

## Alyr Arkhon NJK

### Miért választja egy félelf a nekromanciát?



Alyr Arkhon a Hetedkor egyik legjelentősebb mágusa. Életéről, fiatalkoráról szinte mindent megtudhatunk a M.A.G.U.S.-ból, azonban van jó néhány olyan fehér folt történetében, melyre mindeddig nem derült fény.

A dorani iskola első nyolc éve nem tesz különbséget a tanítványok közt: a mágia alapjait mindenki egyformán tanulja, függetlenül attól, hogy később mely tudományban kíván elmélyedni. A fiatal Alyr, Doran egyetlen félelf tanítványa korán kivívta mesterei elismerését, s ahogy közeledett az Első Kör beavatásának szertartása, úgy találgatták egyre gyakrabban, hogy a félelf melyik tudományt választja majd. Társai közül legtöbben azt gondolták, hogy az Időmágiával, netán az Elemi Erőkkel foglalkozik majd - e két szak örvendett a legnagyobb elismerésnek, s a legnagyobb karrier is e pálya választóira várt. Így azután óriási meglepetést okozott, mikor Alyr bevonult a Szarvtoronyba. Senki sem értette, még maguk a mesterek sem; számtalan találgatásra adott okot döntése, de a valódi indítékra sosem derült fény.

Hét évvel tanulmányai megkezdése után Alyr még nem tudta, hogy mivel foglalkozzék: a mágia minden formája egyaránt érdekelte. Gyakran töprengett jövőjén, s röstelkedett tétovásága miatt. Társai lelkes készülődése, s a vele kapcsolatos

találgatások egyre inkább zavarták, s hogy a kényszerű teher elől - legalább időlegesen - elmeneküljön, gyakran kijárt a városba, hosszú magányos sétákat tett, vagy az Őrzők Rendjének lovagjaival mulatott.

Doran urai sok mindent megengedtek egy beavatásra várónak, néhány dolgot azonban nem néztek jó szemmel - a testi szerelmet pedig egyenesen tiltották. „Az asztrávilág túlzott térnyerése hátráltatja a tanulást, akadályozza az elmélyülést” - vallották a mesterek. Az íratlan szabályok szerint a szerelemmel csakis a végső beavatás után szabad foglalkoznia a varázslónak. Alyr tartotta magát a szabályokhoz. Nem járt Ellana-templomba, mint oly sok társa, s nem szédült meg a fiatal nemeslányok pillantásaitól sem. Legkedveltebb időtöltése egy ókyr filozófiai értekezés olvasása volt, mely ködösen és megfeythetetlenül írt az univerzumról. Nem akarta persze megfejteni jelentését - ezzel igen sokan foglalkoztak teljesen hiábavalóan a mesterek közül is - de elringatta őt a mondatok zenéje, s az egyes passzusok újabbnál újabb gondolatokat ébresztettek benne: egyfajta szellemi kábítószernek használta az ismeretlen szerző művét.

Egy hosszabb tivornya után, hajnalban, kissé borgözös fejfel sétálgatott Doran külsővárosában. A szokásos probléma foglalkoztatta, s



miután ismét nem sikerült dűlőre jutnia önmagával, elhatározta, hogy kedvenc könyvéhez menekül. Hogy megfelelő helyet találjon elmélkedéséhez, céltalanul nekiindult.

Pyarron szerint 3624-et Darton tercének Csend havát írták ekkor. Az Arowin hegységet át és át fűrják a régiek járatai. Némelyek a kyrek hozzáértését dicsérik, megint mások már akkor is ott voltak, mikor a Vörös Kontinensen még bronzot használtak, s az óceáni hajózásról álmodni sem mertek. E járatok semmi újat nem tartogattak Doran lakóinak, majd mindet felderítették már századokkal előbb, sokat használatba is vettek. A Sors persze különös tréfákat űz olykor. Alyr sokszor töprengett rajta, vajon mi az esélye annak, hogy valaki egy teljesen ismert és felderített folyosórendszerben új járatra leljen - sétája mégis sorsfordítónak bizonyult, nem csupán saját maga, de az egész északi civilizáció számára.

Hogy hol és mikor tért le a főfolyosóról, arra Alyr később sem tudott visszaemlékezni. Egyszerre idegen helyen találta magát, a falak hűvös párát leheltek, az aláhulló vízcseppek koppanásában letűnt évezredek sóhaja rezgett. Üzenetük oly hátborzongató volt, hogy a mindig nyugodt, megfontolt Alyr felrezzent s megmarkolta törét. Tisztában volt vele, hogy nem venné hasznát, ha komoly bajba kerülne idelent, s miközben óvatosan - a felfedezés izgalmatól hajtva - egyre beljebb merészkedett az elfeledett járatba, próbálta felidézni, mit tanítottak neki barátai az Őrzők Rendjéből.

