangzik el) Talmont tanácsadóin keresztül érvényesítik elképzeléseiket. A rendőrség gyalogosan, robogókon, ritkán pedig harmathátún közlekedik, bár nem tüsténkednek úgy, ahogy az más rendszerekben megszokott.

Elhaladunk néhány jellegzetes épület mellett. Hajódokkok. Még mindig a földre süllyesztve – közli a kubaz. Annak idején, amikor a dokkok épültek, Orion típusú ionhajtóművekkel rendelkeztek a hajók, mostanára azonban aki csak teheti, a jóval erősebb Hoersch-Kessel hajtóműveket használja. Ezeknek már nincs szükségük földre süllyesztett dokkokra, de anyagi megfontolások miatt a régi dokkok megmaradtak. Ekkor érünk a 94-es dokkhoz – ez az egyik legnagyobb, másban aztán nem is különbözik a többitől. Természetesen magánkézben van, teszi hozzá kísérőnk.

Elsuhanunk a 94-es dokk oldalához csatlakozó apró Vámhivatal mellett, melynek másik fele a légiirányítás tornyánál lapul. Mielőtt kérdésekkel bombázhattuk volna, a kubaz leállította a hajtóművet, és kiszállt. A szállodához értünk, ahol vezetőnk felhívta a figyelmet a sullusti tulajdonosra, aki nem tesz fel kérdéseket, éppen ezért elvárja, hogy a vendégek se tegyék ugyanezt a szolgáltatásokkal kapcsolatban. A szálloda egy egész tömböt elfoglal, mintegy negy-

ven szobával és egy tágas belső udvarral. Amint beköltöztünk, rájöttünk, mire célzott kubaz vezetőnk. Hamarosan készen állunk, hogy újfent elinduljunk a városba, nevezetesen egy kocsmába, mely a Kantina nevet viseli.

Kubaz vezetőnk útközben elmesélte a Kantina történetét. Az épület az egyik legelső volt Mos Eisley-ban, eredetileg a taszkenek támadásai ellen építették óvóhelynek, később dokkraktárként is funkcionált, kézről kézbe vándorolva, míg jelenlegi tulajdonosa meg nem vásárolta – azóta kocsmá. A tulaj – meglepő módon – egy Chalmun nevű éles eszű vuki kereskedő.

A bejáratnál sokáig mozdulni sem tudtunk, a félhomály oly sötétnek hatott a kinti éles fény után. Kicsiny előtérből vezet néhány lépcsőfok a Kantina szintjére...

Sajnos azonban kubaz vezetőnk is megfedkezett egy alapvető tényről, melyre csipogó hang hívta fel mindannyiunk figyelmét: a bejáratnál újonnan felszerelt droid-érzékelő lépett működésbe. Nem sikerült meggyőznünk a kocsmározt, hogy eressze beljebb protokoll-droidomat, akinek jelenlegi feljegyzéseimet diktálom, így hát kénytelenek voltunk hátrahagyni a hű robotot. Amellett levonultunk volna, szigorúan figyelmeztettem őt: Óvakodj a javától!

JÁTÉKSZEMPONTOK

Mos Eisley lepusztult, és sok területe elhagyatott. A útvesztő-szerű sikátorokban sötét alakok üzletelnek és lopóznak árnyékról árnyékra. Minden érzékszervet erősen próbára tesz a környezet.

A meredek lépcsők, keskeny sikátorok, dűledező épületek és a rendszertelenül fölbukkanó bányáknak kiválóan alkalmasak gerillaharcokra. Egy légirobogós üldözés valószínűleg hamar véget ér a hirtelen elkeskenyedő, vagy éppen éles fordulatokat tevő utcák miatt. A rendőrséggel nehezen lehet összetűzésbe kerülni, ez az érdekeltenség a legtöbb lakóban is visszatükröződik – amíg nem teszel kárt személyükben vagy tulajdonukban, nemigen törődnek veled.

A karakterek könnyen keveredhetnek kémkedésbe, üzleti párharcba – a lényeg, hogy ragadd meg, amire szükséged van, mielőtt elkezdődik a lövöldözés. Ugyanígy Jabba üzemeibe is bele lehet sodródni, vagy útjába kerülni a legsötétebb sikátorokat lakó fekete köpenyes figuráknak.

A várostól északra elhagyatott ipari negyed kisebb változás a díszletekben. Számtalan (elhagyatott) olajfeldolgozó, bányauzem, droidgyár biztosítja a második Halálcsillag belsejéhez hasonló környezetet embervadászathoz, vagy bűjocska típusú eseményekhez. Nem árt, ha a kalandmester is felidézi magában a *Jedi visszatér* idevágó részleteit, és eszerint ecseteli a játékosoknak a látványt – sokat dob a hangulaton... Meg aztán, ki tudja, mi bujkál még odalent?

A hiteles leírás kedvéért figyelembe kell venni, hogy Mos Eisley az egyetlen kapocs, ami Tatuint a külvilághoz köti, de messze elmarad a Magvilágok hasonló fontosságú űrkielátóitól – a hely korlátozott igényeit azonban kielégíti.

Kemény város, hisz a bűnözésre felügyelő helyi rendőrség csak ritkán járőrözik az utcákon. A farmerek csak akkor hozzák fel terményeiket, ha az ancorheadi vagy bestini piacok telítődtek. Az illegális fegyverek és fűszerek gyakori szállítmányok az űrkielátóban, ám a helyi vámhivatal rendjében hatalmas rések tátonganak; általában szeretnek éppen ellenkezőleg nézni.

Összesen kilencvenhét dokk alkotja az űrkielátót, melyek a város területén szerteszét helyezkednek el, s ezeknek töredéke képes teherhajók befogadására. Utóbbiak leg többje magánkézben van.

Mos Eisley tehát korántsem olyan kihalt hely, mint ahogy azt feltételezik. A kalandok száma, ha nem is végtelen, mindenesetre egyáltalán nem kevés. Próbáld csak ki – keveredj el bátran a kissé poros, ám többnyire korántsem unalmas lények forgatagában, s meglátod, milyen könnyű szembetalálkozni az életveszélyes Kalanddal!



TÉRGÖRBE FAKTOR

COLIN RAITT

Emlékszel a Csillagok háborújára? A Millenium Falcon körül legalább száz cirkáló nyüzsgött, és mind arra várt, hogy rászórhassa a tüzes halált. Azonban abban a pillanatban, ahogy a lézersugarak felvillantak, hőseink hajója egyetlen csillagsóvává nyúlva beszáguldott a hiperűr biztonságos menedékébe.

Az F.S.Gy. (fénysebességnél gyorsabb) utazást térhajlításos, vagy hiperűr utazásoknak is szokták nevezni. Az SF-ben különböző teóriákkal találkozhatunk, mi történik ilyenkor: belépünk egy párhuzamos univerzumba, átutazunk az ötödik dimenzióba, megváltoztatjuk az űr idejét, fekete lyukakon repülünk át, stb. Bárhog is nevezzük a dolgot, a lényeg az, hogy az űrhajók napok, órák – esetleg null-idő alatt – közlekednek a csillagok között.

A valós életben Einstein speciális relativitás elmélete 0.8 c-ben határozza meg az űrhajók max. sebességét (1.). Az emberi test hosszabb ideig maximum 2g-nyi gyorsulást képes elviselni (2.). A mi napunkhoz legközelebb eső csillagot, a Proxima Centaurit így 5 év és 275 nap alatt lehet elérni. Egy oda-vissza út több mint tíz évig tartana – és ez még csak a legközelebbi csillag! Ez a karakterek (a filmek és a fantázia játékok szereplői) számára elfogadhatatlan lenne, ezért az SF csalt egy kicsit, és felfedezte az F.S.Gy.-t.

Azaz lehetővé vált, hogy úgy szeljük át a galaxist, hogy vacsorára hazaérjünk, de egy kalandmodul akkor jó, ha újra lehetetlenné teszi a dolgot. Paradoxnak tűnhet, hogy miután könnyűvé vált az utazás, újra megnehezítjük a rettenthetetlen utazók dolgát, de egy jó történet érdekében mégis ezt kell tennünk.

Az F.S.Gy. közlekedő tárgyak nem ugorhatnak át az egyik bolygó felszínéről a másikéra, mert az ilyesmi tönkreteszi az űrhajókat. Az új bolygók felderítését is csak akkor lehet elvégezni a fűrkész-hajókról, ha felülvizsgáljuk az ugrási útvonalat. (Ahhoz hasonlóan, ahogy a West End Games által kiadott Star Wars kalandjátékban végrehajítjuk a feltérképezetlen hiperűrben történő navigálást.)

Az ugrás előtt a hajónak el kell távolodnia a nagyobb testek közeléből (ez a távolság általában 100.000 km). Így lehetővé válik a hajók közötti, az űr tintaűrű feketeségében lejátszódó akció, és a pilóták, a sérüléseket kijavító személyzet, meg a lövészek sem maradnak munka nélkül.

Szükség szerint alkalmaz még más, ad hoc korlátozásokat is, de mindig készül fel rá, hogy ezeket pszeudo-tudománnyal meg tud magyarázni. Mielőtt belép a hiperűrbe, a hajónak nagy sebességgel – mondjuk 72 km/sec^3 – kell haladnia. A hajónak a célpont elérésekor a lassításhoz ugyanakkora helyre és ugyanannyi időre van szüksége, mint amennyi a felgyorsuláshoz kellett. Tehát még egyszer: annyi korlátozásra van szükség, amennyivel lehetetlenné teszed a pilóták számára a „galaxis-ugrásokat” – hacsak nem éppen ez a célotok.

A F.S.Gy. sebességhez rengeteg energiára van szükség, így nem sok maradhat a pajzsok és a fegyverek számára. A hajók a hiperűrbe való belépéskor, és a hiperűr elhagyásakor ideiglenesen sebezhetővé válnak. Én mindig megengedem, hogy a hajók a belépéskor a legutolsó pillanatig használhassák a pajzsait, mert így könnyebben kitérhetnek egy egyenlőtlen küzdelem elől, és a karakterek tovább életben maradhatnak. Így meg lehet hiúsítani a fő gazfickók terveit, és az ellenség még akkor is bosszú után fog üvölni, mikor kivillan a valós űrből. Természetesen a hiperűrben lehetetlen a harc – vagy ha lehetséges, elképesztően kockázatos.

A helyváltoztatáson kívül az is fontos, hogy tudd, mi van a hajódon kívül, és képes legyél kommunikálni vele. Ez a két dolog elválaszthatatlanul összefonódott, és egyforma hatást gyakorol minden SF kalandra.

A fénysebességű utazás közben a radarok és az IR szkennerek hatósugara korlátozott. Ha akarod, beszerezheted az F.S.Gy. felszereléseket. (Mivel ezek a technika fejlődésével folyamatosan változnak, legyen róluk elég annyi, hogy megközelítőleg hasonló módon működnek, mint a hagyományos műszerek.) Ha nem akarsz használni ilyesmit, a hajók között csak akkor jöhet létre kapcsolat, ha relatíve kis távolságra – mondjuk egy fényszekundumra – vannak egymástól (3.).

A passzív szkennerekkel fele annyi idő alatt lehet adatokhoz jutni, mint az aktív szkennerekkel (4.). Azok a hajók, amelyek képesek a lokalizálásuk és a romboló fegyverek rájuk irányítása közötti időben helyet változtatni, előnyben vannak a fix védelmi rendszerrel felszerelt hajókkal szemben.

Ahogy a radar, úgy a rádió használhatósága is nagyban függ a sebességtől. Ha nincs F.S.Gy. kiegyenlítő, akkor a leggyorsabban futóhajók segítségével kommunikálhatsz. A társadalmak különbözőek. Bizonyos naprendszereken (egy csillag plusz a körötte keringő bolygók) belül a kormányok és kultúrák nagy mértékben függetlenek a birodalmaktól és konföderációktól. Elképzelhető, hogy a karaktereknek híveik vannak a saját hazájuknak vallott naprendszerben, és ahogy hazaérnek, bajba sodorják őket is.

A rádió és radar kiegyenlítővel sem lehet behatolni a hiperűrbe, de kifelé sem működnek. A hiperűrbe menekülő hajók éppen ezért követhetlenné válhatnak, de ugyanakkor az is elképzelhető, hogy a hiperútból kiemelkedő hajó egyenest valamelyik kormány rombolóinak frontvonalába rohan.

Az F.S.Gy. utazással együtt járhat bizonyos időeltolódás. Egy rövidke utazás során a karakterek legfeljebb egy évvel lesznek idősebbek, de a Földön maradtak közben tíz évet öregsznek. Gondold végig, milyen kamatokat kaphatsz a kölcsönadott pénzed után!

Az Alienben az űrhajók fénysebesség alatti sebességgel közlekedtek, de a személyzetet az utazás éveire lefagyasztották. Volt egy izgalmas pillanat, amikor az egyik szereplő éppen be akart feküdni az alvókapszulájába, de a háttérben ott álálkodott egy idegen dög. Bármilyen történik, az alvókapszulákban fekvő személyzet tehetetlen és védtelen. Mi történik akkor, ha a hajó egy aszteroidamezőre téved, vagy olyan szörnyekkel találkozik, amik imádják a fagyasztott emberhúst?

A többszörösen benépesített naprendszerek (T.B.N.) már a F.S.Gy. utazások előtti időkben is léteztek. A fajok és kultúrák variációinak száma végtelen. Az Alfa-faj kifejleszthette a fénysebességnél lassabb rakétákat, és így felfedezhette a Béta-fajt. Az Alfák alsóbbrendű lényeknek tartják a Bétákat, a Béták pedig testet öltött isteneknek az Alfákat. Ha ezt a T.B.N.-t felfedezik az F.S.Gy. kultúrával rendelkező Gammák, a korábbi egyensúly megszűnik, hiszen ők semmi különöset nem látnak sem a Bétákban, sem az Alfákban. Persze választhatod a hosszabb utat is.

A többgenerációs hajókon tartózkodó nagyszámú személyzet útközben szaporodik. Csak az eredeti személyzet utódai érkehetnek meg az úticélhoz. Lehetséges, hogy az eredeti személyzet erős klánrendszerben él; talán az uralkodó család inkább a száműzetést választja, mint a kegyvesztettséget. Lehetséges, hogy útközben feledésbe merülnek az okok és a célok, amiért elindultak, és az is elképzelhető, hogy egy fiatalabb generáció fellázad. Az út során a személyzet degenerálódhat, vagy elveszítheti technikai szaktudását. Ez volt egy rég elfelejtett és alig elterjedt kalandjáték, az Alfa metamorfózis alaphelyzete.

Az F.S.Gy. utazás megtervezése során több választási lehetőség van:

- belépési, és kilépési kondíciók
- kommunikációs és detekciós lehetőségek
- az F.S.Gy. hajtóművek energiaszükséglete

Ha úgy döntesz, hogy hagyod az F.S.Gy. utazásokat, és inkább a fénysebességnél lassabb utazásokat választod, a következőkre gondoldj:

- időeltolódás
- alvókapszulák
- többgenerációs hajók
- T.B.N.-ek

A kalandod átnyúlhat vagy áttevődhet az F.S.Gy. utazások előtti korból a F.S.Gy. utazások korába. Bármint választasz, gondold végig, döntésed hogyan fog hatni a történetre.

(1.) c: a maximális repülési sebesség vákumban = 300.000 km/s
 $0.8 = 300.000 \times 0.8 = 240.000 \text{ km/s}$. Ennél gyorsabban csak rengeteg energia felhasználásával lehet repülni, de a sebességünk még akkor sem haladhatja meg a c értékét.

(2.) g: a Föld felszínén uralkodó gravitációnak megfelelő gyorsulás, körülbelül 10 m/s^2 $2g = 20 \text{ m/s}^2$. $2g$ olyan érzést okoz, mint ha az ikerestvéred a vállaidon ülne. A harci gépek pilótái az éles fordulók és gyors manőverek során $7g$ -t is kénytelenek elviselni. Ha egy autót 6 másodperc alatt gyorsul fel álló helyzetből 100 km/h sebességre, az utasokat $0.5g$ préseli az ülésbe.

(3.) A fényszekundum az a távolság, amit a fény egy másodperc alatt megtesz: 300.000 km .

(4.) Az aktív szkennerek egy jelet bocsátanak ki magukból, megvárják, míg ez visszaverődik a távoli tárgyról, és értékelik az eredményeket. A passzív szkennerek egy létező mező (pld.: egy gravitációs burok) szétszakításával, vagy az általuk kibocsátott jelek befogásával lokalizálják a tárgyakat. Nem igazán jók a sziklához hasonló élettelen objektumok felderítésére – hacsak a technikai képzettséged nem nagyon magas szintű.



RPG

ROLE PLAYING GAMES

S Z E R E P J Á T É K O K

SCIENCE FICTION – TÁVOLI JÖVŐ

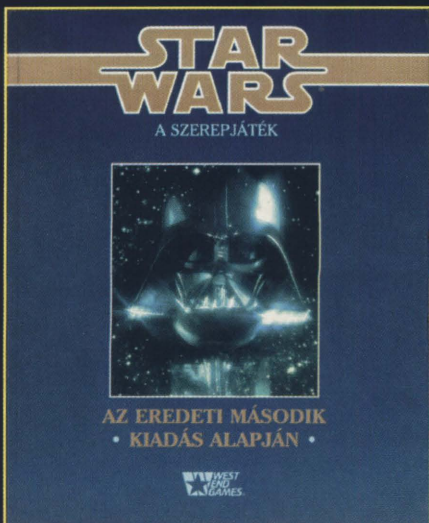
Battletech (FASA) – Manga animációra épülő sci-fi szerepjáték a Shadowrun kiadójától, melyben robotseregeket kell vezényelni – inkább stratégiai, lövöldözős taktikai játék, minimális szerepjátékkal.

Buck Rogers (TSR) – A népszerű képregények és a filmsorozat szerepjáték feldolgozása. A karakterek a XXVI. században kalandozhatnak.

MegaTraveller (GDW) – A Traveller fejlesztett változata, kissé szigorúbb, keményebb, mint elődje.

Mekton II (R. Talsorian) – Egyike azon szerepjátékoknak, melyek a nyugaton oly népszerű japán sci-fi animációs sorozatokat („Manga”) veszi alapul, melyben átváltozásra képes robotokat kell irányítani. (Nem az amerikai Transformers-ről van szó.)

Space Master (ICE) – Ötletdús, általános sci-fi szerepjáték, melynek rendszere valamivel egyszerűbb a Rolemasterénél, kompatibilis a Cyberspace-szel és kiegészítői könnyen átdolgozhatóak más rendszerek szabályaira.



Star Wars (West End Games) – A filmtrilógia hangulatát, világát tükröző szerepjáték, hozzáértő mesélők kezében aranyat ér.

Érdekes információkat tartalmaz a pusztá rajongók számára is, egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni.

Star Hero (ICE) – A „Hero Systemre” alapuló sci-fi szerepjáték. Magyarországon szinte ismeretlen, régi játék.

Shatterzone (West End Games) – A Földet régen elhagyott civilizáció terjedése a „Shatterzone” (Zavarzóna) elérése után megakadt, a zónába lépőket ugyanis különös hatások, veszélyes lények, ismeretlen fizikai jelenségek és akadályok fogadják. Kemény és izgalmas kalandok ígéréssel kecsegteti a játékosokat.

Traveller: The New Era (GDW) – A science-fiction szerepjátékok nagy öregjének felújított változata. Sokak szerint a legjobb science-fiction szerepjáték. A legszebb sci-fi hagyományok alapján készült, az ismeretlen meghódítása, felfedezése, és az ismert kozmoszban fellépő konfliktusok megoldása, enyhítése csak néhány a lehetséges kalandok témái közül.

Egyéb science-fiction szerepjátékok:

Prime Directive (Star Trek alapján)

Space Time

Star Fleet Battles (Star Trek alapján)

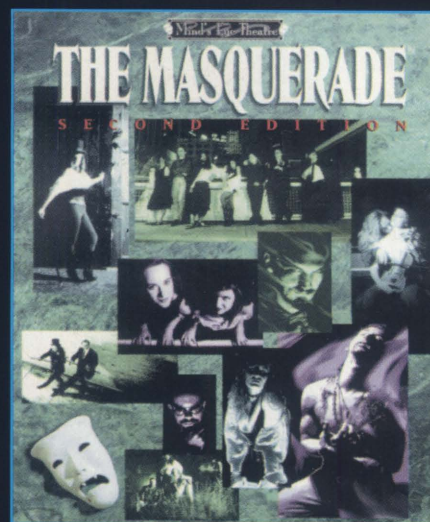
Warp World

SCIENCE FICTION – KÖZELJÖVŐ

Cyberpunk (R. Talsorian) – William Gibson, Bruce Sterling és más hasonló neves írók elképzelései és regényei alapján készült szerepjáték a legsötétebb informatikai korszakról. Az efféle stílusú szerepjátékokból ez a legismertebb – nem véletlenül: remekül tükrözi a felfogás hangulatát, valamint játékrendszere is kiváló.

Cyberspace (ICE) – Rendszere valamivel bonyolultabb a Cyberpunkénál, stílusa, hangulata azonban ennek a szerepjátéknak is erőssége, a felszerelések pedig már az alapkönyvben megtalálhatóak. A két hasonló játék között nehéz dönteni, aki teheti, ismerje meg mindkettőt.

Robotech (Palladium) – A Manga stílus legszebb és legigényesebb átíratra Palladium



Megaverzumra. A játék alapját itt egy japán-amerikai epikus rajzfilmsorozat képezi, amely annak idején nagyon sikeres volt.

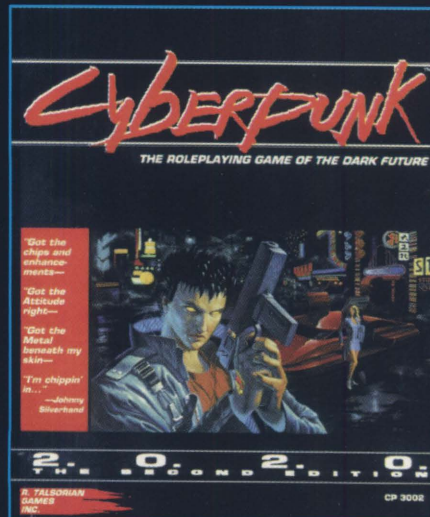
Timelords (BTRC) – Különleges sci-fi szerepjáték, mely leginkább Poul Anderson Időjárőr-ciklusára emlékeztet, melynek karaktereiként mindenki saját magát alakíthatja a könyvben megadott módszerek szerint.

GÓTIKUS PUNK

In Nomine (Steve Jackson Games) – Különös hangvételű és hangulatú új szerepjáték, mely egy olyan jelenben játszódik, ahol ördögi és angyali teremtmények viaskodnak az emberiségért...

Mage: The Ascension (White Wolf) – A harmadik Storyteller rendszerű szerepjáték a jelenben bűjkáló és az igaz mágiaért küzdő varázslórendekkel. Ezek egyike például Hermész rendje, ami sokak számára ismerősen csenghet.

Vampire: The Masquerade (White Wolf) – A White Wolf Storyteller rendszerének leglátványosabb és legismertebb tagja. A forradalmi szabályrendszer segítségével a je-



lenben rejtőzködő vámpírokkal lehet játszani a gótikus punk sajátos hangulatában.

Werewolf: The Apocalypse (White Wolf) – A Storyteller rendszer másik népszerű tagja, ahol vérfarkasok haldokló klánjai küzdenek egymással a túlélésért, miközben a Féreg (the Wyrm) fenyegetésével is meg kell küzdeniük.

Wraith (White Wolf) – A legújabb Storyteller a jelenben kóborló, itt ragadt szellemekről.

TÖRTÉNELMI FANTASY

Ars Magica (White Wolf) – Igényes történelmi fantasy a feudális Európa időszakában, melynek mágiarendszere a korabeli hiedelmekre, és az ősi tanok ígéire épül. Az egyik legszínvonalasabb fantasy szerepjáték.

Castle Falkenstein (R. Talsorian) – Ez a játék is egy alternatív Európába vezet bennünket, méghozzá a gőzgépek és mágia korszakába, Új-Európa tizenkilencedik századába – az úgynevezett „steampunk” világába.

Pendragon (Avalon Hill) – Az Arthur monda-körre épített, rengeteg utánajárással elkészített szerepjáték az Excalibur Angliájában és környékén, valódi csemege. Negyedik kiadásában már a mágának is jutott hely.

Runequest Deluxe (Chaosium/Avalon Hill) – A Runequest bővített kiadása, mely még elődjénél igényesebb csomagolásban kapható, ráadásaként a Középkor előtti Európa és Kis-Ázsia idejére kidolgozva Glorantha mellé.

HORROR/SCI-FI-HORROR

Beyond the Supernatural (Palladium) – Természetfeletti és horror a jelen Földjén, a jelen irodalmi hagyományait követve – Stephen King és társai nyomán szabadon. Mellesleg a Palladium Megaverzum tagja, könnyen beépíthető akár a Rifts, akár a Heroes Unlimited világába.

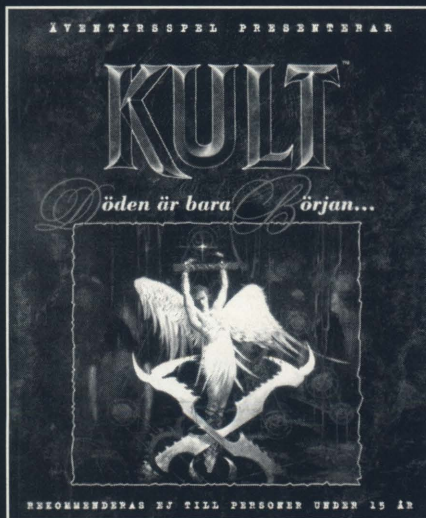
Call of Cthulhu (Chaosium) – Horror játék H. P. Lovecraft Cthulhu-mítoszaként ismert sötét, misztikus világban. A Call of Cthulhu kalandok a Földön játszódnak, általában három

korszakban (1890, 1920 és 1990). Ha a mesélőnek sikerül játékosai felé továbbítani az író különös, groteszk novelláinak hangulatát, bizony vigyázni kell – nemcsak a karakterek, de a játékosok mentális épségére is.



Chill (Mayfair Games) – Általános horror rendszer szépen kidolgozva. A különböző kiegészítők segítségével (a GURPS-hoz hasonlóan) bármilyen horror motívum szerint játszható. A kiegészítők közös vonása, hogy gondos utánajárással és a hitelességre törekedve gyűjtötték össze az információt, s egy-egy kiegészítő egy-egy motívumot takar. (Vudu, Vámpírok, Likantropia stb.)

Dark Conspiracy (GDW) – Hátborzongató sci-fi horror, kibernetikával párosítva.



Kult (Target Games) – Clive Barker és kortársai borongós, kissé vad fantasy-horror elképzeléseire (dark fantasy) épített némileg elvont, igényes szerepjáték.

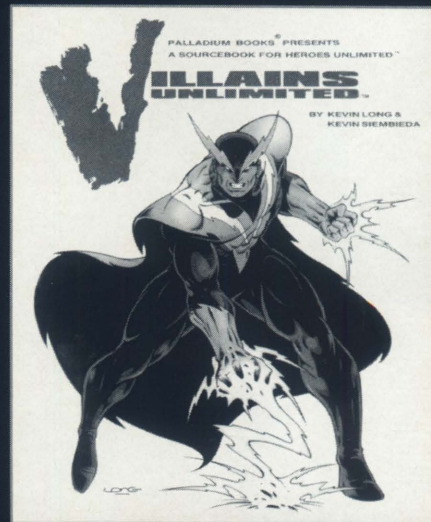
AKCIÓ/KALAND

Advanced Recon (Palladium) – A „Recon” átgondoltabb verziója.

Batman (Mayfair Games) – A DC Heroes kifestvére.

DC Heroes (Mayfair Games) – Pofonegyszerű szabályrendszerű igazi superhős játék, profik szerint a legjobb.

Heroes Unlimited (Palladium) – A superhős típusú szerepjátékok oszlopos tagja, amely azonban nem ragaszkodik annyira a képregényekhez, mint egyéb társai – valamint kompatibilis a többi Palladium kiadvánnyal.



Indiana Jones (West End Games) – A Kaland neve: Indiana Jones. A karakterek századelő regényes világában kalandozhatnak, követve a Lucas-i koncepciót. Az új, MasterBook rendszer első darabja.

James Bond 007 (Victory Games) – A gyártását sajnos már beszüntették, de a maga idejében egyike volt a legjobbaknak.

Marvel Super Heroes (TSR) – A Marvel képregények alapján kidolgozott klasszikus superhős játék, Pókemberrel és társaival.

Ninjas & Superspies (Palladium) – A nyolcvanas évek csihi-puhi filmjeire épített akciódús, lövöldözős szerepjáték, mely szintén csatlakozik a Palladium Megaverzumhoz.

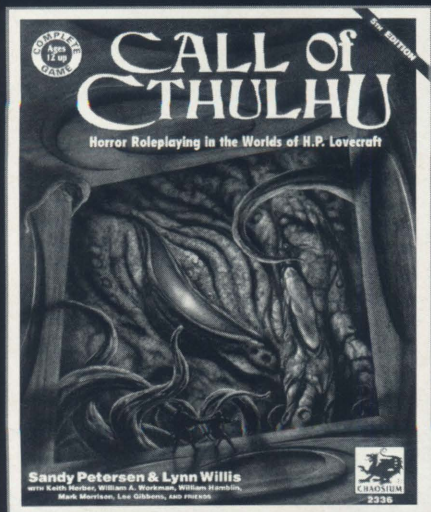
Recon (Palladium) – Igazi, klasszikus lövöldözős Délkelet-Ázsia dzsungelében kábító szerfejedelmek és egyéb gonosztevők ellen.

SCIENCE-FANTASY

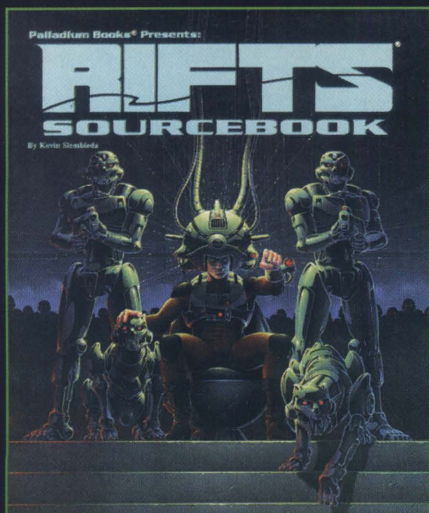
Amber (Phage Press) – fantasztikus szerepjáték Roger Zelazny Amber világára, ahol MINDEN lehetséges. Sajátsága, hogy ez volt az első kockanélküli szerepjáték.

Doctor Who (FASA) – A regény- és filmsozrat alapján készült szerepjáték. Ma már nem igazán kapható.

Gamma World (TSR) – Túlélésért küzd a mutálódott civilizáció a harmadik évezred Földjén. A magas színvonalú technológia teljesen eltűnt, nyomait bálványokként tisztelik – érdekes, néhol mulatságos, máskor tragikus szerepjáték.



Rifts (Palladium) – A Palladium Megaverzum alapjául szolgáló techno-fantasy szerepjáték egy olyan Földön, ahol a nem túl távoli jövőben hasadások (rifts) keletkeztek a dimenziók szövevényében, melynek hatásaként a Föld kaotikus, ezerarcú világgá alakult, ahol nemcsak a profi technológia, de a mágia és a különböző mitológiák megtestesülései, szörnyei is helyet követelnek maguknak.



Shadowrun (FASA) – Az egyik legnagyobb híró science-fantasy szerepjáték egy olyan extrém, kaotikus földi jövőben, ahol a felébredt mágia és az újáéledt, ismertebb fantasy lények színesítik a legmodernebb technológiával bíró nagyvárosokat.

Torg (West End Games) – Szintén a Földön játszódó techno-fantasy, ahol a valószínűség az enyészettel küzd, az emberiség pedig köztük öröklődik.

Twilight 2000 (GDW) – Inkább stratégiai, harcközpontú játék, mely a harmadik világ-háború idején játszódik – kissé militáris világ-szemlélettel.

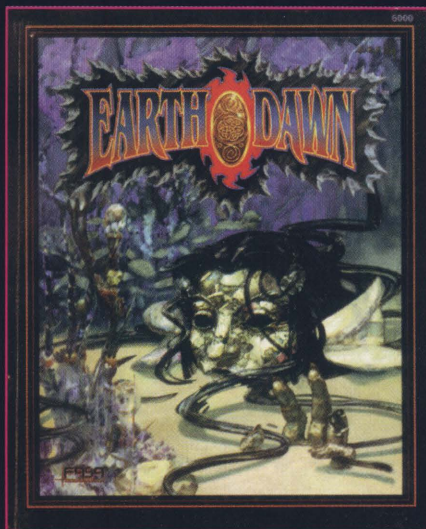
KLASSZIKUS FANTASY

Advanced Dungeons & Dragons (TSR) – A világ legnépszerűbb és legelterjedtebb fantasy szerepjátéka, mely az első ilyenből, a Dungeons & Dragons -ból fejlődött tovább. Ma már ennek is átdolgozottabb verzióját, az úgynevezett Második Kiadást (Second Edition) forgalmazzák.

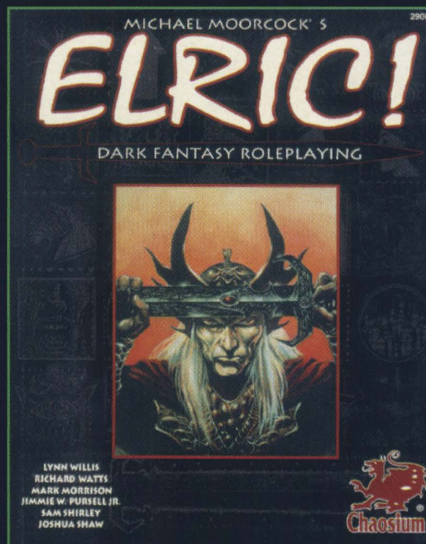
Dangerous Journeys (GDW) – A D&D egyik társszerzőjének, Gary Gygax-nek újabb rendszere, mely mára már a TSR tulajdonát képezi...

Dungeons & Dragons (TSR) – Minden szerepjátékok ősatya, mely manapság második aranykorát éli. Legismertebb világa, a Mystara nemrégiben jelent meg újból... AD&D-hez.

Earthdawn (FASA) – Újonnan megjelent, máris népszerű fantasy. Sikerét annak kö-



szönheti, hogy a kedvelt cyberpunk komor hangulatát fantasy környezetben élhetik át a túlélésért küzdő karakterek.



Elric! (Chaosium) – A Stormbringer új kiadása, Moorcock világa alapján kidolgozott hősi szerepjáték. Elsősorban az Elric sorozat rajongóinak ajánljuk

Harc és Varázslat (SPORTORG) – Az első magyar nyelven megjelent „hőskori” fantasy szerepjáték egyszerű, kezdetleges rendszerrel és kivitelenben.

Hammaster (Columbia Games) – „Harn” világán játszódó fantasy

Legendary Lives (Marquee Press) – Meglehetősen ismeretlen általános fantasy játék, mely a külföldi újságok körében már kedvező visszhangra lelt. Rendszerében csak a játékosok használnak dobókockát, a kalandmester nem(!). A játék során egyetlen kisebb táblázatot kell használni, melyet az egyszerűség kedvéért feltüntettek a kalandlapon.

Ennek köszönhetően könnyen kezelhető, folyékony rendszerű játék, mely világsiker vol-

na, ha grafikái nem volnának elemien visszataszítók.

Lord of the Rings (ICE) – A MERP kistestvére. Gyermekeknek, kezdő szerepjátékosoknak való hangulatos játék.

Lost Souls (Marquee Press) – Furcsa, fantasy-szerű szerepjáték, ahol a játékos karakterek egytől-egyig élőhalottak és életük befejezetlen dolgait kívánják rendezni.

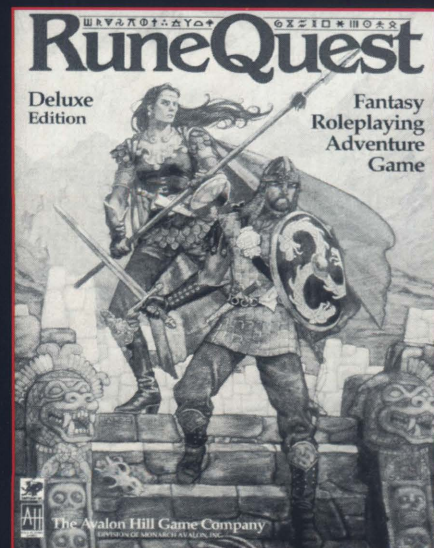
M.A.G.U.S. (Valhalla Páholy) – Ötletes rendszerű játék, a népszerű Ynev világán. A játék hangulata dicséretet érdemel, bizonyos megoldások azonban még gyermekcipőben járnak.

Több reklám nem kell, elvégre ismerjük...



Middle Earth Roleplaying Game (ICE) – Tolkien mesevilágának szerepjáték változata, melynek első kiadású változata jóval nagyobb sikernek és népszerűségnek örvendett, amíg létezett.

Palladium Fantasy (Palladium) – Szintén öreg róka a fantasy szerepjátékok között, általános

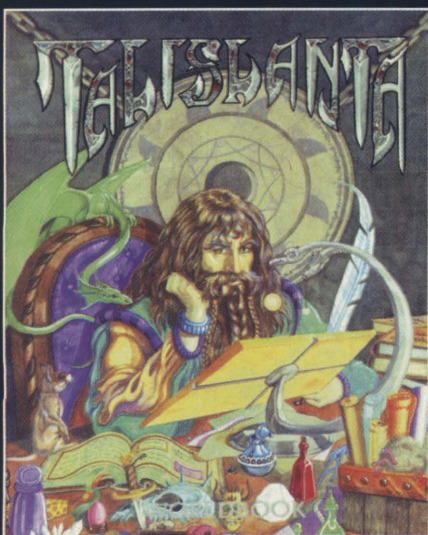


rendszere legjobban az AD&D-hez hasonlítható. Talán az AD&D létezése miatt nem keresik annyian, egyébként megállná a helyét. A játékhoz készült Compendium of Arms, Weapons and Castles az egyik legigényesebb ilyen kiegészítő, mely más fantasy rendszerekre is könnyen átdolgozható.

Rolemaster (ICE) – Az egyik legkidolgozottabb, legötletesebb, és egyben legbonyolultabb fantasy szerepjáték. Valódi ingyencség, mely hosszú távon elveszítheti varázsát, fárasztóvá válhat, de elvetemült, idővel bőven rendelkező mesélők kezében valóban a szerepjátékok mesterének nevezhető.

Runequest (Avalon Hill) – Igényesen kidolgozott szerepjáték Glorantha világán, melynek rendszere rendkívül egyszerű, kezdők számára elsőrangú lehet.

Talisanta (Bard Games) – Talisanta világán játszódó szerepjáték. Különlegessége, hogy a szabályok és a világleírás külön kapható, és a világleírásban nem találhatunk utalásokat különböző szabályokra, így bármely fantasy játék világaként könnyen felhasználható.



Warhammer Fantasy (Games Workshop) – Vérbeli harci fantasy, a Magyarországon oly jól ismert Kaland, Játék, Kockázat könyvek világának szerzőitől. A trollok, orkok és goblinoidok ebben a játékban a legkidolgozottabbak, sajátos humorral és jellegzetes ábrázolással. Néhányan a Warhammert nevezik Heavy Metal Fantasy-nek.

Egyéb Fantasy Szerepjátékok

Adventures in Fantasy

Arduin

Champions

Darkurthe Legends (dark fantasy)

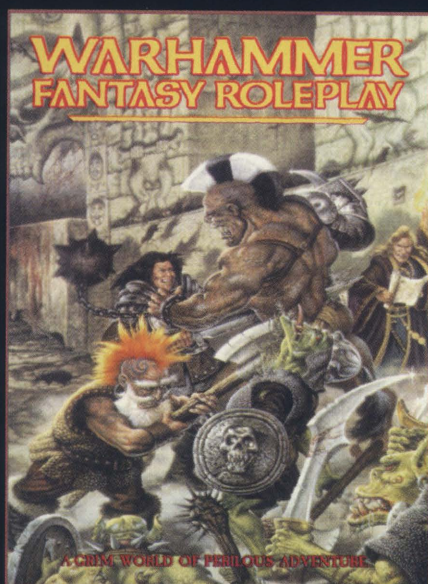
Hahmlmabrea

Hero System

Sun & Storm (dark fantasy)

Tunnels & Trolls

Wizards



HUMOR

Ghostbusters (West End Games) – Az első mozifilmen alapuló felhőtlen szórakozást és rengeteg ektoplazmikus taknyot nyújtó szerepjáték.

Macho Women With Guns (BTRC) – Egy igazán elborult feminista szerepjáték üdvögd nem anyád stílusban, ahol ramboid beállítottságú és fizikumú hölgyek irtják a férfinépet és az univerzum egyéb aljasabbnál aljasabb teremtményeit.

Paranoia (West End Games) – A világ egyik legelborultabb szerepjátéka, könnyed hangvételű sci-fi szatíra, ahol a túlélés a negyedik, ötödik klónnál kapja meg igazán értelmét. A komputer a barátod, a boldogság kötelező, a játékot pedig nem szabad komolyan venni.

Tales From The Floating Vagabond (Avalon Hill) – TFFV – a szerepjátékok csúcsa. Csak minimum három-négy év komoly szerepjátékos múlttal rendelkező emberek érthetik meg igazán....(Elvileg az alkoholizmus volna az alapja, merthogy a nyolcadik napon mon-



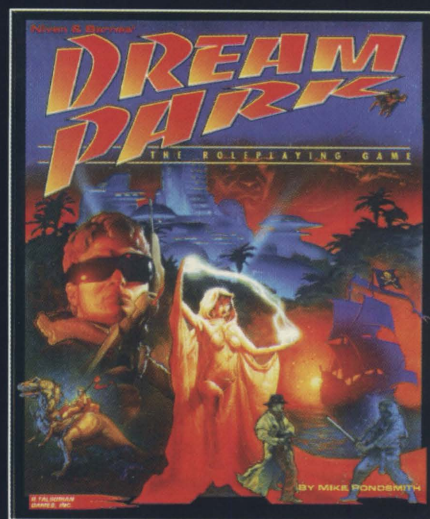
dó az Úr: Italt!, de egyébként minden, ami baromság, belefért.)

Teenage Mutant Ninja Turtles (Palladium) – könnyed hangvételű szerepjáték állatokból mutálódott superhősökkel a Palladium Megaverzumban. Mutáns mogyorós pelék, előre!!!

Toon (Steve Jackson Games) – Ez a játék sem utolsó: kétdimenziós celluloid rajzfilmfigurák csépelhetik egymást, ahol csak érik: Tom és Jerry, Tapsi Hapsi és a többiek nyomdoka.

ÁLTALÁNOS RENDSZEREK

Amazing Engine (TSR) – A TSR időutazással egybekötött univerzuma, ahol a Földön kívüli utazások is lehetségesek.



Dreampark (R.Talsorian) – A Niven-Barnes páros által megírt Álompark trilógia sajátos stílusú átirata, melyben, annak ellenére, hogy a XXI. századi Földön játszódik, az Álomparkon belül mindenre lehetőség nyílik.

GURPS (Steve Jackson Games) – Teljesen kötetlen, általános szabályrendszer, melynek lehetőségei szintén korlátlanok. A kiegészítők nemcsak saját ötleteket, más szerepjátékok világait is átölelik, például: Vampire, Werewolf, Conan, Cyperpunk stb.

MasterBook (West End Games) – A West End Games új fejlesztésű szabályrendszere, melynek első kiegészítő világleírása az Indiana Jones, ezt követi majd a Bloodshadows és a Necroscope.

TWERPS (The World's Easiest Roleplaying System) – A világ legaranyosabb útlevevény-szerű nyolcoldalas szerepjátéka. Rendszere tökéletes, minden műfajt átfog, csak profiknak, kezdőknek és haladóknak ajánljuk. Külön kocka is jár hozzá. Hátlján pedig legalább tíz soros novella díszleg. (Tök jó, de tényleg.) A grafikák pedig egyszerűen lenyűgözőek.



FORRÓ ÓLOM

„Imádni fogod. Nagy fegyver, de könnyen kezelhető. Húzol egyet a ravaszon, BUMM, és leesik a feje.”

– Molly, a Mona Lisa Overdrive végéről

Az itt található info-kat, technikai adatokat bármely hasonszörű SF vagy techno szerepjátékhoz felhasználhatod, vagy a Cyberpunk 2020 szabályainak ismeretében könnyedén átkonvertálhatod más rendszerekre. A különböző kiegészítők és lőszer javarészét már napjaink anti-terrorista és elit alakulatai (SAS, SWAT, SEAL), illetve titkosszolgálatai (CIA, KGB) is alkalmazzák világszerte.

Ha jobban be akarod ásni magad a témába, szerezz valahonnan néhány komolyabb, fegyverekről szóló könyvet, vagy nézz utána egyik-másik Cyberpunk 2020 kiegészítőben (Chromebook I-II, Solo of Fortune, Protect & Serve). Ha naprakész információkra vágysz, olvasd a következő újságokat: Guns & Ammo, Guns Magazine.

Bizonyára minden valamirevaló cyberpunkkal megérett már, hogy elégedetlenkedve a 21. század vívmányaival, kedve szottyant egy filmben, könyvben vagy újságban látott/olvasott, netán másik RPG-ből szívéhez nőtt löfegyvert bevezetni a játékba. Igen ám, de hogyan? Hagyjuk most a dezintegrátorokat, gravitációs sugarakat és halál sugárvetőket (noha a pozórök megvesznek értük) – effélékkel kizárólag a huszad-

rangú TV-sorozatokban lövöldöznek a Cyberpunk 2020-ban. Maradjunk inkább a jó öreg ólom(?)darabokat köpködő szerszámoknál.

Ha a játék hagyományaihoz híven reális eredményt akarsz elérni, első teendőd minél több információt szerezni vágyad tárgyáról. Ebben némileg segítségére lehetnek a magyarul is megjelent fegyverkönyvek, bár sajnos gyakran éppen azt nem fogod megtalálni bennük, amit kéne. Alapozásnak viszont nem rosszak! Hajts fel más techno vagy SF játékokat (mondjuk TWILIGHT 2000, MEGATRAVELLER), és próbálj valami hasonlót keresni. Végültség esetén keríts egy fegyverbuzeránst (a „cyberpunkosok” közt van elég). Amikor már úgy véled, sikerült elegendő anyagot összeszedned, belevaghatsz. Íme a Cyberpunk 2020 gyorstalpaló fegyvergyártó iskolája:

Name (megnevezés) – ha új fegyvert gyártasz, vagy sikertelenül próbáltad lenyomozni az eredetét; nosza, elő valami jól csengő fantáziánévvel, szám és betűkombinációval! Használd nyugodtan a mai cégek neveit (Heckler & Koch, Winchester, Ingram, Glock, stb.).

Type (típus) – Pisztoly (P), géppisztoly (SMG), puska (RIF), sörétes puska (SHG), nehézfegyver (HVV).

WA (mennyre jó a fegyver) – Módosításokkal együtt sem lehet 3-nál kevesebb és +3-nál több. A legtöbb gyártmány a nulla körüli kategóriába tartozik. A nehézfegyverek és nagy kaliberű társaik – legyenek bármennyire jók is – általában a negatív módosítók felé tendálnak. Az előkelő +3-as helyezést a mesterlövészpuskák szokták elérni. Összehasonlításnak használd a Cyberpunk 2020 alapkönyvben feltüntetett értékeket.

Con. (elrejthetőség) – zseb-ruhaújj (P), dzseki-kantár-hónaljtok (J), ballonkabát (L), nem elrejthető (N)

Avail. (beszerezhetőség) – kiváló (E), átlagos (C), nehéz (P), ritka (R)

Damage (sebzés) – Csak óvatosan! Használd a konverziós táblázatot és válaszd ki a fegyvered űrméretének-kaliberének megfelelő értéket. Ha nem találnád, tippelj! A feltüntetett sebzések viszonylagosak, erősen befolyásolhatják őket a fegyver technikai adatai (pl. a lövedék nagyobb kilépési sebessége). KMI! Egy szavát se hidd el a játékosoknak („tyű, ez baromira széjjellő mindent!”).

#Shots (tárhkapacitás) – többféle értéket is megadhatsz.

Rel. (megbízhatóság) – nagyon megbízható (VR), standard (ST), megbízhatatlan (UR)

Űrméret	Kaliber	Fegyvertípus	Sebzés
5mm	.22, .25	P, SMG	1k6
6mm	–	P, SMG	1k6+1
7mm	.38	P, SMG	1k6+2
9mm	.45ACP	P, SMG	2k6+1
10mm	.357	P, SMG	2k6+3
11mm	–	P, SMG	3k6
12mm	.44, .45	P, SMG	4k6+1
5.56mm	–	RIF	5k6
7.62mm	–	RIF	6k6+2
30-06	–	RIF	5k6+1
10-es	–	SHG	4k6+3
12-es	–	SHG	4k6
20-as	–	SHG	3k6

Megjegyzés: a golyóra töltött sörétes puskák (SHG) 1k6-tal többet sebeznek.

ROF (tűzgyorsaság) – mennyi golyót tudsz belőle kiengedni 3.2 másodperc alatt. Mindig kevesebb, mint a fegyver gyakorlati tűzgyorsaság!

Range (lőtávolság) – a legnagyobb hatékony lőtávolságot (long-range) kell megadni. Használd a cyberpunk irányadó értékeit (Pisztolyok 50m, Géppisztolyok 150-200m, Puskák 400m, Sörétes puskák 50m), noha alkalmanként módosítanod kell őket.

Ár (eurodollarban) – ne kíméld a játékosokat, de maradj reális. Az igazán értékes dolgokat vagy egy jó márkanévet a cyberpunkban NAGYON megfizetnek.

Lássunk egy példát, a Dragunov (orosz mesterlövészpuska) a következőképpen értékelendő: feladatát tekintve illik igen pontosnak lennie; elrejteni nem nagyon lehet, mert hosszabb egy méternél; nehezen beszerezhető, 2020-ban már igencsak antik darabnak számít; 7.62-es orosz szabvány szerinti golyóbisokat lövöldöz (lásd. táblázat); 10 lövedék fér egy tárbá; félautomata; jól bírja a strapát és megbízható; hatékony lőtávolsága másfélszerese a rohampuskákénak; igazi ritkaság lévén az ára borsos egy kicsit. Cyberpunkra lefordítva:

DRAGUNOV RIF +2 N P 6k6+2 (7.62s) 10 2 VR 600m 900 Eb.

MÓDOSÍTÁSOK

A következő módosítások ésszerű felhasználásával felújíthatod, és ismét versenyképesse teheted kiöregedett flintádat. Ha nem olcsó bővít vettél és némi fegyverismerettel (Weaponsmith) is rendelkezel, a végeredmény jobb és megbízhatóbb lesz az Utcán mindenütt megtalálható lödd-le-és-dobd-el gyártmányoknál, sőt, túltehet egynémely csúcsmodellen is.

A felsorolt cuccok ára a beszerezhetőség, és a KM megátalkodottságának függvénye (remélem, sok megátalkodott cyberpunk KM van odakint) – egyszerűen az ár lehet akár tízszeres is. Ügyelj arra, hogy ne vidd túlzásba a dolgot; a mindenféle ketyerével telepakolt fegyverben a végén már egy darab eredeti alkatrész sem lesz, vagy úgy fog festeni, mint egy buta karácsonyfa. Lássuk hát:

Tárbővítés: fegyverre szabott „dizájn”-os megoldások segítségével a régi tárcapacitás kétszeresére-háromszorosára növelhető. Hátránya a jelentős súlynövekedés és a fegyver elrejtethetőségének romlása. És néha baromi hülyén néz ki... 40 Eb.

Cserélhető cső és töltényűr: ezek a modern, polymer-ötvözet építőkészletek képessé teszik a fegyvert különböző kaliberű és típusú lőszerrel kilövésére is. Nem hiányozhatnak egyetlen professzionális mesterlövész fegyvertárából sem. 200 Eb. /db

Smartgun elsütőszervezet: a mechanikus ütőszeg egy elektronikussal helyettesíthető. Valami zugssebesszel magadba drótoztatsz egy

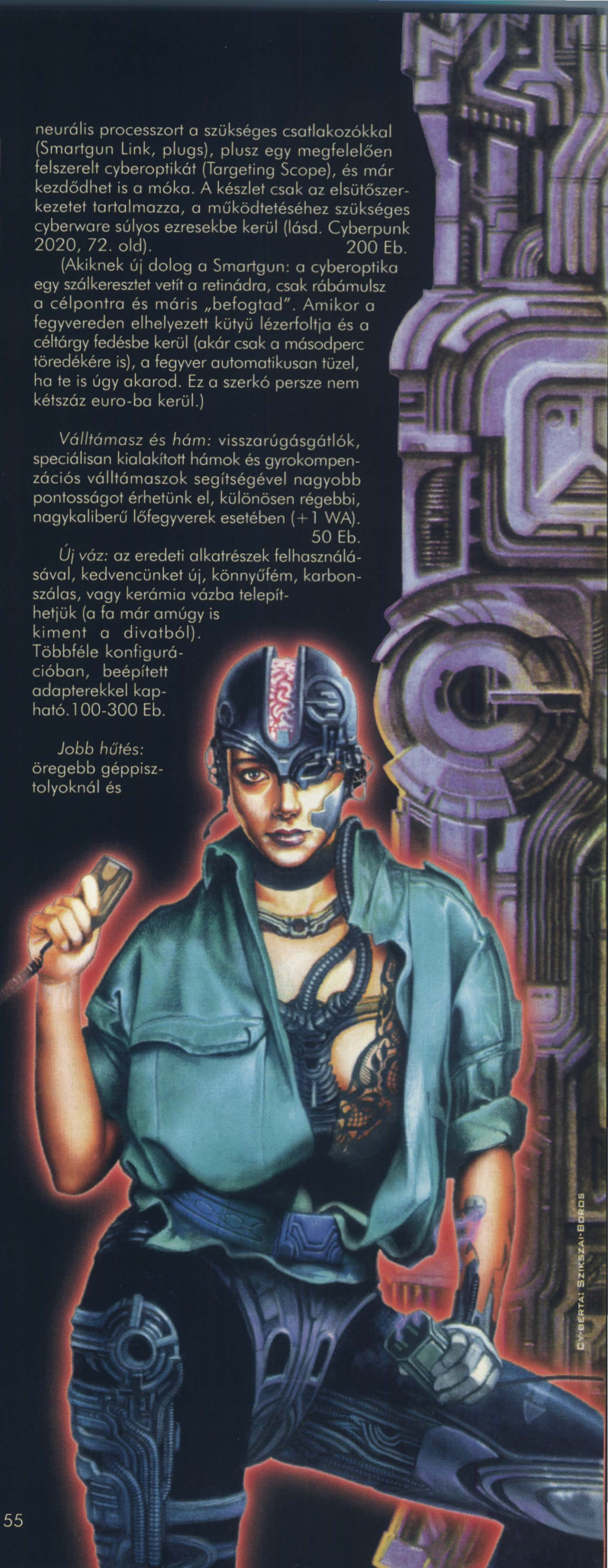
neurális processzort a szükséges csatlakozókkal (Smartgun Link, plugs), plusz egy megfelelően felszerelt cyberoptikát (Targeting Scope), és már kezdődhet is a móka. A készlet csak az elsütőszervezetet tartalmazza, a működtetéséhez szükséges cyberware súlyos ezrekbe kerül (lásd. Cyberpunk 2020, 72. old). 200 Eb.

(Aki nek új dolog a Smartgun: a cyberoptika egy szálleresztet vetít a retinára, csak rábámulsz a célpontra és máris „befogtad”. Amikor a fegyvereden elhelyezett küttyű lézerfoltja és a céltárgy fedésbe kerül (akár csak a másodperc töredékére is), a fegyver automatikusan tüzel, ha te is úgy akarod. Ez a szerkő persze nem kétszáz euro-ba kerül.)

Váltásmasz és hám: visszarúgásgátlók, speciálisan kialakított hámok és gyrokompensációs váltásmaszok segítségével nagyobb pontosságot érhetünk el, különösen régebbi, nagykaliberű lőfegyverek esetében (+1 WA). 50 Eb.

Új váz: az eredeti alkatrészek felhasználásával, kedvencünket új, könnyűfém, karbon-szálas, vagy kerámia vázba telepíthetjük (a fa már amúgy is kiment a divatból). Többféle konfigurációban, beépített adapterekkel kapható. 100-300 Eb.

Jobb hűtés: öregebb géppisztolyoknál és



rohampuskánál komoly problémát jelent a sorozatlövéskor fellépő túlhevülés. A korszerűsített hődiszperziós fegyvercsövek és hűtőköpenyek nemcsak megoldják ezt a gondot, de még a környezet ártalmas hatásaitól is védnek (a REL eggyel növekszik). 50 Eb.

KIEGÉSZÍTŐK

Ha régi flintánk már kezd pofásodni, ezek a szerelékek és a speckó lőszeresek felteszik a pontot művünkre.

Távcsövek, célkeresők: extrém lőtávolságokra leadott (célzott) lövésekre +2, közepes távolságra +1. A jobb gyártmányok (Nikon, Zeiss) 1-3-ig javítják a fegyver WA-ját (max. 3-ra!). Aktív-passzív infravörös, termográf vagy éjjel látó opcióval, lézeres távolságmérővel, fegyverkamerával kiegészíthetőek. 400-10.000 Eb.

Lézer-irányzékok: minden fegyvertípushoz gyártják őket, méretük már sosem nagyobb egy ceruzánál (kivéve az özőnvíz előtti modelleket). Az irányzék a fegyver tetejére vagy a cső alá kerül, s beállításától függően a fegyver kibiztosításakor, megmarkolásakor, vagy akkor aktivizálódik, amikor tulajdonosa a ravaszra teszi az ujját. A legújabb, automatikusan célpontra fókuszáló modellek precíziós lövések leadására is alkalmasak. Használatuk pofonegyszerű; ahová a lézerfolt mutat, nagyjából oda fog repülni a golyó. +1-gyel növelik a WA-t. 50-250 Eb.

UV és xenon-reflektorok: puskákra, ritkábban pisztolyokra szerelik őket. Apró méretűek. A xenon-reflektorok egy szűk sugarú körön belül nappali világosságot teremtenek a legnagyobb sötétben is, elvakítva az ellenfelet, viszont pontosan elárulva használójuk hollétét. Ez érvényes az UV reflektorokra is, ám ezek fénye néhány méter távolságból észlelhetetlen. Kimentek a divatból, 2020 háborúinak java részét halálos csöndben és vaksötétben vívják. 100-150 Eb.

Hangtompítók, lángrejtők: a filmekből mindenki ismeri őket. A hangtompítás fegyver legtöbbször elrejtetlenné válik és WA-ja is eggyel csökken (máshova kerül a fegyver súlypontja, csökken a lövedék kilépési sebessége). Használóját megvédi attól, hogy zárt helyen megsüketüljön, vagy sötétben megvakuljon. A torkolattüzet pedig csak a „szerencsés nyertes” látja. Illegális. (Megjegyzés: a gyárilag beépített hangtompítók nem rendelkeznek a fent említett hátrányokkal) 100-200 Eb.

LŐSZEREK

A sötét jövőben nem csak az számít, hogy milyen puskával próbálsz hazavágni a másikat, hanem az is, hogy mivel pakolod tele úgy az irháját, hogy utána tartalék testrészek formájában se legyen hasznosítható. Ha amatőrökkel van dolgod, menni fog. Ha profikkal akadsz össze, a manussal együtt át kell lyuggatnod a kevlárdzsekijét, a

szubdermális páncélját és még ki tudja mit. Ez már nem biztos, hogy sikerül. És ha nem sikerül, belehalhatsz.

Ne feledd, régen vége azoknak az időknek, amikor a jó- és rosszfiúk egyszerű ólomgolyókkal lövöldöztek egymásra. A cyberpszichopáták meg sem érzik az ilyesmit. Keress magadnak olyan Fixert, aki fegyverben utazik, ő majd beszerzi neked a szükséges hardvert. Vagy jól átvág. Ha mákod van, a különféle csúcs-technológiák garantálják, hogy a manus egyetlen „szilárd” találat után DOA lesz, mire a Trauma Team a helyszínre ér. Vess csak egy pillantást a történelemre; egymás legyilkolásása mindig is az emberiség kedvenc foglalatossága, és legnagyobb biznisze volt. Nincs ez másképp itt, a jövőben sem.

KM! Óvatosan bánj a speckó lőszerrel, ezek még halálosabbá teszik a Cyberpunk 2020 amúgy sem kíméletes harcrendszerét. Leginkább katonai, vagy félkatonai szervezetek, és persze az óriáscégek tehetik rá a mancsukat ilyesmire. Nem mindenki HEP-pel és API-val rohangál az utcán!

Ugyanakkor reménytelen partyk esetében ezek a kis mókás ketyerék (nem vicc!) elősegíthetik a szerepjátékot. Pár kellemetlen élmény és jókora kórházi számla után a játékosok (talán) kétszer is meggondolják, hogy kivel akaszkodnak össze. Már aki életben marad. És a harc sem tart tovább egy-két körnél (több idő marad a szerepjátékra).

A táblázatban feltüntetett árszorozók egy doboz lőszer árával szorzandók (lásd. Cyberpunk 2020, Fitted for the Future). Elég a sok süketelésből, lássuk; kit, hogyan, mivel érdemes lepuffantani:

LŐSZERTÍPUSOK

Rézhüvelyes: a Cyberpunk 2020 világában kiveszőfélben van, noha még mindig szép számmal akadnak olyan műkedvelők, akik semmi pénzért se mondanának le a kilőtt hüvelyek fület gyönyörködésétől csilingeléséről. Előnye, hogy időtálló; még napjainkban is forgalomba kerülnek 1950-ben gyártott raktárkészletek.

Műanyaghüvelyes: könnyebb és olcsóbb elődjénél. Minden divatszínben kapható.

