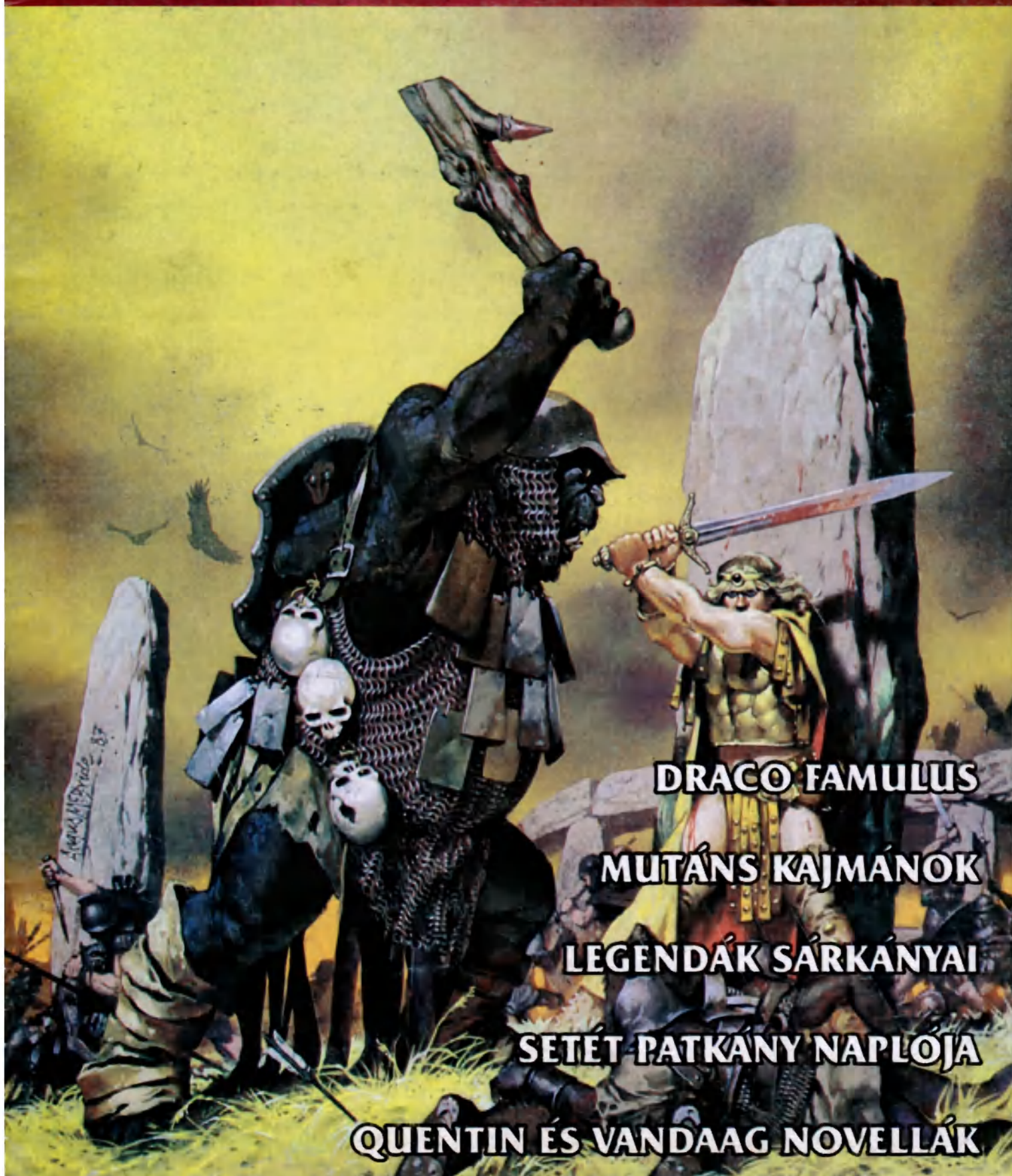


120 FT

BIBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

1994. FEBRUÁR • III. ÉVFOLYAM 2. SZÁM



DRACO FAMULUS

MUTÁNS KAJMÁNOK

LEGENDÁK SÁRKÁNYAI

SETÉT PATKÁNY NAPLOJA

QUENTIN ÉS VANDAAG NOVELLÁK

NeoArchists
**The Guide to
REAL LIFE™**



FASA
CORPORATION

NIGEL D. FINDLEY

A legendák sárkányai 2

A sárkányok legendái

A Bölcs tanácsai 5

Sylvia Theomer, a Bölcs, válaszol kérdéseitekre

Iktihares 6

Dark fantasy novella (2. rész)

Várazstárgyak II

Bűverejű tárgyak AD&D játékosoknak

Arnie és Bruce 12

TMNT karakterek

Levelezés 14

Válaszolunk leveleitekre

Shadowrun kiegészítésekről 15

Segítség Shadowrun játékosoknak

TSR '94 16

AD&D 1994-ben

Galéria 18

MERP kalauz és Melniboné

De Horribilibus Mysteriis 20

A rettenetes Mítoszokról

Mitológiai ABC 23

A Pegasus és az Unikornis

Setét Patkány naplója 26

A csöfos árnymanó kalandjai Ghallán

A Krónikás 29

Quentin utolsó novellája

Draco famulus 34

AD&D familiáris

Rejtvény 36

Fejtörő – Egetverő nyeremények

Kedves Olvasó!

Végre itt a tavasz! (Legalábbis a kelták szerint.)

Bár a fák még nem rügyeznek – egy-két törtető tölgy kivételével –, mégis megvan az okunk ünnepelni, itt az új Bátorhold. A szerkesztői üzenetekben, általában az adott szám tartalmáról és a Bátorholdat érintő, fontosabb kérdésekről írok, most azonban egy tragédiáról kell beszámolnom: Setét Patkány elszabadult.

1994. február 4-én hajnali 3 óra 42 perckor a tördelő szerkesztőnk döbbenet tapasztalta, hogy Setét Patkány neve feltűnt a Legendák Sárkányai című cikkben. A felfedezést követő lázas keresés során több helyen is illetéktelen fájlfájó írást észlelt. Setét Patkány neve, és hírhedt naplója szerepelt majdnem mindenhol. Természetesen a hatalomvágyó árnymanót megpróbáltuk visszaszorítani a számára fenntartott oldalakra, de ha mégis szokatlan helyen találkozol vele, ne csodálkozz. **(Ninos osólystok!!! SP)**

Egy jobb hírrel folytatom, szeptember közepén egy több napos szerepjáték-találkozót tartunk majd. Terveink között író-olvasó találkozók, szerepjáték bemutatók, különleges Túlélők Földje program, MERP verseny és előadások szerepelnek, a nagyszabású szerepjáték találkozóra egy neves külföldi díszvendéget is várunk. Ötleteiteket, javaslataitokat örömmel várjuk...

Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiteket Konczné Kämpfner Zsuzsánál tehetitek fel, a Budapest Business Kft. telefonszámain. Azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: **Computer Garázs** (Debrecen, Lórántffy u. 2.), **Illyés Gyula könyvesbolt** (Budapest, VI. ker., Andrásy út 16.), **Sárkányfészek** (Budapest, V. ker., Bárczy I. u. 3.), **Silverland** (Budapest, III. ker., Lajos u. 40.), **Galaktika könyvesbolt** (Budapest, IX. ker., Üllői út 107).

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 2. szám, 1994 február – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Massár Mátyas
Vezető szerkesztő: Nádori Gergely
Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Szigeti Zsolt

Kiadja: a BUDAPEST BUSINESS KFT.
1072 Budapest, Nagydíófa utca 5.
Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320
Fax: 121-3797

Grafikák: Cziráki Gergely, Szigeti Sándor, Sasvári Balázs
Lipták László, Csikós György, Fischer Tamás

Külső borító: Angus McBride

Készítette: Kópia Kft.
Felölös vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál.
Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.
Terjeszti a Magyar Posta és az Odin Fantasy Bt., ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

Fel nem használt kéziratokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.
A Call of Cthulhu és az Elric! a Chaosium Inc.,
a TMNT a Palladium Books Inc., a MERP az Iron Crown Enterprises,
az AD&D a TSR Inc., a Shadowrun a Fasa Corp.,
a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

A sárkányok legendái

VASKO PÉTER

Talán nincs a világnak még egy olyan általánosan ismert mítikus szörnyalakja, mint a sárkány. Mintha mindig létezett volna; a történelem szinte minden időpillanatában, és a föld majd minden egykori vagy jelenleg is élő civilizációjának kultúrájában felfedezhetjük alakját. Képe ott van kőbe, fába, ércbe vésvé, papiruszra vagy pergamenre festve. De ott van a mítoszok, legendák, mondák történeteiben, a filozófusok, írók, költők írásaiban, a papok, sőt tudósok műveiben, beszédeiben, és az énekesek, igricek és bárdok dalaiban. S mindezek által ott van bennünk is.

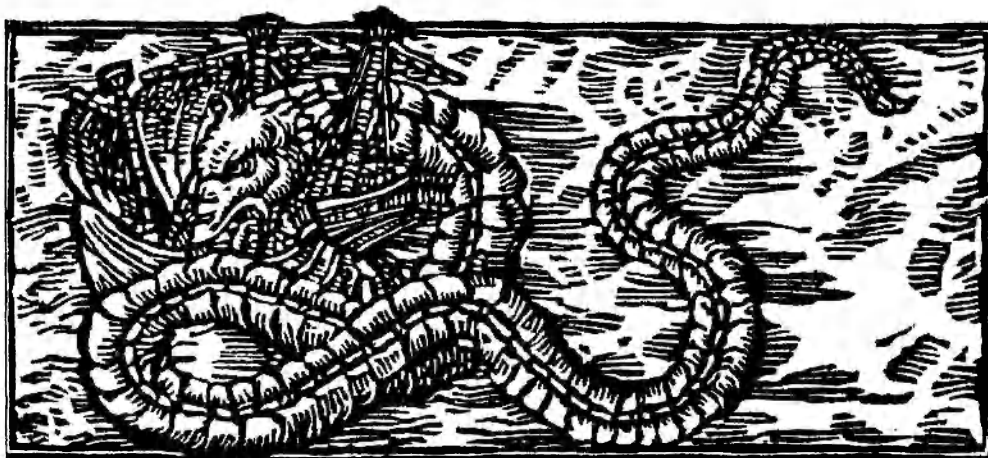
A sárkány a világról alkotott képünknek épp oly eleven és szerves része, akár a valóságos állatok, tárgyak, fogalmak. Lehet azért, mert ez az alak maga is valóságos. Sőt talán még valóságosabb, mint a hétköznapi lények. Alakjához és fogalmához több félelem, szorongás, hit, remény, álm, legenda, irodalmi és művészeti alkotás, rettegés és tisztelet kapcsolódott és kapcsolódik, mint bármely más fogalomhoz, tárgyhoz vagy lényhez. Mindezek pedig legvalóságosabb belső részünket képezik, ahogy emberi természetünk és valónk legtisztább félelmeinkben, vágyainkban, reményeinkben, szellemünk és lelkünk e rezdüléseiben mutatkozik meg. S az emberiség a sárkány alakjában találta meg ezen érzéseinek legigazibb megtestesítőjét. Sok kultúrában a nagyságnak, a veszélynek, a pusztító erőnek, a félelem forrásának képeként és megtestesítőjeként jelenik meg vagy egyenesen a bűn, a rossz, az eredendő gonosz jelképeként bukkan fel. Másról épp mindennek az ellenkezőjét, a magasrendű szellemiséget, a tiszta transzcendenciát, a bölcsességet és jóságot vagy épp az isteni természet egyik alapvető és fenntartó erejét testesíti meg.

Így a sosemvolt legendabeli, mesebeli alak pszichénk és kultúránk egyik legigazibb és leglétezőbb alakjává vált; képviselve mindazt, ami földön és valóságon túli. A sárkány elpusztíthatatlan és méltóságteljesen uralkodik a képzelet birodalmában. Nem véletlen, hogy az AD&D is az ő sokszínű alakját szerepelteti nevében.

Nézzük meg tehát honnan jött ez az izgalmas lény, minek köszönhetjük érdekes figuráját, s hogyan alakult, változott alakja, szerepe a különböző kultúrákban.

A sárkány eredete

A sárkány fantasztikus alakjának eredete az ősidőkre vezethető, teljes biztonsággal nem mondható meg honnan származik. A régi kultuszok, primitív népek, egykori civilizációk kultúráját és mítoszait tanulmányozva a kultúrtörténet kutatói azonban sok összefüggést és kiindulópontot találtak.



A sárkány képzete legszorosabban a kígyóval függ össze. Alakja is leginkább egy óriási szárnyas, lábas kígyóra emlékeztet. A primitív népek kultuszában sokszor egymás megfelelőiként találhatók, illetve a kígyó, mint a sárkány kultikus előképe jelenik meg.

Jung, a híres pszichológus, érdekes elméletet alkotott a sárkány képzetének eredetéről. Véleménye szerint a világ különböző tájain található igen hasonló sárkányábrázolások és elképzelések hátterében, az emberiség egy ősi, közös emléke fedezhető fel. A sárkány képének emléke abból a korból maradt volna fenn a tudat mélyrétegeiben, amikor a mai ember egykori őse még együtt élt az óriási, félelmetes őshüllőkkel. Jung szerint ebből az időszakból hoztuk volna magunkkal génjeink emlékezetében (azaz, ahogy Jung nevezi: kollektív tudattalanunkban) az ősi sárkánygyíkok képét. Bár az őskor kutatói szerint az ember csak jóval a dinoszauruszok kihalása után jelent meg az élet színpadán, mégis találtak néhány olyan kőbe vésett rajtot, ahol az embereket és az őshüllőket együtt ábrázolták.

Ha azonban az elméletek helyett a kézzelfogható néprajzi adatok mellett maradunk, akkor azt találjuk, hogy a legrégebbi kultuszoktól kezdve a kígyó, illetve a sárkány úgy található meg, mint valamilyen víznek (tó, folyó, forrás), fának vagy hegynek a démona. E képzetek az ősi sámánisztikus szellemhívó elképzelésekben gyökereznek, ahol minden helynek, állatnak és embernek megvolt a maga démona, szelleme. (Ehhez kapcsolódva lásd a Bátorhold '93 decemberi számában megjelent sámánizmusról szóló cikket).

Ehhez a hithez kapcsolódik a sárkányok tűzokádó képességének magyarázata is. A sárkányok ugyanis a tűzhányóknak is démonai voltak. A vulkánok pedig alkalomadtán igencsak okádják a tüzet és füstöt, s a régi korok népei ezeket a jelenségeket a hegyben lakó szörnynek, démonnak tulajdonították.

Ilyen híres vulkáni fenevad volt például a görög mondavilágban szereplő Tüphón sárkány, akit később Apollón ölt meg. Tüphónnak azonban utóélete is volt. A megölt sárkányból felszálló kénesező gőzök kábulatában jósolt ugyanis a híres jósnő, Püthia, aki nevét is a mélyben elpusztult szörnyről kapta.

A sárkánnyal kapcsolatban a tűzokádás mellett gyakran megjelenik a lányrablás, illetve -örzés motívuma is. Ennek a mára mesefordulattá szelídült mozzanatnak egykor véresen és halálosan komoly előzményei voltak. A primitív népek kultikus szokásait megvizsgálva kiderült ugyanis, hogy ez a motívum nem más, mint régi emberáldozatoknak a folklórból fennmaradt emléke. Régen elterjedt rítus volt, hogy embereket áldoztak a tavakban, folyókban élő kígyó, illetve sárkány-démonoknak. Gyakorolták

ezt a szokást finnugor nyelvokonaink, a vogulok és az osztjások, megtalálható volt ez a rítus Afrikában, és Kínában is egy összekötött fiatal lányt dobtak minden évben a Huanghoba, hogy megnyerjék a vízben lakó démon jóindulatát. Egyes helyeken ezt a házassági szertartásként tartották meg, ahol az áldozatként vízbe dobott lány a sárkány nevévé lett.

A sárkánynak ezenkívül fontos és jellemző tulajdonsága a kincsörzés is. Ennek is megtalálható az előzménye, többek között az afrikai hiedelemvilágban. Itt ugyanis az örökös nélkül elhunyt gazdag halott szelleme sárkánnyá válik, és vigyáz a vele eltemetett kincsre. Ezért aztán, aki a megboldogult

sírhalmán kígyót lát, otthon jókedvűen meséli, hogy látta az elhunyt urat sütkérezni.

Még egy nagyon fontos tulajdonsággal tartozunk a sárkány természetével kapcsolatban, a repüléssel. Jogos kérdés, hogy kerül a sárkány a vízbe és hegyekből a levegőbe.

Sok kutató a sárkányt a madár és a kígyó, a két egymással szemben álló ellenség egy képbe való vetítésének látja. A kínaiak egész egyszerűen az égi vizekbe, az esőkbe, a felhőkbe telepítik sárkányaikát. Ez magyarázza azt is, hogy a kínaiak nagyon gyakran látják a sárkányokat a változó felhők formáiban. Sőt, nagyon sok helyen maga a szívárvány is úgy jelenik meg, mint kígyóisten vagy sárkány.

Megvan tehát sárkányaink eredete, lássuk miként változtatták, formálták alakjukat a különböző civilizációk.

A sárkány Nyugaton

A nyugati féltekén a sárkány általában az emberek romlására törő hatalmas mitológikus szörny, s legyőzése igazi, veszélyes lovagi próbatétel. Már az i.e. 5. sz.-i pogány domborműveken sárkányt ledőfő vitéz ábrázolását találhatjuk.

A kereszténység fogalomrendszerében és ikonográfiájában a kígyó, illetve a sárkány a pusztítás, a bűn, a gonoszság, a bálványimádás, egyszerűen az ördög jelképe volt. Már ott van a kezdetek kezdetén a bűnbeesésnél. A hagyomány szerint az ember bűme való csábítása miatt a kísértőt a haragos Isten ítélte arra, hogy azontúl kéz és láb nélkül, port nyelve a földön csúszson és tekeregjen.

Később Szent János híres víziószzerű jelenéseiben az ördög, mint sárkány jelenik meg, hogy elpusztítsa a világot: „...Most egy másik jel tűnt fel az égen: egy nagy vörös sárkány, hét feje volt és tíz szarva, s mindegyik fején korona. Farkával lesöpörte az ég csillagainak egyharmadát, és a földre szórta.” „...Ezután nagy harc támadt a mennyben. Mihály és angyalai megtámadták a sárkányt. A sárkány és angyalai védekeztek, de nem tudtak ellenállni, s nem maradt számukra hely a mennyben. Levették a nagy sárkányt, az ősi kígyót, aki maga az ördög, a sátán, aki tévútra vezeti az egész világot.”

Ezenkívül a kereszténység harcosabb szentjei is kivették a részüket a sárkányok elleni viadaltól. Leghíresebbé köztük „Sárkányölő” Szent György vált. A kappadókiai származású szent egy lányrabló sárkányt ölt meg. Ez a szörny egy Libya provincia Silena nevű város melletti tóban vert tanyát. Dögletes lehetet árasztott, s adóként fiatal életeteket követelt a várostól. Szent György éppen akkor érkezett a városhoz, amikor már minden fiatal feláldoztak, s utolsóként épp a király egyetlen leányát készültek átadni a szörnyetegnek. A szent hős keresztet vetve rátámadt a sárkányra, és megölte azt. Ezek után természetesen keresztény hitre térítette a város polgárait.

Másik híres mondai hős féltekénken Siegfried, aki a skandináv Eddadalokban, illetve a Nibelung énekben szerepel (az Eddában Sigurd néven).

Siegfried egy elátkozott kincset őrző sárkányt győzött le. A baljóslatú kincset az Edda leírása szerint Hreidmár varázsló fia, Fafnir őrizte sárkánygyík képében. Siegfriednek sikerült őt megölnie, és a kiömlő sárkányvértől sebezhetetlenné vált, kivéve azon a helyen, ahol a vér nem érte testét. Ez a kis felület azután Achilleus sarkához hasonlóan számára is végzetes lett, mely végzetet épp az elátkozott kincs hozta rá.

Az európai sárkányölő mítoszsal kapcsolatban meg kell még említenünk, a talán kevésbé ismert Beowulf nevét is. Ő a legrégebb teljes tejedelmében ránk maradt nagyszabású angolszász epikus költemény, a főhősről elnevezett Beowulf monda főalakja. A Beowulf ma ismert formáját az i.sz. 8. században a brit szigeteken szerkesztette egybe egy udvari énekes. Beowulf a mű második részében kerül szembe az uralkodói udvart rémületben tartó tűzkapó sárkánnyal (az első részben is különféle tengeri szörnyeket győzött le). Beowulfnak a sárkány tüzetől megolvad a pajzsa, és kardja is eltörik, ám alattvalója, Wiglaf segítségével mégis sikerül végeznie a fenevaddal. De a küzdelemben Beowulf is olyan súlyos sebet kap a nyakán, hogy belehal.

