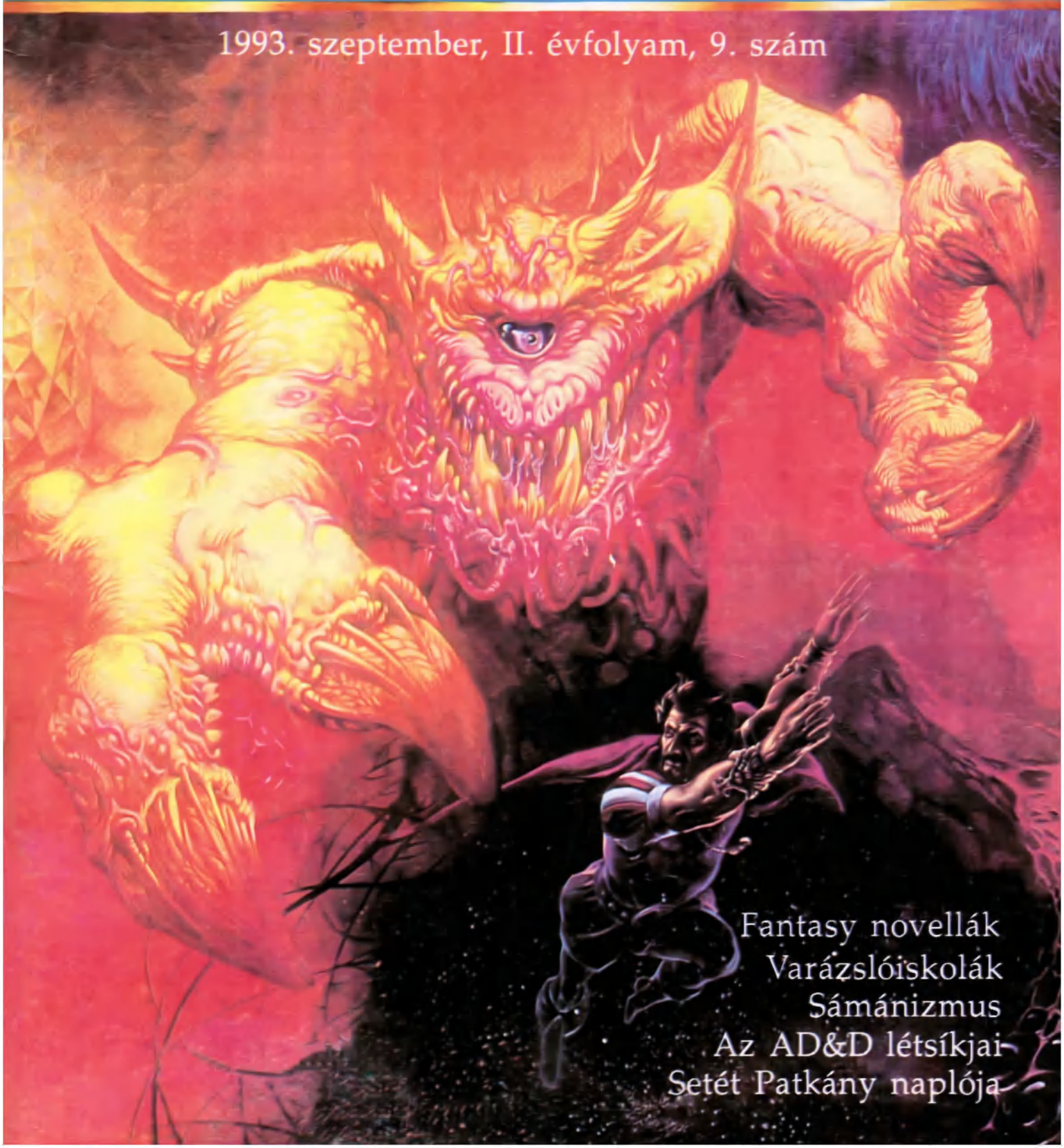
Ára: 120 Ft

BÍBORHOLD

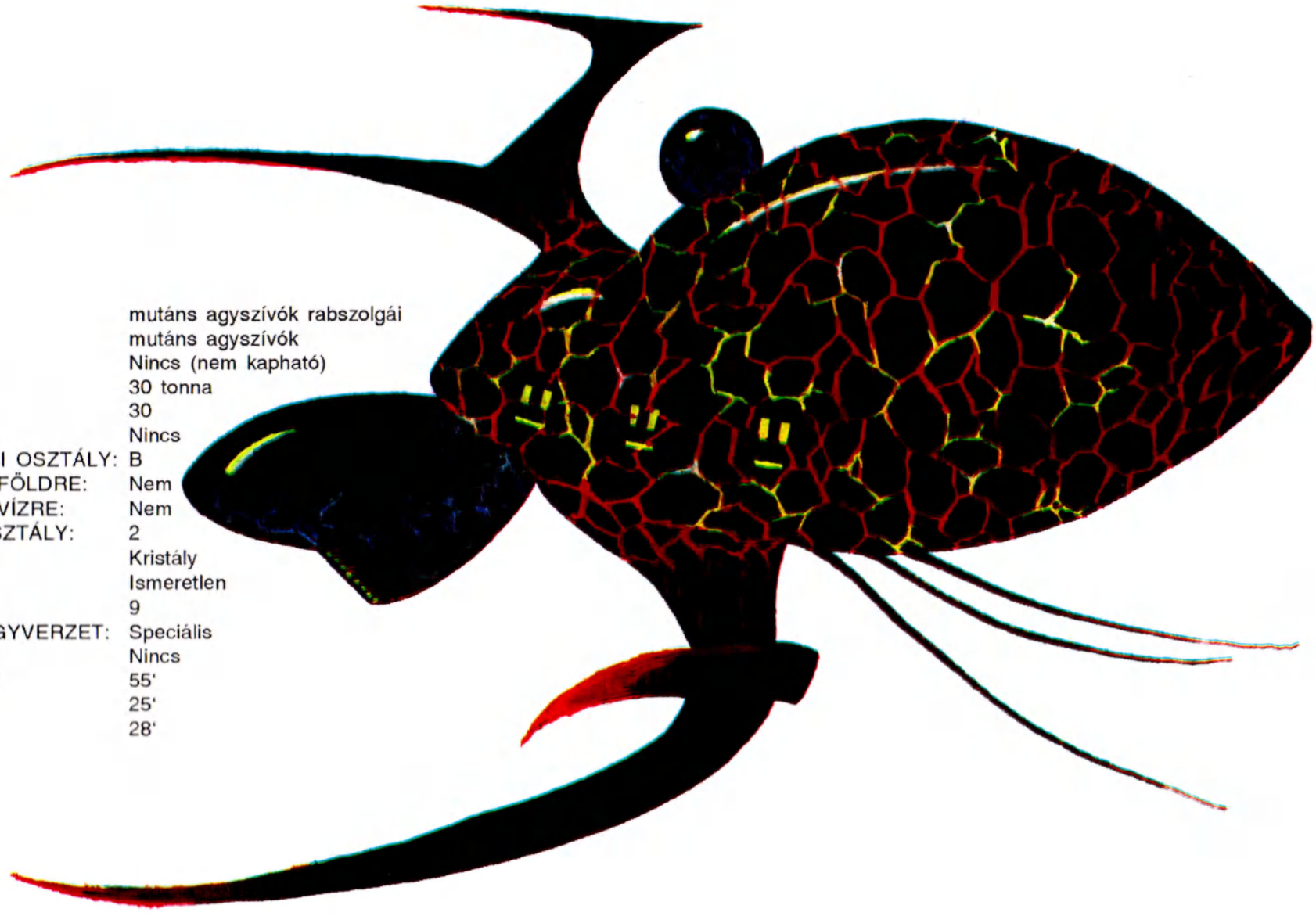
Fantasy és szerepjáték magazin

1993. szeptember, II. évfolyam, 9. szám



Fantasy novellák
Varázslóiskolák
Sámánizmus
Az AD&D létsíkjai
Setét Patkány naplója

UTAZÓ



ÉPÍTIK:	mutáns agyszívók rabszolgái
HASZNÁLJÁK:	mutáns agyszívók
ÁR:	Nincs (nem kapható)
SÚLY:	30 tonna
TEST PONT:	30
LEGÉNYSÉG:	Nincs
MANŐVEREZÉSI OSZTÁLY:	B
LESZÁLLÁS — FÖLDRE:	Nem
LESZÁLLÁS — VÍZRE:	Nem
PÁNCÉLZAT OSZTÁLY:	2
MENTŐDOBÁS:	Kristály
MEGHAJTÁS:	Ismeretlen
SEBESSÉG:	9
STANDARD FEGYVERZET:	Speciális
RAKTÉR:	Nincs
GERINCHOSSZ:	55'
SZÉLESSÉG:	25'
MAGASSÁG:	28'

TARTALOM

Yabbagabb és a kapzsi fogadós *(Dörnyei Kálmán)* .. 2
Egy szomorú sorsú mágus története

A Bölcs tanácsai 5
Sylva Theomer, a Bölcs, válaszol kérdéseitekre

Oriental Adventures *(Wick)* 6
Kalandok a Távol-Keleten

A gyermek nyughelye *(Richard A. Quentin)* 9
Novella

Levelezés *(Maci)* 14
Őszi levélhullás

Az AD&D létsíkjai *(Massár 'Mátyás)* 15
AD&D rovat

Galéria *(Massár 'Mátyás)* 18
Spelljammer könyvekről

Én, a lich *(Szigeti Sándor)* 20
Bepillantás egy „szörny" életébe

Tanácsok mesélőknek 22
AD&D rovat

Mitológiai ABC *(Massár Mátyás)* 24
A Csi-lin és a Kuj

Setét Patkány naplója *(S.P.)* 26
A félszemű árnymanó kalandjai Ghallán

Varázslóiskola *(Tihor Miklós & Nádori Gergely)* . 28
Ahol a mágusok tanulnak

Égi lapok *(Sz.S. & N.G.)* 31
Az Utazó

Ételgyár *(Szigeti Zsolt)* 32
Ahol patkányok halnak meg emberek helyett

Számítógépes rovat *(Nádori G. & Oroszi F.)* 35
Árulás Krondorban

Rejtvény 36
Fejtörő – Értékes nyeremények

Szerkesztői üzenetek

Szeptember, az ősz első hónapja. Mindenki újult lelkesedéssel veti bele magát a munkába, tanulásba. Eljött a nyáron körvonalazódott tervek valóra váltásának ideje. Minket is megérintett a munka szelleme (szerencsére a szellemek nem szívnak szintet), e havi számunk rekordidő alatt összeállt, sőt akár két számot is kihozhattunk volna a rendelkezésre álló cikkekből. A megszokott rovatainkon kívül találkozhatok egy újjal is, Tanácsok Mesélőknek címmel, mely időszakosan szerepel majd, akár az Égi Lapok (ami tovább bővül ebben a számban). Az ősz a túrák időszaka. Mi az AD&D létsíkjait látogatjuk meg. Valamint ismertetünk egy varázsló iskolát.

Sokan kérték, hogy külföldi szerzők által írt novellákat is közöljünk. Lám, most megtettük.

Reméljük jól választottunk, elégedett leszel a 9. Bíborholddal.

Végezetül egy rémhírt szeretnénk eloszlatni. Publikusan elhangzott, miszerint a Bíborhold a közeljövőben meg fog szűnni. Mivel a kijelentést tevő nem a Bíborhold munkatársa, a jelenlevők többsége ezt már akkor valamivel kevésbé hihetőnek találta, mint a Rémusz bácsi meséit. A fennmaradó – kétkedő –, csak pletykákból értesülő réteget szeretnénk megnyugtatni, a Bíborhold nem fog megszűnni, márcsak azért sem, mert ezt semmilyen anyagi ill. személyi ok nem indokolná. Ha valaha az elkövetkezendő évszázadban mégis a megszűnés veszélye fenyegetné lapunkat, természetesen MI (vagyis az impresszumban látható személyek valamelyike) fogjuk ezt közölni, a lap hasábjain. Tehát bárki, bármilyen kijelentést tett a múltban, vagy fog tenni a jövőben a Bíborholddal kapcsolatban, annak csak akkor adjunk hitelt, ha az illető a lap munkatársa.

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

II. évfolyam, 9. szám, 1993. szeptember - Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Massár Mátyás
Szerkesztő: Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Szigeti Zsolt

Kiadja: ODIN Bt. 1133 Budapest, Kárpát u. 48.
Kiadóvezető: Szegedi Gábor, Papp Gergely

Grafikák: Lipták László, Szigeti Sándor, Fekete Imre, Cziráki Gergely, Lexa Klára

Külső borító: Jeff Easley (TSR Inc.)

Készítette: Kópia Kft.
Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál.
Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben, telefon: 120-6566
Terjeszti a Magyar Posta és az ODIN Bt., ISSN 1216-7290

Az újság a Budapest Business Korlátolt Felelősségű Társaság segítségével készült. Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.
Az AD&D, a Spelljammer és az Oriental Adventures a TSR Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

Yabbagabb és a kapzsi fogadós

DÖRNYEI KÁLMÁN

Lassan sikerült elűznie az elméjét körülölelő űrt. Az imbolygó, halovány lidércfényekről megállapította, hogy csak egyszerű, a szobáját megvilágító mécsesektől származnak.

Óvatosan feltápászkodott, és lesöpörte a szalmaszálakat, amelyek fekhelyéről tapadtak rá. A dohos levegőjű, parányi helyiség bútorzatát mindössze egy háromlábú szék és egy penészes ágy alkotta. Közvetlenül az ajtó előtt hevert egy palást. Még mindig a másnapossággal küszködve, hősünk odabotorkált, és magára öltötte a rúnajelekkel mintázott, hosszú, bő ujjú köpönyeget. Emlékei áttörték fogva tartó gátjukat és a régmúlt idők eseményei egymást követve peregni kezdtek előtte.

A rúnajelekről a mágia jutott eszébe, a mágiáról pedig az, hogy ő maga is varázslatűző. Igen, ő Yabbagabb, a mágus, aki a varázslás mellett valamicskét konyított a harcművészetekhez és a mentális képességek használatához is. Sőt, néhány évvel ezelőtt még a papi hivatásra is gondolt, gyógyító szeretett volna lenni. Erről azonban lebeszélték társai, a volt kalandozócsapat tagjai, akik mostanra már mind hősökké váltak. A bergháni törpéből a Rend Istenének követője, majd főpapja lett. A kis gnóm is elnyerte királyságát, mikor megmentette hazáját a gonosz fekete sárkány uralmától. A többiek is kivívták hírnevüket, csak ő maradt az egyetlen, akinek a nevéhez semmilyen jelző sem fűződött. Ő Yabbagabb volt. Nem Démonölő Yabbagabb, és nem is Yabbagabb, a Sárkánylovas. Tudta, ezt annak köszönheti, hogy ezernyi dologhoz értett, de igazából semminek sem volt a mestere. Képes volt varázsolni, és ez büszkeséggel töltötte el. Kedvére olvasott fel összetettebb varázslatokat, megérezte a mágia jelenlétét, és fejében ott lüktetett – mint egy bármely pillanatban lecsapni kész félelmetes szörnyeteg – a böffenővarázs. Ezzel be is zárult mágikus formuláinak felsorolása.

Fegyvereit – parittya és szögesbunkó – nem látta sehol a szobában, és az utóbbi időben megtépázott vagyonkáját – aminek felét egy ork útonálló kobozta el minap – sem találta meg. Fegyverei nélkül védtelennek érezte magát. Csak az vigasztalta némileg, hogy a böfögtető mágiát még mindig a fejében érezte. Most már emlékezett – egy fogadóban van, amelyet Kövér Ökörnek hívnak. Tegnap este érkezett meg egy hosszú kaland végeztével – melynek során megszámolta a déli hegység beszélő sasának farktollait –, majd egy korsó almabort és szobát kért a fogadóstól. Az utána következő események kiestek tudatából.

Morogva kilépett az ajtón, és a korhadt falépcsőn leszökdécselt az ivóhelyiségbe, amelyet elárasztottak az emberi és félig emberi teremtmények. Nevetgéltek és daloltak, amitől Yabbagabb dühös lett. Kinek van ilyenkor kedve mulatságra, amikor neki ellopták ezer aranyát? Vérben forgó szemekkel nézte a sarokban meghúzódó árnymanókat, majd letett szándékáról, hogy belőlük szedje ki elveszett kincsei rejtélyét. Pedig mindenki tudta, az árnymanók előbb tanulnak meg lopni, mint járni.

Hősünk a pulthoz lépett, és a zömök, kopasz, félszemű, fogatlanul vigyorgó fogadós sunyi szemébe nézett, majd rövid gondolkodás után úgy döntött, megpróbálja kultúrember módjára elintézni az ügyet:

– Üdvözlöm kegyelmedet! Felettébb kényelmesek a szobái.

– Ja. – jött a Kövér Ökör fogadósától a tömör válasz.

– Olyan hosszú ideig aludtam, hogy egészen elfelejtettem a tegnap este eseményeit. Ha esetleg felvilágosítana a történtekről, igazán hálás lennék kegyelmednek.

– Fölhajtott a garatra az uraság. Ha lehet azt mondani, túlzott mértékben is. No meg aztán a negyedik almabornál megvendégelte az egész fogadót.

Yabbagabb nagy barna szemével hitetlenkedve meredt a fogadósra, majd körbefuttatta szemét a helyiségben lézengő társaságon. Szedett-vedett ruházatú törpék, gnómok, elfek, trollok, alakváltók. Képtelenség, hogy ezeket az alakokat – lett légyen akármilyen részeg is – megvendégelte volna. Itt valami nagy átverés lesz a dologban... A sarokban gubbasztó árnymanók, mintha megérezték volna tétovázását, bólogatni kezdtek, bizonygatva, hogy minden, amit a fogadós mondott igaz és felülbírálhatatlan. Yabbagabb szólásra nyitotta a száját, de a Kövér Ökör tulaja megelőzte.

– Mielőtt elfelejteném, itt a macskája – azzal lehajolt, és a pult alól egy kis ketrecet szedett elő, melyben egy fekete kandúr ült türelmesen.

– Miféle macska? – hökkent meg Yabbagabb. – Nekem nincs semmiféle macskám. Az utolsó állatom, a famulusom egy nagy kövér béka volt, míg rá nem léptem.

– Márpedig ez az uraság macskája. Tegnap vette meg kétszáz aranyért.

A türelmes és magabiztos Yabbagabb számára elérkezett a pillanat, amikor csodálkozását baljóslatú nyugtalanság váltotta fel. Vagy ő őrült meg, vagy körülötte mindenki, de ha az történt, amire ő gondol, akkor jobb lesz minél előbb távoznia. Itt nemcsak a vagyonát veszítheti el. Nagyon úgy tűnt, hogy a kocsmáros és a fogadó vendégseregének legalább fele egy szervezett rablóbandát alkotnak, és ő még örülhet neki, hogy ezt a körülményes módszert választották arra, hogy megszabadítsák kincseitől, ahelyett, hogy egyszerűen elvágták volna a torkát.

– Rendben van! – jelentette ki magabiztosan Yabbagabb, és elvette a ketrecet, benne a macskával. – Hogy hívják a kiscicát?

– Árnyék.

Yabbagabb úgy gondolta, ideje elhagynia ezt az átkozott fogadót, sőt a faluból is odébbáll.

– Nos, akkor én távoznék is. Köszönöm a vendéglátást, és kívánom, hogy annyi aranyad legyen, mint hegyekben a törpék.

Miközben két trollt próbált félretolni az útjából, az árnymanók felé is vetett illedelmesen egy búcsúbólintást. Közben arról álmodozott, bárcsak betoppanna egy tucatnyi kobudera lovag. Ők pillanatok alatt elűznék a mosolyt a nyomorult, alantas árnymanó söpredék pofájáról. A kobuderák nem voltak itt, azonban a fogadós még igen.

– Hé ember! Várjunk csak! Nem kell úgy sietni. Azt hiszem, nem értetted meg világosan a dolgot. – Yabbagabb kényszeredetten megfordult, mire a fogadós folytatta. – Az uraság egy kisebb Hősi Lakomát rendezett a múlt éjjel a fogadómban. Ez hatszáz aranyba kerül. Plusz a macska, aminek az árát hosszas alkudozás után kétszáz aranyban állapítottuk meg. És Ön még nem fizetett!

A macska, mintha megérezte volna, hogy róla folyik a vita, egy elnyújtott nyávogást hallatott. Yabbagabb nagyot nyelt, és a helyeikről feltápászkodó, és lassan felé sétáló árnymanókat fürkészte. Eddig azt hitte, azért nincs pénze, mert a kocsmáros úgy határozott, azt ő tegnap este elköltötte. De a gazfickó még ennél is ördöngősebb volt. Nem elég, hogy elkábította előző nap valamilyen altatóval és ellopta az aranyait, az aljas még azt is állítja, hogy nem rendezte a számláját.

– Jöjjön csak vissza fizetni kegyelmed.

Nem kellett nagyon megerőltetnie magát, az árnymanók a pult felé lökdösték. A többi vendég csak nevetett az idegen szerencsétlenségén vagy ügyet sem vetett rá. Yabbagabb kezdte úgy érezni, hogy nem a fogadósnak kellett volna az Ökör nevet adni, rá sokkal jobban illene. Szépen besétált a csapdába, és nyilván nincsen olyan hülye, aki kiállna mellette. Ki van szolgáltatva a kapzsi fogadós szeszélyeinek, aki nem is annyira fogadós, hanem inkább egy elvetemült rablóvezér.

– Nincs pénzem – mondta ártatlanul, és várt a sorsára, közben koncentrálva, hogy végső esetben bevesse a böfögtető varázslatát, mellyel megkeseríthetí rászedője sorsát egy-két feledhetetlen órára.

– Nincs pénzed?! Felettébb sajnálom! – az arcáról leolvasható torz vigyor azonban egészen másról árulkodott. – Ez esetben két választásod maradt. Az első, hogy ledolgozod amit elköltöttél. Napi tíz óra munkád lesz, mosogatni és takarítani fogsz. Az étel és a szállás mellett naponta kapsz egy ezüstöt, ebből törlesztheted az adósságodat. Ha ügyesen osztod be a pénzed, tizenöt-húsz év alatt visszafizethetsz mindent.

Vissza is fogok fizetni mindent, de abban nem lesz köszönet – gondolta főhősünk. Hangosan azonban ezt mondta:

– És mi lenne a másik lehetőségem?

A fogadóban rajta kívül az egész vendégsereg tudhatta, mi a második alternatíva, ugyanis az arcokon ördögi mosolyok jelentek meg.

– Teljesítened kell egy küldetést. Elvezetünk a Démonok Agyara hasadékhoz. Belépve a barlangba legyőzöd az őrzőt, és megszerzed a mesés kincset, amit természetesen nekem adsz, adósságaid fejében. Nos, melyiket választod?

– A másodikat. Ki a barlang őrzője? Netántalán egy goblin vagy egy gonosz manó? – nevetéshullám futott végig a teremben.

– Az őrző egy nagyhatalmú démon. Mi Kalandor-Őrlőnek nevezzük. – Yabbagabbnak szeme sem rebbent, csak szívét markolta meg egy fagyos, hegyes karmokban végződő kéz.

– Szép név... Mielőtt elindulnék, fegyverekre és páncélra lenne szükségem.

– Nem akarlak elkeseríteni, de ahogy a szólás is mondja: Nem a ruha teszi az embert. Megpróbálták már megszerezni a kincset talpig bronzba öltözött lovagok, vagy varázslók, kiket mágikus köpeny oltalmazott. És mindhiába.

Yabbagabb látta, hogy a zsugori fogadós nem hajlandó fegyvert adni neki, ezért megpróbált legalább valami segítséget kérni.

– Rendben van, tárgyak nélkül megyek. Akkor azonban szükségem lesz társakra, akik hátulról fedezni fognak.

– Megkapod. Utadon elkísér Árnyék, a macska. Vigyázz vele! Ha kiszabadul a ketrecből, nagyon vérszomjas tud ám lenni! – Ujabb nevetéshullám a teremben. Yabbagabb sértődés nélkül tűrte a megaláztatást. Hamarosan megmutatja, ki is ő valójában, és amikor legyőzte a démont, ezek a nyomorultak mind itt fognak a lába előtt vonaglani és bocsánatért esdekelnek.

– Vezessetek a Démonok Agyarához! – jelentette ki büszkén, és a hátára erősítette a ketrecet, benne egyetlen társával, Árnyékkal.

Keresztülmentek a falun. Útjukat kíváncsi szemek fürkészték. Ezek között voltak szánakozó pillantások, nyilván már sok hőst láthattak így a Démonok Agyara felé menni. Egy kislány még meg is siratta Yabbagabbot, és megígérte neki, hogy szedni fog virágokat a sírjára.

Yabbagabb mélyet sóhajtott, mikor elhagyták a falut. Cseres-tölgyes alatt bandukoltak a sűrű aljnövényzetben. A Kövér Ökör fogadósa vezette a csapatot. Utána Yabbagabb jött az árnymanókkal, majd a többiek. Az erdő hirtelen végetért. Kopár mezőre értek, melynek közepén egy kisebb kőhegy magasodott, rajta egy függőleges sziklahasadékkal. A barlang szája egy sokszorosára felnagyított orkkoponyára emlékeztetett. Kivehető volt a metszőfogak sorfala és a négy mohalepte, embermagasságú sárgás szemfog. A fogsor rácsot alkotva zárta el a bejáratot. Az apró réseket hideg szellő járta át, a halálontúli rothadás szagát hozva fel a mélyből.

– Sajnálom fogadós, de nem férek át a rések között, így a barlangba sem léphetek be. Ajánlom, hogy kisebb termetű árnymanókkal próbálkozz. – Yabbagabb sarkon fordult, és elindult. Sajnos rögvest visszatartotta az árnymanók gyűrűje.

– Ne vonj le elhamarkodott következtetéseket. Fogd be a szád, és figyelj – parancsolt rá a fogadós, majd széttárta karját, és a Démonok Agyarával szembenállva kántálni kezdett:

– Nyílj meg, kapu! Újra megjelent egy szekunder lény, mely hatalmadat kétségbevonva a kincsedet akarja. Tárd fel szentségtelen szádat, és ereszd át a halálnak birodalmába az átkozottat.

Tompa moraj hallatszott, és az állkapcsok monoton lassúsággal szétnyíltak. Az első döbbenet elmúltával következett a második. Ugyanis az árnymanók orvul megragadták, és mint egy liszteszsákot, bevágták a barlang belsejébe. A kapu abban a pillanatban bezárult. Miután összeszedte magát és a zsebéből szanaszét gurult varázskomponenseket, a fogak közötti réseken át kikukucskált a szabadba. A Kövér Ökör tulajdonosának undorító képe nézett vele szembe.

– Eressz ki!

– Ha képes lennék rá, akkor se tenném – vigyorgott a kocsmáros. – Ha megszerezted a kincset, a Démonok Agyara elismeri, hogy te vagy az erősebb, és kienged. Most pedig rögvest indulj, mert nincs kedvem napokig itt állni.

– Utoljára mondom, engedj ki, különben kilövök a résen egy villámot.

Röhögés hangja szivárgott be a szabadból. Yabbagabb csak ült a félhomályban, szótlanul, elmélyülve gondolataiban, majd egy óra elteltével váratlanul megszólalt.

– Itt a kincs, megszereztem! Most már kinyithatod az ajtót.

A válasz nem sokat késett.

– Guríts ki pár aranyat. Hadd lássam!

Yabbagabb dörmögött valamit, melyben egy fogadósról beszélt, aki szerinte kellemetlenebb, mint a cipőre tapadt koboldürülék, majd mivel nem tehetett mást, nekivágott a folyosónak. Ahogy egyre mélyebben járt, egyre nagyobb sötétség vette körül. Azon töprengett, hogy helyesen döntött-e, amikor elcserélte a húsz év mosogatást és takarítást ezért a módfelett izgalmas démonvadászatért. Megpróbált koncentrálni, és

régen használt belső energiái segítségével sikerült is elérnie, hogy legalább az egyik szemével lásson a sötétben.

A fehér terméskőfalon egy ember magasságú éjfekete tükör függött. A tükör előtt a porban megsárgult csontvázak hevertek, egymás hegyén-hátán, bűzös szemétdombot alkotva. Yabbagabbnak az a baljóslatú érzése támadt, hogy a tükör és a csontvázak nem véletlenül találhatóak egy helyen. Hallott ő már olyan mágikus tükörről, melybe ha belenéz az áldozat, megjelenik a hasonmása, és harcra kel ellene. Nagy lélegzetet vett – ami az ezeréves bűz miatt köhögésrohamba fulladt –, majd hátat fordított a tükörnek, szorosan a szemközti falhoz tapadt, és elkezdett átaraszolni a túloldalra. Hirtelen egy rántást érzett a hátán, és a folyosót borzalmas sikoly rázta meg – pont olyan, mintha egy macskát nyúznának. Yabbagabb átugrott a csonthalom felett, és letépte magáról a ketrecet. A rácsos doboz üres volt, és oldalán egy nagy nyílás tátongott. A tükörbe pedig épp visszahúzódott két, óriási karmokban végződő gigantikus szellemkar, és belegyömöszölte Árnyékot az alatta kirajzolódó torz szájba. Egy hatalmas böffenés, a szemétdombra repülő csontdarabok, és a következő pillanatban már újra csak egy közönséges falitükör volt látható.

Na, ennyit a társamról – gondolta Yabbagabb. Vajon engem miért nem ragadott magával a szörny? Egyetlen magyarázata lehet. Árnyék belenézhetett a tükördémon szemébe. Nyilván a lénynek csak afölött van hatalma, aki szemtől-szembe áll a tükörrel.

Yabbagabb máris sokkal tapasztaltabbnak érezte magát. Ezt az akadályt leküzdötte! Továbbindult. A folyosó – mikor hősünk már kezdte azt hinni, hogy az egész csak egy véget nem érő illúzió – egyszercsak egy terembe torkollott. A terem fala és padlója fekete volt, csak középen szikrázott a szivárvány színeiben egy aranyozott, drágakövekkel díszített láda.

A láda mögül pedig felemelkedett maga a testet öltött lidércnyomás. A szörnyeteg izzó szeme, halált ígérő bűze, több ember magas termete, csattogó és nyáladzó állkapcsa közrejátszhatott abban, hogy Yabbagabb néhány pillanatra sóbálványként megdermedt, és csak akkor volt képes megmozdulni, amikor a bestia megindult felé félelmetes léptekkel. A láda körül folyt az üldözés, néha-néha megváltoztatva a haladási irányt. Csinálni kell valamit – törte a fejét hősünk, majd szuszogva futott tovább. Megpillantott a feje fölött egy hegyes, lelógó szikladarabot, és remek ötlete támadt. Gyorsan szembefordult az őt üldöző démonnal, és sietve elhadarta a böfögtetővarázst. A borzalmas teremtmény egy pillanatra megtorpant, döbbenten a varázslóra bámult, majd félelmetes, dübörgő erejű böffenés hagyta el száját. A kőtömb a kobakja felett megremegett, és a következő pillanatban alázuhanó szikladarabok maguk alá temették a démont. Az omladék repedéseiből patakokban folyt elő a fekete démonvér, és a terem padlóját füstölögve marta szét. Egy kő arrébb gurult, és alatta a tetem széttrancsírozott feje vált láthatóvá.

Főhősünk imát mormolt az istenekhez, megköszönve, hogy megsegítették a küzdelemben, de mivel nem kapott azonnali választ, rossz támadt. Nem is alaptalanul! A démon horpadt koponyája a szeme előtt vált újra éppé, sebei eltűntek. Yabbagabb hátratántorodott meglepetésében – és a szörny már be is fejezte regenerálódását. Lerázta magáról a mázsás kőtömböket, és áldozatára vetette magát. Azaz csak vetette volna, mert a főhős ekkorra már felhúzta a nyúlcipőt, és megkezdte a visszavonulást. Erőltetett iramban loholt a kijárat felé, nyomában a szörnnyel.

Nem hátranézni. Futni, futni – bíztatta magát Yabbagabb. De mi értelme? – szólalt meg agyának pesszimista féltekéje – a kijárat zárva van. Zsákutcába futsz...

A folyosó kanyarodott, és hősünk beleszáguldott a falba, majd kóválygó fejjel visszazuhant, egyenesen a démon patái elé. Első kábulatából magához térve talpraállt, és a falhoz hátrált.

Örök vesztes vagyok – törődött bele búskomoran sorsába. A démon hatszázhatvanhat tűhegyes fogával készült feldarabolni és befalni. Yabbagabb a szörny mögött tornyosuló csontkupacra pillantott. Nemsokára ő is gazdagítani fogja. A csontkupaccal kapcsolatban azonban más is eszébe jutott. Egy életmentő ötlet... A falat kezdte maga mögött tapogatni. Kezei hozzáértek a hideg, sima felülethez. Túlságosan sima volt ez a fal, és halálontúlian rideg. Yabbagabb félelem nélkül a démon vörösen izzó szemébe pillantott, majd kihúzta magát. Amint sejtette, mögötte a varázstükör meredezett.

Mindent egy lapra tett fel. A démon szemben áll a tükörrel, csak ő eltakarja. Ha elugrik, a szörnyeteg farkasszemet nézne a tükördémonnal. És akkor vége! Az történne vele, mint Árnyékkal.

A bestia kitátotta pofáját, és állkapcsa szélsebesen száguldott a varázsló felé. Yabbagabb az utolsó pillanatban félreugrott, és a fenevad szembetalálta magát a mágikus tükörrel, melynek felületén egy mosolygó száj jelent meg. A démon üvöltött egy hegyrengetőt, de menekülni már nem marad ideje. Yabbagabb szorosan a földhöz lapult. Feje fölött araszokkal zúgott el a szellemkéz, és berántotta az üvöltöző, szabadulni próbáló szörnyet a tükörbe.

Hősünknek még örülni sem marad ideje, amikor meghallotta a terem felől közeledő dübörgést és csattogást. Yabbagabb már épp készült elfutni, amikor meglátta, hogy csak a barlang közepén látott láda ugrál felé. Amikor közel ért, megtorpant, és fedele hatalmas szájként feltárult. Egy diónyi nagyságú gyémánt és egy varázsital volt benne.

– Á, igazán kedves! – dadogta főhősünk, és megveregette a fadoboz fedelét. Mivel az üvegcsére rá volt írva, hogy kicsinyítő ital, inkább a gyémántot vette alaposabban szemügyre. A mágikus vizsgálat eredményeképp kiderült, hogy a kő átkozott varázstárgy, ha más drágakövekkel vagy nemesfémmel érintkezik, azokat egy idő után kővé változtatja. Mindkét tárgyat zsebre rakva Yabbagabb a kijárat felé indult. Füttyentésére a láda engedelmesen követte új gazdáját.

A kijárathoz értek. Yabbagabb kinézett a fogak közötti réseken, és tapasztalta, hogy a fogadós és árnymanói a bejáratot bámulják, rá várva. A kapu természetesen nem nyílt ki, nem akarta őt kiengedni. Ezen ne múljék! Fogta a varázsitalt, és felhajtotta. Azt kellett tapasztalnia, hogy megint átverték. Az ital ahelyett, hogy kicsinyített volna, a kétszeresére nagyította.

– Így is jó! – mennydörögte, és nekirohant a kapunak. Az ajtónyitás sikeres volt, a Démonok Agyara engedett az erőszaknak, és az óriási Yabbagabb rohamától darabokra tört. A fogadós elmosolyodott, mikor észrevette főhősünket, bár meglátszott arcán, hogy jobban örült volna egy valamivel kisebb varázslónak. Yabbagabb kurjantott egyet, és hadonászni kezdett kezével. Az árnymanók rémülten futottak el. A fogadós is hátrálni próbált a titáni lény elől, de a varázsló megállította.

– Fogadós! Bármennyire is ocsmány féreg és pofátlan rabló voltál, én betartom a szavamat. Nesze, fogd a kincset, és ne lássuk egymást többet. – ezzel a fogadós kezébe dobta a gyémántot. A kapzsi kocsmáros elinalt, hogy elrejtse a követ többi kincse közé. Egy nap sem kellett hozzá, és minden vagyona, összes ékszere és drágaköve kővé változott.

Yabbagabb közben visszanyerte normális alakját, és a láda belsejében pihenve, mágikus hátasával hordoztatta magát.

– Minden jó, ha a vége jó! – kiáltotta bele a tájba másodpercekkel azelőtt, hogy a láda fedele lecsapódott, és bezárta őt. Nem is engedte ki egyhamar, minden rimánkodása ellenére sem. Egy teljes napig kellett mozgó börtönében utaznia, míg végül a láda fedele egy város piacának a közepén felpattant. Yabbagabb előkászálódott a rakoncátlankodó járműből, és azt kellett tapasztalnia, hogy döbbent városi emberek százai figyelik. Az egyik ember elkiáltotta magát.

– Boszorkány!

– Nem, nem vagyok boszorkány. Mágus vagyok. – mentegetőzött főhősünk. – Ez csak egy járkáló doboz.

– Máglyára, máglyára vele! – üvöltötte a tömeg.

Fölkapták Yabbagabbot és az égő rőzsék felé cipelték. Főhősünk kezdett elégedetlen lenni sorsával, a jövő felé tekintve komor volt és borúlátó, de tudta, mint a többi hasonlóan reménytelen helyzetből, ebből is ki fogja vágni magát. Mindez azonban egy másik történet...

A Bölcs tanácsai

A mostani számban sok érdekes kérdésre kaptok választ a jó Sylva Theomer-től.

Első legyen **Szuchovszky Gergely**, budapesti olvasónk kérdése:
Ha egy karaktertől szívnak egy szintet, akkor mennyi hit pontot veszít? Ha kalandozással visszanyeri a szintjét, akkor kell dobnia új hit kockát vagy megkapja a régit?
Az egyik lehetőség szerint fel kell írni, hogy szintlépéskor mennyit dobott. Szintszívás esetén annyi életpontot veszít, amennyit kapott azon a szinten. Ha újra eléri azt a szintet, akkor ismét dobnia kell, és ezt kell az előző hit kocka helyére írni. A másik szabályrendszer szerint szintszíváskor dobni kell egy új hit kockát, és ennyit fog veszteni. Új szintlépéskor ismét dobni kell, és ezt kell hozzáadni a hit ponthoz. Véleményem szerint az első szabályrendszer jobban használható, de akinek a második tetszik jobban, az használhatja azt is.
Tükörből mit lehet látni Igazlátás (True Seeing) varázslattal? Kristálygömbön keresztül működik?
Egy tükör nem befolyásolja az Igazlátás varázslatot. A varázslatnál meg van adva, hogy maximum 60 láb (kb. 20 méter) távolra hat a varázslat. Ha ennél távolabb van a tárgy a tükörtől + a varázsló (pap) a tükörtől, akkor nem mutatja az igazi képet. Előfordulhat az az eset, hogy a varázsló mellett áll egy átváltozott karakter, akinek az igazi alakját látja, ha ránéz, de ha egy 15 méter távolságra álló tükörből nézi, akkor csak az átváltozott alakot látja. Kristálygömbön keresztül nem működik az Igazlátás. A varázslat leírásánál meg van adva, hogy semmilyen mágiával nem lehet elősegíteni a működését. A kristálygömbnél pedig szerepel, hogy milyen varázslatokat lehet rajta keresztül használni, és ezek között nincsen feltüntetve az Igazlátás.

Szép László, a Citromsárga Beholderek Gyülekezete nevében kérdezi Balassagyarmatról:
Az Élőhalott Teremtés (Animate Dead) varázslattal fel lehet éleszteni egy halottat. Ez mit csinál? Követi a papot, ahová az mondja, és azt csinálja, amit parancsol neki, vagy vannak korlátok?
Ha egy pap (esetleg varázsló) animál egy halottat, akkor az zombiként vagy csontvázként követi az összes utasítását. Mivel intelligenciájuk nincsen, így csak nagyon egyszerű utasításokat tudnak követni (pl. gyere utánam, öld meg, állj meg stb.). Az élőhalott legjobb tudása szerint követi az adott parancsot. Előfordulhat olyasmi is, hogy egy pap azt parancsolja a zombijának, hogy induljon előre. A papot közben megölik, és a zombi addig fog előre menni, amíg le nem vágják, vagy el nem fordítják. Ha valamilyen akadály kerül elé, semmilyen próbálkozást nem tesz annak érdekében, hogy elkerülje azt.

Gyökeres Péter, pécsi olvasónk kérdése:
Már régóta játszom egy varázslóval, akit megölt egy vámpír. Lehetséges-e a játékot vámpírként folytatni? Ha igen, milyen megkötésekkel? Megtartham-e a jó jellememet, ha Folyadék átváltoztatása (Metamorphose Liquid) varázslattal vizet vérré változtatok, és azt iszom?
Ha valamelyik játékos karaktert megöl egy szintszívó élőhalott (például vámpír), akkor az általában pár napon belül maga is olyan élőhalottá változik. Az az élőhalott fogja irányítani, amelyik megölte, de ha azt megölik, akkor szabad akaratú élőhalott lesz, és azt csinálhat, amit akar. A SZABÁLYOK SZERINT ILYEN ESETBEN NEM JÁTSZHATÓ TOVÁBB A KARAKTER. Érdekes kérdés az, ha egy vámpír meg akarja tartani a jó jellemét, akkor hogyan teheti azt. Megoldható, hogy pár évig (évszázadig) varázslattal átalakított „művért" igyon, de hamarosan feltámad benne a vágyakozás igazi vér után. Miért ne menjen oda egy egyszerű emberhez, és szívja ki annak a vérét? Hiszen sokkal erősebb nála, és semmi baja sem lehet. Nagyon erős akaratú jó jellemű vámpírok hosszú ideig kibírhatják így, de örökké még ők sem. Ráadásul a szabályok szerint az új élőhalott feleannyiadik szintű lesz, mint amennyi akkor volt, mikor legelőször veszített szintet a csata alatt. Minden szintért, amit ő szív el mástól, vissza fog kapni egyet, amíg eléri az eredeti szintjét. Ez az egyik legfőbb oka, amiért nem tudja magát sokáig megtartóztatni a vérivástól és a szintszívástól. Ilyen vámpírról olvashatsz például a *Vampire of the Mists* című könyvben, ami remélhetőleg hamarosan megjelenik magyarul is.
A következő probléma zavarja a játékegyensúlyt: Jelenleg a parti tagjai ötödik szintűek. A felszerzet tolvaj talált egy láthatatlanná tevő gyűrűt. Minden csata elején használja, ezért majdnem mindig sikerül hátbaszúrnia az ellenfelet, amivel 12-15 HP-ot sebez. Ez eddig rendben is van, de ő újra használja a gyűrűt, és a következő körben újra sikeresen használja ezt a képességét. Ezzel a módszerrel sokkal többet sebez, mint a harcos. Mit tehetek?
A hátbaszúrás (backstab) szabályánál le van írva, hogy minden egyes ellenfélnél csak akkor lehet sikeres, ha az áldozatot teljesen váratlanul éri a támadás, tehát egy csata folyamán csak egyszer használható, mégpedig kizárólag a harc elején. Nem előírás, hogy az ellenfél ne lássa a karaktereket, de nem szabad, hogy a hátbaszúrás előtt harcoljon velük.

Erdősi Róbert, soproni olvasónk kérdezi:
A Pusztítás (Destruction) varázslat hat-e növényekre?
Csak olyan növényeket pusztít el ez a varázslat, amelyek szörnynek számítanak, például ent, alakváltó növény stb. Egy ártatlan cseresznyefát nem lehet vele kiirtani.

Molnár Imre, budapesti olvasónk tette fel az utolsó kérdést:
Az rendben van, hogy a tolvajképességek csak 95%-ig mehetnek fel. De mi van akkor, ha egy nagyon jól elkészített lakat minősége miatt van rá 40% büntetése?
A tolvajképességek semmi esetben sem mehetnek 95% fölé. Ha van rá 40% büntetés, akkor az olyan jó minőségű lakatot jelent, amelyiket *senki* sem tud könnyen kinyitni, az igazi „szakemberek" is csak ritkán sikerül.

Sylva Theomer

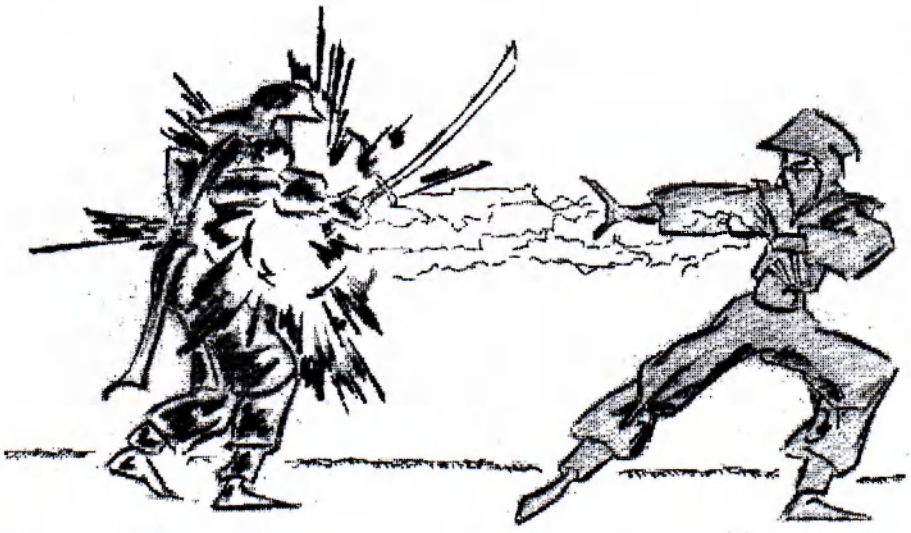
Oriental Adventures

Az „ORIENTAL" világa azok számára íródott, akik már megismerkedtek az AD&D alapszabályaival. Maga a szabálykönyv – amely egyben Játékmesterek Útmutatója (DMG), Játékosok Kézikönyve (PHB) és Szörnygyűjtemény (MC) is – az Első Kiadás (1st Edition) alapjaira épül. Vállalkozó kedvű Játékmesterek azonban mindenfajta nehézség nélkül bevezethetik a Második Kiadás (2nd Edition) szabályait. Ez utóbbit jómagam is megtettem.

Miben más ez a világ, mint az általunk megszokott, nyugati mintájúak?

Főleg abban, hogy az „ORIENTAL" lakóit, szereplőit és kalandozóit alapvetően a tradíciók, hagyományok és a megbecsültség motiválja. Meghatározó fontossággal bír a származás és a család – természetesen kasztonként más-más intenzitással.

Az eddig megismert fajok helyett egészen újakkal találkozhatunk, illetve a választható kasztok között jónéhány ismeretlen akadhat. A mágia is eltér a megszokottól. Sőt, minden kasztnak megvan a rá jellemző mentális ereje, a CHI (kí). Ennek a pszioniokához semmi köze sincsen – egyfajta belső energia, amely alkalmazása az évezredes tapasztalatokon alapuló tudás és a szigorú meditációs tréningek gyümölcse.



Kiváló módszert találhatunk a szabálykönyvben különböző pusztakezes küzdőmódok – harcművészeti stílusok (MARTIAL ART STYLE) – generálására. Ez lényegesen használhatóbb, mint az eddig ismert fegyvertelen harc (unarmed combat). A játékegyensúly azonban megköveteli azt, hogy óvatosan bánjunk ezzel a lehetőséggel. Egyes harci fogások (special maneuvers) borzalmas eltorzulásokat eredményezhetnek az avatatlan kézben. Amennyiben érdeklődésre tart számot, egy-egy későbbi számban szívesen ismertetek néhány olyan harci stílust, amelyet magam dolgoztam ki, és kiállták a kb. 2 éves játék próbáját.

Azok, akik a FEGYVERFORGATÓK (WARRIOR) osztályát kedvelik, 5 különböző kasztból választhatnak maguknak karaktert.

A BUSHI (harcos) a klasszikus zsoldos, testőr vagy kalandor. Tetszőleges jelleme lehet, bármiféle páncélzatot felölthet és az összes fegyver kezelését kitanulhatja. Induláskor egy fegyverre specializálódhat (bár újabbat már nem választhat a későbbiekben), ért a páncél- és fegyverkovácsoláshoz, és az íjkészítéshez – ez utóbbi három nem kerül számára szakértelem-pontba. A bushi könyörtelen, nehéz élete három különleges adottságot eredményez: -1 AC-t 5 szintenként, képes lakott területen „találni" elhagyott alapfelszerelést és naponta 1 alkalommal 1 forduló időtartamra bevetheti CHI erejét. Ennek eredményeképpen időlegesen 2-vel magasabb szintű harcossá válnak, vagyis (ameddig ez lehetséges) javul a mentődobásuk és találatesélyük (THAC0), növekszik életerejük – egészségjárulékostól, akár a maximális fölé is! – és többet is támadhatnak körönként, ha éppen átlépik a megfelelő szinthatárt.

Az ORIENTAL BARBARIAN (barbár) a már megszokott ütőgép, akit mindenféle mágiaellenes bónuszok és tápok megilletnek. Az „ORIENTAL"-ban (szinte kizárólagosan) tilos törvényesnek lennie, remek a veleszületett parancsnoki-vezetői adottsága, gyorsan regenerálódik, rengeteg az életereje, sokféle fegyverhez érthet és – magasabb szinten – képessé válik barbár hordát összehívni. Tilos számukra engedélyezni a fegyveres specializációt, illetve a nyugati barbárt megillető, magas ügyességből adódó dupla vértezeti bónuszokat sem kapják meg. Fontos viszont eldönteni a barbár karakter származási helyét, ettől függenek ugyanis az alap fegyveres képzettségei, induló páncélzata és szakértelmei. Három alapvető barbár rassz létezik: nomád (síkföldi), északi (havasi-erdei) és dzsungellakó. Egyik sem rendelkezik CHI erővel, hiszen semmiféle mentális-meditációs képzésben sem részesülhettek törzseik körében.

A KENSAI kaszt a harcosok egyik elitje, az abszolút harcművészek. Maga a szó is azt jelenti: „pengemester", „a kard szentje". Az „ORIENTAL" világában egy kissé szélesebb skálát engedélyeztek az alkotók a fantáziának: bármilyen fegyvernek illetve pusztakezes harcformának létezhetnek mesterei. Ezt úgy fogalmazzuk, hogy a karakter kiválaszthatja „szent fegyverét". A kensai kötelezően törvényes jellemű és ezt meg sem szegheti anélkül, hogy el ne veszítené státuszát. Ezért sűrűn kell párbajoznia is, a kihívást köteles elfogadni. Annyira csak a tökéletességhez vezető út érdekli, hogy minden mást figyelmen kívül hagy – életcélja, hogy „a harcos és a fegyver egy legyen". Ebből kifolyólag jónéhány speciális tulajdonság jellemzi: mentődobásaira +1 járulékot kap és csak a választott fegyverével lesz képes többet támadni koronkénti 1-nél. Nem viselhet páncélzatot, de AC-ja jobb a többi kaszténál, villámgyorsan kezdeményez, kap találati és sebzésbónuszokat viszont nem viselhet választott fegyveréből mágikusat. Ez utóbbit jónéhány dolog ellensúlyozza: félelem-aurát képes gerjeszteni, nem fél, nem kap negatív járulékot a balkezes

fegyverekre és képes megütni a csak varázsfegyverrel megsebezhető lényeket. CHI ereje kezdetben képessé teszi a kensait arra, hogy maximális sebzést okozzon, később pedig arra, hogy minden szomszédos ellenfelére támadjon egyet ugyanabban a körben.

A SAMURAI (szamuráj) olyan nemesi származású harcos, aki a kardja által él és hal. Számára csak a becsület létezik és választott urának (DAIMYO) engedelmes szolgálata. Becsületkódexe a BUSHIDO („a harcos útja"):

„A szamuráj feltétlen engedelmességgel tartozik urának.

A szamurájnak jogában áll tiltakozni, ha ura döntésével nem ért egyet – a végső tiltakozás pedig maga a halál.

A szamuráj bármikor kész meghalni.

A bukásra mentség nincsen – csak a siker van vagy a halál.

A legdicsőbb tett, amelyet szamuráj elkövethet, hogy ura szolgálatában meghal.

Gyalázat nem maradhat megbosszulatlanul.

A szamuráj családját vagy urát megszégyeníteni annyi, mint magát a szamurájt megszégyeníteni.

Minden tartozást, úgymint a bosszút és a hálát is, vissza kell adni.

A gyávaság megbocsáthatatlan."

Ugye, nyilvánvaló, hogy a szamuráj törvényes? Ha ezt elvéti vagy elveszíti, megsérti a BUSHIDO-t, így vagy halott vagy RONIN (gazdátlan, becstelen szamuráj) lesz belőle. Megjegyzem, a ronin szintlépései duplák... A szamuráj egyben művész is, ezért köteles néhány egyéb dologhoz is érteni, mint a harchoz és a háborúhoz. Induláskor specializált katanára, később akár DAIKYU-ra (hosszú íj) is szerezhet specializációt, viszont a 6. szintig szinte minden szakértelme elő van írva, amit meg kell tanulnia. A szamuráj iszonyatos plusz sebeket tud okozni, immunis a félelem minden formájára és a kensai-jal analóg terror-aurát kap. CHI hatalmával az erejét 18/00-ra képes fokozni, sőt, 9. szinten dermesztő harci ordítást tud hallatni. A politikai fondorlatokkal tarkított játékot kedvelők számára a szamuráj jelenléte egy csapatban igazi csemege lehet, ugyanis a szamuráj egyre magasabb méltóságokat ér el szintlépésekkel: adószedő, szárnysegéd, kormányzó vagy akár hadúr...

Az ötödik harcosféle igazából a papi osztály tagja, a neve SOHEI. A sohei harcos szerzetes, a templomok, kegyhelyek és kolostorok hithű védelmezője, kötelezően törvényes jellemű. Bár papként dobja mentődobását és támadását is így határozza meg, hit pont növekményét 10 oldalú kockával dobja, %-os ereje lehet és – idővel – körönként többször fog támadni. Varázsolni 6. szinttől tud, ebbe BELESZÁMÍTANAK az esetleges járulékai magas bölcsesség (WISDOM) után. A sohei pajzsot ugyan nem, de bármiféle páncélzatot viselhet és csak a katanát nem használhatja a hasznosabb fegyverek közül. Nem specializálódhat, de +1 találat és sebzés járulékot kap „választott fegyver"- ére (weapon of choice). A sohei olyan fanatikus harcos, hogy döbbenetes CHI erőt birtokol. Ez akkora horderejű, hogy csak a 3. szinttől képes használni. Naponta 1 alkalommal 1 forduló időtartamra +3 mozgást, +1 körönkénti támadást, mentődobást, támadást és sebzést, illetve -1 AC-t kap, ezidő alatt képes félreütni a repülő fegyvereket is (deflect missiles). Magasabb szinten fanatikus, öngyilkos rohamra is képes. Kár lenne azonban elfeledkeznünk arról, hogy milyen szigorú vallási szabályok kötik a sohei-ok kezét: a spontán csihi-puhi fele tapasztalatot jelent a számukra, teljes XP csak a kolostorok vagy a vallás védelmében jár a számukra, nem ehetnek húst és tartózkodniuk kell a kihívó vagy magamutogató viselkedéstől és a dicsekvéstől.

A másik PRIEST osztálybeli kaszt a SHUKENJA (vándorló pap). Az „ORIENTAL" világában mindenki tiszteli őket – rangra, kasztra vagy fajra való tekintet nélkül, hiszen ők a megvilágosodottak, akik kívül kerültek a tradícionális kasztrendszer keretein. Jellemük kötelezően jó, olyannyira, hogy az öldöklés tiltott dolog a számukra. A szörnyek legyőzéséért fele XP jár nekik, ezalól csak a gonosz szellemek (SPIRIT) elpusztítása a kivétel. Sem erős fegyvereket, sem pedig hatékony páncélzatot nem viselhetnek – legfőbb hatalmukat a varázslatok jelentik. Ezt a segítségnyújtás, a megóvás és a megvilágosodás szolgálatába állítva használják. Épp ezért, a csapattagokon kívüli személyek (NPC) megsegítéséért (gyógyítás, átokelűzés, ...) komoly tapasztalati pontot kapnak minden esetben. Shukenja karaktert nagyon nehéz megszemélyesíteni, hiszen a mi gondolkodásunktól idegen az ő indíttatásuk. Én azt javasolom, hogy tényleg csak az önként jelentkező játékosok választhassák ezt a kasztot – nekik viszont adjon meg a Játékmester minden kedvezményt és támogatást, hogy rengeteg lehetőségük lehessen a sikerélményre. Ellensúlyozandó ezt a speciális helyzetet, a shukenja induláskor kötelezően kap egy védekező jellegű pusztakezes harcformát, amely nem kerül szakértelem – pontba. Tud meditálva pihenni – ez kétszer hatékonyabb és kevésbé veszélyes, mint az alvás. CHI ereje egyféle: +3 mentődobást kap, ha alkalmazza.

Varázsló csak egyféle fordul elő, a WU JEN. Ők mentesek a törvényességtől, a természet és az elemi erők által támogatott boszorkányok. Többféle és erősebb fegyvert használhatnak nyugati társaiknál, varázslatfejlődésük (spell progression) is erőteljesebb eleinte, páncélzatot persze ők sem viselhetnek. A legkedvesebb tulajdonságuk az, hogy 5 szintenként kötelesek egy-egy TABU-t választani (pld.: nem eszem húst, nem vágatom le a hajam, nem fürdök, nem érek hozzá holttesthez, nem borotválkozom, stb ...), hogy mágikus erejük megmaradjon. Figyelem, ezek ÖNKÉNTES tilalmak, ha kényszer hatása alatt szegi meg őket, az nem befolyásolja a wu jen varázserejét! Kezdetben -3 kezdeményezést (initiative) kapnak, ha bevetik CHI erejüket, később maximális sebzést tudnak okozni egy varázslattal. Na, nem kell megijedni, ezeket naponta egy alkalommal tehetik meg, és csak bizonyos szintű varázslatok esetén, viszont szabad a két hatást egyszerre alkalmazniuk. A szerencsés wu jen pedig Elementális Mester is lehet rövidebb-hosszabb időre – ez

kissé emlékeztet a specialistára –, ha valamelyik Őserőt kordában tudja tartani varázslataival.

A tolvaj osztályba tartozik a MONK (szerzetes). Aki játszott az Első Kiadás szabályai szerint, az hozzávetőleg ismerheti a kaszt leírását a Játékosok Kézikönyvéből. Az oriental monk nagyon hasonlít rá, és ebben a világban igazán a helyén van. Az őt körbevevő világgal igen keveset törődik. Aszkéta, aki a lelki-mentális edzés során jut el önmaga tökéletességéhez, a test és lélek abszolút összhangjához és a végső megvilágosodáshoz. Ugye, nem okoz meglepetést, hogy a jelleme törvényes. A monk kezdetben gyenge, kevés varázstárgyat használhat, nem viselhet páncélzatot vagy erős fegyvereket – ezért fejlődése sokkal látványosabb, mint bármely más kaszté. Javul a természetes védettsége, meglephetetlensége, sebzése, mozgása és koronkénti pusztakezes támadásainak száma. Jónéhány tolvajképességgel is rendelkezik. Ezzel párhuzamosan egyre ellenállóbb a mentális behatásokkal szemben és – bár varázsolni sohasem tanulhat meg – fantasztikus, varázslatszerű dolgokra lesz képes. CHI ereje eredményezi a már jól ismert varázslati mentességet, amely 9. szinten „biztos mentődobás"-sá alakul át. Szerencsére, ebben a világban több 7. szint feletti monk is lehet, bár kolostoronként (vagy harcművészeti stílusonként) meg kell küzdeni a 8. vagy magasabb szintbe lépésért.

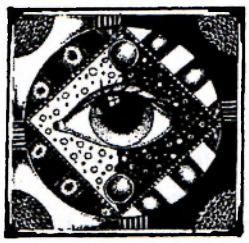
Az oriental másik tolvaj osztálybeli kasztja a YAKUZA. A törvényen kívüli klánok (KUMI) tagjait nevezik így. Meglepően hangozhat, de a jellemük kötelezően törvényes, és bár a „jó" jellemű yakuza is kissé nevetséges lehet – ettől még szabályos. A klánok szigorú rendben tevékenykednek, céljaik pedig igencsak sokfélék lehetnek: besúgók, tolvajok, betörők, titkosrendőrök, csempészek vagy akár a szegények és elesettek védelmezői – miközben szinte kivétel nélkül valamiféle jövedelmező illegális tevékenységet végeznek. A yakuza a városi kalandokban a lehető legkedvezőbb választás, a vadonban – elzárva a civilizációtól – viszont egyszerű harcossá válnak. Tolvajként csak 5 tulajdonságuk van: csendes mozgás, árnyékban rejtőzés, zárnyitás, zsebmetszés és hallgatózás – tehát hátbaszúrás (BACKSTAB) nem. Speciális adottságuk a nyomozás-információszerzés-felderítés (investigating) és a helyi kapcsolatok (informátor, orgazda, stb ...) teremtése. CHI erejük eléggé hatékony: a közelharci fegyverek sebzését képes felezni.

Vitathatalanul a NINJA kasztot övezi a legtöbb titok. A játékban a ninja nem is létezik igazán, mivel kötelezően többkasztú (MULTICLASS) karakterként kezelendő – van egy „fedőfoglalkozása", amelynek minden észlelhető jelét valóban birtokolja. Rettenetesen nehéz egy ninja számára a valódi kilétét leplezni úgy, hogy eközben használhassa titkos adottságait. A szintlépése is elrémisztően magas. Itt tartom célszerűnek leszögezni, hogy – függetlenül a fedő kaszttól – minden ninja a vele azonos szintű tolvajként dobja mentődobását, bármilyen magas is a másik kaszt szintje. Ez a bizonyos kaszt 4 féle lehet: BUSHI, SOHEI, WU JEN vagy YAKUZA. Akármelyiket is választottuk ügyesen ki van egyensúlyozva az a rengeteg előny, amely azzal jár, ha ninja karakterrel játszunk. A hit pont növekményt úgy kapja, hogy a fedőkaszt szintlépésekor a normálisan dobott érték felének felső egészrészéhez hozzáadjuk a teljes egészség-bónuszt, a ninja szintlépéskor pedig újabb 1D2 életerő pontot. Így valamivel kevesebb életereje lesz egy ninjának, mintha csak a fedőkasztjában kapna életerőt. CHI ereje elképesztő: képes visszatartani a lélegzetét, később vízen tud járni, végül pedig keresztülsétálhat a falakon.

A politikai játszmák ninja vagy szamuráj nélkül érdektelenek, az egyszer biztos. Nos, jó szórakozást kívánok a játékhoz!

WICK

Ui.: Ha sikert arat az ismertető, folytathatjuk néhány leírással: kolostor, ninja klán, kalóz yakuzacsalád, ...



Richard A. Quentin

A gyermek nyughelye

Richard Andre Quentin amerikai író volt, H.P. Lovecraft kortársa. 1893-ban született Bostonban, 1939-ben halt meg tisztázatlan körülmények között európai útja során. Tipikusan elfeledett író, műveit egyetlen kiadó sem méltatja figyelemre, nevét nem találhatjuk meg egyetlen lexikonban sem. Életéről keveset tudunk, csak befejezetlen novellaciklusa ad némi támpontot. A ciklus *Az igazság keresése (Quest for the Truth)* címet viseli, és bevezetője szerint, melyben Quentin leírja gyermekkorát és egyetemista éveit, az író életét foglalja össze 1925. augusztus 24.-étől kezdődően. A különös az egészben az, hogy ennek ellenére a novellák, bár kísérteties pontossággal festik le a '20-as éveket, olyan részeket és állításokat tartalmaznak, melyek valódisága ép ésszel ugyancsak megkérdőjelezhető.

Az itt következő novella a ciklus legelső darabja.

Az események elindítója egy egyszerű postás volt, aki – talán mert nem aludta ki magát az előző napi iszogatás után, s még nem tisztult ki teljesen a feje, vagy egyszerűen csak egy pillanatig nem figyelt oda – 1925. augusztus 24.-ének borult reggelén egy levelet rossz postaládába dobott be a Beerbrewer utca 33-as számú házának bejáratánál.

Négyen lakunk a házban, négy postaláda van a kapu előtt. Mindegyiken rajta van egy kopott kis réztáblán tulajdonosának neve. Az idegen levél az enyéim közé keveredhetett a táskában, de az is lehet, hogy a postás félreolvasta a névtáblákat. Egy biztos: 24.-e délelőttjén két nevemre címzett levél mellett egy Edward Richardson nevére szóló is ott feküdt a postaládámban.

Richardson a negyedik emeleti lakó volt. Nem igazán ismertem őt – amúgy sem volt nagy barátság a lakók között, a nevén kívül nem sokat tudtunk a másikról –. nemrég költözött oda, akárcsak én. Fogalmam sem volt, mivel foglalkozik, de ha találgatnom kellett volna, azt mondom, valami irodalmár- vagy történészféle lehetett. Középtermetű, széles vállú, borotvált arcú ember volt, barnás hajjal és sötét szemmel. Gyakran hallottam, amint léptei aprókat, katonásakat koppannak a magasba tekeredő csigalépcsőn. Látogatót – ahogy pusztán a lépcsőházból érkező zajok alapján megállapíthattam – ritkán fogadott, és levelezése sem lehetett különösen kiterjedt, mert postaládájából ritkán kandikált ki akár egyetlen boríték is.

Aznap reggel, miután a vásárlásból hazatérve magamhoz vettem a postát, felbaktattam lakásomba, s nekiláttam átböngészni a leveleket, mielőtt belefogtam volna az írásba. Ekkor vettem észre, hogy Richardsoné is köztük van. Tíz óra felé járt, így elhatároztam, hogy dél felé majd bekopogtatok hozzá, addig nem zavarom, ki tudja, mivel töltötte a vasárnap éjszakát. Nekiálltam hát folytatni regényemet, ami „Az Ezüst Kanyon titka" címet viselte, s első könyvemnek, „Az Ezüst Kanyon keresésé"-nek a folytatása volt. Akkortájt a cselekményt már pontosan kidolgoztam, a megírásból sem volt sok hátra.

Egészen belelendültem, csak egy óra felé kaptam észbe, amikor a lépcsőn felfelé jövő léptek zaja kizökkentett gondolataimból. A léptek – pillanatnyi szünet után – elhaladtak az ajtóm mellett, s folytatták útjukat az emeletre. Bosszankodva ültem vissza az írógép elé, hogy elfelejtettem felvinni a levelet, pedig lehet, hogy fontos üzenetet tartalmaz. És most, hogy látogatója jött, igazán nem illik rátörnöm Richardsonra.

Akkor még nem sejtettem, hogy mennyi gondom lesz e késlekedés miatt.

Úgy döntöttem, várok kettőig, és ha addig nem távozik a váratlan vendég, sűrű bocsánatkérések közepette rájuk török, mert háromkor találkozót beszéltem meg a könyvem kiadójával, utána pedig a barátaimmal.

A vendég maradt – így hát felgyalogoltam Richardsonhoz és bekopogtam. Csönd. Ismét kopogtam, de megint csak csönd volt a válasz. Lenyomtam a kilincset. Az ajtó kinyílt, résnyire nyitva bekukucskáltam. A lakás csendes volt, s úgy tűnt, nincs otthon senki, ami persze képtelenség, hiszen – hacsak nem az ablakon át távozik az illető – hallottam volna, ha bárki kijön. Ezen kívül minden józan számítás szerint beszélgetés zaját kellett volna hallanom, ha egyszer Richardsonnak vendége van. Márpedig a házban a lakások nem olyan nagyok, hogy a bejáratból ne lehetne hallani, ha valahol társalognak.

Mindezek ellenére, bár minden logikus következtetésnek ellentmondott, a szobák teljes csöndbe burkolóztak.

Beléptem. Nincsenek sem kukkoló, sem detektív hajlamaim, mégis felkeltette az érdeklődésemet a fent említett furcsaság. A ház négy emelete teljesen azonos alaprajzú, így nem esett nehezemre eligazodni. A nappaliba, a legnagyobb, központi szobába siettem. Félhomály volt, a redőnyök leeresztve, csak az apró réseken jöttek be a délutáni nap sugarai. Richardson vasárnap éjszakájával kapcsolatos feltételezésem tehát beigazolódott. De meglehetősen furcsának tűnt, hogy bár vendéget fogad, mégis meghagyja a lakást ugyanolyan, ébredés előtti állapotban.

Benéztem a két hálószobába – az egyiket, mint nálam is, dolgozószobának használták –, de ott sem találtam senkit. Az ágynemű gyűrött, az íróasztal rendetlen, könyvek-papírok egymás hegyén-hátán. A lakó, úgy látszik,

nem tett elkeseredett kísérleteket, hogy rendet tartson maga körül.

A nappaliból a bejárattal ellentétes irányban egy kis, a dolgozószobával határos folyosóféleségre lehetett jutni, amiből a fürdő és a konyha nyílik. Folytattam a keresést, noha valószínűtlennek látszott, hogy ezen helyiségek bármelyikében lenne a házigazda.

A konyhában találtam rá. Egy székhez volt kötözve, szája betömve, arcán tucatnyi mély vágás éktelenkedett. A torkán húzódó sebből kifolyó vér eláztatta a ruháját. Előtte, a konyhaasztalon feküdt a vérfoltos kés.

Nehéz leírni, milyen hatást gyakorolt rám a látvány. Először láttam holttestet, ráadásul egy rettenetesen összeszabdalt, vértől ragacsos hullát. Üveges szemei kifejezéstelenül meredtek a semmibe, hátrabillent fejének szétnyíló torkában látszott az átmetszett gégecső. Émelyegni kezdtem, hányinger tört rám, s egy pillanatig azt hittem, elvesztem az eszméletemet. Az én könyvemben is szerepeltek holttestek, de csupán mint kellékeket használtam őket – egész más, amikor az ember egy valódi holttesttel találja szemben magát, amint az ott fekszik előtte véresen, és tudja, hogy a test valaha *ember* volt.

Összerázkódtam, mikor eszembe jutott, hogy nem hallatszottak lefelé igyekvő léptek és a lakás összes ablaka négy emelet magasságból a forgalmas utcára néz – a gyilkos tehát még mindig itt van valamelyik szobában! Nem akartam úgy végezni, mint szerencsétlen Richardson! Amint magamhoz tértem az első döbbenetből, kirohantam a lakásból, hogy nyomban rendőrt hívjak. A kapuban jutott csak eszembe, hogy jó lenne figyelmeztetni a lakókat: vigyázzanak, nehogy a gyilkos kiszökjön. De aztán mégis továbbrohantam, egy járőröző rendőrt keresve. Két utcával arrébb találtam egyet. Először gyanakvással méregetett, mikor kifulladva eléálltam, és gyilkosságról kezdtem el habogni, végül szerencsére sikerült magammal hurcolnom, és unszolásomra mindketten futni kezdtünk visszafelé.