Hüvely nélküli: a századvég vívmánya, Cyberpunk standard. A löanyag (már nem a hagyományos puskaapor) a külső vízálló filmréteggel együtt maradéktalanul elég (a fegyver hüvelykiürítési fázisa elmarad), nagyobb pontosságot, tűzgyorsaságot és becsapódási erőt eredményezve. Rézhüvelyes fegyverekhez nem használható, mivel elektronikus elsütőszervezet szükséges hozzá. A gyengébb gyártmányok nedvességre érzékenyek.

SPECIÁLIS LŐSZEREK

Üreges fejű: a lövedéke lyukat fúrnak, vagy teljesen átfúrnak. Páncéldzsekiken, golyóálló mellényeken rendszerint szétkenődik, ellenben emberi testbe csapódva hajlamos pályát változtatni, ezzel a normálisnál jóval nagyobb roncsolást okozva. A lövedék be- és kilépési helye gyakran két teljesen különböző testtájon található. A rendőrök különösen utálják, mert „bemászik” a páncél alá. Mindenféle kaliberben gyártják.

Higany: a bérgyilkosok kedvenc játékszere. A higany előnyös tulajdonságai (nagyon nehéz és rendkívül mérgező) szinte kínálják magukat, számtalan formában használják fel speciális lőszeres készítéséhez. Ezek a lövedékek a legkönnyebb sérülés esetén is hidrosztatikus sokkot okoznak és óriási rombolást képesek véghezvinni az emberi szervezetben. A keményebb akadályokon szinte ártalmatlanul szétszpriccelnek, viszont a puhább anyagokba (mint például a játékosok) való becsapódáskor a nagy sebességgel „továbbutazó” nehézfém-cseppcsekék hatalmas roncsolást okoznak. Elkészítésük minimum fegyvermestri szakértelmet (Weaponsmith +6) igényel. Beszerzésük még a legdörzsöltebb fixereknek sem könnyű feladat.

Dum-dum: egyszerű, házilag is elkészíthető. A lövedék fejét keresztlírányban bemetszik, hogy a becsapódáskor szétlapulva fokozottan fejtsen ki roncsoló hatását. Hátránya, hogy automata-fegyvereknél

könnyen besülhet, és a bemetszéseknek köszönhetően a lövedék stabilitása is erősen romlik. Profi Szólók nem használnak ilyesmit.

Gumilövedék: a 20. század már ismert zavargáskontroll eszköze. 3m-en belül életveszélyes, azon túl csupán igen fájdalmas zúzódásokat és ájulást okoz. Majdnem minden fegyvertípushoz gyártják. A veszélyeztetett lőtávolságon kívül a páncéldzsek, golyóálló mellények blokkolják a gumilövedék okozta sokkot.

Sav vagy vegyitöltet: viccnek meglehetősen fájdalmas. A töltet lehet festék, gáz, sav, mérge, vagy bármi más (megtalálhatók a Cyberpunk 2020 alapkönyvben). Nagyobb kaliberű pisztolyokhoz, puskákhoz megrendelésre készítik. Sorozatlövő fegyverekbe tárazva néha csúnyán megrtéríthatják használójukat.

Páncéltörő (AP): teflonsapkával ellátott fémköpenyes, vagy űrméret alatti lőszer. A páncél fele SP-je érvényesül ellene, ám a sebzés is feleződik.

Páncéltörő-Gyújtó (API): szilárd, gyúlékony vegyitöltettel ellátott fémköpenyes lőszer, rendelkezik az AP minden előnyös tulajdonságával. A töltet az első körben plusz 1k6-ot sebez, a másodikban 1k6/2-t (ezt a sebzést a páncél nem fogja fel!). Ha a célpont gyúlékony anyag volt, akkor 50%, hogy az API lángrobbantja. Ideális egy papírgyári lövöldözéshez.

Robbanó (HE): a rendőrség és a boosterek kedvelt „zárnyitogató” eszköze. A fegyver megbízhatóságát eggyel csökkenti. A lövedék +2k6 sebzése 1m sugarú körön belül érvényesül. Nagyobb kaliberű pisztolyokhoz (10-12mm) és puskákhoz (30-06, 12-es, 10-es) gyártják.

Plasztik, Kráterező (HEP): a HE lőszer továbbfejlesztett változata, a Cyberpunk játékosok réme. Csak a felét sebzí ugyan a normálisnak, ám sem a páncéldzsekik-golyóálló mellények, sem a járművek könnyű páncélzata (max. 40 SP) nem nyújt védelmet ellene. Kivitelezésében a tankoknál használt kumulatív töltetre emlékeztet. Beszerzése csaknem lehetetlen (illegális, katonai cucc). Használatát a rendőrség egyedül a MaxTac-nél, a Cyberpszichopatákkal foglalkozó különleges alakulatnál engedélyezi. Rohampuskánál kisebb fegyverekhez nem (vagy csak elvétele) gyártják.

Kétcélú (DPR): a lövedék egy űrméret alatti wolframacél magot körülölelő ólomköpenyből áll. Páncélba ütközve az ólom széttapad, a mag viszont továbbhalad. Ilyenkor a páncél SP-je és a sebzés a felére csökken. Páncél híján a testbe csapódó lövedék sebzése másfélszerese a normálisnak. A Constitution Arms által gyártott humánusabb(?), biztonsági változatban az acélmagot kadmium-páncikkával helyettesítették, mely csak a lágyabb anyagokon (kevlartrikó, könnyű páncéldzseki) érvényesíti páncéltörő hatását, és sebzése sem szoródik.

Flechette: egyetlen lövedék helyett 3-7 fém, műanyag vagy kerámianyilat röpít ellenfelünkbe. Nagy sebességűnek és kicsiny tömegűnek köszönhetően úgy hatolnak át a lágy páncélokra és az emberi szöveteken, mint kés a vajon (zárt, szűk helyeken automata fegyverekből leadott flechette sorozatok borzalmas pusztítást képesek végezni). Könnyen páncélozott célpontok ellen használják – közkedvelt önvédelmi fegyver, szinte az összes orbitális létesítményen megtalálható (nem lyuggatja ki a hajók és a lakómodulok vékony falát). Megjegyzendő, hogy a műanyag és kerámia flechette-k röntgennel kimutathatatlanok.

Repsz-flechette: a flechette különleges alakulatok számára továbbfejlesztett változata. Lágyabb szövetekbe hatolva, néhány mikromásodperc késleltetéssel a speciális kerámianyilat (már odabent) szilánkokra törnek, számtalan apró belső sérülést, és szinte elállíthatatlan vérzést okozva. Az olykor mikroszkópikus méretű repeszek eltávolítása hosszas, gondos (és mérgegrága) orvosi kezelést igényel. Mivel kizárólag kormányzatszervek (néha óriáscégek) megrendelésére gyártják, beszerzése csaknem lehetetlen. Használata illegális.

Izsóf Gábor

LŐSZERTÍPUS	ÁR	MEGJEGYZÉS
Rézhüvelyes	x2	20. századi lőfegyverekhez
Műanyaghüvelyes	x1/3	20. századi lőfegyverekhez, fele súly
Hüvely nélküli	x1	21. századi standard
Üreges fejű	x2	páncél x2, átjutott sebzés x1.5
Dum-dum	x2	+1k6 sebzés, fele lőtávolság
Gumi	x2	3m-en belül 1/2 sebzés, 1/2 Stun; 3m-en túl csak Stun
Higany	x6	+2k6 sebzés, 1/2 Stun, páncél x2
Sav vagy vegyi	x5	sebzés 1k6+töltet; fele lőtáv
Páncéltörő (AP)	x3	páncél és sebzés 1/2
Páncéltörő-Gyújtó (API)	x5	páncél és sebzés 1/2; 1.körben 1k6, 2.körben 1k6/2 sebz.
Robbanó (HE)	x5	+2k6 sebzés, a REL eggyel csökken
Plasztik Kráterező (HEP)	x5	1/2 sebzés és Stun; páncél nem véd, -2 SP per találat
Kadmiumfejes (HPR)	x3	lágy páncélok 1/2, sebzés 1/2
Kétcélú (DPR)	x4	páncél és sebzés 1/2; ha nincs páncél, sebzés x1.5
Flechette	x3	páncél 1/4; 1k6 flechette talál; sebzésük 1k6 per db
Repsz-flechette	x5	lágy páncélok 1/2; a fegyver normál sebzése

Troll



Főszerkesztő: Aradi Sándor (Khaled)

Főszerkesztő-helyettes: Balázs Károly (Khitomer)

Munkatársak: Győrfi András (Garth), Bukta Zoltán (Viharmadár)

Inkvizítor: Kovácsi Barnabás

A Space Marine, a Warhammer 40.000, a Warhammer, a Blood Bowl és a Games Workshop logo a Games Workshop Ltd. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a Trollbarlang (a Games Workshop magyarországi kizárólagos képviselője) írásos engedélyével lehetséges.

TROLL

ELŐSZÓ

LÉGY ÜDVÖZÖLVE SIGMAR NEVÉBEN, KEDVES OLVASÓ!

Hosszú évszázadok után végre újra jelentkezik az Öreg Világ legkedveltebb lapja, a TROLL. Szeretnénk továbbra is azt a minőséget és tartalmat biztosítani, amiről hajdanán szépapáink gondoskodtak. Sajnos, a világ Sigmar uralkodása óta megváltozott, ezzel természetesen nem azt akarom mondani, hogy nem vagyok megelégedve hön szeretett császárunkkal, de azért valaha más volt az élet. (Már csak az hiányzik nekem, hogy a nyakamra másszon a cenzúra!) Hogy jobb volt-e az a világ vagy sem, majd eldöntik a múlttal foglalkozó tudósok – vagy ti, kedves olvasók.

Néhány szót szólnék távlati terveinkről és a lap jelenlegi tartalmáról. Mint ahogyan azt már említettem, szeretnénk ősapáink, e lap születéjének íratlan szerkesztési szabályait betartani, kiegészítve az új kor követelményeivel.

Elsősorban régi, elfeledett írásokkal szeretnénk kedveskedni újdonsült olvasótáborunknak, amelyekről a legjobb iskolákban sem tanítanak és ma is aktuális rejtélyeket feszegetnek... Ezeket folyamatosan – átszerkesztve – leközzöljük lapunk hasábjain.

Tudjátok, sokat gondolkoztam azon, hogy milyen módon vezessem be lapunk újjászületésének hírét, és egészen addig tanácstalan voltam, amíg kezembe nem akadt szépapám, Khaled Zamir és szerkesztőtársa, jóbarátja, Khitomer közös előszava, amelyet a TROLL első számához írtak. Többszöri elolvasás után úgy éreztem, hogy ennél találhatóbb bevezetőt akkorsem lennének képesek írni, ha ma indítanánk a lapot.

Olvassátok figyelemmel a következő sorokat!

„KEDVES EMBEREK, ELFEK, TÖRPÉK, FÉLSZERZETEK ÉS TI MINDANNYIAN, KIKNEK LELKE TISZTA.. ÖREG VILÁG NÉPE !

Végre megszületett a ti lapotok, amely rólatok, nektek szól. Ezen a néhánytekercsen kívánunk hírt adni világunk minden fájának, népének szokásairól, történelméről, mesterségeiről. Foglalkozunk a múlt, a jelen, és – varázslóinknak hála – a jövő eseményeivel is, amelynek megváltoztatása csak rajtatok múlik.

A testmozgás kedvelőiről sem feledkeztünk meg. Nekik szól állandó VÉRFOCI rovatunk, az Üsd, ahol éred!, amelyben sztárjátékosokat kérdezzük hétköznapijairól, és az aktuális összecsapásokról is hírt adunk.

Szeretnénk benneteket ősi mesterségek féltve őrzött titkaiba is beavatni, amelyeket a feledés gyilkos homálya fenyeget. Olyan csodálatos titkosmesterségről van szó, amelyet már csak rejtett katakombák mélyén űz néhány aggmester. Egy mágikus tudományról, aminek segítségével csupasz fémfigurákat kelthetünk életre....

Hírmondóink a csatamezőkről adnak tudósítást, életük kockáztatásával, azátkozott Goblinokkal és Orkokkal, valamint a kíméletlen Káosz seregekkel vívott háborúk színhelyeiről..

Mint ahogyan azt minden harcedzett kalandor tudja, hatásosan csak akkor léphetünk fel ezekkel a borzalmas erőkkel szemben, ha mindentulajdonosságukat, szokásaikat, harcmódorukat, erős és gyenge oldalukat behatóan tanulmányozzuk. Ebben szeretnénk segítséget nyújtani a Nagy Szörnyciklopédiából kiemelt szemelvényekkel...”

Idézet Khaled Zamir

és Khitomer előszavából

TROLL I. évf. I. szám. I. SZ. 45.

Szépapám szavaival élve „végre megszületett a ti lapotok”, illetve újjáéledt. Az előbbi sorok azok a bizonyos irányadó szabályok, amelyekről nem szeretnénk eltérni, mivel lapunk tartalma gyökeresen nem változott meg, csak némely dolog új nevet kapott. Hát igen! Ez a fejlődés „átka”.

És ha ez a néhány oldal nem elégítené ki információk iránti éhségeteket, személyesen is találkozhatunk barlangjaink valamelyikében, ahol mindenkérdésre tudásunkhoz mérten pontos választ adunk. Barlangjainkban igényeidnek megfelelő fémszobrocskák ezreiből, „lélekfestékek” és „varázsecsetek” teljes kollekciójából válogathatsz. Nem is beszélve Öreg Világ új örületeiről, az otthon is játszható Vértörőről, a Warhammer Csátáról és a sötét jövőben játszódó Warhammer 40.000 csatajátékáról.

TROLLBARLANG
BP.1067., Teréz krt 11-13.
Tel/Fax: 122-60-26

TROLLBARLANG – BUDA
BP. Déli Pu. Üzletsor
Tel: 115-28-45

Most pedig nem maradt más hátra, mint jó szórakozást kívánni lapunkolvasásához..

Üdvözlettel

Aradi Sándor
szerkesztő-újságíró





Ha van elég bátorságod lépj át az idők kapuján és tedd próbára hadvezéri képességeidet a negyvenedik évezred véráztatta csataterein. Nézz szembe a harcimádó Orkcsőcselékekkel vagy a kíméletlen Tiranidákkal. Vedd meg, akár életed árán is Császárunk nyugalját, hisz a hűségnél nincs nagyobb fegyver!

Warhammer 40.000

Akciós ár:
7590 Ft

A játékok megvásárolhatók a Trollbarlang üzleteiben és más szerepjátékboltokban.





Warhammer Fantasy Battle

Akciós ár:
7590 Ft

Öreg Világ teremtményei végre kézzelfoghatóvá válnak a Warhammer Battle játék segítségével. Földöntúli Káosz lények, büszke Elfek, mogorva Törpék öltenek testet megannyi közismert és ismeretlen lény társaságában, hogy a Te vezetéseddel küzdjenek meg egymás ellen a mindent eldöntő végső győzelemért.



Vérfoci – Blood Bowl

A Stadion közönsége kitörő örömmel fogadja a pályára özönlő, meglehetősen brutális tekintetű játékosokat. A kezdőrugást megelőző sípszó felhangzása előtt még egy utolsót sóhajt a bíró, majd kezdetét veszi a VÉRFOCI-meccs....."

7590 Ft



Troll

GAMES WORKSHOP®

R E P E R T O Á R

Most, hogy már a hazai játékboltokban és fantasy szaküzletekben is kapható a GW által gyártott játékok többsége, érdemes áttekinteni, mit is tartalmaz az a széles skála, amit ez a sikeres angol cég kínál. Fő profiljuk a harci, szimulációs társasjátékok, az ezekhez szükséges figurák, kiegészítők és regények kiadása. Havonta megjelenő magazinjukban, a White Dwarfban (Fehér Törpe) foglalkoznak az alábbi játékokkal.

A GW két világa, a Warhammer Fantasy és a Warhammer 40K itthon is egyre népszerűbbek. Az első, a Warhammer Fantasy a középkori földhöz hasonló helyen, hasonló körülmények között játszódik. A Warhammer Fantasy Roleplay a szerepjátékok kedvelőit viszi el Öregvilágra, ahol a Káosz térhódítása ellen küzdhetnek, és hősiessé kalandokat élhetnek át. Az alapkönyvben leírtak lehetővé teszik a játék élvezetét, azaz megtalálható itt a kalandmesterek, a játékosok szekciója, a Szörnyiciklopédia, a mágiával foglalkozó rész és Öregvilág teljes leírása.

A stratégiai játékok kedvelőinek készült a Warhammer Battle és a Man O War. A Warhammer Battle-val Öregvilágon zajló háborúkat és összecsapásokat élhetünk át kedvenc seregünk „vezéréként”. A több mint száz műanyag figurát (Nemes Elfek, Goblinok), egy teljes Szörnyiciklopédiát, Szabálykönyvet és egy sor segédeszközt (Varázskártyák, Kartonépületek, Dobókockák) tartalmaz. A dobozban található Elf és Goblin sereggel már egy egész estés csatát vívhatunk. A Warhammer Battle-hoz kiegészítőként sorban jelennek meg az ún. Sereg Kézikönyvek (Armies), amelyek az Öreg Világ egy-egy fajtát mutatják be. Történelmi áttekintést, hadsereg ismertetést, speciális karakterek leírásait, csata leírásokat tartalmaznak, és tanácsot adnak az adott fajhoz tartozó figurák kifestéséhez. Eddig hét Sereg Kézikönyv jelent meg: Orkok & Goblinok, A Birodalom, Nemes Elfek, Törpék, Ska-venek, Élőholtak és A Káosz. Kapható egy kiegészítő doboz is, a Warhammer Battle Magic, amely a harci mágia gyakorlásához nyújt segítséget.

Öregvilágon játszódik a Man O War is, amelynek segítségével tengeri csatákat vívhatunk. A játékkal tizenkét hajót és számtalan kiegészítőt vásárolhatunk meg. A Man O War-hoz beszerezhetők külön flották, zászlóshajók, tengeri szörnyek és olyan lények, amelyekkel a Warhammer világ tengerein találkozhatunk.

Az egyik legérdekesebb, legfurcsább és legszórakoztatóbb játék a Vértoci (Blood Bowl). A recept egyszerű. Végy egy adag „Amerikai” Focit, az Öregvilág fajait, pakold be egy sokkolóan szép dobozba, és kész a Vértoci. A játékhoz két csapatot, a Reiklandi Rablókat és az Orkföldi Fosztogatókat, valamint egy táblát (ez maga a játéktér) kapunk. No meg néhány kiegészítőt, és a rendkívül szórakoztató szabálykönyvet. Ha nem emberekkel vagy Orkokkal akarunk arénába szállni, nincs más dolgunk, mint megvenni egy nekünk tetsző csapatot, kifesteni, és máris a földre döngölhetjük az ellenfél embereit. A GW teljes, tizenkét fős csapatokat gyárt a Vértocihoz. Válogathatunk például a Naggarothe Réimálmai (Sötét Elfek), a Halál Bajnokai (Élőholtak), a Haragtartók (Törpék) vagy a Galadrieth-i Gladiátorok (Nemes Elfek)

között. A külön megvásárolható sztárjátékosokkal növelhetjük győzelmi esélyeinket. Nemrég jelent meg a Halálzóna című kiegészítő, amely opcionális szabályokat és új információkat tartalmaz.

Az ifjabb korosztály számára nyújt kikapcsolódást a Talizmán című társasjáték, amelyhez gyönyörűen kidolgozott figurákat kapunk festési útmutatóval, kártyákkal, pénzekkel és játéktáblával.

A Warhammer Fantasy világában játszódnak azok az – egyenlőre – angolul kapható regények és novelláskötetek, amelyek az igazi heavy metal fantasy legjavát nyújtják, és segítenek abban, hogy beleélhessük magunkat az Öregvilági élet hangulatába.

A Warhammer 40.000 egy komor, gótikus sci-fi környezetben játszódik, amely már hazánkban is sokak kedvence. Ebben a klasszikus fantasy-ből megismert lények és egyéb földöntúli kreatúrák vesznek részt galaktikus konfliktusokban. A játékban 80 darab műanyag figura található (40 Gretchin, 20 Úrork, 20 Űrgárdista), ezeknek a kifestéséhez a mellékelt útmutató nyújt segítséget. A doboz még három könyvet is tartalmaz: a Codex Imperialist, mely a W40.000 világát mutatja be, a Szabálykönyvet és egy Fegyver és harci eszköz ismertetőt (Wargear), emellett romokat, dobókockákat és egyéb kiegészítőket. A játék fő segédeszközei az úgynevezett Kódexek, ahol az egyes fajok seregeinek hátterét, történelmét, fegyverzetét mutatják be. Több oldalon keresztül foglalkoznak a boncolgatott fajhoz tartozó modellekkel és azok kifestésével. Eddig három jelent meg. A Spacewolf Codex megismerteti velünk a szürkepáncélos úrfarkasok rendjét. Az Eldar Codex az Eldár ősi, misztikus fájával foglalkozik. Jelenleg az utolsó, és a legjobban várt kiegészítő az Ork Codex, ahol megtalálható minden, amit tudni érdemes az űrorkok lenyűgözően brutális nemzetségéről.

A Space Marine és a Titan Legions szintén a negyvenedik évezredben játszódnak. Annyiban különböznek a standard 40.000-es játéktól, hogy a dobozban található figurák méretaránya más, így nagyobb, grandiózusabb csatákat vívhatunk.

A fenti játékokhoz kapható fém és műanyag figurák ezrei sokrétű szórakozási lehetőséget nyújtanak (Marauder és Citadel figurák). Ezeket szettekben vagy külön, egyenként is megvásárolhatod. A figurafestők igényeinek megfelelő akril festékszalád, a CITADEL COLOR szinte minden színt és árnyalatot tartalmaz, amire szükség lehet modelleink „életre” keltéséhez.

A GW a játékok és kiegészítők mellett festő és modellezési tankönyveket, ecseteket, lakkokat és minden olyan segédeszközt gyárt, amelyek elengedhetetlenek a modellezők, figurafestők vagy a játékosok számára.

A fentiekből látható, hogy a Games Workshop szinte minden korosztály és érdeklődési kör kíváncsiságait igyekszik kielégíteni.

GAMES WORKSHOP DISTRIBUTION – TROLLBARLANG

Hungary, Bp., 1067 Teréz Krt. 11-13.

Tel/Fax: 1-226-026

SIGMAR haldenhammer



AZ EMBER

„Körülbelül egy yardnyira ültek le egymástól. Wolf belekörttyolt a vízbe, majd átpasszolta a bőrkulacsot Konradnak, aki jót húzott belőle, azután visszaadta.

– Sigmar – kezdte Wolf – két és félezer évvel ezelőtt élt. Abban az időben az emberek, akik ezen a területen éltek, primitívebbek, műveletlenebbek voltak, mint manapság. Ha jártál volna azokon a helyeken, ahol én, nehezen hinnél a szemednek. Az emberek orkokkal, goblinokkal, hobgoblinokkal vívott harcai dúlták a földeket... Az általam elmondottak alapján, akik az emberi fejjel futballoztak, valószínűleg orkok voltak. Ezek a lények ősi ellenségei a törpéknek, akik, akárcsak a goblinok, az embernél jóval ősbibb faj gyermekei... Sigmar az Unberogen törzs főnökének fia volt. A legendák szerint a fiú születését az égen megjelenő dupla csóvájú tűzgolyó és az emberemlékezet leghatalmasabb vihara jelezte. Ez a tűzgolyó vagy üstökös Sigmar egyik jele.

Még csak tizenöt éves volt, amikor félkézzel szétvert egy goblin bandát, és a törpe foglyokat kiszabadította. A rabok között volt Vasszakállú Kargan is, az egyik törpe klán királya. Sigmar jutalmul megkapta Kargan saját, duplafejú harci kalapácsát, melyet törpe nyelven *Ghal-maraz*-nak, azaz Koponyatörőnek neveztek. E mágikus fegyver segítségével vált Sigmar a leghatalmasabb és leghíresebb ember harcosává, majd állította fel hatalmas, erős hadseregét. Apja halála után Sigmar lett a vezér, s titáni küzdelemben csakhamar legyőzte riválisát, a Tetognenek vezetőjét. Ennek köszönhetően egyesíthette a nyolc különálló törzset – ez Sigmar másik jele, a nyolcágú csillag; két egymáson fekvő négyzet, mely a nyolc törzset jelképezi. Megerősödött seregét ekkor totális háborúba vezette a goblin hordák ellen, azzal a szándékkal, hogy kisöpri őket az emberlakta területekről. Sikerral járt.

A győzelmet a Stirlandi nagy csatában vívta ki... Stirland messze délre fekszik innen, de a földrajzi leckéket majd később vesszük át, barátom... A goblinoidokat nem sikerült végérvényesen leverni, seregeik a törpéknek szentelték figyelmüket - és ezúttal ők aratták le a babért. A törpék visszakényszerültek ősi otthonaikba, néhány száz társukat maguk mögött hagyva hátvédnek. Hírnök adta Sigmar tudtára a történeteket, aki erre légióit a Fekete

Hegységbe vezényelte. Ekkor zajlott a Fekete Tűz Hágó csatája, mely során az orkok és goblinok az ember sereg és a törpe hátvédek közé szorultak. Az ellenséget immár teljesen megsemmisítő csapat élén Sigmar haladt, hatalmas harci kalapácsát lengetve, koponyákat zúzva. Ettől a naptól kezdve nevezték a *Goblinok kalapácsá*-nak - Sigmar Haldenhammernek.

Sigmar közbelépésének köszönhetően a több száz éve tartó törpe-goblin háborúk véget értek. Sigmar megalapította a Birodalmat. Az alapítás napjától vezetjük naptárunkat. Sigmart császárrá koronázták Reikdorfban, a mai Altdorfban, a Birodalom fővárosában... Mellesleg, az én szülővárosom is... Császárrá koronázása után fél évszázaddal, Sigmar eltűnt. Elindult, hogy visszajuttassa a Ghal-marazt a törpéknek... a harci kalapácsot, mely segítségével a Birodalmat alapította. Amikor a Fekete Tűz Hágóhoz értek, egyedül ment tovább. Az emberek nem látták soha többé, és a törpék sem árulták el, mi történt vele – ha egyáltalán tudják. Hát ennyi, barátom.

Ő Sigmar.”

Részlet DAVID FERRING – KONRAD című trilógiájából.

SIGMAR – AZ ISTEN

Különös születési körülmények, hihetetlen képességek és titokzatos eltűnés. Ki lehetett ez a barbár családból származó ifjú harcos, aki testi és akaraterejének, magas intelligenciájának köszönhetően, alapjaiban rengette meg az akkori világot, megteremtve az emberi civilizáció stabil alapjait?

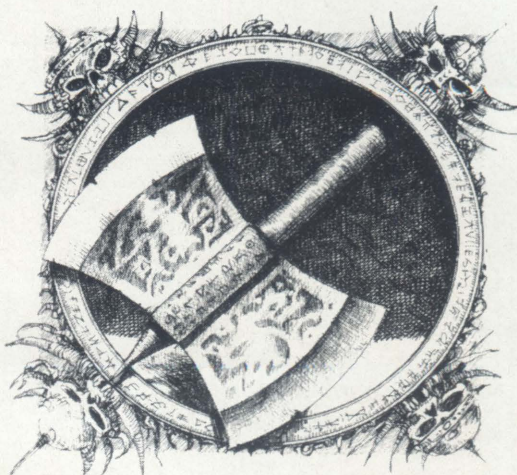
Egy Isten földi képviselője, vagy talán maga az Isten?

Nem tudni. De az biztos, hogy uralkodásának ötven éve alatt az emberiség hatalmas fejlődésnek indult. A kis falvak városokká nőttek, és rengeteg új település jött létre.

Eltűnése legendává vált, nem csak saját generációja, hanem az egész emberiség számára. Templomokat, szentélyeket emeltek emlékére, Istenként tisztelték, imádkoztak hozzá. Ez a vallás napjainkban is meghatározó, fő képviselői, papjai a Nagy Teogonisták. Az első Nagy Teogonista, aki Sigmar isteni mivoltával foglalkozott, Johann Helstrum volt; az egész Birodalom egyik leghatalmasabb emberévé vált, több ezer hűséges követőjének köszönhetően.

Sigmar, az Emberisten elfoglalhatta kiérdemelt helyét a Birodalom főistenei – Taal, Ulric és Morr – mellett.

Aradi K. Sándor



Rengeteg levelet kaptunk, melyben a konkrétumokat hiányolják a figurafestéssel kapcsolatban. Mindezekkel természetesen nem szándékozunk adósak maradni, ám ahhoz, hogy szépen, tisztán készüljenek el az alkotások, mindenek előtt az alapokat kell elsajátítani – azokat a technikákat, melyek nélkül csak maszatolás lenne a figurafestés. Az előző számokban ezen technikák nagy részét „ecsetelte” nekünk Ray.

Valóban léteznek aztán speciális, úgymond haladó eljárások, ezekhez azonban igen sok gyakorlatra van szükség, de legalábbis az alapok biztos ismeretére. Ilyen például a fényezés (Glazing) és a vegyítés (Blending), melyekre a későbbiek folyamán még részletesen kitérek.

Az általános megoldások ismeretében is sokan ütköznek a festés korai szakaszában olyan alapvető problémákba, mint például: Hogyan fessek arcot, szemet, hajat, szakállat, ruhát? Miként kell kifesteni az Orkot, Zombit, Ogrét, Elfet?? Ezekre a gondokon szeretnénk segíteni az Ecsetkoptató utód-sorozataival. Igen, valóban sorozatokról van szó, ugyanis nem csak figurafestési tanácsokkal (HOGYAN FESSÜNK...?) kívánunk foglalkozni a későbbiekben.

Rengetegen játszanak hazánkban stratégiai harci játékokat (WARHAMMER, WARHAMMER 40K, BLOOD BOWL – ezek részletes leírása jelen számunkban olvasható) és remélem, ez a tábor tovább növekszik a jövőben. Nekik szól a TEREPSZEMLE című cikksorozat, melyben különböző tereptárgyak – folyók, tavak, házak, dombok – elkészítésének titkairól szólnak.

Terveink között szerepel egy MODELLEZÉSI rovat indítása is, ahol a barkácsolni vágyók találhatnak hasznos tippeket, hogyan alakítsák át figurájukat izlésüknek megfelelően.

Még mielőtt a lényegre térnék, el kell mondanom néhány fontos tény:

1. A fenti témák alapköveit a Games Workshop elsőrangú festője, Mike McVey fektette le az 'Eavy Metal sorozatban. (Painting Guide, Warhammer 40.000 Painting Guide, Army Painting Guide, Modelling Guide). Saját tapasztalataimat az általa leírt tanácsokkal fűszerezve kívánom tálni.

2. Festékek. Cikkeimben a Citadel Color festékcsalád tagjaira fogok hivatkozni. Ez nem lokálpatriotizmus; erre a célra ezek a festékek a legalkalmasabbak. Hiszen gondoljunk csak bele – a ma Magyarországon kapható modell-festékek harci gépek, repülő, tankok festésére, általában szórópisztolyos felhasználásra készültek. Persze, ezekkel is ki lehet festeni figuráinkat, ám ha már megtehetjük, ne F-17 Szürkével essünk neki elfijásznak, hanem Elf Szürkével. És van még egy – elhanyagolható? – dolog, mely a Citadel festékek mellett szól: olcsóak...

3. A cikkekben említésre kerülő alapanyagokat és figurákat bármelyik GW vagy jó Fantasy boltban megvásárolhatjátok. A mellékletben található katalógus alapján, postai úton is megrendelhetitek a legszimpatikusabb alakokat. Ki sem kell mozdulni a lakásból, egyenesen az ajtóig megy az áru.

HOGYAN FESSÜNK!

A R C O T

Az arcfestés alapjainak elsajátítása után át lehet térni immár komolyabb technikák alkalmazására is. Az arc központi szerepet kap a figurán. Nagyobb koncentrációt igényel, hiszen az egész alak összképét elronthatjuk, ha rondán, foltosan festjük ki az ábrázatát. A végeredmény tisztaságát már az elsőként felhordott fehér alapozóréteg is befolyásolja.

Az első lépés az alaptónus megválasztása. Ez végeredményben csupán ízlés dolga, ezért azt tanácsolom, a színek kipróbálása után válassza ki mindenki a neki megfelelőt. Kiindulópontnak talán a Bronz Hús és a Kígyómarás Bőr keveréke a legjobb (Bronzed Flesh + Snakebite Leather). Ideális emberbőr festéskor, árnyalata és színe némi fehér, sárga, narancs vagy piros hozzáadásával változtatható.

Hordjuk fel az alapszínt az arc egész felületére, ügyelve arra, hogy a festék ne legyen túl sűrű, mert könnyen eltömítheti a fontos részleteket. Miután az alapréteg teljesen (!) megszáradt, megkezdhetjük az árnyékolást. Az alapszínhez hasonlóan az árnyék tónusa és színe is ízlés szerint változtatható. Véletlenül sem szabad azonban a feketével való árnyékolás hibájába esni, mert attól tompa szürke tónusú lesz a modell arca.

Hordjuk fel az árnyéket az arc mélyedéseibe; a szemüregbe, az orrlyukakba, az orr tövébe, a száj és az áll közé, az arccsont alá és a fülek köré. (Lásd az 1. ábrát) Ezek a területek meglehetősen kicsik, így a tökéletes eredmény érdekében 00-ás illetve 000-ás ecsettel kell használni.



Árnyékoljuk az arcélet is, különösen akkor, ha szakállas a modell, vagy sisakot visel – ily módon az arc valósággal kiemelkedik az erős kontraszt miatt. Ehhez legalkalmasabb egy kevés barna tinta és a Snakebite leather keveréke;

fessünk egy picit ebből a szemüregbe is, így értelmet lehelhetünk az alak tekintetébe. Ha figuránknak nyitva van a szája, árnyékoljuk be azt is, ezáltal nagyobb kontrasztot kapnak a

Troll

fogak. (Egy csepp Káosz Fekete (Chaos Black) és barna tinta keveréke.)

Miután az árnyék teljesen (!) megszáradt, következzenek a világos részek. Adjunk egy csepp *Bronzed Flesh*-t az alapszínhez, és hordjuk fel az így nyert árnyalatot az arc kiemelkedő részeire: a homlokra, az ornyeregbe, az arccsontra, az állkapocsra, valamint a száj és az orr közé, a felső ajakra. A világosabb árnyalatok száma dönti el, milyen finom lesz a végeredmény.

Egyetlen világos réteg felhordásával is hatásos eredményt érhetünk el. Ha finomabb hatásra törekszünk, ügyelni kell arra, hogy a folyamatosan világosodó rétegek egyre kisebb felületet fedjenek le. A legfelső, legkisebb felületet befedő világos részhez egy apró csepp *Skull White*-ot (Koponya Fehér) is keverhetünk. Ha végeztünk, csaknem elkészült az arc.

EXTRA SZÍNEK

A figura egyéniségét kiemelhetjük az arc bizonyos részeire felhordott extra színekkel. Egy csepp vörös tinta csodákat művelhet például a törpe orrával. A zölddel átmosott bőr és a vörös szemüreg meglehetősen temetői hatást kelt a figurán. Felhígított kék tintával borosta benyomását kelthetjük.

A SZÁJ

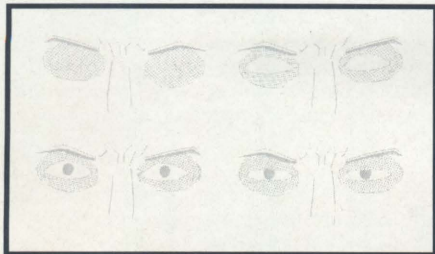
Használjunk *Snakebite Leather - Blood red* (Vérvörös) keveréket az alsó ajak festésekor, majd *Bronzed Flesh*-t a világosabb részek áthúzásához.

SZEMEK

Első ránézésre a legnehezebbnek tűnő feladat az arc festése során a szemek kialakítása. A tökéletes végeredmény elérésének titka egy jó ecset, és persze rengeteg gyakorlás. (Lásd az 1. ábrát) A szemüreg árnyékolása utáni (lásd a 2. ábrát) első lépés a szemgolyó megfestése. *Skull White*-ot használjunk. Nem baj, ha az egyik nagyobbra sikerül a másikonál, ez a hiba a későbbiekben még korrigálható. Száradás után kerüljön két fekete pont a pupillák helyére. A pupillák elhelyezkedésének és méretének azonosítása a legnehezebb feladat; türelmet igényel, nem szabad elkapkodni. Ha sikerült a művelet, fel fog tűnni, hogy a figura kissé kerek szemekkel, némiképpen bárgyún bámul. Ezen úgy segíthetünk, hogy az árnyékoló színnel vékony vonalat húzunk a pupilla tetején. Ezek után már sokkal értelmesebb arckifejezése lesz a modellnek.

FOGAK

Ha nyitott szájú modellel foglalkozunk, ki kell festenünk a fogakat is, méghozzá nagyon precíz, 000-ás ecsettel. Minden egyes fogra tegyünk egy picit fehér pöttyöt. Kissé pepecs meló, de a végeredmény nagyon hatásos – csak türelem kérdése. Ha látható a nyelv, az általában vörösre festendő, majd vörös és *Bronzed Flesh* keverékével kell világosítani a megfelelő helyen.



Nos, egyelőre ennyi. Ha bármilyen kérdés merült fel, szívesen állok rendelkezésetekre. Írjatok a TROLLBARLANG címére!

Khaled



Troll

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

„Közsd föl a gatyád öreg, mer' gyakran meggyünk jól...”

(Khitomer)

Üdv, kalandozó!

Készül fel életed legrázósabb, legnagyobb kalandjára, midőn belépsz a *Warhammer* világába. A biztonság kedvéért mormolj el egy imát a teremtőkhöz - illetve teremtőkhöz, kiket jelen esetben Ian Livingstone-nak és Steve Jackson-nak hívnak. Közismert, egyedül játszható, lapozgatós szerepjáték könyveik színhelyéből (TITAN) hozták létre ezt a KÁOSZ fertőzte világot.

Az alapkönyv először 1986-ban jelent meg az angol GAMES WORKSHOP LTD. gondozásában, majd a nagy sikerre való tekintettel 1988-ban kiadták másodszor is. A két kiadvány között gyakorlatilag csak a borítók keménységét tekintve van különbség. (Ti. az első kiadású alapkönyv keményfedelű.)

Egyedülálló heavy, sőt, death metal hangulatának, valamint könnyen kezelhető szabályrendszerének köszönhetően, minden idők egyik legjobb fantasy szerepjátékává nőtte ki magát. A cég növekedésével a játék is egyre nagyobb rajongótábor tudhatott maga mögött. A világ szinte minden országában gom-bamód szaporodó GW boltok és képviselői cégek jó munkát végeztek, és végeznek mind a mai napig. Magyarországon ezt a „misszionáriusi” teendőt a TROLLBARLANG látja el.

A játék akció része százalékos rendszeren alapul, melyhez mind-össze két darab tízoldalú és egy hatoldalú kocka szükségeltetik. A tízoldalú kockák segítségével tesztelheted le akcióid siker-ségét. (Találat, ügyesség, stb.) Ez felgyorsítja a harci jelenetek kidolgozását, s így nagyobb teret kap a lényeg, amiről az egész szól - a szerepjáték. Ami a kasztrendszer és karaktered fejlődését illeti, mindkettő eltér a megszokottól. Több, mint száz karriertől választhatsz vérmérsékleted szerint. Az akrobatától a nekromantán keresztül az útonállóig szinte minden lehetsz. A játékosoknak több, mint 130 megtanulható képesség áll a rendelkezésére, melyeket - a kezdő karakter képességeit leszámítva - kemény tapasztalat-pontokért szerezhettek meg. Megfelelő mennyiségű tapasztalat-pont szükségeltetik ahhoz is, hogy újabb karriert tanuljunk, vagy ha jobban tetszik, „szintet lépünk”.

Alapvetően négy játszható faj közül választhatunk. Ember, Elf, Törpe, Halfling (Félszerzet). Ha jó mesélőnk van, indíthatunk goblinoid karaktert is... Bár, ha arra a csodás kocsmái jelenetre gondolok vissza, amikor Khaled Zamir tizenkétszer vesztette el hidegvérét egy „rózsailatú” Ork miatt - aki közös nyelven fejtette ki neki, hogy tulajdonképpen nem is tudja, miért utálják őt oly nagyon az emberek, hiszen ő annyira szeretne Khaledék oldalán a „rosszak” ellen küzdeni -, nos, akkor azt kell mondanom, nem ajánlatos.



(„És különben is, nincs is szebb anná', mikor szétgyakok egy goblin!” - Khitomer)

Nos, igen, Öregvilág hősei más létsíkok népeihez hasonlóan, büszkén vállalják kalandor életüket, s ezt fennen hirdetik ékes külsőségeikkel is. Gondoljunk csak a Trollölő törpe narancsszínű neopunk frizurájára, netán a „legyakott”

(TM. Khitomer) goblinok megtisztított koponyáira, melyeket némely törpe (száj)hős használ váll - illetve térdvédőként - vagy szerény személyemre, kinek rút vágás húzódik végig bal arcán.

(Te csak ne magyarázz. Azt a sebet direkt ejtetted magadon, hogy brutálisabban fess! - Khitomer)

(Hmm, és mi a helyzet a te szakálladdal? Kinőtt már? - Garth)
(..... néma csend.....)

„...kezdetben vala a föld, melyet összefüggő jégréteg fedett. Ennek tetején éltek, küzdöttek ősei az oly sok jót építő és elpusztító embereknek, a sokszor okatlanul büszke elfeknek, a kérlelhetetlenül mogorva törpéknek és az érdemtelenül megvetett félszerzeteknek. Ám egy áldott-átkozott napon idegen faj érkezett egy másik világból - az Ősi Slann. Titokzatos céljaik érdekében értelmet lehettek e fajokba, minek következtében a világ virágzásnak indult. Előbb népem elődje, az ősi elfek, majd a törpék, sokkal később pedig az emberek kezdték kialakítani életterüket, birodalmukat. Sajnos, a Slann alábecsülte a titokzatos veszedelmet, mely hagymázás miazmájával fertőzte a csillagos birodalmát. Egy napon e matéria - maga a Káosz - kitört az égi pokol kénköves bugyraiból. Azokon a láthatatlan kapukon igyekezett behatolni világunkba, melyeken egykor a Slann érkezett hatalmas égi hajóin. Különös kreatúrák keletkeztek a káosz porából, szentségtelen démonok és istenek ivadékai. Emberek és más értelmes lények eltorzult másai, mutációk ezrei lepték el planétánkat. A Slann utolsó elkeseredett próbálkozása nem gátolhatta meg maradéktalanul a Káosz elterjedését.

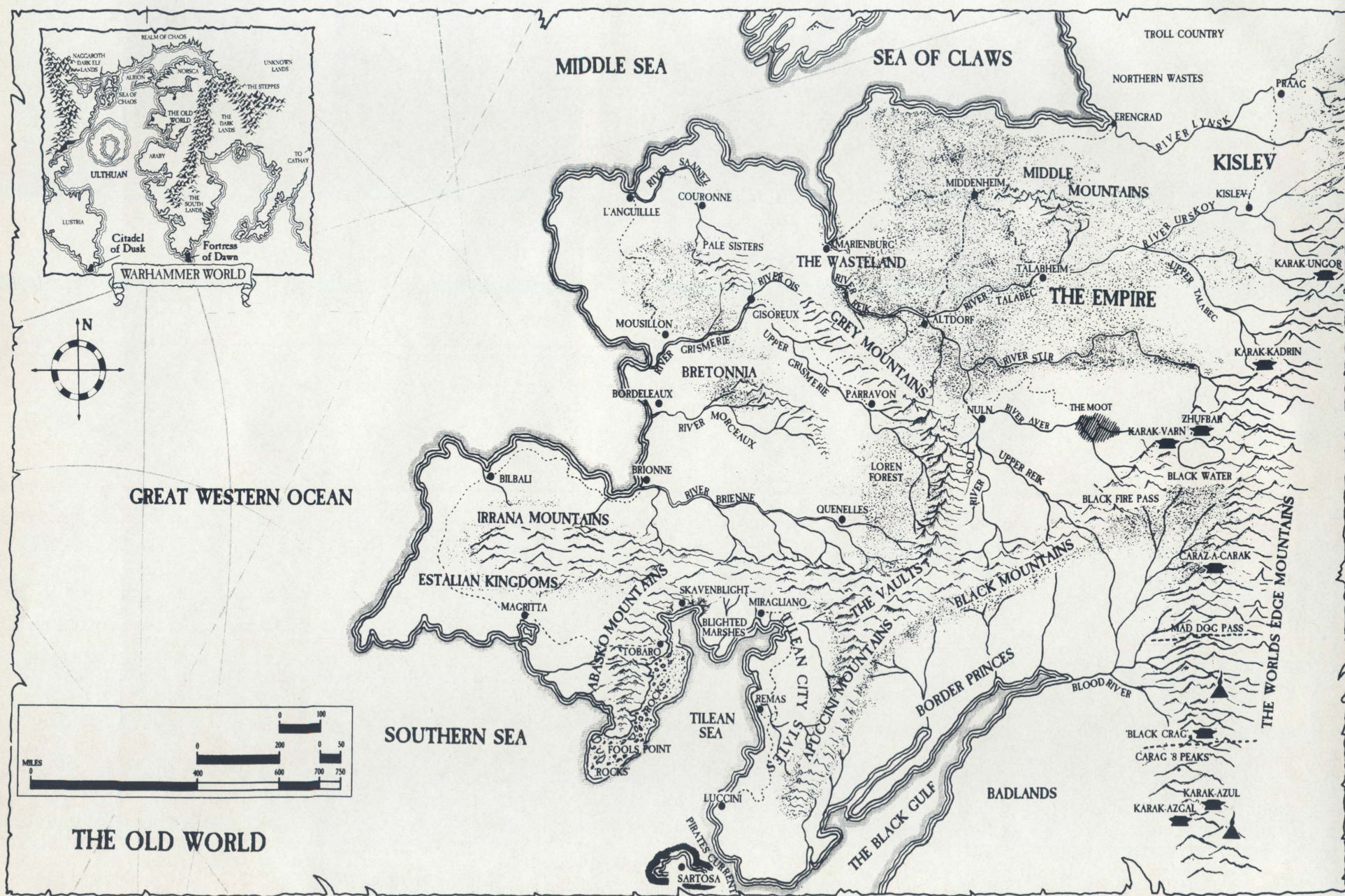
Az égi kapuk többségét valamiféle rejtélyes módon sikerült lezárniuk. Kettő azonban nyitva maradt. Az egyik az Északi, a másik a Déli Sarkon azóta is ontja magából a halál, a fertőzés, a végső pusztulás hírnökeit, a Káosz teremtményeit...”

(Részlet egy elf krónikából)

Immáron kétszáz esztendő telt el az utolsó nagy megmérettetés óta. A Káosz élénk mozgolódása újabb összecsapást sejtet. Ez lesz a végső? Nem tudni. Öregvilág bátor kalandozói mindent megtesznek otthonuk fennmaradásáért. A jövő az ő kezükben van. A jövő a te kezében van...

Kalandra fel tehát; jó gyáskát!

Garth Elfart





AJÁNLATA

Games Workshop játékok (magyar nyelvű szabálykönyvvel)

Warhammer Fantasy Battle	7590.-
Warhammer Fantasy Battle Magic	4350.-
Warhammer 40.000	7590.-
Blood Bowl (Vérfoci)	6450.-
Death Zone	3200.-
Talisman	6450.-

Warhammer Fantasy Seregkönyvek

Skaven	1900.-
Dwarf	1900.-
High Elves /Nemes Elfek/	1900.-
Undead /Előholtak/	1900.-
The Empire /A Birodalom/	1900.-
Orcs & Goblins	1900.-
Chaos Boxed set /Könyv+Varázslatok/	3200.-

Warhammer 40.000 Kódexek

Space Wolf Codex /Urfarkasok/	1900.-
Eldar Codex /Eldák/	1900.-
Space Ork Codex	1900.-

Szerepjátékok, kiegészítők, kalandmodulok

WARHAMMER FANTASY RPG	1990.-
Castle Drachenfels	1790.-
Empire in the flames	1790.-
Character Pack	1490.-
CALL OF CHTULHU	1990.-
Investigators Compendium 1.	1050.-
Investigators Compendium 2.	1050.-
Ye booke of Monsters	1050.-
At your door	1690.-
Great Old Ones	1690.-
Orient Express	3600.-
ELRIC !	1850.-
Fate of fools	1050.-
PENDRAGON	2490.-
NEPHILIM	1950.-
STAR WARS (Magyar)	999.-
Imperial Sourcebook	2000.-
Last Command Sourcebook	2000.-
Bounty Hunters	1350.-
Criminal Organizations	1350.-
Mos Esley	1350.-
Rebel Alliance Sourcebook	2000.-
Alien Races	1350.-
Cracken's Rebel Operatives	1350.-
Isis Coordinates (Modul)	900.-
Death in the Undercity (Modul)	900.-
Planet of the mists (Modul)	900.-
Mission to Lianna (Modul)	900.-
The Abduction (Modul)	900.-
Supernova (Modul)	1350.-
Twin Stars of Kira (Modul)	1350.-
Star Wars Adventure Journal Vol.1.	1100.-
Star Wars Adventure Journal Vol.2.	1100.-
Star Wars Adventure Journal Vol.3.	1100.-
Star Wars Adventure Journal Vol.4.	1100.-
INDIANA JONES + MASTERBOOK + 2D10	2700.-
PARANOIA + COMPLET TRBSHOOTER + 1D20	1650.-
CYBERPUNK 2020	1600.-
Solo of fortune	800.-
Protect & Serve	800.-
Night city sourcebook	1450.-
Chromebook 1.	990.-
Chromebook 2.	990.-
Euro sourcebook	800.-
Maximum metal	990.-
Home of the brave	1150.-
Guide to the net	1290.-
Wildside	990.-
DREAMPARK	1290.-
DP Gamemaster pack	1100.-
CASTLE FALKENSTEIN	1600.-
MEKTON II.	1100.-
Mekton Empire	1100.-

COMPENDIUM OF MODERN ARMS	1600.-
HEAVY METAL PAINTING GUIDE	1550.-
WARHAMMER 40K PAINTING GUIDE	1900.-
MODELLING GUIDE	1900.-
WARHAMMER ARMY PAINTING GUIDE	1900.-

Regények, novelláskötetek, magazinok

Warhammer Fantasy

KONRAD	750.-
WARBLADE	750.-
SHADOWBREED	750.-
DRACHENFELS	750.-
GENEVIEVE UNDEAD	750.-
IGNORANT ARMIES	750.-

Warhammer 40.000

SPACE MARINE	750.-
INQUISITOR	750.-
DEATHWING	750.-

White Dwarf Magazin No.145-179.	450.-/db
---------------------------------	----------

Modellek, Figurák

WARHAMMER, WARHAMMER 40K, BLOOD BOWL, STAR WARS, CYBERPUNK, CHTULHU, AD&D, RAVENLOFT, DARK SUN, SHADOWRUN, RNEQUEST, PENDRAGON, DREAMPARK figurák, valamint bármilyen fantasy világba beilleszthető karakterek és szörnyek széles választékával állunk rendelkezésedre. Csak írd meg, hogy mire van szükséged, és mi küldjük az ajánlatot.

E HAVI FIGURA AJÁNLATAINK:

Kazador a Törpe király	870.-
Karl Franz, a Birodalom Császára Harci Griffen	3200.-
Urook szett /3 darabos/	790.-
Tyrannid Harcosok szett /3 darabos/	1700.-
Génorzó szett /10 darabos/	1700.-
4 darabos szettek: Törpe, Skaven, Ghoul	
Goblin, Nemes Elf, Sötét Elf, Barbár, Bestia	790.- 950.-
Vérfoci Sztárjátékosok	550.- 1280.-

VÉRFOCI CSAPATOK

Ork	3200.-
Nemes Elf	2750.-
Sötét Elf	2750.-
Skaven	2750.-
Törpe	2750.-
Előhalott	2750.-

Warhammer 40K Terminátorok	650.-/db
Ürgárdisták /3 darabos/	950.-
Elda Harlequinek /4 darabos/	790.-

AKCIÓ!!!!

Ha Január 30-ig Games Workshop játékot (Warhammer, Warhammer 40.000, Vérfoci, Talizmán) vásárolsz nálunk, egy 1000.- forintos posztert, ha kiegészítőt (Warhammer Battle Magic, Death Zone), akkor pedig 500.- forintos posztert kapsz ajándékba.

Magyar nyelvű Star Wars szerepjáték, plusz egy négy figurából álló Star Wars szett csak 1499.- FT !!!!!

A postai megrendeléseket az alábbi címre várjuk:

Trollbarlang

1067, Budapest, Teréz Krt. 13

Áraink az ÁFÁt igen, a postaköltséget nem tartalmazzák.

Trollbarlang HOTLINE : 1 226 026 (10-18h)

Boltjainkban több mint 1000 féle filmzene és egyéb CD közül válogathatsz.

KARAKTER ABC

Lapunk ezentúl minden számban egy-egy karakter karrier leírásával kedveskedik merész olvasóinak, melyhez egy, már nyugalmába vonult norscai elf kalandozó, Garth Elfart Middenheimi Krónika lapjain napvilágot látott nekrológ sorozata szolgál alapul.

Megpróbáljuk hűen visszaadni a kalandor izes, cinikus és némileg örült stílusát; ám itt-ott óhatatlanul modernizálnunk kell a szöveget, mivel az oly ősi kifejezések, mint például a Fodrász Goblin, már kihaltak a faj e speciális ágával együtt.

AGITÁTOR

„Az agitátor szava, a nép szava”

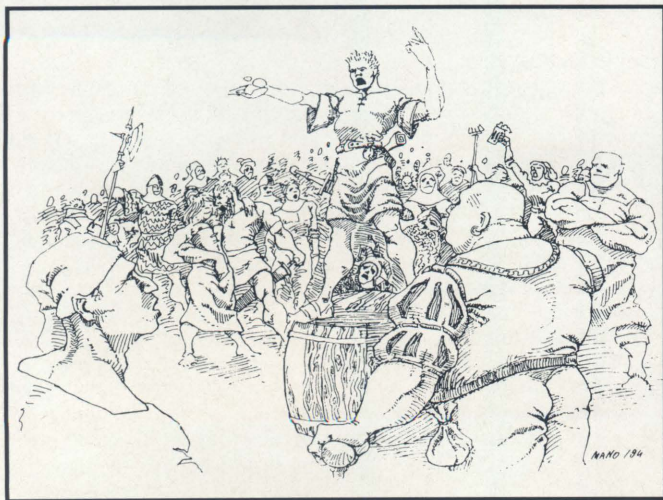
– Közkedvelt Agitátor mondás.

„Ennyi orkstobaságot életemben nem hallottam”

– Eryhén ideges törpe véleménynyilvánítása egy agitátor szónoklata közben.

Az agitátor talán a legizgágabb fajta Öregvilágon. Még jó, hogy a törpék és halflingok természetbeli hiányosságai miatt nem alkalmasak e „munka” ellátására, különben egy rakás pattogó, szakállas vagy szőröslábú adrenalinbomba rohangálna a Birodalom területén.

Bizonyára mindenki látott már kalandozásai során tógába öltözött, hordón álló, feltüzelt szónokló alakokat, akik a jónépet hergelték. Nos, igen, eltaláltad kedves olvasó – ők az agitátorok. Kevés kivétellel, módfelett idegesítő népség, így ahol megjelennek, bizony könnyen keverednek összetűzésbe egy-egy felidegesített hallgatójukkal.



Az igazi agitátort a vitában való felülkerekedés és győzelem érzése élteti, legyen az személyes vagy nyilvános probléma felsejegetése. Legalább ennyire lelkesedik a szervezés, a szervezkedés iránt is.

A jó agitátor elkötelezi magát egy bizonyos álláspont mellett, és élete végéig kitartóan küzd érte – hacsak meg nem győzik annak hamisságáról (megjegyzem, ez utóbbi nem fordul elő túlságosan gyakran).

Óriási élvezetet nyújt számára, ha látja, hogy szavait szivacs-ként szívja magába a nép, és hatásán felzúdulva, megpróbálja rákényszeríteni akarátát az adott rendszerre.

Mindebből következően, nem hátrányos, ha az agitátor jól bírja a fegyverrel; a fent említett problémák mellett a városokat összekötő utakon leselkedő veszélyek sem lebecsülendők.

Minden idők legsikeresebb és legravaszabb szónoka az esthali Dana Nova, a Moghorva.

Igazán impozáns kinézetű fiatalember volt, bozontos szőke hajával, fanatikus tűzben izzó kék szemével, túljátszott sántaságával. Ez utóbbi jellemzőjét egy lovasbaleset során szerezte, mikor is hátulról telibe trafálta egy csapat igen dühös goblin, akiknek alig pár perccel korábban próbálta bebizonyítani, hogy semmi keresnivalójuk sincs a Nulnbe tartó kereskedelmi útvonal közelében.

Dana ekkor még fiatal volt, idealista, és hitt a kimondott szó erejében. Ifjú kora ellenére máris konok kitartás jellemezte, így azután, sérüléseiből felgyógyulva visszatért a goblinokhoz, és pillanatok alatt meggyőzte őket igazáról. Tanult azonban korábbi kudarcából, így szavait oly súlyos érvekkel támogatta meg, mint például harminc-negyven birodalmi lovag és az az elhanyagolható létszámú falusi csőcselék, mely mindenáron goblin fejre vágott.

Számtalanszor bejárta Öregvilágot keresztül-kasul, halálra idegesítve egy rakás kalandozót, akiket a kétkezi munka hasznosságáról, illetve a mértékletességről próbált meggyőzni. Ez idő tájt szerezte első harci tapasztalatait is, mégpedig a vakmerőket kísérő, többnyire szintén vak szerencse segítségével úgy-ahogy ép bőrrel kerülve ki belőlük.

Hosszú vándorlás után végül Esthaliában találta meg a számára legmegfelelőbb munkát – az uralkodócsalád szónoka, eszméinek hirdetője lett. Izzó beszédeivel, ősi rúnák fordításából szerzett tudásával valósággal fanatizálta a város lakóit, akik óriási csoportokban gyűltek össze, valahányszor ő lépett a szőszékre.

A Moghorva nevet azután kapta, hogy egy kemény politikai vitában az egyik rivális agitátor fölékerekedett. Ezt követően egy évig nem volt hajlandó megszólalni a nyilvánosság előtt, s idejének nagy részét a sikeresen magára uszított bérgyilkosok elől való menekülés töltötte ki.

Miután lenyugodtak a kedélyek, úgy döntött, hogy mivel a szó elszáll, az írás azonban megmarad, tehetségét inkább írott

nyelven kamatoztatja - újságot alapított, melyben cseppet sem lanyhult intenzitással agitálta az olvasni tudó lakosságot. Szónoki tehetségét eztán csak és kizárólag lapja reklámozására fordította.

Néhanapján kedvenc kocsmájában üldögélve, áthatolhatatlan pipafüstbe burkolódzva elevenítette fel a régi szép emlékeket az érdeklődő cimborák előtt. Ezeket az estéket általában egy asztal tetején állva fejezte be, a kocsmá közönségének legnagyobb sajnálataira.

Hiába, az ember nem tud kibújni a saját bőréből.

WARHAMMER FANTASY RPG KARAKTER JELLEMZŐK, ÉS FEJLŐDÉSI TÁBLÁZAT

Képességek:	Felszerelés:	Karrier váltás:
Szónoklás	Kézifegyver	Sarlatán
Írás/Olvásás	Tóga vagy Bőrmellény	Demagóg
	2D10 különböző témájú rölpap	Törvényenkívüli

KARAKTERISZTIKA:

M	Move	Mozgáspont /M/
WS	Weapon Skill	Fegyverhasználat /FH/
BS	Ballistic Skill	Célzőképesség /CK/
S	Strength	Erő /E/
T	Toughness	Szívósság /SZ/
W	Wounds	Sebezhetőség /S/
I	Initiative	Kezdeményezés /K/
A	Attacks	Támadáspont /T/
D	Dexterity	Ügyesség /Ü/
L	Leadership	Vezetői képesség /V/
I	Intelligence	Intelligencia /I/
C	Cool	Hidegvér /H/
WP	Will Power	Akaraterő /A/
F	Fellowship	Kapcsolatteremtés /K/

	M	FH	CK	E	S	SZ	K	T	Ü	V	I	H	A	K
AGITÁTOR	+10	+10				+2	+10			+10				+10



A Warhammer Fantasy Battle összecsapásai során, bármilyen sereget mozgatsz is, a sorkatonák és az egyéb egységek (pl: szörnyek, harci gépek) mellett elhelyezhetsz speciális karaktereket. Ezek legtöbbjét figuraként is megvásárolhatod saját csapatodhoz. Ilyenek a hősök, a harci varázslók és a hadvezérek. Ezeknek magasabbak a képességértékei, extra erős, néha mágikus erejű fegyverekkel és páncélzattal küzdenek. A következő rovat róluk szól.

Kivonat a Bögenhafen Zeitung cikkéből:

„Üdvözltem a Bögenhafen Zeitung mélyen tisztelt olvasóinak.

A nevem Juanito Rapido. Halfling családban születtem Esthaliában, Tobaro városa mellett. Eseménytelen fiatal éveim után futárként dolgoztam a Birodalom területén. Rengeteg fejedelmet szolgáltam, kik a legmesszebbmenőkig meg voltak elégedve gyorsaságommal. Hála ajánlómnak, Horst Kappenheim nagyúrnak, néhány hónapja a Bögenhafen Zeitungnál kaptam állást. Ezentúl én készítem az Öregvilági Ki Kicsodát. Tervezett beszélgetőpartnereim között szerepel Skarsnik, a Goblin vezér, Karl Franz, a Birodalom nagyra becsült császára, valamint Dieter Helsenicht, a middenheimi nekromanta.

Első alkalommal a Világvége Hegység törpeinek leghíresebb uralkodóját szeretném bemutatni önöknek.

KAZADOR, KARAK-AZUL KIRÁLYA

Kazador búsan ücsörög trónján, és a régi dicsőségről elmélkedik. Néha-néha felsóhajt, majd kortyol egyet kupájából, melyen arany szarvisakos törpefej díszel. Karján látványosan dagadnak az izmok - ereje legendaszámba megy. Az öreg uralkodó robusztus termete lenyűgöz; sokkal erőteljesebbnek tűnik, mint a legendák bármely nagy törpe harcosa.

Miközben két ór a trón felé kísér, azon mereng, vajon mennyi minden mehetett keresztül hosszú életén át. Azután már ott is állók a színe előtt; a két megtermett fegyveres visszavonul, én pedig mélyen meghajolok. Kazador morcosan rámnéz, majd némiképp enyhül a tekintete. Az illő fordulatok után rátérek célomra - megkérem, meséljen nekem múltjáról és jelenéről.

Egy ideig bámul rám, végigmér, kortyol a söréből, majd mély hangján megszólal.

- Mire vagy kíváncsi fiam? Arra, hogy miként csaptak be minket a galád elfek, vagy arra, hogyan dúlták fel falvainkat az átkozott zöldbőrűek? Kívételt teszek veled, ifjú krónikás... Ha gondold, belelapozhatsz a Harag Nagy Könyvébe. Abban minden sérelmet megtalálsz, melyet testvéreim ellen elkövettek. - Szájához emeli kupáját, nagyot kortyol, aztán lassan, vontatottan mesélni kezd.

- Valamikor nagyon régen, már csak Grugni emlékszik mikor, sokkal dicsőbb nép volt a törpék népe. Manapság már csak nagyritkán tudunk igazán komoly kárt tenni a galád ork- és goblin hordákban.

- Meséljen magáról, felség. A fiatalságáról.

- Hát bizony a fiatalság khm... Az már nagyon régen volt. Rengeteg kihívást vállaltam akkoriban. Egyszer - mosolyodik el - fogadásból kiemelttem egy ércel telirakott pónit a szakadékból. És persze nem volt törpe a Világvége Hegységben, aki az asztal alá tudott volna inni. - Szomorúan rázza a fejét és megemeli a kupáját. - De ma már a sör se a régi. Mióta azok a rühes goblinok

Öregvilági Ki Kicsoda?

feldúlták Josef Bugman serfőzdejét, csak ehhez a silány lötyhöz lehet hozzájutni.

– Hallhatnánk valamit arról az időről, amikor az orkok elleni harcok dúltak a vidéken?

– Hát – szusszan jóízűt –, az már igaz, sok zöldbőrű lelte halálát harci kalapácsomtól... Adassék hála Grimnirnek, a harcosok istenének! Abban az időben nem volt lakoma, multság, vagy csata, amiből ne vettem volna ki a részem. Az orkok általában kerültek az általam ellenőrzött területeket, de ha össze-csapásra került sor, nem volt előlünk menekvés. A győzelmi lakomák alkalmával sörözgettünk, aztán, amikor a hangulat a tetőfokára hágott, trágár dalokkal és tréfákkal szórakoztattuk egymást.

– És... hmm... szóval, mesélne valamit Gorfang Rotgutról, az ork hadúrrol?

– Te átkozott kis káosz fajzat – csap sziklareccsentő öklével a karfára –, hogy merészelsz... habár mindegy, most már nem nagy baj, ha mások is megtudják... – Az ököl ellazul, a tenyér lemondóan legyint. – Néhány éve Gorfang, a Fekete Sziklaszirt hadura egy rég elfeledett, ősi katakombarendszeren keresztül bejutott Karak Azul területére, és rengeteg törpét foglyul ejtett. Feldúlták az egész környéket, és valahogy betörték a trónterembe is. Szám-talan rokonomat elhurcolták, talán még ma is az ork tömlöcökben sínylődnek. Kazrikot, a fiamat is megbecstelenítették. Leborotválták a szakállát, és feltűzték a falra a trón fölé. – Szemében mintha könnycsepp készülődne, ám aztán egy sóhaj elnyomja, a feltörő emlékek fájdalmával együtt. – Ezért hirdetem ki, hogy az a törpe, aki élve kiszabadítja a rokonaimat, kincseim felét, aki holttestüket hozza vissza, az a negyedét kapja jutalmul. Legalább rendesen el tudnám temetni őket... Aki pedig megöli Gorfangot, annyi kincset vihet, amennyit el tud cipelni a hátán. Egy szép napon újra egybegyűjtöm a törpe birodalom nagy fegyverforgatóit, és bosszút állok népünk megbecstelenítőin.

– Megkeményednek az öreg arcvonásai,

fiatalos láng lobban a szemek mélyén. – És akkor, ha majd megfűjöm a Viharszarvat, a harci kürtömet, mindenki megtudja, hogy Kazador elindult, és végérvényesen megfizet a nyomorultaknak! Életem leghőbb vágya, hogy egyszer szemtől-szembe állhassak Gorfang Rotguttal, és kiszorítsam belőle a szuszt...”

WARHAMMER BATTLE SPECIÁLIS KARAKTER

KAZADOR 174 pont
fegyver rúnák +170 pont
páncél rúnák +100 pont
talizmán rúnák +50 pont

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
KAZADOR	3	7	6	5	5	3	5	4	10
Rúna bónusz	+1								

Fegyverek/páncélzat: Kazador Karak Azul nagy kalapácsát és a Karak Azul-i királyok páncélját használja, valamint a legendás harci kürtöt, a Viharszarvat.

KARAK AZUL KALAPÁCSA

A hatalmas kalapácsot a királyi vérvonal tagjai forgathatják. Jelenleg csak Kazador családjának tagjai érinthetik. Ez a hatalmas kétkezes harci kalapács egy speciális fémből, gromvilból készült, és a következő harci rúnákat vészték bele.

- A halál mester rúnája (Minden sebzés öl)
- A csapás rúnája (+1 FH)
- A Hatalmasok elleni rúna (Dupla erő a Kazadornál keményebb lények ellen)

KARAK AZUL-I PÁNCÉLZAT

A legfinomabb gromvilból öntötték az ősi törpe rúnakovácsok. A páncélon a következő rúnák találhatók.

- Adamant Rúnája (+2 mentődobás)
- Ellenállás Rúnája (4 fölött újra dobhatja mentőjét)

VIHARSZARV

A kürtöt Karak Azul alapítása óta minden király használta. A messzi múltban faragták, egy délről származó mágikus szarvból. A kürtbe a réműlet mesterrúnáját vészték (az ellenfélnek akaraterő tesztet kell végrehajtania, hogy megmozdulhasson).



WARHAMMER

40,000



ORK FAJOK



„Gye`ünk máá, gye`ünk máá, gye`ünk máá
gye`ünk máá, gye`ünk máá ke`esztü a kozmoszon
gye`ünk máá, gye`ünk máá, gye`ünk máá
gye`ünk máá, gye`ünk máá át a végtelenen
gye`ünk máá, gye`ünk máá, gye`ünk máá
Senki se tuggya hó` jelenünk meg.”

(Ork harci induló)

Megjegyzés: A most következő adatokat egy régi birodalmi adattárból, a rég halott Adeptus Aquila Sortes orkológus által

összegejtött információkból válogattuk össze. Hivatkozási szám: AQ 09741KA/001

„Az Orkok népe vad és brutális. Kedvenc időtöltésük a háború és a vérontás. Az uralkodó külön alfaj a családon belül. Ők a legnagyobbak, legerősebbek és legbrutálisabbak mind közül. A Gretchinek természetüket tekintve sokkal kisebbek, de harcimádatuk és keménységük sokban hasonlít nagyobb rokonaikhoz. A Snotlingok a faj legkisebb képviselői, akkorák, mint egy Gretchinkölyök. Kézenfekvő tehát, hogy az orkoid fajok közül a harci elitet az úrorkok alkotják. A kialakult status quo tartós és megingathatatlan. A snotlingok és gretchinek sorsa sokkal sanyarúbb lenne hatalmas rokonaik nélkül.

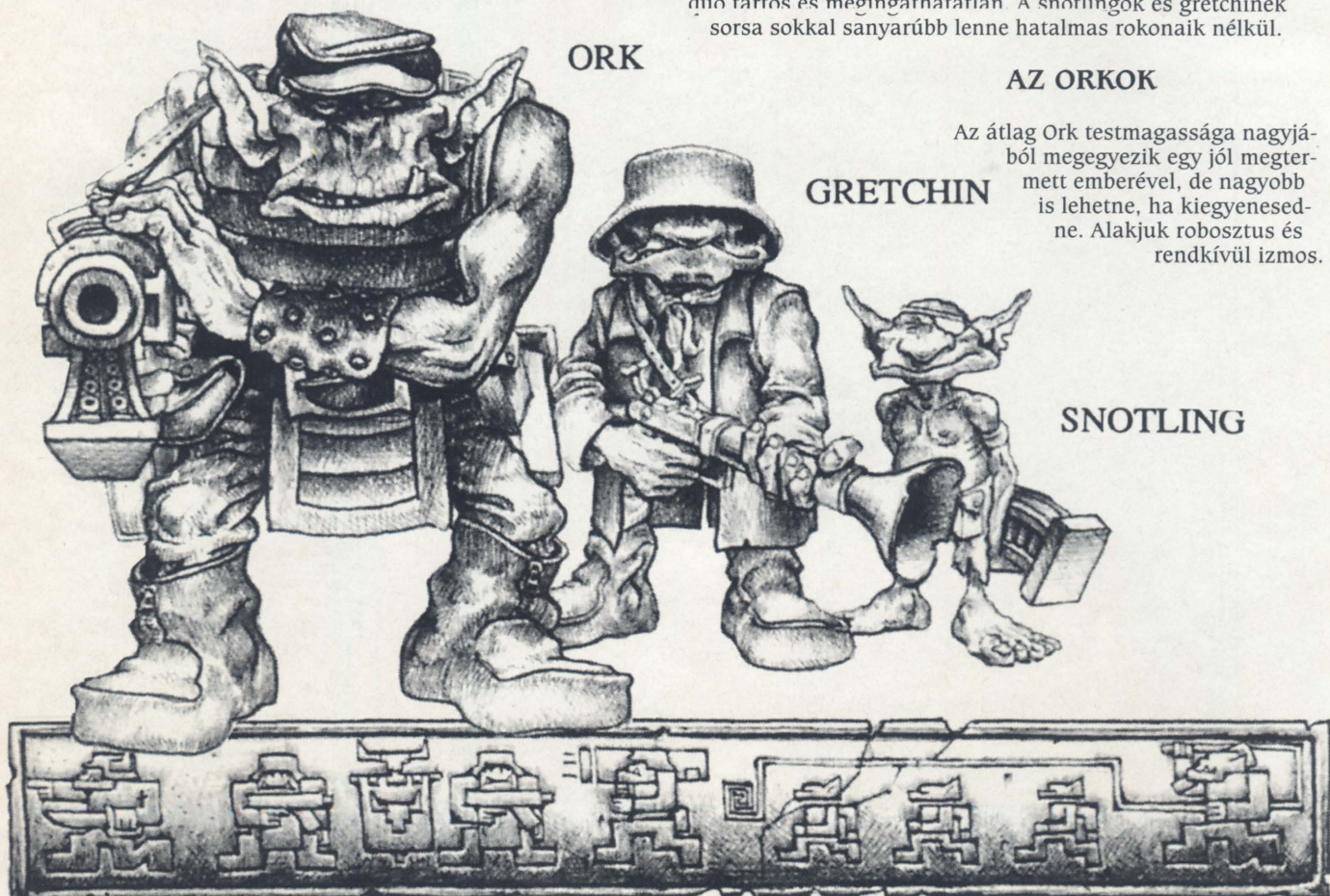
ORK

AZ ORKOK

Az átlag Ork testmagassága nagyjából megegyezik egy jól megtermett emberével, de nagyobb is lehetne, ha kiegyenesedne. Alakjuk robosztus és rendkívül izmos.

GRETCHIN

SNOTLING



WARHAMMER

40,000

Hosszú karjaik esetlen ujjakban végződnek, amelyeknek erős a szorítása, akár a satu. Koponyájuk kemény, előreugró szemöldökcsontjuk árnyékolja be kegyetlen tűzben égő vörös szemüket. Hatalmas agyaraik kilógnak nyálas pófájukból. Az orkok feje és bőre szörnyen, de mivel tetszik nekik a haj és a szakáll, helyettesítésükre apró élőlényeket, squigeket használnak. Élősködőkkel teli, hegekkel és harci sérülésekkel tarkított bőrük kemény, zöld színű. Lassan, mély torokhangon beszélnek, társalgásuk faragatlan. Általában kimondják, amit gondolnak, mondataik egyszerűek és célrátörők. Filozófiájuk szerint amit tesznek, az mindig helyes, és ebben egyikük sem kételkedik...

AZ ORKOK FIZIOLÓGIÁJA

Az orkok zöld színűket a velük szimbiózisban élő, bőrcelláikban elhelyezkedő algáknak köszönhetik.

Ez a kapcsolat a faj keletkezésétől fogva fennáll. Az ősi Agyasskakok (Brainboyz) terjesztették el ezt a speciális algát az orkok és gretchinek között. Az alga műanyaghoz hasonló keménységű, áthatolhatatlan réteget képez bőrükön, amely különösen ellenálló a természeti hatásokkal szemben.

Az algának köszönhetően az orkok bőre az idő múlásával egyre rücskösebb és keményebb lesz. Vérük jelentős szerepet játszik az emésztésben. Mellkasukban két szív található, közülük az egyik emésztőszervként funkcionál. Az elfogyasztott táplálékot egy sor előgyomor őrli össze és emészt meg, ennek köszönhetően gyakorlatilag bármit megehetnek; sok, ember számára emészthetetlen anyagot is. A táplálék a szívgyomorból a vérbe áramlik, melynek színe és sűrűsége az utoljára elfogyasztott anyagtól függően változik, a feketétől a vörösről át a liláig gyakorlatilag bármilyen árnyalatú lehet.

A GRETCHINEK

A gretchinek sokkal többen vannak mint az orkok, akik nagyban függenek tőlük, bár valószínűleg nem találnák egy orkot sem, aki hitelt adna ennek a kijelentésnek. Az orkok igen lusták és feledékenyek, és a szervezés sem erős oldaluk, kivéve *ha háborúról van szó*. Minden egyéb napi teendőt a gretchinek végeznek el. Ők foglalkoznak az élelemszerzéssel, az üzenetek továbbításával és a fegyverek szállításával is.

A gretchinek boldogan vállalják ezt a megalázó szolgasort, és meg sem fordul a fejükben, hogy nehezteljenek elnyomó uraikra. Számukra az orkok a világegyetem szerves részét jelentik, akár a csillagok és a bolygók. Szó nélkül elfogadják a helyzetüket ebben a rendszerben.

Nem aggódnak és nem törik a fejüket az élet értelmén – meghagyják ezt az olyan bolondoknak, mint az eldák és az emberek – hiszen tudják, hogy az élet értelme ők maguk. Egy ambiciózus gretchin számára a legnagyobb megtiszteltetést az jelentheti, hogy egy ork vezér szolgálatában dolgozhat szemé-

lyi szolgaként, fegyverhordozóként. A vállalkozó szelleműek egyéb feladatokat is elláthatnak. Cipelhetik vezérük páncélját, kupáját vagy esetleg személyes zászlaját. Megállás nélkül, állandóan dolgoznak, tesznek-vesznek, és csak ritkán alszanak egy keveset ott, ahol éppen rájuk tör a fáradtság. Komoly kereskedelmet folytatnak egymás között.

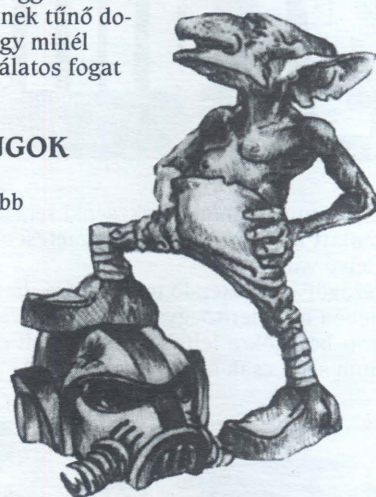
Gombasörrel, sült squiggel és sok más elképzelhetetlennek tűnő dologgal üzletelnek, hogy minél több pénzként használatos fogat gyűjtsenek össze.

A SNOTLINGOK

A snotlingok leginkább éretlen, kisméretű gretchinkölykökhöz hasonlítanak.

Egy elveszett faj degenerálódott leszármazottjai ők, akik valaha sokkal intelligensebbek voltak, mint fajtársaik.

Legfőbb feladatuk az ork társadalom élelmiszer, gyógyszer és ital alapanyagának, a gombának a termesztése, valamint a squigek gondozása, amiket pócegdörökből tenyésztnek.

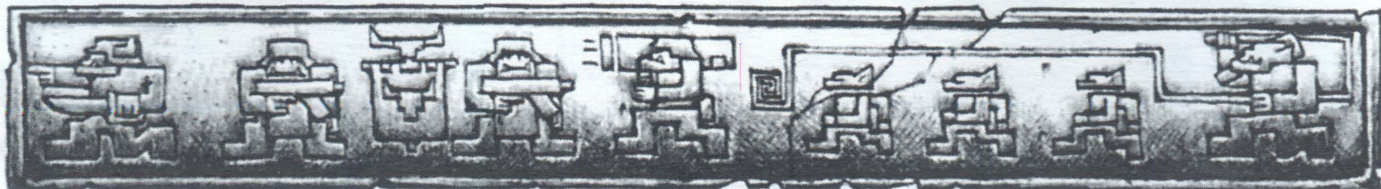


A SQUIGEK

A squigek kapcsolata az orkoid fajokkal igen egyszerű. A squig megeszi a szemetet, az ork pedig a squiget. Elképesztően sokrétű felhasználási lehetőséget nyújtanak ezek az apró lények. Ime néhány példa: haj-, gyógyító-, parazitavadász-, festő-, fogtisztító és hangszersquig.

Az Agyasskakok állítása szerint a squigek a snotlingok egyik elveszett alfajából erednek.

Khitomer



Tyranid Kaptárflotta

Senki sem tudja honnan jöttek, senki sem ismeri céljaikat, de rövid idő alatt az Impérium legfélelmetesebb és legveszélyesebb ellenfeleivé váltak.

Kétszázötven esztendő telt el azóta, hogy a Birodalom keleti szegletében a felderítőegységek valaha étellel teli, teljesen lepusztított bolygókra letek. Nem maradt növény, állat, de még baktérium sem, csak a kopár sziklák.



A kutatók jelentéseit a földi parancsnokságokon teljes közönnyel fogadták, mivel távoli és jelentéktelen planétákról szölkak.

Nem sokkal később, egy szektorbeli bolygót, a Tyran-t érte támadás. Az ott élő telepesek egyetlen asztropatája kétségbeesett mentális segélykérő üzeneteket továbbított Birodalomszerte – rovarszerű, hatalmas idegenek támadásáról. Nem sokkal később a bolygó teljesen kihalt, elpusztult minden és mindenki.

Az első komolyabb összecsapás az Impérium és a betolakodók között két és fél évszázada történt, mikor az Ultragárdista Rendház hazája, a Macragge bolygó felé megszámlálhatatlan idegen űrhajó közeledett. A „behemótnak” elkeresztelt flotta elleni véres küzdelemben az Ultragárdistáknak sikerült néhány hajót megsemmisíteni, ezzel megfutamodásra készítették a támadókat, bár az idegenek számára ez a veszteség nem volt számottevő.

Manapság már többet tudunk erről az idegen fajról, a Tyranidokról. Genetikai struktúrájuk teljesen különbözik minden ismert élőlénytől. A mutáció virtuózai, képesek utódjaikat és az általuk megfertőzött lényeket céljaiknak és túlélésüknek megfelelően alakítani. Maga a Tyranid szó egy összefoglaló jelölés. Tulajdonképpen nem a lények neve, hanem annak az elképzelhetetlenül hatalmas organizmusnak, melyből a galaxist átszelő, élő szövetből álló űrhajók, a vérszomjas szörnyetegek és legváltozatosabb feladatokra kitenyészett (!) eszközök alkotnak.

Számukra a különböző létformák pusztán a szükséges felszerelések és élő fegyverek alapanyagai, hiszen az áldozat és saját DNS-ük párosításával állítanak elő mindent maguk körül. A kevert DNS az új lény sajátjává válik, ezért a Tyranidok külalakja elképzelhetetlenül színes skálát alkot. Az Imperium tech-papjai folyamatosan katalogizálják a Tyranidokat, de sajnos minduntalan újabb és újabb egyedek, mutánsok jönnek létre, így az ismeretlen példányok száma egyre nő. Nézzük most meg, melyek a leggyakoribbak.

GÉNORZÓK

A Tyranid kaptárflotta előfutárai és felderítői. Ezek a félelmetes, ösztönös gyilkosok a főerőt alkotó csapatok megjelenése előtt néhány száz évvel tűntek fel az emberlakta galaxisban.

Legfélelmetesebb képességük a szaporodás rendkívül morbid formája. Képesek saját DNS-üket az áldozatba juttatni, így abból az áldozat és a Génorzó közti hibrid alakul ki.

Általában rejtett zugokban, hatalmas gigapoliszok alsóbb régióiban rejtőznek el. Itt fejlődnek ki az újszülöttek, szüleik gon-

WARHAMMER

40,000

doskodása mellett. A megfertőzött gének mesterséges ragaszkodást oltanak a szülőkből, így azok életük árán is megvédik porontyaikat, az újabb generációt.

Sajnos, rengeteg Birodalmi bolygón megtalálhatóak – a Birodalom katonái és az Inkvizítorok legnagyobb "öröme". Beszívárgási képességüknek köszönhetően, ők alkotják a Tyranid seregek első arcvonalát.

GÉNORZÓ HIBRIDEK

Mikor a génorzó megfertőzi áldozatát, legyen az ember vagy más faj tagja, a fertőzött génekkel beoltott lényt nem emészt fel a születendő embrió. Fejlődése közben fokozatosan veszi át az irányítást a lény agya felett, míg végül rabszolgájává teszi a testet. Így szívárognak be a Génorzók az emberi közösségekbe észrevétlenül, megfertőzve, belülről rombolva őket. Amikor teljesen kifejlődik az ivadék, mentális hívást küld a tyranid flottának, jelezve a gazdag nyersanyag és táplálékforrás pontos helyét. A hibridek, külalakjukat tekintve valahol az ember és a Génorzó között rekednek meg. Mindkét faj jellegzetességeit magukon hordozzák, különböző mértékben. Csontozatuk erősebb, karjaik száma kettő és négy között lehet. Míg az átlag Génorzóból hiányzik az intelligens gondolkodás, a hibridekben megtalálható az emberi tudatosság és az idegen ravaszság.

GÉNORZÓ PÁTRIÁRKA

A Pátriárka a tyranid nemzetség legöregebb tagja. Megjelenése groteszk, dagadt, hatalmas.

Intelligenciája az emberéhez hasonló. Ő a Génorzókat és Hibrideket összefogó pszichikai erő mentális központja, az ő jelzései hívják a tyranid flottát a sebezhető emberlakta világokra. A Pátriárkának általában fogalma sincs szerepének jelentőségéről, s mire a flotta megérkezik, agya a kaptár királynőjének mentális bilincsébe kerül.

GÉNORZÓ MÁGUS

A Hibridek egyik speciális mutációját jelentik a Mágusok, akik csak néhány generációval később jelennek meg egy Génorzó "családon" belül. Ez a lény megjelenésében leginkább az embert közelíti meg, ám teljesen szörstelen, és fejlettebb mentális erővel rendelkezik. Emberi formája teszi lehetővé számára a beszédet, így ő látja el a szócső feladatát. Ő vezeti a nemzetség hadműveleteit, küldi vadászatra a hibrideket, rendeli további áldozatok megfertőzésére a Génorzókat. Az ember külsejű Mágusok beférkőznek a bolygók kormányzati hierarchiájába, valamint a katonai és védelmi erők soraiba, utat nyitva a tyranid invázióknak.

A Pátriárkához hasonlóan, a Mágusoknak sincs fogalmuk a tyranid kaptárflotta létezéséről, egészen annak megérkeztéig és a királynő hatalomátvételéig.

TYRANID HARCOSOK

A tyranid kaptárflottát élő szövetből felépülő űrhajók alkotják, melyekben számtalan, borzalmasabbnál borzalmasabb kreatúrát milliárdjait okádó keltetőkamra rejtőzik.

A teremtmények úgy szolgálják a hajót, mint élő szövetet a testet. A flotta lényeit egy mentális erőter fogja össze, ennek köszönhetően képesek a szervezett cselekvésre. Ez az oka annak is, hogy egyetlen tyranidnak sincs önálló akarata – pusztán csak teljesítik az irányadó erő utasításait. A kisebb tyranidok teljesen tudattalan ösztönlények, míg nagyobb fajtársaik képesek önálló döntések meghozására. A Tyranid Harcosok alkotják a flotta ütőképes elemét, valamint ők továbbítják a mentális üzenetek nagy részét. Amikor kirajzanak a kaptárból, ők alkotják a mentális erő fókuszpontját.

CARNIFEX

A Carnifexet az Impérium harcosai – meglehetősen találóan – Síkító Gyilkosnak nevezték el, mivel kasza formájú karmai éles, vijjogó hangot hallatnak. Gömbölyded, kitinnel borított testük különösen kemény és ellenálló, hatalmas nyomást bír ki. Képesek áthatolni a legerősebb védelmi vonalon, harci gépen vagy épületen. Pengeéles karmain kívül testéből kilövellő halálos bioplazmát használnak.



WARHAMMER

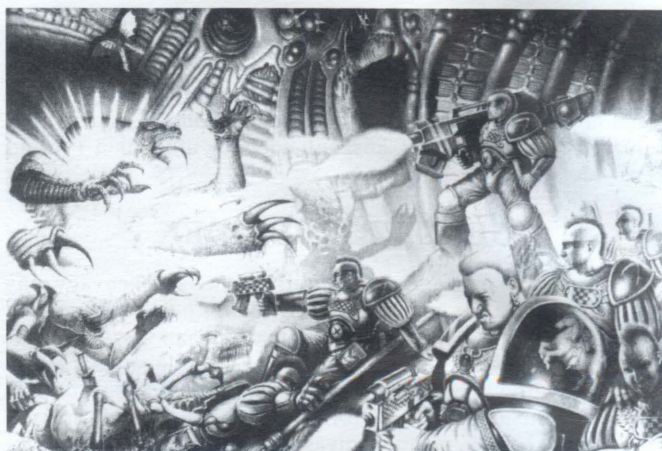
40.000

TYRANID TYRANT

Ahogy a Génorzókat a Pátriárka, a kaptárflottát a Tyrant irányítja. Egyes feltevések szerint agya a királynőével tart szoros kapcsolatot, mely a flotta kollektív tudatát vezérli. Sajnos, többet nem tudunk a tyranid eme alfajáról, mivel nem sokan éltek túl a vele való találkozást.

Warhammer 40.000 Battle jellemzők.

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
Génorzó	6	7	0	6	4	1	7	4	10
Hibrid	4	4	2	4	3	1	5	1	8
Pátriárka	5	7	0	6	5	4	6	4	10
Mágus	4	3	3	4	3	1	5	1	8
Tyranid Harcos	6	6	4	5	5	2	5	3	10
Carnifex	6	6	4	7	8	10	6	4	10
Tyrant	6	9	7	6	6	5	8	5	10



A tyranidokra vonatkozó speciális szabályokat a Warhammer 40.000 játékban található Codex Imperialis részletezi.



WARHAMMER

40,000

BLOOD BOWL

'ERE WE GO! 'ERE WE GO! 'ERE WE GO!

“Mi vagyunk az Orkok, Utájuka fejetek És ha ez így nem jó kitapossuk beletek”

– Ork Csatakiáltás

Elszánt tekintet, csillogó páncélzat, feszülő izmok. Egy zöld pálya, néhány furcsa, oda nem illő tárgy. Egy letépett láb, acéllánc, elhagyott sisak. És a lényeg, a két küzdeni vágyó csapat. Nem kérem, nem háborúról van szó, noha a környezet azt idézi, hanem Öregvilág közkedvelt sportjáról, a Vértociról.

Sigmarnak hála, az otthon is játszható változat már kapható a boltokban. Akik hozzájutottak, már tudják – akiknek még nincs, sürgősen be kell szerezniük, ha meg akarják ismerni – hogy milyen érzés Vértocit játszani.

A játék okozta láz elérte kicsiny hazánkat is. (A cikk megjelenésekor már számos játékboltban kapható a játék) Ebben a szerepjátszó körökben oly nagy sikernek örvendő játékban az amerikai foci (Amroki foci) szabályai szerint mérhetik össze erejüket, gyorsaságukat, ügyességüket emberek, orkok, goblinok, elfek, élőholtak és a káosz furcsa teremtenyei, hogy csak a legismertebbeket említsem.

Mindkét fél 11-11 játékost vezethet a pályára. Őket a játék

során műanyag, illetve fém modellek képviselik. A játék célja, hogy a tojásdad alakú, szögecselt labdát az ellenfél kapujába juttassuk. Ennek módja nem mindig a legtisztább. (A játék alapelve, hogy csak azt lehet megölni, akinél a labda van... – Köszönjük a reklámot, Skandar)

A játék során rengeteg szorakoztató és kellemetlen helyzetbe kerülhetünk. Ilyen például az igen aktív közönséggel való találkozás, akik nemcsak egyszerűséggel péppé verik a kezük ügyébe kerülő játékost, ha valami nem tetszik nekik. De ha egy szép dobást látnak, tombol-

nak a gyönyörtől. Lefizethetjük a bírót, akit nyugodt lekiismerettel megrugdoshatunk, ha nem az egyezségnek megfelelően viselkedik. Utódja általában kétszer is meggondolja, mikor veszi kézbe a sípját... A pályára bedobált tárgyakról már említést sem teszünk, annyira mindennapos jelenség. A játékot befolyásolja az is, hogy hány pom-pom lány buzdítja fiainkat, hogy van-e sztárjátékos a csapatban, és az is, hogy edzőink mennyire tudnak khmm... együttműködni.

Az említett sztárjátékosok a stadion hősei, a játék félistenei, a közönség kedvencei. Tudásuk, képességeik messze meghaladják csapattársaik jellemzőit. Ők tartják a rekordok többségét. A leggyorsabb gól szerzője, a legtöbb ellenfél kiirtója és minden idők legostobább játékosa is közülük került ki. Minden edző szent küldetésnek tartja a sztárjátékosok szerződtetését, kerül, amibe kerül. (Jó sokba!)

Egyszóval, csak teljes elismeréssel beszélhetünk a Games Workshop munkatársának, Jervis Johnsonnak játékáról, amely egyszerű, könnyen elsajátítható szabályai mellett logikusan ötvözi a sport és a fantázia világát.

E lap hasábjain havonta megjelenő állandó rovatunkkal nem tikolt célunk, hogy összefogjuk hazánk Vértocirajongóit. Folyamatos információkkal szolgálunk a megjelenő játékiegészítőkről és figurákról. Ha bármilyen kérdésed van, problémád, nyugodtan írd meg nekünk a Trollbarlang címére, kollégáink legjobb tudásukhoz mérten válaszolnak majd.

Most pedig kapaszkodj meg, mert meghirdetjük az első hazai:

VÉRFOCI KUPÁT

Bővebb információt a következő számban találtok majd. Addig is játsszatok, próbáljátok meg csapataitokat a lehető legjobb formába hozni.

Go! Go! Go!

Viharmadár



AZ IGAZLÁTO

Willian E. Forstchen

Tudja meg mindenki, hogy én, Ali, Igazlátója voltam a sahok sahnjának, Muhammad nagyúrnak, minden iszlám birodalmak legnagyobbika, Khwarazm uralkodójának, akinek országa az Industól a Tigrisig, a türkizkék tengertől a fagyos északig terjedt, akinek birtoka ezernyi város, megannyi csodás ékszeres ládika, Bokhara, Merv és Szamarkand földje volt. Ti, kik a próféta áldását bírjátok, ne kételkedetek szavaimban, mert ez az igazság.

Átélttem egy birodalom bukását, urammal, Muhammad sahn hal végtelen, forró homokmezőkön át menekültem, menedéket kerestünk ott, ahol menedék nem létezik.

És találkoztam Subotaj nagyúrral, aki megrengette a világot, Dzsingisz kánnak orkhonjával és sasával, az első között az elsővel. Hallgassátok meg találkozásom történetét Szubotájjal és húszezer üldözőnkkel, hallgassátok meg, hogyan veszítettem el az igazságot, és hogyan teljesedett be bosszúm...

A követ reggel érkezett, még mielőtt a nap bíbora félrehúzza a sötétség függönyét, és a mullahok kiáltása felzeng Szamarkand ezer minaretjében. Előhívtattak rejtett kamrácskából, hogy elvégezzem a feladatomat.

– Ali – kiáltott fel Muhammad nagyuram, még mielőtt homlokomat a fogadóterem türkiz kövezetéhez érinthessem volna –, igazat szól ez az ember?

A háború első, szörnyű napja óta uram nem hivatott, tudta jól, mi rejtőzik a homlokom mögött. Most a félelme rábírta, hogy újra igénybe vegye hatalmamat.

Kifulladásig egyenesedtem fel, még mindig lihegtem, hiszen a palota távoli sarkából futottam uramhoz. A sarok felé fordultam, ahová nagyuram mutatott, és ekkor pillanthattam meg először egy harcost azok közül, akiket a pokol küldött az iszlám szívének elpusztítására.

– Kérdezd őt! – kiáltotta az uram.

– Lépjetek hátrébb – mondtam halkán. A mongol körülvevő harcosok Malukra néztek, a testőrség parancsnokára, aki egyet-értően bólintott. A férfiak hátrébb húzódtak, egyesek sötét tekintettel varázslókról és dzsinn bérencekről suttogtak, és félve fordították el a tekintetüket. Bár fiatal voltam és fejlődési hibától alacsony, mégis jobban féltek tőlem, mint a mosdatlan szagú harcostól, aki megvetéssel nézett rám.

– Az Igazlátó megmondja – hallottam a suttogást, de nem vettem róla tudomást, befelé fordultam, felkészültem a feladatra.

A mongol izzadságtól, ló és bőr szagától bűzlött, de a félelem szagát nem éreztem rajta. Sötét, ovális arca nyugodt maradt, mandulaszínű szemében megvetés ült.

– Beszéled a nyelvünket? – kérdeztem csendesen, és megnyitottam belsőmet a feladat teljesítéséhez. A feladathoz, amely-

re születtem, amelyre születésem óta, tizenennyolc éve tanítottak. Igazlátó voltam, fajtám utolsó képviselője.

A messzi Pamírból jöttem, Igazlátó vagyok, mint az apám és minden apánk ezelőtt, ötven nemzedéken át. Némelyek szerint a képességet, hogy meglátjuk az igazat és a hamisat az emberekben, Allah ajándékozta a családomnak, amikor megáldotta az ősapámat. Mások szerint egy dzsinn átka, hogy így kell élnünk. Akár áldás, akár átok, miénk a hatalom, hogy mindig megérezzük az igazságot másokban.

Mert tudjátok meg, hogy amikor egy ember megszólal, lelke a szívárvány minden színében felragyog. És én, aki megtanultam mindazt, amit az őseim tudtak, látom a fényt, és tudom, hogy az ember igazat szól vagy sem.

És akik igazán bírjuk a hatalmat, kivetíthetjük az igazat mások szívébe, és azok elhiszik minden szavunkat, és aszerint cselekszenek, mintha bennük született volna a gondolat. De az ajándéknak, a varázshatalomnak ára is van. Az igazat kell mondanom, örökkön örökké, vagy mindörökké átkozott leszek.

És én vagyok a legutolsó a fajtámból, a népem eltávozott már erről a világról. De erről majd a maga idejében szólok, hiszen a naplemente sem előzi meg a napfelkeltét, nem siethetnek hát én sem a történetemmel.

A mongolra néztem, a tekintetünk összekapcsolódott. Tudtam, hogy valamiképpen megérezte a rám ruházott hatalmat. Megszólalt.

– Hatalmas vezérem, Dzsingisz kán követeként jöttem – mondta, és hangja visszaverődött a fogadóterem falairól. – Azt kívánja, hogy hódoljatok be. – Elfordult tőlem, uramra tekintett. – Muhammad sahn Dzsingisz a sátrába várja, hogy átlépjen a megtisztító tüzek között, és a földre helyezze a kardját. Ha megteszed, megkíméljük életedet és a népedet.

– Soha! Meg fog ölni! – sivitotta az uram.

A mongol elmosolyodott, mintha kisgyerek szólt volna hozzá.

– Az elmúlt évben a kán követeket küldött hozzád, hogy kereskedelmi megállapodást kössenek. Megsértetted, keleti barbároknak nevezted őket, leégetted a szakállukat és megölted a vezetőjüket.

– És az én uram, Dzsingisz újabb követet küldött. Őt is megöltetted, és azt hangoztattad, hogy könnyű szórakozás lesz ránk vadászni, ha valaha is szembe merünk szállni veled.

– Tudd meg hát, Muhammad sahn, hogy igazságot szolgáltatni jöttünk. Szerinted ki vadászik kire? Három irányból támadtunk a birodalmadra, és nem tudtál megállítani bennünket. Legyőztük a seregeidet, még a legkiválóbb hadvezéreidet is, bosszúból bűneidért. Gyávához illő módon most Szamarkand falai mögé bújtál. És mi még csak az elején tartunk!

Egy pillanatnyi szünetet tartott, végignézett az udvaron, az emberek rettegő csendben hallgatták, mintha a maga Halál Angyala jött volna el közénk megnevezni a választottját.

– Tudd, hogy ez csak a kezdet – folytatta a mongol. – Mert ha visszautasítod a követelésünket, ó sah, minden férfit, minden asszonyt, minden gyermeket kárhozatra ítélsz. Nem ismerünk majd kegyelmet, leromboljuk a városaitokat, istállónak használjuk a mecsetjeiteket, a földjeitekből sivatag lesz, az otthonokból hamu. Téged, ennek az elátkozott népnek az uralkodóját Dzsingisz kán különösen gyűlöl, különösen megvet. Ha nem adod meg magad, Dzsingisz kán Subotájt fogja szólítani, és testőrségének tumanjait.

Félelemmel telve susogta vissza az udvar népe az új nevet, én is ekkor hallottam először.

– Subotaj nagyúr a legkiválóbb orkhon, Dzsingisz legjobb vadász sasa. Tudd meg, hogy Subotáj parancsol a testőrség két tumanjának, az elsők között is első húszezer harcosnak. És a húszezer férfi egyetlen feladatot kap. Uralkodóra vadászhat.

Más feladattal nem kell foglalkozniuk, és nem nyughatnak, amíg meg nem halsz, vagy ők meg nem halnak, mert életüknek nem lesz más célja, mint a halálad. Ha Subotájt szabadjára eresztik, hogy királyt öljön, minden más megszűnik a számára. És az a harcos, aki elviszi a fejedet Subotaj sátrába, saját súlyának megfelelő mennyiségű aranyat kap jutalmul. Háborúink során kétszer hirdették meg a Vadászatot. Kétszer mérték ki az aranyat. És harmadszor is fizetünk, ha nem hódolsz be.

– És most megkérdem, ó sah, aláveted-e magad Dzsingisz kán akaratának, kénye-kedvének? Ha visszautasítod, nem alhatsz, hiszen az ágyad mellett álló őr közénk tartozhat. Nem ölelhetsz nőt, hiszen a párnája alatt tört rejtegethet, közénk tartozhat. Nem sétálhatsz holdfényben vagy a déli nap melegében, mert a halál állandóan melletted jár. Mindig a láthatárt fürkészd, ahol Subotaj lófarkas kopijája közeledik, üldöz örökkön örökké, amíg fejtetlen testedet sírba nem teszik.

Mielőtt megszólalhattam volna, uram zavart dühvel ordított fel:

– Öljétek meg!

A mongol meg sem rezdült, csak megvetően elmosolyodott, amikor az őrök félrelöktek, és a harcos bíbor vére a türkipadlóra hullott.

Reszketve léptem a trónhoz, és térdeltem uram lábai elé.

Mint Igazlátó, a mongolt figyeltem, kutattam a lelkét, miközben beszélt. Láttam az igazság kristályfényét – megvilágította minden szavát. Egy Igazlátó szemében a szavaknak nem csak dallamuk, de színük is van. Az igaz szavak tiszták, mint a fényes ezüst, míg a hazugság rézszínűben ragyog. És minden szóban ott rejtezik a szeretet, gyűlölet, mohóság, az öröm színei is.

A harcos nem csak hogy igazat mondott, de meggyőződéssel beszélt, úgy hitte igazságát, mint hogy a nap felkel keleten.

– Igazat szolt, uram – suttogtam. – Nem üres dicsekvés, nem színlelt hősködés. Láttam benne azok önbizalmát, akik már képesek voltak korábban is erőfeszítés nélkül véghezvinni ilyen cselekedetet. A harcos igazat szolt, erre esküszöm.

Muhammad hátrahanyatlott a trónján és hallgatott. Felemelkedtem, hogy mellé álljak, és ahogy a szemébe néztem, láttam a félelmét.

Összekapcsolódott a tekintetünk, és tudta, hogy tudom: fél. Visszakézből arcon csapott, a földre roskadtam, ő pedig kiviharzott a teremből.

Hamarosan kiürült a terem, egyedül Maluk maradt ott, aki mellém lépett, felsegített és letörölte a vért az arcomról.

– A kardodra esküdtél, hogy szolgálod őt – suttogtam –, én pedig a családom életére. Hűségesen fogom szolgálni, mert egy Igazlátó nem szegi szavát és nem hazudik.

– És ő – kérdezte Maluk –, ő megtartotta az ígéretét?

– Ezt nem én döntöm el – suttogtam.

Így kezdődött a lovaglás, amelyet a krónikák Ezer mérföldes vadászatnak neveznek. Mielőtt a nap első sugarai megcsókolták volna a legmagasabb mecset csúcsát, Muhammad elmenekült Szamarkandból, és az udvara elkísérte a sivatagba. A hajnali imától a déli nap forróságáig keményen lovagoltunk, majd árnyéket kerestünk, amíg nem csitult a nap ereje. Ha sütött a hold, a hűvös éjeleken is mentünk, és csak rövid pihenőre álltunk meg az újabb nap érkezése előtt.

Muhammad azt állította, hogy körbejárja a városokat, fellekesíti a katonákat. Azt elmagyarázta, hogy állandóan mozgunk, a csele megteveszti a mongolokat a terveit illetően. Hitte, hogy Dzsingisz varázslathoz folyamodik, és mindig tudja, hol vagyunk. Így, ha elválna a főszeregtől, összezavarja a mongolokat, akik nem tudják majd eldönteni, hogy hol találják a főerőinket.

Senki nem tett megjegyzést, még akkor sem, amikor egyre közelebb értünk a déli határokhoz és egyre távolabb a háborútól. Nem kellett Igazlátónak lenni, hogy lássa az ember a hazugságot a szavak mögött.

Bármikor, ha Muhammad észrevette, hogy nézem, elfordult, mert tudta, hogy én látom a szívében lakozó félelmet, és a hazugságot, amit él. De én nem lepleztem le a többiek előtt, mert megesküdtem, hogy őt szolgálom, bármit tett is velem.

Bár gyűlölt, mégis felhasznált, hogy megbizonyosodjék minden egyes udvaroncának hűségéről, pedig ostobaság így használni egy Igazlátót. Mert bár én és őseim szolgáltunk a legnagyobb udvarokban a franciák földjétől a távoli Kínáig, de hatalmunk a titkosságunkban rejtett.

A görögök megőrizték a vizen is égő tűz titkát. A legendák szerint az egész Bizánci Birodalomban mindössze ketten ismerték az alkímia valódi titkait. És egy bölcs uralkodó sosem leplezte le, hogy Igazlátót tart az emberei között, hanem az udvarban háttérben tartotta, és négy szemközt kérdezte a körülötte élő emberek igaz és hazug szavairól. A legtöbb vidéken nem akadt egy ember tízezerből, aki tudott a létezésünkről.

De Muhammad kérkedett velem, mint egy értékes fogollyal, mutogatott az udvaroncai előtt, és leleplezte előttük, hogy azt hiszi, hazudnak, ezért van szüksége rám. Ostoba ember, milyen ostoba, de hát megesküdtem, hogy szolgálom. És amikor elterjedt, hogy kikérdem a csapatunk tagjait, nem egy akadt közöttük, aki éjjel csendben távozott.

Utunk tizenkettedik napján tajtékos lovon egy kimerültségtől tántorgó hírnök érkezett – levelet hozott Muhammadnak.

Megálltunk, a sah elolvasta az üzenetet, majd az út porába ejtette.

Megfordult, és tovább lovagolt. Ahogy a küldönc elhaladt mellettünk, hamarosan mi is megtudtuk a híreket.

Szamarkand nem tudott ellenállni a mongol viharoknak, a lakosok meghaltak vagy rabszolgasorba jutottak. Alig egy hét alatt esett el birodalmunk leghatalmasabb erődjé...

Sötétebb hírek is érkeztek. A hírnök egy csapat lovast előzött meg, hogy utolérjen bennünket. A mongolok lófarkas kopja alatt lovagoltak, és a köztünk lévő távolságot gyorsabban meg lehetett tenni, mint egy homokóra leperget.

A hátvéd egyik katonája látta meg őket először, azonnal előrevágatott a derékig érő fűben, kivont jatagánján megcsillant a délutáni nap.

Maluk megsejtette a történeteket, és hadirendbe állította az embereit, még mielőtt a katona hallótávolságra ért volna.

– Mongolok! – szállt a kiáltás a szél szárnyán. – Mongolok jönnek mögöttünk!

Maluk kiválasztott ötven katonát, hogy védőfalat formázzanak a menet végén. Uram, Muhammad a menet elején lovagolt, de lelassította a lovát, majd megállt. A mongol követvel való találkozás óta ettől rettegett, és mint sokan, akik mögött már ott áll a halál, ő is a sötétségre kíváncsian nézett hátra.

Megfordította a lovát, hátraügetett, és mi, udvaroncok kénytelenek voltunk követni.

Egy nyíllövésnyire előttünk a hátvéd visszafelé haladt az úton, hogy falként álljon a mongolok elé, mögöttünk pedig fél-ezer katonánk állt csatarendbe.

Az uram elérte a hegygerincet és megállt, karjai bénán csüngtek az oldalán. Egy apró herélten ülve mögé léptettem, és csendben figyeltem.

A völgy túloldalán, egy mérföldnyire láttuk meg őket. A kü-lönítmények megfontolt lassúsággal mozogtak.

– Két század – mondta csendesén Maluk.

– Ők azok? Subotaj?? – kérdezte Muhammad.

– Nem tudom megmondani. Látom a kopját, de innen nem tudom megszámolni, hogy Subotaj jele, a hét lófarok van-e rajta.

– Öljük meg őket – mondta zordan Muhammad.

– Uram, azt akarják, hogy lássuk és támadjuk meg őket. A következő hegy mögött ezer, tízezer harcos várhat, vagy már el is indultak, hogy bekerítsenek.

Muhammad nem nézett Malukra, tekintete a mongolokra tapadt, mint a nyúl, aki a kobra szemébe mered, már a mérgező álkapcsok áldozata.

– Allah nagy! – kiáltotta Muhammad. Kihúzta a kardját, és elindult lefelé a lejtőn az ellenség felé, amely támadást várva felfejlődött.

– Maradj hátul – üvöltötte felém Maluk. – Ott lesz ránk szükség néhány perc múlva!

Uram testőreivel az oldalán hamarosan elérte a völgy mélyét, és nekivágott az emelkedőnek. És ekkor Ő, Aki Kiismerhetetlen, úgy döntött, hogy a tragédia nem itt ér véget, mert uram lova üregbe lépett és megbotlott. A támadó ék átviharzott felette, üldözőbe vették a mongolokat, akiknek sorai felbomlottak és menekülőre fogták a dolgot.

Az udvaroncokkal maradt maroknyi katona uram segítségére sietett, amikor sértetlenül kikászálódott a fű közül.

Hirtelen éles füttyszó hangzott fel. A dombtetőről árny vetült az égre.

Sziszegő nyílvesszők sötétítették el a mennyet, támadó harcosaink közé hullottak, a halál kígyóiként százakat küldtek a lovuk nyergéből Allah színe elé. Ezernyi mongol tűnt fel a domb nyergén, hullámként zúdultak előre, robajuk az égre visszahangzott.

– Egy egész tuman – kiáltott fel Maluk. – Ott látom Subotaj jelvényét! – mutatott a felettünk tornyosuló hadsereg közepére.

Muhammad mellé ugrott. Leugrott a nyeregből, feldobta uramat a lóra, rácsapott az álltara, elriasztotta.

Az udvaroncok már menekültek, a néhány megmaradt testőr mögéjük csoportosult. Láttam, hogy Maluk előhúzza a jatagánját, és a támadók felé fordul.

Előre rúgtattam a lovammal, Maluk mellé. Felugrott a hátasomra, egyik karjával megkapaszkodott, és már vágattunk is, menekültünk a végzet tátott szája elől.

Visszanéztem a véres csatatérre, láttam, hogy embereink maradéka meginog és hátrálni kezd, de a halál rákollói már összecsatlantak. Újabb robaj, ezernyi húr pendült, a nyílak raja felívelt, majd lezuhant, katonáink eltűntek a vashegyű vesszők lavínájában.

– Csak néhány mérföld a következő postakocsi állomás, ahol friss lovakat szerezhetünk – mondta Maluk. – Imádkozzuk, hogy a bekerítő csapataik nem értek eléink, mert akkor végünk.

Velünk, többiekkel nem törődve Muhammad messze elől járt már. Amikor felértünk a dombra, ahonnan alig néhány perce vágattott le a sah, megálltunk, hogy a ló lélegzethez jusson.

Az ötszáz testőr meghalt, a tuman már elárasztotta a völgy alját. Mint a látóhatár egyik szélétől másikig terjedő, ellenállhatatlan vihar áradtak előre.

Tűzszlop emelkedett a levegőbe Subotaj hadijelvényének a helyén, visszhangozva robbant az égre. Láttam már hasonlót, amikor egy kínai mágus fellépett az udvarban, de már akkor is rémülettel töltött el a látvány.

– Az égi dőrejjel üzennek – kiáltotta Maluk. – Tudják, hogy a sah kíséretével találkoztak. – Még nem fejezte be a mondatot, amikor tízezer torokból diadalüvöltés harsant. A kiáltás hallatán összehúztam magam, mintha az északi szél ereje feszült volna ellenem.

A csapat nekilódult, és mi megfordultunk, hogy meneküljünk.

Lovaink rövid távon gyorsabbak voltak, mint a mongolok alacsony, de kitartó állatai. Nem sokkal urunk után – ő már új lóra szállt –, értük el a postakocsi állomást az udvar maradékával.

Néhány percen belül új lóra kerültem, Malukkal együtt csatlakoztunk urunkhoz, és egy tucatnyi ór és néhány szerencsés lótulajdonos kíséretében kilovagoltunk az állomásról.

A látóhatárt betöltötte a mongolok megállíthatatlan áradatát jelző porfelleg.

Nappal a porfelhő jelezte útjukat, éjjel tábornüzeik festették vörösre az eget mögöttünk.

Egyre délebbre futottunk, kíméletlen napok követték egymást, a vörös korong délben egyre magasabbra hágott az égen.

Nem állhattunk meg, nem pihenhettünk, félelem áradt szét bennünk, amikor azt találgattuk, hol rejtőzhet a második tuman, és miért nem mutatkozott idáig. Mindnyájan rettegtünk, nehogy a lovaink lesántuljanak, és a halál prédájául vessenek bennünket.

És a félelem megjelölte uramat, Muhammadot, akinek a hájába hamarosan ősz csíkok vegyültek, a rettegéstől koponyaszerűvé váló arcában besüppedtek szemei. És én mindent láttam a szívemmel.

Muhammad arról beszélt, hogy a hegyekbe megyünk, hogy összegyűjtsük erőinket, de hírnök érkezett, és megtudtuk, hogy Merv elesett. Egymillió ember adta meg magát, amikor hat tuman körülvette a falakat. A foglyokat kihajtották a város mögötti síkságra, megparancsolták, hogy kötözzék össze egymást, majd sorba álltak. Egyetlen tuman végezte el a mészárosmunkát, száz áldozatra jutott egy mongol hóhér.

A hírnök elzokogta, hogy milliónyi koponyából emeltek győzelmi piramist.

A halál hegyét elkerülve az ősi perzsa fennsík felé tartottunk. Isafahanon áthaladtunk, ahol sereg várt az uramra. Néhányan azt hitték, hogy megáll, és harcolni fog, ehelyett megparancsolta a seregnek, hogy lovagoljanak vissza, küzdjenek meg Subotajjal, amíg ő Bagdadba ér.

Bagdadba, ami nem is tartozott a birodalmunkhoz, de Muhammad, a sahok sahja, az Iszlám Oroszlánja, a császár azt mondta, hogy ott majd seregeket gyűjt, és Khwarazm segítségére siet.

Nehéz levegőjű, forró éjszakán értük el a Muhammad birodalmának határát jelző folyót. Hónapok óta vadásztak ránk, de most kezdett visszatérni az önbizalma, hangosan hirdette, hogy a kalifa országában új seregeket szerez, és visszatér, hogy megsemmisítse a hitetleneket, de dicsekvését a mondat közepén szakította félbe egy nyílvessző, amely feltépte egy mellette álló őrtorkát.

A levegőben felzúmmogott a tollas halál, félszáz mongol indított rohamot a balra eső vízmosásból, mögöttük tűzoszlop zendült fel és csapott az égre.

– A második tuman – kiáltotta Maluk, és előre ösztökélte lovát Muhammad mellé.

– Ilyen közel a biztonsághoz! – sivitotta Muhammad. – Ilyen közel!

Igaza volt, de hiába a kesergés. A követ által beígért második tuman előttünk érkezett északra. Csapdába estünk.

Muhammad elfordult, futott, miközben kínzóink nyilai a fülünkbe füttyörésztek.

Erőltetett menetben lovagoltunk, soha nem gondoltam volna, az emberi test ennyit kibír. Tanultunk a mongoloktól, vezékllovakat vittünk magunkkal, és amint egy ló botladozni kezdett, lecseréltük. Lassan nőtt a távolság köztünk és üldözőink kö-

zött, de ez csak a fizikai világban jelentett eredményt, mert uram képzeletében mindig csak egy nyíllövésre jártak mögöttünk.

Átértünk Ázsia kapuján, le a Kaszpi síkságra. Hamarosan megpillanthatjuk a belső tengert. Az uram fontolgatta, hogy kelet felé visszatérünk, de olyan híreket hallottunk, hogy nincs semmi, amihez vissza lehetne térni. Sivatang várt minket az egykori városok helyén, a valaha virágzó birodalom helyén temető állt, mert Dzsingisz kán kíméletlen vadásznak bizonyult. Khwarazm meghalt, a vadászaton szerzett zsákmány ezer mérföldnyi halál. A pusztulás szaga betöltötte a levegőt, Khwarazm milliók mészárszékévé változott. Mészárszékké, mert az uram egyszer szórakozásból megölt egy követet, és nem volt hajlandó vállalni a következményeket.

A halál követett bennünket, lecsapni készült, éreztem a milliókat, akik várnak ránk. Jelenlétük égette Muhammad lelkét, tudta, hogy még a halál sem jelent menekvést többé.

A háborút messze magunk mögött hagytuk az Indusnál, de bármerre fordultunk, még mindig követett bennünket a húszezer vadász, és lassan szorult körülöttünk a hurok.

Egy délután egy aprócska erdőhöz értünk egy napi járóföldre a némelyek által Kaszpinak nevezett belső tengertől. Az első támadási hullám elkerülte az erdőt, falai még mindig sértetlenül álltak.

Uram a kapuhoz lépett, bejelentette az érkezését, és az erdő parancsnoka alig leplezett rémülettel vezetett be bennünket.



Mindenki tudta, hogy Muhammed sah nyomában a halál jár, és hogy a halálhozó Subotaj a sarkunkban jár.

Uram előjoga szerint a város népének imádságát vezette, majd hívatta Mulakot, és visszavonult egy aprócska szobába a kert mellett.

Kint vártam néhány, még hűséges őr társaságában, amíg az ég indigókékre sötétült, csillagokkal kirakott csodává. Ahogy a hold nyugat felé távozott, Mulak kilépett az árnyékból.

– Távozom, barátom – suttogetta, és lekuporodott mellém.

– Akkor hozom a lovamat, és veled tartok.

– Nem – nevetett zord, szórakozott nevetéssel, mint az olyan férfiak, akik látták a sorsukat, amit némelyek kismetnek neveznek.

– Magammal viszem az öröket, és azonnal távozom a sah ruhájában. Rejtőzz el, mert Subotaj hajnalban itt lesz. Rejtőzz el, hadd vonuljon el a vihar. Mondják, hogy a mongolok megenyhültek, és vannak, akik életben maradnak.

– Miért a sah ruhájában? – kérdeztem.

– Azt kívánja, hogy ennek az elátkozott városnak a lakói a sahnak higgyenek. Trombitaszó mellett vonulok ki a keleti kapun, eközben Muhammad az ellenkező irányba távozik, a tenger felé. Én vagyok a csalétek, amely félrevezeti Subotajt.

– Én is veled megyek. Gondolom, ez az én parancsom is.

– Igen – suttogetta Mulak. – Utasítása szerint el kell vinnem az átkozottat, akinek a szemében az igazság világít, és gondoskodnom kell róla, hogy meghaljon. Ezt parancsolta.

Tudtam, hogy igazat mond, azt is tudtam, miért. Egy ember, aki a pusztulásba visz egy népet, nem tudja elviselni az igazságot önmagáról és a felelősségről. Tudta, hogy ismerem tettei valódi indokát. Szüksége volt rám a hosszú úton, de minden múlt nappal egyre jobban gyűlött, mert egyedül én ismertem az igazságot.

– Mennem kell – mondtam, és mozdultam, hogy felálljak.

– Bocsáss meg, kis barátom – suttogetta Mulak, és én nem vettem észre a páncélkesztyűs öklöt, amely lesújtott, és nem éreztem a karokat, amelyek elrejtettek egy hátsó sikátorban.

Harsonákra és félelemmel teli kiáltásokra ébredtem. Eljött a hajnal, és örület vett körül.

Talpra álltam, kibotorkáltam a sikátorból, és csaknem letaposott egy csapat, amely a városfal felé tartott.

– Le!

Az emberek a kapumélyedésekbe és a falakhoz lapultak. Mintha árnyék szállt volna fölénk. Majd meghallottam a karhosszúságú vesszők ismerős surrogását. Aki fedezék nélkül állt, meghalt.

– Előre!!

Követtem az embereket, és felmentem a falakra vezető lépcsőn.

Újabb kiáltás harsant, újabb sortűz söpört végig rajtunk. Nem álltam meg, a kapu feletti falhoz lapultam, és megláttam azt, amitől olyan régóta féltünk.

Előttem lobogott a lófarkas kopja, tízezer harcos állt csatarendben, másik tízezer észak felé kerítette be a várost. Mély mennydörgés visszhangzott a hegyek felől, mikor a támadást jelző dobok halálos ütemüket verték.

A lovas íjászok ismét felemelték fegyverüket, és újabb, eget elsötétítő vesszősereg indult útjára.

Néhány katona észrevett, nem tudták ki vagyok, gyanakodva morogtak. Valaki, aki a szamarkandi udvarban szolgált, megmondta, hogy én vagyok Muhammad Igazlátója. Ekkor sokan elátkoztak engem és az uramat, mert rájuk hoztuk a halált, de

a figyelmüket elvonták a falon kívüli események, mert az ezernyi harcos támadásra indult.

A mongolok nem akartak hosszú ostromot, viharként vették be a várost. Tudtam, mint még sokan mások a falakon, hogy ha egyszer az áradat megindul, nincs megállás. A katonák egy része térdre roskadt, délkeletnek fordult, és alávetette magát Allah akaratának.

A mongolok közeledtek, négy ezred jött oldalról, tűzseregeket küldtek a levegőn át. Aki megmutatkozott, meghalt, halál zuhogott a falakról, mint tűzbe hullott bogarak. Soha nem láttam ilyen tökéletes háborút, ilyen biztos zord sikert: rettenettel töltött el bennünket. Ezek az emberek elpusztítottak egy birodalmat, mi már csak bosszantó és félresöprenő porszemek voltunk.

A közeledő ezer vágta ugratta lovát, és előrelendült. A falakat elérő első sor a kövek takarásában maradt. A következő sor létrákkal jött, és a létrák felemelkedtek. Sor sor után érkezett, leugrottak a nyeregből, és felkúsztak a falon, miközben a nyílveszők eltakarták a napot.

Az első támadó hullám feljutott a falakra, szörnyűséges diadalüvöltést hallattak, amely jeges acélként hasított az emberek szívébe. Mögöttem már égett a város, szemből a halálom érkezett.

De Allah másként akarta, mert amikor előhúztam a jatagánomat és előrerohantam meghalni, egy nyílvesző eltalált, és lezuhantam a falról. Esés közben azért imádkoztam, hogy ez legyen az első lépés a Paradicsomba vezető úton.

– Igazlátó.

Durva torokhang szólt, és én attól féltem, hogy ítéltettem és kevésnek találtattam, és most egy démon jött értem, hogy magával vigyen.

– Igazlátó! – rázott meg valaki durván.

A tekintetem kezdett kitisztulni, az első pillantásom egy magas kopjára esett, amelyről hét lófarok lógott.

Egy arc jelent meg előttem, a kábaságom kezdett elmúlni.

– Te vagy Muhammad Igazlátója? – talpra állítottak.

Aznap már kétszer leütöttek, a gondolataimat felhő borította, és csak motyogni tudtam.

– Ígyál!

Valaki szétfeszítette a számát, forró, tüzes ital égette végig a torkomat. A köhögéstől teljesen magamhoz tértem. Az oldalam elzsibbadt, és ha a jobb vállam felé néztem, láttam, hogy egy törött nyílveszővég áll ki belőle. Egy pillanatra azt hittem, ismét elájulok.