A sárkány egyébként olyannyira irodalmi főalaknak számít, hogy az irodalomtudomány külön „sárkányirodalomról” és „sárkányepikáról” is beszél.

A sárkány Európában nemcsak a gonoszság, de az erő és hatalom jelképe is volt, s alakját ebben az értelemben is elterjedten alkalmazták. A skandinávok például előszeretettel használták pajzs és hajóorrdíszként. A rómaiaknál a „cohors”-nak (nagyobb katonai egység) volt a jelvénye a sárkány, épp úgy, mint a légióknak a sas. Alakja később is megmaradt a hadászatban; innen származik például a dragonosok elnevezése is (a dragon szóból), akik a sisakjukon hordták ezt a jelképet. Angliában a szász királyok zászlóin láthatjuk viszt. Címerállatként is igen elterjedt volt.

Az ókor és középkor emberei nem is kételkedtek létezésében. Olyannyira nem, hogy a 16. század derekán Conrad Gesner felveszi az „Alatlok története” című tudományos művébe.

A reneszánsz idején némileg változott a sárkányszimbólum jelentése. Ekkor a világi ikonográfiában az okosság, a lelki erő, a dialektika megszemélyesítője.

A sárkány legelterjedtebben természetesen a mesefolklórban található, az irodalom is sokszor innen emeli át alakját.

Nálunk, magyaroknál, a néphitben a sárkány felhőkön vágató szörny, a vihart csináló garabonciás paripája.

A keleti sárkány

Mint láhattuk a nyugati civilizációkban a sárkány leginkább a gonosz és félelmetes természetfölötti erőket képviseli. Ijesztő szörny, amely vést és pusztulást hoz magával, dögvézt terjeszt és szüzeket rabol, sőt a végítéleti pusztulás és a sátán megtestesítője. A távolkeleti népeknél azonban mindennek éppen az ellenkezőjét tapasztalhatjuk. Itteni kultuszuk fő központja Kína.

Kínában a sárkány a szellem, a bölcsesség, a jóság megtestesítője, és a filozófiában is a pozitív princípiumot, a Jangot képviseli, (negatív ellenképe, a Jint képviselő Feng, ami a Phoenix keleti megfelelője).

A sárkány itt tehát egészen más jellegű lény. Sokkal inkább a szellemi, mint az anyagi régióba tartozik.



Nagyhatalmú, természetfölötti és tiszteletet parancsoló, de jóságos és bölcs. A tiszta tudást, a magasabb régiókat képviseli, ahová az egyszerű halandó legfeljebb csak vágyakozhat.

Nagyon sokszor az emberek segítőként találkozhatunk vele. Vizet ad, gazdaggá teszi a szegényeket, az ókinai mitológiában pedig éppenséggel sárkány segít a főszereplő hősnék, Jü-nek, a Hszi-dinasztia megalapítójának feladata elvégzésében. Sőt, a sárkány olykor még a Kínában oly fontos öntözési munkálatokban is segít. Éjszaka ugyanis, farkát a földön vonszolja megjelöli az ideális csatorna helyét, hogy vízhez segítse a rászorulókat.

A kínai sárkány is különböző állati elemekből van összeállítva, és igen sokféle változatban fordul elő.

A legáltalánosabb változat szerint a feje a tevéhez hasonló, szarva a szarvasét követi, füle az ököréhez állnak közel, szeme a nyúléval mutat rokonságot vagy démon-szeme van, emellett dús szemöldökkel és tuskés szakállal rendelkezik. Szájában félelmetes agyarakat hord, kígyótéstét pikelyek borítják (mégpedig éppen 9 x 9, ez ugyanis a kínaiak legszerencsésebb száma). Gerincén és farkán tuskés szalag fut végig, négy lába pedig a tigris mancsának és vércse karmainak kombinációját mutatja.

Van olyan változat is, amely lófej és oldalán szárnyakkal írja le. Más fajtáknak nincs szükségük szárnyra, mivel saját lendületükkel repülnek. Van olyan fajta is, amelyiknek nincs füle, ő ugyanis a szarvával hall.

Gyakran ábrázolják a sárkányt úgy, hogy melső lábával a Csü-t, a szerencsét hozó lángoló gömböt markolja. Ehhez hasonló, amikor gyönggyel láthatjuk, amint éppen lenyeli vagy kiköpi azt, ebben hordja ugyanis az erejét.

A sárkányok mindemellert tetszésük szerint tudják változtatni alakukat, emberré vagy állattá képesek átalakulni, sőt láthatatlanná is válhatnak, ha úgy akarják.

Tibetben is fontos szerep jut a Lu-démonoknak, vagyis a sárkányoknak, akiknek igen érdekes alakjuk van. A Luknak ugyanis a felsőteste emberé, a középső részük és farkuk pedig kígyóé. Persze ők is tavakban vagy források mélyén élnek, mint ahogy Tibetben a vízitündérek is a sárkányok közé tartoznak. Velük azonban érdemes vigyázni, mert csalóka szépségek és veszélyes lehet a velük való enyelgés.

Nepálban is dívik a Luk kultusza (az itteniek teste tarka színekben pompázik) s a sárkányok hatalma már-már az istenekével vetekszik. Ők is a vizek tisztaságát vigyázzák.

A sárkány Kínában is eredetileg vízisten volt, majd az istenségek kocsihúzó állata lett, később az állatok királya, végül pedig a már említett, férfi Jang princípium szimbóluma. A sárkány a kínaiak nemzeti jelképének számít, és valaha a császárok címerállata volt. Ez utóbbit az magyarázza, hogy hitük szerint az első császárok maguktól a sárkányoktól származtak.

A kínaiak többféle sárkányt különböztettek meg. A mítoszokban általában négy nagy csoportjuk van:

1. A mennyei sárkányok. Ők az istenek palotáit hordják a hátukon, őrzik az istenek országát vagy az isteneket szolgálják.

2. Isten- vagy szellemsárkányok. Ők képesek az emberek javára szelet vagy esőt kelteni.

3. Földi sárkányok. Ők általában a tengerekben, folyókban, patakokban laknak és megszabják a vizek folyását.

4. Föld alatti vagy kincsőrző sárkányok. Ők azok, akik az emberek elrejtett kincseit őrzik.

Ezenkívül a sárkányokat a színük alapján is megkülönböztetik:

- Kék sárkányok: jószívűek

- Fehér sárkányok: erényesek, kegyesek

- Sárga sárkányok: figyelmesen meghallgatják a panaszokat és könyörgéseket.

A sárkánykultusz fő ünnepnapja Kínában a Sárkánycsónak-ünnep, az 5. hónap 5. napján, ami igen közkedvelt a kínaiak körében.

Természetesen Kína egykori államvallása, a konfucianizmus is megteremtette a maga sárkányokra vonatkozó világméretű képét. Eszerint a tengeri sárkányok víz alatti palotában laknak, és ott gyöngyön és opálon élnek. Őt ilyen sárkánykirály létezik. A vezér van középen, a többi négy pedig egy-egy égtájt jelöl. Sárga pikkelyes testük egy mérföld hosszú, ha mozdulnak, összeütődnek a hegyek, és leheletükben megfőnek a halak. Ha repülnek, óriási viharokat kavarnak, ezenkívül halhatatlanok és nagy távolságból szavak nélkül is kapcsolatot tudnak tartani.

A buddhisták szerint rengeteg sárkány nyüzsgös körülöttünk; a sárkány a kínai horoszkóp egyik jótékony állatjegye is.

A sárkányok különlegességére és hatásos külalakjára beszédes példa egy kínai udvari festőről szóló történet. A híres festő sárkányképre kapott megbízást, ám ő arról panaszkodott, hogy nem tud boldogulni a feladattal, mivel nincs modellje. Másnap aztán egy hatalmas sárkány dugta be a fejét az ablakán, és így szólt: „Tessék, itt vagyok! Fess le!” A szerencsétlen festő azonban halálra rémült, és egyetlen ecsetvonásra sem maradt ereje, ami azt hiszem, érthető is.

Ebből a rövid áttekintésből is látható, hogy a sárkány igen ősi, elterjedt és meglepően változatos, színes alakja az emberiség kultúrájának. Napjainkban a legendák és eposzok után, folytatva a hagyományt, az AD&D novella- és regényírók, szabálykönyvalkotók és maguk a játékmesterek is kiveszik részüket a legkülönbözőbb féle és fajta sárkányok megalkotásában és életre keltésében. Ennek köszönhetően, épp úgy, mint a régi mítoszok és mondák kéklő horizontjain, a fantasy-birodalmak egén is ott kanyarog a sárkány.

Sárkányfészek
szerepjáték szaküzlet

szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok,
poszterek, művészeti albumok, olomfigurák, naptárak,
magazinok, magyar és angol nyelvű regények

1052 Budapest, Bározy István ut. 1-3. Tel.: 1178-500

AD&D, Rolemaster, Star Wars, Paranoia, Palladium, Shadowrun,
Battle Tech, Cyberpunk 2020, Twilight 2000, Pendragon,
Warhammer 40000, Call of Cthulhu, M.E.R.P., Rifts, G.V.R.P.S.

A BÖLCS TANÁCSAI

Amóczki László, debreceni olvasónk küldte be a következő kérdéseket:
Halott ember léphet-e szintet?

Nem. A szintlépés leginkább gyakorlásból áll, amire egy halott nem képes. Semmivel nem jobb magasabb szintű halottnak lenni. Viszont amikor fel-támasztják, azonnal képes szintlépésre.

Normális karakter (nem tolvaj) tud-e hátbatámadni? Ha nem, akkor miért?

Ha arra a hátbatámadásra gondolsz, ami szorozza a sebzést (*backstab*), akkor nem. Ez azért van, mert csak a tolvaj gyakorolja olyan szinten a set-tenkés tudományát, hogy képes legyen: 1) halkan az ellenfél mögé lop-ózni 2) néhány pillanat alatt felmérni áldozata gyenge pontját 3) bemérni fegyverével 4) támadni rá. Igaz, hogy például egy bárdnak is van lopako-dás (*move silently*) képessége, de ez nem elég ahhoz, hogy extra sebzésű támadást tudjon végrehajtani. Legfeljebb arra képes, hogy meglepje ellen-felét, amiért kap egy szabad kört, amikor támadhatja és egyet adhat a tá-madásához az első próbálkozás esetén. Mindenki képes arra, hogy harc so-rán az ellenfél hátába kerüljön, és onnan támadja azt. Annyi az előnye, hogy a támadás ellen nem védi az ellenséget a pajzsa, és kettőt adhatsz a támadásodhoz. A pozíciókból adódó előnyökről a Játékosok könyvének 90. oldalán találsz táblázatot.

Tamási Imre Szegedről kérdezi:

Mi úgy szoktunk játszani, hogy felváltva meséliünk egymásnak. Ennek az a kö-vetkezménye, hogy mindannyian ismerjük a szörnyeket és a varázstárgyakat. Ha például egy csapat először találkozik trollal, akkor azonnal tűzzel próbálkoznak el-lene, pedig nem lenne szabad tudniuk erről. A varázstárgyak beazonosításával nem foglalkoznak, a leírásukból rájönnek az összes tulajdonságaikra.

Nagyon egyszerű a megoldás: változtassál mesédben a szörnyeken és a va-rázstárgyakon! Ha a troll megégetett teste tovább regenerálódik, akkor azonnal tanácstalanok lesznek a játékosok, és valóban úgy fognak visel-kedni, mint ahogy viselkedniük kellene hasonló helyzetben. Elég annyit változtatni, hogy nem a tűz, hanem a víz fogja megállítani ezt a különleges képességet. Ha a rózsaszín ioun kő nem az egészséget növeli, hanem az intelligenciát, akkor szintén kényszerítve lesznek az esetnek megfelelően játszani. Egyébként onnan lehet megismerni a jó játékost, hogy csak azokat az információkat használja fel, amelyeket valóban ismer, nem kezd el gya-nakodni egy átkozott tárgyra, ha nincsen erre valóban oka, nem figyeltet egy teljesen normálisan viselkedő személyt, csak azért, mert ő már olvasta a modult, és emlékszik, hogy a végén arról az emberről ki fog derülni, hogy összejátszika a parti ellen stb.

Csuka Zoltán, győrújbarati olvasónk kérdései az 1993. novemberi Bíborholdban leközölt chi-harcosra vonatkoznak:

Van-e a chi-harcosnak Speciális támadása, védekezése?

Csak azok, melyek a leírásban szerepelnek: pusztakézzel úgy támad, mint az azonos szintű harcos, specializálódhat pusztakezes harcra (többszörösen is), AC-je fejlődésével arányosan csökken (lásd a cikket), és természetesen a chi-képességek speciális támadásnak, illetve védekezésnek foghatóak fel.

Mi a hit kockája? Vannak-e tolvaj képességei? Hány XP-nél vannak a szintlépései? Ezekre a kérdésekre választ ad az, hogy a chi-harcos pszionista készlet. Azaz hit kockája, szintlépései megegyeznek a pszionicistáéval, és tolvaj ké-pességei nincsenek.

A „Chi-érzékelés” falon keresztül működik?

Igen, áthatol max. 30 cm vastag kőből, 3 cm vastag fémből, 1 méter vastag fából készült falon.

Az anyagtalán chi-harcost meg lehet-e ütni? Ha igen, akkor hogyan? Az anyag-talán chi-harcos tud tárgyakat mozgatni? Ha igen, akkor maximum milyen súlyút?

Anyagi támadás nem hat rá, ahogy ő sem képes hatni a fizikai anyagokra, éteri lények azonban képesek megütni őt. Természetesen a varázslatok, il-letve varázslatszerű képességek egy része ilyenkor is hat a chi-harcosra. Ne felejtsd azonban el, hogy a legtöbb varázslat esetén szükség van arra, hogy a mágus lássa a célpontot.

Tárgyakat nem képes mozgatni, csak a ruhája és kisebb (max. tör) felsze-relési tárgyai alakulnak át anyagtalanná.

Ha a chi harcos a „Késleltetett halál” alkalmazza: ha a támadás sikertelen, el-veszti chi-pontjait? Ha a támadás sikeres, de az ellenfél megdobja halálmágia elleni mentődobását, elveszti a chi-pontjait? Ha egy élőholtra alkalmazza (azt tudom, hogy élőholtakra nem hat a halálmágia, de pl. sötétségben nem tudhatja a harcos, hogy élőholtakkal van dolga), és a támadás sikeres, elveszti chi-pontjait?

A chi-harcos, ha beindítja valamelyik képességét, mindenképpen elhasz-nálja a pontjait (nem kell dobnia rá, mint a pszionicistának, a képesség fel-tétlenül működésbe lép). Tehát a chi-harcos attól függetlenül, hogy képes-ség használata az adott esetben sikeres-e, vagy sem mindenképpen elveszti a játékos által bejelentett, felhasznált chi-pontjai. Élőholtra, mint ahogy te is írtad, nem hat a Késleltetett halál, de a chi-harcos elveszti pontjait.

Bagyura Zoltán a következő kérdésekkel fordult hozzám:

Mi történik akkor, ha egy vámpírt megkeresztelnek?

A megkeresztelés felfogható élőholt üzésként is (nem egy mesélő az élő-holt-üzést egyébként így is meséli ki. A pap rituálisan, szentelt víz és szent könyv segítségével, istenéhez imádkozva üzi el a sötétség teremtményeit). *Miért kell ahhoz 17-es Erő, hogy valaki átszúrhasa farkaróval egy vámpír szívét?* Ahogy írtad is, ez a szabály a *Van Richten's Guide to Vampires*-ben található, én nem javaslom a használatát. A szabály egyébként úgy szól, hogy csak akkor szükséges, hogy 17-es ereje legyen, ha harcban használja valaki a karót, márpedig azért, mert egyébként képtelen szíven döfni a vámpírt (a támadás elakad a vámpír testében). Mint tudod, az AD&D-ben nincs kri-tikus sebzés tábla, ezért normális körülmények között nem létezik szíven szúrás sem (esetleg a mesélő, ha a karakter életpontjai -10 alá mentek egy támadás hatására, azt mondhatja: „szíven szúrtak”). Ezt a hiányzó részt próbálták pótolni ezzel a szabállyal. Alternatívaként a következőt javas-lom: ha a vámpír már elvesztette életpontjainak a 25%-át, akkor, ha a vé-dettséget 4-gyel túldobja a támadó (vagy módosíthatlan 20-ast dob), szíven döfte a vámpírt.

Az AD&D-ben meg lehet úgy találni a vámpírt a temetőben, hogy egy fekete lovat vezetünk a sírok között éjjel és ahol a megáll a ló, ott a vámpír? Egyéb hiedelmeket használhatok-e a vámpírra vonatkozóan? Például: ha fekete macska ugorja át a temetőskor a koporsót, aki koporsóját átugrotta az vámpírrá válik?

Ez már tőled, mint mesélőtől függ. A mesét a legendák feltétlenül színe-sítik, használd őket, de mindig gondold meg, hogy nem borítod-e fel a já-tékegyensúlyt! (A fekete macska koporsóugró mutatóványa megmosolyog-tató, így hangulatromboló lehet).

Sylvia Theoner

IKKHARES

– Te méz elsőként – mutatott Argil egyik társára.

Harmadmagával állt a barlang bejáratában, amiből dohszag és rothadás büze szállt fel. A dögletes szagoktól mindannyian szédelegtek, szemük könnyezett, bőrük verítékezett. Sápadt, homályosan áttetsző nyálkaréteg és kúszónövények sűrű szövevénye borította a penészes falakat. Apró, vörös hernyók araszoltak a levelek közt, hosszú lábú pókok szőtték hálójukat. A sötétbe vesző folyosó mélyén gomolygó átláthatatlan pára lecsapódott a pókhálókra. A vízcseppeken remegve csillant meg fáklyájuk fénye.

Aila és Ilsvin rabszolgák voltak, Argil néhány hónappal ezelőtt vásárolta meg őket egy romos, elhagyott város piacterén. Ilsvin erős, de együgyű férfi volt, a kereskedők teherhordóként árulták. Aila... Nos, Aila nő volt, fiatal és szép; megkérték érte az árát.

Bár a rabszolgatartást nem szívesen tűrték meg a helytartók, kénytelenek voltak eladni a régi piacteret a messziről érkezett kalmároknak, hogy a kapott pénzből megerősíthessék a városfalakat. Kor légiói minden ellenállást felőrölve nyomultak az ország szíve felé. Ha nagynéha sikerült is néhány szakaszt váratlan rajtaütéssel megsemmisíteni, a jelentések szerint ugyanazok a lekaszabolt katonák, szemükben a gyűlölet lángjával, feltűntek a tartomány más részében és rettenetes véngézzést rendeztek támadóik otthonában. Több volt mint világos, a Kor légiók mögött valami ismeretlen hatalom áll, de ennek mibenlétéről senki nem tudott semmit.

A két rabszolga félt urától, aki igencsak különös látványt nyújtott. Gyilkos-pillantású, hidegkék szemei, az arcára festett jelek, halvány, szinte fehér bőre, és az, hogy minden hajnalban eltűnik, s csak napnyugtával kerül elő – egyik sem biztatott semmi jóval.

Argil Núrvedir halála után nem sokáig tétovázott. Azonnal átkutatta a holttestet, majd a barlangot, és minden mozdítható értéket magához vett. Az öregnél csak egy szerencsetalizmánt talált csorbult, ócska kacatot, megnyúlt bőrszőny, de azért a nyakába akasztotta. Baj nem lehet belőle – gondolta. Véletlenül, kizárólag Og szemeinek köszönhetően vette észre azt a szinte láthatatlan, a talajba sülyesztett faladát, amiben a mostani hatalmát megalapozó tárgyak rejtőztek. Nem tudhatta, hogy hol tett szert rájuk a remete, csak sejtette, Núrvedir nem élt mindig távol a civilizációtól, valaha befolyásos ember – talán még valamiféle nemesúr is lehetett.

Az erős, széles pengéjű kard azóta számtalanszor mentette meg az életét, megfürödve támadói vérében. Soha nem volt oka panasza, hogy éle kicsorbult, vagy akár csak a fénye elhalványult volna.

Két vastag, barna bőrkötésű könyvet talált még a ládában. Az egyik, első pillantásra értelmetlen ákombakomokkal és zavaros, elkent ábrákkal volt tele, a másikban egy sötét tudomány mesterei gyűjtötték össze mindazt, amit érdemesnek vélték az utókorra hagyni.

Tanulmányozni kezdte a könyveket. Észre sem vette, úgy belemerült a kutatásba, hogy eltelt az éjszaka, és meglepve tapasztalta, hogy a jeleket még nappal is jól látja. Nappal is, amikor minden más csak elmosódott szürke foltot jelentett neki. A jelek kristályosan vibráltak szemei előtt, és csakhamar betükké álltak össze. Először nemigen értette a leírkat, csak annyit fogott fel, hogy a csillagok tudását vizsgáló művet tart a kezében, de képtelen volt abbahagyni az olvasást. Minden lappal egyre jobban átlátta a csillagok állásának a világ sorsával való párhuzamát, és kezdte megérteni, mit jelenthet ez számára. Még aznap éjjel, amikor letette a könyvet, kipróbálta új ismereteit, és a csillagok beszéltek hozzá. Először csak rövid, talányos válaszokat kapott, de ahogy folytatta a tanulást, a feleletek egyre gazdagabbak lettek, és rövidesen megkezdte az Ikkharest utáni kutatását. A csillagok azonban elnémultak, megtagadták a válaszadást. Argil sokáig figyelte az eget, hátha megpillantja a csillagokból jött gyilkost, de a kísértet nem mutatkozott. Hetekig nem mert kimozdulni a barlangból, ám

a normális élet után való sóvárgása végül mégis felülkerekedett elővigyázatosságán. Óvatos, puhatolózó kérdéseivel megtudta, hogy egy tróntermet díszítő domborművön ott a jel, amivel megtalálhatja az Ikkharest. Ha hihetett a jeleknek, a domborművet ugyanabból az elpusztíthatatlan fehér kőből készítették, mint az Ikkharest. Magát a tróntermet már nem volt ilyen nehéz megtalálni, a kultúra, mely építette, eltűnt ugyan, de számos emléket hagyott maga után.

Argil az elsüllyedt város egyetlen megmaradt bejárata előtt állt, oldalán két rabszolgájával, akikre még a felderítők szerepe várt.

– Ilsvin! – csattant fel Argil, és ellentmondást nem tűrőn a barlang szája felé mutatott.

Ilsvin magasra tartott fáklyával, reszketve lépett be a párás homályba. Nem tudta, hogy ura a szemein keresztül lát.

Mordulások és sziszegő hangok törtek fel a mélyből. A fáklya fényében mozogni látszott az egész barlang. Árnyak suhantak a ködben, láthatatlan lábak zaja visszhangzott, a bomlás és az elmúlás büze egyre erősödött. Ilsvin baljába vette a fáklyát, és előhúzta a kardját. Legyen bármi is, ami a közelben ólálkodik, ha támad, levágom – fogadkozott, és megszorította a kardját, hogy bátorságát mérítsen a hideg fém érintésétől.

– Tovább! – hallotta kintről. Összerezett. Agyába villant a halványkék szempár. Őt bámulta, a csupasz tudatáig hatolt, semmi sem maradt előtte rejtve. A szemekben vadságot és megfontoltságot, bölcsességet és tudásvágyat, könyörtelenséget és kárhozatot látott.

Nem emberi szemek – gondolta –, ez nem ember, ez egy démon!

Félelme új erőt adott neki. Immár nem akart mást, mint a lehető legmesszebb kerülni iszonytató démonurától. Bár meg-megcsúszott a talajon szétterülő por- és nyálkaréteg undorító keverékén, futásnak eredt. A folyosó hirtelen élesen elkanyarodott, és már nem tudott lelassítani, egyenesen nekiszaladt a falnak. A falat benövő növénytakarón remegés futott végig, vékony, lilás kacsok pattantak elő gumószerű kinövésekből, és mint valami groteszk, ezerlábú polip, tapogatózni kezdtek. Ahol a bőréhez értek, véres hólyagok keletkeztek, amik majdnem rögtön felpattantak véres gennyet spriccelve szerteszét. Nem tehetett mást, üvöltött. Még akkor sem hagyta abba, amikor egy lény bukkant elő a leveles indák közül. Kitiszterű, barna, hólyagos bőr fedte hosszúkás, békaszerű fejét, két apró szeme zölden villant. Emberfeletti gyorsasággal nyúlt előre, karmos mancsaival megragadva Ilsvin mellkasát. A karmok beléhatoltak és megakadtak a bordái között. Reccsenés hallatszott és valami furcsa, új szag töltötte be a barlangot.

Fájdalmában a mellkasához kapva, Ilsvin elszőnyedve pillantott le. Még látta, amint a karmok visszalendülnek, látta, ahogy a vére vörösre festi a növényeket, és látta megállni a szívét az iszonyattól és fájdalomtól.

Fájdalmában a mellkasához kapva, Argil elszőnyedve pillantott le. Még látta, amint a karmok visszalendülnek, látta, ahogy a vére vörösre festi a növényeket, és látta megállni a szívét az iszonyattól és fájdalomtól. Megrázta a fejét. Görcsbe rándult ujjaival alig tudta elengedni az ingét. Szinte hallotta a szívdobbanásait, annyira hatalmába kerítette a rémület. Fülében lüktetett a vér, szemei előtt karikák táncoltak a soktól. A gyűrű által közvetített vízió annyira valóságos volt, hogy percekbe telt, míg lecsillapodott. Választania kellett Ilsvin és Og szemei között, egyszerre nem használhatta mindkettőt – ez volt talán a gyűrű egyetlen hátránya... de mégis, hány hadvezér örülhetett bele az iszonyú élménybe, hogy embereinek halálát sajátjaként éli át? Levegő után kapkodva, esetlen mozdulattal intett Ailának – indulás!

– Mi történt? – kockáztatta meg halkán a lány, de azonnal elhallgatott, amikor Argil megragadta a tarkóját és olyan közel rántotta magához, hogy majdnem összeért az arcuk.

– Most neked kell bemenned – súgta Argil, és elmosolyodott. Fogai fehéren villantak, szemei összeszűkültek.

– Nem! – sikoltott fel Aila. Elrugaszkodott és hanyattesve elterült a mohos köveken. Amilyen gyorsan csak tudott, hátrált, majd kellő távolságba érve felpattant és rohanni kezdett. Nem nézett hátra, mégis valahogyan tudta, nem menekülhet, ura hamarosan elkapja.

Fájdalmas ütés érte a sípcsontját, amitől elbukott. Estében még látta a visszahúzódó gyökeret, ami Argil parancsára megelevenedett. Hát még a növények fölött is uralkodik ez a szörnyeteg? Meg sem próbált felkelni, halkan zokogva hevert a földön.

– Elég ebből! Befel! – ordította Argil erőlködve, és a nyomaték kedvéért belerúgott a lányba. Tompa nyögés jelezte, hogy érzékeny részt talált.

Aila még mindig szipogott, de már hosszú utat tett meg a főtogató párában. Fáklyája kihunyni készült, fénye pislákol. Ebben a kísérteties vörös fényben pillantotta meg Ilsvin holttestét. A szerencsétlen mellkasán hatalmas tépsett seb tátongott, leszakított feje kissé arébb hevert, arcára kimondhatatlan borzalom fagyott életszikrájának kihunyásával. A lány egyetlen szomorú pillantást vetett csak rá, nem kutatta, mi végzett vele. Nem volt választása, előre kellett mennie az ismeretlenbe, gazdáját nem érdekelte, hogy megsebesülhet vagy meg is halhat, csak azért vásárolta meg őket, hogy felderítsék a barlangot.

A növények egyszer csak elmaradtak a falakról. Ezen a részen már érezhetően hűvösebb lett. A levegő nyirkos volt, a talajt vékony jégréteg fedte.

Meggyújtott egy új fáklyát. A fellángoló olajos rongy fekete füstje kaparta a torkát, de sikerült visszafojtania a köhögését. Súlya alatt hangosan ropant a jég, a tűz lobbanásai mennydörgéseként robajlottak a képzeletében. Mindenütt szemeket vélt megpillantani, de valahányszor megpördülve feléjük fordult, nem látott mást, csak a csillogó jeget.

A fáklya már majdnem végigégett, amikor a folyosónak vége szakadt – egy tő zárta el az utat. A vize hideg volt, apró buborékok gyöngyöztek benne. Aila megérintette ujjával a víztükröt, szelíd hullámokkal zavarva össze a képét. A fény megtört a vizen, a falakon csodálatos formák jelentek meg. Olyan volt, mintha a mesék kertjébe érkezett volna. A vibrálás megnyugtatta, eszébe juttatta álmait. Amikor még szabadon élt, gyakran álmodozott kalandokról, nagy tettekről, ezért is szökött meg a családjától. Ereiben nemes vér csörgedezett, szülei egy kisebb grófság urai voltak, irányításukkal a provincia gyarapodásnak indult. A nép szerette őket, ám egy borongós hajnalon mégis lóra kapott, nem vitt mást magával, csak öröklött pánccélját és fegyvereit. Bebarangolta a Fillad-Bonra fennsíkjait, ivott a csodatévő Fillad-Fell vízből, és megmászta a szürkesziklás Holdas csúcsokat, ahol a sasok fészkelnek. Soha nem maradt egy napnál tovább sehol, hajtotta a kíváncsiság és a lelkesedés, hogy valami újra bukkanhat, olyasvalamire, amit eddig még senki sem láthatott.

Mennydörgés – valami villant a háta mögött, és ez visszazökkentette a valóságba. Nem volt visszaút, a barlang leomlott, a sziklákon túl lángok csaptak a mennyezetig. Az omlás előtt Argil állt, alakját vörös-sárgára színezte a tombolva puszító tűz. Kardját a kezében tartotta, vasáról nyúlós, ragacsos lé csöpögött a talajra.

– Be a vízbe! – mondta nyugodtan. Elmosolyodott, ugyanazzal a vadállati vigyorral, mint amitől Aila annyira megijedt. – Ússz! – kiáltotta, és lábával belökte a lányt a tóba.

Aila elmerült. A vízben sötét volt, a tűz fényei nem látszóttak, nem is illettek volna a víz lágy, mozdulatlan némaságához. Néhány karcsapás után a tő egyre sekélyebb lett, és valahonnan fény szűrődött be. A sejtelmes derengésben lebegve érezte, hogy meleg áramlás kapja fel és a fény felé sodorja olyan erővel, hogy ha akarna, se tudna ellenkezni neki. Végre átért a tő másik oldalára és felbukhatott levegőt venni. Még körül sem nézhetett, Argil máris megjelent mellette.

Kőfalú, kerek csarnok volt, ahová jutottak. A fény valahonnan fentről érkezett, de árnyékok nem voltak. Körben kőszékek álltak, mindegyikben ült valaki, ám sem alakjukat, sem kilétüket nem lehetett kivenni, mintha mindüket árnyék-aura vette körül.

Argil hevesen pillantott körbe, szemei a domborművet kutatták, de a trónszékeken kívül semmi mást nem látott. Az árnyékok felemelkedtek, lenyésztek, fáklyák gyulladtak ki a falakon.

– Jertek közelebb, rab és ura, egyiktek félelme aaptalan – szólalt meg a velük szemközt ülő. Felállt, tett néhány lépést.

Magasabb volt, mint az emberek, arányaiban mégis rájuk emlékeztetett. Nemes vonalú arca, egyenes orra, magas homloka és szikázó szemei kivételes bölcsességről tettek tanúbizonyságot, széles vállai, királyi tartása, kortalan kezei igazi uralkodóról árulkodtak. Testét hosszú, hófehér köpeny rejtette, göndör haja feketén omlott vállaira és mellkasára. Nyakában egy láncon bonyolult medál függött, ez volt az egyetlen ékszer rajta.

– Immáron szabad vagy, leányom – mondta. Egy hozzá hasonló lény lépett Ailához és egy selyemzacskót nyomott a markába. A lány önkéntelenül is belepillantott, és csaknem elállt a lélegzete. Gyöngyök, ékkövek és aranypénzek voltak benne; értékét többre becsülte egy kisebb város egész éves általános bevételénél.

– A tiéd, neked szántuk. Most távozhatsz, folytasd az utazásod.

Fent csillagok gyúltak ki, ahogy az eddig mindent elfedő felhők elsodródtak előlük. Most látszott csak, hogy a teremnek nincs mennyezete; felettük, a szabad égen a csillagok és a sziklagyűrű vibráltak. Tavaszi virágok illatát hozta a szél, amikor a hold egy lépcsőt világított meg. Aila zavartan körbenézett, hátha csak álmodik, aztán félénken elmosolyodott, hónapok óta először. Halkan valami köszönetfélényt motyogott, majd bátorítan lépésekkel elindult a lépcső, a szabadsághoz vezető út felé. A fény sugar egy darabig még kísérte, hamarosan már messze járt.

– Egy jelet keresek – szólalt meg Argil. – Tudjátok, hol az lkkhars – nem kérdezte, kijelentette. Várt egy darabig, majd mikor választ nem kapott, lehajtotta a fejét. – Hol van a jel?

Az óriás ünnepélyesen körbemutatott a csarnokon. A falak talpánál vastagon állt a fehér por.

– A jel sorsa azonos a Torony sorsával. A Torony ledől, de soha nem fogja a földet érinteni.

Az égre mutatott. Magasan, fenn a sziklaöv vakító-fehéren felragyogott.

Argil elerőtlenedve hullott térdre. Egész ideig csak a remény tartotta lábán, hogy az lkkhars megtalálásával elmúlnak kínjai, a Vének segítenek rajta.

Furcsa csend ereszkedett rájuk, amit csak néha tört meg Argil szabálytalan, kapkodó lélegzétvétele. A terem tulsó végén egy rejtett ajtó tárult fel, és egy karcsú, magas nő lépett be rajta, oldalán két testőrrel. Egyenesen a még mindig térdeplő Argil elé állt, fekete szemei rögzültek rajta. Fekete hajkoronával keretezett arcáról semmilyen érzelmet nem lehetett leolvasni, még a távolról hallatszós, az éjszaka némaságába metsző női halálsikolyra sem reagált, csak a vékony, ezüst homlokpántján villant egy zöld ékkő.

– Én segíthetek rajtad – jelentette ki. – Ha...

Argil nem kérdezett semmit, még csak nem is emelte rá a tekintetét. Lassan, beleegyezően bólintott.



Elátkozott volt ez a táj ősidők óta. Amerre a szem ellátott, nem volt más, csak élettelen, szürke por, melynek kopár egyhangúságát csak néha-néha törték meg pókhálószerűen futó keskeny szakadékok. Mélyükön izzó láva fortyogott, helyenként feltörve. Az ég nem volt kék, de még csak éjfekete sem: szürke volt az is, akár egy viharfelhő belseje. Gomolygott, kavargott, örvénylett, de mindig szürke maradt. Kékesszürke hamu szitált folyamatosan, ködszerűen elmosva a horizontot. A pusztá fölé magas, meredek sziklahegy emelkedett fenyegetően. Egy komor, félelmetes várkastély állt rajta, de annyira egybeolvadt a sziklával, hogy nehéz volt megmondani, hol kezdődik. Talán az egész hegy a vár része volt. Fagyökérhez, vagy inkább indához hasonló sziklaképződmények takarták a falakat, de nem rejtették el a bástyák ormait. Egy tucat keskeny, apró ablak is látszott, a mögüjük kiszűrődő narancsszín fény földöntúli forrásokról árulkodott. Lent a kősvatagban itt-ott vékony, csenevész, kopasz fák nőttek, kérgük a minden nedvességet magába szívó portól és a füledt szárazságtól felhasadt, megfeketedett. Az egyik fa mellett mély morajlással megrepedt a föld. A felcsapó láva forró lehelete felkavarta a port és megtépedeste a gyenge ágakat, mielőtt a folyékony tűz lángba borította volna azokat. Szilaj, sárga lánggal égett, aztán egy lobbanással kialudt és olajos, fekete füst szállt fel a másodpercek alatt hamuvá porladó növény parázsló csonkjából.

A lőrésen kipillantó alak mindezt látta, de nem törődött vele. Keveset, ha egyáltalán valamit számított neki eggyel több vagy kevesebb élet. Döngő, gyors léptekkel haladt a sziklába vajt folyosón, aminek monotonitását a falra erősített karikákba dugott, erősen füstölő, bűzös fáklyákon kívül semmi sem törte meg. Tízlépésenként egy lőrés, harminclépésenként egy fáklya.

A folyosó egy kanyargó, felfelé, a sötétbe vezető csigalépcsőbe torkollott. A durva köpenybe burkolózó szálak termetű, sisakos férfi nekivágott a töredezett fokoknak. Nyoma sem volt fénynek erre felé, de úgy tűnt, ez cseppet sem zavarja. Katonás lépteinek koppanását nem törte meg elcsúszás zaja.

Acélpántokkal megerősített, csukott faajtó zárta el a továbbvezető utat. A falon egyetlen, csaknem leégett fáklya parázslott. Az ajtó előtt egy buzogányt és pajzsot viselő, egyenesen álló sötét alak őrködött. Sisakja alól csak két szeme fénylett gyilkos-hidegen, ahogy mozdulatlanul szemlélte a férfit. Az már messziről intett vaskesztyűs kezével, hogy álljon félre az útból. Az ismerős, parancsoló mozdulatot látva az őr félrehúzódott, de nem nyitotta ki a kaput. A férfi egy pillanatig állt az ajtó előtt, mintha mérlegelt volna valamit, aztán a kapushoz fordult.

– Az ajtót! – parancsolta halkán, ellentmondást nem tűrő hangon.

Az őr nem fordult felé, úgy felelt.

– Senki sem mehet itt tovább!

– Én továbbmehetek.

– Nem, Argil... nagyúr – jött az egykedvű válasz.

Argil ingerülten felhorkantott, és az oldalán függő kard markolatára kapta a kezét. A másik hasonlóképpen reagált: maga elé rántotta pajzsát és magasra emelte tüskés buzogányát.

– Mi történik itt?! – hallatszott mögüjük, a lépcsőről.

Egyikük sem nézte meg, ki jött, mindketten felismerték a hangot, az egyik belső-varázsló volt az. Durva szövésű, sötét kámzsa rejtette el aszott testét. Rongyos szalagokkal körültekert kezeiben vastag bőrkötésű könyvet tartott, melynek fedelén egy jelekkel körülírt homályos ékkő volt látható. A sötétség ellenére sem fedte fel arcáról a csuklyáját, ami mélyen a szemébe hullt. Mögötte csak feketeség látszott, mintha nem is lett volna test a piszkos, foltos kámzsában. Derekán egy övként szolgáló foszladozott kötélén zsákocskák, talizmánok és felfűzött apró koponyák lógtak. Nehézkes, fáradt mozdulatokkal felcsoszogott az ajtó elé és a falnak támasztotta a könyvet. Kutatott egy ideig a zsákocskáiban, aztán egy ezüstkorongot kotort elő, amit az őr felé fordulva felmutatott, hogy jól látsszon a gyér fényben.

– Ime, a belépőnk! – suttogetta átszellemült hangon, mintha valami ősi ereklyét tartana vékony ujjai között.

Az őr leengedte a buzogányt, és a pajzsát maga előtt tartva bólintott az ajtó felé. Nyikorgás, kattogás, és az ajtó lassan kitért. Mögötte a lépcső folytatódott, de már egyenesen vezetett a magasba.

Argil megvárta, amíg a mágus felszedi a könyvét, aztán együtt átléptek a küszöbön. Ahogy az várható volt, a kapu rögvest bezárult mögöttük.

– Nem tűnt fel, hogy csak egy őr volt?! Mit gondolsz, miért volt egyedül? – kérdezte a varázsló idegesen. – Talán azt hiszed, nincs elég alattvalónk?

– Ez már túlzás! A belső-várban vagyunk! Miért kellett ez a jelenet a belépővel? Az az engedetlen paraszt felismert, mégis az utamba állt! – sziszegte Argil, és a boszorkánnyal a nyomában megindult a lépcsőkön.

– Az az engedetlen paraszt történetesen egy olyan lény, akit a császár személyes parancsára állítottak a kapuba. Biztosan emlékszel rá, ő volt a keleti szárny parancsnoka...