A házhoz érve lélekszakadva loholtam fel a negyedikre, az őrmester fújtatva követett. Az ajtó, bár én kirohanván becsaptam, most tárva-nyitva állt, s amint beléptem, füstszag csapta meg az orrom. Az őrmestert megkértem, hogy készítse elő a fegyverét, s ketten – én most már igyekeztem hátramaradni – beljebb óvakodtunk. A füstszag egyre erősödött; hamarosan látszott, hogy a dolgozószobából jön.

Az őrmester fegyverét felhúzva lépett be a szobába. Jól megfigyeltem – a látvány még őt is alaposan megrázta. A szoba közepén egy nagy, könyvekből rakott máglya égett. A barbár mészáros az összes könyvespolcról a padlóra hányta a könyveket, s talán még valami szeszfélével is meglocsolta őket, hogy jobban égjenek. A tűz már kezdett átterjedni a szőnyegre, a nagy faasztalra és a vastag függönyökre. Megperzselődött könyvoldalak pernyéje szállt szerteszét. De az egyre sűrűbb füstfüggönyön át is világosan látszott a mennyezeti vascsillárról függő, elvágott torkú holttest. Edward Richardson merev, élettelen teste.

A levelet a parkban ülve bontottam fel. A rendőrségen azt mondtam, hogy elejtettem valahol, amikor kirohantam. Tudtam, hogy ha bevallom, hogy nálam van, elveszik. A kétórás kihallgatás alatt szerencsére nem merült föl gyanú ellenem, így nyugodtan mondhattam, hogy a levél elégett a negyedik emeleti lakás berendezésének nagy részével együtt. Nem is nagyon érdekelte őket a levél, nem gondolták különösebben lényeges bizonyítéknak, én viszont kíváncsi voltam, lehet-e valami köze az ügyhöz, és hogy valójában miféle ember lehetett Richardson. Nem tudtam elképzelni róla, hogy alvilági ügyei lennének. Gondoltam, az iromány ból talán kiderül valami.

Kézzel írták, nagy, ide-oda tekeredő, egymásba fonódó betűkkel. Nagyjából így hangzott:

„Testvér!

Azt hiszem, tudom, hol van a barlang. Találtam egy vénséges vén indiánt, aki azt állítja, hogy leszármazottja az egyik férfinak, aki a Sakál tetemét elégette. Iszonyatosan vén ember, és alig lehet kivenni, mit beszél. De azt hiszem, igazat mond, mert nagyjából úgy mesélte el a történetet – ami, úgy látszik, nemzedékről nemzedékre száll a családjában –, ahogy azt a kézirat és a Connings-i öregasszony is elmondta. A várost „WAULICH"-nek mondta, ismét figyelemre méltó hasonlóság.

Ami a legfontosabb: MEGMONDTA, HOGY HÍVJÁK A VÁROST, AMI KB. 30-40 MÉRFÖLDNYIRE FEKSZIK WAUGHFILCH-TŐL. Ha jól vettem ki a szavaiból, a család a Sakál-eset után halálfélelemben elköltözött a szomszéd városba, és a déd- vagy ükapja még ott nőtt fel, ezért emlékezett a város nevére. Ő indián nyelven mondta, úgy hangzott: MAREYO. A szó azt jelenti: „homok". Utánanéztem, és VALÓBAN VAN EGY SANDVILLE NEVŰ VÁROS A MEXIKÓI HATÁR KÖZELÉBEN!

Nagyjából azt is elmondta, hol fekszik a betemetett barlang a városhoz képest.

Ezzel a rejtély, amit húsz éven át kutattunk, megoldódott. ELINDULHATUNK MEGKERESNI A GYERMEK ÉVSZÁZADOK ÓTA HÁBORÍTATLAN NYUGHELYÉT!

Azt írtad, sikerült megfejteni a jeleket. Ezzel minden akadály elhárult. Kérlek, hozd magaddal a Te tekercsedet és a megfejtéshez szükséges minden iratot, hogy az enyémet is elolvashassuk.

Javaslom, találkozzunk az Elfeledett Városban, aminek végre tudjuk a helyét. Ez a legbiztosabb, mert fogalmam sincs, milyen útvonalon megyek majd oda, és még van egy-két elintéznivalóm. Sandville-ből (ahova még el lehet vergődni vonattal) valószínűleg elég könnyű eltalálni Waughfilch-be, csak kérdezősködni kell. Remélem, minden rendben van. Találkozzunk szeptember elején a Városban, jó? Gondolom, ez Neked is megfelel, hiszen azt írtad, nincs semmi fontos dolgod.

Minden jót,

Cornelius"

A szöveg meglehetősen homályosnak tűnt számomra, annyi mindenesetre kiderült belőle, hogy Richardsonnak *voltak* bizonyos ügyei. Ahogy ennyiből megállapíthattam, valamiféle furcsa régészeti kutatásban vett részt. De hogy ebben pontosan milyen szerepe volt a számukra láthatóan nagyon fontos, kimondhatatlan nevű városnak, miféle jeleket sikerült megfejteni és ki, vagy mi az a „Gyermek", fogalmam sem volt. Mégis megfogott az egész titokzatossága, a történelem előtti hangulat, ami körüllebegte, és elhatároztam, utánanézek egy-két dolognak. Az egyetlen támpont, aminek segítségével elindulhattam, a város volt. Nem hittem ugyan, hogy könnyű lesz nyomára bukkannom egy teljesen elfeledett falucskának, ami ráadásul lehet, hogy ma már csak romhalmaz, és még Richardson testvérének is csak húsz év után sikerült rátalálnia, de ha már úgyis lekéstem az összes megbeszélt találkozómat, miért ne próbálkozzak?

Sorra jártam a könyvtárakat, és végigböngésztem az összes nagy lexikont, de ezek túl elnagyoltak ahhoz, hogy bármi speci-

álisat meg lehessen belőlük tudni. Az indián kultúrával foglalkozó tanulmányokkal és monográfiákkal, útleírásokkal folytattam. Nem volt belőlük sok, de ahhoz épp elég, hogy csak csigalassúsággal tudjak haladni. Az egyetemen, ahol történelmet tanultam, hozzászoktam ugyan az ehhez hasonló szövegekhez, de ha biztosra akartam menni, nem futhattam át csak úgy az oldalakat. Zárásig alig jutottam előre. Többször eszembe jutott, hogy hagyom az egészet úgy, ahogy van, de mindig eszembe jutott a székhez kötözött, véres holttest, s úgy éreztem, talán a bűnügy megoldásához jutok közelebb, ha kiderítem, mivel is foglalkozott Edward és fivére.

Hét óra felé, amikor már görbe szemmel néznek az emberre, kikölcsönöztem a hátralévő könyveket és hazaindultam. Otthon még sokáig olvasgattam őket, jegyzeteket készítettem, de semmi lényegeset nem sikerült megtudnom. Talán rossz nyomon indultam el, mikor azt feltételeztem, hogy a városnak van valami köze az indiánokhoz. Bizonytalan érzésekkel tértem nyugovóra, miután gondosan elreteszeltem az ajtót.

Az antikvárium egy kis pincehelyiséget foglalt el. Bejárata az utcáról nyílt, de semmilyen felirat vagy jelzés nem utalt rá, hogy bármilyen bolt lenne ott. Nem tudom, a tulajdonosnak – egy töpörödött, köhécselő kis öregnek, aki talán még a múlt századból csöppent ide – mire volt jó, hogy a boltját elrejti egy apró, eldugott utcácska egyemeletes, ódon házacskái közé, de akkor nem is firtattam igazán. 25-e volt, az idő maradt ugyanolyan borult és szeszélyes, mint előző nap, én pedig az esernyőmet szorongatva már a harmadik könyvtárba igyekeztem, azzal az egyre erősödő érzéssel, hogy Richardsonék nem véletlenül töltöttek húsz évet a kutatással, amit én pár nap alatt akarok letudni.

Soha életemben azelőtt nem hallottam „St. Jones" nevű utcáról, akkor is csak azért találtam rá, mert le akartam rövidíteni a következő könyvtárba vezető utamat, és eltévedtem. Jó félórát bolyongtam teljesen ismeretlen utcák közt – néha úgy tűnt, egyik-másik ismerős, de később mindig elfordultak, elágaztak, újabb utcákba olvadtak bele, és én megint sosem látott helyekre jutottam –, egy idő után már csak ötletszerűen fordulva be egyik-másik szembejövő sarkon. Így találtam rá a St. Jones utcára. Elegem volt már a bolyongásból, dühös voltam magamra, hogy megint csak az időt vesztegetem, s talán az egész könyvtárba járogatás is haszontalan időpocsékolás, mégis megfogott az utca százéves titkokat suttogó házainak ódon hangulata. Az egyik, régen talán fogadóként működő épület oldalában félig nyitott tölgyfa ajtót pillantottam meg. Az ajtó mögött hatalmas könyvespolcok látszottak. Közelebb mentem. A polcok mellett, a sarokban egy öregember üldögélt, újságot olvasva.

Kíváncsi voltam, miféle szerzet lehet – talán segíteni is tud a kutatásomban –, rövid habozás után beköszöntem hát, megkérdezve, ez a magángyűjteménye-e. Felnézett az újságjából, elmosolyodott, és közölte, hogy ez egy antikvárium. Meglepett, hiszen kevés üzleti érzékre vallott pont itt antikváriumot nyitni. De nem tűnődtem sokáig, fejemet lehajtva leballagtam a lépcsőkön a szűk kis helyiségbe, s elindultam a könyvespolcok útvesztőjében.

– Csak tudományos könyveket tartok – hallatszott az öreg hangja a bejárat felől. Végignéztem a a polcokon. *„A Tarot titkai"*, *„A misztikus út"*, *„Atlantisz leánya"*, *„Az elveszett világ"* – tucatnyi efféle könyv sorakozott egymás után. Fanyalogva gondoltam rá, hogy a jóember, mint sajnos annyian manapság, összetéveszti a *tudományt* az *okkultizmussal*. Pontosabban, ahogy újra megszemléltem a címeket, az *ál-okkultizmussal*. Én hiszek benne, hogy az okkultizmus, ha nem is helyes, de érdekes eszmerendszer, egyfajta filozófiai irányzat volt. Hangsúlyoznunk kell azonban, hogy *volt*. Nem lehet többé feltámasztani; akik az ősi tanokat majmolva ezekben a zavaros időkben felhasználják az emberek hiszékenységét, és ilyen álbölcs könyveken akarnak meggazdagodni, azok csak egy letűnt filozófia parazitái.

– Meg mágiával foglalkozóakat – szóltam hátra.

– Ja, azok? – Úgy hallatszott, mintha jót mulatna. – Vannak köztük egész érdekesek. Most jelent meg egy új. *Az Aranyág*. Ismeri?

– Nem olvasok ilyen könyveket – feleltem, tovább böngészve a címeket.

– Csak néhány okkult van. – Újságpapír-zörgés. – A többi tényleg tudományos.

Odébbsétáltam. A következő polcon is okkult kötetek voltak, de a harmadikat már filozófiai értekezések töltötték meg. Azután lexikonok és irodalmi tanulmányok következtek.

– Nincsenek könyvei az indián mítoszokról?

– Nem is tudom... Van néhány egyetemi jegyzet az alsó sorban, nézze meg azok között. Egy pillanat. – Ajtó nyikordul.

Papírkötésű, fénymásolt, géppel írt példányok voltak. Néhány előadónak időnként megesik a szíve a hallgatókon, és kiadja egy-egy előadását. A hallgatók általában megveszik az

ilyen kiadványokat, amik egyúttal az egyetem könyvtárát is gazdagítják.

Mindössze négy példányt találtam, ebből kettő irodalmi témájú volt, egy a keleti filozófiákkal, egy pedig a francia forradalommal és előzményeivel foglalkozott. Egyik sem tűnt érdekesnek.

Ahogy kihúztam egy lexikont, az egész könyvsor eldőlt és mögötte egy ötödik füzetet pillantottam meg. *Az indián mágia rituáléja*. Kihalásztam, és gyorsan visszarendeztem a köteteket, ahogy voltak. Jobban megszemlélve szerzeményemet vettem észre, hogy nem is egy előadást, hanem egy tanulmány kéziratának fénymásolatát tartom a kezemben. Ilyennel azelőtt még sosem találkoztam. Visszalapoztam az elejére, s az első lapon felfedeztem az arkhami Miskatonic Egyetem pecsétjét, alatta pedig valami nyilvántartási számot.

Lopott könyv.

Felegyenesedtem.

– Talált valamit? – Az öreg a polcsor közelebbik végénél állt. Nem is hallottam, hogy visszajött.

– Öö... igen. Ezt. – Odanyújtottam neki a kartonborítású, gyűrött füzetet. Kezébe vette, átpörgette a lapokat.

– Sajnos... – Mélyen a szemembe nézett. – Sajnos, ez nem eladó. Elő van jegyezve egy régi barátomnak. De ha esetleg jönne új példány belőle...

Megértettem, hogy valószínűleg soha többé nem látom viszont a művet. Ha benézek másnap, minden bizonnyal „Már elvitték"-kel fogad az öreg.

– Szeretnék még valamit megnézni benne... – nyújtottam a kezemet a füzet felé. – Szabad?

Az öreg némi habozás után a kezembe nyomta. Megkerestem a nyilvántartási számot. MUL-S319. Memorizáltam, hogy majd felírjam, ha kimentem az üzletből. Még egyszer végiglapoztam. Egy idő után úgyis kiveszi a kezemből, nincs sok értelme megpróbálni átolvasni. A bibliográfiánál megálltam. Talán itt akadhat valami figyelemre méltó.

A 22-es volt Benjamin Ford könyve. *Indián mítoszok és továbbélésük*. Az összes többi forrásmunka útleírás, ezoterikus írás vagy számomra érdektelen értekezés volt. Ez a cím viszont használhatónak tűnt. A kiadónál mindössze annyi állt: „Joseph March egyetem, Providence (Megj.: csak a könyvtárnak van példánya belőle)".

Szerencsére van egy ismerősöm a Joseph March egyetemen. Miután sikerült kivergődnöm az ismeretlen utcák labirintusából – egy járókelőtől kellett végül eligazítást kérnem –, nyomban az egyetemre rohantam. Szerencsém volt, pont azelőtt értem el David barátomat, mielőtt hazaindult volna. Nem örült, hogy épp most szalasztom le a könyvtárba, aminek egy része – és épp ebben volt a keresett kötet – csak a tanárok számára hozzáférhető, így mindenféle adminisztrációs ceremónián kellett keresztülmennie, hogy bejuthasson. A könyvtáros is már indult volna, de végül, bár kelletlenül, kiadta Benjamin Ford művét.

Hasonló volt a többihez, kartonfedéllel, gépelve, itt-ott apró, szálkás betűkkel írt kézírásos javításokkal és beszúrásokkal, az egyetlen különbség a hasonló kiadványokhoz képest az volt, hogy a piszkos papírkötés az *eredeti* kéziratot rejtette. David emlékezett valami olyasmire, hogy a kéziratot a professzor hagyatékában találták, állítólag három kötetet tervezett, de csak az elsőt volt ideje befejezni. A kéziratot aztán az egyetem könyvtára bevette a zárt gyűjteménybe. Helyenként furcsa dolgokat tartalmazott, olyan utalásokat és állításokat, amik nem voltak összeegyeztethetők az általánosan elfogadott tudományos tényekkel. Nem akarták a professzorról kialakult képet összezavarni egy ilyen homályos írással. Feltették hát porosodni az egyik polcra, és mindenki elfeledkezett róla.

Az éjszakám olvasással telt. Nem volt könnyű szöveg, tele számomra teljesen ismeretlen művekre és mondakörökre vonatkozó utalásokkal, mégis használhatónak bizonyult. A 157. oldalon akadtam rá arra a bekezdésre, ami több dolgot megvilágított és olyan eshetőségeket vetett fel, melyek gondolatára megborzongtam, elbizonytalanodva, nem lett volna-e mégis jobb, ha nem bolygatok olyan ügyet, amibe belebukhatok.

„Egy különös, bizonytalan eredetű kézirat (idézi Suveuberg [27] 89.-94. old.) egy, a szöveg egyes utalásai alapján feltehetően délen, valahol a mexikói határ közelében lévő településről, WAUGHPHILCH-ről mesél. A történet maga nem újdonság az előzőekhez képest: a sötét hatalommal bíró varázsló, aki tudományát a 'sivatag szellemeitől' tanulta – a kézirat néha úgy emlegeti, *„az Átlátszó Mancsú Sakál"*, ami talán kapcsolatban lehet az északi mítoszokban felbukkanó láthatatlan emberkékkel, akik tetszésük szerint tüntetik el testük különböző részeit (bővebben ld. Stanfield tanulmányát [28] 33.-36. old.); ha így lenne, ez érdekes kapcsolatra utalna az eddig egymástól teljesen függetlennek elismert északi (alaszkai) és déli mondakör motívumai közt – gyanús praktikákba kezd, ezért a falu papja, Tioment atya elűzi, házát istentelen irataival és szereivel együtt elégetteti, a ház helyét pedig szenteltvízzel beszórja. A varázsló később titokban visszatér és megpróbál megidézni egy földöntúli lényt a város közelében lévő barlang régi kőoltáránál (vö. Valerie [29] 42. old.). Az atya, *„Isten által vezérelve, aki ujjával reá mutatott az bűnös helyre"* rálel a varázslóra és ledöfi. Kiviteti a holttestet, megparancsolván, hogy égessék el, ő pedig reverendáját egyik hű emberére bízva bent marad a barlangban, hogy *„megvereked-jék azzal, amit az Átlátszó Mancsú Sakál hívott e világra, mondván, az rémség már elindult vala Felénk"*. A barlangból nem sokkal később hatalmas robaj hallatszik, a bejáratot lezuhanó szikladarabok zárják el. Az atya emberei elmenekülnek, s a falu határában elégetik a holttestet. (Itt egy kissé érthetetlenül megfogalmazott közbevetés arra enged következtetni, hogy a varázsló, miközben cipelték, még mondott valamit, mielőtt kiszenvedett volna, figyelmeztetve az atya embereit, hogy visszatér, és *„az Gyermek is felhívatik"*. Ha valóban erre utal a mondat, szintén több helyen felbukkanó motívumról van szó: a mágus *visszatértét jövendöli*. Ennek jelentőségéről a továbbiakban még szó lesz.) A falu lakói később síremléket emelnek az atyának, beletemetve reverendáját. A barlangot és környékét babonás félelem kezdi övezni mindannyiuk körében..."

Három óra lehetett, amikor a porfelhőn át megláttam a rézszínű nap fényében fürdő házakat. Másfél hetes, kimerítő vonatozás volt a hátam mögött, tucatnyi átszállással, ráadásul Sandville-be hetente csak három vonat indul, és én pont lekéstem az egyiket, így hát még emiatt is rostokolnom kellett egy ideig. Sandville apró város, de nem degenerált, valami üzemük is van, abból élnek. Kevés húzódozás után elárulták, hogy juthatok a délre fekvő falucskába. Mint mondták, a lakóival semmi kapcsolatuk nincs, a hellyel kapcsolatos – egészen régi keletű – ellenérzéseik miatt ők sosem mennek el oda, néha-néha valami ügynök vagy komédiás nekivág, hátha megtalálja a szerencsé-

jét, de mindannyian kiábrándultan, nyomasztó emlékekkel térnek vissza. „Elfeledett egy hely az" – mondta az egyik barázdált arcú sandville-i. – „Nem törődik vele senki. Jobb is így, vannak öregek, akik fura dolgokat mesélnek róla."

Béreltem egy autót, és egy nap pihenés után elindultam. Kocsim felverte a szikkadt, homokos föld porát. Nem voltak útjelzők, de bíztam a sandville-iekben. Amikor egy dombocska mögül előbukkantak az első házak, tudtam: megérkeztem.

Behajtottam a kocsival az utcába, ami nevére egyedül azzal szolgált rá, hogy két oldalról házak szegélyezték.

Lehangoló látvány volt. Amikor a vonaton zötykölődtem, nem tudtam, romra vagy ma is lakott falucskára számítsak. Nos, amit találtam, az a kettő közé esett, de inkább az előbbi felé húzott, dacára annak, hogy lakták a házait. Még csak nem is falu volt ez, hanem valami évszázados műemlék, egy haldokló telepes-város, szánalmas, kidőlt-bedőlt, inkább pajtára formázó házakkal, a földből kifordult ócska deszkakerítésekkel, amik mögött a kertben csak száraz kóró nőtt; egy múmia, amit évszázadokra konzervált a pusztaság homokot szóró, alattomos szele.

Egyetlen utcából állt az egész, ami száz méter hosszú lehetett, és egy kör alakú térszerűségben ért véget. A téren látszottak a rendbehozására tett kísérletek nyomai – a földet ledöngölték, hogy ne legyen olyan hepehupás, a homok alól pedig több helyen kikandikált a néhai kőburkolat néhány kockája.

A tér közepén, az egész település fölé magasodva, egy nagy, romos, kőből épült, itt-ott deszkákkal megerősített templom állt. Valami ősi, időntúli rosszindulat áradt belőle, noha *valóban* templom volt, szentképpekkel és feszülettel. Magam láttam, amint a helyiek – összesen körülbelül ötvenen voltak – vasárnap, úgy-ahogy rendbeszedve magukat valamennyien a templomba vonultak, elmondtak egy Miatyánkot, meghallgatták a pap prédikációját, majd visszatértek végnapjukat élő házaikba. De a templom számomra inkább ijesztőnek tűnt, mintha egy megkövült, sötét, történelem előtti barbár bálvány lett volna.

Nem fért a fejembe, miből élhetnek az itt lakók. Veteményest egyet sem láttam, és pár aszott, csont és bőr lovon vagy kutyán kívül állatokat sem. Akkor még nem hittem a természetfelettiben és a régi mítoszok igazában, de felvetődött bennem, nem egy más világba kerültem-e, ahol áll az idő, csak a lassú enyészet rothasztja a falakat és az embereket.

Eszembe jutott a sandville-i férfival folytatott beszélgetés. „Aztán tudja-e, hogy volt már itt egy másik pasas is? Ő is ugyanazt kereste, mint maga" – szólalt meg, miután hosszú ideig a messzeséget fürkészte. – „Egy hete érkezett. Bérelt egy lovat, és elindult... *Körülnézni*, ahogy mondta. Két napja találták meg a lovat. Kinn feküdt, nem messze a városunktól. Le kellett lőni, mert már alig volt benne élet." – Felsóhajtott. – „Tele volt harapásokkal. Nem tudom, mi folyik ott..." – Szemembe nézett egy pillantra, aztán elrebbent a tekintete. – „...de én nem mennék oda."

(folytatása következik)

Fordította: Kodaj Dániel

Richard A. Quentin: „The Grave of the Child" © 1953 by Mary Anne Quentin

Néhány a TSR szeptemberi újdonságai közül: A Dark Sun kedvelői az elementális mágiáról és az elemek papjairól olvashatnak a legújabb kiegészítőben a **„Föld, Levegő, Tűz és Víz"**-ben. Ebben a hónapban jelenik meg R. A. Salvatore új keménykötésű regénye, a **Csillagtalan éj** *(Starless Night)*, melyben Drizzt Do'Urden visszatér születése helyére, Menzoberranzan városába. Szintén ebben hónapban dobják piacra papírkötésben a szerző legutóbbi sikerét, a szintén Drizztről szóló **Örökség**-et, ebben a kiadásban egy eddig meg nem jelent fejezet is található. Minden AD&D mesélő érdeklődését felkeltheti a **Tárgyak Könyve** *(Book of Artifacts)*, a könyv a varázstárgyakról szól, sok új tárggyal és készítésükre vonatkozó információval.

A Call of Cthulhu kiadója, a Chaosium Inc. piacra dobta első regényeit. Az egyik a **Szemek kastélya** *(Castle of Eyes)* című dark fantasy (címlapja az augusztusi szám hátsó borítóján szerepelt). A kötetet *Penelope Love* követte el, aki többek között az *Escape from Innsmouth* kalandgyűjtemény egyik társszerzője. A regény Alliole történetét meséli el, aki rémálmaiból felébredve a Szemek Kastélyában, ebben a végtelen, valaha nagyszerű, mára már lepusztult, sötét épületben találja magát bebörtönözve. A cég 1993 folyamán meg akar jelentetni egy, a *Szemek kastélyán* alapuló kiegészítőt. A *Szemek kastélyával* egyidőben jelent meg a másik regény is, a **Sartar királya** (*King of Sartar*, *Gregg Stafford*, a *Pendragon* megalkotójának tollából), ami a *RuneQuest* (lásd Bíborhold 93./4.) alapján íródott.

A két könyvön kívül a Chaosium 1993-as újdonsága még a **Pendragon** (lásd Bíborhold 93./5) negyedik, varázslatrendszerrel bővített kiadása; a Michael Moorcock Elric-regényei nyomán készült *Stormbringer*t felváltó új rendszer, az **Elric!**; és egy új táblás játék, a **Credo**.

Az angol *Role Player Independent* júliusi számának értesülései szerint a Chaosium Inc. **Cthulhu kondomok** picra dobását tervezi. „Nem tudjuk – így a lap –, vajon ez ugratás-e vagy sem (bár gyanítjuk, hogy az lehet)." Felteszik a kérdést, vajon ez a termék is Lovecraft nevével fémjelezve kerülne-e piacra, de a dolog végül is nyitva marad. Amint újabb hír érkezik a témában, közölni fogjuk.

Végül egy igazi ínyencség. Nemrégiben jelent meg magyar nyelven *az egyik lovecrafti tiltott könyv!* James G. Frazer **Az Aranyág** (The Golden Bough) című műve ismerős azok számára, akik átböngészték a szabálykönyv táblázatát a Cthulhu Mítosz rémséges könyveiről. A kötet a Századvég kiadó gondozásában jelent meg, és 420 Ft-ért bárki hozzájuthat. De vigyázat: aki elolvassa, 1D2-es Sanity-veszteségre számítson! (Cthulhu Mítosz képessége viszont 5%-kal nő...)

-k.d.-n.g.

LEVELEZÉS

Helló Mindenkinek! Ismét nekem jutott a feladat, hogy ezt az oldalt olyan betűhalmazzal gépeljem tele, ami összeolvasva többé-kevésbé értelmes szöveggé válik. Ez engem ismerve szinte lehetetlen. No nem a telegépelés, hanem az érteleeemmmmm. Ehhez a tevékenységhez persze, az utolsó pillanatban kezdtem hozzá, amikor már mindenki azt gondolta, hogy vagy üresen marad ez az oldal, vagy pedig neki kell megírni a levelezést. Persze ezt az örömet senkinek sem adom át, különösen mióta a tördelő szerkesztő a kezem tördelését is magára vállalta, ha nem készülök el idejében. Akkor lássuk mivel untatlak bennetek ebben a hónapban. (Persze nem kötelező egész októberben ezt olvasni.)

KLUBOK

VámpírVér Fantázia-Horror Klub
Érdeklődni lehet:
Császi Ádám
3526 Miskolc, Kassai u. 64. Fsz/2. Tel:342-207
Hétköznap 16h után, hétvégén 10-18h

SCARLET BROTHERHOOD Szerepjátszó Társaság
Székesfehérvár, szombatonként a HERO INN-ben
Érd: Tolnai László Tel:22/318-667
Galler Szilárd Székesfehérvár, Élmunkás u. 35.

DARKLORDS Szerepjáték Klub
Hatvan, Ifjúsági Ház
Minden páros héten szombaton
Érd: Oroszi Zoltán Hatvan, Kölcsey Ferenc u. 26.
Tel: 38/341-119

MEGRENDELÉS

Az újságot még mindig rózsaszínű csekken lehet előfizetni. (ODIN BT, 1680 Bp. Pf: 33.) Ne felejtsétek el, hogy augusztus óta 120 Ft a lap. A régebbi számokat persze továbbra is 98 Ft-ért adjuk. FIGYELEM! Aki régebben fizetett elő, annak NEM kell kifizetni a különbséget. Kedvezmények utólagos megrendeléshez: ha az első öt számból legalább hármat megrendelsz, akkor 240 Ft-ot kell fizetned. Ha négyet rendelsz meg akkor 320 Ft. Ha megrendeled mind az ötöt akkor 360 Ft-os reklámáron kapod meg őket. Az ELSŐ szám a 92/ decemberi volt. Aki emeletes házban lakik írja a csekkre az emelet és ajtó számot is, hogy a postás biztosan megtalálja. Utólagos megrendelésnél 1-2 hét a várakozási idő, az előfizetőknek az új számot azonnal küldjük, ahogy kijött a nyomdából.

ÜZENET KÖZVETÍTÉS

Ez az a dolog, amivel egészen biztosan NEM foglalkozunk. Ezt csak azért írom, mert kaptunk olyan levelet amiben arra kérnek, hogy ha X.Y. írna nekünk, akkor a válaszborítékba tegyük bele az ő üzenetét is. Egyébként nem valószínű, hogy ilyen összetett cselekvéshez meglenne a technikai hátterünk.

LEVELEK

Egy gyakori kérdés Hermann Attila tollából (illetve mátrix nyomtatójából): „Tetszik az újság, de az AD&D-vel foglalkozó részekből semmit nem értek. Ha ennyire elterjedt az a játék, hogy lehet, hogy egy könyvesboltban sem láttam AD&D-vel foglalkozó könyveket?" Nos, a válasz meglepően egyszerű: azért nem láttál könyvesboltban AD&D könyvet mert nem árulnak ilyet. Inkább fantasyre szakosodott boltban kellene körülnézned, ott vannak dögivel AD&D stuffok. Amennyire tudom külföldön is csak spéci szerepjáték boltokban lehet hozzájutni az ilyen anyagokhoz, egy sima könyvesbolt nem foglalkozik velük. (De még egy rücskös sem.)

Kedves nézőink! Ismét Ifj. Micsinai György áll kameránk előtt és vitába száll a júliusi számban megjelentekkel. Gyuri: 1. Nem azért hasonlítottalak a Gyalog-Galopp-beli öreghez, hogy megzavarjalak, hanem egyszerűen nem jutott eszembe nagyobb hülyeség. 2. Ez most betű szerinti idézet. (A levél megtekinthető a szerkesztőség titkos archívumában.) „AZ AD AND D FORDÍTÁSA: FEJLESZTETT HARAGOSOK ÉS MÁGUSOK. NEM?". Nem. Ez semmiképpen sem. Szerintem a sima Kalandok & Sárkányok még mindig jobb. 3. A Harc és Varázslatról azért nem írunk, mert senki nem mélyedt el annyira benne, hogy egy normális cikket összehozhasson róla. Ha Te tudsz valami igazán jót írni, akkor szívesen látjuk.

Szajlai Rudolf, egri olvasónk környékbeli szerepjáték klubot keres. Az augusztusi számban, a Sárkányszív Rohamról szóló cikkben említik a Fekete Szív egri klubot, kérjük, írják meg nekünk címüket, hogy az újságban leközölhessük, és ezzel a többi egri szerepjáték-rajongónak is segíthessünk.

Köszönöm Dubszky Norbertnek kritikai észrevételeit. Egyes cikkek azért vannak kisebb betűvel szedve, hogy beférjenek az újságba. A nyomda ugyanis minden próbálkozásunk ellenére sem hajlandó a levegőre nyomni. A könyvekről manapság elég nehéz infót szerezni, rengeteg a kiadó, nagy a titkolózás. De persze amiről csak lehet közlünk ismertetőt.

Sokan kérdik, hogy jelennek-e meg új TSR könyvek. Annyit tudunk (de ezek nem hivatalos információk) hogy az Amon kiadó tervezi újabb könyvek megjelentetését, valamint a Valhalla Páholy Kft. R. A. Salvatore könyvek kiadási jogának megszerzéséről tárgyal.

Greyhawk ügyben annyian írtak, hogy szinte biztosan lesz leírás róla egy-két éven belül. Türelem Greyhawkot terem. Talán.

Most pedig annak a székesfehérvári Szabó Tamásnak üzenek, aki Star Wars árjegyzéket kér tőlünk. Sajnos sem az árjegyzéket, sem pedig a kért könyveket nem tudjuk elküldeni, mi ugyanis nem foglalkozunk ilyesmivel. Ugyan üzenetközvetítéssel sem foglalkozunk, de magammal most az egyszer kivételt teszek. Kedves Tamás! Ha egészen véletlenül a Szilády Áron Gimnáziumban érettségiztél, és még az osztálytársam is voltál, írhatnál. Ha nem, akkor bocs.

Kuklin Alexander a júniusi számban megjelent „Figyelj! Látsz!..." kezdetű versen felbuzdulva valami hosszabbat küldött. Én persze hajlandó vagyok begépelni, de hogy teljes hosszában benne marad-e, az nem rajtam múlik. Mindenesetre, ha már ezt a mondatot sem tudod olvasni, akkor valószínűleg az egészet kitörölte valamelyik unpoéta szerkesztő. A verset nem értékelem, mert már a magyartanárom szerint sem volt semmi érzékem az irodalomhoz, és ez azóta jelentősen csökkent.

Lord Soth

Hogy ne mindig csak magamról beszéljek,
Mint Mesélő, hadd vegyem át a szót.
Akiről most történetet mesélek,
Fekete Rózsa Lovagja, Lord Soth.
Merev tartással ül a magas trónon,
Az övén régi, tűzégette kard,
Nincs még egy ilyen komor, hideg otthon,
Mint elátkozott vára, Nedargaard.
A sötét tartomány hatalmas ura,
Egy nemes lélek, ki elkárhozott,
Sorsa azért fordult baljóslatúra,
Mert magán uralkodni nem tudott.
Romlásba vitte gyönyörű kísértés,
Egy álomszép, de tiltott szerelem,
Romantikus meggondolatlan lépés,
Erkölcseit legyőző érzelem.
Megbomló értelmével viaskodva
Egyenes útról örökre letért,
Elbukott, szenvedélyekkel sodródva,
És kiontotta az ártatlan vért.
Azóta mindig kíséri az átok,
Jótetteit mind elfelejtették,
Sorsában osztoznak a hű barátok,
Akik száműzetésbe követték.
Istenektől egykori nemességért,
Feloldozásra több esélyt kapott,
De többre tartotta büszkeségét:
Féktelen dühvel mindent lerombolt.
Mindent elsöprő sötét indulatok,
Féltékenység, és gőg, és gyűlölet,
Bosszúra irányuló gondolatok –
Nem tudja már, hogy mi a szeretet.
A halott lovag visszanéz múltjára,
Megrohanják a fájó emlékek,
Nevek: Isolda, Magda, Kitiara –
Régi kötődések és szerelmek.
Magáról szóló színes legendákat
Hallgatva haragosan felcsattan,
Hangja megremegteti a falakat,
„Én átkoztam el magam! Én magam!"
Örökkévalóságig ismétlődnek,
Visszhangoznak a várban a szavak,
A kísértetek semmit nem törődnek
Azzal, hogy mit érez az elveszett lovag.

Remélem nem gépeitem potyára, és lesznek olyanok, akiknek tetszik. Mindenesetre arra kérnék minden költői hajlammal rendelkező olvasót, hogy ennél hosszabbat ne küldjön.

Mivel tényleg az utolsó pillanatban vagyok, ezért ebben a pillanatban be kell fejeznem. És hiába reménykedtek, valószínűleg a továbbiakban is én foglak untatni benneteket.

Maci

APRÓHIRDETÉS

Eladom vagy szerepjátékokra cserélném Kaland-Játék-Kockázat könyveimet. Listát küldök. 100-120 Ft/db. Göcs Kornél 4029 Debrecen, Csapó u. 102 IV/11.

AD&D klubot szerveznék lakáson. Tapasztalt DM és játékos kerestetik. Játékosok max. 4-5 fő. A DM lehetőleg jártas legyen a Forgotten Realms-ben vagy a LOR-ban. Kockáim vannak. Érdeklődni lehet: Tel: 1-806-160. Levél: 1046. Budapest, Ügető u. 28. XI/6. Személyesen (ne nagyon) ugyanott.

Az AD&D létsíkjai

MASSÁR MÁTYÁS

„Lindhoil az utolsó mágikus szó kimondása után becsukta a szemét. Reszketett a félelemtől. Tudta, hogy varázslata kiszakítja a földi világból, és egy másik valóságba röpíti. Egy másik dimenzióba, ahol megszűnik a realitás, ahol nincs napfény, nincs fent és lent. Ahol egészen más lények élnek, melyek némelyike isteni hatalommal bír.

Lindhoil ismét feltette magának a kérdést, hogy helyesen cselekszik-e?

Egy pillanattal később érezte, hogy valami elemi erő felragadja. Thenan papja felkiáltott fájdalmában, s bár néma csönd volt, nem hallotta saját hangját. Ez az Utazás, ötlött eszébe, amikor megérezte az örvényt és a pörgést amiről mestere mesélt neki, felkészítve őt az útra. Minden érzékétől megfosztva pörgött-forgott perceken keresztül, körülölelve a sötétségtől, kettesben félelmével. Küzdött. Tüdejében egy csepp levegő sem maradt, és képtelen volt lélegezni. Tudatában volt, hogy az Utazás csak néhány másodpercig tart, de érzékszervei megcsalták, és egy kifordult világban az ember józan gondolata is bizonytalanná válnak.

Lindhoil minden erejével tudata kihunyó szikrájához tapadt.

– Mindjárt vége van, mindjárt vége van – mormolta, mintha egy imát mondana újra és újra.

Hirtelen abbamaradt a pörgés. Lindhoil kábán észlelte, hogy testét nem dobálja már a rettenes erő. Amit azután érzett, meglepte. Kellemes, lanyha szellő cirógatta végig a testét, valami édeskés illatot hozva magával. Lehunyt szemhéján át is érezte, hogy tűz rá a fény. Lassan nyitotta ki a szemét, mint aki a pince sötétjéből az udvar világosságába lép.

Lindhoil megremegett a látványtól. Maga körül mindenhol csodaszép kék égboltot látott. Előtte, fölötte, alatta – mindenütt. Thenan papja egy felhőtlen égbolt közepén lebegett. Föld sehol sem volt.

Eszébe jutott mestere tanítása, és a cél amiért idejött. Erősen koncentrált útirányára. – A lent arra van. – szuggerálta magába. Teste rögvest megmozdult, és a kívánt irány felé zuhant.

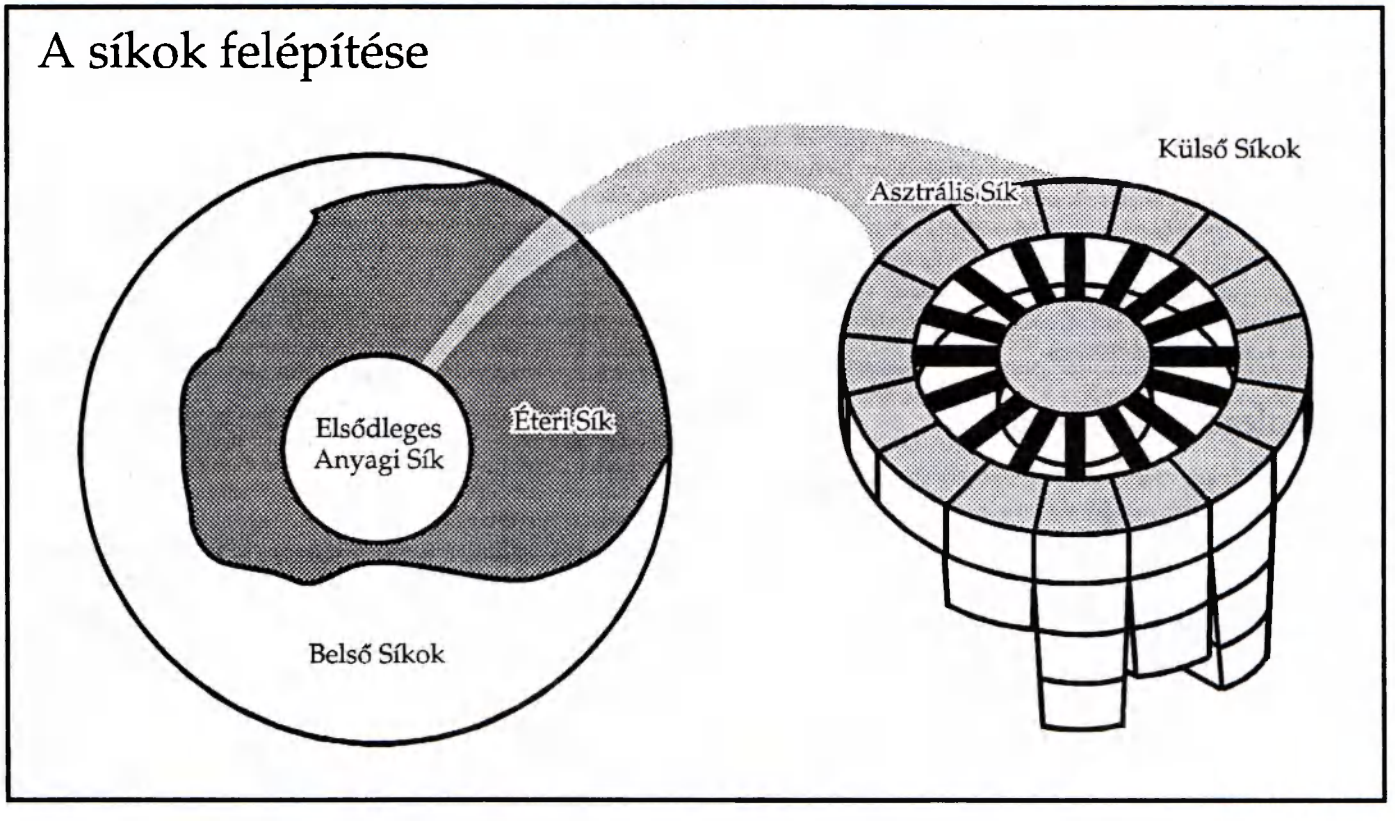
A pap nyugodtan viselte a különös eseményt. Tudta, hogy megérkezett – a Levegő Elemi Síkja felfedezésre vár.

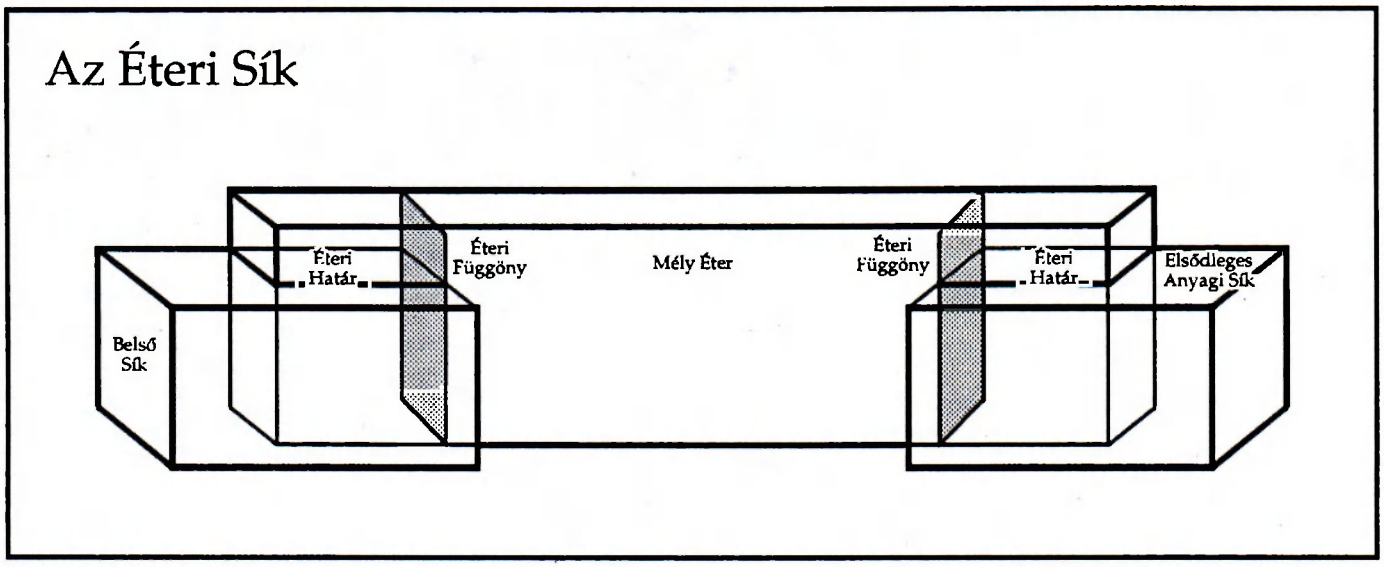
És Lindhoil, Thenan papja egyre gyorsuló ütemben zuhant a végtelen kékségben, melynek nincs eleje és nincs vége...”

❄ ❄ ❄

Az AD&D-ben a játék megszületése óta jelen van a Létsík fogalma. Ezek alatt a valóság más dimenziójainak sokaságát értjük, melyek természetesen a legritkább esetben síkok. Bár minden játékos tud a létezésükről, ismerni csak kevesen ismerik pontosan a síkok felépítését, a különböző fizikai és mágikus törvényeket, az oda-vissza utazás lehetőségeit, vagy azt, hogy milyen lények élnek egy-egy másik dimenzióban. Ez teljesen érthető, hiszen a második kiadáshoz nem jelent meg olyan könyv, mely ezzel foglalkozott volna, és az első kiadás szerinti Manual of the Planes-t (A Síkok Könyve) már nem lehet beszerezni (1987-ben nyomták utoljára).

A DMG 132. oldalán röviden írnak a Létsíkokról, ezt szeretnénk bővíteni ezzel a cikksorozattal. Az első részben az AD&D univerzum felépítésével, az Elsődleges Anyagi síkkal és az Éteri síkkal foglalkozunk.





Mesélők és játékosok egyaránt nyugodtan elolvashatják ezeket az oldalakat. Ha a DM úgy kívánja kidolgozhat egy megfelelő szakértelmet (mondjuk a Síkok Ismerete), mellyel mese közben eldönheti, hogy az itt szereplő információkkal rendelkezik-e a karakter.

A Síkok Felépítése

Az AD&D-ben öt alapcsoportja van a Síkoknak, melyek a következők:
Az Elsődleges Anyagi síkok,
az Éteri síkok,
a belső síkok,
az Asztrális sík,
és a külső síkok.

Az *Elsődleges Anyagi* síkok azok, melyeket leginkább ismerünk. Itt helyezkednek el a földihez hasonló világok, ahol a kalandok számottevőbb része zajlik.

Az Elsődleges Anyagi síkot folyja körül ködszerű ősanyagával az *Éteri sík*. Minden egyes Elsődleges Anyagi síknak megvan a maga saját Éteri síkja.

Az Éteri síkon keresztül juthatunk el a *belső síkokra*, vagy más néven *Elemi síkokra*. Ide tartozik a Tűz, Víz, Levegő, és Föld Elemi síkja, a Pozitív és a Negatív Energia síkja, stb.

Az *Asztrális sík* kapocs az Elsődleges Anyagi sík és a Külső létsíkok között, ugyanúgy, ahogy az Éteri sík kapocs a belső síkokhoz. Az Asztrális sík űr, melyben csak elvétve találkozik az utazó anyaggal.

A *külső síkok*, vagy más néven a *Hatalom síkjai* alatt számos, egymástól nagyon különböző, végtelen kiterjedésű létsíkot értünk. Ezek mindegyike erősen meghatározott jellemű. Ezek a síkok az otthonai az isteneknek és a démonoknak. Az Elsődleges Anyagi síkon elpusztult értelmes lények lelke ezeken a síkokon talál végső otthonra.

Az Elsődleges Anyagi síkok

Az AD&D játékosok számára leginkább ismert világ: a föld ahol a halandók élnek. Elsődleges Anyagi Sík alatt értjük a teljes Univerzumot (a mai földi tudomány szerinti világmindenséget) napjaival, és bolygóival. Ezek közül természetesen a földhöz hasonlók a legfontosabbak, hiszen itt zajlanak a kalandok. Itt helyezkedik el Faerun földje, Oerth, Krynn és még sok más lakott világ. *Alternatív Elsődleges Anyagi síknak* hívjuk azokat az egyéb Univerzumokat, melyek a mienktől függetlenül léteznek (az ott lakók természetesen a miénket hívják Alternatív Elsődleges Anyagi síknak).

Az Elsődleges Anyagi síkok világát az egyéb TSR kiadványok ismertetik, így ezzel itt nem érdemes foglalkoznunk.

Az Éteri síkok

Ködszerű ősanyagból álló létsíkok, melyek körülfolyják és érintik az összes Elsődleges Anyagi Síkot (mivel minden Elsődleges Anyagi síknak van saját Éteri síkja, így vannak Alternatív Éteri síkok is). Az Éteri sík a kozmikus „ragasztó", mely egymáshoz köti az Elsődleges Anyagi síkokat és a belső síkokat.

Semmi sem szilárd az Éteri síkon. Tárgyak átsuhannak egymáson, az élőlények pedig árnyszerűek, elmosódott körvonalúak. Bár létezik gravitáció, a kalandor mégsem zuhan „le", mert testének sűrűsége megegyezik az őt körülvevő ködével. Az utazó az akaratával képes irányítani magát, arra megy, amerre kíván.

Az odajutás

Az Éteri síkra legegyszerűbben varázstárgyak segítségével juthatunk el, mint az étériesség olaja (*oil of etherealness*), vagy az éteri páncél (*armor of etherealness*). Ezek a tárgyak az Éteri Határba (ld. alább) rántják át a használójukat.

Lehetséges még a papi Létsík Váltás (*Plane Shift*) segítségével eljutni az éteri síkra, míg az Eltüntetés (*Vanish*) varázslattal tárgyakat lehet „kidobni" az éterbe. Megemlíthetjük még, hogy Leomund Titkos Ládája (*Leomund's Secret Chest*) is az Éteri síkra helyezi el a tárgyat, melyre rámondják.

Az Éteri síkra átlépő személy lassan (egy kör alatt) áttetszővé, ködszerűvé, majd amikor teljesen síkot váltott, láthatatlanná válik. Az utazó, aki az Éteri síkon van, az az Elsődleges Anyagi síkon levők számára láthatatlan.

A visszatérés szintén egy kör alatt zajlik le (szabály úgy szól, hogy a kezdeményezés dobásának megfelelő pillanatban anyagiasul a visszatérő). Az érkezést követő körben lehet csak visszatérni az Éteri síkra, majd csak az azt követő körben ismét anyagiasulni (ily módon harcol például a fázis pók).

Az Éteri síkon lelassul az idő. Pontosabban az ott járó idegen számára tűnik így. Azaz, amíg valójában tíz kör telt el a valós idő szerint, addig a kalandozónak ez egy körnek tűnik. A karakter lassabban öregszik, ritkábban kell étkeznie, stb.

Az Éteri sík lényei

Mivel az éteri síkon keresztül lehet eljutni a belső síkokra, illetőleg vissza, ezért itt leginkább utazókkal találkozhatunk. Ezek lehetnek földi (Ki-rin, medusa, stb.) vagy belső létsíkon honos (különböző elementális kreatúrák, genie-félék, stb.), esetleg valamelyik fél-síkon (demi-plane) élő lények (idő elemental, stb.).

Harc és Mágia az éteri síkon

A harcot komolyan befolyásolja a tény, hogy az Éteri síkon minden éteri. A kardok átsuhannak egymáson, illetőleg a páncélokon. Ennek a következ-

ménye az, hogy a nem-mágikus fegyverek nem sebeznek, illetőleg a használó Erőtől függő sebzés, Ügyességtől függő támadás módosítója számít bele a sebzésbe, plusz még az esetleges specializációból adódó bonusz. Mágikus fegyverek normálisan sebeznek. Persze ne felejtsük el, hogy az Elsődleges Anyagi síkról áthozott kard egy pluszt elveszít a létsíkváltás következményeként, azaz legalább +2-es fegyverrel induljunk csak útnak.

A lőfegyverek – mivel azonos sűrűségűek, mint a környezetük – csak rövid távon használhatóak, majd megállnak, és lebegnek. Mágikus lövedékekre ez természetesen nem vonatkozik.

A páncélok nem adnak védelmet, hiszen éterivé válnak. Azaz egy harci vértezetben csatázó lovag védettsége 10-es az Éteri síkon. Mágikus páncélok a megszokott védelmet adják.

Taktikailag érdemes megfontolni, hogy lehetséges alulról, illetve felülről is támadni. Az alulról támadás hátulról támadásnak minősül a tolvaj *hátbatámadás* képessége szempontjából.

A varázslónak számolnia kell az éterielességgel ezen a síkon. Az akadályt képező varázslatokon, mint Vasfalon *(Wall of Iron)* vagy a Hálón *(Web)* könnyedén átjut egy éteri test. A fizikálisan sebző varázslatok, mint a Pengefal *(Blade Barrier)* vagy Tűzfal *(Wall of Fire)* továbbra is hatásosak.

Az Éteri Határ

Az Éteri Határ az Éteri síknak az a része, mely érintkezik más síkokkal. Lehetséges, hogy az Éteri Határon levő utazó egy másik síkon tartozkodó lénnyel kapcsolatot teremtsen. Az Éteri Határ a végtelen kiterjedésű Éteri sík „széle". Ha az Éteri síkot óceánnak képzeljük el, akkor az Éteri Határ a partközeli részeket jelenti – olvashatjuk a Síkok könyvében. Pontosabban olyan, mintha a víz és a szárazföld „egymáson" lenne.

Az Éteri Határon a megfelelő sík törvényei vannak érvényben. Ez vonatkozik az idő múlására is!

Az itt tartozkodó „belát" a megfelelő Elsődleges Anyagi síkra, ő viszont láthatatlan, bár bizonyos varázslatokkal (pl. Láthatatlanság észlelés *(Detect Invisiblility)*) észrevehető. Fontos tudni, hogy az Éteri síkról az Anyagi síkra pillantva nem látunk színeket. Minden fekete, fehér és szürke. A látótáv hozzávetőlegesen száz méter, ami után már a ködszerűség a felismerhetőséget meggátolja.

A két létsíkon tartozkodók nem tudnak ártani egymásnak (támadás, varázslatok, stb.). Néhány varázslattal (Fázis Ajtó (*Phase Door*), Mágia Semlegesítés (*Dispel Magic*)) az Éteri Határon levő személyt be lehet „rántani" az Anyagi síkra.

Az Éteri Határon kóborló képes átlebegni szilárd anyagon, de akár Tűzfalon (csak ha másik síkon van!), vagy akár forró láván is. Mindössze három hatás képes megállítani az éteri kémet: néhány varázslat, nehézfémek, és élő organizmusok.

A varázslatok közül a Védőrúnát (*Glyph of Warding*) és Mordenkainen Hű Kopóját (*Mordenkainen's Faithful Hound*) kell megemlíteni.

Létezik egy titkos alkemikus formula, melyet ha az épület falának anyagához keverünk, akkor lehetetlenné teszi az éteri kém behatolását (ára hozzávetőlegesen 10,000 arany, és többek között gorgon vért is tartalmaz).

Bizonyos fémek, például az arany vagy az ólom is hasonló hatást fejtenek ki (csakhogy az arany drága, az ólom pedig mérgező).

Egy régi törp tanmese is ehhez kapcsolódik, mely egy törp bányászról szól, aki úgy lett gazdag, hogy varázsitala segítségével átrepült az Éteri Határra, majd elkezdett a földben, a tárnák mellett lebegni. Amint megakadt tudta, hogy valamilyen értékes fémre bukkant. A mese vége sajnos szomorú: a mohó törp végül egy ősöreg, aranyfalú kriptát talált, melynek élőholt szellemura leszámolt a behatolóval.

Az élőlények auráján szintén képtelen áthaladni az Éteri Határon utazó. Egy ajtóban álló őr akadályt jelenthet, de akár egy fa is. A druidák részben ezért növesztik be kunyhóik falát futónövényekkel (amit azonban könnyebb megsemmisíteni, mint a gorgon vérrel áztatott, ólommal huzagolt kőfalat, mely védőrúnákkal van televésve).

Az Éteri Határon kalandozó számára nagy veszélyt jelenthet, ha akkor rántják vissza az Elsődleges Anyagi síkra, amikor valami szilárd testben halad. Ilyenkor halálmágia elleni mentődobást kell dobnia. Ha sikeres, akkor a Mély Éterbe repül, és 1d4 körig ájult lesz, ha sikertelen akkor meghal.

Egy másik, halálos veszély az Éteri Ciklonnak nevezett, forgószélhez hasonlatos jelenség. Felragadva a kalandozókat az Éteri sík egy távoli pontjára vagy akár az Asztrális síkra ránthatja őket.

Az Éteri Függöny

Az Éteri sík mélységeit az Éteri Határtól az ún. Éteri Függöny választja el. Az Éteri függönyök különböző színűek, mindegyik fénylő, szikrázó, gigantikus méretű felület. Áthaladni rajtuk könnyű – az utazónak mindössze a megfelelő irányra kell koncentrálnia, és már repül is. Minden síkhoz egy megfelelő szín tartozik. Például a Levegő elemi síkjának függönye kék, a Tűzé vörös, míg a Magmáé gesztenyebarna.

A fél-síkok

Az Éteri síkon úszó ősanyag egy-két helyen összesűrűsödik. Szilárddá válik, majd lassan kifele lökődik az éterből, hogy új síkot alkosson, vagy egy másik sík szerves részévé váljon. A félig összeállt, lassan önállóvá váló síkokat fél-síkoknak nevezzük.

Mindegyik fél-síknak megvannak a maga törvényei. Bár számos ilyen sík létezhet, jelenleg négyről van tudomásunk.

Az árnyak fél-síkja

A legnagyobb kiterjedésű a félsíkok között. Anyaga a Negatív és Pozitív Energia síkok keveréke. Árnyakkal teli vidék. Néhány illúzió varázslat innen nyeri erejét.

A síkot sok, rendhagyó létforma lakja. Ezekre jellemző példa az Árny Sárkány, mely az Elsődleges Anyagi síkon is megjelenhet. A sík függönye ezüst színű.

Az Idő fél-síkja

Majdnem olyan hatalmas, mint az Árnyak síkja. A halandó lények számára halálos vidék, ahol az idő hol lelassul, hol felgyorsul, hol pedig visszafelé folyik. Az itt élő lények közül egyedül az idő elementálokat ismerjük, de feltehetőleg más létformák is honosak ezen a síkon. Az Idő félsíkjának függönye áttetsző, mely mögött táncoló árnyalakok láthatók.

Az Elektro-mágnesesség félsíkja

Más néven Elektro-magnetikus sík, egy megsemmisülőben levő félsík. Anyaga lassan átáramlik a Villámlás síkjára. A bölcsek szerint csak évszázadok kérdése e sík végső megsemmisülése.

A Bebörtönzés félsíkja

Mindössze legendákból ismerjük ezt a félsíkot. Úgy mondják, hogy egy sötét hatalom, melynek kegyetlensége és gonoszsága az Abyss démonlordjaiéval vetekszik, uralja az univerzum e dimenzióját. Egykoron az Istenek egyesült erővel győzedelmeskedtek az Árny felett, de elpusztítani nem tudták. A függönynek, mely e síkhoz tartozik, ismeretlen a színe.

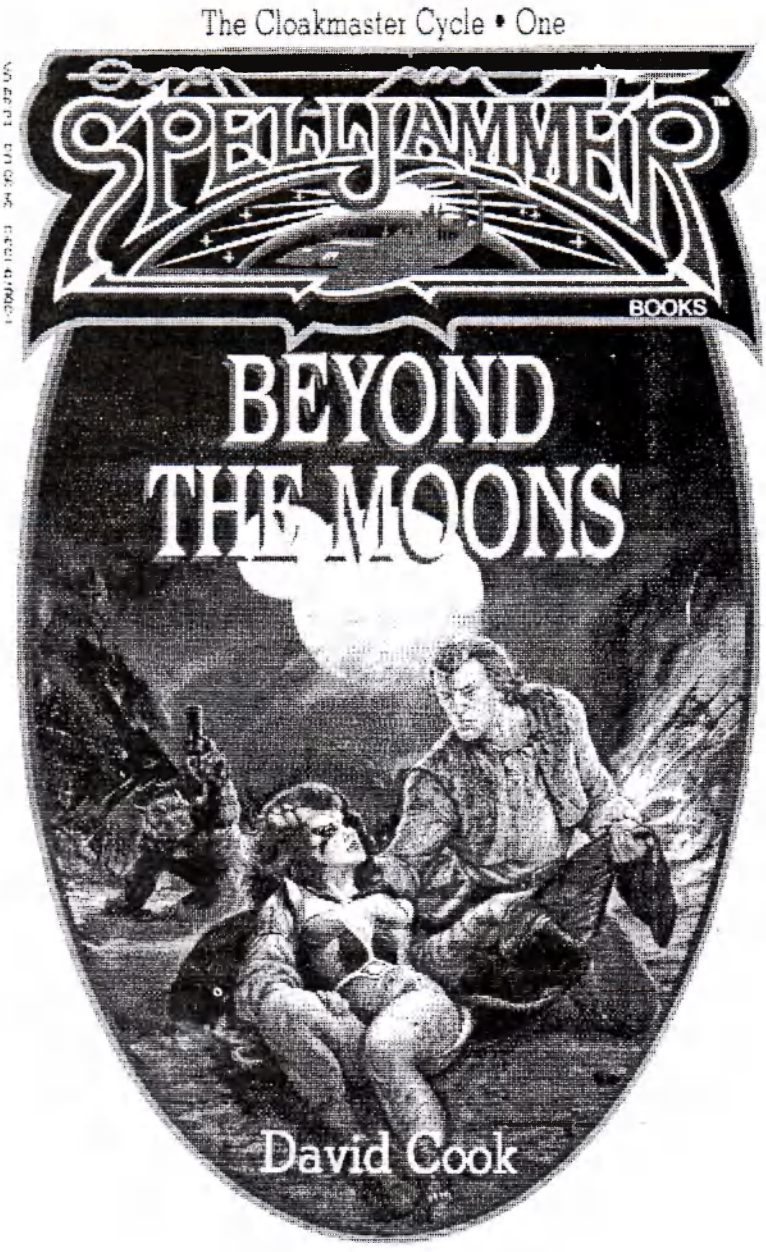
Egyesek szerint e sík közepén helyezkedik el egy fekete és árnyakkal teli kastély, melynek neve Ravenloft.

GALÉRIA

„Az *Unikornis Szárny* kormányosa beszüntette a közvetítést, admirális," mondta a hadimágus, kezeit az ölében nyugvó kristálygömbre ejtve. Bár az arcát könnyek mosták, mégis nyugodt, visszafogott hangon beszélt. „Attól tartok a füst és a lángok felébe kerekedtek."

Cirathorn admirális nem válaszolt. A *Dorianne Császárnő* hídjának széles és magas ablakain át nézte a távolban sárgán és vörösen játszó tűzfényt. A lángba borult *Unikornis Szárnyat* figyelte, mely mintegy két mérföldre lehetett, és nagy sebességgel távolodott. Valószínütlen volt, hogy bárki is túlélte volna a hadigálya tündéi közül a humanoidok támadását.

A gnómok akkor érkeztek, amikor a *Szárnyra* átugráltak a támadók. A hajó kapitánya a gnómokat is újabb rohamozó ellennek vélte, ezért parancsot adott a tüzelésre. Ez komoly ballépésnek bizonyult. A gnóm hajók egyike kigyulladt, míg a többi három működésbe hozta fegyvereit a hadigályával, és a humanoid hajókkal szemben, tüzelve mindenre ami repült – beleértve az egyik saját hajójukat is, ha a jelentések nem csalnak.



A hagyományoknak megfelelően, minden TSR világhoz előbb-utóbb megjelentetnek regényeket. A sorból a Spelljammer világa sem maradt ki. A Köpenymester (Cloakmaster) ciklus címmel jelent meg a sorozat, mely az AD&D űrbe hívatott életet lehelni.

Az első könyvben, mely a **Holdakon túl** (Beyond the Moons) címet viseli megismerkedhetünk Teldin Moore-ral. A Krynn világát feldúló háborútól megcsömörlött férfi visszavonultan él, míg egy nap illúzióval sárkánynak álcázott égi hajó zuhan birtokára, szétzúzva otthonát. A csodálkozva közelebb bátorkodó Teldin egy ájult, egzotikus szépséget talál. Az ismeretlen hölgy a farmerre bíz egy különös köpenyt. – Tartsd távol a neogiktól, s vidd el a teremtőkhöz! – hal meg a hős karjában.

A lezuhant hajó egyetlen túlélője egy fiatal giff. Az égszínkék hippopotamusz-ember, Herphan Gomja közlegény az egész ciklus folyamán jelentős szereppel bír majd – a Teldinnel közösen átélt kalandok szoros barátság kialakulásához vezetnek. A farmer a gifftől tanulja meg az űr mibenlétét.

Miközben az ismeretlen szépség kiszenved a farmer karjai között, a giff rátámad, mivel azt hiszi, hogy ő ölte meg a hölgyet, aki a hajó kapitánya volt. Szerencsére Gomja pisztolya besül, és a robbanás elkábítja a hatalmas termetű katonát, akit így foglyul ejt Teldin Moore.

Még aznap éjszaka megérkeznek a neogik, ezek a pókszerű, kegyetlenségük miatt rettegett űrvándorok, akik a lezuhant hajót szétlőtték. A neogik vezére a különös köpenyért bármire hajlandó.

A könyv hátra levő részében Teldin végig menekül az őt üldöző szörnyek elől, miközben rádöbben, hogy képtelen levenni nyakából a köpenyt. Szíve szerint megszabadulna ettől az átoktól, de azt csak a fejével együtt lehet eltávolítani (ezt a neogik nyugodtan megtennék...).

A palanthaszi Astinustól, a hatalmas bölcstől csak annyit tud meg, hogy a köpeny egy másik szférából származik, valamint azt, hogy oda csak égi hajóval juthat el. A kérdésre, hol találhat égi hajót Krynn földjén, azt a választ kapja, hogy látogasson el a Sosebánd hegyekhez.

Hosszú és kalandos az útja a szigethez, ahol a gnómok élnek. Tengeri csatával, szerelemmel füszerezve, folyamatosan üldöztetve a neogiktól. Végül a Sosebánd hegyen, mely típikus kontár gnóm település, érik utól Teldint az űr kalózai.

A kaotikus gnómok felvezik a harcot, de Teldin Moore-t közben elrabolják a neogik. Egy hatalmas halálpók gyomrában kínozzák és majdnem megtörik. Az életét giff barátjának köszönheti, aki hihetetlen munkával szervezettséget visz a gnómok hadviselésébe.

A végső harcban Tedlin sajátkezűleg számol le a neogik vezetőjével. Rádöbben, hogy addig üldözött vad lesz, amíg a köpeny a nyakában lebeg. Újabb neogik, agyszívók, és ki tudja még milyen szörnyetegek érkeznek majd Krynn földjére

pusztítva és rombolva, sóvárogva a hatalamas erőket magában hordó köpeny után. És Teldin igazi hőshöz illően elhagyja szülőbolygóját, mert csak így mentheti meg azt.

Ezzel indul a második kötet, melynek **Az Űrben** (Into the Void) a címe. Nem sokkal az út megkezdte után hiba lép fel a gnóm hajón (ez nem éppen csoda, ismerve a kontár gnómokat). Teldin is azzal a kis csapattal tart, akik egy apró űrdereglyén a hiba kijavítása indulnak. A munkálatokat megzavarva kalózok támadnak a gnómokra, a kis hajó pedig elszakad a kontároktól.

Teldint és társait egy kalapácshajó menti meg. A krynn-i farmer gyorsan megbarátkozik az első tiszttel, Aelfreddel, de annál nehezebben Estriss-sel a hajó kapitányával, aki agyszívó.

Estriss-ről kiderül, hogy régen elvált már népétől, és csak a tudományos kutatásnak él. Ő mesél Teldinnek a Junákról, egy rég elfeledett népről, melynek tagjait egykoron istenként tisztelték. Bizonyos jelek arra utalnak, hogy e néphez van köze a titokzatos köpenynek. Szóba kerülnek még az arcane-k, akiknek a jelét viseli magán a mágikus erejű tárgy. Mivel Teldinnek nincs más választása a kalapácshajón marad ami egyenesen a Birodalmak szférája felé tart, Rauthaven városába.

Útközben Aelfred kiképzi Teldint, aki elég gyorsan elsajátítja a fegyveres harc alapjait.

A köpeny újabb képességeire is fény derül, amikor az ismét feltűnő neogik ellen harcra kerül a sor. Teldin képes varázsolni, anélkül, hogy tudná, hogy mit is csinál valójában.

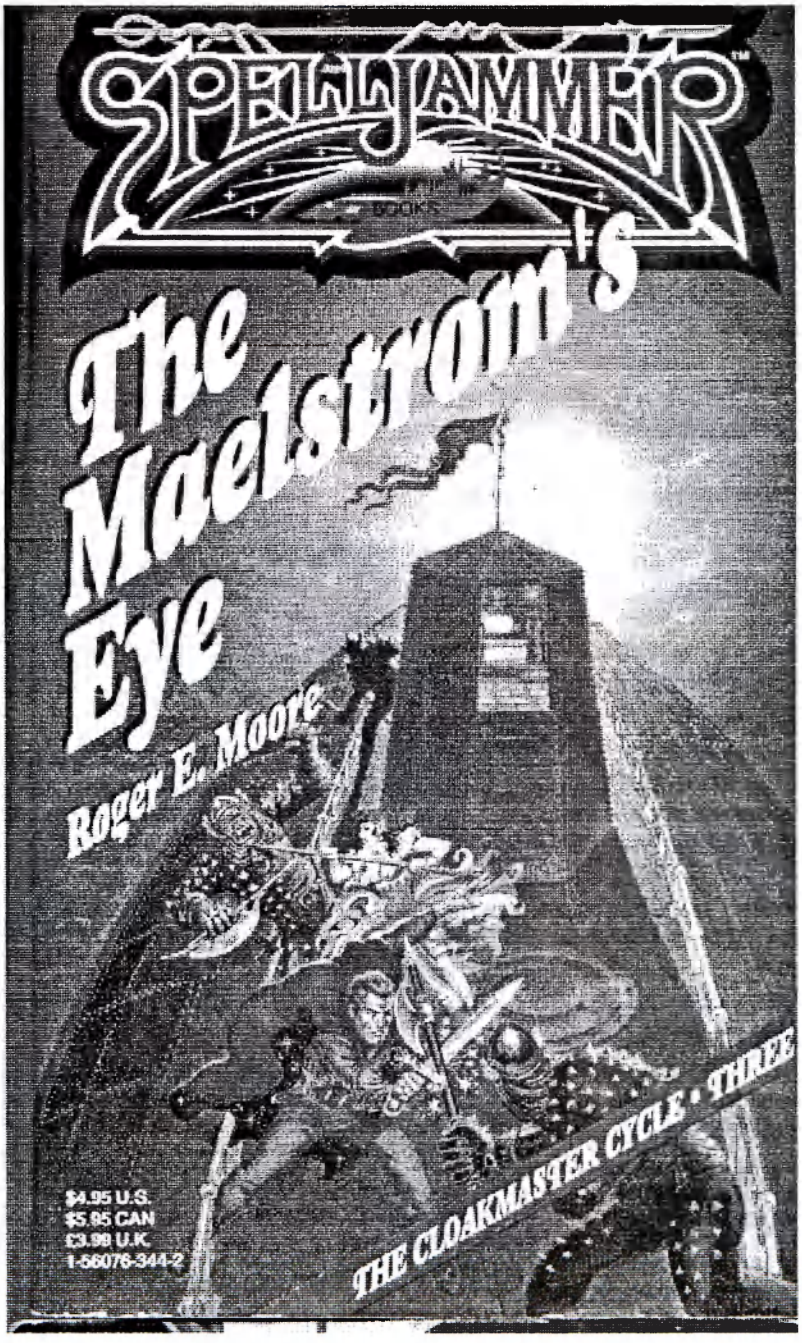
Estriss, akinek saját bevallása szerint életcélja, hogy a Junákkal kapcsolatos teoriáit bizonyítsa, hosszasan és sokat beszélget Teldinnel. Együtt fedezik fel, hogy a köpeny képes átformálni gazdája külsejét.

Nem sokkal azelőtt, hogy megérkeznek az Elfeledett Birodalmak földjére, egy irányítatlanul repülő hajóról kimentenek egy csodaszép hölgyet, Riannát.

Faerun földjén Teldin végül találkozik egy arcane-nel, aki hihetetlen összeget kínál a köpenyért. A farmer azonban nem válik meg kincsétől.

A könyv fináléjában sok mindenkiről lehull az álarc. Kiderül, hogy Rianna a neogiknak dolgozik. Az ármányos nőszemély sikeresen csapdába csalja Teldint. A neogik vezére majdnem megöli a farmert, azonban Estriss megrohanja a pókot, és a két nagy hatalmú lény a nyilt űrbe repül ki.

Teldin a könyv végén rádöbben, hogy senkiben sem bízhat, a neogik, Falx agyszívói, a tündék és még sok más nép akarja magáénak e köpenyt, melynek értéke valamiért felbecsülhetetlen. Estriss szavaiból azonban kicseng a megoldás: a köpeny kapcsolatban van a gigantikus Spelljammer-rel.



Az **Örvény szemében** (The Maelstrom's Eye) Teldin a kibontakozó második Nem-emberi Háború közepében találja magát. A scro-k, az űrorkok, hatalmas erőkkel indulnak esküdt ellenségeik a tündék ellen. Teldin köpenye mindkét nép számára fontos lenne, mert eldönthetné a háború kimenetelét.

Közben, a már űrveteráná átformálodó farmer új célt tűz maga elé, egy falmadaraathá-nak nevezett lény után kutat, aki a gnómok szerint biztos információkkal rendelkezhet a köpennyel kapcsolatban.

Az út folyamán Teldin új társakra tesz szert, hozzácsapódik többek között egy surranó, valamint egy aperusa is.

A köpeny egy hihetetlen képességére is fényderül, amikor a támadó scro armada elől Teldin elkormányozza a hajójukat.

A könyv végén Teldin találkozik a fal-lal, mely megmenti őt. Minden ármány nyilvánra jut, és Teldin elveszti legjobb barátját.

A fal tanácsára a farmer elindul megkeresni a *Törött Szférát*, ahonnan a Spelljammer származik. A hatalmas féreg felfedi Teldin számára a valóságot, a köpenye egy olyan tárgy mellyel irányítható a gigantikus rájahajó.

A negyedik kötetben kiteljesedik a Nem-emberi háború. A scro-k oldalán roppant erejű segítők tünnek fel, akikkel Teldin is szembe kerül.

Az ex-farmer ismét találkozik Estriss-szel az agyszívóval, és kettejük beszélgetése újabb titkokat tár fel. Kiderül, hogy a kalapácshajó, mely megmentette Teldint a kalózok kezéből nem véletlenül jelent meg éppen akkor. Estriss beszélni akart az egzotikus szépséggel, aki Teldin karjai között halt meg. A nő egy ritka faj, a reigarok népéhez tartozott. Estriss szerint e nép a saját kristály szféráját szétrombolta.

Az út folyamán egy sárkány is Teldin Moore-hoz csatlakozik (innen a kötet címe: **A ragyogó sárkány** - The Radiant Dragon). E szuper lény szintén rendelkezik egy tárgyal, mellyel irányítani lehetne a Spelljammert.

A scro-k, közben bevetik szörnyű fegyverüket a boszorkányfény mészárost. Ez a csigaszerű féreg mindent felzabál, ami az utjába kerül, miközben újabb és újabb szörnyeket "szül".

Teldin vetélytársával, a sárkánnyal az utolsó harcban végez egy ilyen mészáros. A harcból, köpenye segítségével sárkánnyá alakulva menti ki hajóját a Köpenymester.

Vajon valóban a Reigarok hozták létre a Spelljammert? Képes-e Teldin Moore uralni ezt a hatalmas hajót? Egyáltalán mi is az a Spelljammer?

Ezekre a kérdésekre kapunk választ a sorozat két befejező kötetében (The Broken Sphere, The Ultimate Helm), melyek lerántják a misztérium függönyét a szférák hajójáról.

– helmsman –

SZIGETI SÁNDOR

Én, a lich

Mit csinálnak a „szörnyek", amikor nem a játékosok ölik őket halomra? Á, ez csak egy szörny! – mondják azok, akik nem veszik maguknak a fáradságot, hogy belegondoljanak a „szörnyek" szerepébe a játékban. Valóban csak a játékosok elpusztítása és a „nekik szánt" kincsek őrzése a feladatuk?

Nem! A „szörnyek" is élik a maguk életét, nekik is megvannak a saját céljaik, vágyaik. Az következő cikkben egy érdekes „szörny" életéről tudhatunk meg többet. Egy „szörny", egy lich mesél magáról, céljairól, szokásairól, életmódjáról.

A lich egyike a létező legerősebb, legveszélyesebb élőhalottaknak, amelyek valaha is felbukkantak a világokban. Eltérően a többi „típustól", a lichek szabad akaratukból válnak élőholttá, és megtartják szabad akaratukat, varázshatalmukat, „ép" elméjüket. Az évszázadok alatt szívükben többnyire feltámad a gonosz, a gyűlölet, az irigység az élők iránt. Éppen azért, mert rendkívül ambiciózusak, számos különös varázslatot, varázseszközt fedeznek fel, elképzelhetetlen titkok birtokába jutnak. Még puszta porhüvelyük is halálos lehet az élőkre, hiszen minden lich egyedi képességekkel rendelkezik, némelyikük érintése, pillantása azonnal ölhet, akaratukra holtak seregei masíroznak végeláthatatlan sorokban, egyetlen intésükre a csontok önálló életre kelnek... Elpusztítani szinte lehetetlen őket, közönséges fegyver láttán csak kacagnak, és legendák maradtak fel egy olyan lichről, amelyiknek testén úgy hatoltak át a mágikus fegyverek, mint a füstön a puszta kéz.

Az alábbi levélre egy ősi könyvtárban bukkantunk rá. A könyvtárt néhány évszázada temette maga alá egy vulkánkitörés, olyan robbanás, amely egy teljes hegyláncot megsemmisített. Nem tudtuk, e pergamentekercs hogyan vészelhette át szinte sértetlenül a pusztítást, és hogyan kerülhetett az egyik szomszédos kamrába közel tizenhatezer, gyönyörű mesterkard...

Drága Testvérem!

Jogosan kérdezhetnéd tőlem, mi késztet arra, hogy levelet írjak Neked, aki már oly régóta halott vagy; de miért ne írhatna a halott testvérének egy halott varázsló? Az évek csak telnek, és már nem köt le úgy a kísérletezés, mint annakidején. Kétségek gyötörnek, vajon jól tettem-e, hogy legyőztem az egyetlen ellenséget,

akit-amit talán nem lett volna szabad... Megérte-e, hogy elhitettem magammal, hogy el fogom viselni családom minden tagjának, az összes barátomnak, társaimnak halálát, a halált, ami elől azon a teliholdas éjszakán megmenekültem... Nem fizettem-e túl nagy árat az öröklétért? Megkaptam-e az örök életet? Végül... akarok egyáltalán örökké élni?

Súlyos kérdések ezek, és még nem kaptam rájuk választ. Amikor értesültem a halálodról, úgy éreztem, elárultalak, magadra hagytalak. Azt tanítják a papok, a Túlvilágon találkozunk. De hátha nincs Túlvilág... Az a legiszonyúbb, hogy tehetnék érted valamit... feltámaszthatnálak, hogy úgy létezz, ahogy én. De ha ahol most vagy, az a Túlvilág, akkor együtt vagy a szeretteinkkel, és én nem akarlak elszakítani tőlük. Ha feltámasztanálak, talán a lelked is elveszne, ahogy az enyém is, és lélek nélkül, biztosan tudom, nincs helyünk a Túlvilágon.

Azt hittem, ha végtelen sok időm lesz a kísérletezésre, erősnek és hatalmasnak érzem majd magam, és mindent megtehetek, de rájöttem, az élők öröklik őseik tudását, és továbbfejlesztik azokat. Úgy éreztem, ez nem igazság... aztán rájöttem, hogy nem létezik igazság... de erről majd később. Új „életem" kezdetén nem egyszer kellett menekülnöm, mert kitudódott lich-létem, és csapatok indultak ellenem. Voltak közöttük olyan mágusok, akik előttem ismeretlen hatalommal rendelkeztek, pedig alig néhány évtizede éltek csak. Ők féltek tőlem, én pedig tőlük. Elpusztítottam őket, mert ismertem a gyengéiket, és így megkaparintottam a tudásukat, de nem biztos, hogy mindig én győzök. Még most is, ha az élők közé megyek, szinte félelem fog el, mikor kerülök szembe olyan hatalommal, ami ellen nem tehetek semmit. Le kell küzdenem ezt az érzést, bíznom kell magamban. Igen, érzést írtam, mert érzek dolgokat. Megmaradt nekem a félelem, a fájdalom és a szomorúság. És a bosszúvágy.

Azt gondolhatnád, hogy megbomlott az elmém, de ez távolról sincs így. Azt hiszem, egyszerűen nem tudok megőrülni. Nem olyan felépítésű az agyam, nem alkalmas rá. Hidd el, így a legrosszabb. Hideg fejjel tudok gondolni az eltelt évszázadokra, pontosan emlékszem minden másodpercre, és hideg fejjel tudok gondolni az elkövetkezendő évmilliárdokra, ugyanakkor legszívesebben üvöltve, zokogva rohannék el innen – mindegy, hová. Nem akarok élni, de félek meghalni is. Olyan sok év kitartó munkájának eredményét nem vagyok hajlandó átengedni senkinek, semminek. Kiváltképp nem egy olyan hatalomnak, aminek nincs fölöttem hatalma...

Legalábbis remélem... Tudod, hosszabb ideje kutatom azt a titokzatos jelenséget, amit röviden csak halálnak hívnak, hogy azt kell hinnem, előbb-utóbb én is sorra kerülök. Persze nem úgy, mint ahogy az emberek pusztulnak el. Az én halálom lassú és keserves lesz. Lehet, hogy képtelenség legyőzni az elmúlást, de én azzal a tudattal létezem addig is, hogy legalább megpróbáltam.

Persze lehet, hogy nincs igazam, és örökké fogok létezni. Végül is a hegyek, a tengerek, a szelek és a tüzek mindig léteztek és mindig létezni fognak. Én elszakadtam az anyagi valóság négy alapelemétől, újjászülettem és megismertem az ötödiket. Az élők sohasem fognak tudomást szerezni az ötödik alapelemről; tőlem nem tudják meg, maguktól pedig soha nem jönnének rá.

Minden évben, a születésed napján – illúziókkal és más módokon álcázva magam – elmegyek egy piacra, és ünnepi ebédnek valót vásárolok. Utána felkeresek egy fegyverkovács mestert, és megveszem a legszebb kardot, amit csak lehet nála kapni. Mindig nagyon szeretted a kardokat, és nagyon büszke voltál a vívótudományodra. Egyszer vívtam veled, de már az első hárításnál kirepült a kezemből a fegyver. Ma már nemigen történne ez meg velem. Kevesen állhatnának ki ellenem. Végtelen sok időm volt a gyakorlásra, de nem érzek büszkeséget. Amikor az új ajándékoddal a kezemben „hazafelé" tartok, tudom, soha nem fogod használni a pengét, de szükségem van arra, hogy egy pillanatig elhitessem magammal, hogy örülnél neki. Néha megszentelem az új fegyvert egy-egy vándor vérével, ezek ellen nem is használom varázshatalmam. A kardnak szüksége van rá, hogy megfürödjön. Szinte hallom, ahogy hevesen tiltakozol, de mindig volt néhány dolog, amiben nem értettünk egyet.

Elkészítem az ebédet, két személyre terítek, és várok. De Te már nem jössz többé. Bár nincs szükségem efféle táplálékra, mégis mindig megkóstolom. Tudom róla, hogy minden élő rendkívül ízletesnek találná – ügyelek rá, hogy az legyen –, nekem azonban száraznak és keserűnek tűnik. Olyan ez, mint amikor lázas betegen eszel valamit, és nem esik jól, de megeszed, mert enned kell. A születésnapod után hetekig csak ülök egy helyben, és az új kardod nézem. Ilyenkor még szolgáim sem mernek hozzám szólni, akik pedig olyanok, mint én, élőhalottak. Mindet névről ismerem, pedig több százan vannak, és a Te szemed jórészüket egyformának találná. Uralom őket, mert hatalmasabb vagyok bármelyiküknél. Tudják, esélyük sem lenne legyőzni engem, a megtorlás pedig nem egyszerűen „életük" elvesztése volna. Érdekes módon, a hét nap leteltével annyira felgyülemlik bennem a keserűség, hogy tombolni kezdek. Emlékszel még arra a szerencsétlen bolondra, akitől az emberek annyira féltek. Tudod, a nevét sem tudták, csak Sötét Úrként emlegették? Ő is lich volt, és megtudtam, hogy mennyi kudarcban volt része. Soha nem tartozott sehová, és túl közel telepedett le a városhoz, így folyamatosan támadták az úgynevezett hősök. Valamiért nem hagyhatta el azt a helyet, talán várt valamire, vagy valakire. Pontosan tudom, mit érzett, bár szánni nem tudom. Nem minden bugris képes elviselni az öröklétet, ehhez a halandók felett kell állni mind hatalomban, mind mentálisan.

Nincs még egy esztendeje, hogy meggondolatlan emberek behatoltak birodalmamba, és merészelték kezükkel illetni kincseim. Ügyeltem rá, hogy minden vazallusom és szolgám megtudja, mi lett a balgák sorsa. Kegyelemért könyörögtek, amikor rádöbbentek, hogy sebezhetetlen vagyok, olyan rémültek voltak, még az a szerencsétlen, együgyű pap is, mint egy csapdában vergődő nyúl. Ez utóbbi egyébként kivívta elismerésemet, olyan szívósan, fanatikusan kapaszkodott mihaszna hitébe, hogy jutalmul vazallusommá tettem. Később, beszélgetésünk közben megtudtam, hogy még a szertartás sem tudta elpusztítani a benne égő imádatot istene iránt. Merészelte kérni tőlem, hogy továbbra is imádkozhasson. Kíváncsiságból megadtam az engedélyt, nem hiszem, hogy az úgynevezett jóság istene örülne egy lich-papnak. Néhány hónappal később kihallgatást kért tőlem, és elárulta, hogy végezni akar velem. Úgy érezte, még az ellenségének is tartozik annyival, hogy nyíltan támadja meg. Haragomban csaknem ízekre szedtem a lelkét, amikor eszembe jutott, hogy Te is így tettél volna. Igaz lovaghoz illő cselekedet lett volna. Szinte jó érzés volt, amikor kegyelemből csak megszüntettem az életenergiáit. Nem felejtettem el, hogy miattam, testvéred, a gonosz mágus miatt tagadott ki a rended. Halálodig hű maradtál az elveikhez, ám hozzám is, hiszen visszavettek volna, ha engem legyőzöl, de te mégis elfogadtál olyannak, amilyen voltam. Ennyivel tartoztam neked.

Nemrégiben bukkantam rá egy új, alkalmas búvóhelyre. Egy nagyon tágas, az élőktől távoli, földalatti könyvtár. Megtaláltam benne hajdani tudósok csaknem minden jelentős művét. Nem kutattam, ki építhette, immár az enyém, másnak nincs helye itt. Évezredek telnek el, amíg az összes kötetet áttanulmányozom.

S végül az ok, hogy ezt a levelet megírtam: minden okom megvan feltételezni, hogy egy lich írására bukkantam, melyben a létezés végességéről elmélkedik. Véleménye szerint minden lény, még az élőhalottak is szükségképpen elpusztulnak, életenergiáik elfogytával. Van azonban egy mód, amivel pótolni lehet az elvesztett erőt. Ez pedig egy olyan kockázatos eljárás, ami könnyen végzetévé válhat a kísérletezőnek. A tomboló vihart fogom megcsapolni, s ha a villámok túlzottan erősek lesznek, talán nem bírja ki az a mára már meggyengült kapocs, ami a testemet és a lelkemet tartja össze. De nincs más választásom, nem engedhetem meg magamnak, hogy ennek a páratlan életműnek vége szakadjon. Nagyszabású terveim vannak...

Még látjuk egymást... hamarosan...

Szegény öreg Sylva Theomer számtalanszor panaszolta már, hogy a hozzáérkező kérdések nagy része az AD&D alapjaival kapcsolatos. Természetesen nem foglalkoztunk vele – ki vesz manapság komolyan egy paranaturisztikában és ezoterikus tudományokban járatos vén csontot?

Aztán tegnap valamelyikünk, úgy futtában belepislantott a könyvbe, melyet órák óta bőszen tanulmányozott Sylva Theomer. A szöveg teljesen értelmetlen ákombákomokból állt, akár japán babapiskóta reklám is lehetett volna, ám az oldal tetején különös, cirkalmas kézírással ez szerepelt: Interballisztikus Termonukleáris Tűzlabda Szerepjáték Magazin Szerkesztőségekre.

Az ezt követően összehívott válságstáb egy új rovat indítása mellett voksolt.

Ez, a kezdő mesélők részére indított rovatunk megpróbál praktikus tanácsokkal szolgálni, és meggyorsítani a tanuló időszakot. Elnézést és megértést kérünk a gyakorlott szerepjátékosoktól, de a játékkal most ismerkedőkre is gondolnunk kell (talán nekik is szolgálhatunk egy-két ötlettel).

A bejelentkező cikk természetesen a játék első komoly problémájával foglalkozik – a parti összeállítással.

Ha sikeressen összeverbuváltuk a csapatot, amellyel elmerülnénk a Kalandok és Sárkányok világába, első feladatunk eldönteni azt, hogy hosszú-, vagy rövidtávú mesével kívánjuk-e eltölteni az időnket (ebbe nyilvánvalóan beleszólnak a játékosaink is). A rövidtávú mese alatt egy néhány alkalom erejéig tartó, modul jellegű mesét értek, míg a hosszútávú mese alatt történetek egybefűződő ciklusát. Mindkettőnek megvan a maga varázsa, előnye és hátránya, de egy biztos, nagyban befolyásolják a parti összeállítás stratégiáját, így különbontva kell őket tárgyalnunk. A legfontosabb szabály: kezdő mesélő ne kisérletezzen! Nem kell rögtön az összes valaha is megjelent opcionális szabályt bevezetni, maradjunk meg a legegyszerűbb alapszabályoknál. Később, ha már kellő gyakorlatot szereztünk, fokozatosan vezethetjük be az új szabályokat.

Hosszútávú mese

A parti kezdeti összeállításától sok függhet a hosszútávra tervezett mese esetén (rossz összeállítás könnyen rövidtávúvá alakíthatja át mesénket). Lássuk a legfőbb buktatókat:

Az Alaptulajdonságok

Itt két főbb veszélyt kell megemlíteni. Az egyik a túl magas alaptulajdonság értékekből, a másik a túlságosan különböző karakterekből adódik.

Ha a karakter alaptulajdonságai 18 körüliek (vagy annál is magasabbak), akkor a mesénkben folyamatosan rendkívüli szörnyeket kell a parti ellen felsorakoztatnunk. Könnyen unalmassá válik az, ha minden utcasarkon vörös sárkányok tekergőznek, és démonok rohannak nap mint nap a jószándékú kalandorokra. Ha pedig normális fantasy világot mesélünk, játékosaink bármilyen problémát másodpercek alatt megoldanak szuper karaktereikkel. Így könnyen elveszhett a játék izgalma. Ne engedjük tehát, hogy istenszerű karakterekkel álljanak be játszani a mesénkbe. Az a mese melyben 18-20 körüli alaptulajdonságokkal rendelkező karakterek szerepelnek, sokkal inkább harci-játékra emlékeztett, mintsem szerepjátékra.

A másik veszély, ha az egyik játékosunk szuper karakterrel rendelkezik, míg a másik átlagossal, vagy átlag alattival, hiába játszik jól a játékos, ha társának karaktere kétszer hatalmasabb, nyilvánvalóan több szerephez jut a játékban. Mielőtt elkezdenénk mesélni, mindig hasonlítsuk össze a karakterek alaptulajdonságainak összegét; 15-20-nál nagyobb eltérés esetén lépjünk közbe. A túl gyenge értékekkel rendelkező karaktert engedjük újradobni (ne a jó alaptulajdonságokkal rendelkező karakter értékeit csökkentsük, ezzel kedvét szeghetjük a játékosnak). Vigyázzunk, nehogy a szuper karakterhez igazítsuk a partit. Az ilyen karaktert inkább a játék folyamán próbáljuk meg visszafogni.

A Fajok

Ez a problémakör nagy mértékben függ az adott fantasy világtól, melyet mesélünk. A különböző fajok között, melyek világunkat benépesítik ellentétek feszülhetnek (ennek klasszikus példája a tünde-törp ellentét, de lehet két háborúban álló ország is). Figyeljünk arra, hogy ilyen, egymással örökös haragban álló nép tagjai ne legyenek egyszerre a partinkban, vagy ha igen, akkor készüljünk fel az ellentétre. Ha a játékosaink is fogékonyak rá, akkor az ilyen ellentétből, és annak lassú feloldásából remek meséket faraghatunk. Ennek ellenére óvakodjunk a túlzott szét-húzástól a partin belül.

Gondot okozhat az is, ha különböző erejű fajokból tevődik össze a parti. Ez a veszély főképp akkor áll fent, ha nem csak a Játékosok Könyvében szereplő karakter fajokra gondolunk. Ha valaki ismeri a Humanoidok Könyvében szereplő fir bolgot, amely első szinten olyan erőt képvisel, mint egy negyedik szintű, más fajból származó kalandozó, az tudja, hogy mennyire lehet ez játékegyensúlyt felborító tényező. Kezdő játékmester csak az alapban választható fajokat engedélyezze meséjében.

Az Osztályok

Bizonyos osztályok tagjai képtelenek együttműködni. Ennek jól ismert példája az orgyilkos-lovag páros. Az ilyen karakterek előbb, vagy utóbb szembe kerülnek egymással és ez a parti széthullásához vezethet.

Rendkívül veszélyes párosítást adnak az ellentétes jellemű, vagy princípiumú istenek papjai.

Ha a PHBR kiegészítőkben leírt *készleteket* használjuk, akkor figyeljünk arra, hogy elférnek-e a partiban egymás mellett a karakterek.

A Jellem

Nyilvánvaló ellentét, melynek feloldása lehetetlen (illetve csak jellemváltással lehetséges). A partin belül ne legyen jellem-ellentét, és ez nemcsak a jó-gonosz tengelyre, hanem a kaotikus-törvényes tengelyre is vonatkozik.

A karakterek hasonlósága

Ha minden játékos ugyanazokkal a szakértelmekkel rendelkezik, ugyanazokat a varázslatokat ismeri, ha megegyezik a felszerelésük, hamar egyhangúvá válik a játék. A karakterek különbözzenek egymástól, ne szélsőségesen (mint a lovag és az orgyilkos), csak részben, de feltűnően. Ebben komoly segítséget nyújthat a megfelelő és találó háttér. Egy jó

háttértörténet ráadásul kalandötletek sokaságának alapja lehet, ezért is helyezzünk mindig hangsúlyt ennek kidolgozására.

Amennyiben a csapatban két, vagy több varázsló van, ne ugyanazokkal a varázslatokkal indítsuk el őket.

Osztály összeállítás a csapaton belül

Bizonyos osztályok semmiképpen se maradjanak ki a csapatból. Legyen valaki, aki képes gyógyítani. Elsőként a pap merül fel, de a lovag is megfelelő erre a célra, bár kevésbé „hatékony".

Fontos még a varázsló, aki a csapat mágia szakértője. Ez lehet az általános tudású mágus, vagy valamilyen specialista (a legfontosabb Mágia Észleléssel *(Detect Magic)* és Mágia Olvasással *(Read Magic)* úgyis mindegyik varázsló rendelkezik).

Szükséges még a fizikai támadásokat felfogó harcostípus. A lovag akkor remek választás, ha a csapatban nincs pap (gyógyítás), a kósza pedig több lehetőséggel bír, mint a harcos (egy harcost is ki lehet úgy alakítani, hogy érdekes legyen vele játszani, de ehhez már tapasztalat kell).

A csapdák felismerésének, a zárak kinyitásának specialistája, a tolvaj is fontos, bár más osztályok ügyes összmunkával pótolhatják a szerepét.

Nyilvánvaló a parti összeállítása, ha négy játékosunk van: harcos (esetleg lovag, vagy kósza), pap (tudjon gyógyítani!), mágus (esetleg specialista), tolvaj.

Amennyiben négynél több játékosunk van, akkor valamelyik osztályból két karakter is szerepel a mesénkben. Itt előfordulhat a nemkívánatos hasonlóság veszélye (két tolvaj csépeli egymást a kincsesláda előtt, hogy melyikük nyissa ki, stb.). Ezt a problémát, ahogy már fentebb írtam, a háttér-történettel a legkönnyebb kivédeni. Más megoldások: ha fegyverforgatókról van szó, akkor az egyik legyen lovag, míg a másik kósza. Papok esetén különbözzön a rend, melynek tagjai (ügyeljünk arra, hogy megférjenek egymás mellett). Varázslók esetén adódik, hogy ellentétes iskolák specialistái legyenek (bár ez sem igazán jó megoldás. Nem szerencsés, ha egy partin belül több varázsló van). Tolvajoknál más legyen a tolvajképesség értékek összeállítása, az egyik inkább értsen a zárakhoz, míg a másik a háztetők lovagja legyen, stb. Még jobb, ha az egyikük bárd.

Ha három játékosunk van csak, akkor valamelyik alaposztály kimarad. Ennek lehetséges pótlása a több-osztályú karakter. Talán a harcos, varázsló, pap-tolvaj, vagy a harcos, pap, varázsló-tolvaj a legjobb összeállítás. Bizonyos osztályok részlegesen pótolnak másokat: a lovag a papot, a bárd a tolvajt és a mágust (éppen ezért ügyes összeállítás a harcos, pap, bárd csapat).

Három játékos esetén a hiányzó osztályt egy örökösen a csapat mellett tartozkodó nemjátékos karakterrrel is megoldhatjuk.

Két játékossal ne kezdjünk el játszani, csak akkor, ha más lehetőségünk nincs. Ebben az esetben a parti semmiképp sem lesz teljes. Ilyenkor mindenképpen szükség van több-osztályú karakterre (pap-harcos, és bárd parti egész jól működik).

Rövidtávú mese

A néhány alkalomra szóló mese-sorozatoknál más szempontokat kell figyelembe vennünk, mint a hosszútávú meséknél. Ilyenkor akár jellem ellentét is lehet a karakterek között, akik csak egy bizonyos cél elérése érdekében szövetkeznek.

Ekkor is figyelnünk kell a háttér-történetre, bár nem kell olyan részletességgel kidolgoznunk, mégis gondoljuk át, hiszen ez lehel életet a karakterbe.

Rövidtávú mesék leggyakoribb témája, hogy a parti valamelyik tagja fondorlatos módon a csapat ellen munkálkodik, vagy valójában minden karakter ellenfele a másiknak (egy bizonyos tárgyat kell megszerezni mindannyiuknak, stb.). Ilyen esetekben figyeljünk arra, hogy egyik játékos se rendelkezzen több információval, mint a másik. Több ismerettel induló karakter könnyedén elnyomhatja a parti más tagjait.

Akár rövidtávú, akár hosszútávú mesét játszunk, nagyon fontos szabály, hogy engedjük a játékosnak, hogy ő alakítsa ki azt a személyt, akivel akár éveken át is játszani fog. A kigondolt karaktereket hasonlítsuk össze, fontoljuk meg, hogy képesek-e együttműködni, az esetleges ellentétforrásokat pedig iktassuk ki. Természetesen ez akár heteket is felemészthet, ez az idő azonban hamar megtérül. Egy jól összeállított partinak ezerszer könnyebb mesélni, mint a tíz perc alatt kész csapatnak.

Mitológiai ABC

Csi-lin

Az ókori kínai mitológia csodálatos egyszarvúja

Mítosz: a csi-lin (nem keverendő össze a ki-rin-nel) kinézetre rendkívül furcsa, de elragadó lény. Teste akár a szarvasé, csak kisebb, nyaka, mint a farkasé, farka a bikáé, patája a lóé. Szőre tarka (bizonyos elképzelések szerint vörösesbarna, esetleg fehér, vagy zöld). Szarva végén puha bőrkinövés van (azért, hogy véletlenül se sebezzen meg vele senkit). Jósága semmilyen más lényéhez nem mérhető. Amikor a földön jár, nem tapos rá sem a füvekre, sem a bogarakra. Nem legel, ásványokat és csodálatos növényeket eszik, s csak a legtisztább forrásból hajlandó inni. Úgy tartják, repülni is tud, és a vizen úgy sétál, mintha az föld volna.

Elnevezésére két magyarázatot ismernek. Az egyik szerint a csi a hím egyszarvút, a lin pedig a nőstény egyszarvút jelöli A másik elgondolás szerint a csi egy ezüstszarvú, smaragdzöld szemű szarvasbika, a lin pedig egy aranyszőrű csataló volt, amelynek minden lépése feltépte a földet. E két mesebeli lény egybeolvadásával jött létre a csi-lin.

A csi-lin az állatok feje a kínai mitológia szerint. Gyakran szarvasokkal él együtt, mint vezér.

A taoista legendákban a halhatatlanok lovagolnak csi-lin-en. Úgy vélik, hogy a csi-lin megjelenése a természet lecsendesülését és felvirágzását vonja maga után, vagy egy bölcs eljövendő megjelenését jelzi előre. A népi hiedelmekben a csi-lin hozza el a fiúgyermeket az égből alászállva.

RPG: Sok fantasy szerepjátékban találkozhatunk a csi-lin-nel. Az AD&D-ben *duruch'i-lin*-nek hívják, pontosabban a nőstényt *ch'i-lin*-nek, a hímet pedig *duru*-nak. Érdekes, hogy itt óriás termete van, elérheti akár a 30 méteres nagyságot is. A szivárvány minden színében pompázik, teste lószerű, de állkapcsa olyan, mint a farkasé (különös elképzelés egy jóságos lénnyel kapcsolatban). Hangja az ezüst csengettyűkéhez hasonlatos.

A Palladiumban *ki-lin-ként* ismerik a csi-lint. Rendkívül segítőkész teremtmény, feltétlenül segít a bajbajutottakon. A ló és a sárkány keveréke, pikkelyes, patás, sörényes csodalény.

Igen érdekes a Rolemaster kegyetlen és gonosz *ki-lin*-je. Ez a csi-lin agár és ló keveréke, hideg elegancia és könnyed mozgás jellemzi. A tudatlanok gyakran összekeverik az unikornissal, botor tévedésükért az életükkel fizetnek.

Ötletek csi-lin-vadászoknak: A csi-lin-nel valószínűtlen, hogy harcba keverednénk, ha nem mi kezdeményezünk. Ha mégis összetűzésre kerül sor, számoljunk emberfeletti hatalmával (ez különösen igaz az AD&D esetén). Fizikai erején felül mágikus tudása is jelentős. Szarvából képes mágikus energianyalábokat kibocsájtani, percenként többször is. Ha akar, láthatatlanná válik, vagy másik létsíkra távozik. Ezenfelül képes kristállyá változtatva használhatatlanná tenni a fémeket (akár mágikus fegyvereket és páncélokat is).

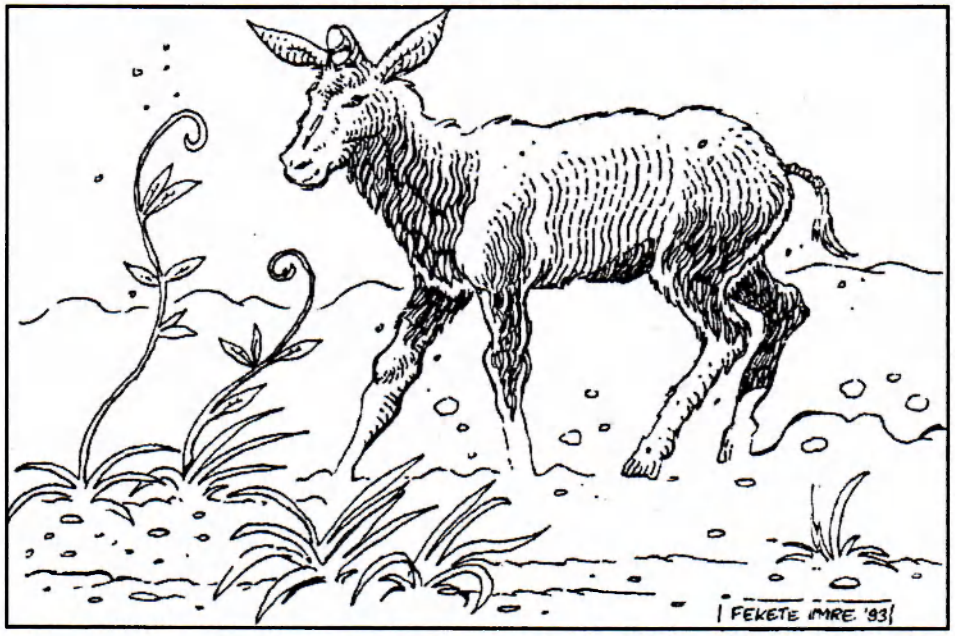
Azonkívül, hogy varázslatszerű képességeket használ, számos mágia hatástalan ellene. Ne is próbálkozzunk bűvöléssel, dermesztéssel, vagy halálvarázzsal. A testét körülragyogó aranyszínű aura pedig a fizikai támadások ellen védi.

A csi-lin vadásznál a fentiek miatt mindenképpen kell lennie festéknek, vagy pornak, melyet a láthatatlanná vált csi-lin megtalálására használhat és elengedhetetlenül szükséges a kőfegyver, melyet a csi-lin nem képes kristállyá alakítani.

Valószínűbb, hogy a kínai egyszarvúval, mint segítővel találkozunk. Ilyenkor fejezzük ki tiszteletünket és megbecsülésünket, és semmiképpen ne kéredzkedjünk a hátára, amíg ő ezt nem javasolja. A csi-lin csak a legbölcsebb papokat és remetéket fogadja el lovas gyanánt.

Mesélőknek: A csi-lin-t elsősorban Keleti Kalandokban vethetjük be, az abszolút jóság, erény és tisztesség megnyilvánulásaként. Ne feledjük a csi-lin erejét, nem ok nélkül ér többet az AD&D kompendiumban a beholder-nél, vagy az ősöreg fekete sárkánynál. Ha a csapat segítségére siet, akkor nehogy ő intézzen el minden gonoszt, a játékosok nem kedvelik páholyból hallgatni a mesét, szeretnek annak aktív részesei lenni.

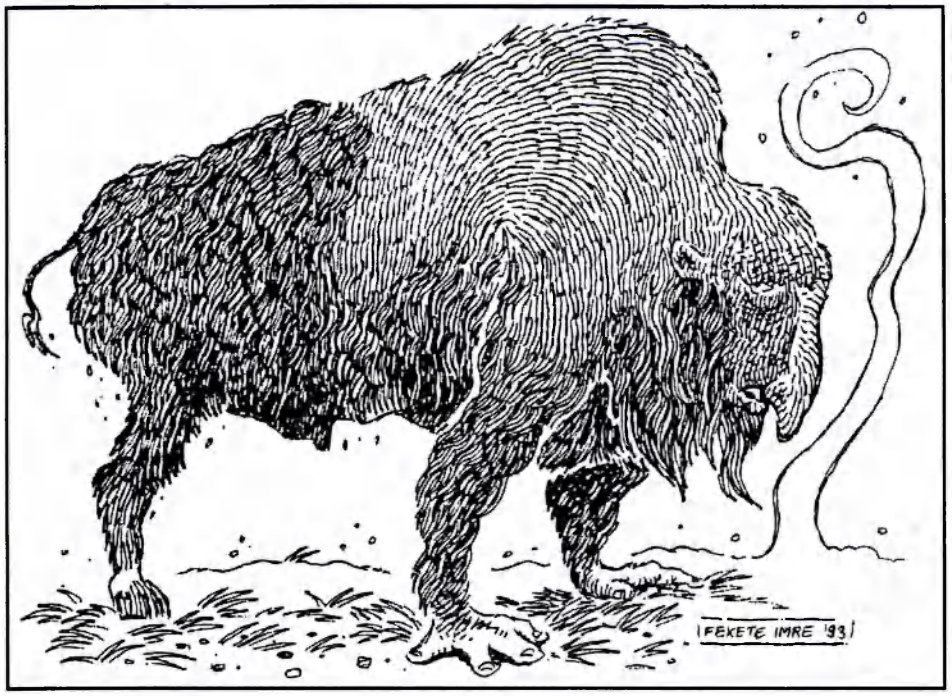
Kalandötletek: A mondák és balladák szerint a csi-lin szarva porrá törve mindenféle mérget semlegesít. Egy uralkodó (lehet a szamuráj PC daimyoja is), akit megmérgeztek már csak ebben az orvosságban reménykedhet. A csapatnak találnia kell egy csi-lin-t, de előtte meg kell harcolnia az úton az uralkodót megmérgező rivális embereivel (ideális: ninják vagy yakuzák), és rá kell venniük a lényt a „műtétre". Jó partinál egyszerűbb egy mútikus templomot belekeverni a történetbe, ahol a kósza hírek szerint ereklyeként őriznek egy csi-lin szarvat. Természetesen a karaktereknek számos próbán kell átmenniük ahhoz, hogy elnyerjék a szarvat.



Hasonló mesét építhetünk arra, hogy a csi-lin bőre hárítás *(deflection)* varázslatot tartalmaz, még a lény halála után is. Így érthető, hogy milyen értékes kincs. Valamelyik játékosunk családi örökségként kaphatott egy ilyen „páncélt", melynek elrablása, majd visszaszerzése újabb mese forrása lehet.

A shógun hatalmát egy titokzatos, földöntúli mágiákat használó hadúr veszélyezteti. A főváros felé vonuló seregek élén fémkolosszusok (vasgólemek) lépdelnek, pillanatok alatt felőrölve minden ellenállást. A shógun bölcse ismeri a legendát, miszerint egy csi-lin-ként emlegetett csodalény képes a fémeket kristállyá alakítani. És a hősök útra kelnek...

Ha valamelyik játékosunk karaktere rendkívüli bölcsességű, akkor egy csi-lin előre jelezheti születését, színesebbé és misztikusabbá téve a karakter háttértörténetét.



Kuj

KLÍMA:	Mérsékelt és meleg
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Magányos
AKTÍV CIKLUS:	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	Húsevő
INTELLIGENCIA:	Átlag feletti (11-12)
KINCS:	Nincs
JELLEM:	Semleges gonosz
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS (AC):	2
MOZGÁS:	12, úszva 24
HIT KOCKA (HD):	10
AC0 ÜTÉSE:	11
TÁMADÁSOK SZÁMA:	2 + -
SEBZÉSEK:	1-12/3-18
SPECIÁLIS TÁMADÁSOK:	Villámcsapás, Viharkeltés
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉSEK:	-
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	20%
MÉRET:	L (3 méter)
MORÁL:	Bajnoki (15)
TP ÉRTÉK:	5000

Kuj

Az ősi kínai mitológiában szereplő egylábú, szarvatlan szürkéskék bika.

Mítosz: Kuj a Keleti Tenger istenének társa, szabadon jár-kel a tengeren, bömbölése szelet támaszt, szemei villámokat szórnak. A sokféle elképzelés közül talán a következő a legelfogadhatóbb: a Kuj bika és cápa keveréke, a teste közepéből nő ki egyetlen lába, farokúszója és torz hátuszonya van, feje a bikáé, de szarvai nincsenek.

A legendák szerint Kuj a tengeren él, ha hajó ér a közelébe, bömbölni kezd, majd a feltámadó viharban a hajó közelébe úszik és megsemmisíti azt.

„Egykor a Sárga Császár (Huang-ti) hadban állt Cse-ju-val a párducfejű, tigriskarmú istenszörnnyel. Megparancsolta embereinek, hogy készítsenek egy hatalmas dobot Kuj bőréből. Aláereszkedtek a földre a isteni harcosok, és futva szelték a habokat.

Nagysokára rá is leltek Kujra, amint az éppen egy süllyedésben levő hajó utasait tartotta rettegésben. Az isteni harcosok rávetették magukat a szörnyre, aki vihart hívott ellenük. A bajnokok egyike megemelte a hajót és biztonságba vontatta. Shandong partján értek földet a rémült hajótöröttek, néhány száz mérföldnyi arrébb.

Közben Kuj villámot köpött, tombolása felkorbácsolta a tenger vizét, de hiába küzdött, az isteni harcosok legyőzték, és dobot készítettek a bőréből.

Néhány év múltán történetek keltek szárnyra, miszerint Kuj ismét visszatért a földre, és megint vihart és villámokat zúdít a hajósokra. A Keleti Tenger ura megmentette társát..."

RPG: A Kuj-jal egyetlen szerepjátékban sem találkoztam. Egyedül a Mayfair Games kiadásában megjelent Monsters of Myth & Legend-ben szerepel.

Ötletek kuj-vadászoknak: Ha a tengeren utazunk, és hirtelen egy egetrázó bömbölés után vihar csap le hajónkra, biztosak lehetünk benne, hogy egy kuj-jal hozott össze a balszerencsénk. Ilyenkor azonnal készüljünk fel a harcra, nemsokára villámokat köpve feltűnik a szörnyeteg. A kuj ellen a papok a leghatásosabbak, Időjárás Irányításával *(Weather Control)* lecsillapíthatják a vihart, és Védelem a Villámoktól *(Protection from Lightning)* varázslatukkal védhetik magukat a kuj-tól.

Mesélőknek: A kínai mitológiában csak egy Kuj szerepel, de nincs akadálya, hogy a világunkban, mint fajt szerepeltessük. Mivel az AD&D-ben nincs leírása ennek a szörnynek, statisztikáit, melyek leginkább közelítenek a mítikus szörny valódi képességeihez, leközöljük.

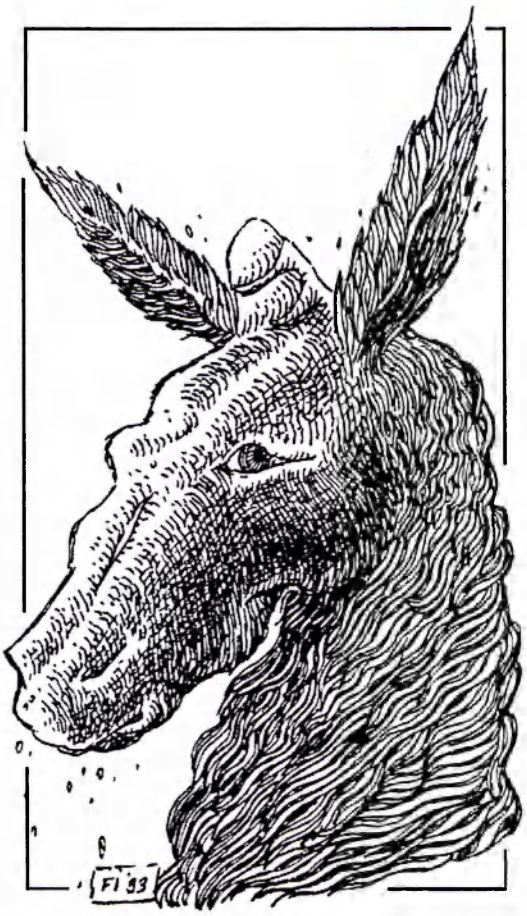
Amennyiben a partink keleti világunk partjainál hajózik, találkozhat kuj-jal.

Kalandötletek: A Jáde-tenger halászait néhány hete egy rettentő szörnyeteg zargatja. Vihart támaszt és villámokat lövell a rémült hajósokra, akik közül csak elvétve tér haza egy-kettő. A herceg embereket fogad fel, hogy elűzzék a szörnyet, és egy hadigályával útnak indítja őket. Mivel PC-k lába alatt forró a talaj, igyekeznek minél előbb távozni a Birodalomból. Menekülés közben éppen erre a hajóra tévednek, ahol tengerészeknek álcázzák magukat. Az Ezeréves Sárkány másnap reggel útrakel és a játékosok csak az úton tudják meg, hogy mi is az úticél...

Tan-fan-cseng, Jücsan ura nagy veszélyben van, az Északi-tenger kalózai hatalmas flottával városa felé tartanak. A kalandozók a jóságos uralkodó mellé állnak, megkísérlik megállítani a kalózhadat. Egy öreg zarándok tanácsára elhajóznak a Viharok tengerére, hogy maguk után csalják a kuj-okat, az ellenséges hajóhad közepébe...

Támadások: lábával rúg (1d12), szájával harap (3d6).
Speciális Támadások:
Villámcsapás: 10d6-os Villámcsapás *(Lightning Bolt)*, három körönként egyszer.
Viharkeltés: Mint az Időjárás irányítása *(Weather Control)* varázslat, de csak viharkeltésre.

-mm-



TÚLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

BEVEZETŐ

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bíborhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos" fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni - egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak a számítógép, hanem más, ravasz játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékossal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

Beholder Bt.
1680 Budapest, Pf. 134.

A TF a Beholder Bt. nevével fémjelzett egy éve sikeresen működő játék, amelynek minőségére, megbízhatóságára garancia a több száz hűséges játékos. A Beholder Bt. szervezésén kívül megjelenő vagy meghirdetett esetleges játékokért, azok minőségéért cégünk nem vállal garanciát.

Néhány információmorzsa:

– Qvill városát most már legtöbben a Káosz Fészkének nevezik. Az utcákon nyüzsögnek a sötétlelkű Dornodon és Leah papok, a zsebesek pedig pillanatok alatt lecsupaszítják az elővigyázatlan kalandozókat. Napirenden van a boltosok lemészárlása, és már az is előfordult, hogy valaki fényes nappal megtámadta a polgármesteri hivatalt! Raia és Elenios jelenlevő, csekély számú képviselője egyszerűen képtelen arra, hogy fenntartsa a rendet. Qvill polgármestere úgy határozott, hogy idegen zsoldosokkal erősíti meg a városi őrséget, és a tolvajlást az eddiginél is szigorúbban fogják büntetni.

– Először kaptunk homályos találgatásnál többnek nevezhető híreket a rejtélyes pszriről. A hírek szerint a speciális mentális képesség használatának lehetősége nyitva áll minden veterán kalandozó előtt, de a Túlélők Földjének újszülöttjei már világra jöttük pillanatában birtokolják a pszit! Hírforrásunk szerint a pszi képességgel többek között sokoldalúan és szórakoztatóan lehet borsot törni más kalandozók orra alá. Különösen jó érzékkel tudják a pszit az alakváltók és a mutánsok (???) használni.

– Nemrégiben néhány félelemtől remegő, megszólalni sem tudó kalandozó tért vissza Qvillbe. Hosszas ápolás után sikerült csak némi információt kinyerni belőlük. Állítólag a mocsarakban olyan lényekkel találkoznak, amelyek ellenfelükre savfelhőt köpnek, majd a borzalmas kínok közt fetrengő áldozat varázsenergiáját elszívva egyre hatalmasabbra nőnek. A tapasztalatot elszenvedők óva intenek mindenkit attól, hogy a szörnnyel kikezdjenek.

– Másik hír a mocsárból: felbukkantak az első kalandozók, akik szintszívó trófeát viselnek! Arról nem szól a fáma, hogy életenergiájuk a túlvilági lénnyel folytatott csatában milyen mértékben redukálódott.

– A városokban hatalmasra ugrott a kereset néhány eddig hasznavehetetlennek tűnő árucikk, a drótszőr és a bronzhegyű nyíl iránt, eddig ismeretlen okokból. Bár a boltokban nem kapható, de híreink szerint a szvó-ektoplazma, a szent jogar és az ón feketepiaci ára folyamatosan növekszik.

Setét Patkány naplója

307. Nap

A táborozás alatt meglátogatott Fehér Kelduin. Nem akarta elhinni, hogy az én közbenjárásomnak köszönheti, hogy visszatérhetett a halottak földjéről. Jelentőségteljesen meglengettem előtte Leah szimbólumát, a fekete koponyát, amit minden becsületes ember/manó a nyakában hord. Undorodva fordult el tőle, majd köpött egyet a válla fölött, eltávolítandó a rontást. Hosszas teológiai vitába bonyolódtunk, bár ő még nem híve egyik istennek sem. Az azért kiderült, hogy Raia-hoz húz a szíve, csak sehol nem talál aranyló ugarhéjat, ami az áldozáshoz kellene. Teljesen meggyőzhetetlen volt. Hiába hoztam fel neki a tökéletesnél tökéletesebb példákat annak bizonyságára, hogy csak a Sötét Út a járható, mindet elütötte valami szenteskedő rizsával. Amikor végül megkérdeztem tőle, hogy mi származott eleddig abból a sok segítségből, amit a szomjazóknak, kútbaeseteknek, sebesülteknek nyújtott, nem tudott mit mondani. Habogott valamit az erkölcsi haszonról, de amikor megkérdeztem tőle, hogy az hány aranyat ér, teljesen kétségbe esett. Már-már azt hittem, hogy sikerült meggyőznöm, de hirtelen éktelen hangon kántálni kezdett valami Raia-t és a Fény Útját dicsőítő zsoltárt. Még a bakzó gonyoléknak is szebb hangja van! Gyorsan néhány madártollat tömtem a fülembe. Miután befejezte, gyorsan elkunyiztam tőle egy kis kaját. Jól jön, mert már majdnem éhenhalok és nincs kedvem vadászgatással tölteni az időmet.

Mielőtt továbbindultam volna, gyorsan elmormogtam két életszívást. Na, ezt csinálja utánam a Fehér Kelduin! Majd kiugrok a bőrömből! Sajnos a fák és a bokrok körülöttem ezt nem mondhatják el magukról. He-he-he... Most már nyugodtan indulhattam vissza a városba, nem érhet baj az úton. Egy szerencsétlen rőtmanót utamba vezérelt a sors. Most már ő is Leah seregét gyarapítja. Elég szépen küldtem már át neki mindenféle népeket, igazán megköszönhetné. Nem messze a várostól pihent Fehér Kelduin. Gondolkodtam rajta, hogy lenyúlok tőle valamit, de aztán úgy döntöttem mégsem teszem. Szegény bolond, alig van valamije, minek kínozzam még én is. Azért felébresztettem, hadd legyen rossz neki is. A tanyaközpont szélén, mert városnak nem nevezhető ez a Gatin, állt egy kút. Nosza, nézzük meg az alját, csúnya százfogú lakott benne. A múlt idő jogos, már nem lakik. Persze amilyen szerencsém van, nem

volt a kútban kincs. Meg kell, hogy mondjam elég bosszús voltam. Azt hiszem, nem kell mondanom, hogy nem vagyok az a fajta akit a puszta jócselekedet kielégít. Jól ráijesztettem egy kislányra aki az egyik ház ajtajában álldigált. Sírva rohant be a mamájához.

Beoldalogtam a városházára. Az a mocskos őr nagyon sanda szemekkel figyelt. Eléggé emlékeztet a bátyámra a képe. Ha nem lenne nála az a hatalmas bronzpenge, jól kulin nyomnám. Persze az a rókaképű hivatalnok már jóval kedvesebb volt hozzám. Gyorsan kikapta a kezemből a dözmöng szíveket, aztán a kezembe nyomta egy orkfészek térképét. Nincs túl messze, lehet, hogy ellátogatok oda. Hát az arany? kérdeztem ártatlan szemekkel. Gyorsan kitessékeltek.

Magam mögött hagytam ezt a porfészket. Főjenek meg a saját levükben.

320. Nap

Hosszas pihenés után, az éj leple alatt visszalopakodtam a városba. Amíg aludtam, üzenetet kaptam egy tündétől. Igen hatalmasnak látszott, közölte, hogy az ő machináját loptam el. Felajánlott cserébe egy ubuk dobónyilat. Tisztességes üzlet, benne vagyok. Itt az ideje a bosszúállásnak. Egy embertől egy Deus ex machinát, Shadowhunter barátomtól két fabontót loptam el. Az álnok gyilkos megérdemelte. Az embert nem ismerem, de biztos neki is van valami vaj a fején, ő is megérdemelte.

Elsétáltam a mondott labirintushoz. Útközben belebotlottam a múltkori rőtmanó unokaöcsikéjébe. Gyorsan rendeztük a vitás ügyeinket. Szegény rőtmanó a rokona mellett szolgálja már Leah-t, a Hatalmast. Lassan lopakodtam be a labirintusba, fáklyát gyújtottam és előre merészkedtem. Rögtön nekem ugrott egy rútarcú Duer-ork. Gyorsan felaprítottam. Igazán sajnáltam, hogy most nem láthatnak a falumbeliek. Annak idején egy-egy ilyen Duer-ork fél árnymanó falvakat irtott ki. Törzsem és fajtám hőse lehetnék. Majdnem könnyekig hatódtam magamon, de ocsmány Duer fickó megint a nyakamba ugrott. Nem volt sok esélye. Egy apró kis lyukban a mérhetetlen mocsok között egy kis zöld üveget találtam meg. A főnök odúja előtt egy különösen combos Duer-ork álldigált. Vesztére. A főnök éppen a tükör előtt próbálgatta fogakból készült nyakláncát, amikor hókon csaptam. A mocskos Tugt-ork (ezek Duereknél is keményebb fából vannak faragva) csontszablyával hadonászott felém. Kedves kis szöges bunkóm megtette a magáét. Sajnos a cuki kis nyaklánc is darabokra tört. Kár érte. Begyűjtöttem egy kígyóbőr kesztyűt, egy csálé bőrpáncélt, meg két bakkura bőrt. És ezek után Setét Patkány az orkok réme, az árnymanó faj hős bajnoka kilépett a mocskos orkfészekből, melyet cafatokra irtott.

324. Nap

Alig bírom már cipelni a sok cuccot, óvatosan elrejtettem pár dolgot a labirintus környékén. Ha majd erre járok megint, összeszedem. Elgondolkodtam mire jó ez a fabontó, amit Shadowhuntertől kaptam.

Ha összeszedek néhány botot, egész jó kis csapdát tudnék eszkábálni belőle. Nincs az a tolvaj, aki ezen átjönne. Hirtelen megborzongtam, lehet, hogy ezt mások is kitalálták már? Törvényben kéne betiltani az ilyen dolgok használatát. Elindultam gyorsan és rosszkedvűen. Nem elég, hogy csapdákkal gátolják az egyszerű árnymanókat munkájuk végzésében, még iszonyatosan éhes is vagyok. Gyorsan letepertem egy bozótmalacot. No, Gorhud pajtás, neked mi van a zsákodban? 4 arany, nem rossz.

Felvettem a mentális kapcsolatot egy elf nővel. Yasminának hívják és a pletykák szerint nagyon csinos. Régóta bolyongok már itt magányosan, igazán kellemes lenne már egy elf leányzó. Nyumi bogyó körítéssel, jól átsütve. Persze ezt nem mondtam meg neki, megpróbálom rávenni, hogy találkozzunk, akkor majd meglátjuk, mi lesz.

Tovább, tovább. Már majdnem lekopott a lábam, ideje lepihenni. Mielőtt teljesen kijönnék a gyakorlatból, megsuhogtattam a csontszablyámat. Nem nagy szellemi megerőltetés, közben eszembe jutott, hogyan lehetne szörnyekre vadászni. Lehet, hogy felkutatok majd valamit, ha szükségem lesz rá.

333. Nap

Jim Beam lopni próbált tőlem, röhögnöm kell. Majd ha találkozunk, adok neki egy-két leckét ebből a nemes tudományból. Lemásztam egy közeli kútba, és heves szóváltásba keveredtem egy topránypolippal. Nem sokat ért ellene a csontszablyám, ide valami dögös szúrófegyver kellene. Yasmina jelentkezett! Elég kedves volt, de szerintem igazából csalfa egy teremtés. Rossz nyelvek szerint valami Dalamar nevű kurafival hajt. Nem baj, megpróbálom elcsábítani, legalább Dalamarnak rossz lesz. Még egy verset is elszavaltam neki:

„Egy árnymanó bolyong búsan a bérceken,
Bánatában átlép a rejtett érceken.
Nem köszön rá senki, se sullár, se tatu,
Szóra sem méltatja a rút démontetű.
Egy tünde leány képe lebeg szeme előtt,
Yasminára gondol, délután s délelőtt."

Szerintem nem rossz, remélem meghatódik. Rímfaragás közben beértem a városba. Megint jó a felhozatal. Öt fickót szabadítottam meg a súlyfeleslegétől. Hogy fognak örülni, hogy könnyebb a holmijuk, nem kell annyit cipekedniük. Már öt Deus ex machinám van. Csinos kis gyűjtemény. A városházán jelentettem az orkok szomorú sorsát. (Ez az őr egyre rondábban tekinget felém.) Kaptam 10 aranyat, nem nagy summa, de azért tetszik. Adtak valami kincsesbarlang térképet. Fene messze van, és állítólag még senki sem tért vissza. Nem hiszem, hogy lenne kedvem odamenni. A város közepén megtaláltam a beígért ubuk dobónyilat. Micsoda esztelen népség ez az elf faj. Én biztosan nem tartottam volna be az ígéretemet. Mindenesetre ez az ubuk dobónyíl csodálatos fegyver, hegyes, mint a fene és sebez mint a veszedelem.

Elcammogtam a városból, rögtön egy félelem-járóba botlottam. Elhajítottam a dobónyilat. Durr, bele a farkába. El is tört rögtön. Rágja meg a kobuderák öreganyja! Dühömben felaprítottam egy sünmedvét, ezek a tüskék jól fognak jönni később, talán.

Mászkáltam még egy darabig, semmi különös. Gyorsan lefeküdtem aludni. Yasmina húsos combjáról álmodtam. Szép volt.

S.P.

TIHOR MIKLÓS és NÁDORI GERGELY

Varázslóiskola

„Scaron idegesen pillantott körbe a teremben. Keze kissé remegett, ahogy elővette zsebéből az apró golyócskát, és az ujjai közt morzsolgatni kezdte. Bár úgy érezte, szája teljesen ki van száradva, és egy hangot sem tud kinyögni, hozzákezdett a varázsigéhez. Csak az első szót volt nehéz kimondani: ettől kezdve megtette a magáét a több év alatt megszerzett gyakorlat, az oly alapossággal belédiktált önuralom, koncentrációs képesség és persze az akaraterő. Minden hangsúlyra ügyelve, közönségére csak tudat alatt figyelve kántált, miközben ujjaival bonyolult mozdulatokat tett. Érezte, ahogy megtelik energiával. Az apró golyócska fellángolt, és a következő pillanatban Scaron fejével egy magasságban, tőle karnyújtásnyira négy fej nagyságú lebegő fénygömb jelent meg. Felületük a szivárvány minden színében játszott, ahogy a fiú ujjmozdulatára a levegőben lebegve lassú, de bonyolult mintázatú táncba kezdtek. Újabb varázsigék, újabb kézmodulatok után a gömbök alatt fekete kupac jelent meg, amely lassan formát öltött, a kibukkanó fejen kinyíló száj tőrhosszú fogakat villantott elő, a három sárga szem gonosz fényben égett. A táncoló fények játékosan körbefutották a nyújtózkodó démoni alakot, és továbbszökkentek a harmadik, szintén teljesen hangtalan káprázat felé, amely egy állandóan változó formájú fát ábrázolt.

A nagy teremben körben ülő izgatott tanítványok meredten nézték a középen zajló látványosságot, magukban saját produkciójukkal összehasonlítgatva. Az elöl helyet foglaló hosszú szakállú mesterek közül az egyik lassan felállt. Ujjmozdulatára a fantasztikus fényjáték kialudt, és a terem közepén csak az izzadt homlokú, mélyeket lélegző Scaron maradt. Az őszhajú főmágus hosszú botjára támaszkodva közelebb bicegett. A fiú szíve izgatottan kalapálni kezdett, ahogy felismerte a botot körbefutó díszítést, egy kígyótestű kék sárkány alakját, a bot végén a kalapácsos Thor istent ábrázoló drágakővel. Fairlight, a legfőbb mester fog ítéletet mondani teljesítményéről!

– Őszinte gratulációm, fiam. Bemutatkozásod egyike volt a legjobbaknak. Téged választalak tanítványomnak. – mondta a mágus, ezzel jelt adva, hogy a többi mester is hozza meg döntését, ki melyik kezdő varázsló tanítását vállalja. A jelentkezők többsége lógó orral fog távozni, hiszen Alanor legjobb varázslóiskolája utasította őket vissza. A maradékra pedig kemény munka vár, és valószínűleg itt fogják hagyni fizetség fejében kalandozásuk során összegyűjtött kincseik jó részét is. Ennek ellenére, Scaron határtalanul boldog volt, hiszen új varázslatokat ismerhet meg, és minden bizonnyal azt is megtanulhatja, hogy legyen képes még több varázsigét memorizálni..."

Ilyen és ehhez hasonló jelenetek szinte naponta játszódnak le a fantasy világokban mindenhol megtalálható varázslóiskolákban. A mostani cikkel az ilyen epizódok érdekesebb lejátszását szeretnénk elősegíteni.

Először is, fontos kérdés, hogy hol található egy varázsiskola. Egy olyan világban, ahol üldözik a mágusokat, eldugott völgyekben, erdei tisztásokon, hatalmas hegycsúcsokon találjuk meg a misztikus, sötét titkokat rejtegető tornyokat. Ahol viszont minden nemesi családban komoly ambíció a gyerekből varázslót csinálni, jól szervezett iskolákat találhatunk a városokban is, amelyek esetleg egymással vetélkednek, a hagyományos magániskolákhoz hasonlóan!

Mi a célja egy varázslóiskolának? Itt ismerkedhet meg a mágia tudományával egy teljesen kezdő, de tehetséges fiatal. Gyakorlatilag minden 1. szintű kalandozó már az első lejátszott kaland előtt hosszú éveket kellett, hogy töltsön egy ilyen iskolában, az első években csak kisinasként takarítva idejének nagy részében, majd rengeteget olvasva, tanulva sajátította el az alapvető tulajdonságokat, amelyek az első Trükkök *(Cantrips)* megértéséhez kellenek. Ha kellő tehetség mutatkozott a tanítványban, megkapta élete első varázskönyvét, és újabb néhány év alatt elsajátíthatta első varázslatait, ezenkívül megtanulhatta, hogy miképpen értsen meg kalandozása közben megismert idegen varázslatokat. Tehát kezdetben feltételezhetjük, hogy az újonnan induló varázsló már ismer egy iskolát, és erről mesélhetünk is neki a játék előtt. Később akár ide is visszatérhet tanulni.

A legtöbb parti esetén a varázsló nem magától lép szintet és kap varázslatokat, ehhez újra fel kell keresnie egy varázslóiskolát. Az ilyen „veterán" tanítványokat már általában nem utasítják vissza, persze nem mindegy, hogy milyen iskolát látogatnak meg. Fontos lehet a jellem, amelyet a tanítók egy pillantással megállapíthatnak, vagy az, hogy melyik varázslattípusra van specializálva a mágus. Az oktatás [értsd szintlépés] komoly pénzbe kerülhet, amelyben benne van általában egy új varázslat (ha valaki először tud a szintlépés után egy varázslatcsoportból tanulni, akkor olyan szintű varázslatot kap) megtanítása is. Ezenfelül, plusz pénzért/varázstárgyakért a mester megtaníthat még 1-3 varázslatot. Persze mindenképpen dobjunk rá, hogy a mester ismeri-e az adott varázslatot (pl. 5% x mester szintje).

A harmadik eset, amikor a karakterek felkereshetik a varázslóiskolát, ha információra van szükségük. Ez lehet specifikus, mágiával kapcsolatos információ, vagy egy varázstárgy beazonosítása. Mindez persze pénzbe kerül! A varázslók nem, vagy csak nagyon drágán/speciális tárgyakért csinálnak meg olyan varázslatot, amely testi épségüket veszélyezteti/hátránnyal jár. Pl. a méregköpeny beazonosítása után minden bizonnyal a kalandozóknak ki kell fizetnie a méregsemlegesítés és a feltámasztás költségeit is az azonosítást végző mágus számára. Előfordulhat (a varázslók jellemétől, hozzáállásától függően) hogy a játékosok hamis információt kapnak egy tárgy beazonosításakor, ha egy olyan tárgyról van szó, amely a mágusok számára is értékes lehet. Ekkor persze a torony lakói rögvest felajánlják, hogy megvásárolják az „átkozott" tárgyat, mert „szeretnének kísérletezni vele".

Mit is értünk egy varázslóiskola alatt? Természetesen ide tartozik a magányosan élő mágus, aki tanítványt fogad magához, és az azonos érdekcsoportba tartozó varázslócéh is, amelyben 10-20 mester is van, saját hierarchiával, belső renddel. A magányosan élő varázslót nehezebb meggyőzni arról, hogy tanítson, és az ár gyakran nem pénz vagy varázstárgy, hanem valamilyen küldetés teljesítése. A szervezett iskolákat azért hozták létre, hogy fedezni tudják az új varázslatok kitalálásával, varázstárgyak készítésével és egyéb mágusi elfoglaltságokkal járó óriási költségeket. A varázslóiskolák között állandó rivalizálás folyik, nem egyszer próbálnak egymáshoz kémeket becsempészni tanítványnak, vagy új tanárnak álcázva, nem beszélve azokról az egyéb sötét erőkről, amelyek egy-egy iskola eredményeire áhítoznak. Ezért az iskolába belépőket igen szigorú ellenőrzésnek vetik alá, fegyvereket

senki nem vihet be. Az iskolák közötti rivalizálás jó alap lehet egy olyan partinál, ahol a DM komoly súlyt fektet a politikai intrikákra.

Hogyan épül fel egy varázslóiskola? Amikor egy ilyen máguscéhet megtervezünk, nagyon sok dolgot kell megfontolnunk. Miután kiválasztottuk a helyet, el kell döntenünk, ki az iskola vezetője – nem árt, ha ezt az NPC-t teljes részletességgel (varázslatok, varázstárgyak) kidolgozzuk. Ezután kitalálhatjuk, hogy hány és milyen egyéb mester van. Mind alacsonyabb szintűek legyenek, mint az iskola vezetője. A mesterek kidolgozása után tudjuk, hogy milyen varázslatai, lehetőségei voltak a társaságnak az iskola felépítésére, berendezésére. Egy nyolcadik szintű mágus nem egy hegyet fog a helyszínre repíteni és kívánságvarázzsal torony alakúra gyurmázni, hasonlóan, egy 20. szintű főmágus nem téglákból építtet tanodát. Az iskolában helyet kapnak a szállásokon kívül könyvtárak, kísérleti laboratóriumok, teleport-tornyok, démonidéző kamrák, gyakorlótermek és még sok egyéb fontos helyiség.

Fektessünk komoly gondot a biztonsági rendszer kidolgozásába. Nyilvánvaló, hogy minden tele van különböző védőrúnákkal, teleportvédő gömbökkel, mágikus kémkedést gátoló tárgyakkal, őrző gólemekkel. A varázslók az iskola működése során jónéhány permanens varázslatot is elhelyeztek. Nem kell minden, az épületben megtalálható mágikus hatásra egy, a szabálykönyvben megtalálható varázslat magyarázatul: természetes, hogy a mesterek jónéhány saját varázslatot is kikísérleteztek. Képzeljük el, hogy milyen lehet az az épület, ahol a mágia használata köznapi és természetes (ld. Magoflux c. novella). Lehet például, hogy a szakács nem hagyományosan főzőcskézik, hanem valamilyen varázslattal állítja elő néhány perc alatt az ebédet.

Végezetül néhány ötlet Kalandmestereknek:

A csapat varázslója összegyűjtött annyi tapasztalati pontot, hogy szintet lépjen. A partinak meg kell keresnie a hegyek közt megbúvó varázslóiskolát, és el kell nyerniük az ott lakók bizalmát. A tanítás előtt a mágusnak egy teszten kell átesnie, amellyel bizonyítja, hogy valóban megérett a felkínált tudás befogadására.

A játékosok találnak egy varázsbotot, amelyről azonban senki sem tudja megállapítani, mire jó. Felkeresnek egy varázslómestert, aki cserébe azt kéri, hogy szerezzenek meg számára valamilyen egzotikus varázslatkomponenst, amely esetleg egy másik létsíkon található.

A csapat feladatul kapja, hogy hatoljon be a Fekete Testvériség varázslóiskolájába az ismeretlen földalatti járatokon keresztül, és szerezze vissza a varázstekercset, amelyet a gonosz varázslók kémje a Fehér Testvériség iskolájából lopott el, és amely a jó varázslók évek alatt kikísérletezett varázslatát tartalmazza.

És végül példa egy kidolgozott varázslóiskolára:

Az Aranyköpenyes Mágusok Ligája

A Ligát Aranyköpenyes Hurton alapította 250 évvel ezelőtt. Orcus gonosz papjai számtalan lényt idéztek meg az Abyssból és ezek segítségével próbálták elfoglalni Suanol városát. Tervük minden bizonnyal sikerrel is járt volna, ha Hurton nem jön a város segítségére. Miután visszaűzte az ocsmány lényeket létsíkjukra, a gonosz papok fejvesztve menekültek. A város vezetői nem győztek hálálkodni a mágusnak. Bármit kérhetsz tőlünk, mondták. Hurton már készen is állt a válasszal, hiszen ezért jött ide. Egy telket kér a város központjában, lehetőséget ifjú mágusok tanítására és monopóliumot varázstárgyak árusítására, azonosítására és bérmágia végzésére a város területén. Kívánságát teljesítették, így jött létre a Mágusok Ligája. Hurton ötven évvel később eltűnt egyik útján, az iskola vezetői tiszteletére arany köpenyt öltöttek, innen az elnevezés.

Az iskola központi épülete a város központjában található magas torony. Az idők során a tornyot erősen bővítették, extradimenzionális terek felhasználásával. Az alsó szinteket lakják a tanítványok, a legfelső három emeletet pedig a Liga vezetője. A köztes szinteken a tanárok szobái és jó pár vendégszoba is található. A könyvtár két teljes szintet foglal el. A pincékben vannak a laboratóriumok és a gyakorlótermek. Az életet a toronyban számtalan permanens Láthatatlan Szolga *(Unseen Servant)* teszi kényelmessé. A Ligának két nagy birtoka is van a várostól néhány mérföldnyire. A tanítványok itt gyakorolják a időjárást kontrolláló mágiákat és a tűzlabda hajítást (a tanítványok sóvárogva várnak egy-egy ilyen terepgyakorlatot). Az iskola különlegessége a gyakorlópálya, ahol a tanulók illúzió és valóságos szörnyekkel mérkőzhetnek meg. Ezen a pályán zajlik le a végső vizsga is.

A Liga anyagi helyzete kiváló, hatalmas haszonra tesznek szert a varázstárgyak forgalmazásából. Újabban hitelekkel és banki ügyletekkel is foglalkoznak. A tanoncokat 8 éves korukban veszik fel. A válogatásnál az intelligenciát és a mágikus potenciált veszik figyelembe. Nemesi családok nagy összegeket fizetnek, hogy másod- vagy harmadszülött fiaik itt tanulhassanak. Az első négy évben a betűvetéssel és a mágia alapjaival ismerkednek a tanulók. 12 éves koruktól kisebb csoportokba osztják azokat, akik továbbra is tehetségesnek bizonyulnak. A komolyabb mágikus tanok

mellett az óidők legendáit és a tünde nyelvet is tanulmányozzák. Három év után a tehetségesek tanoncokká válnak. Egy-egy varázsló okítja őket tovább. A mágusoknak egyszerre általában négy-öt tanoncuk van. A tanoncidő öt év, az utolsó évben már maguk is részt vesznek a legfiatalabbak oktatásában. A tanoncidő leteltével, ha a vizsga sikeres, az ifjú (első szintű) mágus elhagyja az iskolát. Öt év vándorlás és kalandozás után visszatérhet és kérheti felvételét a Ligába, ehhez újabb próbát kell kiállnia. Ha sikerrel jár, arany köpenyt ölthet és a Liga teljes jogú tagjává válik. A Liga tagjainak kötelessége részt venni a tanításban, tanoncokat fogadnia és évente legalább egy új varázslatot vagy egy általa írt könyvet átadnia a könyvtárnak, illetve egy varázstárgyat adományoznia a Liga kincstárának. A Liga fedezi tagjai mágikus kutatásainak fele részét, hozzáférést biztosít könyvtárához és védelmet nyújt a tagoknak. A Ligának jelen pillanatban negyvenkét tagja van, a tanulók száma meghaladja a hétszázat.

A szervezet élén héttagú Tanács áll, vezetője, a Főtanácsnok kisebb ügyekben egyedül is dönthet. A Főtanácsnokot könnyű felismerni aranyozott botjáról, melyet csak neki van joga viselni. Távollétében a Tanács rangban következő tagja, a Könyvtárnok helyettesíti a vezetőt. Az ő feladata a könyvtár irányítása is. A Tanácsban még a Kincstárnok, a Birtokúr, az Oktatómester és a Toronyúr foglal helyet. A Kincstárnok a Liga pénzügyeinek intézője, szerepe egyre jelentősebb a Tanácsban. A Birtokokúr a Liga két városon kívüli birtokának felügyelője, de ő bonyolítja a Liga politikai kapcsolatait is. Az Oktatómester hatáskörébe a tanítással kapcsolatos ügyek tartoznak, ő szervezi az évenkénti vizsgákat is. A Toronyúr a torony ellátásáról és védelméről gondoskodik. Ha a Liga hadba száll, ő irányítja a seregeket. A Főtanácsnoknak minden negyedik évben meg kell mérkőznie kihívójával. A kihívó kiválasztása a Nagytanács (a Liga összes tagjának gyűlése) feladata. A kihívónak be kell bizonyítania a Nagytanács előtt, hogy mindenben kiválóbb a jelenlegi Főtanácsnoknál. Harcban éppúgy, mint az ősi legendák ismeretében. Ha a kihívó minden téren győzedelmeskedik, ő lesz az új Főtanácsnok. A kihívó kiválasztását mindig hatalmas politikai csaták kísérik. A Tanács többi tagjának nem kell párbajt vívnia, megbízatásuk életük egészére szól, haláluk esetén a Nagytanács választ új Tanácsnokot.

A Liga, mint Hurton annak idején, a megidéző mágiákban a legerősebb. Specialistákat és általános mágusokat egyaránt képeznek. Mintegy száz éve egy sajnálatos félreértés folytán megromlott viszonyuk az Alanorban székelő Viharvarázslókkal. Háborúskodásuk, hol nyíltan, hol burkoltan ma is tart. Jelen pillanatban békésebb a helyzet, megelégednek egymás folyamatos bosszantásával. Ilyen eset volt, amikor fél éve a Viharvarázslók, kijátszva a Torony minden jogtalan mágikus behatolással szembeni védelmét, Alanor főlatrinájának teljes tartalmát teleportálták át az Aranyköpenyesek lakhelyére. A Liga nem válaszolt még erre, de sokan hallottak róla, hogy a Toronymester az utóbbi két hónapot mágikus kutatással töltötte.

Mogorva Norton, Főtanácsnok

Ember férfi, Idéző specialista *(Conjurer)*, 19. szint, Semleges Jó

Kedvenc varázslatai: Szörnyidézés VII *(Monster Summoning VII)*, Labirintus *(Maze)*, Szivárvány sugarak *(Prismatic Spray)*, Elementál idézés *(Conjure Elemental)*, Evard fekete csápjai *(Evard's Black Tentacles)*, Fantom hátas *(Phantom Steed)*

Familiárisa egy menyét, mindig visel egy Varázslás gyűrűt *(Ring of Wizardry)*, mely duplázza negyedik és ötödik szintből tanulható varázslatainak számát és egy 2-es AC-t adó karkötőt *(Bracers of Defense AC2)*, botja azonos képességekkel rendelkezik, mint a Félrehelyező köpeny *(Cloak of Displacement)*.

Mogorva Norton már tizenöt éve Főtanácsnoka a Ligának. Természetesen ő is a Liga iskolájában tanult, vizsgája után tizenkét évvel jelent meg. Számtalan varázstárgyat ajándékozott a kincstárnak, melyeket kalandozásai alatt gyűjtött. Hat évvel az után, hogy a Liga tagja lett, elnyerte a Főtanácsnoki címet. Gyors felemelkedését tudásának és kiváló politikai érzékének köszönheti. Gyakran van távol a Toronytól, nem adta fel teljesen a kalandozó életet.

Krokus Viennalis, Könyvtárnok

Ember férfi, Észlelés specialista *(Diviner)*, 17. szint, Törvényes Jó

Kedvenc varázslatai: Vízió *(Vision)*, Igazlátás *(True Seeing)*, Legendák *(Legend Lore)*, Kapcsolat más létsíkkal *(Contact Other Plane)*, Máguslátás *(Wizard Sight, ToM)*, Telekinézis *(Telekinesis)*

Krokus a legöregebb aranyköpenyes. A Könyvtárnok feladatait már hatvan éve látja el, sokak szerint mindent tud, amit emberi lény tudhat. Többször próbálták kihívónak jelölni, de mindig visszautasította. Nortonnal nagyon jó kapcsolata van. Varázstárgyairól senki nem tud, mert a Liga mostani tagjai soha nem látták őt harcban. Szívesen segít a Liga minden tagjának kutatásaiban.

Voltar Severicus, Kincstárnok

Ember férfi, Varázsló, 9. szint, Semleges

Voltar nem annyira mágikus képességeinek, mint üzleti érzékének köszönhetően került posztjára. Nagyra törő vágyai vannak, de jelen pillanatban még nem mer nyíltan szembeszállni Nortonnal. A Liga üzleti ügyeit kitűnően intézi.

Molassar deBrian, a Birtokúr

Ember férfi, Idéző specialista *(Conjurer)*, 15. szint, Semleges Jó

Kedvenc varázslatai: Szivárvány sugarak *(Prismatic Spray)*, Korlátozott kívánság *(Limited Wish)*, Sugallat *(Suggestion)*

Mindig ujján hord egy Embert befolyásoló gyűrűt *(Ring of Human Influence)* és egy +3-as Védelmező gyűrűt *(Ring of Protection +3)*

Molassar az egyik legbefolyásosabb sulanori nemesi család, a deBrianok sarja. Kapcsolatait jól tudja érvényesíteni a Liga szolálatában. A jó cél érdekében nem riad vissza mágia használatától sem. Nem tartozik Norton közvetlen barátai közé, de nincsenek rossz viszonyban sem. Jelen pillanatban szövetségeseket gyűjt a Viharvarázslók elleni politikai támadáshoz.

Ezüsthajú Alaya, Oktatómester

Féltünde nő, Varázsló, 12. szint, Törvényes Jó

Alaya származásáról senki nem tud semmit, az utcán szedte össze a Liga egyik tagja. Tehetséget vélt felfedezni benne és nem csalódott. Napra pontosan öt évvel az után, hogy befejezte tanulmányait, tért vissza a Toronyba. Hamar kiderült, hogy különleges tehetsége van a tanításhoz. Növendékei minden szaván csüngenek. A Liga legfontosabb feladatának a tanítást tekinti, bármi más csak másodlagos lehet. A Tanácsban minden esetben Norton oldalán áll, viszonyuk sokak szerint több, mint baráti.

Throlvar Dorsson, Toronyúr

Ember férfi, 18. szintű Invokáló specialista *(Invoker)*, Semleges Gonosz

Kedvenc varázslatai: Meteor vihar *(Meteor Swarm)*, Bigby roncsoló keze *(Bigby's Crushing Hand)*, Láncvillám *(Chain Lightning)*, Hidegkúp *(Cone of Cold)*, Erőfal *(Wall of Force)*, Gyilkos felhő *(Cloudkill)*, Vetített kép *(Project Image)*

Gyakran használt varázstárgyai: Lövedék nyaklánc *(Necklace of Missiles)*, Mennydörgés és villámlás botja *(Staff of Thunder and Lightning)*, Fagypálca *(Wand of Frost)*, Védelmező karkötő AC 3 *(Bracers of Defense AC 3)*, Védelmező köpeny +4 *(Cloak of Protection +4)*, Védelmező gyűrű +3 *(Ring of Protection +3)*, Gyorsító cipő *(Boots of Speed)*

Throlvar a messzi északról érkezett Suanolba, hogy tanulhasson. Egy dolog fontos számára, a hatalom. Mindent elkövet, hogy a Liga és saját hatalmát növelje. Agresszivitását Norton és Krokus bölcsessége tartja kordában. A Tanácsban és a Liga többi tagja előtt mindent megtesz, hogy Norton tekintélyét csorbítsa. Kétszer volt már kihívó, de Norton mindkét alkalommal legyőzte. Vak gyűlölet izzik benne a Viharvarázslókkal szemben, többek szerint személyes okai is vannak a bosszúra. A Liga fiatalabb tagjai közül sokan csodálják erejét és képességeit.

Tihor Miklós és Nádori Gergely

UTAZÓ

ÉPÍTIK:	mutáns agyszívók rabszolgái
HASZNÁLJÁK:	mutáns agyszívók
ÁR:	Nincs (nem kapható)
SÚLY:	30 tonna
TEST PONT:	30
LEGÉNYSÉG:	Nincs
MANŐVEREZÉSI OSZTÁLY:	B
LESZÁLLÁS - FÖLDRE:	Nem
LESZÁLLÁS - VÍZRE:	Nem
PÁNCÉLZAT OSZTÁLY:	4
MENTŐDOBÁS:	Kristály
MEGHAJTÁS:	Ismeretlen
SEBESSÉG:	9
STANDARD FEGYVERZET:	Speciális
RAKTÉR:	Nincs
GERINCHOSSZ:	55'
SZÉLESSÉG:	25'
MAGASSÁG:	28'

(A belső borítón közölt Páncélzat Osztály érték nyomdahiba!!)

„Nagyon régóta voltunk már kint. Vizünk, levegőnk alig maradt, a legénység lázadozott, haza akartak térni. Mi, tisztek sem értettük a kapitányt. Sem azt, miért bízta erre az új kormányosvarázslóra a hajót, sem pedig, hogy mi célból merészkedik olyan messzire az ismert területektől. Reménykedni tudtunk csak, hogy rettegve tisztelt kapitányunk elméje nem bomlott meg, és nem uralja valami nem-evilági gonosz. Bár kalózok lévén nem egyszer vérrel mocskoltuk be kezünk, mégsem tartottuk magunkat elátkozott gonosztevőknek, hiszen ismertük az isteneket, buzgón áldoztunk nekik és gyakran imádkoztunk. Eddig csupán a gazdag és könnyű zsákmány reményében fohászkodtunk hozzájuk, most azonban feledve az ígért gyémánt-aszteroidákat, a puszta életünkért könyörögtünk. Amikor a távolban megpillantottuk azt a furcsán villódzó, mégis sötét alakot, azt hittük, csak egy újabb préda, s mivel más választásunk nem volt, felkészültünk a támadásra. Ami ezután következett, felért a pokollal..."

– Borús Kamada, a Sakálkoponya kalózhajó másodtisztje

A bölcsek jól tudják, hogy az agyszívók kolóniáit úgynevezett agytócsák irányítják. Ezekben a tócsákban egyesül a kolónia minden elhalt tagjának agya, így mérhetetlen bölcsességet szívnak magukba. Szinte örökéletűek is, hiszen amíg a kolónia él és ellátja őket, léteznek. Az öröklét azonban megpróbáltatást jelent önmagában is (ld. Én, a lich című cikkünket). Sok agytócsa őrül meg az örök változatlanságban. A bölcsek azt is tudják, hogy az agyszívók nem pusztán az agyvelőt szívják ki áldozataikból, az így szerzett információ épp olyan fontos éltetőelem számukra, mint maga az agyvelő. Arról azonban már kevés bölcs tud, hogy egyes agyszívó kolóniák mit kezdenek az ősöreg, már az őrület szélén álló agytócsáikkal. Fekete Szertartásnak nevezik azt a sötét ceremóniát, amivel az agytócsákat Utazókká alakítják. Nem veszélytelen ez a kolónia számára sem, hiszen ilyenkor egy új, tapasztalatlan, ifjú agytócsa kerül a régi helyébe és évszázadok kellenek ahhoz, hogy elérje a régi bölcsességét. A Szertartásról keveset lehet tudni. Minthogy még egy halandó sem látta, vagy, aki látta, nem élte túl, a bölcsek csak találgatni tudnak róla. Úgy tartják, hogy számtalan intelligens lény agya kell hozzá, és ez egyike azon ritka alkalmaknak, amikor az agyszívók sötét isteneik sgítségét kérik. Ha a ceremónia sikeres – és nem mindig az, könnyen belepusztulhat az egész kolónia –, létrejön az Utazó, a mutáns agytócsa. Az agyszívók rabszolgái ismertelen anyagokból páncélt építenek köré. Az Utazó pedig magányos útjára indul. Meghajtása a tócsakormányhoz hasonlatos, de annál sokkal nagyobb sebességekre képes.

Az Utazó magában rója a végtelen űrt. Egyetlen célja, hogy információt gyűjtsön. Évszázadonként egyszer visszatér a kolóniához és átadja, amit addig szerzett. Az információ megszerzésére csak egy módot ismer, elpusztítja az agyat, melyben az található. Legendák keringenek olyan Utazókról, melyek kolóniája elpusztult. Ezek állítólag semmit nem mérlegelve pusztítanak. Képességeik messze meghaladják az átlagos Utazókét. Lehet, hogy ez csak mese, de lehet, valóban olyan félelmetesek, mint a hírük, csak még senki nem élte túl a találkozást velük.

Az űrvándorok szerencséjére eddig még csak nagyon kevesen találkoztak az Utazónak nevezett hajókkal. A 'hajó' szó nem is fedi igazán a valóságot, mivel az Utazókon nincs legénység, a hajó és a lény elválaszthatatlan egymástól.

Minden Utazó tökéletesen egyforma, minden esetben magányosan bolyonganak prédára lesve. Igen jól, gyorsan manővereznek, külsejük ellenére fizikai kapcsolatba sohasem kerülnek más hajóval. A két vágósarkantyúra emlékeztető építmény nem más, mint érzékszerv, amivel a mutáns agytócsa tájékozódik. Az antennák külön megsemmisíthetők, egyenként 10 test pontjuk van (ez nem számít bele a hajó test pontjaiba). Ha sikerül lerombolni őket, antennánként +2 páncélzat osztály, és -2 sebesség büntetés jár. (Az antennákra -4-es módosítóval, azt előre bejelentve lehet támadni.) A test hátulján látható három hosszú, vékony csáp ugyanazt a funkciót tölti be, mint az agyszívók csápjai, azzal a kis különbséggel, hogy ezek jóval hosszabbak, ezért már azonos hexben állva használhatók. A mutáns agyszívók THAC0-ja 16-os, a csápok találat esetén 1d2 kör múlva ölnek. A test elejére épített fekete ellipszoid az Utazó veszélyes fegyvere. Három fordulónként egy alkalommal jégvihar *(Ice Storm)* varázslathoz hasonló pusztítást képes megidézni az ellenséges hajóra. A hatás csak annyiban tér el a varázslattól, hogy a sebzés 1d6 test pont sebzésre redukálódott, de a hatóidő két kör. A megtámadott hajó utasai mindkét körben 1d6 hit pont fagyássebzést szenvednek el. A csontig hatoló hideg miatt 10 körig lassítás *(Slow)* hat mindenkire, aki elrontja a mágia elleni mentődobását. A kormányosokra különösen veszélyes az Utazó legfélelmetesebb támadása, az energia-szívás, ami csak 14-es, vagy magasabb intelligenciájú vagy bölcsességű lényekre hat. Ehhez mindössze azonos hexben kell állnia, és az adott körben mással nem támadhat. Ez a támadás csak addig lehetséges, amíg legalább az egyik antenna ép. Támadást nem kell dobnia, a csápokból áradó mező minden esetben hat a kiszemelt áldozatra (általában a hajón tartózkodó legmagasabb intelligencia+bölcsesség összegű lényre). Ha a célpont elrontja a -4 büntetéssel dobott, mentális bonusszal javított, mágia elleni mentődobását, azonnal veszít egy szintet. Az elszívott energia azonnal kifejti jótékony hatását, az Utazó test pontjai öttel nőnek. A test pont növekedés egy napig tart, de túlnőhet a kezdeti értéken.

Az Utazó megsemmisülésekor vakító villanással eltűnik, helyén egy jéggé fagyott, tíz méter sugarú vérgömb jelenik meg. Ha egy élőlény egy körnél tovább tartózkodik a közelében (1 hexnyi távolság), minden körben meg kell dobnia az egészségét 1d20-on, hogy ne kapja meg azt a halálos kórt, amivel a mutáns agyszívók haláluk után fertőznek. A betegség 1d4 nap múlva végez áldozatával, általános test és szellemi elsorvadást okozva. Betegség gyógyítás *(Cure Disease)* hatástalan, Gyógyulás *(Heal)*, Korlátozott kívánság *(Limited Wish)* vagy Kívánság *(Wish)* varázslat azonban hatásos.

A hajó képe a belső borítón található.

Sz. S. & N. G.

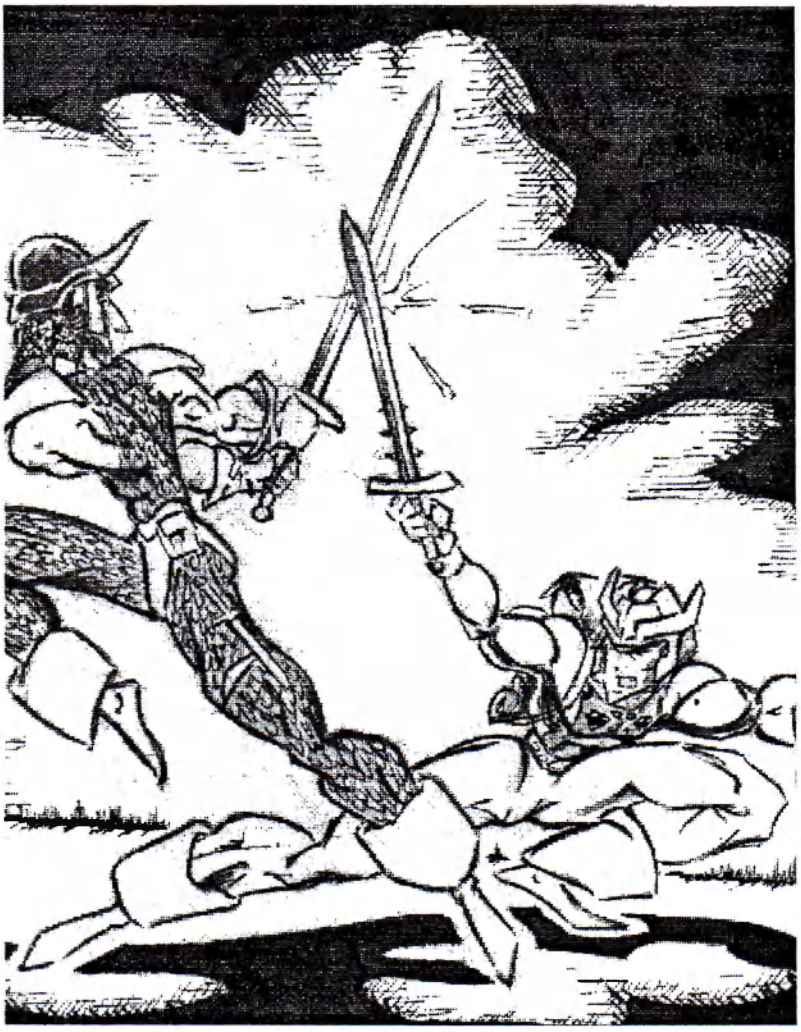
SZIGETI ZSOLT

Életgyár

Jobbra, egyenesen, az elágazásnál megtalálva a titkos ajtót, futott a patkány. Hamarosan elért a célhoz. A varázsló kivette a győztes patkányt a labirintusból. Ismét ez a fekete foltos találta meg először a sajtdarabot, ez lesz alkalmas a feladatra. A kint várakozó katona nem tudta, hogy milyen feladatot fog kapni, neki csak azt mondták, hogy jöjjön ide, a többit itt megtudja. Nyílt az ajtó, a varázsló jött ki egy csecsemővel a karján.

– Vidd ezt a gyereket, és gondoskodj arról, hogy valaki felnevelje!

Az év többi napjához képest rengetegen tolongtak Sardol város szűk utcáin. Különleges esemény van: holnap rendezik meg az első Labirintusjátékot. Ez egy halálos vetélkedő, ahol távoli országokból érkezett játékosok összemérhetik tudásukat. A szabály egyszerű, az összes játékost elindítják a labirintus különböző pontjairól, és nekik ki kell jutniuk. Két lehetőség van a kijutásra. Az egyik, ha az illető meghal. Ebben az esetben természetesen kiesik a játékból, még akkor sem versenyezhet tovább, ha valaki esetleg feltámasztja. Azok, akik a versenyre benevezték, nem sokat törődnek ezzel, inkább a másik lehetőség jár az eszükben. Ha megtalálják a szabaduláshoz vezető kulcsot, és kinyitják vele az ajtót, akkor övék a tízezer arany, ami a győztesnek jár. Persze hírnevet és megbecsülést is jelent a győzelem. Viszont a szabályok szerint az ajtó csak akkor nyílik ki, ha odabent nincsen más játékos, csak akinél a kulcs van. Szép számmal jöttek el szerencsevadászok is, akik között akadtak olyanok is, akik nem csak mesélik, hogy sárkányokat és démonokat győztek le.



A labirintus melletti kocsmában két sötét alak ült egy asztalnál. Mindketten a szomszédos asztal mellett ivó barbár harcost figyelték, aki a versenyre jött. Egyikük, egy patkányképű ember, aki valószínűleg valamilyen varázsló lehetett, furcsa mozdulatokat tett az asztal alatt, és értelmetlennek tűnő szavakat suttogott. Mindketten ránéztek a barbárra. Az, mintha darázs csípte volna meg, felkapta a fejét, majd körülnézett. Talán az ital az oka – gondolta –, hogy olyan furcsán érzem magamat. A varázsló ránézett társára, aki megrázta a fejét – nem, még nem sikerült. Újra próbálkozott az elbájoló varázslatával, és reménykedett, hogy ez már be fog válni. A mellette ülő bólintott, végre sikerült. Most következik a terv második része. Felállt, és odament a barbár asztalához.

– Kedves barátom – kezdte –, eljönnél velem egy kicsit? Ide megyünk csak pár házzal arrébb.

A barbár szótlanul felállt, majd elindult új „barátja" után.

Másnap reggel elkezdődött a verseny Végül csak hét bajnok maradt, a többiek visszaléptek, mikor megtudták, hogy Watonel, a feketeköpenyes mágusmester is indul a labirintusjátékon. Rajta kívül ott volt két harcos, akik már régóta szerették volna elintézni egymást, egy félork tolvaj, egy ettin, egy lovag és egy vékony patkányképű legényke, aki úgy nézett ki, mint egy varázsló, de harcosnak mondta magát.

Mindenkit elhelyeztek a labirintus egy pontján. Egy hatalmas tűzgolyó adta meg a jelt az indulásra, amit a labirintus felett robbantott az egyik rendező varázsló. A két ellenség hamar megtalálta egymást. Biztos volt, hogy csak az egyikük fogja túlélni ezt a harcot. Kissé távolabb a lovag párbajra hívta az ettint. Egy kicsit elszámította magát, mert a ettin bunkóinak egyetlen csapásával bezúzta a sisakos fejét. Az ettin úgy vélte, hogy ezzel a páncélos testtel sokkal nagyobb csapásokat mérhet megmaradt ellenségeire, mintha a bunkóját használná. Lehajolt, hogy felemelje. Ezt használta ki a mögötte álló félork, aki már a harc eleje óta az ettint figyelte. Ennél alkalmasabb pillanat nem is lehetne, gyorsan mögéugrott, hogy beledöfje méregtől fekete tőrét az ettin hátába. Ha az nem hajolt volna le, a félork valószínűleg fel sem érte volna, de így szinte belecsúszott a tőr a szörnyeteg húsába. Az hátranézett egyik fejével, és meglendítette a kezében lévő testet. A félork annyira biztos volt a méreg azonnali hatásában, hogy teljesen készületlenül érte ez a támadás. Az utolsó, amit látott, az a szétvert fej volt, ami végül az ő koponyáját is betörte. Az ettin elmosolyodott, már mindkét bunkóját lecserélhette. Ekkor megmerevedett a lába, kigúvadt a szeme, majd fuldoklani kezdett. Térdrezuhant, elnyúlt a földön: a méreg, amit a félork a tőrre kent, erősebbnek bizonyult nála.

A barbárnak még mindig zúgott a feje. Talán a tegnapi ital okozza, hogy olyan furcsán érzi magát. Ránézett a kezére, vékonynak, erőtlennek tűnt. Szerencsére tegnap elmagyarázták, hogy pontosan mit kell csinálnia, és adtak egy csapdaészlelő medált is. Megpróbálta felidézni a kapott utasításokat. – Indulj el – mondta magában –, a harmadik keresztútnál fordulj jobbra! Ott fog várni egy troll. Gyorsan meg kell ölnöd, mert közvetlenül utána hátulról fog támadni három ork. Ha ezekkel végeztél, keresd meg Watonel-t, és öld meg őt is! Nem lesz nehéz, csak ezt a golyót kell szétmorzsolnod. Fontos, hogy maradj a harc alatt a közelében, és feltétlenül győzödj meg arról, hogy valóban halott! Remélem addig a többiek elintézik egymást. Ha nem, akkor marad még számodra egy kis munka, de elég erős vagy, hogy felülkerekedj. A kulcs egy dombi óriásnál lesz, vigyázz, hogy ne tudjon túl sok sziklát dobni feléd. Az ajtót megtalálod, de nem szabad megérintened kézzel a kilincsét. – Tehát először jöjjön a troll...

Watonel nyugodtan ült, és a varázsgömbjét figyelte. Ismét jól bevált taktikáját alkalmazta, megvárta, amíg a többiek megölik egymást, a legyengült ellenfelekkel már könnyen végezhetett. Éppen most nézte végig a lovag, az ettin és a félork halálát. Most a megmaradt két harcost figyelte, akik közül az egyik fehér, a másik fekete sisakot viselt. A varázsló számára lényegtelen volt, hogy melyik sisak hullik majd a földre, az a fontos, hogy a másik viselője eléggé legyengüljön a harc végére. Erre a célre tartogatta a Halál Parancsszavát. A fehér sisakosnak kedvezett a szerencse, kiütötte ellenfele kezéből a kardot, majd semmibevéve a könyörgő szavakat, széles ívben meglendítette pallosát, és levágta a fekete sisakos fejet. Megerősödve a győzelemtől, újabb ellenfél után nézett. Watonel odateleportált, ránézett a harcosra, és kimondta a végzetes szót. A harcos megadóan esett el, már túl gyenge volt ahhoz, hogy ellenállhasson egy ilyen erős varázslatnak. A mágus megvizsgálta gömbjét, kereste egyetlen megmaradt vetélytársát. Meglepve látta, hogy éppen most húzta ki kardját egy ork teteméből. Mellette még két ork és egy szétégett troll teste feküldt. Jó lesz vigyázni, ez a nyeszlett fickó tapasztalt harcos lehet, ha ilyen könnyen végzett ezekkel a lényekkel. Szerencsére még a harc elején elmondott magára egy Kőbőr varázslatot, ami felfogja az első pár ütést. Az ettint is megmenthette volna ez a varázslat, hiszen a félork tőre úgy csúszott volna le bőréről, mintha sziklába próbálta volna beleszúrni. Hiába, nem mindenki képes elsajátítani a mágia rejtelmeit, főleg akkor, ha az a valaki egy ostoba szörny, akinek két fejébe kevesebb ész szorult, mint amennyi másnak egy fejében van.

Elgondolkodott, hogy milyen varázslatokat fog használni. Érdemes esetleg a Sebezhetetlenség Gömbjét elmondani? Nem, ez csak arra jó, hogy alacsony szintű mágia ellen védje, de harcos ellen semmit sem használ. Majd egyszerűen mellételeportál, és rámond egy Fagykúpot, ritka az olyan ellenfél, aki túlél egy ilyen varázslatot. Ha esetleg mégis megússza, még mindig kéznél van az összes többi gyilkos ige. Viszont egy Tűzpajzs hasznos lesz, kis lángnyelveket lő ki arra, aki megtámadja.

A barbár megtörölte az orkvértől mocskos pengét. Eddig rendben, most meg kell keresnie a varázslót. Félt tőle, de az új barátja azt ígérte, hogy nem lesz semmi baj, ha mindent az utasításainak megfelelően csinál. Meg fogom nyerni a versenyt – gondolta. – De miért változtatta a karomat ilyen vékonnyá?

Lassan elindult az egyik irányba. Ijedten ugrott hátra, mikor megjelent előtte a mágus. Lila színnel vibráló gömb védte, kezével különös rúnákat rajzolt a levegőbe, furcsa szavakat mormolt. A következő pillanatban egy fénylő sugár indult felé, ösztönösen lehasalt, így a Fagykúp nagy része elkerülte. Már nyúlt volna kardjáért, mikor eszébe jutott a következő utasítás. Most kell elmorzsolni a golyót.

Watonel számára ismét meglepetést okozott az ismeretlen harcos. Nem akart több kockázatot vállalni, bár a Kőbőr még legalább negyed órán keresztül védte volna az ütésektől, jobban szerette volna minél előbb megölni ellenfelét. Belekezdett egyik legerősebb varázslatába, amit saját maga fejlesztett ki. Ha minden jól megy, ez majd végez a fiúval. Rémülten tapasztalta, hogy hiába nyitja szóra száját, hang nem hagyja el azt. Ismerte ezt a varázslatot, de ki gondolta volna erről a harcosról, hogy ilyesmikre képes. Mégis szükség lett volna a Sebezhetetlenség Gömbjére. Nem baj, még van esélye, előkapott egy apró, kéken izzó golyót, és leejtette a földre. Direkt erre a célra tartogatta ezt a golyót, ezzel képes volt hang nélkül megidézni a Mágiaűzés varázslatot. Számítása bejött: megszűnt a csendaura. Meglepődöttségét rémület követte, két olyan dolgot tapasztalt, amire egyáltalán nem számított. Már nem egy vékony harcost látott, hanem egy izmoktól dagadozó hatalmas barbárt, aki patkány álarcot viselt. Ami még ennél is jobban megrémítette, az az volt, hogy rádöbbent végzetes hibájára. A Mágiaűzés az ő védővarázslatait is megszüntette. Éles fájdalom hasított oldalába, lepillantott és látta, ahogy a barbár egyre mélyebbre nyomja a hasába a kardját. Mielőtt végleg lecsukta volna szemeit, észrevette, hogy a barbár ismét visszaalakul előző formájába.

A barbár feje kitisztult. Már nem igazán értette, hogy miért hallgatott arra a fekete köpenyes alakra. Bár az igaz, hogy nem csapta be, eddig mindent úgy csinált, ahogy megbeszélték, és hamarosan meg fogja nyerni a versenyt. Ha kijut, majd megkéri, hogy változtassa vissza eredeti alakjára. Mit is mondott? Igen, a dombi óriásnál lesz a kulcs. Gyűlölte a dombi óriásokat, gyakran támadták meg a törzsét ezek a szörnyek. Viszont jól ismert őket, tudta, hogy hol vannak gyenge pontjaik. Elindult hát. Már lassan egy órája bolyongott a labirintus folyosóin. A medál, amit a varázslótól kapott, jelezte a csapdákat, ami igen nagy segítséget jelentett. Időnként szörnyekből álló csapat támadta meg, de könnyen végzett velük, csupán töltelékeknek voltak itt, hogy ne legyen a dolog unalmas. Hirtelen egy szikla csapódott be mellette a földbe. Aha, itt valahol egy óriás van. Egy három és fél méteres lény nehezen tud elbújni, ennek sem sikerült. A barbár hangos harci kiáltással rohamozott. Az óriás látta, hogy több sziklát nem tud dobni, előkapta hatalmas bunkóját. Ellenfele ekkor ért oda. Meglendítette fegyverét, hogy a szemtelen emberférget egy csapással agyonzúzza, de az fürgén elugrott ütése elől, átbújt lábai között, és hátulról megvágta a fegyvert tartó kezét. Fájdalmában elengedte a bunkót, balkézzel próbálta ütni, de az apró figura olyan fürgén mozgott, hogy képtelen volt komoly ütést mérni. Közben a barbár kardja sem tétlenkedett, az óriás több sebből vérzett. A gyűlölet erőt adott neki, ráadásul nem ez volt az első dombi óriás, amelyiket egyedül megölt. Végül sikerült elég közel mennie, már csak egy pontos szúrás volt szükséges, a kardot markolatig nyomta a szörny szívébe. Tényleg nála volt a kulcs. Innen könnyen ment, az ajtót már előzőleg megtalálta, de nem mert hozzáérni. Már biztos volt győzelmében, bár kissé aggódott, amikor a kulcsot a zárba helyezte. Az ajtó lassan feltárult, sikerült megnyernie az első labirintusjátékot.

A nézők hangos ünneplással fogadták, ő azonban a varázslót kereste, aki felkészítette a versenyre. A fogadóiroda előtt talált rá, ahol éppen egy nagy zsákot vett át egy embertől. Mikor az meglátta, intett neki, hogy kövesse. Addig mentek, amíg el nem értek ahhoz a házhoz, ahol először voltak megismerkedésük után.

– Elbájoltál. – mondta vádlón a barbár, mikor már a házban voltak. – Varázslatot használtál, hogy a barátod legyek. Nem szeretem a mágiát. Veszélyes.

– Csak jót akartam neked – felete a mágus –, azt akartam, hogy megnyerd a versenyt, és sikerült is. A segítségem nélkül nem tudtad volna legyőzni Watonelt. Gyere, igyunk a győzelemre! – Egy poharat nyújtott neki, amiben sötét folyadék volt.

– A győzelmemre! – javította ki a barbár vidáman, és kiitta a poharat. Még mondani akart valamit, de képtelen volt levegőt venni. A varázsló érdeklődve figyelte, ahogy a barbár lassan megfullad.

– Nem, barátom. Az én győzelmemre. – mondta.

Milyen nagyszerű találmány a méreg – gondolta –, nem hagy nyomokat, gyorsan és biztosan hat, nem lesz tőle minden véres. Azzal a bolond pappal is milyen könnyen végzett.

Levette a barbárról az álarcot, aki ettől visszaalakult eredeti képére. Leakasztotta nyakából a csapdaészlelő medált is, és a saját nyakába akasztotta. Összeszedte holmiját, és elindult egy új élet felé. Tudta, hogy a rengeteg pénzből, amit nyert, gond nélkül élhet élete végéig. Itt akarta hagyni ezt a porfészket, nem egy gazdag varázslóhoz méltó lakóhely. Az ajtóban egy számára ismeretlen alak várta. Csak nem a városi őrség?

– Gratulálok a győzelmedhez. – kezdte az idegen. – Nevem Galan. El kell jönnöd velem, nem fogod megbánni.

– Üdvözöllek, Galan. – válaszolt idegesen. – Én Ratinus vagyok, bár bizonyára hallottál már rólam, ha megkerestél. Sok dolgom van, messze megyünk?

– Nem, egy pillanat alatt odaérünk. Add a kezed!

Galan megérintette, kimondott egy szót, majd kékes villanással eltűntek. Az utazás valóban nem tartott tovább egy pillanatnál, de Ratinus számára órák teltek el, ő még nem tapasztalta a teleportálással járó furcsa érzést, ahogy mérföldeket szelnek át a mágia segítségével. Ez a Galan akar tőlem valamit – gondolta –, majd azt kérem tőle cserébe, hogy tanítsa meg nekem ezt a varázslatot.

Egy kis szobában álltak. A szoba közepén egy asztal állt, tele papírokkal, lombikokkal, a falnál egy szekrény volt, könyvekkel megtöltve. Bár ablakot nem látott, mégsem volt sötét, a kis termet a plafonon lévő gömbök világították meg.

– Először a lényeget mondom – kezdte Galan –, van egy megbizatásom számodra. Nem veszélytelen, de tudom, hogy képes vagy teljesíteni. Ami még lényeges, ha sikerrel jársz, kapsz annyi aranyat, amennyire szükséged van. Tudom, hogy jártas vagy a mágia rejtelmeiben, sőt jobban értesz ehhez, mint a fegyverforgatáshoz, ha sikerrel jársz, minden varázslatra megtanítalak, amit én is ismerek. Ha teljesíted a küldetést, rengeteg új varázslatot ismerhetsz meg. Elvállalod?

– Nem hangzik rosszul, de ez számomra nagyon magas fizetés. – felelt Ratinus. – Mondd el az egészet!

– Hallottál már valaha az Életgyárról?

– Még soha.

– Messze innen, távol a világtól van egy sziget. A szigeten felépítettek egy hatalmas labirintust, ahol patkányokat tenyésztenek. A labirintus közepén van egy nagyon különleges, istenek által készített tárgy, aminek hatalmas ereje van. Ennek a neve Életgömb. Te is tudod jól, ha valaki meghal, annak a lelke eltávozik egy másik létsíkra, talán a mennyekbe, talán a pokolba. Az Életgömb képes megtenni azt, hogy valaki, aki megérintette, halála után ne szálljon át egy másik létsíkra. Az istenek elfogadnak egy másik lelket, akár egy patkány lelkét is. Azért éppen patkányt tenyésztenek, mert az nagyon gyorsan szaporodik, és igénytelen. Ennek az a hatása, hogy hatalmas hadseregeket állítottak fel, amelynek minden katonája halhatatlan. Akárhányszor megölünk közülük egyet, az azonnal feltámad, és folytatja a harcot. Egy patkány fog helyette elpusztulni az Életgyár labirintusában. Az Életgömb veszélyezteti az egész világot.

– És az a feladatom, hogy pusztítsam el ezt az Életgömböt, amivel ezt csinálják?

– Nem, erre nem is lennél képes. Az a feladatod, hogy behatolj a labirintusba, és szerezd meg, majd én gondoskodni fogok arról, hogy megsemmisüljön. Természetesen kapsz varázstárgyakat is, amivel könnyebb lesz végrehajtanod a feladatot.

– Rendben, azt hiszem ez nekem való munka. – mondta Ratinus, és a vagyonra gondolt, amit majd kap ezért. – Jól tudok a labirintusokban tájékozódni. Az egyik nagyapám patkányember volt, innen örököltem ezt a tulajdonságomat. – hazudta. – Láthattad a versenyen is, hogy milyen jól elkerültem a csapdákat, és milyen hamar megtaláltam a kulcsot. Ez olyan, mint amikor egy patkány kiszagolja, hogy melyik a sajthoz vezető legrövidebb út. – Hegyes orrával beleszimatolt a levegőbe. Mennyi pénzt kellett arra költeni, hogy megszerezze a labirintus teljes térképét...

– Tudtam, hogy számíthatok rád. A következő tárgyakat tudom felajánlani: egy gyűrű, ami a tűztől véd, egy másik gyűrű, amitől lassan begyógyulnak a sebeid, egy medál, ami ad egy kevés varázslatellenállást, ezzel a kockával visszateleportálhatsz ide, csak a földhöz kell vágnod, ez a köpeny véd a támadások ellen és végül adok néhány mágikus tekercset. Ezt a varázsitalt is tedd el, ennek a segítségével átváltozhatsz valamilyen állattá. Javaslom a patkányt, akkor nem keltesz feltűnést.

Ratinus felhúzta a gyűrűket, felvette a medált és a köpenyt. A kockát és az italt a legbelső zsebébe rejtette.

– Szükségem van néhány napra, amíg áttanulmányozom a tekercseket.

– Pontosan egy hét áll rendelkezésedre, addig azt csinálsz, amit akarsz. – bólintott Galan. – Gyere, megmutatom a szállásodat.

A hét letelte után Galan felkereste Ratinust. Az már türelmetlenül várta. Rengeteg varázslat volt azokon a tekercseken, amiket kapott, legtöbbjükről még nem is hallott. Így már biztos volt abban, hogy sikerrel fog zárulni a küldetése.

– Itt az idő, indulnod kell. – mondta Galan, és kimondta a teleportáláshoz szükséges szavakat.

Ratinus behunyta a szemét, várta, hogy végetérjen a varázslat. Mikor kinyitotta, egy folyosón álltak, a falakról víz csepegett, a földön patkányok szaladgáltak.

– Ez hát a híres Életgyár. – szólalt meg csendesen Galan. – Most itt kell hagynom téged, keresd meg az Életgömböt, és hozd el nekem.

– És mi van akkor, ha nem sikerül? – kérdezte Ratinus. – Küldesz helyettem valaki mást?

– Sikerülni fog, sikerülnie kell. – válaszolt Galan, majd kékes villanással eltűnt.

Ratinus beleszimatolt a levegőbe, hátha érez valamit. Valami belső hang utasítására elindult az egyik irányba. Folyosó jobbra, úgy érezte, itt be kell fordulni. Folyosó balra, itt tovább kell mennie. Valahogy ismerősnek tűnt a labirintus, de nem tudta, hogy honnan. Végül elérkezett egy T alakú elágazáshoz, de valahogy nem vonzódott az egyik irányba sem. Megvizsgálta a szemközti falat, ahol egy kis lyukat talált: valószínűleg a patkányok által használt út, itt kell a varázsital. Miután megitta, arra koncentrált, hogy változzon patkánnyá. Azt várta, hogy kényelmetlen lesz az átalakulás, de kimondottan kellemesnek találta. Folytatta útját. Találkozott először egy trollal és három orkkal, majd később más őrökkel is, de ezek figyelemre sem méltatták. Pár óra múlva megérkezett egy terembe, ahol különösen sok patkány szaladgált. A terem közepén egy asztalon állt az Életgömb. Jelentéktelen, mágikus erővel nem rendelkező fémgolyónak látszott. Nem voltak rajta rúnák, nem ékesítették drágakövek, nem is aranyból volt, hanem ólomból. A patkányokon kívül egy varázsló és három harcos tartózkodott a szobában. A mágus megérintette a gömböt, és fennhangon szólalt meg:

– Hatalmas Gömb! Add, hogy egy patkány haljon meg e harcos helyett!

Még kétszer elismételte az egyszerű szertartást, majd mindannyian elhagyták a szobát. Ratinus visszaalakult emberré, megragadta a gömböt, és elővette a kis kockát. Hirtelen eszébe jutott valami. Mi lenne – gondolta –, ha megpróbálnám magamat is halhatatlanná tenni, és csak utána vinném vissza? Vajon képes vagyok rá?

Baj nem lehet belőle, ő is megérintette a gömböt, és megszólalt:

– Hatalmas Gömb! Add, hogy egy patkány haljon meg helyettem!

Semmi hatás, legalábbis semmi érezhető. Ratinus ledobta a kockát, elájult. Mikor magához tért, Galan állt felette, egy üvegcséből valamilyen édes folyadékot töltött Ratinus szájába.

– Teljesítetted a küldetést, megkapod a jutalmadat. – szólt ünnepélyesen Galan.

Ratinus megpróbált felülni, de nem sikerült. Erősen szédült, remegett a keze. Úgy érezte, mintha megnyílt volna a padló, és zuhanni kezdett valami sötét, feneketlen mélységbe. Galan hangját hallotta mindenhonnan.

– Nekem jutott a feladat, hogy felsoroljam bűneidet...

Hosszú lista volt, senkit sem hagyott ki. Furcsa, ez a Galan mindent tudott róla.

– ...megmérgezted Halodan-t, Loki felszentelt papját, hogy ne kelljen vele osztozkodnod, és végül megölted Sod-ot, az északi vidékről érkezett barbárt. Őt is méreggel intézted el. Egyetlen, ami melletted szól, hogy megszerezted az Életgömböt. Jutalomból hagylak meghalni, és nem változtatlak vissza patkánnyá. És végül elárulok valamit: te patkánynak születtél. Húsz éve rámbízták a feladatot, hogy pusztítsam el az Életgömböt. Kiválasztottam egy fiatal, intelligens patkányt, téged, és emberré változtattalak. Ha nem így tettem volna, az első Igazlátó Őr megölt volna. Így csak egy patkányt láttak. Gondoskodtam róla, hogy túléld ezt a húsz évet. A Labirintusjáték csak egy próba volt, amit az Életgyár mintájára építtettem, és amin mindenképpen át kellett esned. Megoldottad, meghozzá nagyon ügyesen. Rajtunk kívül senki sem tudja az igazságot. A méreg, amit itattam veled, hamarosan megöl, ez az utolsó ajándékom számodra. Köszönöm az együttműködést, jó volt veled együtt dolgozni.

Ratinus lelke már az asztrális létsíkon járt, mikor rájött, hogy nem egy patkány halt meg helyette. Vagy mégis?

Galan behívta az ajtó előtt álló őrt, rámutatott a szoba közepén lassan patkánnyá alakuló tetemre.

– Takarítsd el innen ezt a dögöt!

SZÁMÍTÓGÉPES ROVAT

Árulás Krondorban

Ritka alkalom, hogy a számítógépes rovat egyben könyvismertető is. Nem állhatom meg azonban, hogy a Dynamix Betrayal at Krondor (Árulás Krondorban) című játéka kapcsán ne ejtsek egy-két szót Raymond E. Feist fantasy trilógiájáról is. A Résháború trilóga sokáig volt fenn az amerikai bestseller listákon, sokan Tolkien utódjának kiáltották ki az írót. A ciklus első kötete két éve magyarul is megjelent Érzőszívű mágus címen a Griff sorozatban. Ne dőljünk be a furcsa címnek (az angol eredeti csak ennyi: Magician (Mágus)), remek fantasyvel van dolgunk, amiből nem hiányzik a kellő mennyiségű akció sem. A történet röviden: Midkemia világába egy dimenzionális résen át egy másik világból hódítók érkeznek. Lord Borric, Crydee hercege felveszi a harcot a mágiában jóval jártasabb tsuranikkal. Nem csak az idegenekkel lesz azonban gondja, a királyság politikai intrikából sem marad ki. A történet főhőse, Pug, a mágustanonc, akiben hatalmas képességek rejtőznek. Rajta kívül sok alaknak van jól kidolgozott és érdekes szerepe a könyvben. A történet végére sikerül bezárniuk a rést, Macros, a mindkét világot ismerő mágus segítségével. A második kötetben (ez már sajnos nincsen magyarul), az Ezüsttövisben (Silverthorn) az elhunyt Borric fia, Arutha, Krondor hercege száll szembe a félelmetes orgyilkos céhvel. Az Éji Héják nincsenek egyedül, segítségükre vannak a tündék gonosz rokonai, a Sötét Testvérek, a moredhelek (a magyar fordításban mordelek). Megjelenik a mindent elsöprő gonosz, az Ellenség is. Arutha hercegnek többek között Zsebes Jimmy, Krondor legreménytelibb tolvajnövendéke nyújt segítséget. A harmadik kötet a Sötétség Sethanonban címet viseli, ebben Arutha szembeszáll a moredhelek vezetőjével, Pug pedig Macros keresésére indul.

Feist remek író, a két világ keverése különleges ízt ad az egyébként hagyományos fantasy történetnek. Karaktereinek mélysége van, nem egyszerű papírmasé alakok. Még a kevésbé jelentős mellékszereplők, mint Amos Trask, a kalózkapitány is teljesen megformáltak. (Zsebes Jimmy apró szereplő az első kötetben, de olyan jól kidolgozott, hogy minden nehézség nélkül válik a második kötet egyik főszereplőjévé). Feist törődik azzal, amit sok író elhanyagol, világának nem csak jelene, múltja is van. Ez a jó fantasy egyik legfőbb ismérve.

A Dynamixnak nem csak előnyt jelentett, hogy Midkemiába írhattak szerepjátékot. Meg kellett felelniük annak a minőségnek, melyet Feist állított fel. A feladatot, úgy hiszem, sikerrel oldották meg. Nem szokványos számítógépes szerepjáték a Betrayal. (Mellesleg jegyzem meg, hogy az eddig megjelent számítógépes „szerep"játékokban nem túl sok szerep volt.) Egy új regény bontakozik ki a szemünk előtt. A játék fejezetekre van osztva, a karaktereket nem mi generálhatjuk, előre meghatározott szereplők (többek között Zsebes Jimmy) alakítják a történetet. (A fejlődésükre azért van hatásunk, beállíthatjuk, melyik képességük növelésére helyezzék a hangsúlyt.) A regényszerű hatást fokozza, hogy a szövegek végig múlt időben íródtak, mint egy könyvben. A grafika impozáns, a szereplőket digitalizált képeken láthatjuk. A vadonban kalandozva általában érdemes az utakon maradni, csak néha van olyan érdekesség, ami miatt le kell térnünk róla. Általában három, néha két karakterrel mászkálunk, ezek között mindig akad egy varázsló. A varázsló minden varázslat elmondásakor veszít hit pontjaiból. A harcban nincs szükség a reflexeinkre, nyugodtan gondolkodhatunk. Minden varázslatnak külön grafikája és hangeffektje van. A játékban nem csak harc van, sok ládát találunk útközben, melyeket csak egy találós kérdés megfejtése után tudunk kinyitni. A játékban sok olyan elem van, amely már régóta hiányzott a számítógépes szerepjátékokból. A fegyverek és páncélok minőségét például százalékban jelzi, a használattól romlanak, de a kardot például fenőkővel megfenhetjük, a páncélt kikalapálhatjuk.

Mi a történet? A szokásos folytatás, a moredhelek nem nyugszanak, újra szervezkednek északon. A már kipusztítottnak hitt orgyilkos céh, az Éji Héják is újra megjelennek. Arutha herceg lándzsásainak egyike, a fiatal Locklear elkap egy moredhelt, aki hajlandó információt szolgáltatni a hercegnek. Szokatlan készség az együttműködésre, csapda? Locklear feladata, hogy elkísérje Gorath-ot, a moredhelt Krondorba, a herceghez. Velük tart Owyn, az ifjú varázslótanonc is. Itt kezdődik a játék. Útközben érdemes benézni a sarthi könyvtárba, jó varázslatokat lehet vásárolni. Krondorba csak a csatornarendszeren keresztül tudunk bejutni.

Arutha nem nagyon ad hitelt a moredhel szavainak, be kell bizonyítania igazát. Az Éji Héják állítólag keleten gyülekeznek, Gorathnak, Jimmy felügyelete alatt Romneyba kell mennie, ahol a király katonái állomásoznak. Ez a második fejezet. Romneyba nem könnyű bejutni, a céhek háborút folytatnak egymással. Meg kell szerezniük a hajóvontatók céhének pecsétjét. A pecsét Lyam falu mellett, egy csűrben található.

Romneyban sajnos csalódniuk kell. A királyi katonákat orgyilkosok mészárolták le. Két tárgyat hagytak az orgyilkosok a kocsmában, egy távcsövet és egy ezüst pókfigurát. Ezek alapján kell megtalálniuk őket. A sildeni fogadóstól megtudják, hogy a távcsövet egy Abuk nevű fickó adta el. Romneytól nyugatra találkoznak Abukkal, ő egy Romney közelében található ládához irányítja őket. A ládában talált üzenet alapján indulnak északra Cavalls Keep, majd Kenting Rush felé. Kenting Rushban, a kútban találnak egy sakkfigurát. A falu északi határában van Kahooli, a bosszúállás istenének temploma. Bár Kahooli követői általában jóban vannak az Éji Héjákkal, az utóbbi időben komoly ellentétek támadtak közöttük. Ha Jimmyék kifejezik hűségüket Kahoolihoz, a pap elárulja, ki az orgyilkosok vezetője. Koplalniuk kell, hogy bizonyítsák elhivatottságukat. Az orgyilkosok vezetője Kenting Rushban lakik, tőle szereznek meg egy kulcsot. Az Éji Héják fészke Cavalls Keep közelében egy vízesés mögött van. A barlangban talált iratból megtudják, hogy a moredhel támadás célpontja Northwarden. Jimmy rögtön Northwardenbe indul, Gorath és Owyn Arutha herceghez siet. A moredhelt és a varázslót elkapják, és Északra, a moredhel klánok fejéhez, Delekhanhoz viszik.

Owynnak és Gorathnak sikerül elszökniük Sar-Sargothból. A város alatti labirintusban talált ékkövet beillesztve az onnan délre fekvő oszlopba iszonyatos mágikus energiákat szabadítanak el. A moredhel hadsereg egy része meghal, így sikerül elszökniük. Armengar felé indulnak, a hídnál kemény csata vár rájuk, de innen már sima az út.

Ezalatt Jimmy és Locklear Northwardenbe érkezik, csatlakozik hozzájuk a báró udvari mágusa, Patrus is. Megkeresik Crydee hercegét, Martint, aki a hármas útelágazásnál táborozik. A herceg különböző feladatokat ad nekik. Elsőként a délre található három ládába raknak mérgezett kaját, majd megkeresik Northwarden bárójának lantosát, aki Decamp on the Teethben lakik. Martin ezek után felküldi őket Raglamba. Itt először megjavítják a katapultot, a hiányzó fogaskerék a folyó melletti ládák egyikében van. A táborban ezek után megkapják a haditervet, amire Martinnak szüksége van. A következő feladatuk öt illuzionista varázsló kiirtása. A varázslók Decamp on the Teethtől délnyugatra egy ház mellett vannak. Csak Patrus veszi észre őket.

A hatodik fejezet újra Owynról és Gorathról szól, meg kell találniuk Macros varázskönyvét. A város előtti útkereszteződésben fekszik egy halott, nála találnak egy kulcsot. Eggleytől északra fekszik egy ház, ide kell a kulcs. Itt kapják meg a Sarth alatti labirintusrendszer bejáratának kulcsát. A labirintusból északra, Yabonba indulnak, itt megmentenek egy fickót a moredhelektől. Ő mondja el nekik, hogy a könyv Elvandarban van, és elárulja az odavezető ösvény helyét is. Az útra fejenként negyven kaja kell, mert nincsenek útközben fogadók.

Lapzártáig idáig jutottam el, még három fejezet van hátra. Ez csak a történet fő vonala, útközben számos apró feladattal találkoznak még a hősök. Egy kis segítség a moredhel ládák kinyitásához: ALPHABET, SHADOW, DIE, HAIR, SHOES, DARKNESS, COFFIN, NAME, THORN, SUNSHINE, OUTSIDE, ALCOHOL, SONG, JACKET, DELEKHAN.

Nádori Gergely és Oroszi Ferenc

Fantasy-találkozó a Petőfi Csarnokban

A vártnál sokkal többen jöttek el az augusztus végén megtartott első országos fantasy-találkozóra. A tervezett érdekes programok közül sajnos nem mind valósult meg, néhányuk pedig a várttól eltérően alakult. Elmaradt például – legalábbis én nem találtam sehol – a hazai fantasy-festők kiállítása, pedig rengetegen lettek volna rá kíváncsiak.

Minden kezdet nehéz, igaz ez egy ilyen méretű és jelentőségű találkozó megszervezésére is. Összességében azonban nem volt ez olyan rossz rendezvény, bár a következő megszervezésével jóval több időt kell majd eltölteni a szervezőknek.

Az első napon, reggel fél tízkor kezdődött a legtöbb résztvevőt érdeklő AD&D verseny elődöntője. Rengeteg csapat indult, ezért először a versenyzők AD&D szabályainak ismeretét tették próbára a Trivia nevű játékkal (a rendszer hasonló a Bíborhold rejtvényeihez). Sajnos akadtak, akik már játszottak ezzel a játékkal, nekik ez nem kis előnyt jelentett a továbbiakban. A Trivia rendszere maradhatott volna, de új kérdéseket kellett volna kidolgozni a régi, már ismertek helyett. A következő versenyszám célbadobás volt, majd egy karddal egy feldobott kartondobozt kellett eltalálni. Hogy ezek mennyire mérik a csapatok AD&D játéktudását, nem tudom, bár erős a gyanúm, hogy sehogy. Fel kellett még ismerni filmzenéket és meg kellett határozni különféle szörnyek „szülővilágát". Az előbbi ismét nem túlzottan szükséges az AD&D játékhoz, az utóbbit viszont elméletben csak a kalandmestereknek kell és szabad ismerni. Amikor minden csapat végzett, még éppen befértek abba a terembe, ahol a nagy hőség és a fáradhatatlanul támadó darazsak ellenére Nemes István és Kornya Zsolt beszélgetett az olvasókkal. A nagyon jó hangulatú találkozón számos kérdésre kaphattunk választ, megismerhettük a Káosz- és a Cherubion-ciklus keletkezésének titkait.

A második napon az AD&D verseny döntője következett. A feladat szerint ugyanazt, a Magyar Fantasy Egyesület által elkészített versenymodult kellett mindenkinek végigjátszani. Sajnos ezzel volt a legtöbb probléma. Nem minden mesélő ismerte a varázslatokat, varázstárgyakat, lehetőségeket, a történetben szereplő szörnyeket, és néhányan meglepően újszerűen értelmezett szabályokat alkalmaztak. (Talán nem lett volna meddő próbálkozás letesztelni a kalandmestereket is...) A verseny után az érdeklődők találkozhattak Novák Csanáddal és Gáspár Andrással, valamint Vavyan Fable-lel. A szomszédos teremben játszó fiatalok diadalkiáltásai elnyomták a nyilatkozók hangját, így nagyon kellett fülelni, bár néha hasztalan volt minden próbálkozás. A várva várt M.A.G.U.S.-ról megtudhattuk, hogy még az idén megjelenik, mivel végre sikerült elintézni a játékhoz szükséges kockák gyártását. Sajnos a beígért bemutatójáték elmaradt. A nap végén hirdették ki az eredményeket és adták át a nyereményeket.

A harmadik napra tervezett élő-fantasyre felesleges szót pazarolni, a kedvezőtlen időjárás és a rossz szervezés sokakat visszariasztott.

Befejezésül: nem érdemes szépíteni, a következő talán jobb lesz...

Szigeti Sándor

Rejtvény

A legutóbbi számban sajnálatos módon elmaradt a nyertesek neve. Tehát a mostani szám olvasása közben egyszerre négyen fognak ugrálni örömükben: Éljen, megnyertem a rejtvény egyik díját. Hogy ki ez a négy derék olvasó? A Player's Handbook-ot **Bolesza Péter**, lakiteleki olvasónk, az Al-Qadim Land of Fate könyvet Agócs **Róbert**, horti olvasónk, a TF-en tíz-tíz ingyenforduló t **Ács Gábor**, érdi és **Hadász Gábor**, budapesti olvasónk nyerte.

Ebben a hónapban egy közismert szörny nevét adtuk fel. Küldd el címünkre a helyes megfejtést, és ha az igazolószelvénnyel együtt küldöd, akkor, ha szerencsés vagy, Tiéd a Dungeon Master's Guide vagy a tíz ingyenforduló a Túlélők Földjén.

1. Az alábbiak közül melyik fegyverrel bánnak különösen jól a tündék?
A) dárda
D) lándzsa
E) gerely
I) számszerű
L) rövid kard
N) korbács

2. Mi a megfejtés? Ha hat vámpír hat pohár vért hat perc alatt iszik meg, akkor kilenc vámpír hat pohár vért hány perc alatt iszik meg?
B) 1 perc
F) 1,5 perc
I) 3 perc
N) 4 perc
O) 9 perc
Ó) más

3. Melyik a legfontosabb egy tolvaj számára az AD&D-ben?
A) erő
E) ügyesség
G) egészség
H) bölcsesség
N) intelligencia
T) vonzerő

4. A következő órások közül melyik a legerősebb?
E) dombi óriás
G) felhőóriás
L) kőóriás
R) tűzóriás
T) jégóriás
V) viharóriás

5. Az alábbi könyvek közül egyiknek Tolkien a szerzője. Melyik az?
É) A Birodalom visszavág
F) Harc az Éj Kövéért
G) Itt a babókat is megölik?
M) A sonkádi egyed gazda
R) Érzőszívű Mágus
O) Gyűrűkúra

6. Melyik szörnynek van a legtöbb szeme az alábbiak közül?
A) szemzsarnok (beholder)
D) kétfejű troll
E) küklopsz
F) troll
L) kiméra
Y) Tiamat

7. Az alábbiak közül melyikük munkáit nem találhatjuk a TSR kiadványaiban?
E) Gerald Brom
G) Peter Andrew Jones
H) Larry Elmore
I) Carol Heyer
L) Clyde Caldwell
M) Jeff Easley

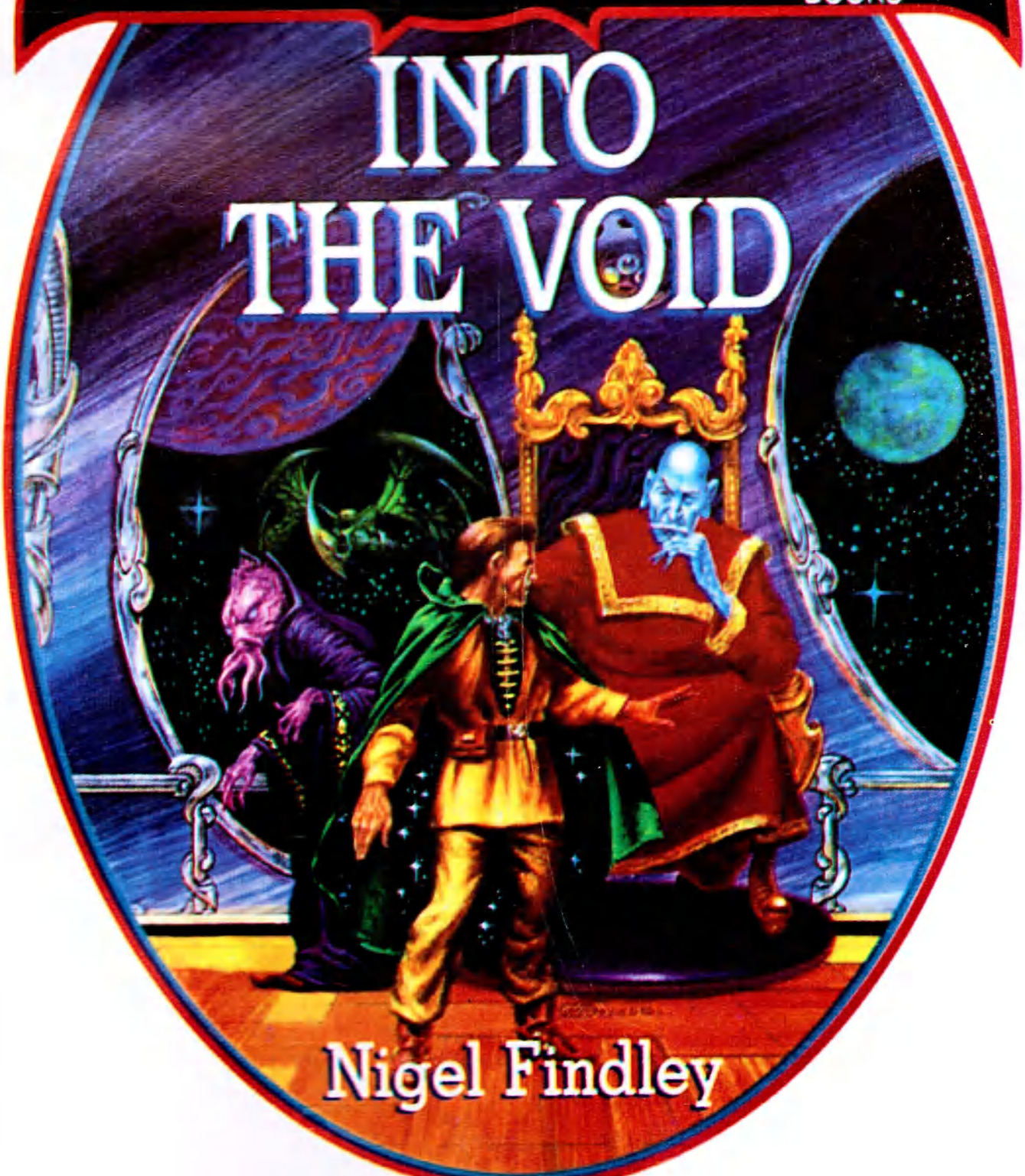
8.) A következő hősök közül melyik a legnagyobb hatalmú mágus?
G) Yutakil Obragon
K) Leon Silver
L) Hókuszpók
P) Yabbagabb
S) Raistlin
Ü) Kulgan, Pug mestere

The Cloakmaster Cycle • Two

SPELLJAMMER™

BOOKS

INTO THE VOID



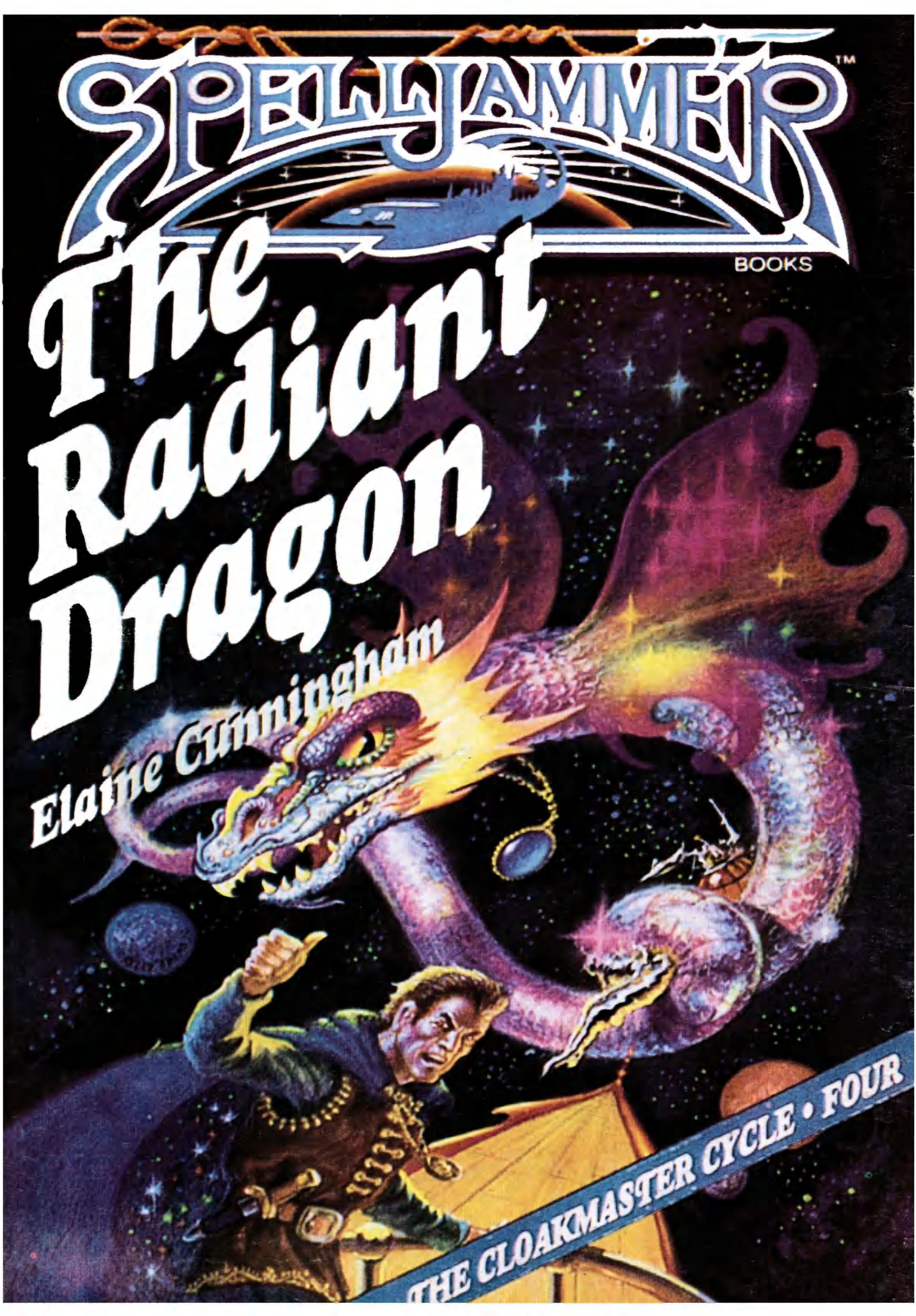
Nigel Findley

SPELLJAMMER™

BOOKS

The Radiant Dragon

Elaine Cunningham



THE CLOAKMASTER CYCLE • FOUR