– Ne nézz rá – parancsolta egy hang. – Felelje, te vagy Muhammad Igazlátója?

Bólintottam.

– Kíméljétek meg az életét – szólt a hang. – Lássátok el a sebet, és vezessétek hozzám, ha végeztetek.

Gyengéd, de határozott kezek simultak a vállamra. Felnéztem, és láttam, hogy egy kínai férfi figyel.

– Én vagyok Subotáj gyógyítója – mondta nyugodtan. – Velem biztonságban vagy.

Visszanéztem a férfira, aki kikérdezett, de már ismét lóra szállt és távolodott.

– Igen, ő volt az. És most az ő foglya vagy.

Fájt, de panasz nélkül viseltem a fájdalmat, amikor a gyógyító kihúzta a szálkás vesszőhegyet. A sors lelassította a fegyvert, az nem hatolt be mélyen, és csontot sem ért, nem nyomorított meg. Az orvos bekötötte a sebemet, és néhány perc múlva már a lán-

gokban álló városon keresztül vezettek, amelyet feketére festett a füst, és betöltött a haldoklók jajsza.

A lófarkas kopja egy alacsony dombon lengedezett a város szélén, mellette ült lován Subotaj. Kemény férfi volt, keményebbet még nem láttam soha. Parancsára húszezren rohannának a halálba, és ő nem habozna kiadni a parancsot, ha szükséges. Kezének egyetlen intésére milliós lakosú város válik a földdel egyenlővé, és ő egyetlen pillanatnyi lelkifurdalást sem érez.

– Te vagy az Igazlátó? – kérdezte. Akadoztak a szavai, ahogy a legmegfelelőbb kifejezést kereste a nyelvükön.

– Igen – feleltem, és próbáltam leplezni a félelmemet.

– A falakon belül nem találtuk meg Muhammad testét. Meghalt, vagy elmenekült?

– Nem tudom, hogy meghalt-e a városban.

Subotaj a körben álló törzsfőkre pillantott, kurta suttogás kélt.

– Ha jól tudom, te, mint Igazlátó, köteles vagy igazat mondani. Így van? – kérdezte az orvos kedvesen, de szavai egy csapda szálait szöttek körém.

– Igen, így igaz.

– Akkor könnyű lesz megállapítani, hogy hol van Muhammad – mondta hidegen Subotaj.

– Megtagadhatom, hogy beszéljek – feleltem kihívóan.

– Kicsi ember – mondta az orvos –, ha megparancsoljuk, hogy mondj igazat, kénytelen leszel beszélni. Csak egy kérdést kell feltennem, és azt mondani, hogy ha igaz az állítás, beszélj, ha hamis, hallgass. Hallottam már az Igazlátókról, és gyakran a gondoltam, micsoda kihívás lenne csapdába ejteni őket.

A szavai élesen belém hasítottak, tudtam, hogy ez elől a logika elől nem menekülhetek.

Subotaj csendben figyelt, mint aki egy lovat mér fel, vagy egy fegyvert vizsgál.

– Különös – mondta csendesén. – Egy férfi, aki csak az igazat mondhatja, és meglátja az igazat mások szívében. Szeretett az urad az igazságodért?

Nem tudtam hazudni.

– Nem, gyűlölt, mint a legtöbb ember gyűlöli, ha szembe kell néznie valakivel, aki nem hazudik, és látja bennük a hazugságot.

Subotaj bölintott, elmosolyodott.

– Én ismerem a hibáimat, és félelem nélkül tudok rád nézni. Te is félelem nélkül tudsz szembenézni mindazzal, ami benned lakik?

A hitetlen seregek vezérétől nem vártam ilyen kijelentést, de nem feleltem.

– Tudtad, mit tervez Muhammad??

– Nem hallottam, hogy milyen parancsokat adott az uram – feleltem, de Subotaj tekintete nem mozdult, úgy éreztem, mint ha macska lenne, én pedig az áldozata.

– Más szájából hallottad, mit tervez az urad?

Nem feleltem.

– Ha semmit nem hallottál, ne felelj – suttogta a gyógyító. Felnyögtem, a szavak kibuktak belőlem.

– Tudom, hová akart eljutni.

– Jelentést kaptam – mondta Subotaj –, hogy látták uradat, amikor az éjszaka közepén elmenekült a keleti kapun keresztül. Először cselnek tartottam, azt hittem, a városban rejtőzik, vagy másfelé indult.

– Mond meg hát, Igazlátó, a sah volt-e, aki kelet felé menekült?

Megesküdtem, megesküdtem Muhammadnak, hogy nem áru-lom el. Körülöttem az ellenség állt. Milliós számra ölték a népe-met, letarolták a világunkat, és most a vadászatuk a végére ért.

Már csak a bosszú maradt, csak a bosszú. Szőni kezdtem a vá-rázslat fonalát, növeltem a hatalmát, hogy amikor megszólalok, a hitet egy másik férfi szívébe vetítem, hogy egyetlen pil-lanatig se kételkedjen a szavaimban, akkor sem, ha ezzel elát-kozik magamat és a belém vetett bizalmat.

– A sah volt-e az, aki kelet felé menekült? – követelte a vá-laszt Subotaj.

Hallgattam, erőt gyűjtöttem az áldozathoz és a beteljesedés-hez.

– Felelj, Igazlátó! – kiáltotta Subotaj.

– Igen! – sikoltottam. – Igen, a sah menekült keletnek! – És miközben kiejtettem a számon a hazugságot, minden mágikus hatalmam Subotaj elméje felé irányítottam, elhittem vele a szavaimat. Hitt nekem, bár mindörökre elátkoztam magamat, és elvesztettem az Igazlátók hatalmát. De bosszút álltam!

Megfordultam, megtántorodtam, és az orvos átkarolta a vál-lamat.

– Megkaptad a választ, uram – mondta a gyógyító. – Hagy őt élni, még hasznát veheted. Majd vigyázok rá.

Erősödő mennydörgést hallottam, először azt hittem, hogy a fölemben doboló vér, pedig nem az volt, hanem a keletre tar-tó tumanok robaja.

A szemem elé emeltem a kezem, hogy eltakarjam a fényt, úgy éreztem, mindjárt szétpattan a fejem. Én, aki valaha Igaz-látó voltam, megszegtem a törvényt, hogy beteljesíthessem a törvényt. Hazudtam.

Este érkeztek vissza, Subotaj arca zord maszk volt. Tudta, mit tettem. Azt hittem, levág a kardjával, imádkoztam Allahhoz, hogy engedjen távoynom az életből, de már átkozott voltam, egy Igazlátó, aki hazudott, és Allah nem segített.

Parancsot kaptam, hogy Subotaj mellett lovagoljak nyugat-nak a holdvilágos éjszakában. A ló minden lépése iszonyatos kínokat okozott, de ellenségeim jelenlétében nem hagyta el nyö-gés az ajkamat.

Hajnalba megéreztem a tenger sós, nedves illatát, és egy domb tetejére értünk. A mongolok egy emberként kiáltottak fel, kardot rántottak, diadalüvöltésük mennydörgése feltépte az ég palástját. Amikor bevágtattak a faluba, a település egyetlen ha-jója éppen vízre szállt. A lovasok átzúdultak a falun, dühükben néhányan a tengerbe vágattak, addig hajtották az állatokat, míg mind lovat, mind lovast el nem lepett a víz.

Láttam őt. Utoljára megpillanthattam Muhammad nagyurat, a sahok sahját, az iszlám oroszlánját, Khwarazm császárat. A vi-torlás tatján kuporgott, reszketett a félelemtől. Nem mozdult, amíg a hajó el nem tűnt a láthatáron, és most először moso-lyodtam el, amióta elkezdődött a vadászat.

Subotaj végül hozzám fordult.

– Hazudtál – mondta hidegen. – És emiatt a gyáva, akit urad-nak neveztl, a tengerre szökött. De tudd meg, hogy még oda is követjük. Lehet, hogy nem öljük meg a testét, de a lelkét már megölte a félelem kínja. Pillanatnyilag ez is elég. Tudd meg, ki-csi ember, hogy a halálfélelem sokszor rosszabb, mint maga a ha-lál.

– Megtaláltam az álsahot, aki tévútra próbált vezetni ben-nünket, és saját kezűleg ölt meg. Méltó ellenfélnek bizonyult, férfi volt, nem úgy, mint a királyod.

– A férfi, akit megöltél, a barátom volt – suttogtam szomo-rúan.

Megszegtem az eskümet, ezzel életet adtam Muhammadnak, aki nem érdemelte meg, és halált hoztam a barátomra.

– Valaha Igazlátó voltál.

JÉG- TORONY

ROGER
ZELAZNY

A sötét, lóformájú állat megtorpant a jeges ösvényen. Balra, felfelé fordított fejjel ő is, lovasa is a csillámló várat figyelte a hegytetőn.

– Nem – mondta végül a férfi.

A fekete szőrnyeteg folytatta útját, fémpatkója alatt feltöredezett a jég, előporzott a hó.

– Kezdem gyanítani, hogy nincs is út felfelé – mondta a ló egy idő után. – A fele utat már megtettük.

– Tudom – felelte a vastag ruhákba burkolózó, zöld csizmás lovas. – Én talán fel tudnék mászni a falon, de akkor lent kéne hagynom téged.

– Kockázatos – felelte a háttas. – Tudod, hogy milyen sokat érek bizonyos helyzetekben.

– Igaz. De ha nincs más lehetőség...

Továbbhaladtak, időnként megálltak és a környéket vizsgálgatták.

– Dilvish, nem sokkal korábban volt egy enyhébben emelkedő rész – szólott az állat. – Ha lendületet vehetnék, elég magasra fel tudnának vinni. Nem a tetejéig, de közel.

– Ha nem lesz más megoldás, Fekete, ezt választjuk – felelte a lovas, lélegzete fehér párafelhőit messzire fújta a szél. – De előbb nézzünk körül. Hohó! Mi...

Sötét alak zúdult le a hegyoldalon, úgy tűnt, hogy előttük csapódik a jégnek, de kiterjesztette sápadtzöldt, denevérszerű szárnyait, és felemelkedett. Gyors kört írt le a levegőben, majd lecsapott rájuk.

Dilvish azonnal a kezébe kapta a kardját és részsütösen maga elé tartotta. Hátrahajolt, tekintetét a közeledő lényre szegezte. A fegyvert meglátva az állat oldalra bukott, de rögtön vissza is tért. A kard lecsapott, de nem talált. A lény újra félreszökken.

– Tartok tőle, hogy a jelenlétünk nem titok többé – jegyezte meg Fekete, és elfordult, hogy szemtől szembe álljon a repülő lénnel.

A lény ismét lecsapott, Dilvish kardja meglendült. A teremtmény az utolsó pillanatban tért ki, a kard lapja oldalba találta. Zuhanni kezdett, majd felemelkedett, tett körülöttük néhány kört, magasabbra szállt, majd elfordult. Visszatért a Jégtoronyhoz.

– Igen, úgy tűnik, a meglepetés előnyét elvesztettük – állapította meg Dilvish. – Bár én azt hittem, hamarabb észrevesznek bennünket.

Visszatette a kardját a hüvelyébe.

– Menjünk, keressük meg az utat, már ha egyáltalán létezik.

Folytatták útjukat a hegy lába körül.

A zöld és fehér, halott arc kibámult a tükörből. Senki nem állt az üveg előtt, akinek a képe megjelenhetett volna benne. Az arc mögött visszatükröződtek a magas kőfalak, a vékonyra kopott faliszőnyegek, a hosszú, nehéz étkezőasztal, a tartólámpa a szoba túloldalán. A szél felnyöszörgött egy közeli kéményben, hol felszította, hol elcsitította a tüzet a kandallóban.

Az arc a vacsorázókat nézegette, a sovány, sötét hajú, sötét szemű fiatal férfit a zöld szegélyű fekete kabátban, aki csak turkált az ételben, ideges kézmozdulattal gyakran nyúlt a nyakában lógó nehéz, rózsaszín köves, fekete fémgyűrűhöz; és a lányt, akinek haja és szeme a férfiéhoz hasonlított, telt ajka néha furcsa, gyors mosolyba kunkorodott, és sokkal jobb étvágygal evett. Barna-vörös köpenyt kanyarított a vállá köré, a szélét az ölébe hajtotta. A lány szeme nem süppedt olyan mélyen az arcába, mint a férfié, és a tekintete sem cikázott ide-oda.

A tükörben feltűnő lény sápadt szája megmozdult.

– Eljő az idő – mondta mély, kifejezéstelen hangján.

A férfi előrehajolt és szelt egy darab húst. A lány felemelte a borospoharát. Valami nekirebbent kint az ablaknak.

Valahol messze, a lány jobbán nyíló folyosóról egy elkínzott hang szólalt meg:

– Engedjete el! Kérlek, ne tegyétek ezt! Kérlek! Úgy fáj!

A lány kortyolt az italából.

– Eljő az idő – ismételte a tükör.

– Ridley, kaphatok egy kis kenyeret? – kérdezte a lány.
 – Tessék.
 – Köszönöm.
 Letört egy darabot, és a szósza mártotta. A férfi nézte, hogy eszik, mintha nem tudna betelni a látvánnyal.
 – Eljő az idő – mondta ismét a lény.
 Ridley hirtelen rácsapott az asztalra. Az evőeszközök megcsörrentek. Borcseppek hullottak a tányérjára.
 – Reena, nem tudod elhallgattatni? – kérdezte.
 – Te idézted meg – mondta kedvesen a lány. – Miért nem intesz a varázspálcáddal, vagy csettintesz az ujjaiddal, és mondod el a megfélelő szavakat?
 A férfi ismét az asztalra csapott, félig felemelkedett a székéből.
 – Nem tűröm, hogy kigúnyoljanak! – mondta. – Hallgattasd el!
 A lány lassan megrázta a fejét.
 – Nem az én mágiám – felelte kevésbé kedvesen. – Én nem játszadózom ilyesmivel.
 A folyosóról újabb kiáltások érkeztek.
 – Fáj! Kérlek! Úgy fáj...
 – És ilyesmivel sem – mondta szigorúbban. – Különben is, te mondtad, hogy hasznát vesszük még.
 Ridley visszaereszkedett a székébe.
 – Nem voltam... önmagam – mondta halkan, felemelte a poharát és felhajtotta a bort.
 Sötét egyenruhás, múmiaarcú egyén sietett elő egy sötét sarokból a kandalló mellől, és teletöltötte a poharat.
 Messziről, halványan, lánccsörgés hallatszott. Árnyalak csapódott egy másik ablaknak. Ridley ismét a pohárért nyúlt, és ivott.
 – Eljő az idő – mondta a tetemarc az üveg mögül.
 Ridley hozzávágta a poharát. A pohár eltört, a tükör sértetlen maradt. Alig észrevehető mosoly futott át a szellemarcon. A szolga sietve újabb poharat hozott.
 Ismét kiáltozni kezdett valaki a folyosón.
 – Semmi értelme – mondta Dilvish. – Körüljártuk. Nem látok felfelé utat.
 – Tudod, milyenek a varázslók. Ő különösen.
 – Igaz.
 – Megkérdezhetted volna a farkasembert, akivel korábban találkoztunk.
 – Túl késő. Ha tovább megyünk, hamarosan elérjük azt az emelkedőt, amit említettél, ugye?
 – Előbb-utóbb – felelte Fekete, és továbbküzdötte magát a hóban. – Jól jönne egy vödörnyi démonital. Még bort is elfogadnék.
 – A bort én is. A repülő lény nem került elő többet. – Felnézett a sötétedő égre, a hóval és jéggel borított vár kivilágított ablakaira. – Hacsak nem ő vetett árnyat egy pillanatra az egyik ablakra. Nehéz megállapítani a hó és az árnyékok között.
 – Furcsa, hogy nem küldött valami halálosabbat.
 – Én is erre gondoltam.
 Sokáig mentek. Az emelkedő enyhült, a jeges fal lassan megdőlt. Dilvish felismerte a tájat, bár Fekete patanyomát belepte a hó: itt már jártak.
 – Kevés az élelmiszered, igaz? – kérdezte Fekete.
 – Igen.
 – Akkor tennünk kellene valamit, és hamar.
 Dilvish az emelkedőt tanulmányozta.
 – Egy kicsit távolabb még jobb lesz – jegyezte meg Fekete. – A varázsló, akivel a múlt héten találkoztuk, helyesen gondolkozott.
 – Mire gondolsz?
 – Dél felé tartott. Gyűlölöm ezt a hideget.
 – Nem tudtam, hogy téged is zavar.
 – Ahonnan én jövök, melegebb van.
 – Szívesebben lennél otthon?
 – Ha már így szóba hoztad, nem.

Percekkel később megkerültek egy jégkupacot. Fekete megtorpant, elfordította a fejét.
 – Én ezt az utat választanám, ott fent. Innen látszik a legjobban.
 Dilvish követte az utat a tekintetével. A hegy háromnegyedéig felvezetett, a végében emelkedtek a meredek várfalak.
 – Milyen messzire tudsz felvinni? – kérdezte.
 – Meg kell állnom ott, ahol függőleges a fal. Fel tudsz mászni a maradékon?
 Dilvish beárnyékolta a szemét, hunyorított.
 – Nem tudom. Elég csúful néz ki. De a hegyoldal is. Biztos vagy benne, hogy feljutsz?
 Fekete hallgatott egy sort, majd megszólalt: – Nem. De körbejártuk a hegyet, és ez az egyetlen rész, ahol van esélyem.
 – Mit javasolsz?
 – Menjünk.
 – Nem értem, hogy ehetsz ilyen nyugodtan – tajtékozott Ridley, és az asztalba vágta a kését. – Felháborító!
 – Meg kell őriznünk minden erőnket a bajban – felelte Reena, és újabb falatot szűrt fel a villájára. – És ma különlegesen finom a vacsora. Melyik készítette?
 – Nem tudom. Nem tudom megkülönböztetni a személyzetet. Csak kiadom a parancsot.
 – Eljő az idő – szólt a tükör.
 Valami ismét nekicsapódott az ablaknak, egy sötét alak lebegett az üvegtábla előtt. Reena felsóhajtott, leeresztette az asztalkendőt, felkelt. Megkerülte az asztalt és az ablakhoz lépett.
 – Ilyen időben nem nyitom ki az ablakot! – kiáltotta. – Már megmondtam! Ha be akarsz jönni, gyere a kéményen át! Ha nem akarsz, ne gyere.
 A gyors csiripelést figyelte az ablak túloldalán.
 – Nem, most az egyszer sem! – felelte. – Megmondtam, amikor kimentél.
 Megfordult és visszatért a székéhez, árnyéka táncot járt az imbolygó gyertyafényben.
 – Ó, ne! Kérlek, ne... Ne! – jött a kiáltás.
 Visszaült a székébe, bekapta az utolsó falatot, és kortyolt a borból.
 – Tennünk kell valamit – mondta Ridley és megsimogatta a láncon függő gyűrűt. – Nem ülhetünk itt tétlenül.
 – Én jól érzem magam.
 – Te is épp annyira benne vagy, mint én.
 – Aligha.
 – Ő nem így fogja gondolni.
 – Ebben nem vagyok olyan biztos.
 Ridley felhorkant.
 – A bámaid nem mentenek meg a számonkéréstől.
 A lány gúnyosan elfintorodott.
 – Mindennek a tetejében még nőiességemben is sértegetsz.
 – Ne ingerelj, Reena!
 – Tudod, mit kell tenned, nem?
 – Nem! – öklével az asztalra vágott. – Soha!
 – Eljő az idő – mondta a tükör.
 A férfi a kezébe temette az arcát, lehajtotta a fejét.
 – Félek – mondta halkan.
 Bár a férfi nem látta, a lány aggódva ráncolta a homlokát, összeszűkültek a szemei.
 – Félek... félek a másiktól – mondta Ridley.
 – Látsz más utat?
 – Csinálj valamit! Neked is van hatalmad!
 – Ennyi nincs – mondta a lány. – A másik az egyetlen, akinek esélye van.
 – De megbízhatatlan! Nem látom előre, mit fog tenni!
 – De egyre erősebb lesz. Lehet, hogy nemsokára elég erős.
 – Én... én nem tudom.
 – Ki okozta a bajt?
 – Ez nem igazságos!

Elvette a kezét az arca elől, és éppen akkor emelte fel a fejét, amikor zaj hallatszott a kéményből. Korom és habarcs hullott a lángokba.

– Nahát! – mondta a lány.

– Ez a dilis vén denevér... – kezdte Ridley.

– Ez sem szép tőled – jelentette ki Reena. – Végül is...

Hamu fröcskölt szerteszét, amikor egy aprócska test zuhant a lángok közé. Gyorsan félrevetődött, a padló felett szökdecselt, hosszú, zöld szárnyait széttárta, a szikrákat csapkodta magáról. Akkora volt, mint egy aprócska majom, csaknem emberszerű, ráncos arccal. Visítózva ugrált, némely sipítás emberi átoknak hangzott. Egy idő után megállt, felemelte a fejét, égő szemeit rájuk vetette.

– Megpróbáltatok felgyújtani! – kiáltotta.

– Ugyan! Senki nem akart ártani neked – nyugtatta Reena.

– Azt mondtad, a kéményen át!

– Sok kémény van – közölte Reena. – Ostobaság volt olyat választanod, amelyik füstölt.

– Nem ostoba!

– Akkor mi?

A lény szipogni kezdett.

– Sajnálom. De legközelebb legyél óvatosabb.

– Eljő az idő – mondta a tükör.

A lény odafordult, kiöltötte a nyelvét.

– Mit tudsz te – mondta. – Le... legyőzött!

– Ki? – kérdezte Ridley. – Ki győzött le?

– A bosszúálló – jobb szárnyával lefelé intett. – Ott jön.

– Micsoda! – sápadt el Ridley. – Biztos vagy benne?

– Legyőzött – ismételte a lény. Majd ugrálni kezdett a padlón, a levegőben csapkodott a szárnyaival, és az asztal közepére szállt. Valahol halkan megcsörrent egy lánc.

– Honnan honnan tudod, hogy ő a bosszúálló? – kérdezte Ridley.

A lény végigszökdecselt az asztalon, karmaival feltépett egy cipőt, egy darabot a szájába tömött, és hangosan csámcsogni kezdett.

– Kicsinyeim, szépségeim – kántálta, és a folyosó felé nézett.

– Ezt hagyd abba! – parancsolta Reena. – És felelj a kérdésre.

Honnan tudod, ki az?

A lény a füléhez emelte a szárnyait.

– Ne kiabálj! Ne kiabálj – kiáltotta. – Láttam! Tudom! Megütött, megütötte a szegény oldalamat egy karddal! – Nem folytatta, átölelte magát a szárnyaival. – Csak meg akartam nézni közelebbről. Már nem olyan jó a szemem. Démonlovon ült! Körbe, körbe a hegy körül! Jönnék, jönnék.

Ridley Reenára pillantott. A lány összeszorította a száját, majd megrázta a fejét.

– He nem tud repülni, sosem jut fel – mondta. – Nem voltak szárnyai a lónak, ugye?

– Nem. Ló – mondta a lény, és ismét tépett a kenyérből.

– Dél felé enyhébb a lejtő – mondta Ridley. – De nem. Még lóval sem...

– ... démon lóval.

– Még démon lóval sem!

– A fájdalom! A fájdalom! Nem bírom!

Reena felemelte a borospoharát, látta, hogy üres, letette. A múmiaarcú férfi elősietett, megtöltötte.

Percekig nézték, hogy eszik a szárnyas lény.

– Nem tetszik ez nekem – mondta Reena. – Tudod, milyen ördögi...

– Tudom.

– ... és zöld csizmák – csripelte az állatka. – ... elfcsizmák. Mindig lábra esik. Te megégetsz, ő megüt. Szegény Meg! Szegény Meg! Elkap majd téged is...

Leugrott, elcsámpázott.

– Kicsinyeim, szépségeim – szólongatott.

– Ne itt! Menj innen! – kiáltotta Ridley. – Változz át vagy menj innen! Ide ne hozd őket!

– Kicsikék! Szépségek! – halkul el a hang, ahogy Meg a folyosón a kiáltások irányába futott.

Reena a poharát forgatta, ivott egy kortyot, megnyalta az ajkát.

– Eljött az idő – jelentette ki hirtelen a tükör.

– Most mit fogsz csinálni? – kérdezte Reena.

– Nem érzem jól magam – felelte Ridley.

Amikor az emelkedő aljához értek, Fekete megállt, és hosszú percekig szoborként állt, tanulmányozta az utat. A hó egyre hullott, a szél körbe-körbe kergette a pihéket.

Néhány perc után Fekete megindult, próbaképpen megtett néhány lépést, teljes súlyával ránehezedett a talajra, topogott, kapált, lehajtotta a fejét.

Egy idő után visszahátrált.

– Hogy döntöttél? – kérdezte Dilvish.

– Megpróbálom. Az esélyeinkről alkotott véleményem nem változott. Gondoltál már arra, mit teszel, ha – illetve amikor – feljutsz a várba?

– Keresem a bajt – mondta Dilvish. – Minden pillanatban résen leszek. Azonnal ütök, ha meglátom az ellenséget.

Fekete lassan elsétált a hegytől.

– Majdnem minden varázslatod támadóvarázs – mondta Fekete –, és a legtöbb szörnyűsége sem annál, semhogy végszükség esetét kivéve használd. Igazán megtanulhatnál néhány egyszerűbb, kevésbé hatékony mágiát is.

– Tudom. Jók jut eszedbe figyelmeztetni.

– Csak azt akarom mondani, hogy ha csapdába esel, tudni fogod, hogyan rombold le az egész átkozott várad saját magaddal együtt. De nem tudsz kinyitni egy zárat, vagy...

– Az nem is egyszerű varázslat!

– Nem is azt mondtam. Csak a hiányosságaidra szerettem volna felhívni a figyelmedet.

– Ahhoz egy kicsit késő, nem?

– Én is ettől félek – felelte Fekete. – Nézd, a mágikus támadások ellen három védekezési mód van. Te is éppen olyan jól tudod, mint én, hogy az ellenség bármilyen áttörhet. Mégis, az erősebb védelmek lelassíthatják, és közben te is megpróbálkozhatasz valamivel. Nem engedhetlek fel segítséget nélkül.

– Akkor mond rám a legerősebbet.

– Az egy napba telne.

Dilvish megrázta a fejét.

– Ebben a hidegben? Túl soká. És a többi?

– Az elsőt kizárhatjuk, alkalmatlan bármely tisztességesebb szintre elért mágussal szemben. A másodikat majdnem egy óra elkészíteni. Körülbelül fél napig véd.

Dilvish néhány pillanatig hallgatott. – Kezdj hozzá.

– Rendben. De lehetnek szolgák is, akik rendben tartják a várat. Túlerőben lesznek.

Dilvish megvonta a vállát.

– Nem lehet túl nagy személyzet – mondta. – És ilyen isten háta mögötti helyen nincs szükség nagy őrökre. Vállalom a kockázatot.

Fekete megállt egy általa kellően távolinak ítélt helyen. Megfordult, szembenézett a toronnyal.

– Most pihenj – javasolta –, amíg én elkészítem a védővarázst. Utána egy ideig nem lesz nyugodalmad.

Dilvish felsóhajtott, és előredőlt. Fekete különös hangon szólalt meg, szavai mintha széttöredezték volna a jeges szélben.

Az utolsó sikoly elhalt. Ridley felállt és egy ablakhoz lépett. Tenyerének gyors, körkörös mozdulatával megdörzsölte a fagyos üveget. Arcát a megtisztított részhez szorította, visszatartotta a lélegzetét.

– Gondolod, hogy Meg valóban látott valamit? – kérdezte.

– Igen. Még a tükör is másképp beszélt.

– Mit gondolsz, mi lehet?

– Férfi, különös hátason.

– Talán nem is ide jön. Talán úton van máshová.
A lány halkan felnevetett.
– Úton a szomszéd kocsmába egy italtra – mondta.
– Rendben! Rendben. Nem gondolkozom tisztán. Ideges vagyok! Tétélezzük fel... tétélezzük fel, hogy feljut ide. Csak egy ember, nem több.

– Karddal. Mikor volt utoljára fegyver a kezében?
Ridley megnyalta kiszáradt száját.
– Kitartó lehet – mondta a lány –, hogy idáig eljutott a pusztaságon át.

– Itt vannak a szolgák. Engedelmeskednek nekem. Már hallottak, nem lesz könnyű megölnie őket.

– Meglátjuk. Ügyetlenebbek, lassabbak, mint az emberek, könnyű megcsónkítani őket.

– Nem vidítod fel az embert, hallod?
– Én csak a reálisan gondolkodom. Egy férfinak elfcsizmában van esélye, hogy feljusson. Ha kardforgató, véghezviheti, amiért küldték.

– És akkor is gúnyolódni fogsz, amikor levágja a fejem? Ne felejtse el, hogy a tiéd is legurul!

A lány mosolygott.
– Én nem felelek azért, ami történt.
– Gondolod, hogy ő is így látja? Vagy hogy érdekli?
Reena félrenézett.

– Volt esélyed – kezdte lassan –, hogy a legnagyobbak közé tartozz. De te nem akartad a bevett utat követni. Mohón vágytál a hatalomra. Siettetted az eseményeket, kockázatot vállaltál. Kétszeresen is veszélyes helyzetet teremtettél. A tükör bezárását még megmagyarázhattad volna, mint rosszul sikerült kísérletet. Bocsánatot kérhettél volna. Bosszankodna, de elfogadná. Most, amikor nem tudod helyrehozni, amit elkövettél, amikor semmit nem tehetsz, tudni fogja, mi történt. Tudni fogja, hogy meg akartad kétszerezni a hatalmat, hogy még őt is legyőzhess. Tudod, mi lesz a reakciója. Még meg is tudom érteni. A helyében én is ezt tenném, elpusztítanálak, mielőtt átveszed a hatalmat a másik felett. Különösen veszélyes ember lettél.

– De nincs hatalmam! Semmit nem tehetek! Még ezt az ostoba tükröt sem tudom elhallgattatni! – kiáltott fel és az arc felé intett.
– Ebben az állapotban senkire nem jelentek veszélyt!

– Azon kívül, hogy elzártad az egyik erődjébe vezető útját, figyelembe kell vennie azt a lehetőséget is, amit te nem vagy hajlandó, azaz hogy átveszed az irányítást a másik felett, és a világ egyik leghatalmasabb varázslója leszel. Mint a tanítómestered – bocsánat, volt tanítómestered –, akinek elfoglaltad a birtokát, egy dologra bizton számíthat, varázspárbajra, ahol van esélyed, hogy legyőzd. Mivel ez a párbaj még nem történt meg, valószínűleg kitalálta, hogy még nem vagy kész, vagy arra gondolhat, hogy kivárára játszol. Ezért egy emberét küldte bosszút állni, inkább nem vállalja a kockázatot, hogy mágikus csapdákkal teli várba sétáljon be.

– Lehetett volna baleset is. Erre is gondolnia kell.
– A körülményeket tekintve te vállalnád a kockázatot? Tudod a választ. Orgyilkost küldenél.

– Jól szolgáltam. Gondot viseltem a várára a távollétében...
– Akkor ne felejtse el kegyelmet kérni tőle erre való hivatkozással.

Ridley megtorpant, a kezét tördelte.
– Esetleg elcsábíthatnád. Elég csinos vagy hozzá...
Reena elmosolyodott.
– Lefeküdnék vele egy jéghegyen is panasz nélkül, ha ez megmentene bennünket. Hosszú élete nagy élményében része-síteném. De egy ilyen varázslót...

– Nem őt. A bosszúállót.
– Ó.

A lány elpirult, majd megrázta a fejét.
– Nem hinném, hogy aki idáig eljutott, azt eltéríthetné a céljától egy kis kacérkodás, még akkor sem, ha az én szépség-gemnek kell ellenállnia. A kudarc következményeit már nem is említem.

Nem. Elkerülöd az igazi problémát. Csak egy kivezető út van, és te tudod, mi az.

A férfi lecsukta a szemét, ujjai a láncsal babráltak.
– A másik... – mondta. – Ha a befolyásom alá vonnám a másikat, minden gondunk megoldódna.

Megbabonázva meredt a gyűrűre.
– Így igaz! – mondta Reena. – Ez az egyetlen reális esély.
– Tudod mitől félek...

– Igen. Én is félek.
– Lehet, hogy nem sikerül, és ő von engem a befolyása alá!
– Akkor véged. Ne felejtse el, hogy az egyik lehetőség a biztos halál. A másik... Így van esélyed.

– Igen – mondta, de nem nézett a lányra. – De nem tudod, milyen rémisztő!

– El tudom képzelni.
– De nem neked kell végigcsinálnod!
– Nem én okoztam a helyzetünket.

Ridley a lányra meredt.
– Elegem van abból, hogy az ártatlanságodat hangoztatod, mert nem te teremtetted a másikat! Elmondtam neked mindent, mire készülök! Lebeszéltél róla? Nem! Láttad, mit nyerhetünk! Támogattál!

Reena a szája elé emelte a kezét, és kecsesen ásított.
– Bátyám – mondta –, igazad van. De ez nem változtat semmin, igaz? Amit meg kell tenni...

Ridley összeszorította a fogait, elfordult.
– Nem teszem meg! Nem vagyok rá képes.
– Lehet, hogy másképp gondolsz, ha az ajtódon kopogtat.
– Számtalan módon elbánhatunk egyetlen emberrel, még akkor is, ha kitűnő harcos!

– Nem látod? Ha sikerrel jársz, akkor is csak elhalasztottad a döntést, de nem oldottad meg a problémát.

– Időre van szükségem. Lehet, hogy kitalálok valamit a másik ellen.

Reena arca meglágyult.
– Gondolod?
– Minden lehetséges, azt hiszem...
A lány felsóhajtott és felállt. A bátyja felé lépett.
– Ridley, ne ámítsd magad – mondta. – Soha nem leszel erősebb, mint most vagy.

– Nem igaz! – Fel-alá kezdett járkálni. – Nem igaz!
Újabb sikoly érkezett a folyosó felől. A tükör megismételte az üzenetet.

– Állítsd le! Le kell állítanunk! Majd akkor foglalkozom a másikkal.

Megfordult, és kiviharzott a szobából. Reena leengedte karját, amit a férfi felé nyújtott, visszatért az asztalhoz, kiitta a maradék borát. A tűzhely felsóhajtott.

Fekete befejezte a varázslatot. Egy ideig mozdulatlanul álltak.

– Ennyi? – kérdezte Dilvish.
– Igen. Rajtad a védelem.
– Nem érzek semmi különbséget.
– Így van rendjén.
– Kell valamit tennem, hogy aktiváljam a védelmet, ha szükségem van rá?

– Nem, magától működik. De ez nem jelenti azt, hogy ne tedd meg a szokásos óvintézkedéseket a mágia ellen. Minden rendszernek megvannak a gyenge pontjai. De ez volt a legtöbb, amire a rendelkezésre álló időben képes voltam.

Dilvish bólintott és a jégtornyot nézte. Fekete felemelte a fejét, ő is arra pillantott.

– Hát, akkor minden előkészületet megtettünk – mondta Dilvish.

– Úgy tűnik. Kész vagy?
– Igen.

Fekete megindult előre. Amikor Dilvish lenézett a földre, megállapította, hogy a patái nagyobbak, szélesebbek lettek. Rá akart

kérdezni, de ahogy nőtt a sebességük, felerősödött a szél, és nem bajlódott a kérdéssel. A hó az arcát, kezét csípte. Hunyorított, előrébb dőlt.

A vízszintes talajon Fekete egyre gyorsult, az egyik patkó szinte csengettűszerű hangot adott, amikor kőnek koppant. Már gyorsabban haladtak, mint amire bármely ló képes lenne. A táj havas homályba burkolózott. Dilvish küszködött, hogy ne tekintsen előre, hogy védje az arcát, szemét. Szorosan kapaszkodott, és a megtett útra gondolt.

Kétszáz év kínszenvedés után menekült el a pokolból. A legtöbb ismerőse réges-rég meghalt, a világ megváltozott. De az, aki száműzte őt, aki kárhozatra ítélte, az ősi mágus, Jelerak, még élt. A visszatérte óta eltelt hónapokban őt kereste, miután ősi adósságát lerőtta Portaroy kapui előtt. Most már csak a bosszúért élt. És itt, itt a Jégtoronyban, Jelerak egyik erődjében kerül a legközelebb ellenségéhez. A pokolból Szörnyű Szavakat hozott, olyan halálos varázslatokat, amelyek legalább akkora veszélybe sodorják használójukat, ha egyetlen hibát is vét a kiejtésben, mint az áldozatot. Visszatérte óta egyetlen egyszer használta az egyiket, és sikeresen lerombolt vele egy kisebb várost. A remegést, ami végigfutott rajta, az emlék okozta, nem az arcába vágó hideg szél.

Fekete megkezdte az emelkedést. Üvöltve zúgott körülöttük a szél, érezte lentől Fekete patáinak csikorgását, a hátas minden mozdulata kivételes képességekről árulkodott. Ha Fekete megcsúszik, számára mindennek vége. Isten veled, világ, és Jelerak bosszulatlan marad...

Ahogy elszáguldott mellette a ragyogó felszín, igyekezett minden Jelerakra, a halálra és a bosszúra vonatkozó gondolatát kizárni az agyából. A szívet hallgatta és a ropogó jeget, gondolatai megszabadultak a pillanat súlyától, túlszálltak a boldogtalan éveken, túl a vándorlás évein is, és megpihentek egy párás reggelen a messzi Elfföld egy tisztásán, amikor vadászni indult Mirata mellett. A hatalmas nap aranylón ragyogott, hűsen simogatta a szél, és zöld volt mindenfelé. Szinte érezte a föld illatát, a fatörzs tapintását... Vajon élvezheti-e ezt még egyszer, úgy mint valaha?

Tagolatlanul felüvöltött – a szél, a végzet, és a maga elé állított feladat ellen kiáltott. Átkozódni kezdett, és erősebben szorította combjaival a hátasát, mert megérezte, hogy egyre meredekebbé válik az út.

Fekete patái talán egy kicsit lassabban dobbantak. Dilvish arca és keze kezdett elgémberedni. Eltűnődött, hogy a tetőn járnak-e már. Megkockáztatott egy pillantást, de csak a mellettük száguldó havat látta. Érezte, hosszú utat tettek meg. Vajon hol ér véget?

Megpróbált visszaemlékezni az emelkedőre, hogy megbecsülje a helyzetüket. Biztosan elérték már az út felét. Talán túl is haladtak rajta...

Számolta a szívdobbanásait, számolta a patadobbanásokat. Igen, a térdje lassul...

Ismét előre pillantott.

Most meglátta a felet, előtte emelkedő meredélyt, amely üvegesen csillogott az estében. Eltakarta az ég nagy részét, ebből tudta, hogy már közel járnak.

Fekete egyre lassult. Az üvöltő szél kezdett elhalkulni. A neki-csapódó hó ereje gyengült.

Visszanézett a válla felett. Látta a lejtőt maguk mögött, úgy ragyogott, mint Ankyra fürdőinek mozaiklapjai. Messze, messze lent... Nagy utat tettek meg.

Fekete sebessége egyre csökkent. Dilvish már hallotta is, nem csak érezte a hó és jég reccsenését alattuk. Lazított a szorításán, hátrébb dőlt, felemelte a fejét. Az utolsó szakaszhoz érték, sötétan ragyogott előtte a torony.

Hirtelen elállt a szél, az épület útját állta. Itt lágyabban hullott a hó. Fekete ügetésbe váltott, bár ezért a tempóért is meg kellett küzdenie.

Útjuk véget ért.

Dilvish megmozdult, hogy jobban tudja tanulmányozni a meredélyt. Itt fent már nem volt olyan sima, látszottak a vájak, repedések. Több helyen kibukkant a pusztá szikla. Gyorsan a lehetséges utakat kezdte vizsgálgatni.

Fekete szinte már sétált, de elérték azt a részt, ahol a legmeredekebb szakasz kezdődött. Dilvish megállóhelyet keresett.

– Mit gondolsz arról a szirttől ott balra? – kérdezte.

– Nem sok jót – jött a felelet. – De oda tartunk. Nehéz lesz feljutni a párkányra. Kapaszkodj erősen.

Dilvish szorosan megragadta a kantárt, miközben Fekete megtett száz lépést, majd még százat.

– Innen szélesebbnek látszik, mint lentől – jegyezte meg.

– Igen. És magasabbnak is. Kapaszkodj. Ha megcsúszunk, hosszú út vár ránk.

Fekete megszaporázta a lépéseit, ahogy az embermagasságban eléjük tornyosuló szirttől közeledett.

Felugrott.

Hátsó lábai derékmagasságban kiemelkedésre, alig észrevehető kitüremkedésre érkeztek. Az iram továbbvitte. A kitüremkedés letört, de addigra mellső lábai már elérték a párkányt, a hátsók pedig megkapták a szükséges lendületet. Felkapaszkodott a szirtre, és visszanyerte az egyensúlyát.

– Jól vagy? – kérdezte.

– Igen – felelte Dilvish.

Egyszerre fordították el a fejüket, és lassan visszanéztek az útra, ahol a szél füstfelhő-szerű fehér gomolyagokat kergetett. Dilvish megveregette Fekete vállát.

– Szép munka volt – mondta. – Bár néha aggódtam.

– Gondolod, hogy egyedül voltál?

– Nem. Vissza is tudsz vinni?

Fekete bólintott.

– De sokkal lassabban kell haladnunk. Az is lehet, hogy gyalog kell jönnöd. Majd meglátjuk. Ez a szirt meglepően széles. Majd felderítem, amíg te a dolgot intézed. Lehet, hogy találok jobb utat lefelé. Innen fentről könnyebb megállapítani.

– Rendben – mondta Dilvish, és leszállt a nyeregéből.

Levette a kesztyűjét, dörzsölgetni kezdte a kezét, fújogatta, a hóna alá dugta.

– Eldöntöted már, hogy mászol fel?

– Arra balra – intett Dilvish a fejével. – Az a hasadék szinte a tetejéig fut, és mindkét oldalon egyenetlen a felszíne.

– Jó választásnak tűnik. Hogy fogsz neki?

– Itt kezdek mászni. Ezek a kapaszkodók megbízhatónak tűnnek. Az első kanyarban elérem a kürtöt.

Dilvish kioldotta a kardkötőjét, a hátára csatolta a fegyvert. Megmelengette még egyszer a kezét, és visszavette a kesztyűjét.

– Akár indulhatok is – mondta. – Kösz, Fekete. Viszlát.

– Jó, hogy elfcsizmát viselsz – mondta Fekete. – Ha megcsúszol, biztos lehetsz benne, hogy a talpadra esel... Egy idő után.

Dilvish felhorkant, és az első kapaszkodó után nyúlt.

Sötét ruhájában, válla körül zöld kendővel, a vénasszony egy alacsony zsámolyon ült a hosszú, föld alatti terem sarkában. Fáklyák árasztották a füstöt és a fényt a falikarokból, alattuk és felettük megolvadt a falakat borító jégpáncél. Az asszony lába előtt olajlámpás égett a szalmával beszórt padlón. Magában dúdolt, egy cipőt dajkálgatott.

Három nehéz tölgyfaajtó állt vele szemben, rozsdás vaspántokkal, magasan nyíló, keskeny ablakokkal. Alig hallható hang áradt a középső mögül, de az asszony nem törődött vele. A fáklyák felett az egyenetlen kőfalról víz csepegett, apró tócsákat formázott, amit hamar magába szívott a szalma. A cseppek dallama aláfestette zümmögését.

– Kicsinyeim, szépségeim... – dalolta –, gyertek Meghez. Gyertek Meg mamihoz.

Apró léptek közeledtek a szalmában, a bal oldali ajtóhoz közeli sarokból. Az asszony gyorsan letört egy darabot a kenyérből és

arrafelé dobta. A léptek felgyorsultak, valami mozdult. Az asszony elégedetten ringatta magát a székén, mosolygott.

Valahonnan messzebből, talán a középső ajtó mögül, nyöszörgés érkezett. Meg félrebillentette a fejét, de csak a csend várta.

Újabb kenyérdarabot dobott a sarokba. Gyorsabb, erőteljesebb neszezés indult. A szalma felemelkedett, leereszkedett. Újabb kenyérdarab érkezett, az asszony csiripelő hangot hallatott.

– Kicsinyeim – dalolta újra, ahogy tucatnyi patkány közeledett, és rávetették magukat a kenyérre, tépték, nyelték. Újabb patkányok csatlakoztak hozzájuk, megindult a küzdelem az ételért. Itt is, ott is felvisított egy patkány, a hangok hamarosan kórusba olvadtak.

Az asszony kuncogott. Újabb kenyeret hajított. Már harminc vagy negyven patkány harcolt érte.

A középső ajtó mögül láncszörgés hallatszott, nyöszörgés. Az asszony a kicsikéire figyelt. Előrehajolt, a lámpát jobb oldalára tette, a fal mellé. Letépett egy újabb darabot, és közvetlenül a lába előtt morzsolta szét. Apró testek közeledtek a szalma között, a visítás erősödött.

Hangosabban csörrent meg a lánc, sokkal hangosabban nyögett fel valaki. Valami megmozdult a tömlőben, az ajtónak zuhant. A fa megrendült, újabb nyögés nyomta el a patkányok zsváját.

A asszony az ajtó felé fordult, a homlokát ráncolta.

A következő csattanás messzire visszahangzott. Hatalmas szem kandikált ki a rácsok között.

A nyögés szavakká formálódott

– Meg! Meg...

A vénség felemelkedett, az ajtóra meredt. A következő csattanás megrázkódtatta a deszkákat. Ekkor már körülötte táncoltak a patkányok, a lábának dörgölöztek. Kinyúlt, hogy megsimogassa őket, a kezéből ettek.

A cellában ismét elkezdődött a nyöszörgés, különös ritmusban:

– ...Mmmeg... Mmeg... – jött a hang.

Az asszony még egyszer felemelte a fejét. Mozdult, mint aki fel akar állni.

Ebben a pillanatban egy patkány ugrott az ölébe. Egy másik végigfutott a hátán és a vállára ült.

– Szépségeim... – mondta, és simogatni kezdte őket a kezével, az arcával. – Szépek...

Elpattant egy lánc, valami hatalmasat csattant az ajtón. Az asszony nem törődött vele, hiszen a kicsikéivel játszhatott.

Reena egymás után rángatta ki a ruháit a szekrényből. Ruhákkal, kabátokkal, kalapokkal, köpenyekkel, csizmákkal, alsóruhával, kesztyűvel telt meg a szoba. Hatalmas kupacokban állt az ágyon, a székeken, a fal melletti padon.

A lány a fejét rázta, körbefordult, nézte a holmikat. Elővett egy ruhát a halomból, és a karjára fektette. Leemelt egy nehéz prémstólát a fogasról. Mindkettőt átadta a magas, csendes, görnyedt férfinak az ajtó mellett. A ráncos arc a vacsoránál felszolgáló múmiára hasonlított, akárcsak a kifejezéstelen, üres szemek.

A szolga elvette a ruhákat, és elkezdte összehajtogatni őket. Reena egy újabb ruhát adott át, kalapot, alsószoknyát. Kesztyű... A szolga átvett két nehéz takarót. Harisnya... A múmia mindent egy nagy zsákba tett.

– Hozzad. És egy üres is – parancsolta a lány, és az ajtó felé indult.

Átsietett az ebédlőn, elindult lefelé a lépcsőn. A szolga követte, a nyakánál fogva maga előtt tartotta a zsákot. Egy másikat összehajtogatva bénán lógó balja alá szorította.

Reena eljutott a folyosókon át az elhagyott konyhába, ahol még égett a tűz a kemencében. Szél fűtült a kéményben.

Befordult a kamrába. Átvizsgálta a polcokat, a szekrényeket, fiókokat. Csak annyi szünetet tartott, hogy bekapjon egy darab csokoládét.

– Add ide a zsákot – mondta. – Nem, ne azt. Az üreset.

Kirázta a zsákot, és szárított hússal, sajttal, borosüvegekkel, cipőkkel rakta tele. Ismét körülnézett, egy kis zsák teát és cukrot keresett. Elvett egy bográcsot is.

– Ezt is hozd – mondta végül, megfordult, és otthagya a kamrát.

Most már óvatosabban mozgott, a szolga mindkét kezében a zsákkal nesztelenül követte. A fordulónál és a lépcsők alján Reena megállt hallgatózni. Nem hallott semmi mást, csak a sikoltásokat fentről.

Végül egy hosszú, keskeny, lefelé vezető lépcsőhöz ért, amelynek a végét sötétség nyelte el.

– Várj – mondta Reena halkan, és felemelte a kezét, összekulcsolta a szája előtt, belefűjt.

Apró szikra tűnt fel a tenyerében, elhalványult, majd megerősödött újra, amikor a lány halkan sutogni kezdett.

Széttárta a kezét, ajkai még mindig mozogtak. Az aprócska fény előtte táncolt a levegőben, nőtt, erősödött a fénye. A kék és fehér láng több fényt adott, mint egy fél tucat gyertya.

Elhangzott az utolsó szó, és a lángocska elindult a lány előtt a lépcsőn. Reena követte, a szolga pedig a lányt követte.

Sokáig mentek lefelé, vég nélkül kanyargott a lépcső. A fény vezette őket. A falak egyre nedvesebbek és hidegebbek lettek, jégvirágok vékony patinája borított mindent. Reena összehúzta a köpenyt a vállán. Múltak a percek.

Végül a folyosó végére értek. A fényben alig látszottak a távoli falak. A lány balra fordult, a fény előreiramodott, hogy megelőzze.

Végigmentek egy enyhén lejtő folyosón, egy újabb lépcsőhöz értek, ahol a falak kiszélesedtek, de a mennyezet szintje állandó maradt, és hamarosan eltűnt a szemük elől.

Nem lehetett megállapítani a következő terem méretét. Inkább barlangnak tűnt, a talaj egyenetlenebb volt, a hőmérséklet hidegebb.

Reena már a kezét is bedugta a köpeny alá, belépett a barlangba, jobbra, szembe indult.

Hamarosan megpillantotta a nagy szánt, amit viaszos zsákok borítottak. Az alagút szájában, a fal mellett állt, felette táncolt a fény.

Reena megállt és a szolgálhoz fordult.

– Tedd oda – intett –, előre.

Felsőhajtott, amikor a szolga elvégezte a feladatot, majd előrehajolt és betakarta a szánt az ülésen heverő, összehajtogatott szőrmével.

– Rendben – mondta és elfordult. – Jobb, ha elindulunk vissza.

Arrafelé intett, amerről jöttek, és a fény engedelmesen követte a mutatott irányt.

A legmagasabb torony kör alakú szobájában Ridley egy nagy könyvben lapozgatott. A tető fölött kísértetként üvöltött a szél, a tető cserepeit rázta. Néha maga a torony is megingott egy kicsit.

Ridley magában mormolt, a bőrkötést simogatta, pillantása a krémszínű lapokat róta. A lánc a gyűrűvel már nem lógott a nyakában, egy apró fiókos szekrény tetején hevert a fal mellett, a keskeny magas ablak visszatükrözte a képet, a kő halványan ragyogott az üvegben.

Ridley magában mormolva lapozott, újra lapozott, majd lehunyta a szemét. Elfordult, a könyvet otthagya az olvasóállványon. Pontosan a szoba közepére sétált, sokáig állt ott, a padlóra rajzolt vörös ábra közepén. Tovább mormolt.

Hirtelen megfordult, a fiókos szekrényhez lépett. Felemelte a gyűrűt és a láncot. Kipattintotta a lánc kapcsát.

A gyűrűt jobb kezének hüvelyk és mutatóujja közé fogta, kinyújtotta a mutatóujját, és gyorsan felhúzta rá a gyűrűt. Csaknem azonnal levette, és mély lélegzetet vett. Nézte a saját tükröképét. Ismét felhúzta a gyűrűt, várt, majd lassan lehúzta.

Megfordította a gyűrűt, és vizsgálgatni kezdte. Mintha fényesebben ragyogott volna a köve. Felhúzta, lehúzta, felhúzta, lehúzta, felhúzta, szünet, lehúzta, visszavette, hosszabb szünetet tartott, lassan félig lehúzta, majd vissza.

Ha tükörbe nézett volna, láthatja, hogy minden kísérlet után egy kicsit megváltozik az arckifejezése. Döbbenet és öröm, félelem és elégedettség váltakozott az arcán.

Újra lehúzta a gyűrűt és a szekrényre tette. Megdörzsölte az ujját. Belenézett a tükörbe, majd a kő mélyébe bámult. Megnyalta a szája szélét.

Elfordult, végigsétált a pentagrammán, megállt. Visszafordult, és a gyűrűt nézte. Visszalépett, felvette, a tenyerében méregette.

Újra felhúzta, percekig állt így, szorosan markolva a gyűrűt bal kezével. Összeszorította a fogát, összeráncolta a szemöldökét. Ahogy ott állt, a tükör elhomályosult, új kép jelent meg benne. Szikla és hó. Valami mozdult... Egy férfi... A férfi a hóban mászott... Nem.

A férfi keze fogózkodót keresett. Felhúzta magát, nem előre! Mászott, nem küszött!

A kép kitisztult.

Ahogy a férfi felhúzódzkodott, és támasztékot keresett a lábának, Ridley látta, hogy zöld csizmát visel. Akkor hát...

Parancsszó csattant, a kép távolodott. A férfi egyre kisebb lett, a sziklasírt szélesebb. A hegymászó felett ott állt a kastély, ez a kastély, a saját fénye világított a torony ablakában!

Átkozódva húzta le a gyűrűt az ujjáról. A kép azonnal elhalványult, saját dühös arca jelent meg a tükörben.

– Nem! – kiáltotta, és az ajtóhoz sietett. – Nem!

Kitárta az ajtószárnyat és leviharzott a lépcsőn.

Dilvish pihent egy keveset, hátát és lábát a sziklakürtőnek támasztotta, kesztyűje az ölében hevert, a tenyerét lehelgette. A kürtő nem sokkal a feje felett ért véget. Többet nem pihenhet, míg a tetőre nem ér, és ki tudja, ott mi vár rá.

Néhány hópihe szállingózott el mellette. Kutatóan nézte az eget, a repülő lény visszatérétől tartott, de nem látott semmit. Aggodalommal töltötte el a gondolat, hogy ilyen sebezhető helyzetben kelljen szembeszállnia vele.

Addig dörzsölte a kezét, amíg bizseregni nem kezdett, és némi meleg vissza nem tért bele. Gyorsan felhúzta kesztyűjét, hogy megőrizze a meleget. Amennyire tudta, hátrahajtotta a fejét, és felnézett.

Az út kétharmadát már megtette a függőleges falon. Megke-reste a következő kapaszkodót. Figyelte a saját szívverését, de már ismét egészséges ritmust dobolt. Lassan, óvatosan nyújtóz-kodni kezdett, kinyúlt.

Fellökte magát. Elhagyta a kürtőt, elkapta a párkányt, és felhúzta magát. A lába támasztékra talált, fél kézzel előrenyúlt. Átfutott az agyán a kérdés, vajon Fekete talált-e alkalmas utat lefelé. Az utolsó vacsorára gondolt, a hideg, száraz hús csaknem lefagyasztotta a nyelvét. Visszaemlékezett a régmúlt napok étkeire és összefutott a nyál a szájában.

Csúszós részhez ért, keményen kellett küzdenie. Eszébe jutott a különös érzés az előbb, mintha valaki figyelné. Körbepillantott az égen, de sehol sem látta a repülő lényt.

Felhúzódzkodott egy széles, sziklás részre, és elmosolyodott, amikor meglátta a közvetlenül felette kezdődő várfalat. Támasztékot keresett és tovább mászott.

Most már gyorsabban haladt, nemsokára megjelent a szeme előtt a tetőt jelentő kiszögellés. Odakúszott.

Egyre gyorsabban kapaszkodott felfelé, végül elért egy hasadékat, és az út könnyebbé vált. A tetőhöz közel ismét lelassult, testhosszal a csúcs előtt nekilapult a sziklának. Hallgatózott, de a szél süvöltésén kívül semmit nem hallott.

Lassan, fogába szorítva kesztyűjét áthúzta a kardövét a karján és a vállán. Kikapcsolta, megigazította a ruháit, és újra a derekára kötötte.

Most már nagyon lassan mozgott. Amikor végül felemelte a fejét, a vár fehér ragyogása tárult a szeme elé, cukormakett nem messze.

Percek teltek el, a látványt vizsgálgatva. Semmi nem mozdult, csak a hó. Oldalajtót keresett, alacsony ablakot, bármiféle bejáratot...

Amikor megtalálta, amire szüksége volt, felhúzta magát a párkányon, és közeledett...

Meg a táncoló patkányoknak énekelt. A fáklyák fénye pislákoltsak. A falak nedvesen fénylettek. Kenyérdarabokkal csábította az állatokat. Simogatta, vakargatta őket, nevetett rajtuk.

Újabb csattanás hallatszott a nehéz faajtó mögül. Ez alkalommal faforgácsok hullottak a sarokvasak mellett.

– Mmeg... Mmeg...! – hallatszott, és ismét feltűnt a hatalmas szem az ajtó mögött.

A vénség felnézett, egyenesen a zizenyős kék szembe. Zavart kifejezés suhant át az arcán.

– Igen...? – kérdezte halkán.

– Meg!

Újabb dobbanás. Az ajtó megremegett. Repedések támadtak a szélén.

– Meg!

Újabb csattanás. Az ajtó felnyögött, kidülledt az ajtófából, a repedések kitágultak.

Az asszony a fejét rázta.

– Tessék? – kérdezte hangosabban, izgalom költözött a hangjába.

A patkányok leugrottak az öléből, a válláról, ide-oda rohangáltak a szalma között.

Az utolsó csattanás letépte az ajtót a sarokvasról, fél lábnnyira kinyílt. Hatalmas, karmos, halottfehér kéz jelent meg a résben, lánc lógott csuklójának bilincsből, nekicsattant a falnak, az ajtónak...

– Meg?

Az asszony felemelkedett, a maradék kenyér kihullott a kendőjéből. Szőrös testek fekete szélvihara csapott le rá, elnyomta a válaszát. Előrelépett.

Az ajtó jobban kinyílt. Óriási, répaorrú, szőrtelen fehér fej nézett ki rajta, olyan vastag nyakkal, hogy szinte a vállaiából nőtt ki. Karja olyan vastag volt, mint egy férfi combja, bőre zsírfoltos albinó. Vállával félrelökte az ajtót és kilépett, háta természetellenes szögben tört meg, fejét előretartotta, oszlopszerű lábakon mozgott. Egy ing maradványait viselte, és egy hajdani nadrág rongyait, amely – akár a gazdája – minden színét elvesztette már. A fáklyafénytől könnyes szeme Megre meredt.

– Mack...? – kérdezte az asszony.

– Meg...?

– Mack!

– Meg!

Az asszony futva ölelte át a negyedtonnás hústornyot, az ő szeme is nedves lett, amikor az gyengéden átölelte. Gyengéden motyogtak egymásnak.

Végül Meg apró kezével megfogta a férfi hatalmas karját.

– Gyere. Gyere, Mack – mondta. – Étel. Meleg. Szabad. Gyere.

A kijárat felé vezette a férfit, a kicsinyeiről megfeledkezett.

A pergamenbőrű szolga hangtalanul tett-vett Reena szobájában, összeszedte a szétdobált ruhákat, visszatette őket a szekrényekbe, fiókokba. Reena a fésüklődőasztalkájánál ült, a haját keféltette. Amikor a szolga befejezte a rendrakást, odalépett mellé. A lány felpillantott.

– Rendben van – mondta. – Már nincs szükségem rád. Visszatérhetsz a kopersódba.

A sötét egyenruhás figura megfordult és távozott.

Reena felkelt, előhúzott egy edényt az ágy alól. Egy kis asztalkára tette, vizet öntött bele egy kék kancsóból. Felvett egy gyertyát a tükör mellől, és az edény bal oldalára helyezte. Előrehajolt, és a nedves felszínt nézte.

Képek táncoltak... A lány szeme előtt összeolvadtak, szétváltak, újjalakultak.

Egy férfi közeledett a tetőhöz. Reena megborzongott, amikor a férfi megállt, és a derekára kötötte a kardtartóját. Nézte, ahogy egyre feljebb jut, egészen a párkányig. Láta, hogy vizsgálgatja a várat, majd feltornázta magát, és elindult a hóban. Merre? Hol keres bejáratot?

Észak felé közeledett, a hátsó raktárszoba sötét ablakai felé. Hát persze! Ott a legmagasabb a hókupac. Elérheti az ablakpárkányt, felmászhat. Csak pillanatok kérdése, hogy lyukat üssön az ablakba a zár mellett, benyúljon, kinyissa. Utána újabb percek, amíg leveri a jeget, hogy ki tudja nyitni az ablakot. Újabb percek, hogy megtalálja a spaletta eresztékét, becsúsztassa a pengéjét, kifeszítse... Ekkor még meg kell találnia a helyes irányt a limlommal teli szobában. Újabb percek, hogy eldöntse...

Gyengéden ráfújta a víz felszínére, és a kép eltűnt a hullámok között. A lány visszatette a gyertyát a fésülködőasztalra, az eredeti helyére. Visszatette az edényt az ágy alá.

A tükör elé ült, elővett egy kisebb ecsetet, egy fémdobozkát, és friss színt adott az ajkainak.

Ridley felkeltette az egyik szolgát, felvitte az emeletre, a szoba elé, ahonnan a sikoltások jöttek. Megállt az ajtó előtt, megkereste a megfelelő kulcsot az övében, és kinyitotta a zárat.

– Végre! – hallatszott bentről. – Kérlek! Most...

– Csend! – mondta Ridley és elfordult, megfogta a szolga karját, és a folyosón szemben álló nyitott ajtó felé vezette.

Belökte a szolgát a sötét szobába.

– Arra – parancsolta. – Maradj ott. Ott, ahol már senki nem lát, de te szemmel tarthatod. Fogd ezt a kulcsot, és figyelj. Ha bárki jönne, hogy megvizsgálja, ki sikolt, állj készen. Ha kinyitja az ajtót, lépj mögé, üsd le, lökd be. Akkor gyorsan csukd be az ajtót és zárd be. Után visszatérhetsz a kopersódba.

Ridley távozott, a folyosón tétovázott egy pillanatra, majd elindult az ebédlő felé.

– Eljött az idő – közölte az arc a tükörben, amikor belépett.

Ridley odasétált, szembenézett a zord látvánnyal. Felhúzta a gyűrűt az ujjára.

– Csend! – mondta. – Bevégezted a feladatod. Távozz!

Az arc eltűnt, miközben a száj az ismerős szavakat kezdte ismét formálni. A tükör elhomályosult, majd ismét kitisztult. Egy zöld csizmás férfi jelent meg benne, egy ablakpárkányon állt, a jeget faragta le.

Elfordította a gyűrűt. Lassan körbe-körbe forgatta, az ajkába harapott. Aztán hirtelen lerántotta a gyűrűt az ujjáról, felsóhajtott. Az elégedett kifejezés visszatért az arcára.

Sarkon fordult, kinyitott egy titkos ajtót, egy csapóajtót, lemaszott a létrán. Sebesen mozgott, levágta az ismerős kanyarokat, és ismét a szolgák szállása felé tartott.

Dilvish félretolta az ablaktáblákat, és belépett egy szobába. Az ablakon bejutó kevéske fény megvilágította a benti szemétdombot. Percekig állt, igyekezett memorizálni a szoba berendezését, majd megfordult, becsukta az ablakot, de nem zárta be teljesen. A befagyott táblák kizárták a fény nagy részét, de nem akarta a huzattal elárujni magát.

Lassan emlékezetébe idézte a térképet. Eltette hosszú kardját, csak a tör maradt a kezében. Egyszer megbotlott egy széklábban, mielőtt elérte az ajtót, de olyan lassan mozgott, hogy nem csapott zajt.

Résnyire nyitotta az ajtót, kilesett. Sötét folyosó...

Kilépett, balra nézett. Valami fény pislákoltt arra. Elindult. Ahogy közelebb ért, látta, hogy jobbról jön; vagy egy nyitott szobából, vagy egy oldalfolyosóról.

A levegő felmelegedett, hetek óta ez volt a legkellemesebb élménye. Megállt, hogy hallgatózzon, és hogy élvezze a meleget. Percek múlva aprócska kattánást hallott a sarokból. Közelebb húzódott és várt, de a hang nem ismétlődött meg.

Alacsonyan tartotta a törét, előrelépett, és látta, hogy egy szoba bejáratánál áll, bent egy lány olvas valamiféle könyvet,

ital áll egy apró asztalkán. Jobbra és balra nézett, látta, hogy egyedül vannak, belépett a hát szobába.

– Jobban tennéd, ha nem sikoltanál – figyelmeztette.

A lány leengedte a könyvet és rámeredt.

– Nem sikoltok – felelte. – Ki vagy?

A férfi tétovázott, majd:

– Hívj Dilvishnek.

– Az én nevem Reena. Mit akarsz?

Dilvish leengedte a törét.

– Ölni jöttem. Ne állj az utamba, és nem lesz semmi bajod.

Ha akadályozol, meghalsz. Mi a szereped a várban?

A lány elsápadt. A férfi arcát kutatta.

– Fogoly vagyok – felelte.

– Miért?

– A kivezető út lezáródott.

– Hogyan?

– Baleset volt... tulajdonképpen. De te biztos nem hiszed el.

– Miért ne? Előfordulnak balesetek.

A lány furcsán nézett rá.

– Ezért jöttél, nem?

Dilvish megrázta a fejét.

– Nem értelek.

– Amikor felismerte, hogy az útítükkör ajtaja bezáródott, elküldött, hogy öld meg a felelőst, nem?

– Engem senki sem küldött – mondta Dilvish. – Szabad akaratomból jöttem.

– Akkor én nem értelek – mondta Reena. – Azt mondtad, hogy ölni jöttél, és Ridley azt várja, hogy valaki eljön megölni. Természetes...

– Kicsoda Ridley?

– A bátyám, a tanítvány, aki a mester távollétében vigyáz a várra.

– A testvéred Jelerak tanítványa?

– Kérlek! Nevet ne!

– Elegem van abból, hogy suttozni kell! Jelerak! Jelerak! Jelerak! Ha hallod, Jelerak, gyere és nézz meg. Készen állok! Rendezzük le! – szolt.

Percekig csend volt, mintha mindketten választ vártak volna. Semmi nem történt.

Végül Reena megköszönte a torkát.

– Akkor hát a mesterrel van dolgod? Nem a szolgálival?

– Pontosan. Nem érdekel, mit tett a bátyád, amíg nem érinti az én céljaimat. Illetve talán érinti, ha elzárta az ellenségem útját az erődjébe. De ez nem ok a bosszúra. Milyen útítükkörrel beszélsz? Eltörte?

– Nem – felelte a lány. – Ép. Bár akár el is törhette volna. Valahogy felfüggesztette az utazó mágiáját. A mester ezt a kaput használta, hogy idejöhessen, és innen eljusson bármelyik várba, és talán máshová is. Ridley tönkretette, amikor nem volt ön maga.

– Talán meggyőzhetjük, hogy hozza rendbe. És ha Jelerak megérkezik, hogy kiderítse, mi történt, én fogok rá várni.

Reena a fejét rázta.

– Ez nem ilyen egyszerű – mondta. – Nem kényelmetlen támadásra készen állni? Engem már az is fáraszt, hogy nézlek. Nem ülsz le? Nem kérsz egy pohár bort?

Dilvish hátrapillantott.

– Nem akarlak megsérteni – mondta –, de inkább állok.

Eltette a törét, és az asztalhoz lépett, a nyitott borosüveghez és a poharakhoz.

– Te is ezt iszod?

Reena elmosolyodott, és felállt. Odalépett Dilvish mellé, elvette az üveget, és teletöltött két poharat.

– Válassz, uram.

Dilvish elvett egy poharat, és udvarias főhajtással átadta a lánynak. Találkozott a tekintetük, Reena elfogadta a poharat és kiitta.

Dilvish felemelte a másikat, megszagolta, megkostolta.

– Kitűnő.

– A bátyámé – mondta Reena. – A legjobbat szereti.
 – Mesélj a bátyádról.
 Reena elfordult, a falnak dőlt.
 – Számtalan jelölt közül választotta Jelerak tanítványának – mondta –, mert természetes tehetséggel rendelkezik a mágia iránt. Tudad, hogy magasabb szinten a mágia gyakorlásához egy mesterségesen létrehozott személyiségre van szükség, akit gondosan kinevelsz, és felveszed, ha kell, mint egy kesztyűt?
 – Igen.
 Reena rápillantott, majd folytatta:
 – De Ridley mindig is különbözött másoktól, mert már eleve két személyiség élt benne. A bátyám általában kedves, szórakoztató, érdekes ember. Néha azonban átveszi felette az uralmat a másik, és önmaga ellentétévé válik: kegyetlen lesz, erőszkos és ravasz. Miután megkezdte a felsőbb mágiák elsajátítását, valahogy a másik énje összeolvadt a mágikus személyiségével. Ha a szükséges mentális és érzelmi állapotba kerül, mindig megjelenik a másik. Jó úton járt, hogy nagy varázsló legyen belőle, de munka közben mindig valami mássá változott, valami egyáltalán nem szeretetre méltó személlyé. Ez még nem lenne baj, ha levethetné, amint nincs rá szüksége, akárcsak az erre a célra készített gyűrűt. De egy idő után a másik küzdeni kezdett az ellen, hogy félreállítsák. Ridley úgy gondolja, hogy az a másik szeretné átvenni felette a hatalmat.
 – Hallottam már ilyen emberekről, akiknek nem csak egy természetük vagy jellemük van – mondta Dilvish. – És mi történt? Melyik énje uralkodik?
 – Még folyik a küzdelem. Most a jobbik énje. De fél szembenézni a másikkal, a személyes démonjával.
 Dilvish bólintott, kiitta a maradék bort. A lány az üveg felé intett, Dilvish újra töltött magának.
 – Akkor hát a másik volt hatalmon, amikor semlegesítette a tükrök varázslatát – állapította meg.
 – Igen. A másik szereti nem befejezni a munkákat, hogy Ridley kénytelen legyen visszahívni.
 – De amikor ez a másik volt, nem mondta, miért teszi? Nekem ez többnek tűnik, mint egyszerű mentális küzdelem. Tudnia kellett, hogy kihívta maga ellen a sorsot.
 – Tudta – mondta Reena. – A másik rendkívül beképzelt. Úgy érzi, hogy kész megküzdeni a mesterrel a hatalomért. A deaktivált tükröt kihívásnak szánta. Azt mondta nekem, hogy ezzel két legyet üt egy csapásra.
 – Kitalálom a másodikat – mondta Dilvish.
 – Igen – felelte a lány –, a másik azt hiszi, hogy ha megnyeri a küzdelmet, ő lesz a domináns személyiség.
 – És te mit gondolsz?
 A lány lassan végigsétált a szobán, hátat fordított Dilvishnek.
 – Talán – felelte –, de nem hiszem, hogy győzhet.
 Dilvish kiürítette a poharát és félretette. Keresztbe fonta karját.
 – Van bármilyen esélye annak – kérdezte –, hogy Ridley átveszi az irányítást a másik felett, mielőtt az összezsúrlásra sor kerül?
 – Nem tudom. Próbálkozik, de annyira fél a másiktól!
 – És ha sikerül? Gondolod, hogy ez növeli az esélyeit?
 – Ki tudja? Én biztosan nem. Elegem van az egészből, és gyűlölöm ezt a helyet! Szeretnék valahol máshol lenni, melegebb vidéken, mint Tooma vagy Ankyra!
 – Mihez kezdenél ott?
 – Én lennék a város legjobban fizetett kurtizánja, és ha elegem lesz belőle, férjhez megyek egy nemeshez. Semmittevással teli, kényelmes, meleg életet szeretnék, messze az adeptusok csatáitól! Dilvishre nézett.
 – Elfér folyik az ereidben, igaz?
 – Igen.
 – És tudsz ezekről az ügyekről. Akkor nem csak a kardoddal szeretnéd legyőzni a mestert.
 Dilvish elmosolyodott.
 – Ajándékot hoztam neki a pokolból.
 – Varázsló vagy?

– Meglehetősen speciális a tudásom. Miért?
 – Arra gondoltam, hogy ha elég ügyes vagy és meg tudod javítani a tükröt, távozhatnak innen, és nem lennének senkinek az útjában.
 Dilvish megrázta a fejét.
 – A varázstükrökhöz nem értek. Bár értenék. Meglehetősen lehangoló ekkora utat megtenni az ellenségemért, és rádöbenni, hogy nem jöhet ide.
 Reena elnevette magát.
 – Csak nem hiszed, hogy az ilyesmi megállítja?
 Dilvish felnézett, leejtette a karjait, körülnézett.
 – Ezt hogy érted?
 – Az ellenségnek okoz némi kényelmetlenséget az ügy, igaz. De nem jelent legyőzhetetlen akadályt. Egyszerűen otthon hagyja a testét.
 Dilvish fel-alá járkált a szobában.
 – Akkor mi tartja vissza? – kérdezte.
 – Először elegendő hatalmat kell gyűjtenie. Ha test nélkül jön, hátrányos helyzetbe kerül a küzdelemben. Elég hatalmat kell szereznie, hogy ezt kiegyensúlyozza.
 Dilvish sarkon fordult, hátát a falnak vetette, szembenézett a lánnyal.
 – Nekem ez nem tetszik – mondta. – A legjobban annak örülök, ha megvághatnám. Egy testetlen szellemnek semmiképpen! Meddig tart az erőgyűjtése? Mikor érkezhet?
 – Én nem érzem annak a síknak a rezgéseit. Nem tudom.
 Egy kőlap félrecsúszott Dilvish mögött, és egy múmiaarcú szolga bunkója lecsapott. Dilvish megtántorodott, fordult. A szolga megismételte az ütést. Dilvish térdre roskadt, majd elzuhant a földön.
 Ridley félretolta a szolgát és belépett a szobába. A bunkós és egy másik szolga követték.
 – Nagyszerű, húgocskám. Nagyszerű – állapította meg Ridley.
 – Itt tartottad, amíg elbánok vele.
 Ridley letérdelt, és kihúzta Dilvish hosszú kardját a hüvelyéből. A szoba túlsó végébe hajította. Megfordította Dilvisht, kihúzta a törét és felemelte.
 – Akár be is fejezhetjük – mondta.
 – Bolond vagy! – közölte a húga, mellé lépett és megfogta a csuklóját. – A szövetségeseid lehetne! Nem téged keres! A mestert akarja megölni. Személyes ellenségek.
 Ridley leengedte a fegyvert. Reena nem eresztette el a csuklóját.
 – És te hittél neki? – kérdezte a férfi. – Túl régóta vagy már itt. Az első férfi elhiteti veled...
 Pofon csattant.
 – Nincs jogod így beszélni velem! Azt sem tudta, ki vagy! Segített volna. Most nem fog bízni bennünk!
 Ridley Dilvish arcát vizsgálta. Felállt. Elengedte a törét, arébb rúgta a padlón. A lány elengedte a kezét.
 – Az életét kéred? – kérdezte. – Rendben. De ha nem bízunk bennünk, mi sem bízhatunk benne. – A mozdulatlanul mögötte álló szolgákhoz fordult. – Vigyétek – parancsolta. – Dobjátok be Mack mellé a lyukba.
 – Hibát hibára halmozol – mondta a lány.
 Ridley a húgára meredt.
 – Elegem van a gúnyolódásodból – mondta. – Megkaptad az életét. Hagyd ennyiben, mielőtt meggondolom magam.
 A szolgák lehajoltak, felemelték Dilvish magatehetetlen testét és az ajtó felé indultak.
 – Akár igazam volt, akár tévedtem vele kapcsolatban – intett utánuk Ridley –, támadásra kell számítanunk. Te is tudod. Vagy így, vagy úgy. Várhatóan hamarosan. Fel kell készülnöm, ne zavarj.
 Megfordult, távozni készült.
 Reena az ajkába harapott, majd megkérdezte:
 – Milyen közel vagy valamiféle... egyensúlyhoz?
 A férfi megtorpant, de nem nézett vissza.

– Közelebb, mint gondoltam – felelte. – Úgy érzem, van esélyem, hogy uralkodjak a másik felett. Ezért nem engedhetem meg magamnak, hogy bármiféle kockázatot vállaljak, vagy megzavarjanak, félbeszakítsanak. Most visszamegyek a toronyba.

Kilépett az ajtón, ahol az előbb vitték ki Dilvish testét.

Reena lehajtott a fejét.

– Sok szerencsét – mondta halkan.

Ridley távozott.

A hallgatag szolgák rosszul megvilágított folyosókon át hurcolták Dilvisht. Amikor egy horpadáshoz értek a falban, a padlóra ejtették. Egyikük kinyitott egy rejtett csapóajtót, majd visszatért, segített felemelni a testet. Lábbal előre engedték le Dilvisht a megnyíló sötét üregbe. Elengedték, és amikor eltűnt a szemük elől, becsukták a csapóajtót. Elfordultak, visszatértek a folyosón.

Dilvish érezte, hogy lefelé csúszik. Egy pillanatra azt hitte, Fekete vétette el a lépést, és a hegyről zuhan lefelé, ahol ha földet ér...

Kinyitotta a szemét. Klausztofóbia áradt szét benne. Sötétben zuhant. Érezte, hogy körbezárják a falak, úgy érezte, hogy ha kinyújtja a kezét, lehorzsolná minden húsát.

A kesztyűi! Az övébe dugta őket...

Odanyúlt, kezdte felhúzni őket, közben előrehajolt. Halovány fényt látott lent. Kétoldalt kinyújtotta a kezét, széttárta a lábait. A jobb sarka és a tenyere megérintette a falat. Majd a bal...

Zúgott a feje, növelte a nyomást. Tenyerén felforrósodott a kesztyű, de lelassult a száguldása. Erősebben feszült a falnak, csökként a sebesség.

Minden erejét bevetette. A kesztyű kezdett kikopni. A bal elszakadt. Égett a tenyere.

A sápadt négyzög egyre növekedett előtte. Tudta, hogy nem tud megállni, mielőtt leérne. Még egyszer megfeszült. Érezte a rohadt szalma szagát, és már lent is volt.

Talpra esett, és azonnal összeesett.

Bal tenyerének sajkása megakadályozta, hogy elájuljon. Mélyeket lélegzett az áporodott levegőből. Még mindig kába volt. Fájt a feje. Nem emlékezett vissza, mi történt vele.

Lihegve feküdt, amíg szíve vissza nem nyerte szokásos ritmusát. Hideg kövön feküdt. Sorra visszatértek az emlékei.

Felmászott a várba, bejutott... A lány, Reena... Beszélgettek...

Düh áradt szét benne. Becsapták. A lány feltartotta, amíg meg nem jött a segítség...

De a története olyan meggyőző volt, tele felesleges részletekkel... Elgondolkodott. Lehet, hogy nem egyszerű árulás történt? Felsóhajtott.

Még nem tudott világosan gondolkodni. Hol van?

Halk hangot hallott a szalmából. Egy börtöncella. Van társa is?

Valami végigfutott a hátán.

Megrándult, érezte, hogy visszazuhan, oldalra fordult. Apró, sötét alakokat látott a halvány fényben. Patkányok. Körülnézett a cellában.

Semmi más.

A másik oldalára gördült, és meglátta a betört ajtót.

Felült, óvatosabban, mint korábban. Megdörzsölte a fejét, pislogott a fényben. Egy patkány visszahúzódott a mozgást látva.

Felállt, leszórtá magáról a szalmát. A fegyvereit kereste, de nem lepődött meg, hogy nem találja őket.

Megszédült, de a szédülés elmúlt. A törött ajtóhoz lépett, megérintette.

Az ajtókeretnek dőlt, kikandikált a fagyott falú nagyterembe. Mindkét végén fáklyák pislogtak. Átellenben szemben vele nyitott ajtót látott, mögötte sötétséget.

Átlépett az ajtón, továbbra is figyelt, de nem hallott semmi mást, csak a patkányok neszezését maga mögül, és a vízcseppek koppanását.

Megnézte a fáklyákat. A bal oldali egy kicsit nagyobb volt. Odalépett, kivette a tartójából, majd a sötét nyílás felé indult.

Hideg légáramlat borzolta fel a lángot, amikor belépett. Egy újabb, az előzőnél kisebb terembe jutott. Lépcső emelkedett előtte. Elindult rajta.

A lépcső egyszer elkanyarodott, a végén üres fal állt vele szemben, és egy széles, alacsony mennyezetű folyosó nyílt balra. A folyosón indult el.

Sehol senki, csak egy hosszú, sötét lépcső felfelé.

A csaknem leégett fáklyát átvette a másik kezébe, és gyorsan mászni kezdett. Ez a lépcső sokkal tovább tartott, mint az előző, sokáig csigázott felfelé. Hirtelen ért véget, Dilvish a földre dobta a fáklyát és rátaaposott.

Hallgatózott, majd kilépett egy terembe. Itt már szőnyegek fedték a padlót, díszítés a falakat. Lámpák égtek a falikarokban. Jobbra széles lépcső vezetett tovább. Dilvish odalépett, tudta, hogy gyakrabban látogatott részéhez érkezett a várnak.

Lesimította a ruháit, levette a kesztyűjét és az övébe tette. Megigazította a haját, közben fegyvert keresett. Semmi használatot nem látott, hát tovább indult.

Amikor lépcsőfordulóhoz ért, vérfagyasztó kiáltást hallott fentről.

– Kérlek! Ó kérlek! A fájdalom!

Dilvish megdermedt, nem létező kardjáért nyúlt.

Eltelt egy perc. Újabb perc kezdődött. A kiáltás nem ismétlődött meg. Egyetlen hang sem jött abból az irányból.

Ugrásra készen mozdult újra, a falhoz lapult, minden lépcsőfokot kipróbált, mielőtt teljes testsúlyával ránehezedett volna.

Amikor a lépcső tetejére ért, mindkét irányba körülnézett a folyosón. Semmi. A kiáltás valahonnan jobbról jött. Arrafelé indult.

Ahogy közeledett, hirtelen halk zokogás kélt balról. Óvatosan közelített a félig nyitott ajtóhoz, amely mögül a hangot hallotta. Megállt, szemét a kukucsálóhoz szorította. Bent világos volt, de nem látott semmit, csak egy díszítetlen falrészt és egy ablak sarkát.

Kiegyenesedett, szeretett volna valami fegyvert szerezni.

A hatalmas szolga hangtalanul közeledett, már Dilvish fölé tornyosult, bunkóját ütésre emelte.

Dilvish bal alkarjával védte ki az ütet, de a másik rohama nekilökte őt az ajtónak, ami szélesre tárult és ő beesett a szobába.

Dilvish kiáltást hallott, miközben feltápáskodott. Ugyanebben a pillanatban becsukódott az ajtó, kulcs fordult a zárban.

– Áldozat! Áldozatot küld nekem, amikor szabadulni szeretnék! – Sóhajtas. – Rendben...

Dilvish megpördült, amikor a hangot meghallotta, emlékei távoli helyeket idéztek fel.

Ragyogó vörös test, hosszú, vékony végtagok, karmok, hegyes fül, hátrahajló szarvak, vágott sárga szemek. Egy pentagramma közepén kucorgott a lény, ide-oda nyújtogatta a kezét, érte nyúlt...

– Ostoba szellem! – csattant föl egy titkos nyelven. – Megölnéd a szabadítódat?

A démon visszahúzta a kezét, pupillája kitágult.

– Testvér! Nem ismertelek meg emberi alakodban! – válaszolta mabrahamungul, a démonok nyelvén. – Bocsáss meg!

Dilvish lassan felállt.

– A legszívesebben hagynám, hogy itt rohadj el, ha így fogadsz! – felelte és körülnézett a helyiségben.

A szobát ilyesfajta tevékenységre rendezték be, mindent a helyén talált. Hatalmas tükör lógott a falon díszes fémkeretben...

– Bocsáss meg! – kiáltotta a démon, és meghajolt. – Nézd, hogy megalázkodom! Valóban meg tudsz szabadítani? Megteszed?

– Először mondd el, hogy kerültél ebbe a boldogtalan helyzetbe – kérte Dilvish.

– Ó. A fiatal varázsló tette. Őrült! Most is látom a tornyában, az örülettel játszik. Két ember egyben! Egy nap az egyik győz a másik felett. De addig belekezd mindenféleképpen és félbehagyja a munkát, így idézett meg engem is erre az átkozott helyre, bekenyszerített ebbe a kétszeresen átkozott pentagrammába, majd



a háromszor átkozott eltávozott, és engem nem küldött vissza! Ó, ha szabad lennék, hogy szétépjem! Kérlek! Fáj! Eressz ki!

– Én is ismerem a fájdalmat – mondta Dilvish –, tarts ki, amíg válaszolsz néhány kérdésre.

Intett.

– Ez az útítükkör?

– Igen Igen, ez!

– Meg tudod javítani?

– Az semlegesítő varázst alkalmazó ember nélkül nem. Túl erős.

– Rendben. Halljuk az elbocsátási esküt, és elengedlek.

– Esküt? Közöttünk? Ó, értem! Attól félsz, hogy megirigylem a testedet! Talán igazad van... Ahogy akarod. Az esküm...

– Vonatkozzék mindenkire a várban – mondta Dilvish.

– Ne! – üvöltött fel a démon. – Megfosztanál az örült mágus feletti bosszúmtól?

– Ők az enyéme – mondta Dilvish. – Ne alkudozz velem!

Ravasz vigyor futott át a démon arcán.

– Ó? – kérdezte. – Értem! A tiéd... Hát, legalább beteljesül a bosszú, remélem sok-sok sikoltozással. Ez nekem elég. Így könnyebb lemondanom a követelésemről. Esküszöm...

Hosszú, hátborzongató litánia kezdődött, Dilvish gondosan figyelte, eltér-e valahol a megszokottól. Sehol.

Dilvish kimondta az elbocsátó ígéretet. A démon meghajtotta a fejét, végtagjait maga köré fonta.

Amikor befejezte, Dilvish a pentagrammára nézett. A démon kilépett belőle, de még mindig a szobában volt. Az egyik sarokban állt, kedvtelve mosolygott.

Dilvish félrebillentette a fejét.

– Szabad vagy – mondta. – Menj!

– Egy pillanat, nagyuram! – kushadt le a démon. – Szabadnak lenni jó, köszönöm neked. Azt is tudom, hogy csak a Lent nagyjainak egyike képes az elbocsátásra emberi varázsló segítségével. Szeretném alázatosan a kegyedet keresni, ezért figyelmeztetek. Az emberi test eltompíthatta az érzéseidet, de szeretném, ha tudnád, hogy egy másik sík rezgéseit érzem. Valami szörnyűséges közeledik, és hacsak nincs valami közöd hozzá, figyelmezz rá, nagyúr!

– Tudok róla – mondta Dilvish –, de örülök, hogy szóltál. Semmisítsd meg a zárat az ajtón, utána mehetsz.

– Köszönöm! Bosszúd órájában jusson eszedbe Quennel, és a segítségével.

A démon megfordult, mint köd a szélben, úgy oszlott el, tompa dőrej kísérte eltűnését. Egy pillanattal később éles csattanás hallatszott az ajtó felől.

Dilvish átsétált a szobán. A zár eltört.

Kinyitotta az ajtót és kinézett. Üres folyosót látott. Tétovázott, merre induljon. Végül megvonta a vállát és jobbra fordult.

Egy idő után óriási, üres csarnokba, ebédlőbe érkezett, a tűz még nem aludt ki teljesen a kandallóban, szél fűtöült a kéményben. Körbejárta a szobát a falak mellett, elhaladt az ablakok és a tükör előtt, majd visszatért a kiindulópont, mert egyik beugróban sem talált ajtót.

Visszafordult a folyosóra, ekkor hallotta meg, hogy valaki a nevét suttogja. Megtorpant. Balra félig nyitott ajtót látott. Női hang szólt.

– Én vagyok az, Reena.

Az ajtó kinyílt. Dilvish meglátta a lányt, kezében egy hosszú karddal, amit felé nyújtott.

– A kardod. Tessék – mondta.

Dilvish elvette a fegyvert, megvizsgálta, eltette.

– ... és a törőd.

Megismételte a vizsgálatot.

– Sajnálom, ami történt – mondta Reena. – Én is meglepődtem. A bátyám tette, nem én.

– Azt hiszem, hiszek neked. Hogy találtál meg?

– Vártam, amíg biztos lehettem benne, hogy Ridley visszatért a tornyába. Keresni kezdtelek a tömlöcökben, de már eltűntél. Hogy jutottál ki?

– Kísétáltam.

– Úgy érted, szétörve találtad az ajtót?

– Igen.

A lány levegő után kapkodott.

– Ez rossz hír – mondta. – Ezek szerint Mack szabadon kószál.

– Kicsoda Mack?

– Ridley elődje. Nem tudom, mi történt vele, talán nem sikerült a kísérlet, amivel foglalkozott, vagy elkövetett valamit a mester ellen és ez a büntetése. Akárhogy is, ostoba vadállattá változott, akit itt lent tartunk fogságban, mert hihetetlenül erős, és néha eszébe jut egy-egy varázslat. Az asszonya megkötyagosodott. Ő is itt van valahol. Valaha ő is adepts volt. Ki kell jutnunk innen.

– Igazad lehet, de fejezd be a történetet.

– Ó. Azóta is téged kerestelek. Közben vettem észre, hogy a démon már nem kiabál többé. Idejöttem, hogy utánanézzek, mi történt. Elrejtőztem, és vártam, mi történik. Elhoztam a fegyvereidet, hogy lásd, nem rosszak a szándékaim.

– Köszönöm. Még nem tudom, mit teszek. Biztos van egy-két javaslatod.

– Igen. Úgy érzem, hogy a mester hamarosan megérkezik, és minden élőlényt elpusztít, akit a falak között talál. Nem szeretnék a közelben lenni, amikor ez megtörténik.

– Igen, nemsokára megjön. A démon megmondta.

– Nehéz megállapítani, mit tudsz és mit nem tudsz, mire vagy képes, és mire nem. Látom, értesz a Mesterséghez. Itt akarsz maradni, és szembeszállni vele?

Ezért tettem meg ezt az utat – felelte Dilvish. – De a fizikai testével szerettem volna szembenézni, és ha itt nem találom meg,

bármilyen rendelkezésre álló varázsszeszközt igénybe veszek, hogy felkeressem a többi erődjében. Nem tudom, hogy az ajándékaim hogyan hatnak rá testetlen állapotban. A kardom így hatástalan.

– Bölcs döntés lenne – karolt Reena a férfiba – máskor harcolni.

– Főleg mert szükségem van a segítségemre, hogy kijuss innen. A lány bólintott.

– Nem tudom, miért gyűlölöd – mondta, és a férfihoz simult –, nagyon különös ember vagy, de nem hiszem, hogy itt reményed lehet a győzelemre. Nagy hatalommal jön, a legrosszabbra számít. Óvatos lesz, milyen óvatos! Ismerek egy kijáratot, ha segítesz. De sietnünk kell. Lehet, hogy már itt is van.

– Milyen ravasz tőled, kedvesem – szólalt meg egy száraz torokhang a terem irányából, ahonnan Dilvish érkezett.

A férfi felismerte a hangot, megfordult. Sötét köpenyes alak állt az ebédlő bejáratában.

– És te, Dilvish! – mondta. – Nehéz tőled megszabadulni, Selar vére, bár hosszú idő telt el a találkozásunk óta.

Dilvish előhúzta a kardját. Szörnyű Szó kíváncszott az ajkára, de visszafogta magát, nem volt biztos benne, hogy valóságos fizikai jelenléttel van-e dolga.

– Milyen új kínokat találjak ki a számodra? – kérdezte a másik. – Átváltoztatás? Elbutítás?

Dilvish elindult felé, nem törődött a szavakkal. Hallotta Reena suttogását maga mögül. – Gyere vissza...

Közeledett az ellenségéhez.

– Semmit nem jelentettem a számodra... – kezdte Dilvish.

– Félbeszakítottál egy fontos szertartást.

– ... de elvetted az életemet, és félredobtad. Olyan közönyösen álltál szörnyű bosszút rajtam, mint más eltapos egy szúnyogot.

– Felbosszantottál, mint egy szúnyog.

– Úgy bántál velem, mintha tárgy lettem volna, nem pedig érző ember. Ezt soha nem bocsátom meg.

A csuklya alól kuncogás kélt.

– Úgy tűnik, önvédelemből ismét ugyanúgy kell cselekednem.

Az alak felemelte a kezét, két ujjal Dilvishre mutatott.

Dilvish nekilódult, felemelte a kardját, bízott Fekete varázslatában, még mindig vonakodott a sajátját használni. Az ujjak felragyogtak egy pillanatra, Dilvish könnyű szellőt érzett. Nem többet.

– A hely keltette képzet vagy? – kérdezte a másik, és hátrálni kezdett, hangjába először reszkető felhang lopódzott.

Dilvish meglendítette a kardját, de csak a levegőt ütötte. Az alak nem állt többé előtte. Az ebédlő túloldalán vette észre, az árnyékban.

– A te varázslatod, Ridley? – kérdezte Jelerak hirtelen. – Ha igen, gratulálok, sikerült előásnod valamit, amire nem szívesen emlékszem vissza. De ez sem fog eltéríteni a dolgomtól. Mutatkozz meg, ha mersz!

Dilvish csusszanó hangot hallott balról, kőlap fordult el. Egy fiatalabb férfi lépett elő, bal mutatóján gyűrű ragyogott.

– Rendben. Hagyjuk a színjátékot – érkezett a válasz. Ridley kifulladásra beszélt, de igyekezett úrrá lenni a tüdején. – Én vagyok a vár ura – folytatta. Dilvishez fordult. – Szellem! Jól szolgáltál. Nincs több feladatod, ez már csak kettőnkre tartozik. Távozhatsz, felöltheted valódi alakodat. Viheted a lányt is, ez a fizetség.

Dilvish tétozást.

– Menj! Most!

Dilvish kihátrált a teremből.

– Látom, félretetted a felesleges lelkipurdalást – mondta Jelerak –, megtanultad a szükséges kíméletlenséget. Ez még érdekes is lehet.

Dilvish látta, hogy alacsony tűzfal keletkezik kettejük között. Nevetést hallott, nem tudta eldönteni, kié. Csattanást hallott, különös szag hullámok érkeztek. A szobát hirtelen fényáradat töltötte meg, majd éppoly hirtelen sötétbe borult. A nevetés nem maradt abba. Vakolatdarabok kezdtek hullani a falakról.

Elfordult. Reena még mindig ott állt, ahol hagyta.

– Megtette – suttogta. – Uralma alá vonta a másikat. Tényleg megcsinálta...

– Itt nem használhatunk semmit – mondta Dilvish. – Ez, mint mondták, rájuk tartozik.

– De lehet, hogy Ridley ereje nem elég!

– Szerintem tudja, ezért akarja, hogy elvigyelek.

A padló megremegett alattuk. Kép zuhant le egy közeli falról.

– Nem tudom így itthagyni, Dilvish.

– Feláldozza érted az életét, Reena. Az újonnan szerzett hatalmával megjavíthatta volna a tükröt, vagy elmenekülhetett volna más módon. Hallottad, mit mondott. Eldobnád az ajándékát?

Reena szeme könnyel telt meg.

– Sohasem tudja meg, mennyire szerettem volna, ha sikerül neki.

– Szerintem tudja – mondta Dilvish. – Nos, hogy mentünk meg téged?

– Erre gyere – mondta a lány, és karon fogta, mikor rémisztő sikoly hangzott fel a teremben, amit a várat alapjaiban megrázó mennydörgés követett.

Színes fények gyúltak mögöttük, amikor végigsiettek a folyosón.

– Van egy szán egy mély barlangban – mondta Reena. – Tele van élelemmel.

– Hogy... – kezdte Dilvish, de megtorpant, és felemelte a kardját.

Egy öregasszony állt előtte a lépcső tetején, komoran meredt a férfira. Dilvish nem őt figyelte, hanem a hatalmas sápadt, tömeget, ami lassan legyőzte az utolsó lépcsőfokokat, és feléjük fordult.

– Ott, Mack! – sikoltotta a nő. – A férfi, aki megütött! Bántott! Morzsold szét!

Dilvish a közeledő alak torkának szegezte a kardját.

– Ha megtámad, megölöm – mondta. – Nem szívesen teszem, de a választás nem az enyém. A tiéd. Lehet, hogy nagy és erős, de nem elég gyors. Láttam már mozogni. Nagy lukat vágok, sok vér kifolyik rajta. Hallottam, hölgvem, hogy valaha szeretted a férjed. Hogyan döntesz?

Elfelejtett érzelmek futottak át Meg arcán.

– Mack! Állj! – kiáltotta. – Nem ő az. Tévedtem.

Mack megállt.

– Nem... ő... az? – kérdezte.

– Nem. Tévedtem.

Pillantása az ebédlő felé fordult, ahonnan tűzszökőkutak zubogtak kifelé, ahol kiáltások harsantak, mintha két hadsereg állna szemben egymással.

– Mi ez? – intett az asszony.

– A fiatal mester és az öreg mester – felelte Reena. – Harcolnak.

– Miért félsz kimondani a nevét? – kérdezte Dilvish. – Ott van a folyosón. Jelerak.

– Jelerak? – Új fény költözött Mack szemébe, és a szörnyű terem felé mutatott. – Jelerak?

– Igen – válaszolta Dilvish, és a sápadt alak elfordult tőle, a terem irányába indult.

Dilvish Meget kereste a tekintetével, de az asszony is eltűnt. Kiáltást hallott fentről: Öld meg Jelerakot!

Felnézett, és meglátta a zöld szárnyú lényt – Milyen régen támadta meg! – a terem irányába sietni.

– A halálukba mennek – mondta Reena.

– Mit gondolsz, mióta várnak a lehetőségre? Biztos vagyok benne, régóta tudják, hogy veszítettek. Számukra már az is győzelem, hogy esélyt kaptak.

– Inkább ott bent, mint a kardod által.

Dilvish elfordult.

– Nem vagyok biztos benne, hogy nem Mack győzött volna – mondta. – Hová megyünk?

– Erre.

A lány végigvezette a lépcsőn, fel egy másik folyosón, a vár északi szárnya felé. Az egész épület rázkódni kezdett körülöttük.

Bútorok borultak fel, ablakok törtek be, majd minden elcsendesült egy időre. Siettek.

Ahogy a konyha felé közeledtek, a vár olyan erősen rengett meg, hogy elestek. Por szállt mindenütt, repedések támadtak a falon. A konyhában látták, hogy forró parázs hullott ki a rostélyon, szétterült a kövezeten.

– Úgy látom, Ridley állja a sarat.

– Igen – mosolygott Reena.

Edények és fazekak csapódtak egymásnak, amikor kiléptek a konyhából, evőeszközök táncoltak a fiókokban.

A lépcsőfeljártnál megtorpantak, amikor embertelen nyöszörgés söpört végig a váron, amit jeges szél követett. Egy patkány előzte meg őket, a konyhából menekült.

Reena intett Dilvishnek, hogy álljon meg, a falnak dőlt, a szája elé emelte a tenyerét. Valamit suttogott, egy pillanattal később aprócska lángnyelv született. Előremutatott, és a láng a lépcső felé lebegett.

– Gyere – szólta Dilvishnek, és előre indult.

A férfi mögé lépett, időről időre baljóslatúan reccsentek mellettük a falak. Minden ilyen alkalommal a láng megremegett, elhalványult. Ahogy egyre lejjebb értek, a fenti hangok eltompultak. Dilvish megállt, a falnak támasztotta a kezét.

– Messze van még? – kérdezte.

– Igen. Miért?

– Erősen érzem a rezgéseket – válaszolta. – Már jóval a vár szintje alatt járhatunk, lent a hegy mélyében.

– Valóban – felelte a lány, és bekanyarodott a fordulóban.

– Először attól féltem, ránk omlasztják a várat...

– Valószínűleg tényleg lerombolják az épületet, ha így folytatják. Büszke vagyok Ridleyre, bármennyi gondot okozott is.

– Nem erre gondoltam – mondta Dilvish, miközben egyre lejjebb menekültek. – Nézd! Egyre rosszabb! – Megtántorodott, amikor a lépcső megremegett egy rezgéshullámtól. – Nem látod, hogy az egész hegy remeg?

– De igen. Akkor hát igaz.

– Mi?

– Azt hallottam, hogy réges-rég, a hatalma csúcsán Jelerak hozta létre mágiával a hegyet.

– És?

– Ha megszorítják, esetleg az ősi varázslatokhoz nyúl még több hataloméért. És akkor...

– A hegyek is összeomolhatnak.

– Lehet. Ó. Ridley! Szép munka!

– Nem lesz olyan szép, ha itt rekedünk!

– Igaz – mondta Reena, és sietni kezdett. – Mivel nem a te testvéred, megértem a nézőpontodat. De nem örülsz, hogy Jelerak ekkora bajba került?

– Örülök – ismerte el Dilvish –, de fel kell készülnöd minden eshetőségre.

Reena hallgatott.

– Ridley halálra? – kérdezte egy idő múlva. – Igen, egy ideje rádöbbentem, hogy ez könnyen megtörténhet. Mégis, ilyen lobo-gással távozni... Ez nagy dolog, te is tudod.

– Igen – felelte Dilvish – Én is sokszor gondoltam így.

Hirtelen elérték a lépcső alját. A lány azonnal elfordult, és egy folyosó felé lépett. A sziklapadló megremegett alattuk. A fény imbolygott. Valahonnan lassú csikorgás kelt, talán tíz másodpercig tartott. Befutottak a folyosóba.

– És te? – kérdezte Reena futás közben. – Ha Jelerak túléli, megkeresed?

– Igen – felelte Dilvish. – Tudom, hogy legalább hat másik erődtímenye van. A legtöbbnek tudom a helyét is. Megkeresem őket.

– Három várban én is jártam. Ha túléljük, mesélek róluk. Egyiket sem lesz könnyű bevenned.

– Nem számít – mondta Dilvish. – Sosem hittem, hogy könnyű lesz. Ha túléli, megkeresem. Ha nem találom, egyenként lerombolom a várait, és kénytelen lesz ő megkeresni engem.

Ismét hallották a csikorgó hangot. Sziklatörmelék hullott a mennyezetről. A lebegő lángocska eltűnt.

– Ne mozdulj – szólta a lány. – Gyűjtek újat.

Néhány perc múlva újabb lángocska tűnt fel a tenyerében.

Tovább haladtak, a hang elhallgatott.

– Mi a terved, ha Jelerak meghal? – kérdezte a férfit.

Dilvish hallgatott. Majd:

– Hazalátogatok. Régóta nem jártam otthon. Te mit csinálsz, ha kijutunk innen?

– Tooma, Ankyra, Blostra – felelte Reena. – Ha, mint mondtam, talállok úriembert, aki elkísér.

– Azt hiszem, megoldható – jelentette ki Dilvish.

Az egész hegy megborzongott, amikor az alagút végéhez közeledtek. Reena megbotlott. Dilvish elkapta, de nekiesett a falnak. Vállában érezte a rezgéseket. Mögöttük zuhogó kövek zaját hallották.

– Siess – kérte Dilvish a lányt.

A láng részegen táncolt előttük. Hideg barlangba érkeztek.

– Ez az a hely – mutatott Reena. – Ott a szán.

Dilvish meglátta a járművet, megfogta a lány karját és arrafelé húzta.

– Milyen magasan vagyunk a hegyen? – kérdezte.

– Kétharmadnyira – válaszolta Reena. – Valamivel felettünk válik járhatatlanná a fal.

– Itt sem járható a lejtő – állapította meg Dilvish, a szán mellé lépett, és rátette a kezét. – Hogyan jutunk le a laposabb részre?

– Nem lesz könnyű – mondta a lány, a ruhájába nyúlt, és elővett egy összetekert papírlapot. – A toronyban az egyik könyvből téptem ki. Amikor megépítettem a szolgákkal ezt a szánt, tudtam, hogy szükségünk lesz valamire, ami elhúzza. Meglehetősen bonyolult varázslat, de egy démonállatot hív, amelyik a parancsainkat teljesíti.

– Megnézhetem?

A lány átadta a papírt. Dilvish kihajtogatta, a gyér fény felé tartotta.

– Ez a varázslat hosszú előkészületeket igényel – mondta egy kicsit később. – Nem hiszem, hogy van ennyi időnk, abból ítélve ahogyan a sziklák összeroppannak.

– Ez az egyetlen esélyünk – mondta Reena. – Szükségünk van a felszerelésre. Nem tudhattam, hogy az egész átkozott hegy darabokra hullik! Vállalnunk kell a kockázatot.

Dilvish elfordult, végigsietett a folyosón a jeges szélben. Egy rövid kanyar után meglátta a barlang száját, mögötte a sápadt fényt. A padlót vastag hótakaró borította.

A bejáráshoz lépett, kinézett, lenézett. A szánt kivonszolhatják a párkányra, talán lassan a bal oldalon. De ott azonnal elindulna, és gyilkos sebességet érne el jóval a hegy lába előtt.

A párkány szélén felnézett. A lefelé lógó hófödte gyökerek eltakarták a kilátást. Fél tucat lépést tett balra, körülnézett. Ki-óvakodott a párkány legszélére jobboldalt, felnézett, szemét eltakarta a jégszilánkok támadása elől.

Ott?

– Fekete! – szólta egy sötét árnyak ott felül. – Fekete!

Az árny megmozdult. Dilvish tölcseért formált a tenyeréből, és kiáltozni kezdett.

– Dilvish – érkezett a válasz, miután saját szavainak visszhangja elhalt.

– Itt lent!

Mindkét karjával integetni kezdett.

– Látlak!

– Ide tudsz jönni?

Nem érkezett válasz, de az árnyék elmozdult. Ellépett a saját párkányáról, és lassan Dilvish felé indult.

A férfi továbbra is integetett.



Fekete alakja hamarosan egyre jobban láthatóvá vált a hófüggöny túloldalán. Kitartóan közeledett. Már félúton járt.

Amikor odaért Dilvish mellé, meleget kezdett árasztani, és leolvasztotta magáról a havat, lassan gördültek a vízcseppek az oldaláról.

– Elképesztő mágiákat érzek fentről – mondta –, érdemes megfigyelni őket.

– Messzebből biztonságosabb – mondta Dilvish. – Leomolhat az egész hegy.

– Le is fog. Valami fent kiszívja a hegyet behálózó ősi, elemi mágiákat. Hasznos élmény. Szállj fel rám, indulhatunk.

– Nem ilyen egyszerű.

– Igen?

– Van egy lány és egy szán mögöttem a barlangban.

Fekete a párkányra tette mellső lábait, feltornászta magát Dilvish mellé.

– Megnézem – jelentette ki. – Hogy ment fent a dolgod?

Dilvish megvonta a vállát.

– A nagy része nélkülem is megtörtént volna, de legalább megvolt az az elégtételelem, hogy láthattam, amint valaki megszorogtatja Jelerakot.

– Ő van fent?

Beléptek a barlangba.

– A teste nincs itt, de a harapós része igen.

– Kivel harcol?

– A hölgy bátyjával, akivel hamarosan találkozhatok. Erre.

Befordultak, visszatértek a nagyobb barlangba. Reena még mindig a szán mellett állt, szőrmékbe burkolta magát. Fekete fémpatkói a sziklán koppantak.

– Démonlényt kértél? – kérdezte Dilvish. – Fekete, ő Reena. Reena, ismerkedj meg Feketével.

Fekete fejet hajtott.

– Örvendek – mondta. – A bátyád érdekes előadást biztosított nekem várakozás közben.

Reena elmosolyodott, kinyúlt, hogy megérintse az állat nyakát.

– Köszönöm – mondta. – Örülök, hogy megismerhettelek. Segítesz nekünk?

Fekete megfordult, és szemügyre vette a szánt.

– Hátrafelé – mondta egy idő után. Majd:

– Ha szemben állnék vele, lassan engedhetném magam előtt, hogy együtt érzünk a hegy aljába. De nektek gyalog kell jönnötök, mellettem. Nem hiszem, hogy elbírok vele, ha ti is benne ültök. Még így is nehéz lesz, de nem látok más megoldást.

– Akkor toljuk ki, és induljunk – mondta Dilvish, amikor a hegy ismét megremegett.

Reena és Dilvish megfogták a szán két oldalát, Fekete a végének feszült. Végül sikerült megfordítaniuk a barlang szájánál, és befogták Feketét a hámba.

Lassan, óvatosan a párkány széléhez araszoltak, Fekete óvatosan követte a szánt, az istrángot feszesen tartotta.

A szán vége havat ért, Fekete leengedte, amíg teljes felületével a havon nem feküdt.

– Rendben – mondta. – Most gyertek le, és fogjatok meg két oldalt.

Követték, elhelyezkedtek. Fekete lassan elindult.

– Cseles – mondta menet közben. – Egy nap majd találnak szavakat a tárgyak tulajdonságaira, például arra, hogy ha egyszer elindítjuk őket, hajlamosak mozogni.

– És annak mi haszna? – kérdezte Reena. – Mindenki tudja, mi történik ilyenkor.

– Ó! De számokat rendelkezünk az anyaghoz és a felhasznált lőkéshöz, és csodálatos, hasznos számításokat kaphatunk.

– Nem látom sok értelmét – mondta Reena. – A mágiát sokkal könnyebb kiszámítani.

– Talán igazad van.

Állhatatosan ereszkedtek, Fekete patái a jeges hóba mélyedtek. Később, amikor olyan részre érkeztek, ahonnan láthatták a várat, észrevették, hogy a legmagasabb torony és több kisebb is leomlott.

Miközben figyeltek, a fal egy része beszakadt. Kődarabok gurultak le a hegyről, szerencsére tőlük messze jobbra.

A hó alatt kitartóan remegett a hegy. Időnként sziklák és hógörgetek zúdult el mellettük.

Végtelennek tetsző ideig mentek. Fekete minden lépéssel lejjebb és lejjebb eresztette a szánt, Reena és Dilvish dermedt végtagokkal taposta mellette a havat.

Már csaknem elérték a lejtő alját, amikor szörnyűséges csattanás visszhangzott felettük. Felnéztek, és látták, hogy a vár maradéka összeomlik, összezsugorodik.

Fekete gyorsított léptein, amikor apró törmelékdarabok kezdtek hullani rájuk.

– Amikor leérünk, azonnal oldozzatok ki, de maradjatok a szán túloldalán. Megfordítom a szánt. Ha gyorsan be tudtok fogni a hámba szabályosan, tegyétek meg. Ha a közápor túlhevessé válik, kucorodjatok le a szán mögé, én a túloldalon igyekszem eltakarni benneteket. Ha be tudtok rendesen kötni, szálljatok be, és lapuljatok.

Az út végét már csúszva tették meg, egy pillanatig úgy tűnt, hogy a szán felborul, amikor Fekete elfordította. Dilvish felkelt, azonnal a hámmoz nyúlt.

Reena a szán másik oldalára lépett, és felnézett.

– Dilvish! Nézd! – kiáltotta.

Miután befejezte a munkát és Fekete kihátrált a hámból, Dilvish felpillantott. A vár teljesen eltűnt, széles repedések keletkeztek a hegyen. Két füstoszlop emelkedett a hegytető felett, egy sötét és egy világos, az erős szél ellenére mozdulatlanul álltak.

Fekete megfordult, és behátrált a hámba. Dilvish kezdte bekötni az istrángot. Újabb törmelékhalomok tűntek fel a hegyoldalban, tőlük jobbra.

– Mi ez? – kérdezte Dilvish.

– A sötét oszlop Jelerak – felelte Fekete.

Dilvish időnként felpillantott munka közben, látta, hogy a két oszlop lassan megmozdul, egymás felé indul. Hamarosan összefonódtak, de nem olvadtak össze, csak egymás köré tekeredtek, mint két küzdő kigyó.

Dilvish befogta a szánba Feketét.

– Szállj be! – kiáltott Reenára, amikor a hegy egy újabb darabja semmisült meg.

– Te is – szolt Fekete, és Dilvish is bemászott.

Elindultak, a sebességük egyre nőtt. A jéghegy kettévált, de a küzdőfelek még mindig harcoltak.

– Ó, ne! Ridley gyengül – sóhajtott a lány.

Dilvish nézte, ahogy a sötét oszlop az összeomló hegy szívébe tolja a világosat.

Fekete egyre jobban gyorsult, bár kő és szikladarabok számuldoztak mellettük. Dél felé tartottak.

Talán egy fertályóra telt el, semmi nem változott. A szőrmék alatt kuporgó Reena és Dilvish rendületlenül figyeltek. Várakozás ülte meg az egész tájat.

Amikor eljött a vég, a föld megrendült, oldalra dobálta a szánt, a remegések sokáig nem csitultak.

A hegy teteje felrobbant, sötét, terjeszkedő felhő töltötte be az eget. Majd a füstös foltot kiterjesztette a a szél, a felhő egyes részei figyelmeztető ujjként nyúltak ki nyugatra.

Egy idő múlva hatalmas hullámrázkódás csapott át felettük. Jóval később egyetlen, elvékonyodott felhő – a sötét – vált ki a zűrzavarból. A csorba szélű, széltől tépázott felhő tántorgó öregemberként menekült dél felé. Messze jobbra haladt el mellettük, nem állt meg.

– Jelerak – mondta Fekete. – Megsérült.

Addig nézték az oszlopot, amíg el nem tűnt délen. Akkor visszafordultak a romok felé. Nézték, amíg csak el nem tűnt a szemük elől, de a fehér oszlopot nem látták.

Reena lehajította a fejét, Dilvish átölelte a vállát. A szántalpak halkan daloltak a havon.

A Gyász Termében

Tizennégy nyarat éltem meg, a gyermekkorom már a végére járt, amikor a dédnagymamám megbetegedett. Száműztük az emeletre, a padlás alá egy ablaktalan szobába, hogy gyakorolja, milyen érzés a sötétben feküdni. Az öregeknek, akiknek az élete a szürkületé, éppúgy tanulniuk kell, mint ahogyan az újszülöttnak meg kell tanulnia, hogyan élje a hajnalt.

Nem a dédnagymamám betegsége tette lehetővé, hogy belépjek a Gyász Termébe, hanem a felnőtté válásom jelei, a bimbózó kebleim, a testem barlangjaiban göndörödő haj, méhem szűz fészkeének friss vére.

Készen álltam. Hát nem játszottam gyermekként órákon át a Terem játékát? A nővéreimmel és a bátyáimmal fűz és égerfa vesszőkből felépítettük a saját Termünket. Megraktuk az asztalokat, felrajzoltuk a képeket, megírtuk a jeleket. Mindig az én asztalom lett a leg-tökéletesebb, bár én voltam a legfiatalabb. Az ártatlanság szépségénél is több élet rejtőzött a szalagokban, a vadvirágokban, az éleket jelképező háromvirágban, a halált jelentő bodzavirágban és a köztes állapotot képviselő ágacsokkban. Az én asztalaimnak saját jellegzetességük volt, tükröződtem benne és is, és az eltávozott is. Tartalom rejlett benne és képzeldő, már akkor is, amikor kicsi lány voltam. Mindenki felismerte. A többi gyerek megérezte, de a felnőttek, akik eljöttek, és nézték, hogyan játszunk, biztosak voltak az ítéletükben. Hallottam, jobban mondvá kihallgattam egyiküket: „Gyász-tehetség. Majd meglátjátok”

Én már jóval előttük tudtam. Pendelyes koromban kezdtem fagyni a saját gyászverseimet. Az első még az ismert dirgét és trenodiákat utánozták, de valahol mindig beleszórtam önmagamat. Az egyikre még ma is emlékszem, mert a szüleim tehetségem bizonyítékeként megosztották a bölcsekkel. Így kezdődött:

Kifutok sötét hajómon
A jeltelen partok felé
Csak családom gyásza
Vezeti hajóm
a hullámok ívén ...

A sötét hajó, a jeltelen part a gyászhoz használt szokásos metaforák. De az ötödik sor, a penta megszövegezése előrevetette a központi alak árnyékát, egy meztelen nő faragott szobrát, – és ez meggyőzőtt mindenkit. Csodagyerek. Hetekig sütkéreztem a dícséretekben, szorgalmasan próbáltam megismételni a sikert. Nem sikerült. Évekkel később jöttem csak rá, hogy akkor gyászolok a legjobban, ha nem a hatást vadászom, bár a kritikusok és a közönség nem mindig ismer-te fel a különbséget. A céhbéliek azonban tudják.

És eljött a nap, amikor elég idős voltam már, hogy belépjek a Gyász Termébe. Korán keltem, órákat töltöttem a tükör előtt, az egyetlen tüköröm előtt, amit nem takart szürke gyászfátyol. Sötét karikákat festettem a szemem alá, sötét árnyakat a szemhéjamra. Persze túlzásba estem. Melyik új gyászoló nem követi el ezt a hibát? Még meg kellett tanulnom, hogy a valódi gyász maga rajzol árkokat az ember arcára, jobb szobrász minden festéknél és ceruzánál. A cselofág csak annyi, hogy ezt elmélyítsük. De, mint mondtam, még fiatal voltam. És még a dédnagymamám az elsötétített szobában sem volt elég, hogy megtanítson.

Azon az első napon valami merészet próbáltam. Már azon az első napon megmutatkoztam az újítások iránti tehetségem. A szemhéjammal azonos színűre festettem a körömöt, és bal kezemen a hüvelykujjamba egy tollkással keresztet rajzoltam, az élet és halál azonosságát és elkülönültségét jelképezve. Igen, látom, hogy érted. Így kezdődtek az ábrák, amelyeket később minden körömömről felrajzoltam, az ábrák, amelyek annyira divatba jöttek a fiatalok között, és hírnevet szereztek nekem. Én már nem használom. Akkor apróság-nak tűnt: egy kicsivel több festék, még egy kis sötét a világoson. Egy ösztönös gesztus, amelyet mások zseniálisnak tartottak, félreismertek. Bár tulajdonképpen az ösztönösséget szokták zsenialitásként beskatulyázni...

Hosszú, sötét hajamat háromvirággal és bodzával festettem be. Ez már kevésbé sikeres ötletnek bizonyult. Emlékszem, hogy a háromvirág a gyászidő előtt elhervadt, meghalt, és a bodzától ragacsosak lettek a fürtjeim. De a búcsú pillanatában, amikor felmentem a lépcsőn, hogy megadjam az illő tiszteletet a dédnagymamám-nak, a tökéletes gyászolónak éreztem magam. Megfordult az ágyban, a koszorúkkal díszített baldachinos ágyban, ahol családunk asszonyai meghaltak. Tompa, félig halott szemekkel nézett rám:

– Gondoskodsz róla, hogy emlékezzenek rám? – kérdezte.

– Igen, dédnagymama – feleltem.

– Legyenek hosszúak a gyászverseid – mondta.

– Legyen rövid a haldoklásod – adtam meg a szertartásos választ. Távoztam, mert sokkal jobban érdekelt a Gyász Terme és az én szerepem, mint a tényleges halál maga, amikor a lélegzet utolsó nagy sóhajként felfelé száll. Elvégre a halál magánügy, csak a gyász történik nyilvánosan. Ma már tudom, hogy minden gyászunk, minden szomorúságunk, minden szertartásunk eltörpül a távozás aprócska pillanata mellett. Megdöbrent az istenkáromlásom? Az öregek előjoga.

Nem néztem hátra, kifutottam az utcára, ki a fénybe. Anyám és nagyanyám elkísértek a Gyász Termébe. Bár csak sétáltunk a temetési dobok lassú ütemére, lélekben előreszaladtam.

A Terem még annál is nagyobb volt, mint elképzeltem. Hatalmas, tömör, faragott oszlopok tartották a mennyezetet. Láttam már messziről az épületet – ki ne látta volna – de soha nem léphettem olyan közel, hogy megkülönböztessem egymástól a faragásokat. A zokogó nők, hosszú hajuk különös vizesésekre csavarodott – illettek a Teremhez. Nevetsz. Ma már csak vidéken látni ilyen elcsépelelt motívumokat. Valóban, aprócska Terem volt. De én nagyszerűnek, csodálatosnak láttam, minden márvány siratóasszonyt a gyász műemlékének. Magamba ittam a látványt, elragadtatottan része kívántam lenni.

Bent a családok már felállították az asztalaikat, de az anyám és a nagyanyám fajtánk könnyedségével azonnal megtalálták az utat a látszólagos káoszban. A színeinket jelző zászló alatt – még ott az isten háta mögött is a Királynőt szolgáltuk – vese alakú asztal állt, tele haldoklóink emlékét őrző tárgyakkal. Nem volt sok haldoklónk abban az évben, mindössze három, beleértve dédnagymamát is. Még ma is emlékszem a születési adataira a másik kettőnek: Cassamerra lánya Cassuella lánya Cassapina lánya Cassania volt az egyik, Perdonia lánya Persivalia lánya Perrifona lánya Peripian a másik. Természetesen a saját családfámon huszonegy nevet tudok felsorol-



ni. Nincs sehol egyetlen törés sem a családkban. Erre nagyon büszke vagyok, bár néha megmosolygom magam miatt. Én vagyok az utolsó, tudod jól. Senki nem fog engem gyászolni, nincs nővérem sem, akkor távoztak az élők sorából, amikor még túl fiatal voltam, hogy én gyászoljak értük, nincs vér szerinti rokonom, és ez néha bánt.

Cassinia és Peripia már ott ültek, nem voltak új, fiatal gyászolók, akik első gyászukra várhattak volna. Csak fiaik születtek. És az én három nővéremet elvitte a téli betegség, én maradtam, mint családom egyetlen reménysége. Asztalunkon halmokban álltak a tárgyak. Azóta sokat változott a világ, már a fiúkat is megtanítják gyászolni.

Cassania leányai híresek voltak a kézügyességükről, az asztalt megtöltötték szépen kalligrafált bánat-tábláscskákkal. Az asztal minden gazdagsága ellenére rendetlennek látszott, és ez engem nagyon zavart.

Halkan megszólítottam az anyámat: – Elrendezhetném a dédnagymama részét?

Az anyám nem értette, miért zavar az asztal, a kérést túlzott lelkesedésnek tekintette a részemről. Én még túl fiatal voltam, még el kellett volna szegődnöm tanítványul egy idősebb siratóhoz, valamilyen idősebb unokatestvéremhez. Szegényes tapasztalatokkal rendelkeztem.

Így hát elküldtek, amíg az idősebbek dolgozni kezdtek, hogy nézzem meg a többi asztalt a Teremben, hogy lássam a gyász különböző fázisait jelképező asztalokat.

A többi asztalt éppolyan rendetlennek találtam, mint a miénket, hiszen mint mondtam, vidéki Terem voltunk, és a többiek sem rendelkeztek kifinomult ízléssel. Bár egyik-másik bírt valami ösztönös bájjal, amit azóta többször is megpróbáltam beleszőni a saját munkáimba. Az, hogy az ősi, falusi gyászból meríték, sokban hozzájárult a sikeremhez.

Ha arra gondolok, hogy először sétáltam a Teremben! A bebozsájtásra váró siratók moraja felhallatszott a galériáig, némelyek zokogtak bánatukban, ami manapság ritkán fordul elő egy nagyobb Teremben, a ritka állami alkalmakat kivéve: száműzött hercegnő, orgyilkosság, bukott királynő.

A Teremben csendesesen mozogtak a gyászolók, asztalaikat rendezgették. Emlékszem egy öreg anyókára, aki szeretettel fényesítgetett egy dárdát, haldokló nagybátyja nagy harcos voltának jelképeként. Egy másik törött hárfát tett egy bánat-táblácska alá: „Egy utolsó dal, egy utolsó érintés.” Mindig elbűvölt a sorok egyszerűsége, bár a törött hárfát túlzásnak tartottam.

Kinyíltak az ajtók, és a siratók bejöttek. A tömeg rohama a falnak lőkött, elvesztettem a szemem elől az asztalunkat, de szerencsére a tömeg gyorsan eloszlott, és én láthattam a szokásokat. Hosszú sorok által a koszorúkat és zokogókendőket osztogató asztaloknál, de a leghosszabb sor a hárfáknál áll, egy valódi dálnoknál, aki dalban beszélte el egy hárfás életének nagy pillanatait.

Két dolgot tanultam meg aznap: könnyű a tömeg kedvében járni, verset írni, de nehéz elérni, hogy mindig visszajöjjenek. Amikor a kendők és a koszorúk elfogytak, amikor a dálnok megszomjazott, a sorok felbomlottak, és a tömeg máshol csoportosult. Senki nem emlékezett a haldoklók nevére egy napnál tovább, bár a gyászolókat néha nem felejtették el. Hol itt a Halhatatlanság?

Délre körüljártam az egész termet, egy hervadt koszorút és három törülközőt hurcoltam magammal, de a rájuk hímtett nevekhez tartozó tettekre már nem emlékeztem. Visszatértem a kiindulópontomhoz, a családom emlékekkel megrakott asztalához.

– Itt maradok, amíg ebédelték. Könnyű dolgom lesz, most osztják a temetési falatokat – ajánlottam fel az anyámnak és a nagynénimnek, a nagyanyám már hazament, hogy elkészítse a dédnagymama utolsó ebédjét. Azt hitték, nem okozhatok semmi bajt, így magamra hagytak az asztalnál.

Azonnal átrendeztem az asztalt nekem tetsző módon, a kép most már tartózkodást sugallt. Ezután leültem, és költöttem egy trenodiát, az első híres trenodiát az úgynevezett „Szürke Vándor” korszakomból, ebben tűnt fel először a szürke köpenyes lélek-vándor. Gyorsan dolgoztam, sokkal gyorsabban mint később bármikor, csak úgy áradtak belőlem a szavak. Mindig könnyen dolgoztam, ez néha az áru-lómmá válik.

Persze ismered a verset: „Kopott szürke köpenyének vonala...” A tudósok azt állítják, a vonal szó a vessorokra utal. Én nem erre gondoltam, csak arra, hogy a köpeny kényelmes redőkben hullik a vállaira. De mindegy. A tudósok többet tudnak az ilyen dolgokról, mint mi gyászolók. Mosolyogsz. Sokszor hallottad ezt tőlem, igaz? Öreg koromra állandóan magamat ismétlgetem? Mi más csinálnék, amikor a sötétben fekszem, mint hogy visszaemlékszem a fényben megtett lépésekre? A sötétben nincs árnyékom, de valaha a Szürke Vándor árnyéka betérítette az egész földet.

Éppen befejeztem a trenodiámot, és egy táblára véstem a sorokat, lassan, mert én sokkal ügyetlenebb voltam, mint a nagynénim, és minden betűt nehéz munkának találtam. Te sokkal tehetségesebb vagy, ezért is tartottalak magam mellett a tanulóveid után. Nem, te pirulj el, gyermek, tudod, hogy így igaz. Ne keverd össze az alázatot az önmegtagadással. Öreg kart faragtak a fiatal testedre. Az idegenek útja nem a tiéd, sem az eszközők, amelyek legtöbbszörzik a betűket. Dédelgesd a tehetséged. Add tovább.

Igen, lassan rajzoltam a betűket, és a kezem megremegett egy kifejezésnél. Ó, a kifejezés jól hangzott, de amikor leírtam, elárulta a benne rejlő igazságot. Egy kaparószerszámot kerestem, amikor észrevettem, hogy valaki áll mögöttem. Felnéztem, és láttam, hogy egy, a gyermekkorból éppen kinőtt fiatal áll mögöttem, bőre még őrizte ragyogó hamvasságát, de már belepte a szakállba még nem durvult pehely.

– Kedveltem volna őket – mondta, és a dédnagymamám és dédnagynénim emléktárgyaira nézett.

EZ a rituális üdvözlés, így közeledünk egy ismeretlen meggyászolthoz. Valahogyan mégis megéreztem, hogy őszintén gondolja, és bár én is a milliószor elmondott szavakkal válaszoltam, ő is megérezte az őszinteségemet...

– Gazdagabbak lettek volna a barátságoddal.

Letöröltem a vásznat, és befejeztem a trenodiát, majd lehúztam a keretről. A vászon szélei felkunkorodtak, ahogy reméltem. Azt akartam, hogy az olvasónak ki kelljen simítania, így tevékenyen részt vegyen az olvasásban.

A fiú elvette a táblácskát és elolvasta, nem egyszer, de többször. Végül hangosan felolvasta. A hangja megváltozott, dallamosabbá vált. A Királynő Hitvesének dalnokául tanult. Ajkáról a szavak még kézzelfoghatóbb gyásszal teltek meg. Egy dalnok könnyen költ, tudod.

A többi asztal látogatói hamarosan körülvettek bennünket. A dalnok tudta, hogyan játsszon hangjával, a szavak, a költői képek odavonzottak mindenkit.

Anyám és nagynéném így találtak visszaérkeztük, gyászolóknak hosszú sora állt az asztalnál, minden más kiürült a környéken, még a Figyelők is odagyűltek. A gyászolók megismételték a sorokat a fiú után, a kórus dallamára, ami ma már olyan híres:

Zokogj az eljövő éjért

Zokogj az elmúlt napért

Igen, egyszerű mondatok. Ma, az idegenek idejében már minden gyerek ismeri őket. De akkor lázban írtam, akkor az idegekről még csak nem is álmodtunk, és én a dédnagymamám emlékét szerettem volna egy olyan versbe szőni, hogy soha ne feledjék el. Valóban hosszúak lettek a gyászversei. Örülök, hogy így történt azon a napon, mert mire hazaértünk, meghalt, és a testét már feltették a máglyára, és az oszlopra a ragadozómadaraknak.

A következő hét napban a Terem bejáratánál gyászoltuk dédnagymamám az örökkévaló világosságba költözését. Mosolyoghatott a verseken, megvilágították útját a halál barlangjában. Soha nem hangzottak el ilyen költemények a Termünkben, csak amikor Verina generális meghalt, aki a szomszéd városban született, de egy köznök tartozó családból származott, és százával éltek rokonai a vidéken. És, mint mondták – az öreg királynő távozásakor. Három újabb Szürke Vándor trenodiát írtam, és egy 32 versszakból álló dírget, amit egy hárfamester megzenésített. Napokig ez szólt a Teremben, bár manapság már ritkán hallani. Túl hosszú, az idegenek a rövid verseket szeretik. De dédnagymamát nem felejtettük el az emberek, és büszke vagyok, hogy ez az én művem.

Hét nap múlva anyámról hárult a kötelesség, hogy tanítómestert találjon nekem a családok között, bár az ősi szokások szerint egy évet kellett volna várnom a Terembe belépésem után, mielőtt megkezdhettem volna az inaszkodást. De eljöttek hozzá az Öregek, és megérték, tekintsen el az egy évtől. Még azt is javasolták, hogy keressem meg valami régi ismerőst a tengerparti városokban, de nem volt annyi pénzünk, hogy ezt megtehessek.

Aznap kopogtattak az ajtón. Látom, tudod, ki volt az. Elmeséltem már? A dalnok volt, akivel a Teremben találkoztam. Az első nap után távozott, és én feltételeztem, hogy folytatja zárandokújtát, felkeresi a Termeket. Hozzá tartozik a neveléshez, hogy a dalnokok különféle gyászolók előtt énekelnek, megismerik az országot. De nem az útját folytatta. Hazament, és elmesélte a királynőnek, hogy mi történt a Termünkben. Három napig tartott, mire audienciát kapott, egy napig, mire a királynő döntött. De végül így szólt: – Hozd el ezt a Szürke Vándort, megnézem. – Ettől kezdve így nevezték.

Elévezettek. A Királynő elé, akinek testéből a következő uralkodó születik. Csak éppen lány-meddő volt. Hiába szántottak rajta a férfiak, nem jött aratás. Nem született lánya, aki meggyászolja, csak fiai. És akkor még nem tudta, hogy nem szül többé, és a húgának lányai követik a trónon, országunk tragédiájaként. Mert az új Királynő behívta az idegeneket, akik elhozták magukkal a férfiak uralmát. De akkor ezt még senki nem tudta, a Királynő csak kíváncsiságból hivatott.

Felöltöztem, mint koromhoz és családomhoz illt. Egyszerű, hosszú, vörössel, feketével és zölddel hímzett szürke ruhába. Én magam csináltam, a háromvirág körbefonódott az ágakon, bodza díszítette a szegélyét. A hajamat befontam, koronába tűztem a fejem körül, hajviseletem annyira egyszerű volt, mint amilyen díszes a Királynőé. Sosem voltam nagy szépség, de a büszke tartás sokat számított, ezért magasra tartottam a fejem.

A Királynő meglátott és elmosolyodott. Később elmondta, hogy olyan fiatal voltam és olyan komoly, hogy nem tudta megállni.

– Gyere, gyermek – mondta, előrehajolt és kinyújtotta a kezét.

Nem tudtam, mi az illem, ezért megfogtam a kezét, nem figyelve körülöttünk a zúgásra. Előrehajoltam, és a fülebe suttoztam, hogy csak ő hallja:

– Ne félj a sötétől, hölgyem, én megvilágítom az utadat.

Nem ezt a beszédet gondoltuk ki az anyámmal, és nem is ezt terveztem az úton. De amikor megláttam őt, a lány-meddő évek bántatását a szeme alatt, akkor már tudtam, miért jöttem. Nem az udvar tapsáért szóltak a szavaim, hanem csak a Királynő kedvéért. És ő tudta, hogy igazat beszélek.

A lába mellé ültetett. Soha nem távoztam.

Elkérte a gyászverseimet, és én elővettem az első Szürke Vándor költeményeket a kosaramból. Ma már a múzeumban vannak, ahol csak a tudósok olvashatják, de valaha mindenki hozzáférhetett.

Növekvő érdeklődéssel olvasta őket, és hívatta a Főpapnőt.

– Gyermek is vezethet az úton – mondta rejtélyesen a Főpapnő. Mindig így beszélnek, hagyják, hogy a hallgatóság döntsön a lehetséges megoldások közül. A siratók és a papok ebben hasonlóak, bár a papok a Bölcs Tudásra és a Tévedhetetlenségre hivatkoznak, a mi jelképeink pedig a szívünkben jönnek.

A Királynő bólintott és felém fordult.

– Tudnál újabb trenodiát írni? Most. Most, amikor látlak, hogy tudjam, nem felejtött segítségével irtad őket.

– Nincs kit gyászoljak, Királynőm – feleltem.

Elmosolyodott.

Ne felejtisd el, fiatal voltam, egy kis faluból, egy aprócska Teremből. Azt hittem, sajnálkozó a mosoly. Ma már tudom, hogy a hatalom mosolyát láttam.

Három nappal később érkezett a hír, hogy a nagymamám meghalt. Volt mit gyászolnom. És bár nem engedtek haza, hogy otthon gyászoljak, a Királynő felállított nekem a fővárosban, és ott, a kifinomult gyászolók között kezdődött számomra a közszereplés. Tizenhárom trenodiát írtam a hét nap alatt, és egy siralmas éneket. A honvágy növelte a bánatomat, és estére már a tapasztalt gyászolók is zokogtak. A Királynő ágyának dőlt.

A Királynő elhozatta az ország leghíresebb gyászolóit, hogy megtanítsanak a gyász művészetére. Egy év múlva annyit tudtam a gyász történetéről, a trenodiák szerkezetéről a dírgek kidolgozásáról, mint ők. Megtanultam a királynő családfáját kétszer huszonegy nemzedékre visszamenőleg, még a testvéreit is. És egyszer egy herceg volt a szeretot, bár gyermekem nem született tőle.

Látom a kérdést a szememben, gyermek. Ne félj megkérdezni. Várj, felteszem én a kérdést. Megbántam, hogy a Királynőt szolgáltam, amikor megtudtam, hogy megölette a nagymamámot? Gyermek, túlságosan hatottak rád az idegenek nézetei. A Királynő tetteit nem kérdőjelezhetjük meg. És a nagymamám gyászversei hosszúak voltak, haldoklása rövid, fájdalommentes. Bár mind így kezdenék az utunkat.

Kihirdették, hogy egy Gyázmester, és nem egy vér szerinti gyászoló fogja megsírni a Királynőt. A változások korában így éltük meg az első változást. És így történt, hogy én szolgáltam és gyászoltam meg a királynőt és húgának gyermekeit, a lányokat és ezeket a gyenge, nyafka fiúkirályokat. A gyászolónak mindegy. A férfiakat és a nőket egyformán megsírjuk, hiszen mindenkinek meg kell tennie a lépéseit a sötét barlangban. De a föld is gyászol, meddővé válik, mint az első Királynőm. Mert ki tudja megmondani, ki az apa, amikor minden férfi egyformán szánt? A gyümölcsöt érlelő nők azonban éppúgy különböznek egymástól, mint egy szép dírge.

Nem tudom, hogy a királyok vagy az idegenek miatt haldoklik az ország. Azt várják tőlünk, hogy megsebezük a földet a halottaikkal, és sokan követik az új szokást. De mit is akarhatna a föld az üres tetemekkel? És miért tennék örökre sötét barlangba a szeretteinket? Tegyük őket a föld fölé, a halott szemek az égre néznek!

A világ túl gyorsan változik, gyermekem. De ne felejtisd el, hogy megígérted, a testemet a máglyára és az oszlopokra teszed, amit együtt építettünk. Távol a barlangtól, távol az idegenektől.

Tessék, itt a trenodiám. Évek óta az első és utolsó Szürke Vándor költemény. Ezzel kezd a megsírátásomat. Tudom, nem szokás, hogy a gyászoló önmagát sirassa. De nincs gyermekem a méhemből, és bár téged választottalak, az nem ugyanaz. És különben is, a Szürke Vándor mindig újított. Halálomban sem tagadom meg önmagam.

Hozd az utolsó vacsorámat, és az álm kelyhét, mert erős ma a fájdalom, és fejemben zúg a sötétség. Itt az idő. Gondoskodsz róla, hogy emlékezzenek rám, ugye?

Mond ki. Mondjad. Ne sírj. A sírás nem illik egy gyászolóhoz.

És legyenek hosszúak gyászverseid.

Fesd ki a szemed, de csak halványan. Rajzolj keresztet a körmödre. Csípj az arcodba. Jól van. És legyen rövid a haldoklásod. Most pedig menjél.

Észak Lángjai

SZEREPIJÁTÉK LEVÉLBEN

ELÉRKEZETT AZ IDŐ, HOGY SZÁMODRA, S ÁLTALAD ÍRÓDJÉK A TÖRTÉNELEM...

A JÁTÉKRÓL RÖVIDEN

A levélben játszható szerepijáték hasonló alapokon nyugszik, mint az élszóban vagy számítógépen futó játékok. Hősöket személyesíthetünk meg, kiknek sorsát csak az istenek és saját döntéseink befolyásolják. Felfedezhetjük az ismert ismeretlent, nap mint nap új kalandokkal, kihívásokkal, rejtélyekkel találkozhatunk Ynev tájain. Az egyetlen különbség – mely a névben is bennefoglaltatik –, hogy a játék egyes lépéseit levélben kell megtennünk. Ez első olvasásra meglehetősen lassúnak és körülményesnek tűnhet, de valójában nem az. A játékos ugyanis nem a kalandozó egyetlen cselekedetét írja meg egy fordulóban, hanem egy egész napra előre határoz meg stratégiát, célt, irányelveket. Így egy levélváltás után 24 óra eseményeiről értesül, melynek eredménye csak attól függ, milyen parancsokat adott karakterének a nap elején. Sok apró részletet nem is konkrét utasítások, hanem a kalandozó jellege, világszemlélete határoz meg – a játék így még színesebbé, még egyénibbé válik.

Minden héten egy levélváltás történhet, melynek végén valóban egy regény igényességgel kidolgozott, rövid novella számol be a karakter aznap cselekedeteiről, sorsáról. Az így kapott „naplók” összefűzve teljes élettörténetet adnak ki, részletesen beszámolva csatákról és barátságokról, küldetésekről, a megismert tájakról, az eddigi tapasztalatokról és kalandokról.

Az Észak lángjai többet kíván nyújtani, mint egy egyszerű keresem-a-szörnyet-levágom-a-szörnyet játék – Wayne Chapman és Dale Avery világához ez méltatlan is lenne. A kalandok reményeinek szerint a levelezős játék lehetőségeinek határait súrolják majd összetettségben, hiszen Észak-Ynev viszályokkal terhes, politikai csatározásokkal átszőtt világába vezetik a játékosokat. A kalandozók lehetőséget kapnak teljesen egyéni harci stratégiák kidolgozására, melynek segítségével még kiforrottabb küzdőkkel, még eredményesebb mágiahasználókkal válhatnak.

A szabályok könnyen elsajátíthatóak, mivel szinte minden téren a M.A.G.U.S. játérendszerét követik – történetek ugyan tökéletesítések is, a szerepijáték eddigi teszt eredményeinek felhasználásával.

A másik óriási lehetőség a játékban más játékosok, fantasy kedvelő társak megismerése. Kalandozó utazásai során rendeteg JK-val találkozik majd, akiknek címét megkaphatod. Így szoros barátság alakulhat ki két

addig teljesen ismeretlen ember közt is – először csak a közös játék, hobby köti össze őket, később esetleg már sok más.

A KALANDOK HELYE ÉS IDEJE

„...Véget ért a sagrahasi ütközet, de félő, Észak egét még hosszú éveken át feketére festi a pusztítás lángjainak füstje. A Hadurak nem lehetnek nyugalmat a végső győzelemig, sem a Szövetség, sem Toron nem egyezkedik. Helyzetünk itt, a Quiron-tenger déli partján egyre súlyosabb. A városállamok közt nincs összetartás, Abaszisz és Toron hatalma fenyegető kardként lebeg a tenger melléki államok felett – érzem, függetlenségünk elvesztése hetek, napok kérdése csupán. A Fekete Hadurak mellé állt több tucat állam – kit kényszer, kit jól felfogott érdek vitt rá a szövetségre. Tegnap hazatért unokaöcsém beszámolója szerint egyre több GroUgonból áthajózott ork, goblin csapat garázdálkodik eddig békés földünkön, s hírek érkeztek fosztogató Keleti barbárokról is. Lángokban áll az egész világ...”

– Részlet Kyrmen Homers, caedoni országbáró feljegyzéseiből



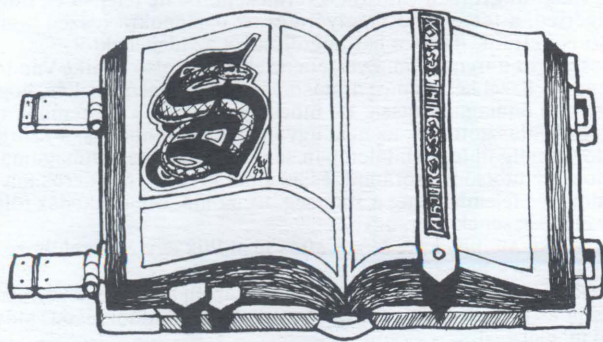
A kalandok Észak-Yneven, a Quiron-tenger déli partján fekvő városállamokban veszik kezdetüket, Psz. 3692 végén, a Zászlóháború sagrahasi ütközte után. Itt kis távolságok megtétele után is új birodalmak határait lépheti át a kalandozó, a háború miatt kialakult zavaros politikai helyzet pedig tökéletes lehetőséget biztosít minden szerencsevadász és kalandkereső utazó részére. Minden fegyverforgatóra, mágiahasználóra szükség van, az ellentétes érdekcsoportok csak abban hasonlítanak, hogy kalandozók segítségével, részvételével szeretnék megoldani gondjaik. Egyformán kihívásra lel itt a Rend és Élet védelmezője, az igazság bajnoka, a pusztítás éltetője, a halál önjelölt hírnöke és a pénzéhes zsoldos is.

A játék soha nem tapasztalt részletességgel mutatja be Ynev bebarangolt tájait, a legapróbb falvak és városok, erdőségek és barlangok mind szerephez juthatnak a kalandok folyamán. Ezt és még sokkal többet kínál a világ – találkozhatunk a városállamok és birodalmak híres avagy hírhedt uraival, neves fejedelmekkel és varázslókkal, kellően magas Tapasztalati Szinten pedig magunk is beavatkozhatunk a Zászlóháborúba, akár a Fekete, akár a Vörös lobogók alatt.

Csatálkozhatunk a Hatodik Vörös hadúr kalandozócsapataihoz, de akár magunk is kezünkbe vehetjük a kisebb csaták sorsát. Nincs lehetetlen, a megszerzett tapasztalattal egyre komolyabb feladatok teljesítésére lesz alkalmas kalandozónk.

Ha kellő hatalommal bír, még a háború miatt zárva tartott térkapuk is megnyílnak számára...

A bejárt játéktér a könnyebb átláthatóság és térképezhetőség kedvéért négyzet alakú lapon kiválóan nyomom követhető, így – ha kedved tartja – folyamatosan bővítheted saját Ynev-térképed, mely kalandozó utazásai nyomán készül. Bár az is megtörténhet, hogy egy könyvtár polcain töredezett, megsárgult pergamenre bukkanasz, mely a környék tökéletes térképe... S az sem ritkaság, hogy megbízódtól kapsz pontos helyleírást, a küldetés sikeres teljesítésének elősegítéseképpen.



AZ EGYES FORDULÓK

Minden kalandban fontos tényező az idő – nem elhanyagolható, mennyi telik el belőle két összecsapás között, hiszen a Manapontok visszanyerése és a természetes gyógyulás komoly fontossággal bír. Akkor sem lényegtelen, ha társunkat egy hét múlva bitó várja, mert tiltott területen terített le vadakat, vagy lopott az ékszerésztől, esetleg összetűzésbe került a helyi városörökkel.

Éppen a fentiek miatt a fordulók – játéknapokat – egymáshoz egyeztetjük, mely azt eredményezte, hogy minden egyes beérkezett forduló először felvisszünk egy számítógépre, majd kezdetét veheti a kaland. Ennek hatására minden karakter egyszerre fogja végrehajtani cselekedeteit. Így míg valaki 30 mérföldet mozog észak felé, addig egy másik kalandozó elrabolhatja a kiszemelt udvarház összes kincsét az első előtt, sőt messze járhat, mire a másik odaér. Ezzel a módszerrel könnyen kiküszöbölhető az, hogy valaki azért jusson helyzeti előnyhöz, mert az ő fordulója előbb került a számítógépbe. Egy forduló egy Yneven eltöltött napnak felel meg, a fordulók pedig mindig szerdán kerülnek értékelésre, leírásra, postázásra.

Ha fordulóid közben egy kalandozóval békés körülmények közt találkozol, ő megkapja a postacímed, esetleg telefonszámod, te pedig az övét. Így a későbbiekben a játékon kívül is kapcsolatot létesíthettek és tarthattok fenn. Természetesen az adatvédelmi törvény betartása érdekében a titkosságra is igény tarthatsz (lásd: parancsok, Jelentkezési lap).

A játékban megített kalandok leírására mindig szerdánként kerül sor. Ekkor kerülnek beírásba, és még ugyanazon éjjelen a Nyugati téri postára a levelek, hogy már reggel útjukra indulhassanak.

A karaktered számára kiadott parancsokat és beállításokat egy erre a célra elkészített és rendszeresített levelezőlapon adhatod fel, aminek szerda délutánig kell megérkeznie postafiókunkba.

KALANDOZÁS EGYEDÜL VAGY CSAPATBAN, CSATÁK

Minden kalandozó számára lehetőség nyílik, hogy egy csapat tagja legyen, vagy akár egy kalandozókból, NJK-kból és szörnyekből álló csapatot vezessen. Egy csapat maximum hat tagot számlálhat, amelynek vezetője mindig játékos kell, hogy legyen. A másik öt személy lehet a csapatba verbuvált bérenc vagy a küldetést segítő NJK, illetve szörny, kit a csapat vezetője megidézett. Az is meglehet, hogy egy játékos egyszerre kíván hat karaktert irányítani – így közös csapatot alkothatnak, egy vezetővel. (Persze ez már meglehetősen költséges vállalkozás, de egyszer érdemes lehet kipróbálni)

Minden idézett lény addig marad a csapattal, amíg ÉP-nek vagy FP-nek száma nullára nem csökken. Ezután a lény meghal, elveszti eszméletét vagy visszakerül saját létsíkjára – így a csapat többi akciójában nem vesz részt.

A csapathoz csatlakozott JK és NJK szereplők esete ennél lényegesen összetettebb, a JK kizárólag irányítójának akaratától függően szakadhat el társaitól, míg az NJK harci kedvének, jellemének, céljainak és életerejének függvényében marad, illetve távozik.

A játék minden összecsapása a M.A.G.U.S. szabályai szerint kerül levezetésre, így saját harcértekeinek, életerejének figyelembe vételével mindenki egyéni támadó és védekező stílust, stratégiát dolgozhat ki.

PARANCSONK ÉS BEÁLLÍTÁSOK

A játékban használható parancsok egy része önmagában is értelmes parancs, másik részük azonban kizárólag úgy használható, ha megadjuk az utasítás minden szükséges jellemzőjét. Például ha csupán annyit tudunk a karakter szándékáról, hogy varázsolni szeretne, de azt nem, hogy milyen mágiát kíván alkalmazni, akkor nem végrehajtható a parancs. Ezért minden parancsnál, melynél a leírásban változó jellegű jellemzők szerepelnek, ki kell töltened az utasítás kiadásakor ezeket a paramétereket.

Tehát egy fordulót a következőképpen hajthatatsz végre. Először olvasd el korábbi fordulódat, és gondold végig, hogy kalandozódnak milyen céljai vannak, ezek beteljesüléséhez pedig mely parancsokat kell végrehajtania. Majd a megfelelő parancsokat jegyezd le az előre elkészített és részedre megküldött levelezőlapra, ragassz rá bélyeget, és dobd be egy közeli postáladába.

Belépő fordulódban további segítséget fogsz kapni első igazi forduló kitöltéséhez.

A levelezős szerepjátékban karaktere(i)d irányítására a következő parancsokat használhatod:

MOZG D1 D2

A parancs hatására D2x5 ynevi mérfölddel D1 irányba veszed utadat. A parancs mind a felszínen, mind pedig labirintusokban alkalmazható, de a föld gyomrában nem mindig jár sikerrel, hiszen a falon való átmenetel szellemek számára nem okoz gondot, de te talán még élsz...

Példa: a MOZG É 4 parancs hatására észak felé indulsz, és húsz mérföld megtételéig meg sem állsz, hacsak nem találkozol út közben valami érdekessel.

TDOB D1 D2

Tárgyakat hajthatunk el, ha úgy érezzük, hogy nincs már szükségünk rájuk, D1-be a tárgy sorszáma írjuk, D2-be pedig az eldobandó mennyiséget.

Példa: TDOB 23 4 megadása után a sok feleslegesen felszedett shadlecki buzogányunktól, számszerint négytől vehetünk örök búcsút.

Megjegyzés: Az utánunk ide érkező kalandozó valószínűleg rá fog találni a tárgyra, ezért ha ezt nem akarjuk, akkor inkább pró-báljuk meg elrejtteni.

TREJ D1 D2

Hasonlóan a tárgy eldobásához, itt is D1 a tárgy típusát, D2 annak mennyiségét jelenti. Ezáltal a kalandor megpróbálja elásni, vagy ha az nem megy, akkor minél észrevehetőbb módon álcázni a megadott tárgy(ak)at.

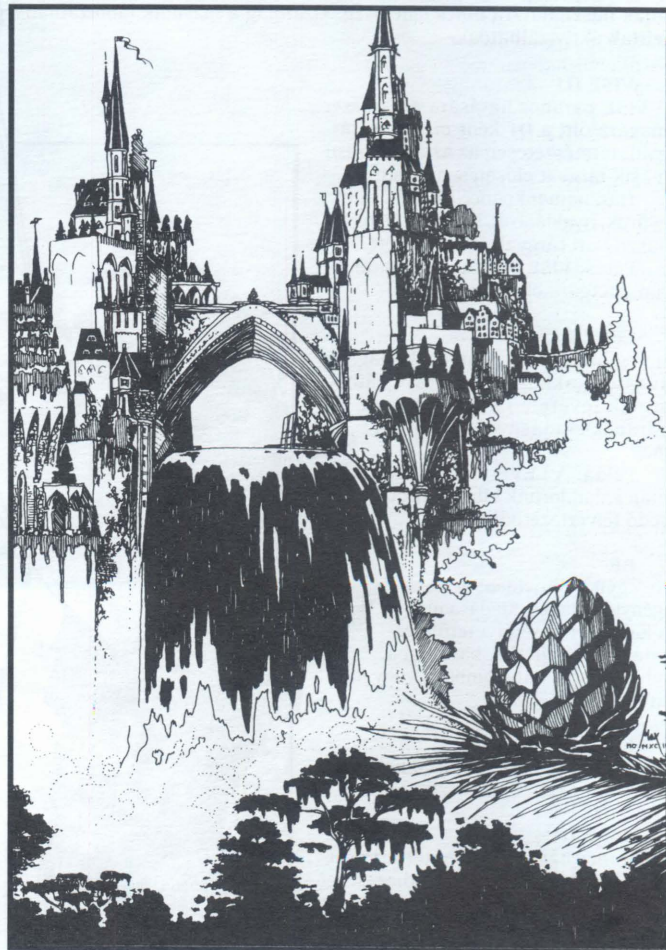
Példa: TREJ 25 1 hatására egy kétkezes csatabárd a lehető legóvatosabban kerül elrejtésre, hiszen ínséges időkben még jól jöhet.

TFEL D1 D2

A TREJ parancssal eldugott készletekhez juthat így hozzá a kalandozó, mert e parancs hatására az elrejtett D1 típusú tárgyból D2 mennyiséget magához vehet.

Példa: A TFEL 25 1 az előbb említett ínséges időkben azonnal kisegít minket a hiányzó kétkezes csatabárrdal.

Megjegyzés: A parancs sikertelen, ha már valaki magához vette az elrejtett tárgyakat.



TKER D1

Karakterünk keresésbe fog, hátha valaki éppen ott rejtegeti a kincseit, ahol ő most éppen tartózkodik. Ezen tevékenységét D1 órán keresztül végzi, minél hosszabb időt tölt ezzel, annál biztosabb, hogy megtalálja az elrejtett kincseket.

Példa: TKER 2 hatására 2 órán keresztül kémlel és kutat a kalandozó, és lehet, hogy lel is valami hasznosat.

Megjegyzés: 5 óra kutatás után 100 %-os eséllyel talál valamit, persze csak ha volt is ott elrejtett tárgy.

TAHA D1 D2 D3 D4

Használati tárgyakat aktivizálhatsz ezzel a paranccsal. Ha D3 és D4 definíció értéke 0, akkor a D1-ként megjelölt tárgyat önmagában használod, ha lehetséges D2 mennyiségben, ha D3 és D4 nem üres, akkor D2 db D1 tárgyat használsz D4 db D3 típusú tárggyal. Így nyílik mód arra, hogy a D1-ként megadott csatabárdodra D4 egység D3 típusú mérget kenj fel.

VARA D1 D2 D3

A parancs, mint nevéből kikövetkeztethető a direkt varázslásra szolgál a játékon belül. A M.A.G.U.S. rendszerében a varázslatok és a pszi használat élesen elkülönül egymástól, de a levelezős szerepjátékokban ezek számítógépes szimulálásának hasonlósága miatt mégis egy parancs aktivizálja mindkettőt. Természetesen a pszi és manapontok nem egyeznek meg, ezért mindig a megfelelő pontokból kerül levonásra a használt mágia avagy diszciplína energiaigénye.

D1-be írjuk a varázslat sorszámát, mely a mágiahasználó kasztok számára kiküldendő táblázatban megtalálható.

D2-be a karakter sorszámát, akire csapatunkból a varázslatot alkalmazzuk (nem minden esetben szükséges kitölteni, ilyenkor helyére kerüljön 0, de gyógyításnál létfontosságú. O saját karakterünket jelzi mindig.), D3-ba írjuk az erősítés értékét, illetve felhasznált pszi pontok számát a varázslatok táblázata szerint.

Példa: VARA 26 0 15 hatására 15 manapontért gyógyíthatunk saját karakterünkön.

Megjegyzés: A VARA paranccsal harci varázslatok és pszi diszciplínák használatára nincs lehetőség, kizárólag a második táblázatban leírtak aktivizálhatóak.

WISE D1

A WISE parancs hatására a karakter magára ölti a D1-ként megadott tárgyat, természetesen az azonos típusú másik tárgyat előzetesen leveti.

Használható páncélok, ruházatok, gyűrűk, nyakláncok, karkötők és egyéb használati tárgyak fel/levetésére.

Példa: WISE 88 hatására karakterünk magára ölti félvértezetét.

LEVE D1

Ha egy tárgyat karakterünk magára aggatott, akkor szükségessé válhat annak levétele is, melyet ezen parancs kiadásával valósíthat meg.

Példa: A LEVE 88 kiadása után kalandorunk kibújik az őt védő félvértezetéből.

BE

Az egyik legrövidebb leírást igénylő parancs. Kiadása után a kalandor besétál a területen található épületbe, barlangba, labirintusba, katakombába vagy más útvesztőbe.

KI

A BE parancs megfordítása, hatására a kijáratot vehetjük használatba.

CSBE D1

A parancs hatására karakterünk csatlakozik a D1. számú karakterhez. Ezzel a paranccsal a karakter automatikusan követi a vezetője (D1) parancsait egé-

szen addig, amíg egy CSKI parancs nem aktivizálódik rajta. A CSBE parancs hatása alatt a karakter önállóan nem fog akciókat végrehajtani harci helyzetben kívül, mozogni is csak a csapat vezetőjének utasításai szerint fog.

Példa: CSBE 15 után ha az alkalmazó karakter sorszáma nem 15. és a 15. vele egy mezőn áll, akkor csatlakozik hozzá.

CSKI D1

A parancs hatására a kalandozó beszünteti csapatban való működését, a D1-ben megadott definíciók szerint búcsúzza társaitól.

Definíciók:

- 1 barátságosan
- 2 mogorván
- 3 kihívóan
- 4 megalázkodóan

Példa: CSKI 1 után a karakter barátságosan elköszön többi társától és otthagyja őket.

CSDO D1

A D1. csapatagunktól válhatunk meg e módon az ő akarata ellenére is.

Példa: CSDO 1 hatására az 1. számú csapatagtól elválíks karakterünk, aki ha játékos volt, és nem adott meg ezután parancsokat, akkor a forduló végéig nem fog semmit tenni, ha szörny vagy NJK volt, akkor önállósítani fogja magát.

TITK

Ha címed telefonszámod eddig titkos volt, aktivizálódás után megszűnik titkossága, ellenkező esetben titkossá lesz.

BEÁLLÍTÁSOK

FELV D1 D2 D3

Ezzel az utasítással ballíthatjuk, hogy karakterünk milyen tárgyakat vegyen magához, hiszen nem feltétlenül előnyös a mások által eldobált, felesleges tárgyak begyűjtőjének szerepét eljátszani...

A D1 paraméter jelzi, hogy milyen tárgyakat gyűjtesz, ha ennek helyére -1-et írsz, akkor semmit sem fogsz magadhoz venni, bármit is lelj, ha ű-t írsz ide, akkor minden tárgyat elpaksz, hátha jó lesz még valamire.

Ha egy tárgy sorszámát írod be ebbe a definícióba, akkor van értelme a D2 megjelölésének is, mert akkor ebből a tárgyból D2 darabot fogsz begyűjteni, (ha találsz), utána pedig a D1 automatikusan -1-re állítódik.

A D3 arra szolgál, hogyha bármit be szeretnél gyűjteni, de az abszolút értéktelen tárgyakra nincs szükséged, akkor itt definiálhatod, hogy minimum hány ezüstöt kell érnie a tárgynak, amit már hajlandó vagy magadhoz venni.

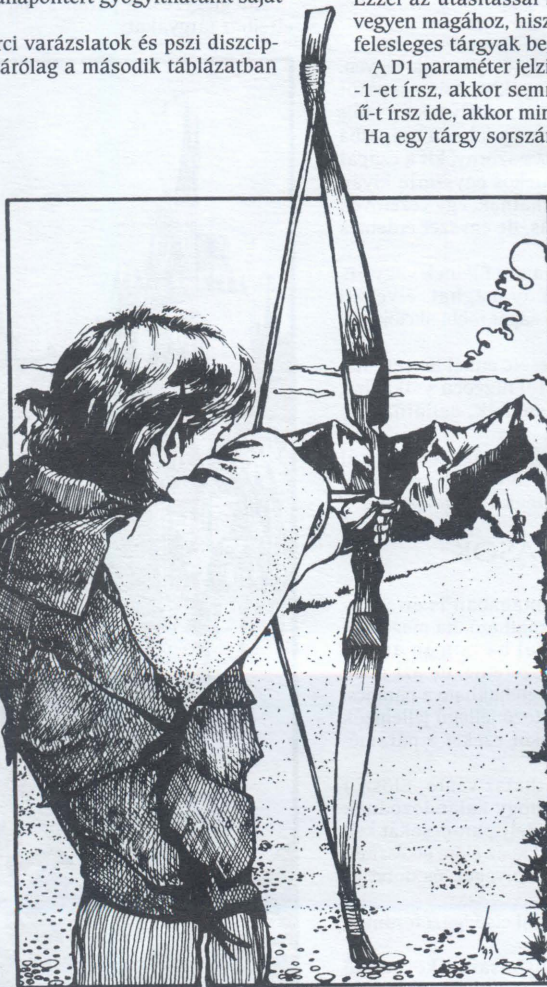
Példák: FELV 0 0 3 0 hatására minden olyan tárgyat felveszel, aminek az értéke minimum 3 ezüst. A FELV 27 2 0 parancs miatt semmi mást nem gyűjtesz, csak hajtóbárdokat, abból is csupán kettőt, utána pedig semmilyen más tárgyat sem veszel magadhoz, amíg a beállítást újra nem definiálsz.

ADTR D1 D2 D3 D4

Ezzel az utasítással valamely tárgyat adhatsz át egy másik lénynek, kreatúrának a következők szerint. D1 a lény sorszámát jelzi, D2 pedig a típusát. Nagyon fontos a típus helyes kitöltése, mert például ha D1 értéke 15, és D2 értéke 1, akkor a 15. játékosnak adod át a tárgyat, ha viszont D2 értéke 2, akkor a 15. nem játékos karakterrel való találkozásodkor fogsz megszabadulni tőle azáltal, hogy reá bízod. A D3 paraméterben a tárgy sorszámát adhatod meg, a D4 definíció pedig az átadandó tárgy mennyiségét jelöli.

Példák: az ADTR 15 1 29 1 hatására egy hosszú kardot nyújtasz át legközelebbi találkozásodkor a 15. játékosnak.

Az ADTR 15 2 29 1 ellenben ugyanezt a 15. NJK-val való találkozásodkor teszi ugyan ezt.



Megjegyzés: Egyszerre maximum tíz ADTR beállításod lehet aktív, melyek törlése a beállítás újbóli kiadásával lehetséges.

LAFE D1 D2 D3 D4 D5

A LAFE beállítás épületek, folyosórendszerek felderítésének alaposságát adja meg az alábbiak szerint.

	D1	D2	D3	D4
	ajtók	ládák	csapdák	omlások/akadályok
1	nyitott	nyitott	óvatos	nemfogl
2	zárt	zárt	megnéz	átkutat
3			átfut	elhord
4				nemfogl

Példa: A LAFE 1 1 1 1 1 beállításokkal rendelkező karakter kizárólag a nyitott ajtókon megy be, a zárt ajtókat meg sem vizsgálja, a nyitott ládákba belenéz, hátha maradt bennük valami, de ő maga nem fászsztja magát ilyen problémák megoldásával, viszont lassan halad, hiszen minden csapdát alaposan megvizsgál, és ha rendelkezik ilyen képzettséggel, akkor valószínűleg meg is találja őket, mielőtt azok aktivizálódnának. Ha az útját omlás vagy más akadály zárja el, akkor inkább visszafordul, hiszen drága az élete, semmit sem bíz a szerencsére.

LALO D1

A labirintusok, katakombák bejárásának logikáját definiálhatjuk, ahol D1-ben kell megadnunk karakterünk mozgási orientációját az alábbiak szerint:

- 1 Jobb irányelsőbbség
- 2 Bal irányelsőbbság
- 3 mozgás a MOZG parancs segítségével, a második paraméter a föld alatt nem 1 mérföldet, hanem csak tíz yvei lábat jelent.

Példák: LALO 1 hatására a karakter a régi, jól bevált jobb kéz a falon módszert követi, melynek hatására ha egyszer bekeveredett oda, akkor biztos, hogy ki is fog találni onnan. Ha a falazat teljes egészében folytonos, akkor mindent meg is fog találni. A LALO 3 viszont azt jelenti, hogy a karakter nem logikát fog követni, hanem a LAIR beállítás iránydefinícióit, ami által akár el is akadhat a labirintus szívében.

ELLJ D1

A D1 definícióban megadott játékos ellenségednek tekintet ettől a pillanattól, és ha találkozik vele, akkor azonnal harcot kezdeményezel.

Példa: ELLJ 15 esetében a 15. játékosval való találkozásodkor azonnal harcba fogsz.

Megjegyzés: Egyszerre maximum tíz ELLJ beállításod lehet aktív, melyek törlése a beállítás újbóli kiadásával lehetséges.

ELLN D1

A fentihez hasonló beállítás, csak nem játékosok, hanem nem játékos karakterek ellen használatos.

Példa: ELLJ 15 esetében a 15. NJK-val való találkozásodkor azonnal harcolni kezdesz vele.

Megjegyzés: Egyszerre maximum tíz ELLN beállításod lehet aktív, melyek törlése a beállítás újbóli kiadásával lehetséges.

HAST D1 D2 D3 D4

Karakterünk harci stratégiáját adhatjuk meg ezzel a paranccsal. Először a D1-ben definiált módon próbál meg harcolni kalandozónk, majd D2 következik, utána D3 és D4 az alábbi táblázat szerint:

- 1 közelharc
- 2 távolsági harc (lő, dobófegyverekkel)
- 3 varázslatok
- 4 menekülés

Példa: HAST 3 2 4 0 hatására a kalandor először ellővi varázslatait, majd távolsági harcba fog. Ha valaki közelharcba keveredik vele és rátámad, akkor pedig elmenekül, hiszen kézi harcban nem olyan képzett.

HVD1 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

HVD2 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

HVD3 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

A fenti három beállítás a harci eseményekkor használatos varázslatokat állítja be. A páratlan számú definíciók a varázslatok sorszámát, a páros D-k pedig azok erősségének értékét jelzik. E módomban maximum 12 varázslat definiálható, de nem kötelező minden helyet kitölteni.

A harc folyamán sorrendben próbálja karaktered ezeket a mágiaikat alkalmazni, de ha nincs elég Mana vagy psi pontja ezek aktivizálásához, akkor a következőre lép. Ha már egyet sem tud alkalmazni, akkor az általad megadott következő harci stílus fogja akciót befolyásolni.

Példa: HVD1 14 0 1 0 2 0 5 0 hatására a bárd először fényvértetet von maga köré, majd egy ellenfelére álomvarázst bocsát, utána egy másikat megpróbál megbénítani, végül kínok dalával üt rajta egyik ellenségén. Ha varázslatai a HVD2, HVD3 alapján folytatódnak, akkor nem szakítja meg a sort, egyébként HVD1 definíciói alapján kezdi újra.

HAKO D1 D2 D3

A közelharcban használatos fegyverü(ei)nek (esetleg pajzsunkat) adhatjuk itt meg. D1-be a jobbkezes, D2-be a balkezes fegyverünket írjuk, D3-ba pedig a speciális képzettséget, amit használni akarunk vele (pl.: pajzsharc).

Példa: HAKO 23 0 0 esetében egy shadleki buzogánnyal fogjuk ellenfeleink fejét egyengetni.

HATA D1 D2 D3

Távolsági fegyvereinket definiálhatjuk, D1-be a fegyver típusát, D2-be a lövedéket, D3-ba az ehhez felhasznált képességünket írva.

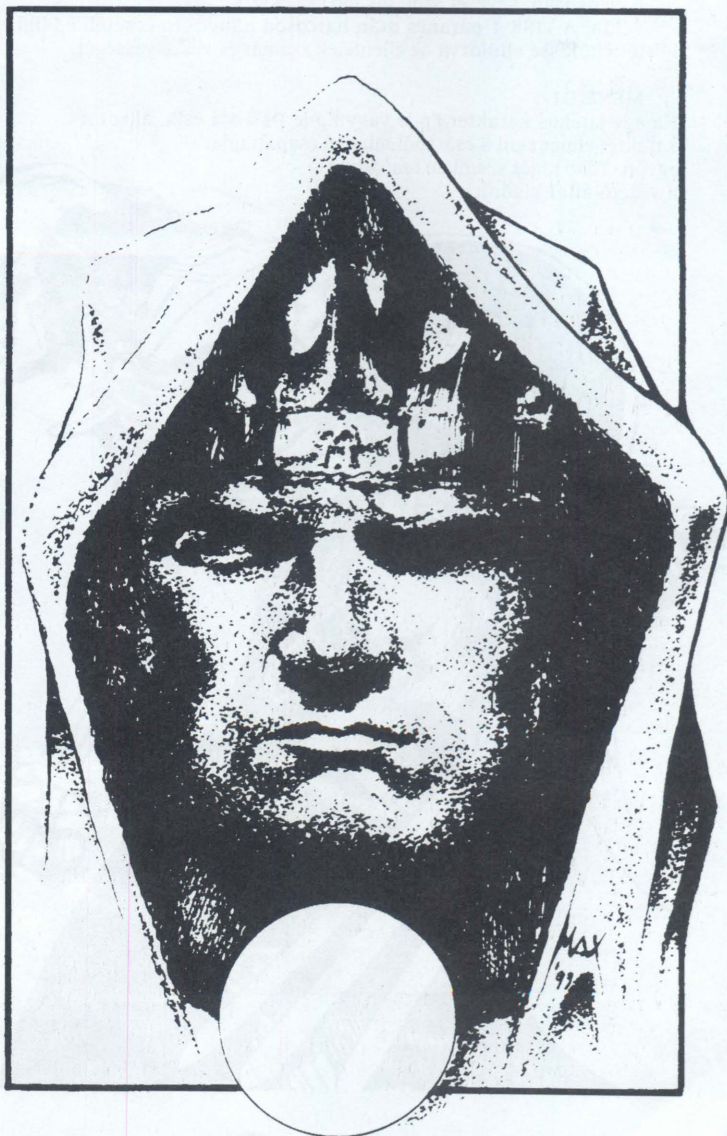
TABE D1

Beállíthatjuk, hogy hogyan kívánunk táborot ütni a nap végén, ennek értékét

D1-be írjuk az alábbiak szerint.

- 1 sötétben
- 2 tüzet gyújtva
- 3 elrejtőzködve

Példa: TABE 3 azt jelenti, hogy a csapat minden tagja meg-keresi a legalkalmasabb búvóhelyet, erdőben a lombkoronákban, sziklasíviatagban a nagyobb sziklák árnyai között, így kevesebb esélyt adva az éjszakai támadásoknak, míg a tűzgyújtás valószínűleg csak a vadállatokat rémiszti meg, a sötét pedig őket vonza.



ELAD D1 D2 D3

Ha valamely tárgyat el szeretnéd adni, akkor D1-be írd be a tárgy típusát, D2-be az eladandó mennyiséget, D3-ba a minimális darabárát rézpénzben, amiért megválnál tőle.

Példa: ELAD 26 1 100 esetén igen hátrányos boltot is megkötnél, hiszen 100 rézért, azaz egy ezüstért is megválnál a csatacsákányodtól.

Megjegyzés: Egyszerre maximum tíz ELAD beállításod lehet aktív, melyek törlése a beállítás újbolí kiadásával lehetséges.

VESZ D1 D2 D3

Ha valamilyen tárgyat meg szeretnél vásárolni, akkor csupán annyit kell tenned, hogy D1-be beírod a megveendő tárgy típusát, D2-be a veendő mennyiséget, D3-ba a maximálisan érte adható árat rézpénzben.

Példa: VESZ 27 2 200 esetében két hajtóbárdot vásárolsz, amint teheted, darabjáért pedig nem adsz többet, mint két ezüst.

Megjegyzés: Egyszerre maximum tíz VESZ beállításod lehet aktív, melyek törlése a beállítás újbolí kiadásával lehetséges.

VISK D1

Ezzel a paranccsal a kalandozótársaid felé mutatott külső viselkedést írhatod le. Jó színészi képességekkel így még egy alacsony Tapasztalati Szintű karakter is elfogadtathatja társaságát a nála világlátottabbakkal. A kalandozó a D1 definícióba írt mó-don viselkedik:

- 0 semmi különös
- 1 erőfitogtató
- 2 szónokias/színpadias
- 3 visszahúzó
- 4 tréfálkozik
- 5 túl komolyan veszi saját fontosságát
- 6 elegánsan, keveset szól, inkább cselekszik

Példa: A VISK 1 parancs után harcosod hangosan ecseteli eddigi hőstetteit, kissé eltúlozva az ellenfelek számát és veszélyességét.

MENE D1

Ha egy játékos karakter Fp-je vagy Ép-je D1% alá esik, akkor a karakter elmenekül a csatából minden csapattagjával együtt. Több tagot számláló csapatban a vezető által kiadott

érték a mérvadó a teljes csapat összetételére tekintetében. Rendkívül fontos beállítás, ez határozza meg, hogy a karakter meddig harcol ellenfelével, mielőtt elmenekülne. Javasolt már a legelső fordulóban értéked adni ennek, az alapértelmezés ugyanis csak 10%. Célszerű kezdő karaktereknek legalább 30-40%-os értékkel kezdeniük.

SZCS D1 D2

A karakter öt domináns személyiségjegyének fontos szerep jut a karakter tetteinek és harcéri cselekedeteinek kiszámolásában, ezért ezek fontossági sorrendjét meg lehet változtatni a játék során. D1 az eddigi sorszámot, D2 az új értéket jelzi. Ha olyanra van definiálva, ami már létezik, akkor a régi értéke felszabadul.

PSZI D1 D2

A karakterek alaphelyzetben minden pszi pontjukat dinamikus pajzsban tartják. A harcra felhasználható pszi pontokat a program automatikusan szabadítja fel, a D1-ben megadott érték válik használhatóvá. A többi továbbra is a Mágiaellenállást fogja javítani. Ha például valaki 15 Pszi-ponttal rendelkezik, és PSZI 8 utasítást ad ki, csak 7 pont marad a pajzsokban, a többi pedig felhasználhatóvá válik Pszi diszciplínák végrehajtásához. A D2 értéke I vagy N lehet, attól függően, hogy a karakter kívánja-e lebontani maradék dinamikus pajzsait, ha ismét olyan helyzet adódik, mikor Pszi-t kíván használni. Az előbbi példánál maradva: ha a D2 értéke I, a 7 pont is elvész a pajzsból, ha a karakter ismét Fájdalom-csökkentéshez folyamodik. D2 értékét N-re állítva a kalandozó inkább szenved, de dinamikus pajzsaiból nem bont le további Pszi-pontokat.

DINA D1

D1%-át a dinamikus pajzsban tárolt pszi pontoknak az Asztrális pajzsban tartja a karakter, míg a fennmaradó részt (100%-D1%) a Mentális pajzsban fogja erősíteni.

VARÁZSLATOK

A szerepjáték levélben játszható formájában a varázslatokat két, egymástól elkülönülő csoportra oszthatjuk, melyek egyik része rövid, és erősen koncentrált mágikus tartalommal bír – ezek a harcban használatos mágikák, melyek az ellenség gyors és hathatós megfékezésére szolgálnak. Az ilyen varázslatokat csatákön kívül nemigen van értelme használni, hiszen ez csupán Mana-pont pazarlás lenne.

A másik csoportba az olyan bűbájokat soroljuk, amelyek használata csatahelyzeten kívül érthető, de azokban nem feltétlenül segítené túléléshez a harcoló felet.

Ezen varázstudományok alkalmazásának jó része hosszú időt vesz igénybe (például a pap gölemteremtő varázslata), ezért alkalmazásuk kizárólag harci helyzeten kívül lehetséges.

A varázslatok leírására ehelyütt nem térünk ki – a helyszűke miatt –, de minden varázshasználó kaszt tagja megkapja az általa alkalmazható mágikák teljes listáját, leírását, karakterlapjának kézhezvételekor.

A M.A.G.U.S. eredeti varázslatai közül többet is ki kellett hagynunk a játékból, mert modellezésük csak előszóban lehet-séges. Így az Asztrál és Mentál mágikák egy jelentős része sajnos nem alkalmazható. Ennek oka könnyen belátható: egy Akaratírást szóban könnyű eljátszani, de a közvetlen kapcsolat és helyzet-ismeret hiányában nem. Nem lehet uniformizálni sem az érzelemkeltő,

sem a tudatirányító varázslatokat, ezek teljes mértékben az adott helyzetre szabottak. Az eredeti varázslatoknak nagyjából fele-harmada került be a levelezős játékba – a tűzvarázsló például kifejezetten jól járt, most annyi varázslata lesz, mint egy boszorkánymesternek, hiszen a tűzmágia elemi mágia.

Igazán viszont az a sajnálatos, hogy két kaszt, nevezetesen a varázsló és a boszorkány teljesen modellezhetetlennek bizonyult. A boszorkánymágia az asztrál-mentál túlsúly, a varázsló pedig a mozaikmágia levélben történő alkalmazhatatlansága miatt. Így ezek a kasztok nem is választhatóak a játékban – ellenben az megeshet, hogy különleges NJK-k ezen osztályok valamelyikébe tartoznak majd. Az viszont bizonyos, hogy új varázslatok is születnek majd, melyek a levelezős játékban és az eredeti szerepjátékban is használhatóak lesznek.

ALAPVETŐ TÁRGYAK

Néhány alapvető tárgy sorszámaának felsorolása az ELAD/VESZ parancs használatának megkönnyítésére, és a karakter felszerelésére.

1 – rézpénz	44 – slan csillag	87 – mithrill teljes vértet	130 – papírív
2 – ezüstpénz	45 – tör	88 – félvértet	131 – pecsétviasz
3 – aranypénz	46 – dobótör	89 – bronz félvértet	132 – pergamen ív
4 – mithrillpénz	47 – slan tör	90 – abbitacél félvértet	133 – síp
5 – igasló	48 – torkard	91 – mithrill félvértet	134 – egy tucat (12) szeg
6 – utazó ló	49 – hosszú bot	92 – mellvért	135 – szekerce
7 – nehéz harci ló	50 – rövid bot	93 – bronz mellvért	136 – takaró
8 – könnyű harci ló	51 – furkósbót	94 – abbitacél mellvért	137 – tapló
9 – póni	52 – egykezes buzogány	95 – mithrill mellvért	138 – tinta
10 – öszvér	53 – kétkezes buzogány	96 – lemeztvértet	139 – tömlő
11 – yllinori királyi ló	54 – tuskés buzogány	97 – bronz lemeztvértet	140 – tükör
12 – yllinori félvér ló	55 – tollas buzogány	98 – abbitacél lemeztvértet	141 – tűzszeres
13 – predoci telivér	56 – láncos buzogány	99 – mithrill lemeztvértet	142 – vasláb
14 – harci szekér	57 – cséphadaró	100 – pikkelyvért	143 – varró
15 – hintó	58 – harci kalapács	101 – bronz pikkelyvért	144 – vödör
16 – kocsi	59 – alabárd	102 – abbitacél pikkelyvért	145 – bakancs
17 – kordé	60 – dárda	103 – mithrill pikkelyvért	146 – cipő
18 – kutyaszán	61 – hajítódárda	104 – sodronying	147 – lovaglósizma
19 – lovasszán	62 – könnyű kopja	105 – abbitacél sodronying	148 – csizma
20 – társzekér	63 – lovas kopja	106 – mithrill sodronying	149 – csuklya
21 – postakocsi	64 – nehézlovas kopja	107 – láncing	150 – derékszíj
22 – száraz élelem	65 – lándzsa	108 – brigantin	151 – gaty
23 – shadleki buzogány	66 – szigony	109 – gyűrűs páncél	152 – harisnya
24 – egykezes csatabárd	67 – fúvócső	110 – keményített bőrpáncél	153 – ing
25 – kétkezes csatabárd	68 – rövid íj	111 – kiver bőrpáncél	154 – kabát
26 – csatacsákány	69 – hosszú íj	112 – posztóvért	155 – kaftán
27 – hajítóbárd	70 – visszacsapó íj	113 – ásó	156 – kalap
28 – rövid kard	71 – elf íj	114 – csengő	157 – köntös
29 – hosszú kard	72 – aquir nyílpuska	115 – fáklya	158 – selyemköpeny
30 – másfélkezes kard	73 – kézi nyílpuska	116 – fenőkö	159 – szövet köpönyeg
31 – lovagi kard	74 – kahrei nyílpuska	117 – gyertya	160 – prém köpeny
32 – pallos	75 – könnyű nyílpuska	118 – halászhaló	161 – nemesi kesztű
33 – szablya	76 – nehéz nyílpuska	119 – író toll	162 – vívókesztyű
34 – jann szablya	77 – shadoni páncéltörő nyílpuska	120 – kalapács	163 – mellény
35 – jatagán	78 – háritótör	121 – kova és acél	164 – nadrág
36 – handzsár	79 – korbács	122 – 20 méter kötél	165 – öv
37 – fejadász kard	80 – ostor	123 – kréta	166 – pantalló
38 – slan kard	81 – kicsi pajzs	124 – kulacs	167 – papucs
39 – kígyókard	82 – közepes pajzs	125 – lámpás	168 – sapka
40 – kés	83 – nagy pajzs	126 – létra	169 – saru
41 – mara-sequor	84 – teljes vértet	127 – mászóvas	170 – szandál
42 – ramiera	85 – bronz teljes vértet	128 – mérleg	171 – tóga
43 – sequor	86 – abbitacél teljes vértet	129 – lámpaalaj	172 – tunika

A JÁTÉK ÁRA

A játékban való részvétel díja hetente (azaz fordulónként) 150.- forint karakterenként, amely tartalmazza a neked küldendő levél, az utasítások megadására szolgáló levelezőlap költségeit. A játékra az előfizető rendszer érvényes, ami azt jelenti, hogy forduló csak a pénz beérkezése után postázunk, ezért érdemes egyszerre több forduló árát feladni.

EGYÉB TUDNIVALÓK

Minden további Rúna magazinban két oldal a levelezős szerepjáték rendelkezésére áll, ahol további információkat, tárgyak sorszáma és új varázslatok leírásait olvashatsz. Az itt szabadon maradó helyeken a játékosok írásait, rajzait és üzeneteit fogjuk közzé tenni, de az itt megjelenő anyagokért honoráriumot nem áll módunkban fizetni. Üzeneteidet külön borítékban és fordulóddal együtt is elküldheted részünkre, de egy karaktered – ha többel is játszol egyszerre – sorszáma és neved mindenképpen tüntesd fel küldeményeden.

Ha már mindent értesz, akkor bizonyára sejtet, hogy már csak egy dolog van hátra: karaktered, karaktereid elkészítése. Ha még nem minden világos, akkor is érdemes kipróbálni a játékot, mert kérdéseidre így kaphatsz a legbiztosabb forrásból választ.

A KARAKTERGENERÁLÁS

Ahhoz, hogy legyen kivel játszani, természetesen el kell készítened a karaktered. Ez meglehetősen egyszerű feladat, a jelentkezési lap megfelelő rovatainak kitöltésével hajthatod végre. Egyes helyeken elegendő x-szel jelezned választásod, máshol – ahol erre üres, pontozott vonal is rendelkezésedre áll – nagy nyomtatott betűvel töltsd ki az adott rovatot.

Ha ezzel megvagy, akkor a következő postacímre küldd el zárt borítékban a jelentkezési lapodat: ***** ide kell a PF-nek jönnie!!!**

Ehhez a következő lapot töltsd ki (fénymásolatot is elfogadunk, ha nem akarod szétszabdalni a Rúnádat, vagy több karakterrel kívánsz játszani).



A JELENTKEZÉSI LAP KITÖLTÉSÉRŐL

A Jelentkezési lap két jól elhatárolható részből áll, az egyikbe személyi adataid, a másikba a megalkotandó karakterre vonatkozó információkat kell beírni. A név, cím, stb meglehetősen egyértelmű, de a címhez mindenképp levelezési címet írn.

A karakter megalkotása már összetettebb feladat.

– Először ki kell választanod a karakter Kasztját. Ezek után fajtát, nemét, jellemét és vallását. Természetesen névre is szükséged lesz.

– A képességek meghatározása természetesen dobással történik, azaz a véletlenlen múlik szinte minden. Azonban szem előtt tartjuk az igényt, hogy a játékos számára fontos képességek ne lehessenek alacsonyak. Így egy képességet "xx"-szel megjelölve ezt még két alkalommal újra dobjuk, és a legmagasabb érték lesz a végleges. Ez egy képességgel hajtható végre. Két másik képesség mellé "x"-et téve ezeket még egyszer újra dobjuk, szintén a magasabb értéket véve véglegesnek.

– A karakter képzettségait a következőképp kell megválasztani: minden karakter megkapja a M.A.G.U.S.-ban szereplő alapkép-zettségeket, továbbá mindazokat, mire van Képzettségpontja. A rendelkezésre álló helyre listát kell készíteni a felvenni kívánt képzettségekből. Ezekből annyit tud elsajátítani a karakter, amennyire pontja van. Tehát a lista legtetetjén kell állnia a fontosabb képzettségeknek, az alján pedig azoknak, melyek kevésbé lényegesek. Ha a karakternek maradt még Kp-ja, de az a következő képzettségre nem elég, a maradék Kp a következő Tapasztalati Szint elérésekor kerülhet majd felhasználásra.

– A harcértékek elosztása úgy történik, hogy a lekötött (M.A.G.U.S.-ban zárójeles) értékeket elosztjuk, a maradékot pedig szabadon oszthatod el a KÉ, TÉ, VÉ és CÉ között, a jelentkezési lap erre szolgáló rovatában.

– Az Fp és Ép, továbbá a Pszi és Mana-pontok mennyiségével sem kell foglalkoznod, ezeket vagy a véletlen, vagy a kaszt határozza meg. Az Fp-k értéke egyébiránt minden első TSZ-ű karakternek maximális lesz. Pszi-vel természetesen csak akkor rendelkeznek azok, kiknek ez kasztjából nem számít alap-tudásnak, ha Képzettségpontot áldoztak megtanulására.

– A kalandozó fegyvereit maga választja meg, de legfeljebb 4 db fegyvert választhat, és ezek értéke egyenként nem haladhatja meg az 5 aranyat. Kivételt csak a könnyű nyílpuska jelent. Természetesen a nyílvevő az íjhoz nem számít külön fegyvernek, de két tör már igen. Ha pajzsot szeretnél, ez is külön fegyvernek számít.

– A felszerelés, viselt vért és induló pénz mennyisége és milyensége adott az előtörténetből, így ezzel sem kell foglalkoznod.

– Karaktered viselkedését főleg belső tulajdonságai határozzák meg, amelyek közül ötöt választhatsz ki úgy, hogy minden választott elé egy számot írsz az egytől ötig terjedő skálán: az 1-es a legfontosabb, az 5-ös a legkevésbé fontos domináns tulajdonságodat jelenti. Minden számot egyszer használhatsz fel, két azonosan fontos tulajdonságod nem lehet. Öt választott tulajdonságod végigkíséri majd kalandozód minden tevékenységét, de ezek között a fontossági sorrendet fordulónként változtathatod. Célszerű nem tudathasadásos karaktert készíteni: pl. gyáva 2, bátor 3. Ezek ugyanis semlegesíthetik egymás hatását, és egyikből eredő előnyökkel sem fogsz rendelkezni. A tulajdonságokat lásd a Jelentkezési lapon.

– Ezek után már csak külső tulajdonságaid, megjelenésed meghatározása van hátra. Itt is csak "x"-et kell tenned a megfelelő hajszín, viselet vagy szemszín mellé. Végül 80 karakter hosszúságban leírhatod különös ismertetőjeleid.



ÉSZAK LÁNGJAI – SZEREPIJÁTÉK LEVÉLBEN

Jelentkezési lap

Neved:

Lakcímed (irányítószámmal):

Telefonszámod:

Lakcímed, telefonszámod titkos kezelését:

☐ kéred

☐ nem kéred

Karaktered neve:

Kasztja:

☐ Harcos

☐ Gladiátor

☐ Fejvadász

☐ Lovag

☐ Tolvaj

☐ Bárd

☐ Harcművész

☐ Kardművész

☐ Tűzvarázsló

☐ Boszorkánymester

Paplovag, vallása:

Pap, vallása:

Faja:

☐ ember

☐ elf

☐ féelf

☐ törpe

☐ udvari ork

Neme:

☐ férfi

☐ nő

Jelleme:

Vallása:

Képességei:

☐ Erő

☐ Gyorsaság

☐ Ügyesség

☐ Állóképesség

☐ Egészség

☐ Szépség

☐ Intelligencia

☐ Akaraterő

☐ Asztrál

Harcérték módosító elosztása:

KÉ:

TÉ:

VÉ:

CÉ:

Választott fegyverek:

Választott képzettségek:

Belső tulajdonságok:

☐ álmodozó

☐ romantikus

☐ idealista

☐ realista

☐ gyakorlatias

☐ számító

☐ haszonleső

☐ törtető

☐ gátlástalan

☐ aljas

☐ alattomos

☐ önhitt

☐ gyáva

☐ félénk

☐ óvatos

☐ elővigyázatos

☐ megfontolt

☐ bátor

☐ vakmerő

☐ hősie

☐ tudálékos

☐ békés

☐ nyugodt

☐ köztözködő

☐ megbocsátani kész

☐ vad

☐ brutális

☐ hatásvadász

☐ lusta

☐ hanyag

☐ kitartó

☐ akaratos

☐ haragtartó

☐ hiú

☐ szerény

☐ kérkedő

☐ naív

☐ jókedélyű

☐ búskomor

☐ aranyzívű

☐ adakozó

☐ kapzsi

☐ fukar

☐ pazarló

☐ beosztó

☐ hiszékeny

☐ mohó

☐ szenvedélyes

☐ visszafogott

Külső tulajdonságok:

Hajtípusa:

☐ rövid, egyenesszalú

☐ hosszú, egyenesszalú

☐ rövid, göndör

☐ hosszú, göndör

☐ rövid, hullámos

☐ hosszú, hullámos

☐ kontyos

☐ kopasz

Hajszín:

☐ barna

☐ fekete

☐ szőke

☐ ősz

☐ vörös

Bőrszín:

☐ fehér

☐ kreol

☐ fekete

☐ szürke

☐ barna

Szemszín:

☐ kék

☐ barna

☐ vörös

☐ fekete

☐ zöld

☐ színváltó

Kora:

év

Magassága:

cm

Testsúlya:

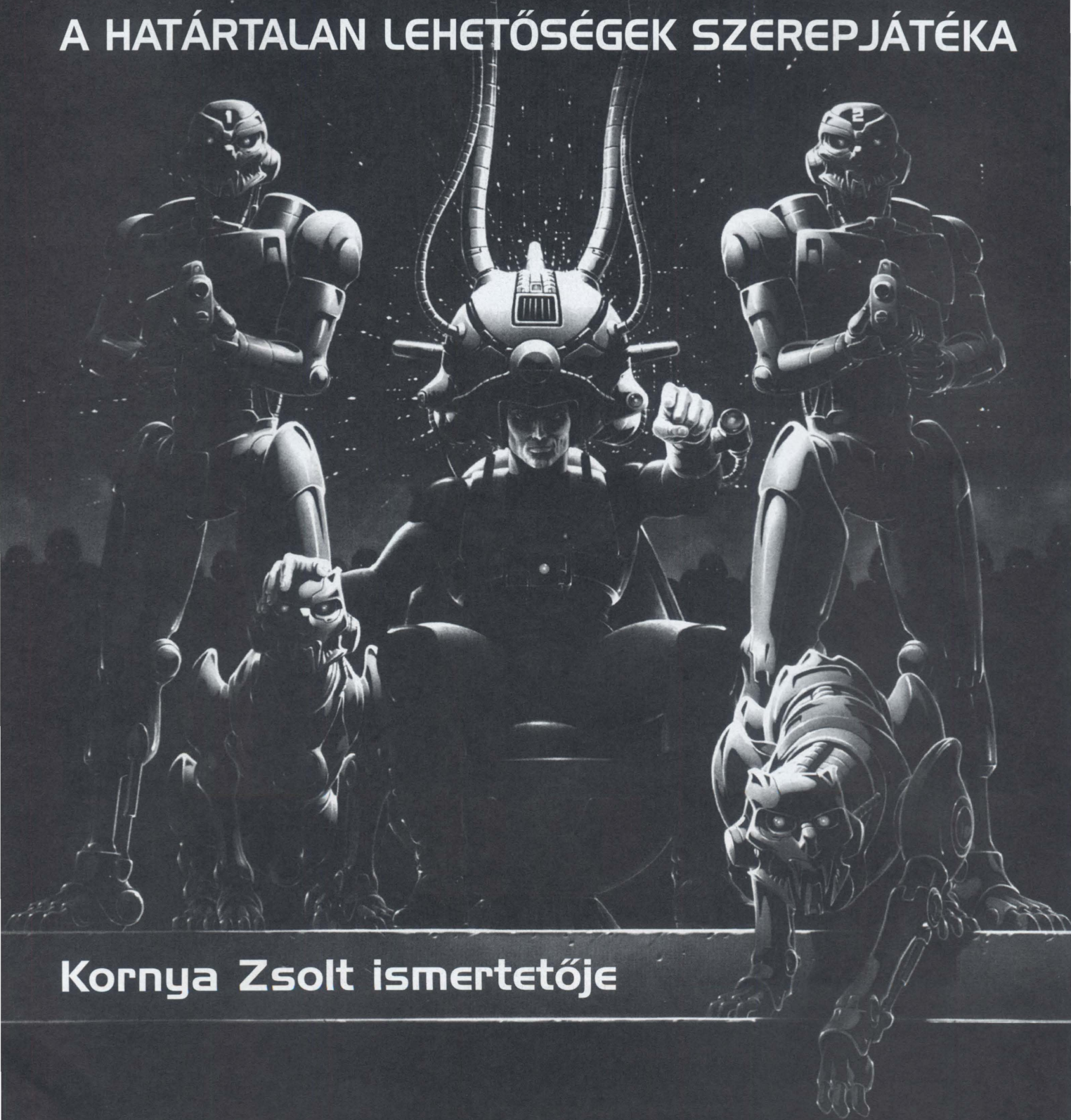
kg

Különleges ismeretetőjele(i) (max. 80 leütés):

A Palladium Books® bemutatja:

RIFTS®

A HATÁRTALAN LEHETŐSÉGEK SZEREPJÁTÉKA



Kornya Zsolt ismertetője

A szerepjátékok piacán manapság egyre inkább előretörnek a „többszörös” játékok (multi-genre RPGs), amelyek elegyítik magukban a klasszikus fantasy, a kemény sci-fi, a horror, a cyberpunk és más irányzatok elemeit. Ennek viszonylag könnyű belátni az okát: a nyugati piacon, amely – a magyarországival ellentétben – már-már zsúfolásig telítődött, a szerepjátékokkal foglalkozó cégek igyekeznek minél szélesebb érdeklődési kört megcélozni, hogy többen vásárolják a termékeiket. Vannak olyan társaságok, amelyek a régi, jól bevált alapjátékhöz dolgoznak ki különféle kiegészítőket (például a TSR az AD&D-hez), mások minden helyzetre alkalmazható, univerzális játékrendszereket ajánlanak (ilyen a Steve Jackson Games GURPS-a), végül pedig akadnak, akik a legváltozatosabb irányzatok elemeit egyetlen bizarr egyveleggé sűrítik össze, ami hol sikerül, hol nem. Jelenleg három olyan szerepjáték létezik, amely – szerény véleményem szerint – kudarcok nélkül hajtotta végre ezt a nehéz feladatot: a Shadowrun (FASA), a TORC (West End Games) és talán mind közül a legsikerültebb: a Rifts (Palladium).

A Palladium cég neve ismerősen cseng a nyugati szerepjátékosok körében. Az „ősvállalatok” közé tartozik, még akkoriban szállt be az RPG-bizniszbe, amikor ez a hobbi egyáltalán nem volt széles körökben elterjedt. Afféle családi vállalkozásként indult, tulajdonosa, a lengyel-amerikai Kevin Siembieda rokonaival és közeli barátaival együtt alapította a nyolcvanas évek legelején. Siembieda egyébként sokban hasonlít a D&D szellemi atyjára, Gary Gyaxra; ő is csaknem egyedül dolgozta ki egy játékrendszer alapjait, amit aztán hosszas kilincselés után, fülíg eladósodva dobott piacra, remélve a legjobbakat. Szisztémáját arról a világról nevezte el Palladiumnak, amelyben ő és a barátai játszottak, és innen kapta a nevét maga a cég is. A Palladium-rendszer nem sokkal a szerepjátékok úttörői, a D&D, a Tunnels & Trolls és a RuneQuest után jelent meg a könyvesboltok pultjain. Közepesen bonyolult, kellemesen eredeti RPG volt; a D&D-vel ellentétben (és a M.A.G.U.S.-hoz hasonlóan) részletesen kimunkált, külön fantasy-világ is tartozott hozzá, Siembieda és társai alkotó képzeletének gyümölcse. Sosem tett szert a D&D-hez, majd később az AD&D-hez mérhető népszerűsége, de hamarosan stabil vevőkörre alakult ki, és sorozatban jelentek meg hozzá a kiegészítő anyagok. Siembieda ekkor vérszemet kapott: komoly beruházásokkal kiszélesítette a vállalat profilját, és ontani kezdte a Palladium szisztémán alapuló egyéb szerepjátékokat. A Robotech és a Mechanoids sci-fi-játék volt, a Beyond the Supernatural pedig horror. A Heroes Unlimitedben a képregények szuperhősei keltek életre. Az After the Bomb az atomháború utáni Földön játszódik, ahol mutáns hordák csatáznak egymással a termőterületekért. A Recon a modern hadviselésen alapuló kommandós játék, a Ninjas & Superspies-ben pedig a keleti harcművészetek és a James Bond-filmek öröksége elegyedik sajátos módon a cyberpunk világával. Siembieda még a tini nindzsa teknőcből is RPG-t csinált, bár ezt később – saját bevallása szerint – megbánta. Az ő változata ugyanis még azokon az 1985-ös fekete-fehér képregényeken alapult, amiknek vajmi kevés köze van a mai bugyuta rajzfilmekhez – ellenkezőleg: véresen komolyak.

Időközben azonban nemcsak a Palladium szorgoskodott az RPG-k terén, és a konkurenciaharc egyre élesebb lett. A kilencvenes években divatba jöttek a rajongók idegrendszerét és pénztárcáját tépázó második kiadások. (Siembieda egyébként ezt a trendet, igen dicséretes módon, nem követte.) Szerepjátékot csináltak Indiana Jonesból, a Csillagok Háborújából, a Star Trek sorozatból, James Bondból és az Alien-filmekből. Kevin Siembieda azonban haladt a korrall, és egy minden eddigig meghaladó nagy dobáson törte a fejt. Olyan szerepjátékot akart kidolgozni, amely egyesíti magában az összes korábban megjelent Palladium-terméket! Elég reménytelen vállalkozásnak tűnt, s hosszas tervező- és szervezőmunkára volt szükség hozzá, végül azonban megszületett a RIFTS!

Rifts – ez a szó hasadékokat jelent, pontosabban a különböző dimenziók között nyíló hasadékokat. Ezeknek a hasadékoknak

létfontosságú szerepük van a játékban, amelynek egyébként a Föld jövője a színtere – de micsoda megdöbbentő, tarka és életveszélyes jövő!

A Rifts alapfogalmainak megértéséhez egy kicsit részleteznünk kell szülőbolygónk történetének Palladium-féle verzióját. Siembieda abból a felfogásból indul ki, hogy a mágia ténylegesen létező természeti energia, akárcsak a mágnesesség vagy az elektromosság. Minden bolygó rendelkezik bizonyos erősségű mágikus energiamezővel. Ez az erőter – az elektromágneses mezőhöz hasonlóan – az egész bolygót behálózó energiavonalakból áll, csak éppen ezek a jelenleg ismert tudományos műszerekkel kimutathatatlanok. Az energiaháló szálait *ley-vonalaknak* hívják, azokat a csomópontokat pedig, ahol összefutnak, *nexus-pontoknak*. A mágikus energia a ley-vonalak és a nexus-pontok köré összpontosul. Az ilyen helyeken jóval gyakoribbak a megmagyarázhatatlan, természetfölöttinek tűnő jelenségek: szellemjárások, UFO-észlelések, titokzatos eltűnések stb... A primitív embertörzsek ösztönösen ismerték és használták ezt az energiát; a nagyobb nexus-pontokon kultikus építményeket emeltek, bonyolult szertartásokat végeztek, áldozatokkal mutattak be. Ennek az ősi tudásnak az emlékei az egyiptomi piramisok, a Húsvét-szigeti kőszobrok, vagy a stonehenge-i dolmenek. Magának a mágikus energiának egyébként végsősoron az élőlények a forrásai, belőlük sugárzik át a ley-vonalakba. Amikor egy élőlény meghal, teljes mágikus energiája hirtelen felszabadul, és mások számára is felhasználhatóvá válik; ez magyarázza a primitív kultúrák, és a középkori mágia véres áldozati rítusait. (Meg kell jegyezni, hogy ez az elmélet nem Siembieda saját találmánya. Alapjait még a tizenkilencedik században dolgozták ki egyes műkedvelő okkultisták és parapszichológusok, hogy átfogó teóriával szolgáljanak az állítólagos természetfölötti jelenségekre.)

A Föld egyike azoknak a bolygóknak, amelyek hagyományosan gyenge mágikus erőterrel rendelkeznek. Ez nem volt mindig így, ám a mágia utolsó nagy korszaka a legendás Atlantisz elsüllyedésével véget ért. A láthatatlan ley-vonalak továbbra is ott lüktetnek az emberek körül, de annyira erőtelnek, hogy nem sok vizet zavarnak – hacsak persze nem történik valami globális katasztrófa, amelyben milliónyi ember leli halálát, s felszabaduló energiájuk mind a nexus-pontokba áramlik... A Rifts-féle történelemben a jövő emberi-ségét elkerüli a nukleáris háború fenyegető réme. No, nem az egyes kormányok és nagyhatalmak józan belátása miatt, hanem azért, mert a mind befolyásosabb multinacionális mamutvállalatok rádöbbennek, hogy a totális háború károsan hatna az üzletmenetre. Az atomfegyverek egy részét

leszerelik, a többit eltemetik félreeső rakétasilókban, és lassan-lassan elfelejtik. A különböző államok rivalizálásának helyébe azonban új, még veszedelmesebb viszályforrás lép: a nemzetközi konszernek késhegyre menő konkurenciaharca. Rohamléptekkel fejlődik a kibernetika, a génsebészet, a biokémia, a robotika; mindennaposabbá válik az ipari kémkedés, a mamutcégek gyilkos kereskedelmi háborúba bonyolódnak. A tömegpusztító fegyverek helyett az egyén képességei kerülnek az érdeklődés homlokterébe. Egyes vállalatok hatalmas összegeket áldoznak paranormális jelenségek kutatására, és nemzedékeken át szelektíven tenyésztik az alkalmasnak tűnő személyeket, míg végül telekinetikus képességekkel bíró, gondolatolvasó ügynökök seregére tesznek szert. Mások mechanikus alkatrészekkel ötvözik az emberi szervezetet, legyőzhetetlen kiborgokat gyártva; neurostimulátorokat ültetnek az alkalmazottaik agyába, dróton rángatott bábót csinálva belőlük; hihetetlen erejű ajzó- és serkentőszerekkel kísérleteznek, hogy létrehozzák a tökéletes zsoldost. Megint mások, akik szentnek és sérthetetlennek tekintik az emberi fajt, a génsebészet legújabb vívmányaihoz folyamodnak, és az értelmesebb állatfajokból – kutyákból, delfinekből, majmokból – alakítják ki mutáns szabadsapataikat. A helyzet egyre jobban elmérgesedik, s egy idő után az egyik dél-amerikai banánköztársaság diktátora, akit sarokba szorított a mamutkonszernek zsarolása, elveszíti a fejét – és előássa az elfeledettnek hitt atomfegyvereket...



A multinacionális vállalatok még idejében észbe kapnak, és ellenségeskedésüket félretéve, közös erővel sikerül megakadályozniuk, hogy a nukleáris háború globális méretűvé szélesedjen. A helyi atom-csapásoknak azonban nem várt mellékhatása lesz. Az elpusztult milliók lappangó mágikus energiája a nexus-pontokba áramlik, amelyek soha nem látott mértékben túltelítődnek. Maguk a nexus-pontok a helyükön maradnak, a ley-vonalak hálózata azonban teljesen átrendeződik. Ez pedig ugyanolyan következménnyel jár, mintha elmozdult volna a Föld két mágneses pólusa: a bolygón rettenetes természeti katasztrófák söpörnek végig. Földrengések, vulkánkitörések, szökőárok, tűzvészek, tornádók... Ezekben persze újabb milliók lelik halálukat, az ő energiájuk is a nexus-pontokba áramlik, és kezdetét veszi az öngerjesztő folyamat. A Föld mágikus mezeje azonban csak egy bizonyos mennyiségű energiát képes tárolni, s egy idő után – akárcsak egy túlterhelt elektromos hálózatnál – kiégnek a biztosítékok, beáll a rövidzárlat. Ami jelen esetben azt jelenti, hogy a legnagyobb nexus-pontokon fölfelsik az univerzum szövete, és hasadékok nyílnak más dimenziókba...

A világra rászabadul a káosz. Az emberiség maradéka iszonyodva döbben rá az ősi mítoszok és legendák mögött rejlő szörnyű valóságra. Ismét démonok járnak a Földön, ezredévek óta először meglevenednek a mítoszok szörnyei, istenségei és ártó szellemei. Védekezni ellenük csak a mágia rég elfeledett tudományával lehet, amit az egész bolygón csak maroknyi beavatott ismer; az ő erejük viszont a ley-vonalak feltöltődésével egy időben megsokszorozódik. Nem mind-egyikük tud élni ezzel a lehetőséggel – van, akit teljesen megront és megrészegít a váratlanul nyert hatalom. A civilizáció szerte a Földön romba dől...

Itt végződik a Siembieda által kreált történelem – és itt kezdődik a Rifts RPG.

Akadnak persze néhányan, akik átvészelik a sorozatos katasztrófákat. A legjobb helyzetben a kormányok és a hadvezérek katonai létesítményei és kutatóközpontjai vannak, amelyeket a legmodernebb technikával szereltek fel. A túlélők másik nagy csoportja a természeti népek, akik még nem veszítették el minden kapcsolatukat a misztikus világgal – az Amazonas-menti őserdőkben és az afrikai szavannákon a törzsi sámánok döbbenten veszik észre, hogy az őseiktől örökölt mágikus szertartások nagyon is hatásosnak bizonyulnak. A réginek és a modernnek ez a különös egymas mellett létezése egyébként a Rifts szerepjáték egészére jellemző, s nem utolsósorban ez adja meg neki sajátos, egyéni ízt.

Néhány száz évvel a Hasadékok Megnyílása után a Föld képe teljesen átalakult. Az emberiség maradéka zsarnoki, totalitárius vezetés alatt álló államokba tömörül, amelyek fasiszta módszerekkel kormányoznak, és igekeznek teljes tudatlanságban tartani a néptömegeket. Ezekben az országokban a modern technológiát teljes egészében a vezető rétegek ellenőrzik, a mágia gyakorlása szigorúan tilos, a mutánsoknak és a pszihészeknek regisztrálniuk kell magukat a kormányhivatalokban. A lakosság nyolcmorédo része elképesztő nyomorban él, a titkosrendőrség terrorjától rettegvé. A hadsereg valóságos állam az államban, magas rangú vezetői büntetlenül önkényeskedhetnek. Lázongásról, forradalomról azonban szó sem lehet – hiszen az emberi faj fennmaradását csak ilyen brutális módszerekkel lehet biztosítani. Észak-Amerikában a Koalíciós Államok – az USA nyomorúságos roncsa –, Európában pedig az Új Német Köztársaság próbál megbirkózni ezzel a feladattal; az előbbiben Karl Prosek császár és mindenható hadserege az úr, az utóbbiban pedig a Triax konszern. Az államhatárokon túl teljes az anarchia: a pusztaságokban földöntúli lények bolyonganak, a nexus-pontok birtoklásáért démonok csatáznak félhumán mágusokkal, az elszigetelt kistelepüléseket

folyton a megsemmisülés fenyegeti. A szörnyek korántsem mind primitívek és tompa agyúak: egyesek közülük valóságos birodalmakat alkotnak. A tengerből újra fölmerülő kontinensen, Atlantiszon a dimenziók közötti rabszolgakereskedő, Lord Splynneryth az úr: különös, istenszerű lény, aki nem-emberi alattvalóit őselemi varázslatokkal és modern biomágiával ruhazza fel. Észak-Afrikában egy örült sárkány irányítja a gizehi nexus-pontról a hatalmas Főnix Birodalmat, amelynek egész népessége ocsmány szörnyekből áll. De sorolhatnánk még a példákat: Dél-Európában ott vannak a Gargoyle Tartományok, Mexikóban a vámpírok birodalma, az Amazonas mentén pedig az Ezer Sziget Országa, ahol a gyíkemberek uralkodnak.

Igaz, az idegen világokból érkezett jövevények nem mindegyike rosszindulatú. Akadnak közöttük, akik néhány nemzedék után már az otthonuknak tekintik a Földet, és megpróbálnak békésen berendezkedni rajta. Sajnos azonban az őslakók nemigen tudnak különbséget tenni az agresszív és a jóindulatú idegenek között, így hát egyszerűen igekeznek mindent elpusztítani, ami számukra szokatlan. Bonyolítja a helyzetet, hogy az újdonsült látogatók némelyike kívülről sokkal kevésbé emberi, mint belülről; és persze megesis ez fordítva is. Erkeznek jövevények a Föld múltjából és jövőjéből, meg párhuzamos világokból is, ahol a történelem másként alakult. Ugyan ki döntheti el, hogy ki itt az idegen, és ki nem?

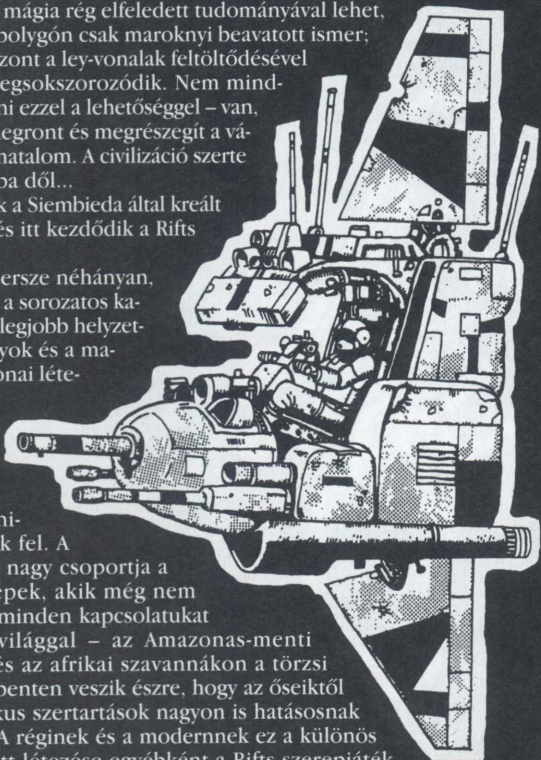
Akadnak olyan helyek, ahol a megmaradt emberek – kényszerből vagy szabad akarattól – tartósan együtt élnek a dimenziális lényekkel. (Akiiket a Hasadékok Utáni korszak szlengje egyszerűen *dilinek* nevez.) A legszámottebb példa erre Új-Camelot Angliában, ahol a büszke Arr' thuu király kiberlovagjai őrködnek a béke és a rend fölött. A legriasztóbb Párizs, ahol a értelmes hullámágia mesterei, a védruidák uralkodnak a legkülönbefőbb fajokból összeverődött motorosbandákon. És persze nem szabad megfeledkezni az atlantiszi rabszolgavermekről sem, ahol minden nácio képviseltette van...

Maguk az emberek sem vészelték át változások nélkül ezt a szörnyű időszakot. Ha életben akartak maradni, alkalmazkodniuk kellett; és kérdés, hogy mennyire lehet még embernek tekinteni azt a mutáns, aki szénhidrátok és fehérjék helyett a varázslók szervezetéből kiszívott energiával táplálkozik; azt a kiborgot, akinek a testét 98 százalékban fémötvezetek alkotják; azt a telekinetikus pszi-tehetséget, akinek a genetikai struktúrája már annyira átalakult, hogy közönséges emberekkel többé nem tud gyermeket nemzeni; azt a mágust, aki éveket töltött más dimenziókban, és legendákba illő szörnyektől tanulta el a mesterségét, a józan esze árán. Első pillantásra talán kicsit ijesztőnek tűnnek az ilyen személyiségek, mégis érdemes behatóbban foglalkozni velük. Hogy miért? Mert a Rifts RPG rajongóinak általában ilyen karakterekkel kell játszaniuk.

Siembieda játérendszerének felépítése sokban emlékeztet a klasszikus D&D-re. Négy-, hat-, tíz- és húszoldalú dobókockákat használ, vannak benne kasztok és kasztcsoporthok, fontos szerephez jut az előre megválasztott jellem, a karakterek életérejéért pontokban mért stb. A kasztok és a fajok közötti határvonal kissé elmosódik; ebben nagyon hasonlít a „klasszikus” D&D-hez, ahol pl. a törpe vagy a félszerzet faj még külön kasztoknak minősült. Hagyományos az egyes kasztok felosztása is: vannak fegyveresek (harcosok), kalandorok (szerencsevadászok), varázstudók (varázslók) és pszik. Cseppet sem hagyományosak viszont az egyes kasztok maguk!

Valamennyit részletesen felsorolni lehetetlen volna, egyrészt a szabott terjedeleme miatt, másrészt azért, mert a Rifts-hez megjelenő összes kiegészítő új kasztok tucatjait tartalmazza. A választék megrendítően gazdag, ráadásul csak úgy dűskál az ötletekben. Sikerületlennek egyedül az ún. koalíciós kasztokat tartom, ezeket ugyanis csak akkor lehet használni, ha a játék az Egyesült Államok területén folyik. Az alábbiakban a teljesség igénye nélkül vázolom a sokszínű skála néhány érdekesebb darabját.

A *fegyveresek* között természetesen ott találjuk a *kiborgot*, amely leginkább a Robotzaru című film hőisére emlékeztet. Különböző kibernetikus implantátumokat persze csaknem minden karakter beszerelteshet magába – feltéve, ha van rá pénze –, amennyiben azonban a mechanikus alkatrészek aránya meghaladja szervezetében az 50 százalékot, automatikusan átminősül kiborgnak. A teljesen felszerelt kiborg titánacél páncélzatával, beépített fegyverrendszereivel, pótvégtagjaival meg a többi hasonló nyálánsággal már-már elpusztíthatatlan, ezért azonban nagy árat kell fizetnie: a karakter szinte mindig annak a szervezetnek vagy intézménynek a rabszolgájaként kezdi a játékot, amely a költséges átalakítást finanszírozta. Ráadásul kiborgokat nem kizárólag hadicélokra



KALANDMODULLAL KÖNNYEBB!

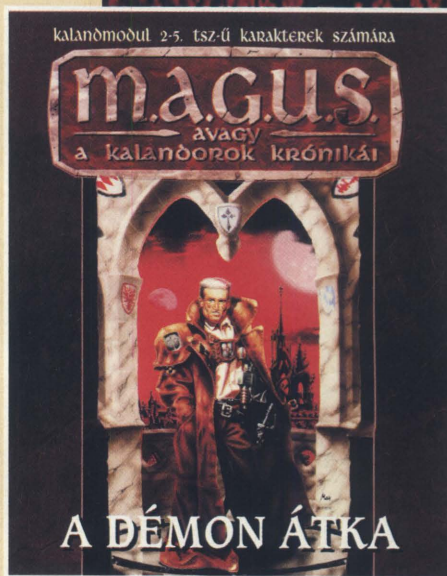
Még megrendelhető az eddig megjelent első három M.A.G.U.S. kalandmodul!

Három kötetben hat kaland!

Ha egyszerre rendeli meg mind a hármat, úgy csupán **hatszáz** forintot kell feladnia, és a Valhalla Páholy a postaköltséget is magára vállalja.

Felhívjuk figyelmét a LÁPLIDÉRC c. modulra.

A Láplidérc a M.A.G.U.S. Kalandmodul Bajnokságán a harmadik helyezést érte el, a kötetben található másik kaland, az Úrnő bajnokai pedig a RÚNA Táborban megtartott I. M.A.G.U.S. bajnokság versenyszáma volt.





gyártanak: az ún. szabad kiborgok általában fuvarozó- vagy bányamunkára átépitett példányok, akiknek valami úton-módon sikerült megszökniük a rabságból.

Az agyukba ültetett neurostimulátorok révén emberfeletti képességekre tehetnek szert a gyógyosok, akik egyúttal némi pszihetességgel is bírnak. A városi szleng azonban nem véletlenül ragasztotta rájuk ezt az elnevezést. Az emberi aggyal nem lehet büntetlenül babrálni: a gyógyos karakter már a játék kezdetén komplett örült, és minél többet használja rendkívüli képességeit, annál hamarabb lesz belőle gyógyíthatatlan elmebeteg. Még keményebb legények a *drogosok*, akik különféle serkentőszerekkel teszik magukat tiszteletre méltóbbá, erősebbé a közönséges emberekénél. Más kérdés, hogy teljes kábítóserfüggőségben élnek, és ez akkora terhet ró szervezetükre, hogy három-négy év múlva menthetetlenül végez velük az infarktus vagy az agyembólia. Nem fenyegeti ilyen veszély a *csillámfiúkat*, akik a modern hadviselés egy speciális ágazatában kaptak szakszerű kiképzést: kiválóan értenek az emberszabású energiapáncélok és óriásrobotok kezeléséhez. Itt ugyanaz a probléma merül fel, mint a kiborgok esetében: felettebb valószínűlten ugyanis,

hogy egy ilyen méregdrága gépezet a játék kezdetén a karakter saját tulajdonában volna. Végül pedig nem szabad említés nélkül hagyni a *kiberlovagokat* sem, akik roppant pszikardjukat forgatva, elektronikus robotménéken járják a senkiföldjéket, a gyengéket védelmezve, az elnyomottaknak igazságot szolgáltatva. Ők a paladin Rifts-béli megfelelői: csöppet sem meglepő, hogy a „civilizált” emberállamokban nem látják szívesen őket.

Igen vegyes társaság a *kalandorok* kasztcsoportha. Ide tartoznak például a *tudósok* és a *kiberdokik*, akik csaknem nélkülözhetetlenek egy jól megszervezett kalandozócsapatban, súlyos hátrányt jelent azonban kivételesnek minősülő tudásuk. Mivel a Koalíciós Államok és az Új Német Köztársaság feltékenyen ügyel rá, nehogy a tudományos ismeretek széles körökben elterjedjenek, az efféle alakokat veszélyes, rebellis elemeknek tekintik. Következésképp a Rifts világában a tudósok inkább egy high-tech Indiana Jonesra hasonlítanak, mintsem napjaink fehérköpenyes kutatóira és orvosaira. A fenti megfontolások a *műszeresekre* is érvényesek, akik a mechanika és az elektronika ősi titkaiban járatosak. Nekik azonban megvan az az előnyük, hogy az üldöztetés éveiben széleskörű titkos szervezetet alakítottak ki – amely leginkább a szabadkőműves mozgalomra hasonlít –, és gond esetén számíthatnak műszerésztársaik segítségére. A *csatornapatkányok* az emberlakta városok sópredéke, akik mindenhez értenek egy keveset, de semmiben sem szakértők: motoros punkok, tolvajok, bérverekedők és számítógépcowboyok. A legtöbbjüknek van egy-két olcsó kibernetikus implantja, és előfordulhat az is, hogy egy tehetséges csatornapatkány elsajátítja a mágia alapfogásait.

A mágia a Rifts RPG-ben pontrendszerrel működik, ami jóval bonyolultabb, mint az AD&D szisztemája, viszont nem annyira összetett, mint a M.A.G.U.S.-é. Érdekes vonás, hogy a *varázstudó* karakterek – akik egyébként meglehetősen kevés mágiaiponttal indulnak – külső forrásból is meríthetnek energiát: ley-vónálakból, nexus-pontokból, és más élőlényekből (akiket vagy feláldoznak ebből a célból, vagy nem; az utóbbi esetben lényegesen több energiához jutnak). Ebből persze egyenesen következik, hogy a nagyobb nexus-pontok környékén csak úgy nyúzsógnak a varázstudók, különösen olyan alkalmakkor, amikor a ley-vonalak energiája megsokszorozódik: holdtöltekor, napéjegyenlőségkor, napfogyatkozáskor. Ezek a találkozók ritkán békések, a rivalizálás általában nyílt összecsapásokhoz vezet. A megboldogult varázslók energiája a nexus-pontba áramlik, aminek többnyire gyilkos ley-viharok kitérése lesz az eredménye, de nagyobb szabású varázspárbajok esetén akár újabb hasadékok is nyílhatnak. Mindent egybevetve a megmaradt

emberállamok varázslóundora nem teljesen alaptalan; mágusnak lenni a Rifts világában határozottan gonosz dolog.

A mágiának természetesen számtalan formája van, ami a varázstudó kasztok sokféleségében jut kifejezésre. A *ley-vonal-járó* aprólékos stúdiumok útján szerzi a tudását; a psziképességekkel is rendelkező *misztikus* ezzel szemben intuitív módon, elmélkedéssel és meditációval. Az *idézőmágus* a ley-vonalak és nexus-pontok manipulálásának mestere; magasabb szinten kedvére nyitogathat új hasadékokat, bezárni viszont nem tudja őket, ami érthető módon közutalat tárgyává teszi. A *boszorkány* és a *boszorkánymester* természetfölötti lényektől nyeri a mágiját, akikkel közvetlen kapcsolatban áll; kettejük között az a különbség, hogy a boszorkánymestert a túlvilági hatalmak egyenrangú félnek tekintik, a boszorkányt viszont rabszolgának. A *druidák* talán a legbékésebbek és a leggyengébbek az összes varázstudó között, viszont a különféle varázstárgyak készítésének mesterei. Több változatuk is van: a gyógyító *driád*, a kovács *scatbach*, a dalnok *filidb* és a *védruidá*, akiből – testvéreivel ellentétben – a jóindulatnak még a szikrája is hiányzik. Nem maradhat el persze a palettáról az örök mumus, a *nekromanta* sem, a hullámág beavatója; és meg kell adni, hogy a nekromanta személyében Kevin Siembiedának sikerült egy egész különlegesen visszataszító kasztot megalkotnia, amelynek az AD&D-ben ugyanezen a néven szereplő, szelíd rokonok a nyomába sem érhetnek. A legeredetibb varázstudó-kaszt azonban minden kétséget kizáróan a *tebnomanta*; ez egy olyan mágus, aki varázsserejét különféle gépezetek és mechanizmusok működtetésére használja, például tűzgolyókat lövő ágyúkat épít.

A mágusoktól teljesen eltérő módon használják fel saját belső energiájukat a *pszikarakterek*. A pszionikus képességekkel foglalkozó fejezetek a legsikerültebbek közé tartoznak a Rifts-szabálykönyvekben. Siembieda szemmel láthatólag gondosan áttanulmányozta a paranormális jelenségekkel foglalkozó szakirodalmat, és gondosan igazodott hozzá, amikor lefektette a psziszisztéma alapjait. A Rifts RPG-ben a pszikarakterek inkább ravasz manipulátorok, nem két lábon járó gyilkológépek, mint a TORG rendszerben vagy az AD&D-ben. Az igazán veszedelmes pszikudományok, mint a pirokinézis vagy a biomanipuláció, csak kevesek számára hozzáférhetők, és horribilis pontszámba kerülnek. Persze a pszikarakterek között is akadnak eleven tankok – ilyen a *gyűjtőgató*, aki kizárólag a tűzek befolyásolásához ért. Pirománias játékosoknak ajánlott, de hosszú távon unalmassá válhat. Sokkal érdekesebb az *agyolvasztó* és az *agyszívó*. Ezek között egyébként nincs nagy különbség: az előbbi a saját szervezetéből meríti a pszichikai energiát, az utóbbi viszont csak úgy juthat hozzá, ha másokból szipolyozza ki. Még eredetibb a *pszikavadász* kaszt. Ez a karakter a varázslók természetes ragadozója. Kizárólagos tápláléka a mágikus energia; ha sokáig nem jut hozzá, bizonyos idő múlva elsovad és meghal. Valamennyi psziképessége a mágusok érzékelését és nyomon követését szolgálja, ráadásul olyan kemény harcoss, hogy nem egy fegyveres kaszt megirigyelhetné. Nem véletlen, hogy az Új Német Köztársaság és a Koalíciós Államok nagy számban alkalmazznak hadseregük elitcsapataiban pszikavadászokat. Mint a fentiekben

kitűnik, egy adott kalandozócsapatban vagy varázsló van, vagy pszikavadász; ha mindkettő, az rövid időn belül beláthatatlan bonyodalmakhoz vezet.

A koalíciós pszikavadászok nélkülözhetetlen segítőtársai a *vau-vau-fiúk*. Mint a nevük is mutatja, ezek a karakterek egyáltalán nem emberek, hanem intelligens, genetikai manipulációval létrehozott kuttyák. A pszikavadászokéhoz hasonló pszionikus képességekkel rendelkeznek, bár jóval csekélyebb mértékben, ezt azonban remekül ellensúlyozza kiemelkedő erejük és szívósságuk. A vau-vau-fiú – Siembieda terminológiája szerint – ún. *faji karakter kaszt*, és ezzel

már el is jutottunk a Rifts egyik Achilles-sarkához: a fajok és a kasztok igen gyenge lábon álló megkülönböztetéséhez.

A helyzet itt kissé zavarosnak tűnik. A Rifts RPG-ben szerepel-



nek ugyanis olyan fajok, amiket tetszés szerint hozzá lehet rendelni a különféle kasztokhoz. Itt visszaköszönnek a régi ismerősök is: a törpék, az orkok és a többiek mind jelen vannak a Rifts világában, mint más dimenziókból érkező jövevények. Idáig rendben is volna: magam is plasztikusan el tudok képzelni egy randalírozó orkokból álló motoros bandát, vagy egy minden lében kanál törpe műszerészt. Egyes választható fajok viszont – mint például a sárkány (!) – önmagukban is külön kasztot alkotnak. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy vannak fajok, amelyekhez ún. *faji alkasztok* tartoznak – ha például egy körmönfont játékos gargoyle karakterrel szeretne játszani, akkor meg kell határozni, hogy közönséges gargoyle-t, gargoylit, gurgoyle-t, gargoyle lordot vagy gargoyle mágust óhajt magának. Ezen a ponton kezd egy kicsit átláthatatlanná válni az ügy. Egyáltalán nem egyszerűíti a választást, hogy a Rifts RPG-ben száznál több választható faj van, és sehol sincs feltüntetve, hogy az adott esetben szabadon kaszthoz rendelhető fajról, faji karakter kasztról, vagy faji alkasztról van-e szó. Ráadásul egyik-másik faj talán túlságosan is bizarr. A különféle óriásokat és trollokat még meg tudom emésztetni, a leprechaunokkal és szfinxekkel már gondjaim vannak, a páncélozott óriásmajmoknál és a ghoulknál viszont gyomorpanaszaim támadnak. Úgy érzem, Siembieda olyan buzgón munkálkodott a játék sokszínűvé varázsolásán, hogy egy kissé túllőtt a célon. Nekem legalábbis határozottan nehezemre esik elképzelni játékos karakterként egy kibernetizált főnixmadarat.

A tarka és bonyolult felépítményhez képest az alap – a játék mechanizmusa – üdítően egyszerű. A karaktert meghatározó főjellemzők és a jellem az AD&D-ből jól ismert mintát követik. A képzettségek kiválogatása némi pizsmogást és papírmunkát igényel, ez azonban hosszabb távon kifizetődik, mivel a képzettségeknek – a M.A.G.U.S.-hoz hasonlóan – sokkal nagyobb szerep jut a játék folyamán, mint az AD&D-ben. Szintén a M.A.G.U.S.-ra emlékeztet, hogy a képzettségek értéke százalékosan van megadva, nem pedig a főjellemzők függvénye. Új vonás azonban, hogy egyes képzettségek és kasztok választása visszahat a karakter főjellemzőire. Ha valaki például a súlyemelés képzettséget választja magának, akkor 2 pontot adhat az erejéhez; a fegyveres kasztok választása általában növeli az erőt, az ügyességet és az állóképességet, a varázstudó kasztoké az akaratért és az intelligenciát. Így az eredetileg 3 és 18 között mozgó főjellemzők értéke könnyen elérheti – sőt, egyes esetekben meg is haladhatja – a huszart.

Harcolni igen egyszerű, ám meglehetősen kockázatos dolog a Rifts-ben. Egy harci kör tizenöt másodpercet tesz ki; ezalatt az idő alatt általában mindkét félnek több akciója is van. A kezdeményezés húszoldalú kockával történik; aki nagyobbat dob, az cselekszik előbb. A támadó félnek először kockadobással meg kell állapítania, hogy talált-e; ha húszoldalú kockán – a bonuszokat is beszámítva – az eredmény 4 fölött van, akkor igen. Ez esetben a védekező fél, a támadás típusától függően, megpróbálhat kitérni vagy hárítani. (A hárítás automatikus, a kitérés azonban egy akciónak számít az adott körben. Néha mégis a kitérés az egyetlen lehetőség, mivel nem minden támadást lehet hárítani – egy tűzgolyót vagy egy géppuskasorozatot például nem.) A védekező fél akkor jár sikerrel, ha – a bonuszokat is beszámítva – túldobja a támadó dobását. Siker esetén általában nem szenved veszteséget. Amennyiben kudarcot vall, de visel valami páncélt, az okozott veszteség előbb a vértet ellenálláspontjaiból vonandó le. Maga a védekező fél csak akkor szenved veszteséget, ha nincs rajta páncél, vagy a támadás ereje azt megsemmisítette. Mentődobásokra csak nagyon ritkán, speciális támadások esetében van szükség – például ha mérge kerül a szervezetbe, vagy nemfizikai jellegű pszichiátriai behatás éri. Az esetek túlnyomó részében a mentődobás funkcióját a kitérés veszi át.

Dióhéjban ennyi a Rifts RPG harcrendszere. Magasabb szinten a karakter támadásához, kitéréséhez és hárításához különféle bonuszok járulnak. Van egy-két speciális szabály, főleg a modern lőfegyverek használatával kapcsolatban, ezeknek az alkalmazására azonban viszonylag ritkán kerül sor.

Ami alapvetően megkülönbözteti a Riftset az összes többi játékrendszertől, az a veszteség szabályozása. A Rifts-karaktereknek ugyanúgy kétféle életerejük van, mint a M.A.G.U.S.-ban. A strukturális pontok csökkenése a karakter fizikai gyengülését jelzi, az életpontoké a potenciális életvesztéses sérüléseket. Az alacsony szintű karaktereknek ritkán van húsz-harminc pontnál többjük. Létezik azonban egy harmadik pontrendszer is: a mega-pontoké. Az átszámítás pofonegyszerű: 1 mega-pont (MP) egyenlő 100 strukturális-, illetve életponttal. Márpedig a modern fegyverek és a támadóvarázslatok általában MP-vesztést okoznak.

Ez nagyjából azt jelenti, hogy ha egy védtelen karaktert eltalálnak egy egyszerű lézerpisztollyal (1-6 MP veszteség), akkor ott minden további dobás fölösleges. Az illetőből egy marék sár lett! És akkor még nem is beszéltünk a záporágyúkról meg a plazmavetőkről.

Persze az ilyen támadások ellen is lehet védekezni. Ilyenkor jó dolog például, ha kiborg az ember, 200-250 mega-ponttal (azaz 2000-2500 életponttal). A másik kézenfekvő lehetőség mega-vezetett viselni, vagy mega-páncélzatú járműben ülni (csak az ablakok ne maradjanak nyitva!). Ez esetben az okozott veszteség a vértet vagy a jármű védőértékéből vonódik le. Ezzel a megoldással két probléma van: az ember nem járhat folyton hatvan kiló ólommal a testén, és a széllőtt páncéllemez – az emberi testtel ellentétben – nem gyógyul be magától. Márpedig a javítás borzasztóan költséges, és szakképzett műszerészek sem teremnek minden borkorban. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy a legtöbb démon, szörnyeteg és földönkívüli lény *természetes* megastuktúrával rendelkezik. A fentebbiekből nyilvánvaló, hogy a Rifts RPG a futurisztikus fegyverek és a hightech arzenál ellenére sem harcorientált rendszer. A tapasztalt játékos kétszer is meggondolja, hogy karakterével hebehurgya módon verekedni kezdjen; ha lehet, mindig a ravaszabb, ötletesebb megoldásokat részesíti előnyben, és nagy súlyt fektet a jó szerepjátékra. Számomra a Rifts egyik legrokonoszevebb vonása, hogy féken tartja a „trigger-happy” játékosokat, és alkalmat ad a színes, élvezetes játékúlsékre.

Ha már a harcról van szó, közvetve leggye meg, hogy a Rifts RPG ezen a téren leszámolt a szerepjátékok néhány régi, megcsontodott dogmájával. Kevin Siembieda egyetlen mágusnak sem tiltja meg, hogy nehézfegyverzetbe bújjon, vagy megtanuljon bánni a golyószórával. (Más kérdés, hogy az újjakból kilövőllő tűzfázis milyen érdekes eredménnyel járhat egy hermetikusan lezárt szkaferben.) Egyetlen tilalom érvényes a varázstudókra és a pszí-karakterekre: nem kiborgizálthatják magukat. Pontosabban szólva megtehetik, ám ez esetben szép lassan elvesztik a mágiájukat. A varázserő ugyanis – a Rifts logikája szerint – a *teljes* test és a *teljes* lélek összhangján alapul, amit a legkisebb kibernetikus implant is visszavonhatatlanul megbont.

A Rifts RPG bevalloztan a tapasztalt, „vajtűlű” szerepjátékosokat veszi célba. Ennek többek között egy igen érdekes következménye is van. A Rifts-hez rengeteg kiegészítő anyag jelent meg – konverziós könyvek, bestiáriumok, világ- és dimenzióleírások, forráskönyvek. Egyvalamit azonban hiába keresnénk közöttük: előre megírt modulokat. A szerzők – véleményem szerint teljes joggal – úgy vélik, a kiadványok annyira új ötletet, szokatlan helyszínt és érdekfeszítő karaktert tartalmaznak, hogy a gyakorlott játékmesternek nem eshet nehezére kalandokat kreálni a segítségükkel. Itt-ott szolgálunk pár soros alapötletekkel, de ez minden. Mégis úgy érzem, hogy az igazán lelkes – és feltehetőleg időmilliómos – kalandmester könnyűszerrel le tudja vezetni az Afrika-könyv alapján az Apokalipszis Négy Démonlovasa ellen irányuló hatalmas keresztteszhadjáratot. Ehhez a szabadidőn és a találgatónyságon kívül csak egyvalamire van szükség: biztos anyagi háttérre.

A Rifts RPG ugyanis nem tartozik az olcsó szerepjátékok közé. Az alapkönyv 25 dollárba kerül, és a kiegészítő anyagok ára is nagyjából e körül mozog. Ráadásul ezek a kiegészítők egymásra épülnek: nemigen lehet használni őket, ha az ember nem vásárolta meg az összes előző kötetet. Igaz, mindegyik igen szép kivitelű, színes, fényezett borítóval, igényes belső illusztrációkkal, áttekinthető tipográfiai és strapabíró kötéssel.

Egyedül a betűrendes mutatót lehet hiányolni belőlük. Mindamelllett tagadhatatlan, hogy a Rifts a szenvedélyes szerepjátékosok RPG-je marad, nem utolsósorban a költségek miatt. Nem tartom valószínűnek, hogy a közeljövőben magyarra fordítanak; meggyőződésem viszont, hogy érdemes alaposabban megismertetni a hazai játékosközönséggel, ezért is nyúlt ilyen hosszúra ez az „ínycsiklandó” cikk a Rúná lapjain.



ROBOTOK ÉS MÁGUSOK A BALKÁN HEGYVIDÉKÉN



KALANDHELYSZÍN KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

Hogyan maradhat fenn egy kicsiny emberközösség a Rifts Földjének halálosan veszedelmes, minden pillanatban pusztulással fenyegető világában? Hogyan veheti föl sikerrel a harcot a hasadékok mélyéről felbukkanó démonokkal, a világot benépesítő természetfölötti lényekkel és idegen intelligenciákkal? Az alább következő példán erre a fogós kérdésre szeretnék választ adni.

Milesevo aprócska település – inkább falu, mint kisváros – a monte-negrói hegyek között, a Balkán-félsziget hajdan Zétának nevezett részén. Háborítatlan nyugalomát két tényezőnek is köszönheti: az egyik eldugott fekvése, a másik pedig a magányos ley-vonal, amely közvetlenül fölötte,

a hegyoldalban hosszú és keskeny hasadékká szélesedik. Ez a dimenziókapu pontosan ott található, ahol a Hasadékok Előtti Kor egyik kihalt vallásának hőse, bizonyos György valamikor régen állítólag megölt egy sárkányt, és egy őselemi létsíkra nyílik. Ércekben gazdag, vízben szegény, terméketlen vidék ez: sohasem volt sűrűn lakott, a hasadék megnyílása óta azonban még kevésbé. A sziklák és meddőhányók között időnként különös formák mozgolódnak; az őselemi létsíkról nagyhatalmú földszellemek látogatják a környéket, és nem tűrik maguk körül az okvetlenkedő halandókat. Bizonyára ez az oka annak, hogy sokáig senki nem tartott igényt Milesevo vidékére, pedig délről a Gargoyle Tartományokkal, északról pedig a milliós orkhordák uralta területekkel határos. A hódítók túl sokat kockáztattak volna egy kopár földdarab megszállásáért.

Az utóbbi tíz évben mégis virágzó település alakult itt ki, amely legalább tízezer földlakónak és dílinek nyújt menedéket – s csodálatosképpen mindeddig sikerült megőriznie függetlenségét. A városka neve Milesevo, lakói pedig elsősorban emberek, orkok és goblinok. Rajtuk kívül néhány másfajta dili és fura szerzet is tagja a közösségnek, ők azonban összességében a népességnek kevesebb mint egy százalékát teszik ki.

Létrejöttét és fennmaradását Milesevo kizárólag a falu alapítójának és teljhatalmú kényurának köszönheti. Dimitrij Radovanovics Kropotkin gonosz lángelme és vaskezü zsarnok, aki szigorúan tartja magát saját egyéni becsületkódexéhez. Ő kötött szövetséget a hasadékból időről időre a Földre látogató őselemi szellemekkel, és kizárólag az ő jelenlétének köszönhető, hogy ezek a nagyhatalmú lények nemcsak megtűrik a környezetükben Milesevo lakóit, hanem az évek folyamán egyfajta rokonszenvet is kifejlesztettek irántuk, s ma valahogy úgy tekintenek rájuk, mint a kamaszgyerekek kedvenc háziállataikra.

Kropotkin természetesen boszorkánymester, az életjelül választott őselem a föld. A boszorkánymesterek nem túl gyakoriak a Rifts világában, közöttük is párját ritkítja azonban az olyan, aki nem valamely titkos testvériség beavatottjaként, hanem önmagától, autodidakta módon sajátította el a tudományát. Kropotkin a sötét Ukrajnában született, ahol az embereket már évszázadokkal azelőtt hajsza híján kiirtották a gonosz hatalmak befolyása alatt álló dilik (elsősorban a gargoyle-ok). A kisszámú túlélő visszahanyatlott a legsötétebb barbarizmusba; nomád törzsekbe verődve, vadászva és gyűjtögetve járkál a vidéket, és szüntelen rettegésben élnek Ukrajna démoni uralkodóitól. Kropotkin sámánok gyermeke volt, szülei őrizték a törzs nagy becsben tartott varázsfegyvereit: egy rozsdás, működésképtelen ismétlőpuskát és egy ütött-kopott Wilk's lézerpisztolyt. A nagyratörő ifjú sokkal intelligensebb és tehetségesebb volt társainál, és olthatatlan vágy fűtötte a hatalom után. Kezdetben arról álmodozott, hogy ő lesz a törzs vezére és főszámja egy személyben;

egy szép napon azonban olyasvalaminek lett tanúja, amely mindörökké megváltoztatta a világról alkotott elképzeléseit.

A vadászcsapat, amelybe becsatolták, hosszú portyázásra indult kelet felé. Miután átkeltek a hegyeken, a hóiharok elzárták mögöttük a hágókat, és idegen földön kellett áttelelniük. Balszerencsájukra azonban belekeveredtek



egy véres összetűzésbe az Új Német Köztársaság gépesített rohamosztagosai és egy csapat brodkil-démon között. A rohamosztagosok záporágyúí cafatokra szaggatták a démonokat és Kropotkin társait, akik fejvesztve próbáltak fedezéket keresni; az ifjú csak a véletlen szeszélye folytán maradt életben. Ám amit látott, az lenyűgözte és ámulatba ejtette: úgy érezte, az az igazi hatalom!

Kropotkin nem tért vissza a törzséhez. Mikor a vadászcsapattal annak idején átkeltek a Kárpátokon, távolról megpillantottak egy ködpárba burkolózó hegycsúcsot, melynek ormain valami ősi épület falcsontjai omladoztak. Az öreg, tapasztalt vadászok az óvó szem jelét vetették magukra, és sietve hátat fordítottak a baljós látványnak. Amikor Kropotkin firtatni kezdte a dolgot, azt mondták neki, hogy az ilyen helyeken rontás ül, és jobb minél messzebb elkerülni őket. Az ifjú úgy okoskodott, hogy ami ilyen félelmet ébreszt a törzs legnagyobb harcosaiban, az bizonyára képes rá, hogy őt is olyan erőssé és hatalmassá tegye, mint a csillogó páncélú daliákat, akik a szelek szárnyán lovagoltak és a kezük tüzet okádott. Megmászta hát a hegyet, és három nap, három éjjel virrasztott az ódon kastély romjai között, buzgón meditálva, ahogy a szüleitől tanulta.

A negyedik nap éjszakáján megdörmült az ég, és kéklő villámok csapkodtak mindenfelé. Kropotkin nem tudta, de a várom egy közepes méretű nexus-pontnak adott otthont, és amikor felkereste, éppen ley-vihar készülődött. Egyébként ezért vészelte át sietlenül a virrasztással töltött napokat; a Kárpátok bércei között nem egy szörnyeteg és dimenzionális lény tanyázott, egyik sem volt azonban annyira ostoba, hogy a ley-vihar előestéjén a nexus-pont körül kószáljon.

A vakító kék forgatagban meghasadt az ég, és a nyílásból egy szembántó fényt árasztó emberalak lépett elő. Kropotkinnak ezúttal szerencséje volt: egy őselemi intelligenciával találkozott a föld létsíkjáról, aki éppen egy ostoba mágus testében vert tanyát. Amikor az ifjú dadogva felajánlotta neki a szolgálatait, a túlvilági lény megérezte benne a nyers, kimunkálatlan mágikus potenciált, és ráállt az alkura. Hűségét és odaadását bizonyítandó, először is arra kötelezte az ifjút, hogy a ráruházott hatalommal élve vágja el a halandó világhoz fűződő kötelékeket, és pusztítsa el a törzset. Kropotkin engedelmeskedett.

Ahogy teltek-múltak az évek, a boszorkánymester egész Európát bekalandozta, és műveletlen, primitív ifjúból fondorlatos elméjű, tanult férfivá érett. Szerét ejtette, hogy azon a vidéken, amit hajdan Lengyelországnak hívtak, az Új Német Köztársaság kényszertoborzói besorozzák a hadseregükbe. Itt azonban csalódás érte: a lángoló szemű, páncélos vitézekről kiderült, hogy ostoba tuskók, titkolni kellett előttük misztikus képességeit. Kropotkin azért kihasználta az alkalmat: suba alatt megtanult olvasni, és – a nyakát kockáztatva – kiterjedt történelmi tanulmányokat folytatott. A Hasadékok Előtti Kor – a XX. század – keménykezü diktátorai valósággal elbűvöltek; az ő személyükben végre példaképekre lett.

Nem volt nehéz azonban belátnia, hogy a mindenható Triax-konzern által uralt országban semmi esélye sincs, hogy megvalósítsa terveit. Dezertált hát a hadseregből, és nekilátott megkeresni álmai földjét, ahol megalapíthatja az ideális államot, önmagával mint korlátlan hatalmú kényúrral az élén.

Keserű csalódások vártak Kropotkinra. Hatalma ekkor már a legnagyobb boszorkánymesterekével vetekedett, kénytelen volt azonban elismerni, hogy az Európa emberlakta régióin kívül uralkodó földönkívüli intelligenciákkal és félisteni szörnyekkel nem veheti fel a versenyt. Már-már feladta reményeit, amikor egy napon a montenegrói hegyekben rábukkant az eldugott hasadékra.

A környék értelmes lényei a közelébe sem mertek menni, nehogy hangyákként eltiporják őket a roppant földszellemek. Kropotkint, a boszorkánymestert azonban szívélyesen fogadták ezek a titánok, kis testvérnek és halandó mesternek nevezték; nem került neki sok időbe szövetséget kovácsolni velük. Kropotkin és a földszellemek között szilárd és megbonthatatlan barátság állt fenn, mindkét fél habozás nélkül az életét áldozná a másikért.

Amikor a félreeső völgybe érkezett, Kropotkin nem volt egyedül; elkísérte néhány híve és követője, bár ő igazából szolgáltnak tekintette őket, csak a földszellemeket kezelte egyenrangú társaként. Miután letelepedett, és megalapította Milesevo városát, özönlenni kezdtek a környékről a telepések. A hegyekben bujdosó elcsigázott embereket a biztonságos élet reménye csábította; az északi orkok azért

szegődtek Kropotkin mellé, mert a fajtájuk mindennél jobban tiszteli a hatalmat, a nyers erőt. A szomszédos államalakulatok kezdetben tettek néhány tétova kísérletet Milesevo leigázására, amikor azonban Kropotkin egyetlen kézmozdulatára lávafolyam nyílt el ötszáz állig felfegyverzett ork fejavadászt, felhagytak a próbálkozásokkal.

Sokkal nagyobb problémának bizonyult kezdetben a hihetetlen iramban gyarapodó népesség ellátása – Milesevo környéke természetlen vidék volt, és a földszellemeket egyébként is bosszantotta volna a kiterjedt mezőgazdasági tevékenység. Kropotkin nem bizonyult jó gazdasági szakembernek, néhány híve azonban – elsősorban Woodward Blackenthorn és Cwyl Tarramar – hamarosan megoldotta a kérdést.

Dimitrij Radovanovics Kropotkin magas, szikár férfi, ötvenes éveire derekán. Kora ellenére kiváló fizikai kondícióban van – a katonáévek megtanították rá, hogy ügyeljen a testére. Borotvált, szigorú, mély ráncokkal barázdált arca, rövidre nyírt, fekete haja a halántéka táján erősen őszi. Öltözködésére különös gondot fordít: általában a Hasadékok Kora előttről való ruhákat visel. A kedvence a szovjet Vörös Hadsereg őrnagyi uniformisa, Lenin-renddel és a Honvédő Háború Hőse kitüntetéssel. A szeméből sosem hiányozhat a monokli, oldalára szíjazott pisztolytáskájából pedig az antik Tokarjev pisztoly. Modern fegyvereket és mega-vértezett elvből nem visel, kényes helyzetekben kizárólag a mágijára támaszkodik. Minden lépését testőr kíséri: két ork drogos, akiket három-négy évente cserélnie kell, amikor kiégnek és elpusztulnak. Kropotkin maró iróniával a nagy francia forradalom vezéralakjairól szokta elnevezni őket, a mostani kettőt Dantonnak és Robespierre-nek hívják.

Milesevo ura nem kimondottan kedves ember: az általa megszabott szabályoktól való legesekélyebb eltérést sem tűri, és a kihágásokat vaskézrel torolja meg. Szükség esetén nem riad vissza a kínzásoktól és kegyetlenkedésektől sem, de erre csak jó okkal fanyalodik, sohasem élvezetből. Ellenségeivel szemben az elvakultságig könyörtelen. (E téren kivételt képeznek a Gargoyle Tartományok boszorkánymesterei, akikkel gondosan ápolja a szívélyes viszonyt. Ha valamelyikük a fogságába esik, általában vendégül látja egy kiadós vacsorára, és mélyenszántó társalgásba merül vele az univerzum titkairól, csak utána végezteti ki.) Cseppet sem nevezhető azonban indulatos alkatnak, épp ellenkezőleg: halk szavú, mosolygós és öröklé udvarias. Humorerzéke csipős, fanyar és kifinomult; ostobább beszélgetőtársai észre sem veszik, amikor ismételten vérig sérti őket.

Javára írható Kropotkinnak, hogy a törvénynek és a rendnek minden körülmények között érvényt szerez, s magára nézve is kötelezőnek tartja. Az alvilági szervezetek mindeddig hiába igyekeztek megvetni a lábukat Milesevo-ban, és Kropotkin kerülhetetlen ellenfele az Új Német Köztársaságban széles körben elterjedt korrupciónak. Riadásul a kis közösség mentes a nagyobb államok légkörét mérgező előítéletektől: nem prejudikálják a diliket, a pszé-tudományok és a mágia minden formája szabadon üzhető. Kivételt csak a pszé-vadászok képeznek; őket nem tűri



meg Kropotkin Milesevóban. Az alapos kiképzésben részesült, bionikus implantokkal ellátott ork járórok azonnal akcióba lépnek, ha a közvetlen környéken feltűnik egy psi-vadász.

Kropotkin legnagyobb gondja pillanatnyilag az öregedés. Tisztában van vele, hogy nem élhet örökké, és amint lehunyja a szemét, a földszellemek azonnal a városka ellen fordulnak. Azt tervezi, hogy idővel majd átplántálja a személyiségét az egyik örgőlemébe; a döntő lépést azonban – érthető módon – egyre halogatja.

Ha Kropotkin meghalna, a szellemek percek leforgása alatt a földdel tennék egyenlővé Milesevót. Ezért nincs olyan elmeháborodott lakója a városkának, aki akár csak fontolóra is venné az uralkodó elleni összeesküvést.

A látogatók közül sokan Kropotkin kedvesének tartják a szelíd mosolyú, szőfukar, kreolbarna lányt, Cwyl Tarramart. Való igaz, hogy bensőséges kapcsolat fűzi őket egymáshoz, és ez a gyengéd lelkű, borostyánszőke nő egyike Kropotkin legrégebb kalandozótársainak (illetve az ő felfogása szerint szolgálóinak). A boszorkánymester azonban elég okos férfi ahhoz, hogy ne kezdjen viszonyt Milesevo egyik legféltettebb lakójával.

Cwyl a füvek és gyögyfözetek alapos ismerője, halk szavú, félnék teremtés, aki segített az első telepéseknek öntözőcsatornákat ásni és virágzó kertgazdaságokat létesíteni a kopár hegyoldalokban. Ezenkívül nagy gyakorlattal rendelkező bábaasszony; karcsú, mozgékony alakja gyakori és szívesen fogadott látvány a Milesevo körüli földeken. A városka lakói közül talán csak Karl-Heinz „Hentes” Gunkel az, aki rosszmájú megjegyzésekkel és leplezetlen célzatosságokkal fogadja megjelenését. Cwyl ilyenkor szelíd mosollyal nyugtatja a kibersebész durva éleit, és tovalibben a dolgára, könnyedén és kecsesen, akár a hajnali szellő.

A Hentes persze csak gondolatban éli ki Cwylen alantas vágyait; a lányt Kropotkinnal összehoronzó pletykák óvatossá teszik ezen a téren. Csúf meglepetés várna rá azonban, ha egyszer saját házi cefrétől részegen mégis megpróbálna közelíteni Cwylhez. Kevesen látták még Milesevo lakói közül, ahogy Cwyl Tarramar héjként levedli magáról az emberi külsőt, nyúlának tagjai megvaskosodnak, átkövesednek, s szemében kigyúlnak a vérvörös lángok. Ebben a másik, féltettebb alakjában a lány termete a négy métert is eléri, sziklaöklei rettenetes csapásokat osztogatnak, s pusztá kézzel lebírná a Milesevo biztonságát vigyázó örgőlemek bármelyikét. A Föld Gyermekai kihalófélben lévő, rejtőző törzs; felnőtt harcosai azonban igencsak komoly ellenfelek, sárkányokat és démonokat is megfutamtítottak már nemegyszer.

Cwyl a messi Skóciában látta meg a napvilágot. Fattyúgyermek volt, csak az apja tartozott a törzsbe, akit nem is ismert soha; a fomorik ellen viselt harcban esett el, egyes elbeszélések szerint magának Gyönyörű Bresnek a kezétől. A lány Berwynmoore-ban nőtt fel, Új-Camelot egyik hűbéres királyságában, és eleven Föld Gyermekét csak akkor látott, ha a tükörbe nézett. Az *adomány* azonban tovább élt benne, ami akkor derült ki ijesztő hirtelenséggel, amikor portyázó dilik özönlötték el a

királyságot. Cwyl megmentette a szülőfaluját a teljes pusztulástól; hálából boszorkánynak nyilvánították, és vérdíjat tűztek ki a fejére. A lánynak menekülnie kellett, de nem bánta. Tudta – érezte –, hogy vannak még a Földön hozzá hasonlók; nem akart magányosan élni többé, elhatározta, hogy megkeresi elveszett törzsét.

Nagy utat járt be, sokfelé megfordult, míg végül összehozta a sors Kropotkinnal. Pszi-érzékei megsúgták neki, hogy egy gonosz emberrel áll szemben; a boszorkánymesterből azonban perzselő erővel sugárzott ugyanaz a hatalom, amiből Cwyl természetfölötti ereje is fakadt. Az elemek hatalma volt ez, az életadó ősföldé; és a lány rádöbben, hogy megtalálta mestert, urát és parancsolóját. Fejét hajtott tehát Kropotkin előtt, és azóta hűséges híveként szolgálja, segítséget nyújtva neki álmai valóra váltásához.

Mert Cwyl Tarramar megértette, hogy a természetet uráló hatalmak számára semmilyen fontossággal nem bír a halandó hangyák ostoba moralizálása...

Woodward Blackenthorn kétségkívül Milesevo második legfontosabb embere. Ennek tudatában is van; egész lényét arisztokratikus gőg hatja át, ritkán alacsonyodik le addig, hogy szóba álljon mindenféle jöttment, gyűlevész népséggel. Magas, szőfukar férfi; ha csak teheti, konzervatív szabású, kétsoros öltönyben jár, amely természetesen mindig frissen van vasalva. Viselkedése hűvös és kimért; hat nyelvet beszél hibátlanul, de valamennyit raccsolva. Mégis kevesen vannak a városka lakói közül, akik neheztelnének rá a viselkedése miatt. Mindenki tisztában van vele, mennyire fontos szerepet tölt be ez a kékvérű varázsló a közösség életében. Milesevo létrejöttéről Kropotkin gondoskodott; működőképessé azonban tagadhatatlanul Blackenthorn tette.

Ez a férfi szöges ellentét az ősvilági vágyaktól és szenvedélyektől fűtött Kropotkinnal. Sokan úgy vélik, Blackenthorn egyáltalán nem ismeri az érzelmeket, vagy ha mégis, hát igen jól titkolja. Higgadt, józan gondolkodású, a végletekig precíz és aprólékos típus, ugyanakkor megfelelő körülmények között bámulatos kezdeményezőkézségről és ötletgazdagságról tesz tanúságot. A Hasadékok Előtti Korban kiváló menedzser vagy bankigazgató vált volna belőle, mert következetes és szavatartó ember, ugyanakkor könyörtelen, a lazaságot nem tűri el. Pályája az Új Földön is hasonlóképben indult: dúsgazdag angolszász menekültek egyetlen gyermekeként született az Új Német Köztársaságban. Azon kevés kiváltságos közé tartozott, akik szabadon járhattak a hermetikusan elzárt elitiskolákba. Tanárai

már fiatal korában felgyeltek kivételes matematikai és közgazdasági képességeire; alig múlt még tizenöt éves, amikor a Triax konzern érdeklődni kezdett az ígéretes ifjú iránt. Hamarosan kiemelték tanulótársai közül, és szigorúan titkos keretek között – még a szülei sem tudhattak róla – különleges képzésben részesítették. A fogékony szellemű fiatal embert a német légierő egyik ezredese és egy magas rangú hírszerző tiszt vezette be a *technomancia* és a *matemágia* rejtelmibe.

A Köztársaságban elvben a mágia mindennemű gyakorlása tilalmas. A gyakorlatban azonban a Triax igazgatótanácsának igenis szüksége van



képzett varázslókra, hogy germán-skandináv államalakulatukat megvédjék a határon túl folyó barbarságtól. Blackenthorn hamarosan vezető beosztású kutató lett a Triax fejlesztési részlegében, természetesen katonai rangban. Többek között ő vezette azt az expedíciót is, amely széleskörű régészeti ásatásokat végzett a konszern megbízásából a dublini rommezőkön. Blackenthorn született szervező és irányító; nagyszerűen kiismeri magát a bürokrácia útvesztőiben, megállja a helyét a terepen is, és mindemellett ragyogó tehetséggel tudós. Szolgálati kincset értek a Triaxnak, amely nem is fukarkodott a bőkezű elismeréssel.

Ereje teljében, harmincöt évesen a technomanta azonban mégis úgy döntött, szakítani fog a céggel. Sokan máig nem értik ezt az elhatározását: hogy lehetett olyan bolond, hogy felcserélje a biztos kényelmet a magányos, veszedelmes vándorévekkel, a nagyhatalmú gazda óvó gondoskodását a katasztrofális keserű kenyérével? Egyesek valamiféle személyes tragédiát sejtnek az események mögött, amely kiábrándította volna a munkaadóiból, erről azonban szó sincs. Blackenthorn bizonyos értelemben valóban idealista, a Triaxban pedig kétségtelenül nagyot csalódott, indítékai azonban jóval elvontabbak, mint azt a legtöbben hiszik.

Woodward Blackenthorn szilárdan hisz azokban az eszményekben, amiket a klasszikus liberalizmus megteremtői fektettek le idestova félezer éve. Vallja, hogy a világot csakis az önálló kezdeményezés uralkodóvá válása, a kemény piaci törvények és a jó értelemben vett szabadverseny vezetheti ki a jelenlegi kaoszsból. Ezért mind nagyobb aggodalommal szemlélte a Triax cég monopoltörékvéseit, a korrupciót, a kontraszelekciót és a kirekesztő előítéletek rohamos elburjánzását. Belülről indított reformkísérletei sorra kudarcot vallottak, főleg felettesei szűklátókörűsége miatt. Végül úgy érezte, nincs más választása, mint önerőből valóra váltani az álmait.

Amikor egy diplomáciai delegáció tagjaként Párizsba küldték, megérezte, hogy itt az alkalom. Párizs akkoriban korántsem volt barátságos hely; a hetvenöt százalékos dílilból álló lakosságot a védruidák tanácsa kormányozta vaszigorral. A követséget ezért ötfős katonai kíséret biztosította – legújabb típusú Ultimax harci robotok. Blackenthornnak nem esett nehezére kiiktatni a biztonsági rendszereket, és elmenekülni az egyik Ultimax-szal, melynek irányításához egyébként kiválóan értett.

A Balkánra számos viszontagságos kaland után vetődött el, s itt egy ley-vonalat követve rábukkant a nemrégiben alapított Milesevóra. Ahogy a népesség nőtt, a kis közösség súlyos gazdasági problémákkal találta szembe magát. Kropotkinnak nem voltak ismeretei ezen a téren, és amikor a vándor technomanta felajánlotta neki a segítségét, habozás nélkül elfogadta. Blackenthorn először is nagy kapacitású mágikus erőművet építtetett a városka határában; a ley-vonalból nyert energiát a saját szervezetén keresztül vezette a transzformátorokba. Az infrastruktúra kiépítése után gondos munkával kiemelte Milesevozt a természeti gazdálkodás mocsarából, és az ő erőfeszítéseinek köszönhető, hogy a városka lakói ma viszonylagos jólétben élnek. Kropotkin sorozatosan

vereséget mért a Milesevo ellen törő szomszédokra, Blackenthorn ellenben kereskedelmi kapcsolatokat épített ki velük. Amikor az Észak-Balkánról sereggestül tódultak hozzájuk a letelepedni vágyó orkok, a polgárjog elnyerését öt éves próbaidőszakhoz kötötte, amelyet nehéz fizikai munkával kellett eltölteni, jelképes bérezésért cserébe; így módon szinte korlátlan mennyiségben jutott olcsó munkaerőhöz. Az erőmű munkásai között számba szokott kezdetleges szakszervezeti mozgalmat

vaskézrel törte le; frissen polgárjogot kapott orkokból szervezett rohamosztagokat vetett be a sztrájkolók ellen.

Woodward Blackenthorn valószínűleg az egyik legrendhagyóbb varázsló lesz, akivel a játékos karakterek valaha találkozhatnak. Külsőre leginkább szolid üzletembernek tűnik, és ami még megdöbbentőbb: gyakorlatilag sosem varázsol. Ezzel szemben szinte minden felszerelési tárgya erőteljes védő- vagy támadomágiaival van felruházva: zakója megapáncélnak minősül, divatos cipője segítségével repülni tud, teknőckeretes szemüvege hipnotikus fénnel ég, a golyóstolla tüzet fröcsköl, és a belső zsebében hordott antik Beretta nem golyókat lő, hanem energiavillámokat. Ez az ember Európa egyik legképzettebb technomantája, és gyakorlatilag minden lehetséges helyzetre fel van készítve. Nagyon komoly veszély esetén – például ha támadás érné Milesevozt – nem habozik beszállni gondosan karbantartott Ultimax robotjába. Egy tökéletesen ép Ultimax harci gép egyébként sem lebecsülendő ellenfél, ezt a példányt azonban Blackenthorn mindenféle mágikus extrával is felruházta; ha beleegázol vele egy csata forgatagába, bizony kevesen állhatnak meg előtte! Ráadásul a technomanta elit robotharcosai kiképzést kapott katonai specialistaként leszogált idejében...

Kropotkin és Blackenthorn között egyelőre zökkenőmentes az együttműködés, ez azonban később változhat majd. Mindketten belátják ugyan, hogy a közösség nem nélkülözheti a másik szolgálatait: távlati elképzeléseik azonban – egyik részről a szigorú, de felvilágosult önkényuralom, a másikról pedig a kiméletlen szabadverseny idealizálása – aligha összeegyeztethetők. Ez a rejtett feszültség mindaddig nem tört felszínre Milesevóban.

Kiberbészre mindenkinek szüksége van: következképp mindenki utálja őt. Az implantok és mesterséges szervek sokasága kiemel minket sorsársaink közül, nagyobbá, erősebbé és ügyesebbé tesz náluk, ugyanakkor azonban megfoszt bennünket emberi mivoltunktól, inhuman szörnyeteget farag belőlünk. Tudat

alatt valamennyien tisztában vagyunk ezzel, ezért táplálunk mély – szinte freudi – gyűlöletet a kiberbészünk ellen.

Karl-Heinz Gunkel régóta rájött erre a keserű igazságra. Harminchárom évvel ezelőtt diplomázott Berlinben, szakterülete az alkalmazott kibernetika és bionika volt. Azok közé a burokban nevelt ifjak közé tartozott, akiknek a DNS-szekvenciát az Új Német Köztársaság egy Hasadékok előtti hűtőbank feltárásakor találta meg. Az ösök annak idején bizonyára jobban értékelték a géntechnológiához; de az is lehet, hogy Gunkel és a többiek egyszerűen a régi időkben élt zseniális tudósok



klonjai voltak. Senki sem tudta kideríteni, milyen módszerekkel hozták létre annak idején azt a hűtőbankot, egy azonban bizonyos volt: a tárolt genetikai anyagot zseni és lángelmék kinevelésére szánták. A Köztársaság – pontosabban a Triax konszern – természetesen nem habozott kihasználni az alkalmat.

Gunkel, a lombikbébi, művi születésétől fogva a Triax tulajdonát képezte. Ők nevelték, ők iskoláztatták, ők nyúltak a hóna alá ha kellett; még nevet is ők adtak neki. Mihelyt pedig elsajátította a szükséges ismereteket, kíméletlenül nekiláttak kizsákmányolásának. Az ifjú tudósban élt egyfajta természetes jószág és segítőkészség, talán archaikus génjeinek örökségeként. Most azonban arra kényszerült, hogy eleven embereket csonkoljon meg és szabdaljon szét a műtőasztalán. A hadifoglyokból bányamunkára szánt kiborgokat gyártott; serkentőszerekkel és beültetett neurostimulátorokkal tett tönkre egészséges fiatalokat, félelmetes harcosokat faragva belőlük, ám ugyanakkor egy életre megnyomorítva őket testileg-lelkileg. Mindig jól végezte a munkáját, s felettesei pénzzel, érdemrendekkel és különleges kiváltságokkal halmozták el. Az érzékeny fiatalember azonban tudta, hogy a háta mögött ugyanezek az emberek borzadva sügnak össze, *Hentesnek* nevezik, és ha kezet ráznak vele, utána alaposan megsikálják magukat fertőtlenítő szappannal. A nyilvánosság előtt mindenki úgy bánt vele, mintha ünnepelel tudós, neves szaktekinetly lenne; titokban azonban iszonyodtak tőle, és még a tekintetét is kerültek.

A sebész idegállapota egyre romlott. A szeszben és a pénzen vett gyönyörben keresett feledést; hamarosan súlyos alkoholistává vált belőle, és kialakult benne a függőség vagy féltucat kábítószertől. A főnökei nem vetettek véget ennek; Gunkel továbbra is jól végezte a munkáját, és így még jobban a markukban tudták tartani. Ahogy teltek az évek, az orvos mély depresszióba zuhant, és lassan, fokozatosan megutálta önmagát is. Keserű, emberkerülő férfi lett; mogorva, ritka beszédű laboratóriumi remete.

Egy hadjárat során aztán, amit egy félhumán dili törzs ellen vezettek a Baltikum térségébe, Karl-Heinz Gunkelben végleg megpatlant valami. Orvosnak volt beosztva egy gépesített lövészázadhoz, amely rajta kívül őt *Predator* páncélt viselő különítményesből és három technikusból állt. Elhatározta, hogy dezertálni fog; hogy utána mihez kezd magával, arról sejtelve sem volt. Egy ritka szerrel három órára szóló katatonikus merevgörcsöt idézett elő a szervezetében, arra számítva, hogy a többiek halottnak hiszik, és magára hagyják. Terve bevált ugyan, de nem egészen úgy, ahogyan képzelte. Társai jószívűbbnek bizonyultak a vártnál, és elhatározták, hogy elföldelik, mielőtt továbbvonulnak. Az iszonyodó Gunkel végig a tudatában volt mindennek, miközben elevenen eltemették, szólni azonban nem tudott nekik; izmait lebénította a görcs. A többiek gondosan elrendezték fölötté a friss sírhantot, majd magára hagyták.

A fulladásos halál nem állt be azonnal; a katatonikus állapot

jelentősen lelassította az életfunkciókat, mintegy harminc perces haladékokat engedélyezve ezzel a szerencsétlen tudósnak. Ahogy peregtek a percek, Gunkel lassan egyre közelebb sodródott a csupasz téboly határvonalához. Ekkor azonban egy alak bukkant föl mellette – egy mozgó, eleven ember a tömör, zsíros, fekete talajban! –, majd vállon ragadta, és a felszínre húzta őt.

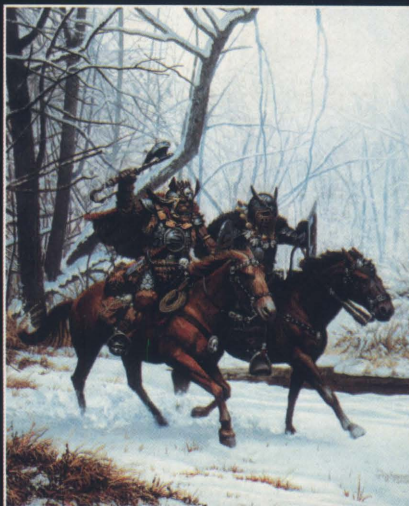
– Tudom, hogy hallasz! – mondta neki Kropotkin, a boszorkánymester. Gunkel felismerte őt; rövid ideig együtt szolgáltak a hadseregben. – Én azért hagytam el a Köztársaságot, hogy valóra váltsam egy régi álmomat. Neked semmi elképzelésed sincs a jövődről. Mivel azonban megmentettem az életedet, a továbbiakban engem fogsz szolgálni, Hentes.

Gunkel eddig a Triax tulajdona volt; most Kropotkin lett a gazdája. Fásultan kísérgette őt egész Európát át- meg átszövő vándorútjain. Milesevo megalapítása után Kropotkinnak az első dolga volt egy kis kiberműtő berendezése, amit azóta is folyamatosan bővítenek és fejlesztenek. Gunkel ugyanazt csinálja a városkában, mint korábban a Köztársaságban: rabszolgakiborgokat és lélektelen zsoldosokat termel, csak ezúttal nem a roppant mamutcégnak, hanem egy agyafúrt zsarnokfióknak. Úgy látszik, ezt a sorsot szabta ki rá a végzet.

A Hentes nagyon boldogtalan ember. Egyike Milesevo kevés alkoholistáinak – a háza mellett maszek szeszfőzdét rendezett be –, bár a drogfüggőségéből úgy-ahogy sikerült kigyógyítania magát. Ha nem dolgozik, gyakran kószál a városka környékén, pálinkabűzt árasztva, üveges szemekkel. A távolról érkező látogatónak jó esélye van rá, hogy ezzel az elhanyagolt, pocakos, borostás alakkal találkozzon elsőként Milesevo lakói közül. Több balga vándorral megesett már, hogy könnyű prédának nézte a részeg, testes, középkorú férfit. Kropotkin azonban sosem hagy őrizzetlenül egy ilyen értékes embert; magányos kóborlásain titokban mindig egy földszellem kíséri a sebészt. Sokan a saját kárukra tanulták meg, hogy a kis fickó nem is annyira védtelen, mint gondolták volna...

Gunkelnek mind a két karja bionikus protézis; ennek köszönheti, hogy a műtétek során – idült alkoholizmusa dacára – a keze mindig biztos marad. A műkarokban lézerszikék, fecskendők, elektromos sokkolókorongok és varratfejtők vannak elhelyezve, amik elméletileg fegyvernek is beillenek, a Hentes azonban – mivel semmiféle harci kiképzést nem kapott – képtelen ilyen célokra használni őket. Páncélt Gunkel sosem visel, a két protézis azonban szubmolekuláris fúziós eljárással készült titánacél ötvözet, amely mega-struktúrának minősül. Küzdelmes élete során a sebész elég jól megtanulta, hogyan hárítson a műkarokkal különféle támadásokat, így nem teljesen védtelen a megatámadások ellen. A kezén nem látszik, hogy mesterséges anyagból lenne; pigmentált, hőérzékeny szintibőr borítja.

Karl-Heinz Gunkel csendes őrült. Elmebaja leginkább lappangó öngyilkos hajlamában és erős szenvedélybetegségében nyilvánul meg, csöppet



sem lehetetlen azonban, hogy ha valami váratlan sokkhatás éri, más-fajta formában is a felszínre tör. Márpedig egy tébolyult kibersebész talán a legutolsó dolog, amit egy Milesevo-hoz hasonló, rejtőző kisközöség kívánhat magának...

Milesevo hadereje viszonylag kicsiny, ám roppant ütőképes. Az állandó hadsereg csupán kétszázötven főre rúg, ezek azonban valamennyien félelmetes harcosok, túlnyomórészt felderítők, fejadászok és gyógyosok, gazdagon ellátva a legkülönbébb kibernetikus és bionikus implantokkal. Az implantok természetesen célirányosan kerülnek beültetésre – a felderítők inkább kifinomult érzékelő-rendszereket kapnak, a fejadászok pedig bionikus fegyvereket. A gyógyosokat ritkán vetik alá kibernetizálásnak – természetesen a neurostimulátorok beépítésén kívül –, mert ez zavarná pszionikus képességeiket. Ami a hagyományos felszerelést illeti, a milesevoi harcosok többnyire Triax gyártmányú fegyverekkel és páncélokkal vannak ellátva, kivéve néhány gyógyóst, akik a Woodward Blackenthorn által gyártott technomágikus fegyvereket használják. A páncélos hadtest Blackenthorn Ultimaxán kívül három X-500-as *Forager* harci robotból és egy ősrégi Csillámfűből áll; karbantartásukról öt jól képzett műszerész gondoskodik, akik – Kropotkin tudtával – kapcsolatban állnak az Új Német Köztársaság műszerészpáholyaival. A hadsereg parancsnoka egy Siéyes abbé nevű teljes konverziós kiborg, aki korábban ork drogos volt Kropotkin testőrségében, a Hentes azonban egy alapos purgálókúra után az agya kivételével minden testszövetét fémötvözzel pótolta, ezzel a drasztikus módszerrel szabadítván meg gyógyíthatatlan kábítószer-függőségétől.

Az állandó hadsereget kiegészíti még Kropotkin tizenöt fős testőrsége (ork fejadászok és két drogos), valamint végszükség esetén a hadra fogható polgárokból álló milícia, amely mintegy ezer főt számlál. A milíciát sosem szabad lebecsülni: Milesevóban szép számmal élnek alacsony, illetve közepes szintű gyűjtogatók és agyolvasztók, és bőséges a választék a különféle típusú varázstudókból is. Vérdruidák, idézőmágusok és nekromanták viszont nincsenek a városkában.

A legnagyobb erőtartaleket természetesen a Milesevo környékén tanyázó földszellemek jelentik, akiket baráti viszony fűz Kropotkinhoz, és készségesen segítenek neki, ha bajba keveredik. Kropotkin bármely pillanatban 1-6 földszellemet tud mozgósítani az esetleges támadók ellen. Az egyetlen probléma abban áll, hogy a földszellemek nem harcolhatnak a milesevoi sereggel együtt, ugyanis őket ugyanúgy letaposnák, mint az ellenséget: kizárólag a boszorkánymester személyére vannak tekintettel.

Említést érdemel végül az a három acélgólem is, amiket Kropotkin Milesevo megalapítása óta keltett életre, és azóta fáradhatatlanul ör-

ködnek a városka nyugalmán. A települést masszív acélfal veszi körül (szintén a boszorkánymester mágiájának köszönhetően), ezen járőröznek folyamatosan a gólemek, éberségük egyetlen pillanatra sem lankad. Ha valaki távolról közelít Milesevohoz, nem ritkán a védművek pusztító látványa is elveszi a kedvét mindenféle agresszív fellépéstől.

Az egyetlen támadás, amely ellen Milesevo viszonylag védtelen, az alacsony magasságból végrehajtott stratégiai bombázás. Szerencsére a világnak ebben az eldugott zugában alig maradtak már repülőgépek, egy ellenes érzületű sárkány azonban így is hatalmas pusztítást tudna véghezvinni a városka lakói között. Kropotkin és Blackenthorn jelenleg ennek a problémának a megoldásán dolgozik. A boszorkánymesternek az a véleménye, rá kellene venni egy barátságos sárkányt, hogy telepedjen le Milesevóban; Blackenthorn azonban határozottan ellene van ennek az elképzelésnek, ő inkább mágikus energiaforrásról üzemeltetett légvédelmi ütegekben gondolkodik. Hogy ketjük közül kinek lesz igaza, azt csak a jövő döntheti el.

Milesevo városa széleskörű lehetőségeket nyújt a Rifts-játékosoknak a kalandokra. A nyugodt felszín alatt rejtve feszülő ellentétek alkalmat adnak a legkülönbébb intrikákra, cselszövésekre és nyomozásokra. A fent vázolt információkból egy ügyes kezű kalandmester egész kampányokat kerekíthet a Balkánon, a szerb hegyek között. Még egy „üsd-ahol-éred” típusú kaland is elképzelhető – bár némi ötletszegénységre vall –: a karakterek milesevoi polgárok lesznek, és szembe kell szállniuk egy ork hadúr vagy egy gargoyle fejedelem hódoltatási kísérleteivel.

Az NJK-k leírásánál inkább a személyiségükre, viselkedésük mozgatórugóira helyeztem súlyt, semmint a csupasz játékinformációk megadására. Ennek két oka is van. Az első az, hogy Kevin Siembeida, a Rifts RPG megalkotója, meglehetősen rossz szemmel nézi azokat, akik az ő hivatalos kiadványain kívül játékinformációkat publikálnak. Másrészt viszont így módon a kalandmester tetszése szerint igazíthatja az NJK-k értékeit a karakterek szintjéhez és képességeihez. Mindenesetre azt javaslom, hogy Milesevo vezető polgárai – különösen a fentebb is részletezett személyek – mindenképpen legyenek legalább három-négy szinttel tapasztaltabbak a karaktereknél, máskülönben az egész kaland ízt veszti. A Milesevo-setting az olyan játékosok szempontjából is érdeklődésre tarthat számot, akik nem ismerik a Rifts-rendszert; némi agymunkával könnyen adaptálható bármely többműfajos RPG-környezetbe (Shadowrun, GURPS, Dark Conspiracy). Ha mást nem is, legalább röpke betekintést enged a Rifts hallatlanul sokszínű, lebilincselő és eredeti világába.

Kornya Zsolt



az olyan játékosok szempontjából is érdeklődésre tarthat számot, akik nem ismerik a Rifts-rendszert; némi agymunkával könnyen adaptálható bármely többműfajos RPG-környezetbe (Shadowrun, GURPS, Dark Conspiracy). Ha mást nem is, legalább röpke betekintést enged a Rifts hallatlanul sokszínű, lebilincselő és eredeti világába.

FILMROVAT



KARÁCSONYI LIDÉRCNYOMÁS

Egy haláli jó mozi...

Szokásunktól ismételtelen eltérően, egyetlen filmmel foglalkozunk csupán, mely stílusosan karácsonyra érkezik meg kis hazánk nagyközönsége elé.

Az *Ollókező Edwárd* és a *Batman*-filmek rendezője, Tim Burton ott hagyta a nevenséges intrikák és kudarcok övezte *Batman* stábot (ki tudja mi sül ki a harmadik részből és ki lesz kíváncsi rá...) és visszatért testreszabott munkájához, a horrorhoz, melyet végre lelkesedésből is csinálhatott. Mint az új mozi producere és történetének írója nem mindennapi stílust és történetet teremtett meg. Új produkciójának a *Nightmare Before Christmas* címet adta, műfaját tekintve pedig, nos... zenés-báb-animációs-horror gesamstkunstwerk.

A másfél órás művet tavaly karácsony előtt mutatták be a külföldi mozik, míg nálunk egy februári sajtóbemutató után (hosszas huzavona közepette) idén decemberben, feliratosan tárják a nagydémű elé.

Adott egy erdő – valahol, akárhol. Áll a közepén egy tisztás, egyforma fákkal körülvéve, mindegyiknek egy-egy szimbólum van a kergébe vésve: az ünnepek, húsvét, karácsony, halloween, hálaadás jele. A jelek ajtóik, melyen át egy-egy kis vidékre (afféle Ravenloft birtok – egy város és közvetlen környéke) jutunk. Minden ünnep 365 napon át készül arra az eseményre, melyet ő „rendez meg”. Karácsonyvárosban mindig havazik, gőzerővel dolgoznak az ajándékgyárak, a Mikulás naprakész listáról olvassa le, ki volt jó az idén, ki nem. A Húsvétvidéken a nyuszi hülyére tojja magát, és általában minden hely a megfelelő ünnep hangulatát hordozza magában.

Azt hiszem nem kell meglepődnünk, hogy Burton Halloweent választotta témájául, hiszen „erdei körökben” nagy hírnévre tett szert fekete humorával és ilyen témájú filmjeivel. Halloween-város kísérteties hely, ahol mindenki holttestreszabott feladatát végzi a következő borzalmas ünnepig. A város üdvöskéje, Jack a Csontherceg, az ünnep vicsorgó tökfefe, aki halálra unja már a sok rémisztgetést és változatosságra vágyik, amit viszont nem kaphat meg – egészen addig, amíg bele nem botlik a Karácsonyba és annyira megragadja az ünnep szépsége, hogy elhatározza, az idén ő tartja meg az ünnepet, szöröstül-bőröstül. Ehhez természetesen el kell rabolniuk a Mikulást (Víg Hullás)...

A musical szerű előadásmód külön kifejezi ezt a szokatlan környezetet, miközben a gördülékeny bábmozgatás lenyűgözi a nézőt. A rendező, Henry Selick a világ legdrágább báb-animációs filmjét készítette el, 140 emberrel, akik 227 bábót hoztak létre és mozgattak, ráadásul – ugyanis Burton régimódi – *stop motion* technikával, számítógépek nélkül. El tudják képzelni, amint ezt a töménytelen figurát 90 percnyi filmen át (tesók közt is 129600 filmkocka) kockánként, egyesével vették föl? Nos, figyelemreméltó teljesítmény, főleg a végeredményt tekintve. Sokan az animáció föltámadását várják/várjuk ettől a filmtől, hiszen oly kevés igazán jó, szép animáció jut el a nagyközönségig. (A *Disney* elcsépelt számítógépes kliséit is beleértve, hiszen már az *Aladdin* sem nyújtott igazán értékelhető teljesítményt.)

Tim Burton tíz évet várt arra, hogy bizarr látomása valóra váljék – a lehető legfrappánsabb formában, ahogyan igazán élvezhető. A néző elégedetten távozhat a mozból, azzal a tudattal, hogy egy olyan remekművet élvezhetett, mely a maga egyszerű formájában azt adja a tudtunkra, hogy a lelkesedés nem minden, szellem nélkül elvész az eszme, ha nem hallgatunk a megfelelő helyről érkező tanácsokra.

ÉLJ A MÁNAK



ALKALMI ÁLOM

CARPE DIEM RAGGA VERZIÒ



KAPHATÓ
MAXI KAZETTÁN
ÉS MAXI CD-N

ACOMP

Commodore Amiga 600	27992 Ft	Processzorok, koprocesszorok		102 gombos billentyűzet BTC (Angol)	2128 Ft
Commodore Amiga 500/5000 Plus	23992 Ft	486DX-33MHz proc.	Cyrix	ACOMP mouse + software	892 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft		AMD	Microsoft OEM mouse (eredeti)	3280 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft		INTEL		
Commodore Amiga CD32 + 2 játék	31992 Ft	486DX-40MHz proc.	Cyrix	Házak, I/O kártyák, grafikus kártyák	
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft		AMD	Babyház, monitorony (200W, LED)	4200/4300 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft	486DX2-50MHz proc.	Cyrix	Midi/nagytorony (200W, LED+frekis)	5664/7056 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft		AMD	IDE+ FDD/HDD 2slplg	1160 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft		INTEL	Hurrican IDE+ FDD/HDD 2slplg Vesa	2440 Ft
SEGA GameGear + 1 játék	11192 Ft	486DX4-75MHz proc.	INTEL	Realtek VGA 256 kB RAM (max. 512 kb)	3160 Ft
		486DX4-100MHz proc.	INTEL	Trident 8900 VGA 0 Mb RAM (max. 1 MB)	2800 Ft
		Processzor-ventilátor		Trident 9400 VGA1/2 Mb RAM VLB, TrueColor	12320 Ft
				WD VGA 1/2 MB RAM, True Color, VESA Loc.	12320 Ft
				S3 VGA 1/2 MB, VESA, True Color	11880 Ft
				Sky Eagle VGA 1/2 MB, VESA, True Color	16240 Ft
PC árak		Monitorok		RAM-ok, winchesterek	
Alaplapok				1 MB / 4 MB SIMM RAM	3744/14992 Ft
386SX-40MHz	7400 Ft	14" Mono SVGA monitor (800x600)	10990 Ft	210 / 240 MB HDD	19992/22576 Ft
386DX-40MHz 128 kB cache (CHIP, AMI)	9576 Ft	14" SVGA (1024x768, 0.28) AXION	25200 Ft	/ 270 340 MB HDD	23760/26992 Ft
386DX-40MHz 128 kB cache 2 Vesa	13680 Ft	14" SVGA (1024x768, 0.28, LR, NI)	28960 Ft	420SG / 420Conn	27600/25400 Ft
486SLC-33MHz 64 kB cache (ETEQ)	9992 Ft	15" SVGA (1024x768, 0.28; LR, NI, Dig)	39992 Ft	520 MB HDD	37992 Ft
486SLC-50MHz	13200 Ft	14" üveg monitorfilter, földelhető	720 Ft	540 MB Maxtor 3 db-tól	36992 Ft
486DLC-40MHz 128 kB cache (AMI)	17440 Ft	FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse		1000 MB Conner SCSI	74992 Ft
486DLC-40MHz 128 kB c. 2 VLB (OPTI)	19520 Ft	1.2 MB / 1.44 MB FDD (Panasonic)	4999/3792 Ft		
486SLC2-50MHz	13200 Ft	Aztec CD-ROM dupla seb., vez. kártya	18500 Ft		
486SLC2-50MHz + koprocesszor	14992 Ft	102 gombos billentyűzet (Ang./Hun.)	1960/2080 Ft		
486DX-XXMHz 256 kB c. 3 Vesa NoCPU	9524 Ft				
486DX-XXMHz 256 kB 3VLB DX4-hez is	13992 Ft				

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax: 251-2385

1191 Budapest, Katika utca 9. Tel.: 147- 0625, Fax: 177-9419

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

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák! Áraink mindenkori változásának jogát fenntartjuk!

RÚNA MAGAZIN

1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 11.

Mikor a mostani levelezést írom, még nem jelent meg a RÚNA kilencedik száma, így a reakciók sem értek még ide. Sebaj. Ezúttal a kérdéseknél maradok. Ja, amíg el nem felejttem. December 18-án, a Rádió Bridgen, éjfél-től hajnalig beszélgetés tartatik az SF-ről, a fantasyról és a szerepjátékokról úgy általában. Ha minden igaz, Gáspár Andrásal és velem lehet majd csevegni, úgyhogy ha valaki személyesen (azaz telefonon keresztül, úgy, hogy az egész ország hallja) is el akar küldeni a ..., csak hívjon nyugodtan. Illetve az a lényeg, hogy jó lenne, ha minél többen hallgatnátok és telefonálnátok, mert akkor esetleg sűrűsödne az ilyen adások (músortra gondolni sem merek!) Kívánság szerint akár élő magisztériumot is tartunk, ráadásul el lehet vitatkozni erről-arról. (Az iménti hírcske persze nem feltétlenül a Levelezés rovat előszavába illik, de nem vagyok benne biztos, hogy nem felejtettük ki máshonnan. Legfeljebb kétszer olvasátok a fentiéket.)

Osztóics András, Budapest

A levelet – merthogy tizenegy oldal – nem fogom teljes egészében közölni, csak a fontosabb kérdésekre térnek ki, no meg a megválaszolásukra. Ja, az NJK leírás tökéletes, valahogy így kell ezt csinálni. Az ötletekért külön köszönet, nem egyet megfogadunk majd belőle.

...Elsőként a Pszíról. A RÚNA 1. számából kiderül, hogy ha a fejedvadász Akaratereje, Intelligenciája vagy Asztrálja 12 alatt van, akkor nem kapja meg a Pszi képzettséget, hiába járna neki automatikusan. Gondolom ez vonatkozik a többi pyarroni pszit használó kasztra is. Nekik a pszi nem is annyira létszükséglet. A va-

rázslónak biztos hogy 12 fölött van a három tulajdonsága (k6+12), ez logikus, hisz egy varázslónak fontos a kyr pszi. De mi a helyzet a harcművész főkasztal? Nekik összejöhet úgy a karakterük, hogy nincs mindhárom képesség 11 fölött. Viszont épp nekik van szükségük legjobban a pszire, hiszen „A pszi... az alapja minden harcművészetnek.” (M.A.G.U.S. 58.o.) Kérdésem tehát, hogy mi történik, ha a 3 képesség közül valamelyik kisebb, mint tizenkettő. (1.) nem képesek megtanulni az agyi energiák felhasználását, esetleg (2.) a Slan-metódust beléjük verik, de a pyarronit (amit a Slanek automatikusan kapnak a Slan-metódus mellett) nem tudják alkalmazni (ez elég furcsa lenne), netán (3.) tudnak alkalmazni mindent, de csak magukra, vagy (4.) esetükben nem érvényes a 12 pontos minimum, vagy (5.) valami egész más történik (ha ez utóbbi, kérlek, avasatok be).

Teljesen igaz. E kérdésben meglehetősen nagy a káosz, tehát illik rendet teremtenünk. Tehát az alaptétel változatlan: ha a három érték bármelyike 12 alatt van, úgy a karakter nem képes megtanulni a pszi egyetlen iskoláját sem, legyen bármilyen kasztú, és hiába járna alapban, akkor sem képes az elsajátításra. Ez csak és kizárólag a harc- és a kardművészre nem igaz. A Slanek mindenképpen megtanulják a pszit, amennyiben az értékeik elmaradnak a megkívántaktól, úgy csupán a Slan-utat és a pyarronit nem, ráadásul a Slan diszciplínákat is csak és kizárólag magukra alkalmazhatják, másra nem. Ezenfelül nem tudják az Érzékelhetetlenséget, a Jelentéktelenséget és a Zavarást alkalmazni. Van további folyamánya is a fentebb leírtaknak: ha bármely karakter (kivéve a Slanek) három tulajdonsága 12 alá csökken valami oknál fogva, úgy elveszti képességét a pszi használatra.

A képesség pontok változásakor (MGT, varázslat hatása, Hatalom Itálának elfogyasztása) mikor változik, és mikor nem változik az abból képzett TÉ, VÉ, KÉ, CÉ, ÉP, FP, pszi-pont érték? (Az MGT-nél az Gyorsaság és a Gyorsaság csökkenéséről egyértelműen le van írva, hogy csökkennek a harci értékek; de pl.: a Hatalom Itálának megivásakor az Egészség csökkenése maga után vonja-e az ÉP csökkenését; stb. Ez utóbbi egyébként eléggé akadályozná a játékot, hisz a boszorkányoknak és boszorkánymestereknek eleve elég alacsony az ÉP-jük, és így igen gyorsan 4 alá mehetnek, aztán dobhatnak lépésenként Állóképességpróbat.)

Minden esetben változnak az értékek. Azaz a Hatalom Itálának elfogyasztása utáni Egészség csökkenése maga után vonja az ÉP-k csökkenését is. Ez valóban

komoly megkötés, viszont azért lett így leírva, hogy valahogy gátat vessünk a boszorkányok és boszorkánymesterek korlátlan varázslásának.

A kétkezes harcra hamarosan egy egész külön kiegészítés jelenik meg, úgyhogy most nem mennék bele a részletekbe, de nagyjából igazad van.

A kezdeményezéssel az a bajom, hogy nem túl életszerű. Addig rendben érzem a dolgot, amíg csak „simán” ütik egymást az ellenfelek: minden kör után el kell dönteni, ki reagál ismét gyorsabban. De ha valakit túlütnek, netán 00-val ütik meg és mondjuk kihalítják a fél combját, vagy hasonlót tesznek vele, akkor arról nehezen tétélezem fel, hogy a következő körre annyira magához tér, hogy a kezdeményezést magához ragadja. Szerintem ilyen esetben a kezdeményezés legalább a következő körben lehetne a túlütéssel/00-val támadóé.

Tíz pontos gyakorlat. Teljesen igaz, erre egyszerűen nem gondoltunk. Tehát egyetértetek, mátol fogva szabály a javaslatod.

A harcrendszerrel szóló rész szintén érdekes, én kicsit másképp látom, ám ez megint csak tárgyalásra kerül, akárcsak a kétkezes harc. Egyébiránt a M.A.G.U.S. szabályai szerint most is eléggé hátrányba kerül, akire többen támadnak, miután legfeljebb ketten támadhatnak úgy, hogy szemtől szemben állnak, a többi támadó automatikusan, vagy a hátulról, vagy a félhátulról való támadás előnyeit élvezzi. Némi magyarázattal illik szolgálnom arról is, hogy miképp képzeljük mi ezt a támadásosdít. Szóval: Egy kör tíz másodperc, ezalatt persze nem csak egyszer lehetne odavágni, a támadó dobás tehát nem is azt jelenti, hogy egyszer az ellenfél felé vágott valaki. Egész pontosan azt jelenti, hogy a tíz másodperc alatt, egyszer kerül olyan helyzetbe, mikor komoly esélye mutatkozik arra, hogy megsebezze az ellenfelét. Ha a támadó dobás sikeres, úgy megsebezte, ha nem, az nem feltétlenül azt jelenti, hogy a másik kivédte a csapást, hanem lehet, hogy kimozdult. Ebből következően, egy kör alatt sokkal több csapást lehet eredményesen kimozdulni és kivédeni, mint amennyit adni.

Jó lenne valami szabály arra, hogy ha valaki 50 Fp helyett 2 Fp-n áll, és mindjárt elájul a fájdalomtól, akkor ne tudjon ugyanolyan lendülettel hadakozni (azaz eredeti harci értékekkel).

Igen, tisztán logikai alapon megint csak igazad van. De a M.A.G.U.S. fantasy játék, ahol a kalandozók és kalandorok többek az átlag embernél. Ezért tűrik úgy a fájdalmat, és ezért képesek emberfeletti cselekedetekre – pl.: 2 Fp-n harcolni. Elvégre hősök, és megilleti őket, hogy többek legyenek nálunk, vagy akár

LEVELEZÉS

az átlagos ynevi közembernél. Képzeld úgy, hogy neki éppúgy fáj a seb, de erős vesz magán, a fájdalmat (amíg van Fájdalomtűrés pontja) kizárja tudatából, s amíg nem veszített Ép-t addig semmi olyan szervi baja nincs, ami megakadályozná a harcot, addig azonos hatékonysággal küzd.

Futás képzettségénél a tempo: futás (24 km/h) vagy könnyű futás (12 km/h)?

Az alapfokon képzett futó a könnyű futásban (12 km/h) tud közlekedni, annyi óráig, amennyi az Állóképessége. A Mesterfokon képzett futó tempósabban fut (24 km/h) annyi óráig, amennyi az Állóképessége, és könnyű futással akár napokig is. Azt, hogy ilyenkor mennyi idő után esik össze ájultan, rád bízom, majd azért csinálunk erről is egy táblázatot.

A túlvilági teremtményekkel való hadakozásról is van kérdésem. Majd mind-egyiknél le van írva (a M.A.G.U.S.-ban), hogy csak mágikus fegyverrel sebezhetőek, kivétel az „éji rémek” kategória, ott nincs ilyen utalás. Ők tehát sebezhetőek nem mágikus fegyverrel is, vagy csak lemaradt tőlük ez a megkötés? Nem maradt le, valóban egyszerű fegyverrel is sebezhetőek. Ezenkívül: az élőholtakat csak túlütéssel lehet sebezni (M.A.G.U.S. 395. o.) Összesítve: az éji rémeket minden fegyver sebzí, de csak túlütéssel; a többi élőholtat csak mágikus fegyver, túlütéssel, a lelkeket, kísérteteket, démonokat csak mágikus fegyver, de túlütés nem szükséges. Jól értem?

Nagyjából igen. Csak a lelkek és a kísértetek is élőholtak számítanak, így

őket is csak túlütés sebzí. A démonokat csak mágikus fegyver, de túlütés nem szükséges – valóban. Általánosan is igaz, hogy ahol nincs Fp megjelölve, ott csak a túlütés segít.

Lassan végetér a levelezés rovat terjedelme, úgyhogy bocs, de a többi kérdésedre, most nem tudok helyet szakítani. Máskor folytatjuk. Köszí mégegyszer a levelet, igen jó meglátásaid vannak. Nem akarsz véletlenül külsőként közreműködni a RÚNÁban, meg a M.A.G.U.S.-ban? Ha igen, telefonálj vagy írd levelet!

Huszár Dóra, Kazincbarcika

Kedves Csanád!

Elég sokat gondolkoztam, írjak-e Neked, azt remélvén, a végén úgys megoldódik magától a helyzet, de (sajnos) nem így történt...

...Legnagyobb sajnálatomra az újságok az 5. szám megjelenése után eltűnt az üzletekből. Az újságárusok egybehangzóan állítják, hogy ők minden hónapban megrendelik, ennek ellenére nem kapnak.

Nem tudom, mivel vívta ki Kazincbarcika és környéke a hárageotokat, de kérek, ne a fantasy rajongókon álljatok bosszút...

Tehát légy olyan jó és vagy intézkedj, vagy legalább indoklást írd a szenvedőknek.

Egyébként, ha már úgys írtam; mikor lesznek folytatásai az Elric és az Amber regényeknek?

Köszönettel vettem a figyelemztetést, az igazat megvallva, legalább olyan értetlenkedéssel állok az eset előtt, mint Te (ti). Nem tudom, hogy miért kellene haragudnom Kazincbarcikára és környékére (ha Te tudod, írd meg légy szíves), de nincs benne a kezünk a laphiányban. Sőt. Azt szeretnénk, ha mindenhová kellő példányban eljutna. Gyanítom a postai terjesztésben keresendő a hiba. A leveleden felbuzdulva felhívtam az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Részvény Társaság, ők terjesztik a RÚNÁt vidéken) velünk kapcsolatban álló üzletkötőjét, aki nagyon készséges volt, és megígérte, hogy utána néz. Miután eddig minden ígéretét betartotta, gyanítom, hogy most sem lesz másképp, és lesz Barcikán RÚNA. Csak csendben jegyzem meg (elvégre mindenható voltunkat kérdőjelezi meg), hogy ha akarnánk sem tudnánk elérni, hogy valahol ne legyen RÚNA. Ez nem rajtunk múlik – hála az isteneknek. Szóval, ha továbbra is fennakadás mutatkozna nálatok, vagy bárhol az országban, kérlek ne csak nekem jelezzétek, hanem az NHRT-nek is. (NHRT, Petik András üzletkötő, Tel.: 251 2464).

A kérdéses folytatásokról pontos időpontot nem merek mondani, csak annyit, hogy talán jövőre. Egyenlőre a kiadási jogok megszerzésén fáradozunk.

Hát ennyi fért mostani számunkba, találkozunk legközelebb januárban, addig pedig akár a Rádió Bridgen keresztül.

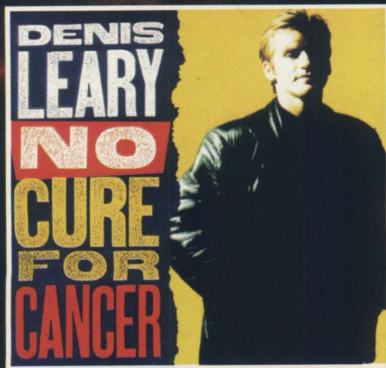
Jó mulatást!

Novák Csanád

1994. december 18-án éjfél-től, hajnali öt óráig a Rádió Bridge hullámhosszán (FM 102.1) élő beszélgetés lesz az SF-ről, a fantasyról, a szerepjátékról. Gáspár Andrással és Novák Csanáddal. Várjuk mindazok telefonját, akik szívesen társalognak a témáról!



CD-ROVAT



ENNIO MORRICONE – HAMLET

Shakespeare drámákat sokan, sokszor ültettek át a filmvászonra, nem kis sikerrel – a közelmúltban vetített Sok hűhó semmiért is tökéletesen igazolja az angol szerző munkáinak halhatatlanságát. A Franco Zeffirelli rendezte Hamlet több szempontból is emlékezetes maradhatott mindazoknak, akik látták a filmet: tökéletes hangulatfestés, gyönyörű felvételek, színvonalas színészi játék, és nem utolsó sorban remek zene. Igazi meglepetés volt a Mad Max sorozat főhőseként világszerte ismertté vált Mel Gibson egészen új szerepkörben való bemutatkozása, mivel az akcióhős magát Hamletet alakította. Többek szerint ez volt Mel Gibson egyik legnehezebb szerepe, mert a színésznek meg kellett tanulnia a tökéletesen brit-angol akcentust – helyesebben az akcentus hiányát – az alakításhoz. A filmet azért is ajánlom minden fantasy rajongónak, mert egy gyönyörű, a történelem viharait szinte tökéletesen átvészelt skóciai lovagvárban zajlik a történet, mesés felvételekkel.

Morricone zenéje harmonikus egységet képez a képekkel, méltóságteljes, ugyanakkor érzelmekkel átitatott, kifejező. Azok számára, akik az olasz szerzőnek eddig csak western filmekhez készített munkáit ismerték, minden bizonnyal meglepő lesz, hiszen a Hamlet tökéletes ellentéte a vadnyugat revolverhőseit szerepeltető produkcióknak. Morricone azonban nem csak a western világában mozog otthonosan, hiszen többek között például a Red Sonja zenéjét is ő komponálta.

EURYTHMICS – 1984

Kissé rendhagyó album, hangzásvilágában sokszor látszólagos ellentétben Orwell 1984-ének világával. A Virgin 1984-ben (micsoda véletlen!) forgatott filmjéhez készült zene a Eurythmics-től megszokott stílustól is eltér kissé – egészen új felfogásban ragadja meg az utópia hangulatát. Sokak megbotránkoztak a zenén, mondván, Orwell műve súlyos, komor zenét követelne meg, míg az albumon hallható dalok többsége pergő, dallamos. Ugyanakkor érezhető rajta egyfajta gépies monotonitás, egyes számok – pl. a Doubleplusgood – pedig jelen világunk ostoba reklámokból ismerős, propagandaszagú „műremekeinek” hangulatát sugározza. Annie Lennox félelmetesen játszik hangjával, hol tökéletesen kiegészítve, hol ellenpontozva a kíséretet. A hangszerelés teljesen „szintetikus”, hallhatóan gép-emberek és ember-gépek világában mozgunk. Emlékezetes album, azoknak is ajánlom, akik idegenkednek a Eurythmics képviselte stílustól, de ismerik és szeretik Orwell művét – minden bizonnyal meg fogják érteni a zenét.

DENIS LEARY – NO CURE FOR CANCER

Igazi különlegesség az Amerikában élő ír humorista fellépésének felvétele. A CD-n kevés zenei anyagot – tizenegynéhány perc – és hosszú monológokat hallhatunk drogról, zenéről, dohányzásról, a vegetáriánusokról, életről és halálról. Denis Leary-t ismerhetik azok, akik régebben az MTV-n felfigyelték egy szuggesztív tekintetű, szőke hajú, izonyú sebességgel őrültégeket előadó fickóra, aki kellemesen beletaposott a zenei világ lelkébe röpké 17 másodperc alatt. Nyílt, szókimondó, borzasztó pesszista és félelmetesen eredeti. A másik lehetőség, ahol sokaknak szemet szúrhatott megjelenése, a Fenegyerek című film volt, melyben – természetesen – Armort, a cinikus, nyers rosszfiút játszotta. Az MTV-ben jó egy éve fellépett az *Unplugged* című műsorban, ahol csak énekes számokkal szórakoztatta a közönséget. Az itt elhangzottak közül több ezen a CD-n is hallható, például az amerikai életformát jellemző Asshole, vagy az ír népzenei „méltató” Traditional Irish Folksong. A számok félelmetesen jók, nem csak szöveg, de zene tekintetében is. Az ír valóban sok mindenhez ért, stílusát csak szeretni vagy gyűlölni lehet – itt sincs semleges vélemény, csak végletek, mint annyi más eredeti produkcióval kapcsolatban. Aki teheti, és bízik angol tudásában – nem árt egy jó szleng-szótár sem –, akár a CD-t, akár a könyvet (címe ugyanaz) szerzi meg, biztosan jól szórakozik majd.

Kovács

VINCZE LILLA

KÉT HOLD



+3
FANTASY
VERZIO

M

E

G

J

E

L

E

N

T



KAZETTA

CD

& KÖNYV

ALAKBAN



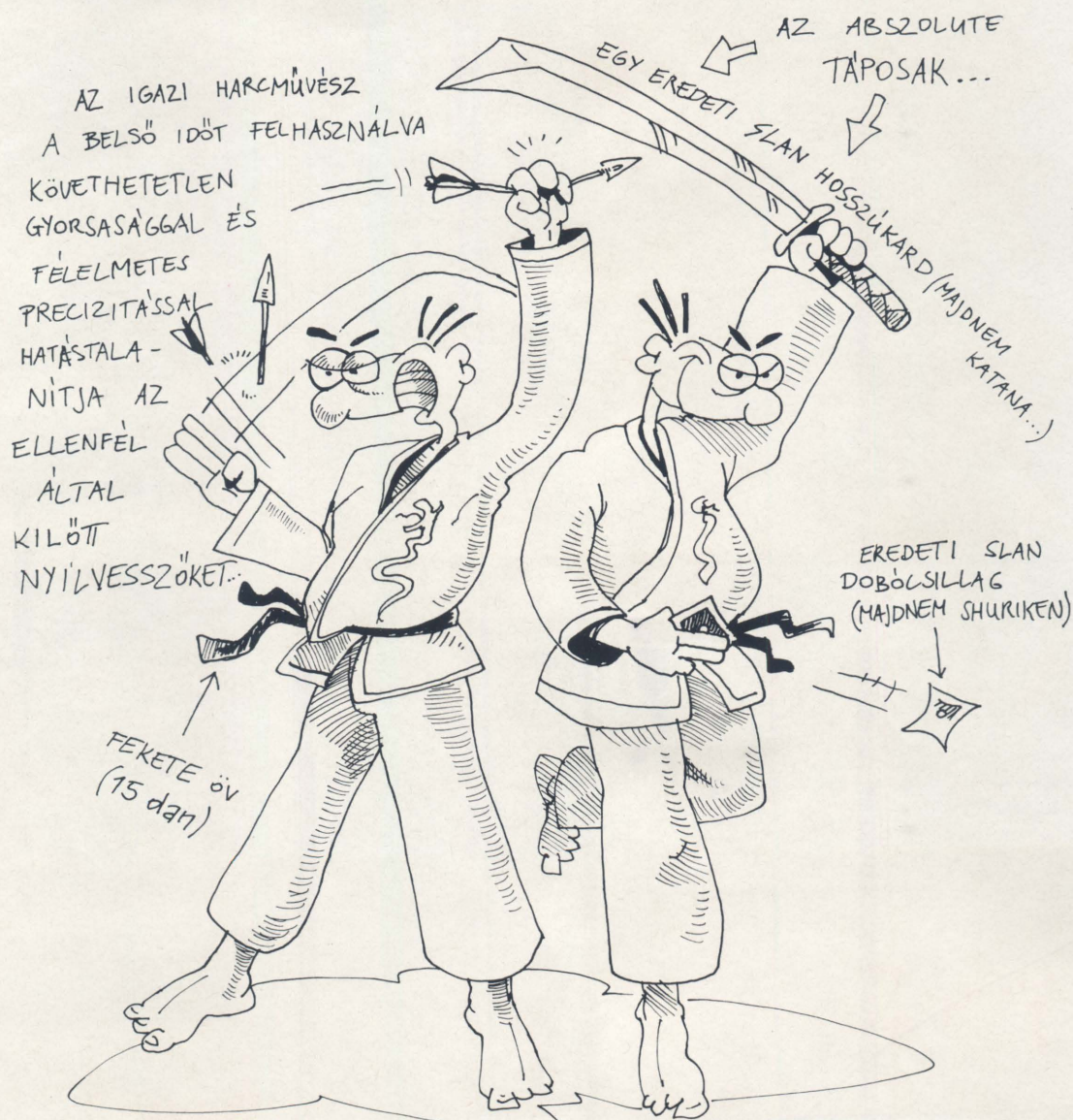
KIADJA A VALHALLA RECORDS KFT. TERJESZTI A RECORD EXPRESS – 1123
BUDAPEST, RÁTH GYÖRGY U. 6. TEL/FAX: 212-2287. A KÖNYV KIZÁRÓLAGOS
TERJESZTŐJE A TÓTHÁGAS KFT – 1047 BUDAPEST, PERÉNYI ZSIGMOND U. 15.

A K.M., mint Karakter



a K.M. állandó fegyvere (+50KE, +100TE, +...∞VÉ, +120CÉ)

Bemutatjuk a K.M.
kedvenc karaktereit.



TERMÉSZETESEN A MEGDUPLÁZOTT KIS MÉSZÁROS
CSAKIS IKERHARCOT HASZNÁLHAT.

(TÖKÉLETES ÖSSZHANG)

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!



Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű, igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban.

Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja kedvenc C64-esedre!

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címén,
1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvétellel.
Viszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon.

Kapható november végétől
a Valhalla Páholy könyvesbolt-hálózatában,
az 576Kbyte boltjaiban,
valamint minden komolyabb szakboltban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban
kapható program ára most csak: 999 Ft.

CID

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Üllői út 73.
Tel/Fax:
215-50-87
218-61-80

Polaroid Centrum



MÁR BUDÁN IS

várja Önt a

Valhalla Páholy Könyvesbolt

egyedülálló választéka!

Hiányzik egy kedvenc kötete?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!

A Valhalla Páholy, Galaktika, Cherubion, Phoenix, Édesvíz és még számtalan kiadó köteteinek teljes választéka. Az újak hamarabb, mint bárhol másutt, a régiek csak itt – és mindez együtt, egy helyen.

És ez még nem minden!

Antikvár könyvek, magazinok, CD-k, szerepjátékok, számítógépes játékok, fanzinok, és a klubélet legfrissebb hírei.

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Valhalla Páholy Könyvesbolt
1035 Budapest, Szépvölgyi út 15.
(A Szépvölgyi Bevásárlóközpont alsó szintjén)
Nyitva: hétfőtől péntekig 10-18 óráig,
szombaton 10-13 óráig.