Az ódon folyosó hamarosan kiszélesedett, majd egy hatalmas teremben ért véget. Alyr úgy gondolta, valahol a hegy gyomrában járhat - gyanította elsőként -; hiába kereste az újabb kori felfedezőkre utaló jeleket. Hiányoztak az őrző rúnák, a fáklyák füstnyomai: minden érintetlennek hatott. A tőre hegyén ragyogó mágikus fényben olyan látvány tárult a varázslótanonc szeme elé, mely bizonyára szóbeszéd tárgya lenne Doranban, esetleg még azon is túl.

Mindenütt életnagyságú szobrok álltak. A falakat döbbenetesen valószerű festmények borították. Egy nő szobra különösképpen megragadta az ifjú varázsló képzeletét: gyönyörű volt és felséges, természetfeletti hatalmat árasztott magából, de olyan intenzitással, amit Alyr nem tudott mire vélni. Órákon keresztül vizsgálta a termet, s mikor otthagya, fájdalmas hiányérzettel töltötte el.

Felfedezéséről senkinek sem szólt, ám egyre gyakrabban visszatért, s egy kis idő múltán már sajátjának érezte a helyet. A szobrokkal bensőséges kapcsolata alakult ki, akárha jó ismerőseiről mintázták volna őket, a festményeket behunytt szemmel is könnyedén maga elé tudta idézni. Az összes szereplőnek nevet adott, fantáziájával próbálta kitölteni tudásának szakadékait. Kedvence természetesen a fiatal nő alakmása volt.

Suttogják, a magányos félelf megismerte itt a szerelmet is - mindjárt a legrettenetesebb formáját, a teljeséggel reménytelent. Egyre több időt töltött termében, lopva minden kényelmi felszereléssel ellátta, titkát azonban tovább őrizte, mintha az életéről lett volna szó. Olykor elnyomta az álom, ám mikor felébredt nem tudott visszaemlékezni, hol-merre járt Noir kegyelméből. Vágyott ismerni az Óidők művészeit, modelljeiket, s persze történetüket. Vajon mit keresnek itt?

Tudta, hogy mindössze két esélye van, ha teljesíteni akarja vágyát: vagy időmágiával kezd foglalkozni, s akkor bonyolult varázslatok segítségével visszailleszhet a múltba, hogy külső szemlélőként tanúja legyen a terem építésének - vagy nekromanta lesz. Bízott benne, hogy a szobrok egykor élő embereket ábrázolnak, s tudta, a nekromancia lehetőséget nyújt számára, hogy kis időre a kőbe idézze az egykor mintául szolgáló embereket. Ő pedig beszélni akart velük, nem tétlen szemlélője lenni életük ellopott pillanatainak.

Nagy volt hát a meglepetés, mikor bevonult a Szarvtoronyba, s még nagyobb, mikor húsz évvel utóbb anyai örökségét egy folyosójárat megvételére költötte. Legendák keringenek arról, hogy végül sikerült megidéznie a szoborban lakozó nőt, s hogy az azóta is rendre megjelenik neki, de tény, hogy Alyr Arkhon sosem vett maga mellé eleven asszonyt, ámbátor sokan próbálták elnyerni kegyét.

Státusz:	Nem játszható
Kaszt:	Varázsló
Szint:	17
Faj:	Félelf
Jellem:	Halál
Vallás:	Pyarroni hit - Darton

**Képességek**

Erő:	16
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	19
Ügyesség:	17
Egészség:	15
Szépség:	16
Intelligencia:	18
Akaraterő:	17
Asztrál:	17
Műveltség:	20

**Harcértékek**

Kezdeményező Érték:	(38)/47/53
Támadó Érték:	(61)/81/79
Védő Érték:	(110)/136/122
Célzó Érték:	(7)
Életerő-pont:	8
Fájdalomtűrés-pont:	67

\*a zárójelbe írt szám a fegyvertelen érték,  
az utána következők sorrendben: Bot, tőr.  
Támadások száma: 1

Pszi:	Kyr metódus
Szint:	14
Pszi-pont:	103
Statikus pajzsok: Asztrál:	103
Mentál:	103
Mana pont:	170
Mágiaellenállás: Asztrál:	155
Mentál:	155

**Képzettségek****Fok/%**

3 fegyverhasználat: Bot, tőr, tőrkard	Mf
16 nyelvismeret (minden ismert és beszélt nyelv)	Mf
2 ősi nyelv ismerete (aquir, kyr)	Mf
Demonológia	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Drágakőmágia	Mf
Etikett	Mf
Tánc	Mf
Heraldika	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Erdőjárás	Mf
Lovaglás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Hadvezetés	Af
Álcázás/álruha	Mf
Rejtőzködés	65%
Titkosajtó keresés	85%
Csapdafelfedezés	51%

és mindazok a képzettségek, amelyek a kasztleírásban szerepelnek.

1994.09.

Szerző: Lord Critai

Forrás: Rúna magazin I.évf./8.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely