

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

VII. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT ZSILVÖLGYI CSABA (MAX) KÉSZÍTETTE.



Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

©A "Valhalla Páholy" név és az embléma, valamint a "M.A.G.U.S." név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye.

VDC-MARJAI 31006

Előbeszéd

Nyújtózkodunk.

Ez önmagában véve is kellemes érzés, hatását azonban tovább fokozza, hogy még mindig nem értünk annak a bizonyos takarónak a végére. Az elmúlt hónap eseményei valamennyiünket friss bizakodással töltek el: talán-talán mégis lesz ebből az egészből valami.

A régóta késlekedő, emiatt számos - és jogos - szemrehányással illetett M.A.G.U.S., vagyis a Wayne Chapman regényein és elbeszélésein alapuló szerepjáték tesztelés céljából a Magyar Fantasy Egyesület karmai közé került - a további fordulatokról ők számolnak majd be a Rúna következő számaiban. Mindazok számára pedig, akiknek jelent még valamit a kapott szó: a TELJES anyag megjelenése sem várat magára karácsonyig; még az ősz folyamán kapható lesz, reményeink szerint a sokat kínzott klubmozgalom nagy öröme.

Más.

Ha minden igaz, ősztől a sok szempontból megújult Interpress Magazinban is találkozhatnak fantasyvel és science fictionnel az érdeklődők. A mostani vezetés, a rossz hagyományokkal szakítva, a továbbiakban *csonkítatlan* formában adja közre a

műfaj erre érdemes alkotásait. A válogatásban közreműködik a Valhalla Páholy stábjá is - büszkék és boldogok vagyunk, hogy épp ránk esett a választás.

Megint más, ám az előzővel némi képp összefüggő téma: a Gallup Intézet közvéleménykutatása alapján összeállított, és a Teszt Magazinban publikált táblázatok tanúsága szerint kiadónk könyvei hónapról hónapra az élmezőnyben szerepelnek, ami a tetzési indexet illeti. Asimov és Silverberg remeke, a *Leszáll az éj* nyitotta a sort, ezt az Avery-féle *Han Solo* történetek követték, Frank Herbert legfrissebb *Dűne* folytatása pedig már a harmadik helyet szerezte meg. Azt hiszem, nem árulok el titkot, ha megsúgom: nem érjük be bronzéremmel.

Feltétlenül említést érdemel, hogy májusban a Valhallához "igazolt" az ország talán legsikeresebb szerzője, a százezrek által ismert és kedvelt Vavyan Fable. Tavaly óta várt új regénye, a *Vis Major* már a mi színeinkben lát napvilágot, előreláthatólag július folyamán. A Rúna olvasóinak figyelmére azonban nyilván az az információ tarthat leginkább számot, mely szerint karácsonykor - tehát jóval a M.A.G.U.S. megjelenése UTÁN

- négykezes regénnyel jelentkezik Miss Fable és a fantasy-berkekben kedvelt Wayne Chapman. Ez a párját ritkító vállalkozás - természetesen - ismét Ynev világára vezet, de NEM része a Tier Nan Gorduin-ságának, melynek következő darabja, a *Karnevál*, csak 1994-re várható.

E hasábkon szeretnénk köszönetet mondani a Valhalla Páholy Könyvklub minden tagjának a bizalomért - és a türelemért. Az ezret meghaladó látószámú tábor olvasói (egyetlen kivétellel) kitarítottak mellettünk, s mi minden erőnkkel arra fogunk törekedni, hogy a továbbiakban se okozunk csalódást nekik. Bármiféle észrevétellel, problémával a 182-0430-as telefonszámon jelentkezhetnek, hétfőtől péntekig, reggel 10-től délután 3 óráig.

Ide kívánczik még, hogy a sokak által - sajnos, többnyire hiába - keresett, Brian Daley-féle *Han Solo-trilógiát* olvasóink kérésére új kiadásban, EGYETLEN reprezentatív, a kiállítás-hoz mérten mérsékelt árú kötetben szándékszunk megjelentetni. Az időpontról Klubunk tagjai a harmadik negyedévi tájékoztatóból, a többiek a Rúnából értesülhetnek majd.

folytatás a 10. oldalon

EMBERVADÁSZ TECHNIKÁK?

A korábbiakban tárgyalt mérgek mellett természetesen a fegyverek, egyéb szokatlan felszerelési tárgyak és a különleges képzés is részei az embervadászok méltán hírhedt eszköztárának. Persze az alatt következőket elméletben bármelyik karakter megszerezheti, megtanulhatja, azonban a gyakorlatban ez nem túl valószínű - gondoljunk csak egy lovagra, aki fúvócsóvel harcol és orvul, hátulról támad. Nevetséges. A leggyakrabban ezeket a tárgyakat orgyilkosok, fejvadászok, boszorkányok, boszorkánymesterek, nagyritkán bizonyos elvetemült és gonosz istenek papjai alkalmazzák.

A mérgek hatásai után álljon itt néhány példa alkalmazásukról!

MÉRGEK ALKALMAZÁSA

Mindenek előtt felhasználás szempontjából két alapvető mérgefajtát különböztetünk meg: friss és szárított mérgeket. A friss mérgeknél a folyadék- vagy krém alakú mérreg teljes anyaga hatóanyag, míg a szárított mérgeknél csak a szárazanyagtartalom bír aktív hatóerővel. Ez azért lényeges, mert a friss mérget óvni kell a kiszáradástól: pengére felkenve 1K6 óra alatt használhatatlanná válik, míg a szárított mérgek megőrzik tulajdonságaikat. Hogy konkrétan egy adott mérreg melyik osztályba sorolható, azt a Kalandmester dönti el. Az étel- és italmérgek rendszerint frissek, az állati eredetűek száríthatók.

Igen fontos kérdés az is, hogyan kerül a fegyvermérreg az áldozat vérebe. Természetesen egy fegyverről. A leggyakrabban használt mérgezett fegyverek a török és túlővedékek, de lehet mérget kenni kardra is. Természetesen minél nagyobb a penge felülete, annál több kell a méregből, hogy biztos legyen a hatás.

Mivel a kard hatékony, ámde igen sok mérreg kell hozzá és nehezen el-

rejthető, míg a túlővedék észrevétlen ugyan, de ha egyszer nyílt harcra kerül sor, hasznavehetetlen, ezért az orgyilkosok, fejvadászok legkedveltebb gyilkolóeszköze mindenképpen a tör. Tör pedig igen sokféle akad, kezdve a legegyszerűbbtől egészen a mérgezés csúcsát jelentő *Méregfogig*.

FEGYVER SZÜKSÉGES ADAG

Kés	3/4
Tör	1
Törkard	1+1/2
Rövidkard	2
Hosszúkard	3
Lovagkard	5
Szablya	4
Másfélkezes kard	8
Pallos	13
Slan-tör	1+3/4
Slan-kard	4
Slan-csillag	1/2
Kis csatabárd	7
Nagy csatabárd	11
Csatacsákány	3

A legegyszerűbb tör - egy sima penge - is igen sok problémát vet fel, főleg a friss mérgek esetén. Például: hogyan lehet megfelelő mennyiségben fölvenni rá a mérget, és ha már rajta van, hogy tárolható úgy, hogy rajta is maradjon? Ezen problémák áthidalására fejlesztették ki az lkrek hírhedt szektájának fegyverkovácsai a méreghornyt, ami egyélű pengé-

ken a vastagabb részen, kétélű pengéken közepén fut, és minden szempontból a vércsatornára hasonlít, mindössze a kiképzése más kissé. A friss mérget a méreghoronyba kenik, ahol egyrészt több anyag elfér, másrészt sokkal kisebb annak a veszélye, hogy idő előtt lekerül róla. Az ilyen tört minden további nélkül lehet saját tokjában tárolni: a friss mérreg 1K10+12 órán át megőrzi tulajdonságait.

FEJVADÁSZ FEGYVEREK

Természetesen az egyszerű török mellett sokkal egzotikusabb fegyvereket is használnak a fejvadászok. Lásuk most az új fegyverek leírását: A *MÉREGFOG* egy különlegesen kiképzett tör, markolatában méregtartállyal. Úgy van kialakítva, hogy egy gomb lenyomásával a rejtett mérget a pengére, vagy az áldozatba juttatja. Több változatban létezik, a legegyszerűbb, amikor a markolat üreges, a vége levehető, és ott betölthető a mérreg, a penge felőli részén pedig, a penge mellett közvetlenül egy vagy két kis lyuk található - ezeken át folyik a mérreg a pengére. Így - a mérregnek nem szabad kiszáradnia! - egyetlen mozdulattal a pengére lehet kenni döfés előtt. Ennek fejlettebb változata, ahol a mérreg már nem csak magától folyik a tör pengéjére, hanem egy kis rugós mechanizmus nyomja ki a lyukakok keresztül. Létezik azonban

FEGYVER	TÁM/KÖR	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	SEBZÉS
Méregfog	lásd tör	lásd tör	lásd tör	lásd tör	-	1K6
Garott	1	0	3	-20	0	1k10
Fúvócsó	3	10	15	-	10	lásd leírás
Tűvető	1/5	20	15	0	5	lásd tű
Tűgyűrű	1.pusztakezes harc	1.pusztakezes harc	1.pusztakezes harc	1.pusztakezes harc	0	lásd tű
Béltépő	lásd tör	lásd tör	lásd tör	lásd tör	0	1k6+5
Sarlókés	lásd tör	lásd tör	5	3	-	1k6-2
Triád	lásd tör	lásd tör	7	2	-	1k6

egy, még ennél is kifinomultabb eszköz: a *valódi Méregfog*, ami a viperák marásához hasonlóan működik. Ennél a penge belsejében egy szűk kis csatorna fut végig, a markolattól egészen a méregfog hegyéig. A döfés pillanatában oldva egy rugós szerkezetet, a méreg a csatornán keresztül egyenesen az áldozat szervezetébe jut (képzeljük csak el az orvosi fecskendő példáját!). A *Méregfog-tör*, bármelyik változatáról legyen is szó, nagyon drága eszköz és persze nem szerezhető be akárhol. Orgyilkos és embervadász klánok fegyvermesterein kívül igen kevesen készítenek efféle holmit.

A *GAROTT* - vagy fojtóhurok - tipikusan orgyilkos fegyver. Nem más, mint egy kb. 60-80 centiméteres acélhuzal, mindkét végén fogantyúval. A támadó áldozata mögé osonva hurkot vet a nyakába, és addig szorítja, míg az illető megfullad, vagy át nem vágja a torkát a vékony huzal. Az áldozat körönként elszenved 1k6+2 - Fp-t amíg meg nem hal, vagy ki nem szabadul. A szabadulásra igen kicsi az esélye, hiszen szorongatott helyzete miatt nem sok mindent tehet csak az alábbi levonásokkal támadhat, sikeres *Akaraterő-próba* után: Gyorsaság -5, Ügyesség -8, KÉ - 10.

TÉ - 15.

Persze a támadó is kötött helyzetben van, az ő védekezése is csökken (VÉ - 20). Ha az áldozat sikeres támadást hajt végre támadóján, akkor annak kell *Akaraterő-próbát* tennie, vajon sikerül-e továbbra is fogva tartania áldozatát. Természetesen ez a fegyver csak és kizárólag hátulról és meglepetésszerűen alkalmazható, nyílt közelharcban semmi haszna sincs, TÉ-je is csak a hátbatámadásra vonatkozik. Túlütésnél, ha a támadó Ereje is elegendő, az első körben - és csakis akkor! - a garott Ép-t is sebezhet, a hirtelen rántás következtében.

A *TŰ* sebzéséről ejtenék néhány szót a következő fegyverek taglalása előtt, hiszen ezek mind tűként sebeznek. Egyetlen tűszúrás elhanyagolható sebzés - ám mégiscsak sebzés. Ezért a tű a K6-on sebez a következőképpen:

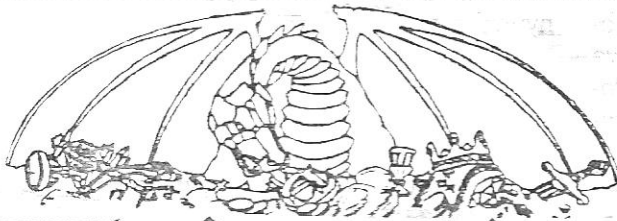
1-5: nincs sebzés, a méreg azonban kifejtheti hatását.

6: 1Fp.

Túlütésnél is 1Fp a sebzés. Ép sebzést egy tű sohasem okozhat! Természetesen a rajta alkalmazott méreg hatása nem függ attól, hogy a tű maga okozott-e sebzést vagy sem. A tű sebzéséhez nem lehet hozzáadni az Erő sebzésjarulékát!

A *FŰVÓCSÖVET* talán nem kell külön bemutatnom: többé-kevésbé mindenki ismeri. Rögtönzött fűvócsövet szinte bárki tud gyártani például bódzaágból, azonban ez meglehetősen rossz tulajdonságokkal bír - a fent megadott CÉ egy fegyverkészítő mester által gondosan kimunkált csőre vonatkozik. A lőtávolságot nagyban befolyásolja a cső hossza: a dél-amerikai indiánok közel két méteres fűvócsöveikkel és mérgezett fatüskékkel akár ötven méter távolságból is biztonsággal leterítenek egy galamb méretű madarat.

A *TŰVETŐ* megint jellemzően embervadász fegyver - és persze általában mérgezett. Igen bonyolult és költséges szerkezet, a hivatásos fejdámszok közül is csak kevesen engedhetik meg maguknak ezt a luxust. A tűvető egy rugós mechanizmus, amely egy zsinór megrántásával old, és a tűt az ellenfél felé lövi. Általában alkarra szíjazva viselik, a zsinór pedig a tulajdonos egyik ujjára van hurkolva. Így egyetlen csuklómozdulattal a szerkezet elsüthető, s mérgezett tűt lő a köpeny ujjából az áldozatra. Rejtett mivolta miatt igen nehezen fedezhető fel, és az ellenfelet legtöbbször meglepetésként éri a támadás. Az eszköz újratöltése nehézkes, 5-6 kört



Sárkányfészek

AD&D, ROLEMASTER, STAR WARS, PARANOIA, M.E.R.P., PALLADIUM, SHADOWRUN, BATTLE TECH, PENDRAGON, CYBERPUNK 2020, CALL OF CTHULHU, RIFTS, G.U.R.P.S.

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

S Z E R E P J Á T É K S Z A K Ű Z L E T
1052 BUDAPEST, V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3. TEL.: 1178-500

vesz igénybe.

A **TŰGYŰRŰ** különleges dzsad találmány. A lényege egy mérgezett tű, melyet valamilyen módon az ujján visel az ember. Két legelterjedtebb verziója a gyúszűs és a pecsétgyűrűs. A gyúszűs, egy enyhén görbülő tű és egy gyúszú egyesítése, mintegy az ujj meghosszabítása, közelharcban igen veszélyes lehet. Külön tokban hordják és általában gyorsan ölő, szárított mérge borítja. A pecsétgyűrűben elrejtett mérgezett tű már sokkal bonyolultabb és meglepőbb eszköz. Képzelnünk el egy lapos pecsétgyűrűt, a pecsét közepén apró lyukkal. A gyűrű egész lapja benyomható egy rugó ellenében, miáltal a lyukban elhelyezkedő tű elkerül. Ha a gyűrűt az áldozat bőréhez szorítjuk, a tű beléhatol, a mérge a szervezetébe kerül. Közelharcban ez egyetlen jólirányított ökölcsapással kivihető, de ha a gyűrűt befelé fordítjuk, egy gyanútlan áldozatot tenyérrrel megérintve is elérhetjük a kellő hatást. A gyűrű elkészítése igen aprólékos - és költséges - ötvösmunka, csak az igazán gazdagok engedhetik meg maguknak.

A **BÉLTÉPŐ**, mint beszédes neve is jelzi, kivételesen vérengző fegyver. Megjelenésében leginkább egy hosszú törre vagy szuronyra hasonlít, amelynek egyik - vagy mindkét - éle visszahajló fűrészfogszerűen van bereszelve. Az áldozat testébe hatolva hagyományos törként sebez, de kifelé húzva mintegy kifordítja az áldozatot. A legtöbb civilizált helyen tiltják, orgyilkosok ritkán használják, hiszen a vele okozott seb nagyon jellegzetes.

A **SARLÓKÉS** használata annál inkább jellemző az ember vadászokra. Ez egy enyhén görbülő penge, aminek a belső íve van megélezve. Közelharcban meglehetősen előnytelen (ezt jelzi az alacsonyabb sebzésérték is), hatalmas előnye a hátulról támadás során mutatkozik meg. Gyakorlott orgyilkos a helyes ívben húzva meglepően mély sebet képes ejteni áldozata torkán. Különösen hatékony ez a fegyver, ha egy egészen kicsit recézett az éle. Az ellenfél torkának átvágása hátszúrásnak minősül, és természetesen csak meglepetéssze-

rűen alkalmazható. Ilyenkor a fegyver saját, különleges támadására 2K10 Sp-t sebez.

A **TRIÁDOT** hagytuk a legvégére - mely szintén igen gonosz fegyver. Kinézetre leginkább egy sasliksütő nyársra hasonlít - hosszú, vékony, hegyes, életlen penge. Különleges ismertetőjele, hogy szabályos háromszög keresztmetszetű. Éle nem lévén, harcban nehéz vele bánni, de a szúrása okozta háromszögletű seb nagyon nehezen gyógyul, sőt, ha az áldozat nem pihen, hanem valami megerőltető tevékenységet végez, a seb tovább szakad, egyre nagyobb és nagyobb lesz. Azaz, a karakter természetes gyógyulása nem lehetséges: ha csak pihen, nem gyógyul; ha könnyű tevékenységet végez, óránként 1K6 Fp-t veszít; megerőltető tevékenységtől (pl. lovaglás, harc) 2K6 lesz a vesztesége. Ezenkívül az ilyen törrel ejtett seb csúnya forradást hagy maga után, amit szakértő rögtön felismer.

EMBERVADÁSZ TECHNIKÁK

Szólnék még néhány szót az ember vadászok leggyakrabban alkalmazott döféseiről. A legegyszerűbb hátulról a 3.-4. vagy a 4.-5. borda között az áldozat szívén szúrása. Szokásos még a nyakat támadni, akár az áldozat elé nyúlva a torkát átvágni vagy keresztüldöfni, vagy oldalról az ütőeret el metszeni. Hatékony támadás az utolsó bal oldali lengőborda alatt oldalról döfni, mivel ez keresztülszúrja a tüdőt, a lépet, a vesét és a gyomrot,

amely sebek mindegyike már önmagában is halálos. Bármelyik ütőér átvágása esetén szakértő szorítókötés nélkül az áldozat hozzávetőleg negyed óra alatt meghal.

AMIRE MINDENKINEK SZÜKSÉGE VAN

Nem csak fejedvadászok, de kalandozók is gyakran tartanak maguknál az alábbi felszerelési tárgyak közül ezt-azt, mivel bizonyos szorult helyzetekben igen nagy hasznát láthatják:

Gyertya vagy lámpás - sokkal könnyebb és jobban kezelhető, mint a fáklya, igaz nem is világít annyira.

Festék - labirintus folyosóinak megjelölésére vagy láthatatlan ellenfelek ellen igen hasznos.

Illatszerek - bizonyos lények kiválóan tájékozódnak szaglás után - de ha a teremben átható, minden mást elnyomó gyöngyvirágillat van?

Papíros, toll, tinta - "Térképet rajzolólok" - közli a játékos. Jó, de mire és mivel?

Bors - sokat tud rontani az üldöző kopók szaglásán.

Olajtisztaszesz - kimondottan jól ég...

Sav - a legkülönbözőbb helyzetekben jöhet jól, csak sajna nagyon nehezen beszerezhető, költséges, és nehezen is tárolható. Remélem, ez a kis leírás színesebbé, árnyaltabbá teszi a játékot. Jó tanácsokkal szolgál a játékosoknak kalandozóik kialakításához, a Kalandmestereknek pedig a fejedvadász NJK-k kijátszásához.

Jakab Zsolt



RUHÁK, DIVAT, ÖLTÖZKÖDÉS 2.

BIZONY, A RUHA TESZI AZ EMBERT

Egy átlagos szerepjátékban a karakter ruházatának leírása ritkán terjed túl a "nagy, sötét köpeny, csizma, ing" szavakon. Ez egy olyan világban, ahol senki semmilyen okmánnal, ami hovatartozását igazolná, nem rendelkezik, bizony igen kevés. Hiszen itt mindenkit az öltözködése alapján rangsorolnak: egy drága anyagból készült ing vagy párját ritkítóan szép prémmel szegélyezett köpeny minden kutyabőrnél ékesszölvőbb. Nemesnek, lovagnak lenni nem szakma, életforma volt, s ebbe a jó ízlés ugyanúgy beletartozott, mint a kardvívás és vadászat tudománya.

A középkor társadalmi rétegei között állandó versengés dúlt a hatalomért és az ez által szerzett kiváltságokért, így egy egyén hovatartozásának meghatározása kiemelt fontossággal bírt. Nemesekhez illő öltözékben pompázni egy közrendbelinek az osztályok közötti határ felrúgásának számított, s kigúnyolták azt a nemest is, aki rossz színegyüttesben jelent meg, vagy divatjamúlt ruhát viselt. A lovagregények és egyéb írott hőstörténetek is hosszan jellemezték egy-egy szereplő ruházatát, hiszen az a személy szerves részét képezte. Mivel a fantasy világokon legtöbbször adottak az ottani közkedvelt színek vagy ruhadarabok, csak áttekintés jelleggel vizsgáljuk meg a történelmi Európa divatját, hisz sok világ öltözködési szokásai innen származtathatóak.

PÉNZ, PÉNZ, PÉNZ...

A háborúk hármasszója az öltözködés frontján is helytálló. Míg a parasztok és kézművesek örültek, ha durva anyagból készült egyszerű ruhadarabjaik több éven át hű társaik maradtak a mindennapokban, a nemesség tagjai, legyenek bár nők vagy férfiak, minél több és kirívóbb ruhát készítettek. Ez rendkívül költséges volt, mivel gépi szövés még nem léte-

zett, így az alapanyag, a szövet előállítására temérdek időt és pénzt igényelt. Ez a nők feladata volt, s az alacsonyabb rangú nemes hölgyek is végeztek, sokszor napokon át. A legelőkelőbb és legdrágább anyag természetesen a selyem volt. Egy selyeming áráért több öltözet ruhát is kaphattak.

A másik fontos tényező a szín. A sötétek - a barnák és sötétkékek - a parasztság színei voltak. A nemesség színpompásan öltözködött: náluk a vörösek és sárgák domináltak. Különös népszerűségnek örvendett például a bíbör, ezt az egyik legnemesebb és ezért legdrágább színeként tartották számon.

A klasszikus fantasy-világokban is nagy jelentőséggel bírnak a színek, de egész más okból. A zöld ruhák általában a tündék vagy erdőjárók sajátjai, s sok világban a fekete köpenyek a gonoszság, a titokzatosság vagy rejtőzködés, míg a fehérek a jószág, tisztaság és szűziesség jelképei. A viselt színek kiválasztását egyes vallások is szabályozhatják fantasyvilágokban. Így egy elismertséggel és tisztelettel övezett rend tagjait sokkal könnyebben ismerik fel, emellett ez egyfajta egyenruha, ezért az egy közösségbe tartozás jelzésére is szolgál.

RUHANEMŰK ÉS KABÁTOK

A férfiak és nők ruhái szabásukban sokkal kevésbé tértek el, mint napjainkban, az igazi különbség csak hosszúságukban volt. A férfi ruhadarabok valamivel rövidebbek voltak. Az öltözködés egyik alapelemét, az inget minden réteg viselte. A férfiak csipőig, a nők bokáig is érhetnek. Rendkívüli változatosságot mutattak, természetesen kinek-kinek anyagi helyzete szerint: a parasztok vászonból, a legtehetősebbek selyemből készítették őket.

Kiemelésre kívánczok, hogy a választékos öltözködés nem járt együtt

az ehhez kapcsolódó higiéniai szokásokkal. Ha valaki 10-14 napnál sűrűbben cserélte ingeit, könnyen piperkőcnek könyvelhették el, annak ellenére, hogy még a szegényebbeknek is több állt belőle rendelkezésre. (Fennmaradt emlékek bizonyítják, hogy egy, a XIV. században élt földműves 13 inget hagyott halálakor gyermekeire.) Szokás volt a hideg ellen különféle mellényszerű bélések viselése is, ezeket az ing alá vették fel, így szépségére nem kellett különösebb gondot fordítani. Ehhez hasonló volt a vesevédő is, ez egy tessen többször körbetekert, meleg szövettartó volt, hasonló egy széles sálhoz. Ez a deréktáját védte a meghűlés ellen. (A hideg várak egyszerű kandallói és a tábortüzek ugyanis csak egy irányba sugároztak hőt, így a hát hideg maradt. Ennek köszönhetően a múlt harcosainak, vörösvérűk rendszeres betegsége volt a köszvény.) A nők szoknyákon kívül egybeszabott ruhákat is szívesen hordtak, ezek is tükrözték viselőjük hatalmát és pozícióját színeikkel, anyagukkal. A középkorban az összes ilyen típusú ruha nem deréknál, hanem a mell alatt volt szűkítve, ezzel ennek alakját sokkal inkább kiemelte, viszont az egész test formája a bő ruha alatt leplezett maradt. A férfiak nadrágokat, esetleg színes harisnyákat hordtak. Ezeket hölgyek szinte soha nem viselték. A ruhák szabásában a legváltozatosabb az ujj kialakítása volt: lehetett bő, buggyos, hasított, elkeskenyedő, kiszélesedő, alázuhanó avagy feszülő, mindig az adott divat szerint. Sokszor gombokkal díszítették, de a csipke és a különböző hímzések sem hiányoztak. Fontos kiegészítője volt az öltözködésnek az öv. Ez bőrből, vagy akár selyemből is készülhetett, s a ruha összefogásán kívül tárolóhelyként is szolgált. Erre kerültek a török és kardok hüvelyei, s persze a különféle, zsebek funkcióját betöltő erszények, továbbá kisebb szerszámok és kul-

csok. (Háton a legritkább esetben hordtak fegyvert, ez csak a keleti népeknél volt elterjedt - háton tegezt és ijtat tarthattak a harcosok.) Az öltözéket egyénivé és színessé tették még a különböző kalapok, sapkák és kendők, melyek tervezésekor semmi sem állhatta útját az alkotó fantáziájának, még a célszerűség és használhatóság sem.

A hideg ellen szolgáltak védelemül a kabátok és köpenyek is. A pelerin általában téli viselete volt a záránkoknak és utazóknak. (Szinte szinonimák a középkorban) Az időjárás ellen legjobban védő ruhadarab a csuklyával ellátott, jól zárható köpeny volt. Ezt áztatás nélkül lenből készítették, így szinte teljesen vízhatlan volt, s méretei és zárhatósága miatt a szél ellen is védett. A lovaglóköpenyek más szabásúak, sokkal rövidebbek és lekerekítettebbek voltak, akár csak a női kabátok, s díszes csatok, pántok vagy szalagok segítségével foghatták össze őket.

CSIZMÁK, KESZTYŰK, HAJVISELET

A lábbelik úgyszintén sokfélék lehetnek, egy azonosságot azonban mutatnak: a jobb- és ballábás cipők csak a XIX. század elején, Napoleon hadseregében jelentek meg. (Ezzel az újítással a francia hadvezér csapatai

sokkal nagyobb utat tehettek meg egy nap alatt, mint a kor egyéb seregeinek egységei.) A tehetősebbek ezért új cipőiket, csizmáikat először kitapostatták egy hasonló lábú személlyel, s csak azután kezdték el hordani, hogy a finom bőr a megfelelő lábforma alakját felvette. A lábbelik is feladatuk szerint csoportosíthatók: a papucskok egyetlen szövetből készült cipőféleségek voltak, kizárólag épületen belüli használatra. A gyalogosok alacsonyabb szárú csizmát vagy bakancsot hordtak, ezek csak a bokát tartották szorosan. A lovaglőcsizmák puha bőrből készültek, magas száruk térdig vagy valamivel afölé ért, színüket tekintve legtöbbször vörösek vagy feketék voltak, s a legkényelmesebbek igazi mestermunkának számítottak. Az udvarban való megjelenésre hegyes orrú félcipőt használtak, ezek igen elegánsak, ám annál kényelmetlenebbek voltak. Gyakran csatok, szalagok, minták díszítették őket, s sarokmagasságuk állandóan a divat szerint változott.

A haj- és szakállviselet lassú, de folyamatos változáson ment keresztül. Az 1200-as évekig a nőknek a lehető leghosszabb haját kellett viselniük, majd ez a derékig érő hajtömeg kezelhetetlensége, tisztántartási problémái miatt megrövidült: a vállig, hátközépig érő haj vált elfogadottá. Ezt a

legkülönbözőbb módokon hordták, a leomló fürtöktől a hajpántokkal szigorúan leszorított formáig. A férfiak haj- és szakállviselete is így változott meg, a hosszú haj és lobogó szakáll után a XII. század a rövid haj és borotvált arc divatját teremtette meg. Elhanyagolhatóan tűnhet, de nagyon fontos volt a kesztyű a középkorban, s nem is annyira a funkciója, mint szimbolikus értéke miatt. Erre példa a párbajra kihívás módja is: a kihívott fél arcul ütése kesztyűvel. Kesztyűk készültek szövetből, de különféle bőrből is, a vékony a tolvajok és nemesek, a rapírforgatók sajátja volt, ezek ritkán értek csukló fölé. Az igazi, nehéz kesztyűk vastag, erős bőrből, esetleg páncélmódra szőtt láncszemekből készültek, s könyékig értek. Ezek a kezét elérő gyenge szűrásokat vagy vágásokat is felfogták, így védték a kardforgató kezét a sérülésektől. Ez az áttekintés nem merülhetett az igazi részletekbe, a különböző korszakok divatjának rejtelmébe, de a szerepjátékokhoz talán hasznos ötleteket adott. Nem térünk ki a szerepjátékbéli megjelenés szempontjából oly fontos páncélokra sem - ezekre ugyanis külön fejezetet szentelünk majd ebben a rovatban.

Kovács Adrián

SÁRKÁNSZÍV-ROHAM

A Sárkányszív szerepjáték klub varázslói 1993. 06. 30 - 07. 2-ig felszabadítják a mágia elemi síkját és megidézik a magyar szerepjáték élvonalát. Győrön, a PSYMOK Ifjúsági Házban (Árpad út 44.)

Meghívott vendégeink:

Kuklis István grafikusművész és kiállítás

15horonbiklós, Massár Mátyás - A BÉBORRÉOLD magazin bölcsői

Böszörményi Gyula - és az IGAZI Csillagvadász Légió

Schweier László - SF film történet, fantasy filmekkel, előadás
Szernejáték klubok összeesküvése - vetélkedő a fejedelmi címért

NON STOP fantasy video show; RPG varázs mindhárom nap

És természetesen: Novák Csanád, a RÚNA nagymestere

Már most jelezheted részvételi szándéked! Bővebb információ:

Szeles Sándor, 9025 Győr, Botos u. 22.

BESTIARIUM

ANATYDA

ELŐFORDULÁS: *Nagyon ritka*

A MEGJELENŐK SZÁMA: 1

TERMET: E

SEBESSÉG: 80 (SZ)

TÁMADÓ ÉRTÉK: 25

VÉDŐ ÉRTÉK: 40

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 25

CÉLZÓ ÉRTÉK: -

SEBZÉS: *Fegyvertől függ*

TÁMADÁS/KÖR: 1

ÉLETERŐ PONTOK: 8

FÁJDALOMTÚRÉS PONTOK: 15

ASZTRÁL ME: 80

MENTÁL ME: 70

MÉREGELLENÁLLÁS: 5

PSZI KÉPZETTSÉG: -

INTELLIGENCIA: *Magas*

JELLEM: *Káosz*

TAPASZTALATI PONT: 500



súlyuk és magasságuk maximum 10%-ban változhat meg, s arcuk átváltoztatásával konkrét személyt nem utánozhatnak. Ez komoly hátrány lehet a többi alakváltó fajhoz képest, s ezt harci tudásuk sem ellensúlyozza. Szinte semmiféle fegyveres képzettséggel nem rendelkeznek, az alacsony Támadó Érték is ezt igazolja. Ha fegyvert kell ragadniuk, legtöbbször rövid, könnyen kezelhető szűrő- és vágófegyvereket, azaz töröket vagy rövidkardokat használnak. Ám erre, életvitelüknek hála, csak a legritkább esetben van szükség. Az anatydák hermafroditák, azaz egyik nemhez sem tartoznak, vagy helyesebben mindkettőhöz. Saját alakjuk nincs. Ha egyedül vannak, tehát a környezet nem készíti őket megjelenésük megváltoztatására, emberi formát használnak. Ha bármilyen humanoid fajjal érintkeznek, melynek alakját fel tudják venni, az adott faj legszebb egyedeinek alakját öltik magukra. Legtöbbször női formát vesznek fel, de adott körülmények között - például sok nő társaságában - a férfialak sem ritka. Az így felvett alak mindig tökéletes lesz. A szép-

ség, báj, vagy más a faj által elvárt tulajdonság (például, ha ork vagy goblin alakot ölt, a brutálisan villogó, vad tekintet, a jellegzetes "illat", a bőr színének varázsa) teljes tökéletességében fog sugározni az így felvett testből, s elbűvölő erejének az utánzott faj egyetlen ellentétes nemű alakja sem tud ellenállni. Ha az anatyda egy városban járva emberi nő alakját öltötte magára, híre hamar eljut a város legeldugottabb zugába is, s a "testet öltött istennőt" szerelmes ifjak hada fogja utcáról utcára kíséni. Az összes adott fajba tartozó ellentétes nemű egyednek, aki látja az anatydát felvett alakjában, ME-t kell dobnia mentálmágia ellen, különben beleszeret a szinte földöntúli jelenségbe.

Ennek negatív következményei is lehetnek, hiszen a problémában érintett nőket (esetleg férfiakat, ha az anatyda férfialakot öltött, s szépségével megbabonázta a város összes aszszonyját) viszont elsőprő erejű féltékenység és gyűlölet kerítheti hatalmába, ha nem dobják meg ME-jüket mentálmágia ellen. (Vagy ha ők is úgy akarják.)

Az anatydák furcsa tulajdonsága, hogy vonásaik alapjai sohasem változnak meg igazán. Ez annyit jelent, hogy ha valaki már egy megelőző formájában találkozott vele, és megdobja a mentálmágia elleni ME-jét -20-szal, emlékezni fog arra, hogy valahonnan ismerős neki ez az arc, a testtartás. Az anatyda a szépsége által megbabonázott lények segítségével él, ők látják el élelemmel, védik meg ellenségeitől. A magas intelligencia is segít a védtelen nő illúziójának fenntartásában. Az anatyda azonban nem elégszik meg ennyivel. Lételeme a viszály, az állandó féltékenység és a csendes, de állandó gyűlölet. Titokban egymás ellen uszít-

ja rajongóit, barátságokat zúz össze, régi szerelmeket tipor el, s az áldozatok kínjaiban leli örömét. Ha teheti, halálos gyűlöletet szít egy kisebb társaság (teszemazt party) tagjai között, s várja a véres leszámolást. A csatát túlélte, esetleg sebesült, elgyengült, fáradt ellenféllel meglepetésből, többnyire hátulról végez, s a hullák értékei már a saját vagyonát gyarapítják, a következő hasonló kalandig. Erre a célra szolgál különleges, érzelmeket manipuláló mentális befolyásolóképessége is. Ennek segítségével a kiválasztott egyed asztrálestetének befolyását teljesen felerősítheti, így a lény cselekedeteit indulatai fogják irányítani. Ugyanílyen hatású a másik képesség is, mely a mentálestetet gyengíti, tehát a tudatos, logikus gondolkodást szorítja háttérbe. A kettőt legtöbbször együtt használja. Így a lényt teljesen az érzelmei fogják irányítani, kiszámíthatatlan lesz mindenki, kivéve az anatyda számára. Bár az anatyda nem kelthet új érzelmeket, a leginkább felerősödő mindig az irányában táplált szerelem és a többiek iránt érzett féltékeny gyűlölet lesz. Mindkét befolyásolási mód (az asztrál és a mentál) ellen is -20-szal dobandó mentál ME-re jogosult az áldozat.

EL HARADZSA

ELŐFORDULÁS: *Ritka*

A MEGJELENŐK SZÁMA: 1-3

TERMET: *E*

SEBESSÉG: -

TÁMADÓ ÉRTÉK: -

VÉDŐ ÉRTÉK: -

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: -

CÉLZÓ ÉRTÉK: -

SEBZÉS: -

TÁMADÁS/KÖR: -

ÉLETERŐPONTOK: $80+2d8$ (Fának)

FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: -

ASZTRÁL ME: *Immunis*

MENTÁL ME: *Immunis*

MÉREGELLENÁLLÁS: *20 ill. immunis*

PSZI KÉPZETTSÉG: -

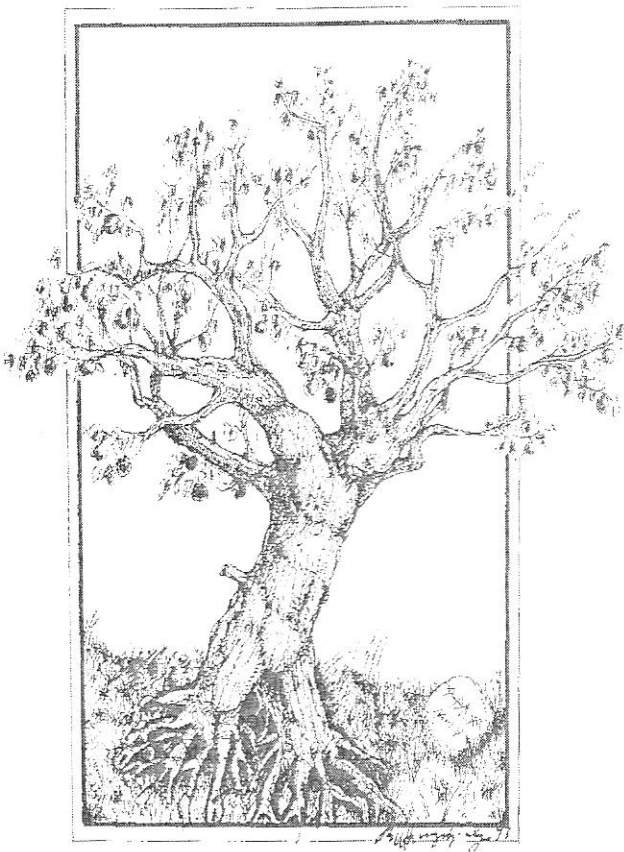
INTELLIGENCIA: -

JELLEM: -

TAPASZTALATI PONT: 20

Ynev világán a növények is komoly

meglepetést tartogatnak mindenki számára. Különösképp igaz ez a kalandozókra, akik kiszakadva saját, ismert környezetükből, könnyen egy végzetes tévedésnek eshetnek áldozatul. Erre példa a sivatagos, félsivatagos klíma egyik őshonos növénye, az El Haradzsa. A szó dzsád eredetű, a sivatag vándorai találkoztak vele először, s ők adták nevét is. Később Ynev többi kultúrájának tudósai is megismerték, legalábbis hírből, egy a sivatag magányát a megtisztulás eszközéül választó domwicki remetének hála. A szent életű Folcred tanúja volt a növény átalakító hatásának, csak az utolsó nap tudta mágiájával megállítani a szörnyű folyamatot, mely majdnem egy eltévedt utazó életébe került. Feljegyzése, melynek ezen ré-



sze azóta a legkomolyabb növénytani munkák szerves részét képezi, így számol be erről: "...S az ördögi gyümölcs pedig elragadá az ifjúi testet, s kezdetét vevé a lassú, ám démoni transformatio. A meggyötörtetett lélek utolsó sikolyainak metsző éle hozta el

vala az világosságot, mely, megmutatván a helyes utat, győzelemre vezetett a gonosz ezen támadása ellenében, s istenem erejét diadalra emelve elpusztította az romlottság csíráját..."

Az egyik ezzel foglalkozó természet-tudós az első mondatától ihletve a Testnek bitorló gyümölcse, a *Fructus Usurpatorius Corporis* nevet adta a növénynek, s így került bele a különböző növényekkel foglalkozó nevesebb munkákba is.

Az El Haradzsa valóban a test bitorlója. A fa termése, a leginkább zöldalmára emlékeztető gyümölcs ugyanis a növény szaporodását egészen sajátos módon szolgálja. Az alma elképzelt átalakítani az ember vagy egyéb őt elfogyasztó állat testét, s három nap

lefolyása alatt teljesen fává változtatja. A folyamat egyre gyorsul, s csak a harmadik napon válik fájdalmassá. Az első nap az alma sejtjeinek beépülési ideje, a szervezet forrásainak az átalakulás céljaira való átállítása. A második napon a vér zöld színűvé válik, s az izmok egyre nehezebben teljesítik feladatukat. A vér zöldes színe egyelőre csak a szem hajszalereiben vagy sebészkor figyelhető meg. Az izomműködés lassulása miatt a nap kezdetén -10, utána óránként -2 (összeadódó, tehát pl. 6 óra múlva -10+(2*6), azaz -22) módosító érték lesz minden

mozgással összefüggő dobásra. A harmadik napon a szövetek pokoli fájdalom kíséretében elfásulnak, az egész bőr zöldes, majd barnás színt ölt, az erek hancs- és farésszé, a végtagok ágakká alakulnak, s a nap végére az átalakulás teljessé válik, a

szerencsétlen áldozat gyökeret ereszt, s faként folytatja életét. Az első 1-2 héten alakja még emlékeztet az emberére, de ez is megváltozik, s 2-3 hónap múlva már teljesen megkülönböztethetetlen egy igazi fától. Természetesen az új fa szintén gyümölcsöt hoz majd...

A gyümölcs hatásának kivédésére több módszer is alkalmas. Az első: nem kell elfogyasztani. Ez elég komoly feltétel, ugyanis az alma rendkívül jó ízű és étvágygerjesztő. (Sivagtagban, 1-2 napi éhezés után még inkább.) A méregfelderítő mágia és amulettek sem érzékelik, hiszen *nem* méregről van szó. Észlelhető viszont

az *Élet érzékelése* nevű papi varázslattal: holmiféle növény termésének már nem szabadna életet sugározni, ez mégis azt teszi. Ha a gyümölcsöt már elfogyasztottuk, csak a mágia segíthet a gyógyításban. A papok élet, természet szférájában szereplő *Gyógyítás* varázslattal az alma hatása a következő módon gyógyítható:

Első nap: mint egyszerű, nem fertőző betegség (10 MP, 2 kör),

Második nap: mint fertőző betegség (20 MP, 6 kör),

Harmadik nap: mint bármely mérgezés (35 MP, 14 kör).

A növény összes tulajdonságának megvizsgálása után a ravaszabb

dzsadok felismerték, ez az ideális gyilkosság egyik formájának eszköze, hiszen egy lakomán a gyümölcsös tálba téve a méregteszeken is átmelegy - és utána elszabadul. Egyesek direkt tenyésztik a legjobb és leghatékonyabb gyümölcsöket. Kertjeik hátsó részében növesztik őket, s a termő gyümölcsöt rabszolgákat etetik meg. Ezek után a rabszolgát kikötik a kívánt helyre, így az ültetés a megfelelő helyre történhet. A gyümölcsöket eladásra is termelik, áruk Yneven más és más - minél távolabb kerülünk a Dzsad államoktól, annál magasabb.

Jakab Zsolt és Kovács Adrián



AHOL A KALANDOZÓK MINDEN CSELEKEDETE FELJEGYZTETIK

Tanaer d'Erdalan

STÁTUSZ: *Játszható*
KASZT: *Harcos*
SZINT: *8*
FAJ: *ember (erigowi)*

ERŐ: *13*
ÁLLÓKÉPESSÉG: *15*
GYORSASÁG: *17*
ÜGYESSÉG: *16*
EGÉSZSÉG: *14*
SZÉPSÉG: *16*
AKARATERŐ: *15*
INTELLIGENCIA: *11*
ASZTRÁL: *12*
MŰVELTSÉG: *16*
BÁTORSÁG: *18*

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRT.: *35+fegyver*
TÁMADÓ ÉRTÉK: *92+fegyver*
VÉDŐ ÉRTÉK: *122+fegyver*
CÉLZÓ ÉRTÉK: *6+fegyver*
ÉLETERŐ PONT: *11*
FÁJDALOMTŰRÉS PONT: *86*

Képzettség	Fok/%
Nehézvértviselet	<i>Af</i>
Pajzshasználat	<i>Af</i>
5 fegyverhasználat	<i>Af</i>

(lovagkard, pallos, kopja, lovas buzogány, csatabárd)

Fegyverismeret	<i>Af</i>
Etikett	<i>Af</i>
Lovaglás	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Írás-olvasás	<i>Af</i>
Heraldika	<i>Af</i>
Hadvezetés	<i>Af</i>
Vallásismeret	<i>Af</i>
2 fegyverhasználat (hosszúkard, tőr)	<i>Mf</i>
Szerencsejáték	<i>Mf</i>
Szexuális Kultúra	<i>Mf</i>
Mászás	<i>+15%</i>
Esés	<i>+20%</i>
Ugrás	<i>+10%</i>

Felszerelése: mágikus rúnakard, amely a megszokott fegyvermódosítokon kívül a további előnyökkel rendelkezik: **KÉ +5, TÉ +10, VÉ +15, Sp +2.**

Tanaer d'Erdalan az északi Erigow hercegség szülötteként látta meg a napvilágot a pyarroni időszámítás 3663. esztendejében, a Dal második havában.

Befolyásos bárói család második fiú-

gyermekként igen jó nevelést kapott. Minthogy bátyja volt a bárói cím várományosa, az ifjú Tanaernek nem sok lehetősége maradt: tudományos pályára adja fejét és papnak vagy varázslónak megy, beáll az egyik nagymúltú lovagrendbe, avagy éli a gazdag nemesek kicsapongó, gondtalan életét. Az első lehetőség teljesen hideden hagyta, a második sem vonzotta különösképp, ám a harmadik annál inkább az ő ízlésének való volt. Atyja azonban, aki fényes katonai jövőt szánt gyermekének, befolyásos személy lévén fiát, miután az betöltötte a 15. életévét, a Hercegi Vörös Lovagrendhez adta tanulni.

Tanaer ugyan néha kedvét lelte a viaskodásban, annál kevésbé lelte kedvét a rendház szigorában. Apródként is többször meg kellett fenyíteni, de később, ahogy felnőtté vált, és egyre jobban kezdték érdekelni a szépasszonyok, ez csak súlyosabbá vált. Többször durván megsértette a szabályzatot, kiszökött a rendházból udvarolni, és minden szempontból nehezen kezelhető tanítvány volt. A lovagi eszmékből talán csak a gyengébbik nem feltétlen tisztelete (és

főképp szeretete), no meg a kardforgatás tudománya ragadt rá.

A lovadrend nagymestere nem nagyon szívelte fegyverzetlenségei miatt, de mert az Erdalan család igen magas körökben igen jó pártfogókkal bírt, inkább eltűrte. Meg aztán - bár ezt a nagymester még magának sem szívesen valotta be - lenyűgözte a fiú ügyessége és harckészsége, még ha nem is mindig a lovagi kódexnek megfelelően küzdött.

Az ifjú d'Erdalan több, mint három éve volt már ott, és mert kicsapongásait sosem torolták meg kellő súllyal, kissé elszemtelenedett. Amikor aztán a nagymester lányát csábította el, aki ráadásul érintetlen volt, kitört. Az útja hazáig mozgalmas volt. A rendházban az útra kapott kevéske aranyat az első éjjelen nyomban eljátszotta. Végül nem kevés viszontagság után hazaért.

Otthon lesújtó hír fogadta: apja, az öreg báró jobblétre szenderült. Tanaer bátyja vette át a címet és a vagyont. A fiút nagyon megrázta atyja váratlan halála, és persze rögvést a fivérére kezdte vádolni - tegyük hozzá nem teljesen alaptalanul. Az újdonsült báró tudta, hogy ha öcsse komolyan megvádolja a hercegi udvarnál - akár rábizonyítják tettét, akár nem - a híre mindenképp odavész, kegyvesztett lesz. A hercegi kegyvel együtt pedig alighanem a vagyon is másokra szállna... Az Ikrek szektájához fordult hát, hogy a gondtól megszabadítsák. Persze Tanaert sem ejtették a fejére: a lovakok közt sok mindent megtanult, és számolt a lehetőséggel, hogy aljas bátyja megpróbálja megöletni. A fejedáscok a közelébe férkőztek ugyan, de cselekedni már nem maradt idejük - az ifjú d'Erdalan leleplezte és véres kézitusában megölte

őket. Akkor és ott ismerkedett meg az Ikrek kegytelenségével és kínmérgével. Tudta viszont, hogy sem a fejedáscok, sem a bátyja nem hagyja annyiban - elmenekült a családi várból, sőt Erigowból is. Pénze, rangja odalett - földönfutó vált belőle.

Minthogy a fegyverforgatáson és a léha életen kívül semmihez sem értett, kalandozónak állt - hol gazdag és ünnepezt, hol nincstelen és üldözött volt, egy azonban nem változott: cél és rang nélkül olcsó lett számára az élet, a másoké és a sajátja is. Félelem nélkül nézett szembe minden veszedelemmel, és talán mert mindig a halál képébe kacagott, soha komoly baja nem esett.

Sok kalandban vett részt, rengeteg pénzt és kincset szerzett és szórt el, megszámlálhatatlan gyönyörű nő szeretett. Egy kalandja során néhány zsoldossal együtt Gro-Ugonban kellett egy küldetést teljesítenie, mikor a Vérivók törzsének vagy kétszáz fős hordája támadt rájuk. A sokszoros túlerő lehangoló volt, a zsoldosok közül néhányan menekülni próbáltak - őket érte utól először a halál. A többiek felvették a reménytelennek tetsző harcot. Az utolsó pillanatban, mikor már úgy tűnt, minden elveszett, hirtelen váratlan segítséget kaptak: vagy harminc rongyos kalandor avatkozott a küzdelembe az oldalukon, percek alatt félelmetes pusztítást vittek véghez az orkok között, a többi pedig megfutamították. A csata után aztán kiderült, hogy a rongyosok valamennyien Észak számkivetett nemesei. Tanaer kapva kapott az alkalmon, és csatlakozott hozzájuk. Hamar összebarátkoztak és sok kalandot éltek túl együtt. Megjárták az eidomadi barlangok mélyét, harcoltak élőholtakkal az Elveszett Lelkek Ta-

vánál. Toronban tucatnyian futamítottak meg tízannyi Vihargárdistát. Legnagyobb kalandjuk mégis akkor vette kezdetét, amikor Alidarban csatlakoztak egy kalandozó csapathoz, melyet az ilanori bárd, Tier Nan Gorduin, és a Kóborlók Hadura, Rosanna de Lamar vezetett. Sok viszontagságon mentek keresztül együtt - a krónika is feljegyezte hősi tetteiket *Észak lángjai* címmel.

A tizennegyedik Északi Háborúban Erdalan mindvégig a Hatodik Vörös Hadúr, Rosanna oldalán harcolt. Az egyik ütközetben súlyos sebet kapott, és lefordult a lóról. Szerencséjére az ellenség halottnak hitte, így maradhatott életben. Társai várták a küzdelem után, de hiába.

Hosszú lábadozás után felgyógyult. Azóta magányosan járja Ynev fogaadóit, szereti asszonyait, mint annakelötte, hogy a rongyosokkal találkozott. Szívesen csatlakozna ismét társaihoz, de velszületett lustasága miatt nem nagyon töri magát. Noha ránézésre leginkább egy koldusra hasonlít, Tanaer d'Erdalan igen művelt, bátor, és ami fontosabb, mesteriem kezeli a kardját. Kitartó, gyors és veszélyes ellenfél. Vértet, pajzsot sohasem visel, pedig ért hozzá. Olthatatlan gyűlölet ég benne az Ikrek, és általában minden méreghasználó ember vadász iránt. Eleddig még egyetlen lker sem élte túl a vele való találkozást. Egyetlen gyengéje a szebbik nem. Egy szépasszony kedvéért bármit megtesz, félretéve szokásos óvatosságát. De lévén nagy nőcsábász, csak kevés nő tudna neki ellenállni vagy ártani. Se célja, se féltlenivalója az életben. A karakterek szinte bárhol találkozhatnak vele - minél nagyobb a veszedelem, annál valószínűbb.

Kovács Adrián

folytatás az 1. oldalról

Végezetül: Egy-egy kiadó sikere és ismertsége a fentiek ellenére sem csupán a számadatokban és a befolyás növekedésében nyilvánul meg - de nem ám! Sokkal ékeesebben beszél erről a kéziratok áradása. Az utóbbi időben számosan tisztelnek meg bennünket műveikkel. Felhőtlen-

nek épp nem mondható, mórás-galaktikus múltunk tapasztalatai alapján pontosan tudjuk, mit jelent ez. Örülünk a felelősségnek - elvégre a friss tehetségek felfedezésének lehetőségét kapjuk így a kezünkbe. Igyekszünk megfontoltan élni a ránk ruházott hatalommal. Annyit azonban mindenképp meg kell jegyeznünk: élvezhető művek létrehozásához

nem elegendő a műfaj szeretete, az igyekezet, a mindent lebíró önbizalom. A sikerhez nem elegendő a bizonyosság, hogy ennél eredetibbet, ennél kiválóbbat még sehol nem alkottak, mióta világ a világ. Mi több, kevés az üdvösséghez a Valhalla Páholy kiadványainak alapos ismerete is.

GA&NCS