A keleti szárny parancsnoka! Emlékezett rá az első összecsapásból, Graimbludnak hívták. Szükszavú, hirtelen haragú, félelmetes ember volt. Lángvörös sörénye és mocskos, csimbókos szakállja volt, fél szemén hályog fehérlett, ám ábrázata mégsem ettől volt ijesztő. Orrát egy korábbi csatában elvesztette, a seb elfertőződött, húsa megfeketedett. Kevesen állták a pillantását, olyan érzés volt a szemébe nézni, mintha egy halott szétmálló arcába bámulnának. A toragok elleni ütközetben komolyan megsebesült egy ellenfele kezétől. Védhetetlen támadás volt. A penge ugyan megakadt



a szakállában, de még így is majdnem levágta a fejét. Az égből lecsapó villám tépte darabokra a lesújtani készülő torag harcost. Graimblud a következő pillanatban már talpon volt és örülként rohant a sorok között kardjait villogtatva. Nyakából ömlött a vére, de nem vérzett el, azon a napon vigyáztak rá a csodatévők. Nekirontott a lovasoknak is, és egymaga végzett a torag seregek vezérével. Argilt is az ellenségének vélte, aki pajzsátvesztve, szédülten állt a csatatéren. Egy vágató lovas csapott oda kopjájával a fejére, de a fegyver hegye megcsúszott és beleakadt Argil sisakjába. A pántok a torkába mélyedtek, sokáig nem kapott levegőt sem, ahogy a lovas magával sodorta. Értetlenül nézte Graimbludot, a felé süvítő pengét, s csak az utolsó pillanatban emelte ügyetlen háritásra a sajtját. Az őrjöngő harcos egyik kardja pendülve kettétört, a másik viszont talált. A mély karseb hege még ma is jól látszott. Argil pusztakézzel ragadta meg Graimblud pengéjét, térdével pedig erősen belerúgott a berzerker gyomorszájába. Válaszul egy tör döfött az oldalába. Felhorkantva ellökte magától a vörösszakállú ördögöt, és széles ívben meglendítette a kardját, hogy befejezze a torag harcos mesteri vágását. Egy örökkévalóságig szelte a penge a levegőt, halálhozón csillant a napfényben. Deformálódott sisakrostélyán át látta, hogy Graimblud is hasonló cselekedetre szánta el magát. Mindketten felüvöltöttek, tudták, a következő pillanatban már csak egyikük fog élni. Ekkor lépett közbe a véletlen: egy lovas rúgattott át közöttük, pengéik egymás helyett a torag harcos testét érték. A közös győzelemtől higgadt nyugalom áradt szét bennük, és hátukat egymásnak vetve sokakat levágtak. A csata végén sátrukban várta őket a császári futár. Graimbludot a keleti, Argilt a déli szárny parancsnoklásával bízták meg. A futár nem mondta ki nyíltan, de mindketten tudták, ettől fogva halálos ellenségekké váltak. A parancsnokok csak rövid ideig élvezhették hatalmukat, évente közülük választották a légiók hadurát, a többiek nyomtalanul eltűntek, többé senki sem hallott róluk.

- Hah! Ő volt az, aki csatát veszített Hulak lejtőin. Kérdemelt büntetés lett a része! - kiáltott fel Argil.

- Nem csak az a büntetése, hogy őrt kell állnia... - A kámszás hirtelen elhallgatott, aztán gyorsan másról kezdett el beszélni.

- És te mi járatban vagy erre? - tudakolta.

Válasz helyett a másik csak felemelte a jobbját és ökölbe szorította ujjait. Kesztyűjének dőfőpengéi felkiáltójelként meredeztek az ökle mögött. Ez egy jel volt, része annak a jelbeszédnek, amit a háborúk idején használtak Kor vazallusai. Egyértelműen jelezte, hogy fontos megbízatást teljesít, melyről nem mondhat semmit. Göröcsös mozdulattal félig kiegyenesítette ujjait. Jelentése a következő volt: feladatom titkos, ne essék több szó róla; ha faggatsz, megöllek.

Mindig is utálta a fajtájukat, öröme szolgált volna, ha a varásló tovább próbál társalogni.

A mágus megrettenve ugrott hátra, hátát a falnak vetette és maga elé tartotta a könyvét.

- Nem akartam semmit kérdezni, hiszen tudod...

- Hát persze hogy nem akartál!

Többet nem szóltak, csendben mászták a fokokat. Hosszú percek múltán, amikor a varásló már hangosan lihegett, végetért a lépcső, és egy tágas előszoba tárult eléjük. Több lépcső is vezetett ide, mind szinte teljesen egyforma volt. A szemközti falat egy hatalmas bronzajtó uralta. Valami csikordult, és az ajtó eltűnt a padlóban.

- Egyedül kell bemennem! - mondta Argil, és válasza sem várva belépett.

A fogadóterem padlójára a Kor birodalom térképét festették, a falakat súlyos brokátfüggönyök díszítették, a függönyök helyenként meglebbentek a mögöttük rejtőző ajtókon át beáramló huzattól. Pazar kristálycsillár ontotta a fényt, az aranyozott mennyezeten csodálatos freskókról halott császárok tekintettek le rá. Távolabb, egy márványemelőnyen, élő fából faragott nyoszolyán a feketehajú nő hevert, ezúttal gyémántokkal kirakott diadémot viselt az ezüst homlokpánt helyett. Ledobta a baljában tartott boroskupát az ágy mellett álló sakkasztalkára, felborítva a figurákat.

- A háború teljesen kipusztítja belőled az udvariasságot! Sisakban egy hölgy előtt?! - emelte fel a szemöldökét, de szemében pajkos vidámság csillant.

Argil lecsatolta a sisakját és a hóna alá szorítva közelebb lépett. Némán fejt lejtött, de a nő jól látta arcán az undort.



- Azt hittem, már nem neheztelsz rám, ezért is hívtalak vissza.

- Hogyan is neheztelhetnék arra, aki kitért az örökségemből, megölette apámat és nővéremet, anyámat pedig velem együtt száműzte Yithargba, hogy ott pusztuljunk el?!

- Ha haragszol, ám tedd - nevetett fel a nő csengő hangon -, de ne feledd, a jötevőd előtt állsz. Nélkülem és a császár nélkül már meghaltál volna; nézz magadra! Nagyszerűen vezeted hódító seregeinket. Kevesen állhatnának ki ellened szemtől-szembe, de néhány évvel ezelőtt még a tavaszi zápor is megölhetett volna...

- Nem azért hívtál, császárné, hogy ezt elmondod! - szakította félbe Argil.

- Szólíts Clythnek - vetette közbe a nő.

- Halljam, császárné, miféle újabb tervet eszeltetek ki azzal a kehesel, aztán engedj utamra - nem állhatom a jelenléted.

- Én pedig nem állhatom ezt a beszédet! - csattant fel Clyth. Dühösen felugrott, a kedvesség és nyájasság álcája lehullott róla, szépséges arcát kegyetlen viczor csúfította el, szeme szikrázott haragjában. - Azt hiszed, neked mindent szabad?! Azt hiszed, félünk tőled?!

- Nem hiszem, tudom - felelte csendesén Argil. - Ha gyanítottad volna, hogy ismerem Núrvedir könyvét, megpróbáltál volna megöletni - sikertelenül, persze tudom védeni magam a bűverőttöktől!

- Nem kellett volna megengedni, hogy elmenekülhesetek azzal a szukával, aki ellopta a vezérgyűrűt! Engem illet!

Argil felmutatta az ujján ragyogó gyűrűt.

- Vedd el! - és csak gondolatban tette hozzá: ha tudod...

A császárné egy mordulással hátat fordított neki; egész teste remegett tehetetlen dühében.

- Azonnal indulj! Északra mész, a Romhoz... az Ikkhars lábához! Felkelted álmából az Alvót, ha az életedbe kerül is! A nap mostantól nyugaton kel majd fel. Elérkezett a világ életének dele, a Pusztítás Ideje! - mondta, és meg sem fordulva az ajtó felé mutatott.

- Megértettem! - mormolta Argil és automatikusan fejet hajtott.

A varáslót már nem találta a lépcsőteremben. Az egyik lejárati felé elkent véryomok vezettek, és észrevett egy darabokra törött ékkövet a padlón.

Igen - gondolta -, vannak olyan őrzők is, akiknek hiábavaló engedélyeket mutogatni.

A bástyán egy óriási szürkésfekete, gyíkszerű lény gubbasztott. Redős bőrszárnyait és hosszú, tarajos nyakát nyálkásan csillogó testéhez szorította, kigyó és farkas keverékéhez hasonlító fejét jórészt fémsisak takarta. Ocsmány pofájából kétoldalt kantárláncok lógtak, a hátára nyereget szíjaztak. Vastag, húsos nyelvét kidugta, rekedten horkantott, amikor lovasa megjelent. Argil felkapaszkodott a nyeregbe, és megrántotta a láncokat. A rém felkapta a fejét, kiterjesztette szárnyait, sután átkúszott-mászott a falon, és a mélybe vetette magát. Sokáig zuhant így, míg elegendő sebességet ért el ahhoz, hogy kormányozni tudja magát. Végre elfordította a fejét, csapott egyet a szárnyaival, és a magasba emelkedve eltűnt a szürkéségben.

A sárkány-lény és lovasa egybeolvadt az üveggömbben kavargó színtelen, füstszerű anyaggal. A gömb villant még párat, aztán elsötétedett. A fényel együtt elhalt az a halk zümmögés is, ami betöltötte a nyikos, pókhálós kamrát.

Egy viszolyogtató arc rándult diadalmas mosolyra csuklyájának árnyékában, fonnyadt, eres kéz húzódott vissza az üveggömbtől. Kor császára elégedetten csapta félre a köpenyét, hogy ne akadályozza a mozgásban, és kilépett a lassan bezáruló rejtett ajtón.

– Császárom – ereszkedett féltérdre Clyth, szemeit lesütve. – Argil elment, ahogy parancsoltad. Most mit kell tennünk?

– Ó, semmit, semmit – hangzott a császár felelete. Bár halkán beszélt, mégis erősen hallatszott beteges, sípoló lélegzetvétele és gyulladt hangszálainak hörgése.

– Már utánaküldtem valakit – tette hozzá, és szaggatottan kacagni kezdett.

Clyth értetlenül kapta fel a fejét, még sohasem hallotta eddig akár egyszer is nevetni a császárt, nem tudta mire vélni, mi mulattatja most.

A császár felé fordult.

– Eszembe jutott, milyen felháborodott volt a nemes Argil, amikor a... hozzátartozóiról beszélt. Megöletted őket? Nem szép cselekedet egy nemes hölgytől...

Hogyan? – rökönödött meg Clyth. Miért csinál úgy, mintha most hallaná először? Hiszen ő, a császár volt az, aki ráparancsolt annak idején. Az akkor hatéves kislány félt a méltóság teljes, zárkózott varázslótól, nem mert ellenkezni, utasította testőreit, hogy irtsák ki a királyi családot.

– Figyelemreméltó – folytatta a császár –, hogy a gyermeki szív mily könyörületes. Nem is gondoltam, hogy ilyen erős akarated van, hogy az anyádat és az újszülött öcsédet kicsempészed a kastélyból.

Mint folyó vizéről a hajnali köd, emelkedett fel a feledés Clyth agyáról. Már emlékezett. Azon az éjjelen bejött hozzá a boszorkány, hogy mesét mondjon, legalábbis ő ezt állította. A kislány furcsállotta, mert azelőtt még

csak rá sem nézett. A mágus sohasem foglalkozott a gyerekekkel, úgy látta, még a felnőttek is félnek tőle. Egy sűrű, aranyló folyadékkal itatta meg – mese-főzet, ezt mondta –, amittől azonnal elálmosodott. Varázssital volt, akaratgyengítő varázsfőzet. Ugyanezt itathatta meg a testőrökkel, akik meg sem kérdőjelezték, hogy a kis hercegnő apja halálát óhajtja, és vakon teljesítették a borzalmas parancsot. A trónba a varázsló ült, kivégeztette a testőröket, és hamarosan megkoronáztatta magát. Amikor Clyth felnőtt, császárnévá tette, de soha nem nyúlt hozzá egy ujjal sem, nem is beszélgettek, és csak ritkán találkoztak. A császár szövetséget kötött a szomszédos vad népekkel, majd ezek vezetőit orvul meggyilkolva megkaparintotta a trónjaikat is. Hatalomvágya mérhetetlen volt. Sereget toborzott és lerohanta Yitharg hegyeit, hogy ott bevehetetlen erődöket építve erőt gyűjtsön a hegyeken túli fejlett, gazdag birodalmak elfoglalására. Számításaiba azonban hiba csúszott, a hegylakó nomádok oly hevesen védtek szülőföldjeiket, hogy a lazán szervezett, szedett-vedett légiókat rettenetes veszteségek árán ugyan, de sikeresen visszaverték. A boszorkány csak későn értesült terveik összeomlásáról, már nem tehetett semmit. Hosszú évekre bezárkózott kamráiba, csak a mágiának élt, éjt nappallá téve dolgozott, kísérletezett, kutatott. Átépitette a kastélyt, a valaha termékeny földet elpusztította, áldatlan tevékenysége nyomán a tartomány azzá a kietlen, komor és veszélyes köves síksággá vált, ami ma is. A föld megrepedezett, az egykori patakmedrekben láva kezdett folyni, az árnyas, zöld erdők kipusztultak, a növényzet elcsökevényesedett, az állatok eltűntek.

És ő most a saját, megtalált öccsét küldte a biztos pusztulásba.

Szívében felgyűlő szomorúság és kiszolgáltatottság-érzés fölé a harag tajtékos hullámai csaptak. Felugrott és tett néhány lépést. Ujjai valami hideg és kemény köré kulcsolódtak. Magasra emelte a súlyos boroskupát.

A császár háttal állt neki, mozdulatlanul, a gyanú legkisebb jelét sem adta, Clyth mégis bizonyos volt benne, hogy tudja, az életére törnek.

Teljes erejéből lesújtott.

Először csak a fájdalmat érezte a csuklójában, ahogy a császár megpördülve felnyúlt és elkapta a kezét; a vékony ujjak hihetetlen erővel préselték csontjaihoz a húsát. Aztán meghallotta a hangját, amiben nem érződött, hogy erőlködne.

– Tehát megtört a főzet hatása. Valójában nem hittem, hogy ilyen sokáig potens marad – állapította meg hűvösen. Ellökte magától a nőt, aki nekiesett az ágyának.

– Majd döntök a sorsod felől – mondta mágus, és kisietett a teremből. Köpenye sötétben lebegett mögötte.

(vége következik)

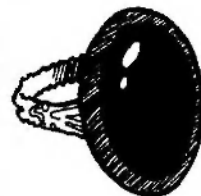


Varázstárgyak

Nosferatu gyűrűje: Díszes ezüstgyűrű, hatalmas fekete ékkövel. A Mágia Észlelése (*Detect Magic*) varázslattal csak annyi derül ki, a tárgy mágikus, a mágia típusa nem. Ha valaki az ujjára húzza, gonosz kacagást hall a fejében, és többé nem képes levenni a gyűrűt. A gyűrű vérszínűvé válik, megcsapolja az áldozat életerejét: le kell vonni 1d6+2 HP-t a maximális hit pontból, ez lesz az új maximális hit pont. Nem történik semmi más, amíg vagy az Átokeltávolítás (*Remove Curse*), vagy a Mágia Megszüntetése (*Dispel Magic*) varázslatot nem alkalmaznak. Ekkor a gyűrű színe ismét feketévé válik, de néhány óra múlva az áldozat veszít 2d6x100 XP-t; a szeme teljesen vörös lesz, nagyon halványan fényleni kezd, és úgy fog látni a legnagyobb sötétben is, mint fényes nappal, még a mágikus sötétség sem lesz rá hatással. Ha megpróbálja levágni az ujját, újra hallja a szörnyű nevetést; az ujj ismét kinő, de ezúttal csak a csont, és a gyűrű is feltűnik rajta összezsugorodva – lehúzhatatlanul. Minden eltelt harmadik nap után újabb 1d6+2-vel csökken a maximális hit pont és újabb 2d6x100 XP-vel lesz kevesebbje. Egyetlen módon lehet megszabadulni az átkozott tárgytól: tölgyfából faragott apró cövekkel át kell szűrni a gyűrűt és az ujját. Amikor a cövek a kőhöz ér, a benne lakozó gonosz felvisít és elkárhozik. A viselő egy kivételével visszakapja az elvesztett maximális hit pontokat, de sem az éjszakai látását, sem szemének vörös izzását nem veszti el. Az XP-i nem térnek vissza.

XP érték: 0

Értéke aranyban: 1500



Harci kenőcs: Főként barbár harcosok által használt olajos, fekete kenőcs. Semmilyen mágikus kisugárzása nincs, készítésének titkát féltve őrzi néhány ősi sámán. Bőrrre, különösen az arcbőrrre kenve hat: fokozza a harci kedvet és megvéd a rontástól. Egyénenként más és más mintát kell kialakítani a bőrön, a minta maguktól a sámánoktól, illetve bármilyen mágikus kutatásból, pl. Azonosítás (*Identify*) ismerhető meg. Az anyag a felhordástól számított két órán át fejt ki jótékony hatását, ez idő alatt tökéletes védelmet nyújt bármi által keltett félelem ellen, fokozza az akaraterőt (+5 mentődobás mentális varázslatok ellen), valamint a hatóidő alatt nem kell morált dobni. A hit pontok ideiglenesen 4d6-tal nőnek, a THAC0 3-mal csökken, a koronkénti támadások száma egy kategóriával jobb lesz (1/1-ből 3/2, 3/2-ből 2/1 lesz stb.), a sebzés kétszereződik. Használata veszélyes, minden alkalommal 5% esély van rá, hogy a karakter veszít egy intelligencia és egy bölcsesség pontot.

XP érték: 750

Értéke aranyban: 2300



Fagy-por: Jellegtelen barna bőrzacsókóban fehér por alakjában található. Minden zacskóba 2d4 alkalomra elegendő mennyiség fér. Mágikus kutatásra a bájolás (*enchantment*) és a megváltoztatás (*alteration*) iskola kisugárzását elnyomja a belőle áradó fagy érzete. Felhasználásakor el kell találni a 10-es AC-t, amit az áldozat ügyessége és mérete módosít (embernél kisebb méretű lények +4 bonuszt kapnak, ember méretű lényekre nincs módosító, a nagyobb lények AC-ja 4-gyel romlik). Testhez érve a por azonnal eltűnik, elolvad. 4d4 HP fagy-sebzésen kívül elrontott mentődobás esetén permanens vakságot okoz. Elrontott mentális mentődobás után az áldozat azonnal elalszik, akarata meggyengül. Az ilyen esetekben mentális mentődobására -8 módosító járul, ezen kívül bármilyen kérdésre a legjobb tudása szerint válaszol. A dermesztő hideg nem csak az elmére, de az izmokra és a csontokra is hat: a mozgás feleződik, és minden dobásra -2 büntetés járul. Élőholtak és a hideg ellen mágikus védelemmel rendelkező lényekre a por hatástalan.

XP érték: 350

Értéke aranyban: 3500

Acélnyaklánc: Súlyos acélszemekből kovácsolt nyaklánc. Viselője naponta egy alkalommal „megacélozhatja” magát. Erejéhez 1d4 pontot adhat hozzá, egészsége 1d4-gyel nő, AC-ja 1d4+1-gyel javul (plusz egyéb védelmek: páncél, varázslatok, mágikus szerek, tárgyak stb.); ügyessége 1d4-gyel csökken, mozgásából 1d4-et kell kivonni. A mágikus hatás 30 perc alatt múlik el, de egy sikeres 15. szintű Mágia Megszüntetése (*Dispel Magic*) szintén semlegesítheti. Bármely tulajdonságpont vesztes először a mágikusan nyert pontokból vonandó le. Mágikus kutatásra erős megváltoztató (*alteration*) mágia sugárzik belőle.

XP érték: 2000

Értéke aranyban: 20,000

Sárkánypajzs: Változó méretű és alakú, de minden esetben gazdagon, mívesen díszített fémpajzs. A sárkányok és egyéb hasonló lények lehelet-fegyverével szemben különleges védelmet nyújt. Az aktuális lehelet-fegyver ellen kétszer annyi bónusz jár a mentődobásra, mint amennyit az AC-ra ad, és megdobott mentődobás esetén a sebzés negyedelődik, egyébként feleződik. Természetesen a többi lehelet-fegyver ellen is védelmet nyújt, de ilyenkor csak a normál pluszok adódnak a mentődobáshoz, és a sebzést nem befolyásolja tovább. +1-től +3-ig fordul elő.

XP érték: 600, 800, 1800

Értéke aranyban: 15,000-50,000



ARNIE & BRUCE

MUTÁNS KAJMÁNOK

MASSÁR MÁTYÁS

Ezen a két oldalon két Teenage Mutant Ninja Turtles karakter leírása található. A játékról a Bíborhold 1993. januári számában található ismertető.

Arnie és Bruce egy katonai laboratóriumban nevelkedtek, mint kísérleti állatok. Prof. Bernard Richard Wagner legújabb kutatási eredményét, az agyhormont rajtuk tesztelte. A két kajmán szerencsétlenségére (vagy szerencséjére) a katonai bázist, ahol a kísérletek folytak, terroristák támadták meg, biológiai fegyvert keresve. Az elrejtőzni próbáló tudós és technikus, a számukra oly értékes terráriumot egy katonai teherautó platójára helyezte, de elhajtani már nem volt idejük, mert a terroristák is a garázszerűen keresztül igyekeztek távozni. A két kajmán kölyök így egy terroristákkal megrakott, katonai dzsipek által üldözött teherautón hagyta el otthonát.

A hadijárgány egy kis külvárosi épület garázsában parkolt le, Abdul Ark'Rhamir „főhadiszállásán”. A hírhedt terrorista vezér miután szitává lőtte a sikertelen akció vezetőit, rálelt a két kajmánra. Ark'Rhamir rövest megkedvelte a két falánk ragadozót, s szállására vitette a terráriumot. Néhány héttel később döbbenet figyelt fel arra, hogy hogyan válnak egyre emberszerűbbé és intelligensebbé kedvencei. Három hónap múlva már fiaiként szerette a két kajmánt, egyiküket, Arnie-t a löfegyverek és a robbanószerkeztel kezelésére, míg a másikat, Bruce-t a pusztakezes harcra oktatta.

Egy évvel a bázist ért támadás után, az állami ügynökök felfedezték Abdul Ark'Rhamir búvóhelyét. A rajtaütés kiválóan sikerült, minden terroristát elfogtak, illetve pár bennégett a tűzben. A katonai kommandó kezei közül egyedül a két kajmán csúszott ki, igaz, senki sem gyanította, hogy valaki is a menekülni próbálna a vízvezeték csatornán keresztül.

A kajmánok jelenleg egy romos külvárosi épület pincéjében élnek. Kedvenc elfoglaltságuk a videózás, filmjeiket a szomszédos videókölcsonzóból lopkodják (a csatornán keresztül besurranva éjszakánként). Rablásból, fosztogatásból tartják el magukat. A rendőrség mint „krokodil-álarcos” betörőket tartja nyilván őket. Arról, hogy valójában ők mutáns kajmánok, senki sem tud.

Abdul kegyetlen tanításai és a rendszeres videófilm-nézés alakította ki Arnie és Bruce jellemét. Arnie a fegyverek, a lövöldözés és robbantgatás, míg Bruce a pusztakezes harc megszállottja. Technikáik nagy részét filmekből, felszerelésüket kifosztott fegyverboltokból szerezték.

Boom-Boom Arnie

Valódi név: Arnie

Jellem: anarchista

Tulajdonságok: I.Q. 9, M.E. 14, M.A. 13, P.S. 18, P.P. 11, P.E. 13, P.B. 6, Spd. 9

Kor: 22 Nem: hím

Súly: 43 kg Magasság: 174 cm

Életpontok: 23 A.R.: 6 S.D.C.: 60

Természet: Önféjű és erőszakos, képes veszélyhelyzetben is higgadtan gondolkodni.

Emberi vonások: kezek – teljes alak – teljes beszéd – részleges kinézet – nincs

Képességek: kisebb természetes páncélzat (A.R.: 6; S.D.C.: +20) fogak 1d8-as sebzséssel

Pszionika: telepatikus üzenetadás (*Telepathic Transmission*)

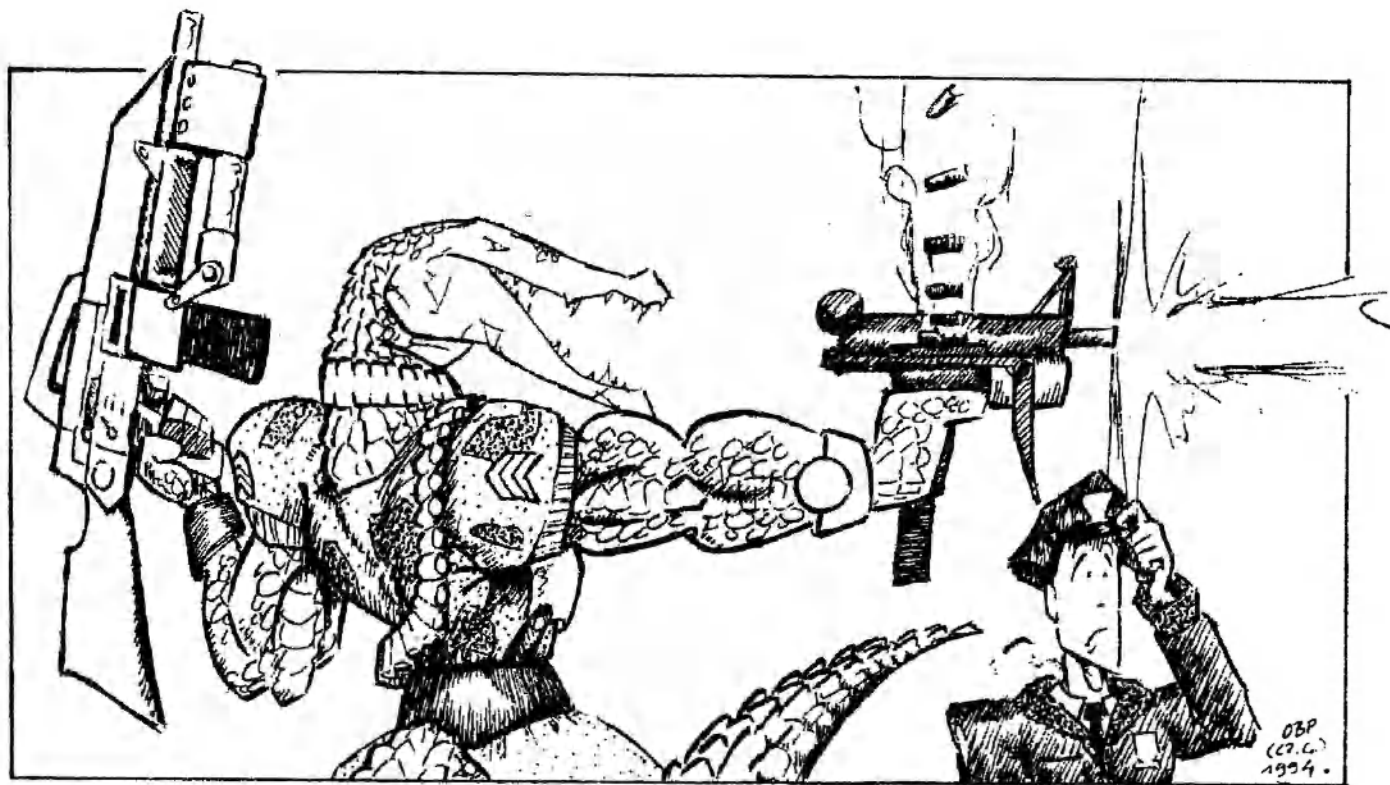
Tapasztalati szint: 3. szint

Tanultsági fok: gerilla-képzés

Egyetemi bónusz: nincs

Egyetemi ismeret: nincs

Fegyver ismeret: automata pisztolyok, géppisztolyok, karabélyok



Fizikai ismeretek/tréning:

kommandós pusztakezes harc (*Hand to Hand Expert*)
testépítés (*Body Building*)

Mechanikai ismeretek:

gépjárműszerelés (*Automotive Mechanics*) 59%

Katonai ismeretek:

robbantás ismeret (*Demolitions*) 84%

Pilóta ismeretek:

autóvezetés (*Automobile*) 88%

Modern légi járművek vezetése:

helikoptervezetés (*Basic Helicopter*) 72%

HARCI ISMERETEK:

Támadás/kör: 4

Bónuszok: +2 háritásra/elhajlásra, +3 sebzésre, +2 ütés/zuhanás ellen tompítással/elgördüléssel, rúgás 1d6 pontot sebez.

Leírás: Arnie, akárcsak Bruce, rendkívül ösztövé. Betegesnek tűnő vézna-ságáért egykori edzőmestere, Ark'Rhamir jobb keze, Dubuo, a hatalmas termetű egykori amerikai kommandós rengeteget gúnyolta. Arnie-ban ez, valamint a filmek csodálat izomzsák akcióhősei szinte paranoikus vágyakozást alakítottak ki – mindent megtesz, hogy testalkata tökéletessé váljon. A napi két-három órás súlyozás megtette a hatását, Arnie hihetetlenül erős lett. Izmai azonban nem duzzadtak fel. A kajmán testét vékony, pattanásig feszült izmok fedik.

Rajong a kommandós akciófilmekért, ruházatában is kedvenceit utánozza: örökösen terepszínű álcaruhát hord.

Arnie másik kedvelt elfoglaltsága az autószerelés. A romos épület garázsában áll egy rozsdás, ócskavasnak tűnő terepjáró. Azonban a járgány, bár megjelenése nem ezt sejteteti, kiválóan működik – hála Arnie gondoskodásának.

Boom-Boom Arnie sokkal megfontoltabb, mint testvére. Párosukban ő az ész, bár inkább higgadtsága, mintsem felfogási sebessége az, amiért ő a vezető.

Rendőrségi bejegyzések: A rendőrség nincs tisztában azzal, hogy kajmán mutánsokkal van dolga. A „krokodil-álarcos” tolvajokat azonban nyilván tartják, számos rablás és garázdaság terheli őket.

Bruce Sidekick

Valódi név: Bruce

Jellem: anarchista

Tulajdonságok: I.Q. 7, M.E. 5, M.A. 12, P.S. 11, P.P. 14, P.E. 14, P.B. 6, Spd. 25

Kor: 22 Nem: férfi

Súly: 42 kg Magasság: 168 cm

Életpontok: 23 S.D.C.: 34

Természet: elegáns és megnyerő modorú, de lelkiismeret furdalás nélkül hátbadöf bárkit

Emberi vonások:
kezek – teljes
alak – teljes
beszéd – teljes
kinézet – nincs

Képességek: száguldás (*Quick Run*)

Pszionika: nincs

Tapasztalati szint: 3. szint

Tanultsági fok: gerilla-képzés

Egyetemi bónusz: nincs

Egyetemi ismeret: nincs

Fegyver ismeret: kések, automata pisztolyok

Kém ismeretek:

szabaduló művész (*Escape Artist*) 45%

zámyítás (*Pick Locks*) 45%

zsebmetés (*Pick Pockets*) 45%

Orvosi ismeretek:

elsősegély (*First Aid*) 65%

Fizikai ismeretek/tréning:

pusztakezes gyilkolás (*Hand to Hand Assassin*)

futás (*Running*)

lopakodás (*Prowl*) – 70%

Harci ismeretek:

Támadási szám/kör: 4

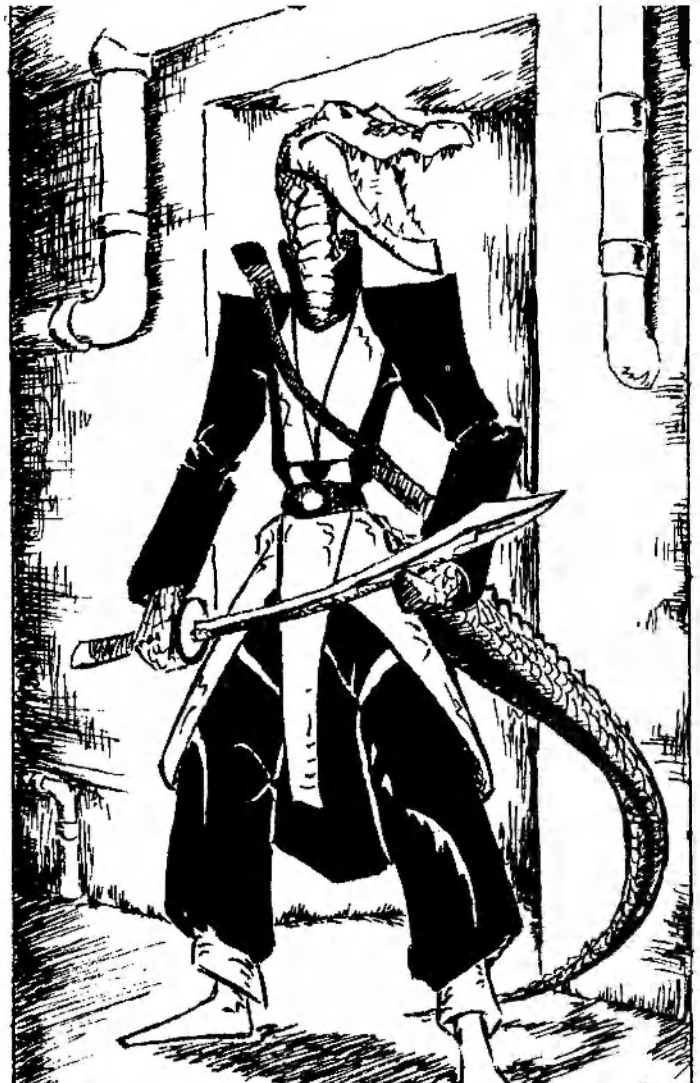
Bónuszok: +2 támadásra, +4 háritásra/elhajlásra, +3 ütés/zuhanás ellen tompítással/elgördüléssel, rúgás 1d6 pontot sebez.

Leírás: Ark'Rhamir pusztakezes harcra oktatta Bruce-t, mert már ő is felfigyelt a fiatal kajmán ügyes mozgására és emberfeletti sebességére. Más harcművészetekkel szemben, a terrorista stílusa nélkülözötte az elméleti oktatást. Bruce-t arra nevelték, hogy kezével és lábával ölni tudjon, de nem tanították meg arra, hogy ne éljen vissza tudásával.

Bruce megnyerő modorú, kissé arrogáns kajmán. Könnyen elveszíti a fejét, felmerülő problémáit ökleivel és rúgásaival rendezi. Az idők folyamán a sok végignézett videófilm hatására egyfajta álbohcesség ragadt rá. Kedvenc szokása, hogy ellenfeleinek – már ha nem üti le őket az első pillanatban, filmekből eltanult jó tanácsokat mesélget harc közben – kioktatja őket. Sidekick rendkívül választékos; komoly szókinccsel rendelkezik.

Ruházata a hagyományos ninja-felszerelés: éjfekete, a teljes testét elfedő, rendkívül ellenálló szövet. Bruce sohasem lép ki az utcára kedvenc kései és tőrei nélkül, melyeket könnyű elrejtetőségük miatt kedvel annyira. Ellenben Arnie-val, aki két lábon járó fegyverarzenál (a kirabolt fegyverboltokból szinte minden számára szükséges fegyvert beszerzett), Bruce nem szeret sok fegyvert magával hordani, mert azok lassíthatnák mozgását.

Rendőrségi bejegyzések: lásd Arnie.





Nagy nehezen beköszöntött az év legrövidebb hónapja. Ez szerencsére semmi rosszat nem jelent, csak annyit, hogy hamarabb lesz március, tehát hamarabb kapod meg a márciusi BÍBORHOLDAT. Remélem a kevesebb idő ellenére is sikerül alaposan áttanulmányoznod a kezeden tartott számot.

FIGYELEM! Az újság megrendelésében drasztikus változások következtek be, ezért még azok is olvassák el, akik már hónapok óta mindig átugrották ezt a néhány sort!

MEGRENDELÉS

Az újságot még mindig rózsaszínű csekken lehet előfizetni. **DE** a csekket ezentúl a Budapest Business Kft. címére kell küldeni. (1072, Budapest Nagydíófa u. 5.) Csekket minden postahivatalban ingyen kaphatsz. Elég a csekk hátulján, a közlemény rovatban felsorolni a megrendeléseket (pl. 92/1, 93/1,3,5), nem kell külön levelben is elküldeni. Akik eddig az Odin Bt-nél fizettek elő, természetesen a továbbiakban is megkapják a lapot, de az előfizetést már a Budapest Businessnél kell meghosszabítani.

Ne felejtsetek el, hogy augusztus óta 120.- Ft a lap. A régebbi számokat persze továbbra is 98.- Ft-ért adjuk. 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. (Tehát ha a 6. számot kéred, akkor a 93./májusi számot kapod meg). Aki emeletes házban lakik, írja a csekkre az emelet és ajtószámot is, hogy a postás biztosan megtalálja. Utólagos megrendelésnél 2-3 hét a várakozási idő, az előfizetőknek az új számot azonnal küldjük, ahogy kijött a nyomdából. (Az utólagos megrendeléseket is a Budapest Business Kft. intézi. Ha az Odinnak küldöd a pénzt, azzal csak azt éred el, hogy lényegesen később kapod meg a kért számokat.) **FIGYELEM!** Ha valaki véletlenül nyomdahiús számot kap, az küldje vissza, kicseréljük. Ha utcai árusnál vásároltál hibás számot, akkor próbáld meg nála kicserélni. Ha nem megy, akkor küldd vissza nekünk, de mellékelj hozzá egy felbélyezett válasborítékot is, mert csak az előfizetőknek áll módunkban ingyenesen cserélni.

KLUBOK

Ebben a számban szerény a kínálat, mindössze két klubalapítási felhívásunk van.

Ha debreceni vagy, és szeretnél egy új klub létrehozásában résztvenni, akkor jelentkezz a következő címen: **Amóczki László** 4032 Debrecen, Böszörményi út 182.

Megalakult az első magyar **STAR TREK** fan club, **Szabó Márton**, Budapest, 1122, Városmajor u. 58.

LEVELEK

Ebben a hónapban nem csak a klubalapítási láz csökkent, hanem a levélírási is. Úgy látszik a postai áremelés kedvezőtlen hatással van a Levelezésre. De azért nem kell aggódni, nem fog elmaradni a Lev. Rovat.

Először is értesítem **Gildort**, hogy brutális méretű leveled megérkezett, annak ellenére, hogy nem a postafiók címünkre küldted... (Csak úgy tájékoztatásul közlöm, hogy a „levélpapír” mérete A/2-es volt (594 x 420 mm). És ebből kettő volt a borítékban.) A betűk mérete persze igazodott a papír méretéhez, és olvasása kisebb nehézséget okozott. De ha a levelet leraktam a földre, és felálltam egy székre, akkor azért el lehetett olvasni. Most itt egy részlet, olvasható méretűre konvertálva: „...Mi mind nagyon szeretjük a BÍBORHOLDAT, de szinte kivétel nélkül mindenkinek az a problémája merült fel, hogy nincs az újságban kalandmodul.” Remélem a januári szám lapozgatása közben örömmel fedezted fel a mintegy 6 oldalos terpeszkedő multi-funkcionális kalandmodult. Tervek szerint a következő számban is lesz, és a továbbiakban is szándékunkban áll minimodulokat közölni. Lehetőségeink szerint bővítjük a játéktípusok számát, tehát pl. lesz **MERP** modul. **M.A.G.U.S.** kiegészítőt szerintem nem merünk majd készíteni, mert senki nem akarja kockáztatni ezért az 5 év börtönt. (Lásd **GURU** 94/2 szám, ahol megtudhatjuk, hogy a **V.P. Kft.** minden eljárást kezdeményez. (sic!) Még a ... játék nevét is csak félve merem leírni, mert nem szeretem a száraz kenyeret, a kancsó víz pedig kevés.) Más. Nem egészen értem, hogy a BÍBORHOLDATBAN miért írtad nagy betűvel a **Bor-t**. Ez egy abszolút sör-orientált rovat, ezért maximum **BÍBORHOLDAT** szabad írni.

Elérkezett az a pillanat, amikor ismételtlen **Amóczki László** áll a reflektorfényben. **Arnó Gildorn**ál ugyan kisebb méretben, viszont annál több lapon boldogított. Először is közösi a fényképeket. Igazán jól nézel ki azon a szép sárga biciklin. Én nem küldök fényképet, mert akkor kiderülne, hogy nem indulhatok a férfi szépségversenyen. (Igaz, a nőin sem.)

Hogy a tömegek is megízlelhessék leveleid stílusát ezért íme néhány részlet, a teljesség igénye nélkül: „...Fáziskésésben vagytok! Meg hülyék! ...Nagy, sőt igen-igen nagy sérelemnek vettem, hogy a fenomenális, fantasztikus, fantörpikus, csodás, értelemről tanúskodó, korszakalkotó, szédítő forradalmasító, háborút kirobantó, pusztulást előidéző ötleteimről semmit nem írtál.... Több dolog miatt is írok: *a.* mert unatkozom *b.* mosolyhervasztás ill. -fagyasztás *e.* kuncsizzak egy reakciótablázatot ... Hány éves vagy, tőki? Én úgy 2d6-ra tippellek...Milyen színű a tízoldalú kockád?... – Mi van akkor, ha egy goblin sétál az utcán? – Sok felesleges HP-je van....” És ez így megy tovább kb. 10 oldalon keresztül. Szerintem nem panaszkodhatsz, mert már kétszer is szerepeltél a Levelezésben. Azt nem igazán értem, hogy miért írtad azt, hogy nem vagy **Amó Muil**. Én egyszer **Arnónak**, egyszer pedig **Anóczkinak** hívtalak (közönhetően kevésbé cizellált kézírásodnak). De soha **Amónak**, vagy **Camaynak**. A cikketet a dobófogvevarekről továbbítottam az illetékesnek, de nem hiszem, hogy kirobbanó siker

Egyik szemünk sír, a másik nevet. Miért is ne örülnénk, mikor „laptársunk” – az egyébként szórakoztató számítástechnikával foglalkozó **GURU** magazin 1994/1. száma **RÚNA** mellékletének 4. oldalát teljes terjedelmében munkásságunk méltatására szánja.

S persze sirunk is. Értetlenségünkben. Nem értjük ugyanis, miért törvényszerű, hogy az **Arany János-i** „rossz szomszédtság török átok” elve olyan közegbe is begyűrűzik idehaza, amiben bárhol a világon kedvtelteli olvasó, kiadó és minden közreműködő.

A méltatással egyébként nem tudunk mit kezdeni. Nincs rá egy egész oldalunk. Célunk inkább az olvasó szolgálat, aki – véleményünk szerint – szerepjátékért, és nem terjedelmes vetélytárspocskondiázásért vesz a tárgyban szereplő honi kiadványokat.

Apropó, kiadvány. A sajtótetika szabályai szerint a nyilvánosságra szánt cikkeket – s ha pocskondiázok, különösen – alá szokás írni. **Gutenberg** óta.

Bajnok Gábor
ügyvezető igazgató

lesz. Nekem két tíz oldalú kockám is van, most melyik színére vagy kíváncsi? Csak azért kérdelem mert nem akarok olyan dolgokról írni, amik nem érdekelnek. A 2d6-tal kicsit alulról becsültem az életkoromat. Így négy szemközt megsegítem, hogy a duplája is kevés lenne, még akkor is, ha max.-ot dobna. Remélem, a továbbiakban is aktív levelezőnk maradsz.

Egyre több levelet kapunk, amelyben a **MERP**-ről érdeklődnek. Pl.: Mikor fog megjelenni, mennyibe fog kerülni, meg lehet-e rendelni, lesznek-e kiegészítők stb.? Nos, a várható megjelenési időpont 94 tavasza, ami ugyebár a március-május intervallum. A legfrissebb hírek szerint a kiadó tudja is tartani ezt. Az ára 1200 Ft körül lesz. A megrendeléséről idejében tájékoztatjuk az olvasókat a BÍBORHOLDATBAN, senki sem fog lemaradni róla. Kérünk mindenkit, hogy majd csak akkor küldjenek megrendelést a **MERP**-re, amikor a BÍBORHOLDATBAN megjelenik erre a felhívás, és a megrendeléseket oda, és olyan módon küldjék, ahogyan azt kérni fogjuk. **MERP** megjelenése természetesen magában foglalja a hozzá tartozó kiegészítőket, modulokat, térképeket, miegymás megjelenését is.

Mivel a tördelő súlyos korbácsütésekkel fenyegetett meg, ha túllépem a 7000 karaktert, ezért most inkább befejezem. Bye.

Maci

APRÓHIRDETÉS

Eladó 1 db. **M.A.G.U.S.**, original. Ára: 600 Ft. + esetleges postaköltség. **Rácz Antal**, 5000, Szolnok, Jubileum tér 5. III/4.



SHADOWRUN



Néhány számmal korábban már írtunk a Shadowrun játékról. Abban a cikkben csak az alap szabálykönyvvel foglalkoztunk. Ebben a rövid írásban megpróbálunk segíteni azoknak, akik esetleg kedvet kaptak a játékhoz. Sok kiegészítés jelent meg a játékhoz, jól jöhet egy kalauz hozzájuk. A FASA termékei között egy sincs, amelyik teljesen haszontalan lenne, mégis, a kispenzű partinak meg kell gondolnia, mibe fektet be. Reméljük, sikerül segítséget nyújtanunk nekik. A könyvek többsége Shadowland-formátumban údott. A *Shadowland* (Árnyvilág) egy denveri központú illegális számítógép rendszer. Akik nem a fényes oldalon állnak, innen szerzik be információikat, az olvasók maguk is kiegészítik az adatokat. A könyvek jó részében ezeket a megjegyzéseket is olvashatjuk, így mintegy részei lehetünk a világnak.

Corporate Shadowfiles – Ez a könyv (*Shadowland* formában) a megatársaságok viselt dolgairól szól. Hosszasan elemzi a gazdaság működését, majd kitér a legnagyobbak részletes leírására is, végezetül a Zürich orbitális állomásról olvashatunk. Ha a mesélő nagy szerepet szán a társaságoknak a történetben, jó hasznát látja a könyvnek.

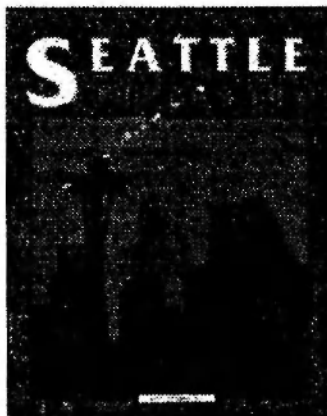
London Sourcebook – Ha Európában akarunk játszani, szükségünk lesz erre a könyvre. Britannia, a druidák állama vár ránk. Bőven lesz részünk meglepetésekben.

Native American Nations Vol. I – Ez a könyv az amerindián országok egy részét, a Salish-Sidhe, Ute, Szíu és Pueblo tanácsokat taglalja. Az indiánok szokásairól és törvényeiről, nagyobb városaikról, terveikről olvashatunk. Ha a mesélő tervezi, hogy kilép Seattle-ből, érdemes előtte elolvasnia ezt a könyvet.

Native American Nations Vol. II – Ebben a könyvben az Algonkín-Manitu, Athabasc, Sarkontúli-Aleut és Tsimshian tanácsok viselt dolgain kívül egy rövid kalandot is olvashatunk.

Neo-Anarchist's Guide to North America – Ez a könyv Észak-Amerika államaival foglalkozik. Megtalálhatunk benne mindent Quebecről, CAS-ról, UCAS-ról és California Free State-ről. Részletes leírások olvashatók az országok törvényeiről, nagyobb városairól, történetéről, szokásairól a szokásos *Shadowland* formátumban. Itt olvashatjuk a Neo-Anarchisták kiáltványát is (érdemes).

Neo-Anarchists Guide to Real Life – Ebben a könyvben mindenféle van, ami egy egyszerű árnyfutárnak hasznos lehet. Biztonsági berendezések (és kijátszásuk), divat, légi közlekedés, néhány részlet a DocWagon működéséről, egy étterem lánc, ID hamisítás és még néhány dolog. Természetesen ezt is fűszerezik az Árnyvilág lakóinak megjegyzései. Az itt található részletek nagyban színesíthetik a játékot.



Paranormal Animals of Europe – Értelemszerűen itt az európai szörnyekről olvashatunk. Ebben a könyvben van a kentaur, a szatír, a pegazus, a lidérc és a goblin leírása.

Paranormal Animals of North America – Észak-Amerika felébredt állatait találhatjuk meg itt. Olyanokat, mint a kiméra, vérkánya, viharhadár, piasma, szalamandria.

Rigger Black Book – Pár tucat új jármű leírását olvashatjuk a könyv-

ben, és a járműkezelés és üldözés szabályainak bővítését. Minden pilóta boldogan fogja forgatni ezt a könyvet.

Seattle Sourcebook – Ha a parti Seattle-ben jár, biztosan nagy hasznát veszi ennek a könyvnek. Seattle történetéről, kormányzatáról és kerületeiről szól. A kerületek leírásánál az általánosságokon felül megtalálhatjuk például a híresebb kocsmákat és klubokat, valamint a kórházakat is. A könyv végén a seattle-i bandákról is olvashatunk. A könyvet az Árnyvilágbeliek megjegyzései teszik teljessé.

Shadowbeat – A 2050-es évek szórakoztatóipara táru fel előttünk. A rockzenétől a trideon át a sportig. A szabályok segítségével beszállhatunk az Észak-Amerikai Városi Bunyó Ligába vagy megpróbálhatjuk meghódítani a rockrajongók szívét.

Shadowtech – Ebben a kiegészítőben további felszereléseket találhatunk. A kibertápok között van a fejbe építhető számítógép, a genetikai módosítással létrehozott anyagok között az egyszerűen *Végzetnek* nevezett mérég. Különös figyelmet érdemelnek a biológiai módosítások, ezek nem csökkentik az esszenciát, tehát különösen ajánlottak varázslóknak. A könyvben még olvashatunk az illegális felszerelésért kapható büntetésekről is.

Sprawl Sites – A kevésbé ötletes mesélő veheti hasznát ennek a könyvnek. Bankok, éttermek, kórházak és más helyek alaprajzai mellett új karakter típusokat, kapcsolatokat és rövid kalandötleteket is találhat itt.

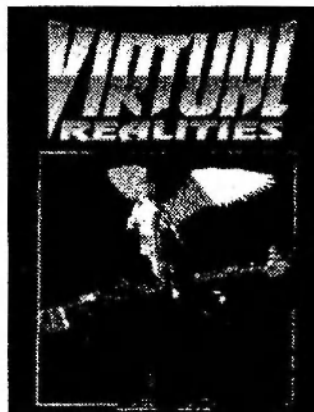
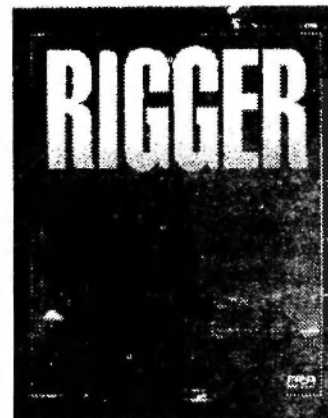
Street Samurai's Catalog – Ez a könyv az Ares Macro-technologies 2052. évi téli katalógusa. Sok csoda van itt az Ares Predator II-től a kézbe építhető kiberpisztolyig. Ha a játékban sok a harc, biztosan jól jön egy-két új fegyver.

The Grimoire – Ez a könyv a mágusoknak és sámánoknak szól. A varázslatok tervezésére, az asztrális küldetésekre és a mágikus beavattatásra találhatnak szabályokat a játékosok. A mesélők a toxikus szellemekkel és a rovar totemekkel ismerkedhetnek meg.

Tír Tairngire – A tündék titokzatos államáról szól a könyv. Igazán a mesélőnek lehet hasznára, jobb, ha a titkokat a karakterek maguk fedezik fel. Nem lesz könnyű dolga senkinek, aki az Ígéret Földjére megy. Az Árnyvilágbeli megjegyzések igazi hangulatot adnak a könyvnek.

Tír na nÓg – A másik tünde állam, a volt Írország még titokzatosabb, mint társa. Ez a vidék csak gyakorlott játékosoknak való, a kezdők még csak be sem tudnak jutni ide. Az itteni tündék különös mágiára képesek, az Utakra és Ösvényekre vonatkozó szabályok is megtalálhatók itt. Ehhez a könyvhöz európai és amerikai árnyfutárok is fűztek megjegyzéseket.

Virtual Realities – Ez a könyv a mátrixszal és a kalózkodással foglalkozik. Lényegesen bővíti az alapkönyvben található szabályokat. Kezdő partinak talán még nem érdemes belebonyolódnia ebbe, de egy gyakorlott kalóz minden bizonnyal örülni fog a kihívásnak. A szabályokon felül egy hosszú, teljes egészében a mátrixban játszódó novellát is olvashatunk itt.



AD&D 1994-BEN

A TSR-t gyakran érte mostanában az a vád, hogy kiadványai bizony gyakran használhatatlanok, unalmasak. Az 1994-es év AD&D választékát felmérve úgy tűnik, a kiadó felvette a kesztyűt. Kezdve azzal, hogy kiadványainak kiállítását, megjelenését a végsőkéig feltupírozza (a boxok például átlagosan két-három könyvet, figurákat, kockákat, színes posztereket tartalmaznak majd), bevetnek teljesen megdöbbentő dolgokat is, kezdve a videóval és CD-vel.

A tavalyi évben megjelent Sárkánycsapás (*DragonStrike*) videófilmre épülő játékhoz hasonlóan az idén is megjelenik egy „hyperreality” film: Mélyűr (*WildSpace*) néven. A Kalandlátomás (*AdventureVision*) sorozat második része, mint a neve is jelzi, az űrben játszódik, pontosabban a Spelljammer típusú világegyetemben. A kalandozók gonosz agyszívókkal, sárkányfattyakkal, és a Rettegés Urával kerülnek szembe. „Ahol véget ér a harmincperces film, ott kezdődik a játék” – szól a hirdetés, egy biztos, ennél tökéletesebb hangulatteremtést, mint amit a videó kínál, nehéz elképzelni. A filmhez egyébként még az idén négy kalandkönyv is megjelenik.

A TSR másik bombája az Első Küldetés (*First Quest*) lesz. Ez a doboz a szokásos könyveken, térképeken, figurákon és kockákon kívül még egy CD

lemezt is tartalmaz. A kiadvány célja, hogy bevezesse az AD&D világába a kalandra szomjas fiatal hőselölteket. A CD példajátékot és különleges hangeffektusokat ígér.

Érdekesnek ígérkezik a *Red Steel* is. A Vörös acél egy ritka mágikus fém, mely különleges hatalommal bír, így érthető, hogy miért van olyan komoly hatása a Vad part lakóinak mindennapjaira. A Vörös acél világleírásához szintén csatoltak egy CD-t háttérzenével, hanghatásokkal és narratív szöveggel.

Térjünk vissza a megszokott kínálatához. Megjelenik a *Dungeon Master Screen*-ek mintájára, az egyes osztályokra kidolgozott *Player Screen*-ek teljes sora, amelyek az adott osztály fontosabb táblázatait, és tulajdonságait tartalmazzák. Akinek mindez nem elég, az egész táskát vehet kedvenc karakteréről, mely az adott osztály *screen*-jein kívül három ólommentes anyagból készült figurát, kockákat, karakterlapokat, festőkalauzt és ceruzát tartalmaz (*Fighter's Player Pack*, *Thief's Player Pack*, *Priest's Player Pack*, *Wizard's Player Pack*).

Természetesen folytatódik a *Complete...* sorozat is. Megjelenik a *Druidák és Lovagok* könyve, a DM-ek számára pedig a *Complete Book of Villains*, mely abban segít, hogy hogyan alakítsunk valóban gonosz gazficókat. A történelmi korszakokat feldolgozó sorozat is folytatódik két könyvvel, az egyik a görög kulturát: Héraklész, Akkhileusz és a trójai háborút korát elemzi (*Age of Heroes*), míg a másik a keresztényháborúkkal foglalkozik (*The Crusades*).

Akik szerették a *Challenge* sorozatot, örülhetnek, idén megjelenik a *Wizard's Challenge II* és a *Fighter's Challenge II*.

Júliusban fog megjelenni a Sárkányok tanácsa (*Council of Wyrmis*), melynek felhasználásával lehetővé válik, hogy sárkányokat játsszunk. Minden egyes játékos egy-egy jó sárkányt alakít, akik közösen harcolnak és hajtják végre a küldetéseket, amelyekkel megbízza őket a Sárkányok Tanácsa.

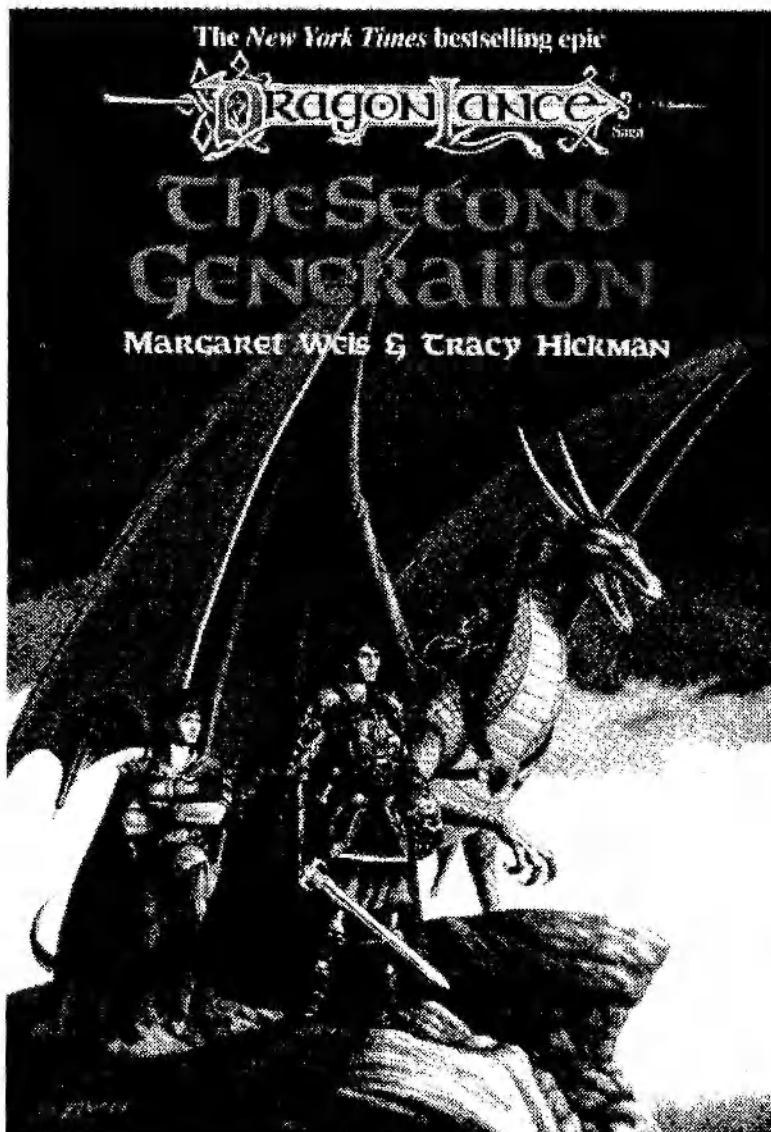
A most induló *Encyclopedia Magica* sorozatnak az a célja, hogy katalógusba szedje az összes mágikus tárgyat. Idén találkozhatunk az első kötettel, mely A-tól C-ig foglalja egybe a témakört. A teljes sorozat több mint 1000 oldalas lesz, és több ezer varázstárgyat tartalmaz majd.

A már eddig megjelent varázslói és papi varázslatokat tartalmazó kártyacsomagokhoz hasonlóan kivitelben találkozhatunk az idén a *Deck of Encounters I-II*-vel, valamint a *Deck of Psionics*-szal. Az első a játék felgyorsítását szolgálja – a Szörnykönyvtárakban található véletlen-generált találkozás táblázatok alternatívája. A DM-nek nem kell mást tennie, mint kihúznia egy ilyen kártyát, és elmesélnie a lap alapján a találkozást.

Új kötettel bővül a színes és csodaszép *Monstrous Manual* is, 1995 januárjában várható a 1994-es *Annual Monstrous Compendium*. Az összes idén megjelenő szörnyeteg színes ábrázolását, és leírását megtalálhatjuk majd ebben a kötetben.

Az idén két új AD&D világot üdvözölhetünk, és kettőtől végleg elbúcsúzzhatunk. Megszűnik a *Greyhawk*, idén semmit sem ad ki hozzá a TSR, a *Spelljammer* pedig átalakul *Wild Space*-szé.

Mystara, az eddigi D&D világ, az egyik újonnan jött. Azoknak javasolják, akik végigjárták az Első Küldetést, és megnyerte a tetszésüket a szerepjáték. Természetesen ehhez a kiadványhoz is kapunk egy CD-t, hogy jobban átélhessük a kalandokat. A szegény parti természetesen ezzel a pénzkidással egy lépést tesz az elszegényedés felé, hiszen kiadványok egész sora foglalkozik majd Mystarával kezdve egy erre a világra kidolgozott *Monstrous Compendium*-mal. Megjegyzendő, hogy minden egyes kalandmodul tartalmaz majd egy CD-t is.



A másik új világ a Planescape (ügyes szó összevonás plane – sík és escape – menekülés), mely az ember számára szokatlan, ismeretlen síkokon játszódik. A kalandozók Sigil városából, a világok kapujából indulnak útra, hogy felfedezzék az ismert és ismeretlen dimenziókat. A TSR elsősorban tapasztalt játékosoknak ajánlja ezt a világot: „Ha már meguntad a régit, a megszokottat, ez a te Világod”. Természetesen a Planescape-hez is lesz külön Szörnykönyvtár és jónéhány kiegészítő és kalandmodul (melyek címei már előre éreztetik a világ hangulatát: A Káosz Létsíkjai (*The Planes of Chaos*), az Abyssben (*In the Abyss*), a Világok Kútja (*The Well of Worlds*).

A legismertebb AD&D világ, az Elfeledett Birodalmak rajongóinak is lesz mire költenie az idén. Többek között megjelenik a Csodák Városa (*City of Splendors*), mely Waterdeep-et írja le, különös tekintettel Piergeiron Palandinson palotájára. Kiadásra kerül a sikeres *The Ruins of Undermountain* folytatása is (*The Ruins of Undermountain II* címen). Az *Elves of Evermeet* magáért beszél, míg az *Elminster környezettanulmányáról* (*Elminster's Ecologies*) azt kell tudni, hogy az Elfeledett Birodalmak kilenc egyedi régióját írja le. Folytatódik Volo tájleíró sorozata is a Kard partvidék (*Sword Coast*) leírásával. Egy új, háromrészes modul sorozatban (*Macro Volo*) pedig a PC-k találkozhatnak magával Volo-val (?) is.

Al-Qadim világának rajongói nem lesznek ennyire elkényeztetve, bár megjelenik a Sha'irok kézikönyve (mely kielemezi ezt az egyedüli varázló osztályt), mindössze négy kiegészítő kalandmodul jelenik meg az Ezeregy-éjszakát életrehívó világhoz.

Úgy tűnik az idén favorit a TSR-nál a Ravenloft. Megjelenik az alapdoboz új kiadása, mely tartalmazza a Terror Birodalma (*Realm of Terror*) és a Tiltott Tudás (*Forbidden Lore*) legjobb részeit, megtalálható lesz benne a sikeres jóskártya csomag, az eddig leírt birtokok, és természetesen néhány új is. Eddig ismeretlen szörnyek támadnak majd novembertől a PC-kre – ekkor jelenik meg a Ravenloft 3-as Compendium. Két új kötetet tervez Van Richten, a sötét titkok kutatója. Az egyikben a teremtett lények (*Van Richten's Guide to The Created*), a másikban a múmiák (*Van Richten's Guide to The Ancient Dead*) lesznek kielemezve. Világkiegészítő lesz a Vörös Halál maszkja és más mesék (*Masque of the Red Death and Other Tales*) című box, mely a viktoriánus korbá emeli a karaktereket, London, Bukarest, San



Francisco felfedezésre vár... Érdekes fordulat lesz, kérdés, hogy hogyan lehetséges ez az AD&D kötött kasztrendszerében.

Az idén különösen háborzongató modulokra számíthatunk, melyek közül kiemelkedik a Kés órája (*Hour of the Knife*), mely az ígéreték szerint egészen új technikával éri el, hogy játékosaink hátán felálljon a szőr.

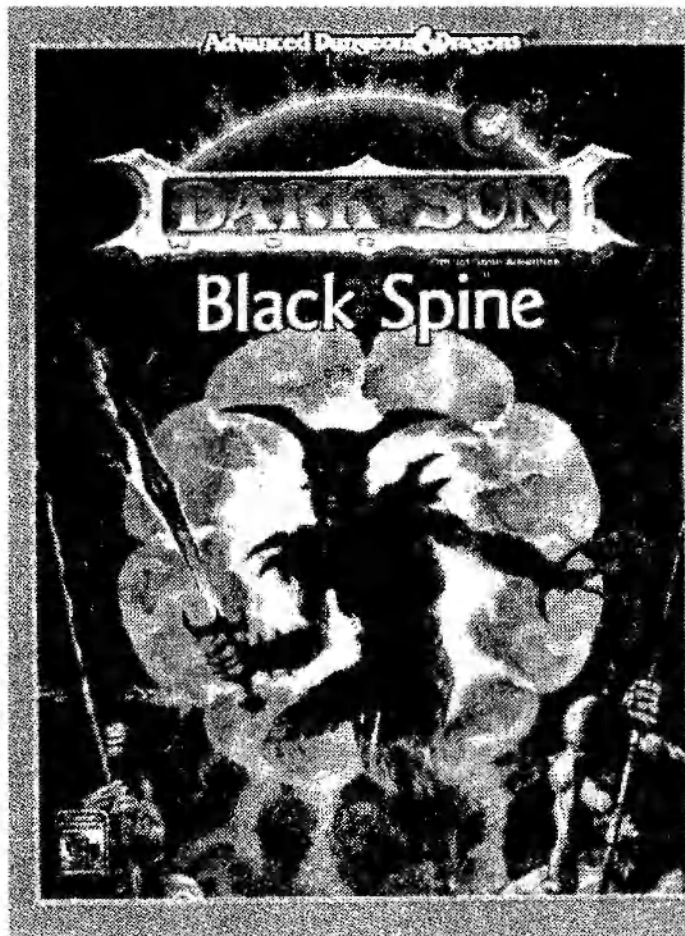
A sötétség világa mellett a kegyetlenség világához kiadásra kerülő könyvek sora eltörpül. A *Dark Sun*-hoz is megjelenik egy terjedelmesebb kiegészítő doboz (egy 96 és egy 64 oldalas kiegészítő könyvvel, 6 kártyával, 16 új szörnyeteggel, és egy poszterterképpel), *City by the Silt Sea* címmel. Ősi hatalom tűnik fel Giustenal romvárosában. Egy hatalom, mely még magával a Sárkánydal is hadra kell. Csak a legbátrabb kalandorok szállhatnak szembe Dergoth-tal, az élőhalott sárkánnyal. Két kalandmodult, és egy kiegészítőt ígér még 1994 a *Dark Sun* rajongók számára.

A Sárkánydárda világhoz a *Dragonlance Classics* harmadik részén, regényeken és az elmaradhatatlan kalendáriumon kívül semmi sem jelenik meg. (Lehet, hogy a sárkányok világa is a Greyhawk sorsára jut?).

A *Dragonlance Classics* III második kiadásra átültetve leírja az egykori sikeres könyveket, az Almok sárkányait, A Sors sárkányait, Az Igazság Sárkányait és a Győzelem sárkányait.

Természetesen az idén is számos regényt ad ki a TSR. Sikerre számíthat Christie Golden új Ravenloft regénye az Ellenfél önmagamban (*The Enemy Within*), mely Dr. Jekyll és Mr. Hyde örökzöld történetének alternatívája, valamint Ed Greenwood keményborítású kivitelben megjelenő regénye, mely a híres Elminster történetét írja le. R. A. Salvatore rajongók számára rossz hír, úgy tűnik az éjtündék nagy ismerője lassul, az idén csak két könyvet adnak ki tőle. Az egyik a *Cleric Quintet* befejező kötete, a *Chaos Curse*, a másik pedig a *Siege of Darkness* lesz, amely természetesen először keménykötésben jelenik meg. A történet elég háborzongatóan kezdődik: Menzoberranzan egyik legerősebb családjának matrónája hatalmas varázslattal akarja elsöpörni Drizzt-et és a Mithril Csarnokot. A varázslat azonban elszabadul, az éjtündék városa a káosz világába kerül, és utcáit nemsokára a pókistennő, Lolth lábai tapodják.

A kínálatból látszik, hogy a TSR a siker érdekében új utakkal próbálkozik, beveti a modern technológiát, a videót és a CD-t, ráadásul kiadványainak kiviteli színvonalát a végletekig megnöveli. Én úgy gondolom, hogy igazán sikeres csak akkor lehet egy kiadó, ha kiadványai tartalmilag is megfelelnek az elvárásoknak. Hogy így lesz-e ez 1994-ben a TSR-ral kapcsolatban, hamarosan meglátjuk.



GALÉRIA

Middle Earth Campaign Guide

Előre megírt világokban mesélni mindig egyszerre kelemes és kellemetlen. Kellemes, hiszen a mesélőnek nem kell a teljes világ kidolgozásával bajlódnia, kellemetlen, mert a mesélő gyakran érezheti úgy, hogy meg van kötve a keze. Míndig ódzkodtam egy kicsit azoktól a szerepjátékoktól, melyek egy adott világban játszódnak. Mi van, ha az én mesélői kedvem valami olyat szeretne csinálni, ami abban a világban lehetetlen? Inkább vállalom a fáradságot és magam dolgozom ki a világot, gondoltam. Ezek után egyre több olyan játék került a kezembe, melyek egy adott világhoz kötődtek. Tetszett a Runequest Gloranthája, de nem éreztem úgy, hogy meghalok, ha nem mesélhetek itt. Sokkal jobban tetszett a Pendragon Britanniája. Ebben szívesen és kedvvel játszottam, bár néha volt olyan érzésem, hogy meg van kötve a kezem. Az Earthdawnra csak néhány rövid pillantást tudtam vetni, de az az érzésem, hogy itt a rendszer és a világ szerves egészet alkot.

Senki sem tagadhatja, hogy Tolkien a fantasy atyja. Az ő világában játszani nagy kihívás. Persze itt is felmerülnek azok a problémák, melyeket fentebb említettem. Sőt, az, hogy Középfölde a legjobban kidolgozott fantasy világ talán még jobban korlátozza a mesélő szerepét. A MERP (Middle-earth Role Playing) átolvasása után megnyugodtam, nem kell attól félnem, hogy nem lesz munkám. Egyrészt Középfölde nagy, bőven jut benne hely bármilyen kalandnak. Ha valaki nem kedveli annyira a kidolgozott területeket, játszhat Haradban, a fekete númenoriak földjén vagy a

hatalmas kiterjedésű keleti vidékeken. Ezekre a területekre csak utalások történnek Tolkien műveiben. Ezek az utalások azonban sok-sok kalandhoz adhatnak ötletet (csak, hogy egyet említsek az öt mágus közül kettő, Alatar és Pallando keletre mentek és senki sem tudja mi lett velük). Ugyanígy Középfölde története hosszú, ha a mesélő nem akar a Gyűrű Háborújának részletesen kidolgozott időszakában játszani, játszhat más korban. Az angmari háború, a nagy törp-ork háború sok kalandlehetőséget kínál. Akik még nagyobb szabadságra vágyanak, azok a Negyedkorban játszhatnak.



Vannak olyan segítségek, melyeket még a legszabadosabb mesélő is öiömmel vesz. A Middle-earth Campaign Guide ilyeneket tartalmaz. A könyv nem kötődik szorosan a MERP-hez, bárki aki Középföldén akar játszani használhatja, bármilyen szabályrendszer legyen a szívéhez legközelebb álló (persze a legtokéletesebb élvezetet a célzottan Tolkien világára kitalált rendszer használata okozza). A könyv részleteiben tárgyalja Középfölde földrajzát és népeit. Részletezi a keleti és déli vidékeket is, bár ezeken a helyeken bőséges teret hagy a mesélő fantáziájának. Megtalálhatjuk benne a világ történeti kronológiáját, a népek és fajok leírását is. Külön szót a középföldei mágia használatáról. A varázslás tudománya veszélyes dolog, használója könnyen juthat Szarumán vagy a númenoriak sorsára. Hasznos tanácsokat találhatunk a játéksítlusunknak megfelelő hely és idő kiválasztására is. Öt egész oldalas térkép szemlélteti a kontinens hőmérsékleti és csapadékviszonyait, főbb kereskedelmi utait és más jellemzőit.

A Campaign Guide legnagyobb részét a nyelvi fejtegetések teszik ki. Ne felejtjük el, hogy Tolkien számára elsődleges volt a nyelvek szerepe világában. Hogy őt magát idézzük: „Sokan kérdezték, hogy miről szól a Gyűrűk Ura és minek az allegóriája. Azt feleltem, hogy nem több, mint próbálkozás arra, hogy olyan szituációt teremtsék, melyben egy egyszerű üdvözlés így hangzik: *elen síla lúmenn' omentielmo*.” (A tünde mondat jelentése: Csillag ragyogja be talákozásunk óráját.) Bárki, akit igazán érdekel a tünde nyelv bőséges anyagot talál ebben a könyvben. Tünde—Angol és Angol—Tünde szótár, kiejtési szabályok és tünde nyelvtan állnak rendelkezésére. Ezek segítségével igazán könnyű valódi tolkien hangulatot teremteni. Egyszerűbb mondatokat és szavakat percek alatt állíthatunk össze (a Bátorhold sindául például Caranithil).

A könyv utolsó része tulajdonképpen Tolkien szótár. Szinte minden, műveiben előforduló név, hely és szó magyarázatát megtalálhatjuk itt. Nagy segítséget nyújthat minden elkötelezett Tolkien olvasónak.

Mire végigolvastam a Middle-earth Campaign Guide-ot minden berzenkedésem elmúlt az előre megírt világokkal szemben. A MERP jó példa arra, hogy a megszabott világ hogyan jelenthet felbecsülhetetlen segítséget a mesélőnek anélkül, hogy gúzsba kötné képzelőerejét. -bért-



Januári számunkban a Chaosium Inc. *Investigator's Companion*éval, most pedig egy másik szerepjátékához, az Elric!-hez (I. Bitorhold 2. évf. 10. szám) az alap könyv után elsőként kiadott kiegészítőjével foglalkozunk. Már a borító is azt a különös, egyedi hangulatot sugározza, amit a Moorcock regényekből megismerhettünk. A durvának tetsző, mégis formás betűk a melnibonéiak kegyetlenek, érzéketlenek tűnő jellemvonásait idézik fel. Hangulatos, érdekes stílusú grafikák segítik elképzelni a Sárkányszigetet és népét.

A 126 oldalas könyvet öt fejezetre osztották. Az elsőben a 10.000 éves Arany Birodalom történelméről, a Sárkánysziget földrajzáról, élővilágáról, Imrry, az Álmodó Város és a Császári Palota titkairól olvashatunk. Nagyön élvezetese a leírások – nemcsak pusztá tényeket, de a játékhoz nélkülözhetetlen hangulatteremtő legendákat, eseményeket is ismertetik. A második fejezet főként a mesélők és a melnibonéiakat alakító játékosok számára tartogat értékes információkat. Érzelmek, társadalmuk, szokásaik, művészetük megismerése után az életüket olyannyira meghatározó főzetekről esik szó. Az Elric uralkodása alatt élő szereplők bemutatása és statisztikáinak közlésével zárul a fejezet. Ez után a hitvilággal, valamint a természet és a világegyetem hatalmaival foglalkozik a könyv.

A következő két fejezet már sokkal tényszerűbb. A negyedikben tulajdonképpen csak két találkozási táblázat található, az első Imrry városában, a második pedig a szigeteken használható. Minden eseményt néhány soros magyarázat teszi könnyebben, gyorsabban használhatóvá, így a kreatív mesélő bármikor fellapozhatja ezeket az oldalakat.

Nem szerepjáték a szerepjáték nem-játékos karakterek nélkül. Számos nagy gonddal kidolgozott NPC, démon és szörny statisztikáiból válogathatunk az ötödik fejezetben.

Végül három különálló kalandmodul (*The Sojourner's Guide to Melniboné*, *The Suffer Glass*, *The Ghost of Cities*) következnek.

A *Turisták Melnibonéi Útikalauzá*-ban felfedezői és térképezési feladatok várnak a kalandozókra. A Vándorló Bölcsesség hajó kapitánya, Grodonion M'Glak megnyerő személyiség. Egy jókora irattút hord a fején, amiről mindenféle cetliket tépked le, és miután elolvasta, megeszi azokat. A hajó fedélzetén bemutatja a kalandozókat a Lärmás Tudósok Szövetsége vezetőjének, aki egy eltűnt kutató, bizonyos Sinbos H'nd'n felkutatására, vagy feljegyzéseinek visszaszerzésére ad megbízást. (El tudom képzelni, amikor a szerencsétlen játékosok megpróbálják kimondani a nevet. A Gyalog-galopp barlangienete jutott eszembe itt, az a rész, amikor a falba vésett üzenetet próbálják megfejteni a derék lovagok.) A küldetés sikere érdekében megidéznék egy démont, aki ugyan remekül ismeri Melniboné földrajzát, azonban rettenetes modorával, epés megjegyzéseivel boldogítja a merész kalandozókat. „Tudod, hogy az itteni rovarvilág jórészt halálos veszélyt jelent? Vegyük például azt, ami épp most mászik fel a lábodon...”, vagy „Ez egy jópofa fickó! Ha egy démon felfalná, erősebb gyomrának kellene lennie, mint amilyen nekem van.”. Felbukkan még a konkurens tudóstársaság, és szállítóeszközük, egy óriási fémrák, ami olyan hasznos képességekkel ren-

delkezik, mint az Ollók Fenyegető Csattogtatása (70%), és a Függőleges Kivételével Bármilyen Terepen Athaladás (90%). Nem szabad azonban elbagatellizálni, elég rendszeren sebez a fenyegetően csattogó ollóival, és a függőleges kivételével bármilyen terepen áthaladó fémteste sem éppen könnyű paplan az alatta fekvőnek. Elképzelhető, hogy a modul írója sokat játszott a *Paranoia* „szerepjátékkal”, és innen jött az ihlet. Aki megelégedte a komoly kalandokat és egy kicsit lazítani szeretne, bizony számíthat gyakori kacagásra a modul végigjátszása közben.

A *Szenvedés Üvege* a káosz egyik őseréjű varázstárgya volt, de mielőtt a melnibonéiak megismerhették volna a működését, a káosz és az egyensúly háborújában megsemmisült. Doktor Qua, egy mágus az időutazással kísérletezik, és eredményei biztatóak. Egy utazása alkalmával feltárul előtte a jövő, Melniboné szörnyű végzete. Kalandozókat keres, hogy visszaküldtse őket a múltba, megmentsék a pusztulástól a *Szenvedés Üvegét*, és ezzel az Arany Birodalmat is. Az időutazás idejére mindannyian kapnak egy-egy káoszkardot, és külsejük melnibonéira változik. A Varjúkastélyban őrzik az ősi ereklyét. A kastély ura, Dusc herceg délre küldi a kalandozókat, hogy megvívjának a Szél Seregével. Az úton szükség lesz a játékosok szerepjátékos-tudományára, hogy sikerüljön emberi valójuk elrejtése a melnibonéi álca mögött. Sárkánylovasokként monumentális légitátaban vesznek részt, majd visszatérve a kastélyba, inniuk kell a *Szenvedés Üvegéből*, ami nem más, mint egy lehetővékony üvegből csiszolt kehely. Három dolgon áll vagy bukik a jövő: a *Szenvedés Üvegén*, a Sasok Hercegének kardján, az egyedüli tárgyon, ami képes összetörni a káosz kelyhét, valamint a kalandozókon. Egy ügyes táblázat alkalmazásával visszahadható az ostrom és az összecsapások forgataga, eseménysorozata. Ha megmentik a *Szenvedés Üvegét*, a jelenbe érkezve megpillantják a káosz uralta világot, és a megnyomorodott, bűnbánó Doktor Quát, aki elküldi a kalandozókat a *Szenvedés Síkjára*, hogy legyőzzék a Kínok Királyát és visszaállítsák a múltat. Izgalmas, tartalmas kaland, minden szerepjátékosnak ajánlom, még ha nem is Elric!-et játszanak.

A *Kísértetváros* a rendtől és káosztól független terület, ahová csak a Fiatal Királyságok halandói léphetnek be, ám ők is csak szellemekként, vagy az álmaikban. Két mágus, D'aan, egy melnibonéi álmodó, és Embol Krang, a gonosz Pan Tang-i kerül a városba. A kalandozók D'aan lánya megbízásából az apa lelkét keresik, akinek az volt a terve, hogy a Kísértetvárosból Imrrybe hozza a Szellemtornyot, de csodálatos álmából nyolc év óta nem ébredt fel. A Kísértetvárosból két módon lehet visszatérni: az első a Lélekhurok, a másik Embol Krang bűvös üvegei, de mindkettő a veszedelmes Pan Tang-i birtokában van, aki az Arnytoronyban őrzik e tárgyakat. Ha hivatlanul próbálnak behatolni, zombikkal kell megküzdeniük. A kalandmodul írója, Penelope Love kamatoztatta a *Castle of Eyes* című regénye írásakor szerzett tapasztalatait. Az unalomig ismert rémek egy-egy szívfacsaró mondatot mormolva elnyerik bárki szimpátiáját. Az Arnytoronyban a kalandozók lelke is veszélybe kerül, lehet, hogy harcolniuk kell Embol Krang testének birtoklásáért?



De Horribilibus Mysteriis

III. Fólió – A Worhullel-kultusz háttérének utolsó fejezete.

Worhullel Gyermeke

A Gyermekek úgy születnek, hogy a megidéző varázslat (ld. az I. Fóliót, *Ima Worhullelhez*) elmondásakor az isten átküldi lelkének egy részét ebbe a dimenzióba, és a lélek beleköltözik egy élőlénybe. A megszállt lénynek értelmesnek kell lennie; ha a varázslónak nem sikerül az Ellenállási Táblán (*Resistance Table*) POW-jával túldobnia a Gyermekek POW-ját, őt fogja megszállni a Gyermekek. A Gyermekek POW-ja aszerint változik, hogy hány Worhullel-bálványt használnak az idézésnél: tehát ha egyet, 1D6-1 (0-5), ha kettőt, 1D8-1 (0-7), ha hármat, 1D10-1 (0-9). Ha a kidobott POW nulla, egy vagy kettő, a Gyermekek életképtelen: a megszállt áldozat elszenvedti ugyan a lentebb olvasható elváltozásokat, de meghal.

A megszállt lény annyiszor 2D4 óra alatt változik át Gyermekké, amekora eredeti POW-ja volt. Az átváltozás során a megszállt lény teste Worhullelhez hasonlatossá válik, pl. humanoidok esetében, a lény bőre felhasadozik, végtagjai megnyúlnak, teste finoman áttetszővé válik (annyira, hogy a bőr alatt látszanak a lüktető szervek). Karmai és szárnycsökevényei is nőhetnek, repülni azonban többnyire nem képes.

A megszállt lénynek megszűnik önálló akarata, irányítását a Worhullel által beléplántált erő veszi át (elsődleges céljává tehát Cthulhunak és híveinek az elpusztítása válik).

A tulajdonságait (a POW kivételével) a megszállt lény tulajdonságainak és a Gyermekek POW-jának összeadásával kapjuk meg.

Harcban a Gyermekek fogait és karmaikat használja, de adott esetben normális fegyvereket is igénybe vehet. A Worhullelnél említett testritkításra nem képes.

statisztikák

STR	eredeti + (megidézés utáni) POW/2
CON	eredeti + POW/2
SIZ	eredeti + POW/2

INT	eredeti + POW/2
POW	speciális (ld. fent)
DEX	eredeti + POW/2
HP	eredeti + POW/2
Mozgás	15

Fegyver: karom (támadás mindkettővel egyszerre), 55%, 1D4+sebzésbónusz, harapás, 55%, 1D6+sebzésbónusz

Páncél: A tűzfegyverek sebzése a lehető legkisebb.

Varázslatok: A Gyermekek csak a megszállt lény által esetleg ismert varázslatokat ismeri.

SAN-hatás: 1/1D8

Worhullel Helytartója

Mint a előző Fólióban már említettük, a Helytartó a Gyermekekhez hasonlóan szintén Worhullel lelkének egy darabjából jön létre, azonban az evilági testtől, melyen élőködik, függetlenebb, mint a Gyermekek. Helytartót még a kultusz virágzása idején is nagyon kevésszer idéztek meg, azóta pedig csak egyetlen ilyen eset ismeretes (melyről a *Hermlyoion szerzőjének* kapcsán még szó lesz alább). Ennek oka az, hogy a Helytartó *mindenképpen elpusztítja a megidézőt*, mert ez a lény úgy születik, hogy miután a megidéző agyát felfalta – s ezzel korlátozott lehetőséget szerzett az evilági létre – kitér a varázsló üres koponyájából s önálló életet kezd (a megidéző holttestének látványa 1/1D3 SAN-vesztéset okoz).

A Helytartót mint meghatározott fajt sajnos nem igazán tudjuk pontosan leírni, mert egyrészt nem találtam rá egyértelmű utalást forrásaim közt, másrészt állítólag minden megidézett Helytartó alakja más és más, bár tulajdonságaiban mindegyik nagyban hasonlít apjára, Worhullelre. Alakjuk mellett erejük is változó, mert a Gyermekekhez hasonlóan függ a megidéző POW-jától, de még attól is, hogy az illető mennyire odaadó híve Worhullelnek. Ez az oka, hogy igazán hatalmas, erejében Worhullelt megközelítő

Helytartót csak egy igazán hatalmas varázsló-pap tudna megidézni élete feláldozásával. Noha Worhullel régi hívei, a szakadár Hyperbóreaiak – akiről a következő, *A Hermlyoion* című részben lesz szó bővebben –, bizonyára több Helytartót is életre hívtak, miután megvetették a későbbi Waughphilch alapjait, egy-egy Helytartó megjelenése mégsem lehetett túl gyakori (többek között, mert egyszerre csak három Helytartót lehet megidézni); forrásom nem is említ konkrét eseteket. Ez már csak spekuláció, de erősen feltételezhető, hogy közvetlenül a kultusz pusztulása előtt éppen egy Helytartó megidézésére készülődtek Worhullel hívei, s ha az idézés sikerül, bizonyára az addigi leghatalmasabb szörnyet hívták volna életre, kérdésessé téve ezzel a kultuszt leromboló csata kimenetelét.

A Helytartó megidézése hosszabb és fáradtságosabb munka, mint a Gyermekeké. Először is, mint említettük, a megidézőnek legalábbis Worhullel hívének (de inkább papjának) kell lennie, különben az idézésből legfeljebb egy szárnalmas kis visítózó csecsemő-szörnyeteg szülehet (ld. alább a *Worhullel Fattyja* részt). A megidézőnek (aki értelmes lény kell, hogy legyen) egyedül kell a szertartásba kezdenie. Ez kb. egy hónapot (egész pontosan egy teljes holdciklust) vesz igénybe, ami alatt a megidéző csak érző lény (tehát ember) húsát és véréét fogyaszthatja. A szertartás megkezdésének első napján (újholdkor) egy Imát kell elmondani az istenséghez –



egyetlen szó különbséggel ugyanazt az imát, amivel a Gyermekek megidézhető (ld. I. Fólió, 93./11.). Az Ima elmondására mindenben az I. Fólióban leírtak állnak (beleértve a szükséges két áldozatot). A holdhónap minden ezután következő napján a megidéző naponta háromszor elmondja az Ima érzését képező, Worhullelhez forduló könyörgést, és egyben kezdi előkészíteni magát az istenség Helytartójának befogadására. A szertartás közepéhez érkezve, tehát teliholdkor újabb teljes Imát kell mondani, három emberi lény feláldozásával. Ez utóbbi rituálé során a varázslónak vénáját megnyitva legalább egy liter vért kell öntenie az áldozati oltár bálványára. Az imát elvégezve újabb napi három litániát következik, míg a holdhónap utolsó napján a szertartást lezáró Ima elmondása után, ha a szertartás sikeres, az isten belépláncolja a megidézőbe Helytartóját. (Ha a három Ima közül valamelyik is sikertelen, az egész szertartást újra kell kezdeni.)

A Helytartó megszületésére némiképp különböző szabályok vonatkoznak, mint a Gyermekekre: a megidéző POW-ját meg kell szorozni egy bizonyos számmal (általában hárommal vagy öttel, de a mesélő tetszés szerint változtathatja ezt, attól függően, hogy a megidéző milyen odaadó híve Worhullelnek). Erre az értékre százalékkockával kell dobni; ha a dobás az érték fölött van (de 95-98 esetén mindenképp), gyenge, alig életképes szörnyetegcske születik (ld. alább), 99-00-s dobás esetén pedig csak egy élettelen, formátlan véres torzó robban ki a megidéző koponyájából. Ha a dobott érték az esély egyötöde vagy annál kisebb, különösen erős szörnyeteg születik, a POW kidobásához +1D3-at adhatunk.

A Helytartó POW-ját is az idézéskor használt bálványok száma határozza meg, ettől függően lehet 1D10+3, 1D10+6 ill. 1D10+9.

A születés néhány óra alatt zajlik le, ezalatt a megidéző pokoli kínok között meghal. A megidéző koponyájából kitörő Helytartó újabb pár óra elteltével éri el kifejllett nagyságát.

Azt, hogy a Helytartó tulajdonságaiban mennyire hasonlít apjához, elsősorban a POW-ja határozza meg (tehát ahány százaléka a kidobott POW az isten POW-jának (21), annyi százaléka lesz a többi tulajdonság is az isten megfelelő tulajdonságainak). A kinézetre és képességekre vonatkozóan ilyen szabály nincs; a mesélő határozhatja meg a szörnyeteg pontos külalakját, varázslatait, képességeit és az általa okozott SAN-veszteséget, figyelembe véve természetesen, hogy a Helytartó azért *alapjában* hasonlít Worhullelre, és semmilyen téren nem múlhatja fölül őt, csak olyan különleges képességei és varázslatai lehetnek, mint neki.

Végezetül, mint említettük, a Helytartó ugyan sokkal hatalmasabb a Gyermekeknél, nagy gyengéje azonban, hogy nem sokáig tud ebben a világban létezni. Mivel nem egy gazdatest tartalékaiból él, mint a Gyermekek, egyetlen erőforrása az evilági életre a megidéző agya, a Helytartó a megidézés napjától számítva annyi hétig él, amennyi a megidéző POW-ja volt a születés pillanatában. Ha az idézéshez több bálványt használtak, ezt az értéket meg kell szorozni a bálványok számával. Az idő lejártával a szörnyeteg agonizálni kezd, egy-két óra alatt elpusztul, teste szétoszlik, ereje pedig visszatér atyjához (amit a bálvány kristálygömbjének felizása jelez).

Egyszerre legfeljebb három Helytartó létezhet a Földön.



Worhullel Fattya

A fent már többször említett kis szörnyeteg akkor születik, ha a Helytartó megidézése sikertelen, vagy ha az isten haragjában 'belepetézik' a vele kapcsolatba lépőbe (ld. az előző Fólióban Worhullel leírását). Létrejötté hasonló, mint a Helytartóé, a különbség annyi, hogy a Fattyú megszületése után, kitérve a koponyájából, alig fejlődik tovább, apró (max. 60-70 cm magas), nyálkás, visszatartó, de nem túl



veszélyes szörnyeteg fejlődik csak belőle. Hasonlít ugyan Worhullelhez, de sokkal „sűrűbb” nála, nincsenek különleges képességei és elég buta, az istenség akarát csak korlátozottan tudja teljesíteni. Viszonylag hosszú ideig él, annyi holdhónapig, amekkora volt a POW-ja az embernek, melyből kikelt.

Ha a Fattyúnak kidobott POW nulla, egy vagy kettő, élettelen torzó keletkezik.

Statisztikák

		Átlag
STR	1D6+3	6-7
CON	1D8+2	6-7
SIZ	1D6+2	5-6
INT	1D6+1	4-5
POW	1D4	2-3
DEX	1D8+3	7-8
HP		3-9
Mozgás		8

Fegyver: karom (támadás mindkettővel egyszerre), 30%, 1D2+sebzésbónusz, harapás, 45%, 1D4+sebzésbónusz

Páncél: A tűzfegyverek sebzése a lehető legkisebb.

Varázslatok: nincs

SAN-hatás: 1/1D4

A Hermyloion

A *Hermyloion* a Worhullel-mitoszról szóló egyetlen írásos emlék (a Hermyloion szó annyit jelent, hogy „A bebörtönzött”, utalva ezzel Worhullelre és történetére). Valamikor a IV. század környékén keletkezhetett, írójá a haldokló Római Birodalom egyik keleti provinciájában élt, Murmaul Hamak hívták. Nevéből nehéz lenne származására következtetni, de mivel művét görögül írta, minden bizonnyal ez volt az anyanyelve. Murmaul Har a pontusi helytartó embere volt, valószínűleg mint tanácsadó teljesített szolgálatot.

Murmaul Har élettörténete homályos, jóformán semmit sem tudunk származásáról a Pontusba kerülése előtti időszakról. Nem tudni, hogyan került szülőhelyéről Rómába és hol szerezte mindazt a tudást, amit birtokolt, de egy biztos: hatalmas erők rejtőztek benne. Még Rómában valahogy a közelöbe férközött Pontus későbbi helytartójának, s annyira a szívébe lopta magát, hogy nem kellett többé megélhetésének problémájával foglalkoznia.

Pontusban külön részt kapott a helytartói palotából, hogy, mint mondta, különböző kísérleteket folytathasson. Ura nem nagyon törődött vele, mit kotyvaszt szolgálja a laboratóriumban, így Murmaul Har nyugodtan dolgozhatott. Apránként egyre újabb és újabb szobákat kért a helytartótól, amit az mit sem sejtve, s mert más gondolai is voltak, meg is adott. Murmaul Har pedig ott-tartózkodásuk második évére felépítette a szerkezetet, melynek segítségével képes volt a távoli múltba látni. Minden bizonyal már ekkor sem volt teljesen épelméjű, de miután rátalált egy távoli földrészt rég elpusztult kultuszának emléképeire, maradék eszét is elvesztette, bár továbbra is képes volt logikusan gondolkodni és tervezni. Szerkezetével gondosan kikémlelte a Worhullel-kultuszt – mert erről van szó –, lassan mindent megtudott a bebörtönzött istenről és követőiről. Hamarosan kapcsolatot teremtett Worhullel egyik rég elporladt főpapjával is. Hogy e kapcsolat létrejötte után önszántából döntött úgy, hogy felébreszti az isten hitét, vagy a pap emberfeletti akaratainak hatására tette ezt, örök rejtély. De tény, hogy hamarosan útra kelt, szó nélkül otthagya urát, és a fél világot bejárta, amíg, ki tudja, milyen megérezéstől vezérelve rátalált az egyik Worhullel-bálványra. Megidézett jópár Gyermeket s velük garázdálkodott északon, amíg úgy nem döntött, sokkal magasabbra tör. Egyenesen a civilizáció központjába, Rómába utazott, hogy ott hívjon életre egy Helytartót. El is végezte a szertartást a városon kívüli erdőben, de valami hiba csúszhatott a rituáléba, mert néhány nap múlva egy Rómába tartó kereskedőkaraván talált rá Murmaul Har széttört koponyájú testére, mellette egy nyálkás, véres, undorító húscsomóval. A karavánt kísérő egyik katona váltig állította, hogy a formátlan kéződmény mozgott és visogó hangokat adott, amíg le nem döfte...

A *Hermýloion* Murmaul Har pontusi kutatásai során keletkezett, mielőtt a mágus elszökött volna a bálványokat keresni. Murmaul Har papirusztekercsekre írta fel valamennyi tapasztalatát, a kultuszról és az istenségről szerzett összes ismeretét, többek között a Worhullelhez kapcsolódó valamennyi rituálét is.

A kötetből megtudhatjuk, mi történt Worhullel, hogyan száműzték ebből a dimenzióból, hogyan született meg kultusza, milyen véres szertartásokban imádták hívei, olvashatunk sokáig elzárt kultuszának kiteljesedéséről, a kultusz központjáról, a hatalmas barlangrendszeréről és lakóiról, akik a felsőbbrendű atlantiszi nép, a Hyperbóreaiak szakadárjai voltak. Olvashatunk még e lények nyelvéről, életmódjukról és a kultusz történetéről, virágzásáról, a templom felépítéséről, s végül a Worhullel-híveknek a Cthulhu imádó fajtársaikkal vívott küzdelméről és a kultusz pusztulásáról.

A szöveg ógörög nyelven íródott és rendkívül nehéz megérteni, sok helyütt kevert, latin vagy akár hyperbórai nyelvű részek tarkítják, mondatai többnyire zavarosak és már-már teljesen érthetetlenül szövevényesek. Elolvasása nagyon nehéz és időigényes mun-

ka, de akinek sikerül, tengernyi ismerethez jut Worhullel kultuszáról – hogy ezt elméje hogy viseli el, már más kérdés.

Végezetül egy fontos dolgot kell megemlítenünk: a *Hermýloion*nak nem létezik teljes másolata. Eredeti kézirat – amit bizonyára pontusi helytartó valamelyik embere, talán pont Murmaul Har utódja vett magához – legjobb tudomásunk szerint elveszett és csak pár töredékes másolata maradt meg néhány más kötetben.

Három ilyen másolat ismeretes, ezek a játék szempontjából lényeges adataikkal a következők:

– A legteljesebb kivonat egy 1200 körüli francia krónika bal oldalán található. A krónika egyetlen ismert példányát a párizsi Bibliothèque Nationale-ben található. *Sanity veszteség 1D3/1D6; Cthulhu Mítosz +6%, ; Varázslat szorzó x3; Hyperbórai nyelv +15%.*

– A második ismert, kevésbé teljes másolatát egy 1500 körüli angol sátnista értekezés tartalmazza. A kötetet betiltották, öt fennmaradt példányból az egyiket a British Múzeum őrzi. *Sanity veszteség 1D2/1D4; Cthulhu Mítosz +5%, ; Varázslat szorzó x2; Hyperbórai nyelv +10%.*

– A harmadik, legnehezebben fellelhető, de legtökéletesebb szövegű töredék egy török imakönyv kötésében található meg összehajtott fólióméretű lapokon. A török kötet a damaszkuszi állami könyvtár része. *Sanity veszteség 1D3/1D6; Cthulhu Mítosz +3%, ; Varázslat szorzó x3; Hyperbórai nyelv +12%.*

A kötetekben található varázslatok szinte kivétel nélkül a korábban már leírt, Worhullelhez kapcsolódó rituálék (a mesélő, ha kedve tartja, újakat is kidolgozhat). Más, rövidebb másolatok is létezhetnek (ilyen például az, ami alapján a Sakál végezte praktikáit, s melynek egyik lapja ma is ott van Waughphilch-ben), de ezekről pontos felsorolást nem tudunk adni.

Adeptus



MITOLÓGIAI ABC

A Pegazus

Csodálatos, szárnyas paripa.

Mitosz: Két, egymástól eltérő legenda szól Pégaszus (helyesen: Pégaszosz) születéséről. Az első szerint a csodálatos paripát az istenek ajándékozták Bellerophontész számára. A másik történet ennél jóval hosszabb.

Perszeuszt, a híres görög hőst egyszer komoly bajba keverte nagyotmondása. Be kellett tartania egy meggondolatlan ígéretét, és meg kellett szereznie az egyik Gorgó fejét ajándék gyanánt (lásd Mitológiai ABC, Bíborhold 1993. január). A hős az istenek segítségével győzedelmeskedett, levágta a halandó Gorgó, Medusza fejét. Pégaszosz, a szárnyas paripa (Medusza és Posszeidon fajzata), valamint Khrüsaór az „aranykardú” óriás ekkor pattant elő a kígyóasszony testéből.

Az isteni származású Pégaszosz születése után sokáig szabadon kószált. Csak tiszta forrásvizet volt hajlandó inni, ahol nem talált ilyet, ott a patájával beszakította a sziklát, s rugása nyomán rögvest víz fakadt. Így jött létre a Hippukrénné (Lóforrás) is, melynek vizéért aztán korokon keresztül ide zárandokoltak az ihletre „szomjas” dalnokok és énekesek.

Pégaszoszt, aztán Bellerophontész fogta el. A szárnyas paripa és az isteni származású hős sorsa ezek után teljesen összefonódott (egyesek úgy vélik, hogy Bellerophontész nem más mint Khrüsaór, az óriás). Érdekes hát a görög hőstörténetét is megvizsgálni (már csak azért is, mert talán az egyik leglíraibb a görög mítoszok közül).

Bellerophontész a gonoszságáról hírhedt Szi-sziüphosz unokája, egyes elképzelések szerint Posszeidon, a tengeristen fia. A fiatal hős gyakran megsodálta Pégaszoszt a Peiréné-forrásnál, de sokáig hiába sóvárgott utána. Bellerophontész egy híres jóstól kért segítséget, hogy hogyan is foghatná el az isteni paripát, majd az elhangzott, fura tanácsot megfogadva Athéné oltáránál töltött egy éjszakát. A sötétség leszállta után megjelent az istennő és egy aranyos féket adott a hősnek, azokkal a szavakkal, hogy mutassa meg azokat apjának, Posszeidonnak majd áldozzon fehérszőrű bárányt.

A hős így is tett. Illendően oltárt emelt Athénének, majd elindult, hogy elfogja Pégaszoszt. A forráshoz érve Bellerophontész a szilaj paripa nyakába vetette az aranyos féket, amitől az rögvest megszelídült. Ekkor a hős a paripa hátára pattant, és ezentúl nem is váltak meg egymástól.

A páros sok ármányon keresztül kitartott egymás mellett, sok harcot megvívta, és számos szörnyet legyőztek, például Khimairát, a tűzokádó szörnyet (lásd Mitológiai ABC, 1993. november) is együtt pusztították el. Bellerophontész mindig tiszta életet élt, később, amikor Lükia királya lett, a nép igazságos uralkodóként tisztelte. Az istenek mégis ellene fordultak. Lányát Artemisz istennő ragadta el, egyik fiát, Iszandroszt pedig Árész pusztította el.

A magára maradt hős sokáig kóborolt a Bolyongás Mezején. Lelkét kétségek emésztették. Hol az igazság a földön, ha a tisztességes embereket éri a balsors, és a hitszegő zsarnokok boldogulhatnak? Istenek-e egyáltalán az istenek, ha mindezt megengedik?

Amikor barátai megkeresték, Bellerophontész feltárta nekik szívét, szavakba öntötte kételyeit, kétségeit. Majd így szól hozzájuk:

„Ha gyógyítani akar az orvos, ismernie kell a betegséget! A betegség sokféle lehet, s ezért nem lehet mindegyiket ugyanazzal az orvossággal gyógyítani. Van betegség, amit maga szerzett magának a halandó, de van, amit az istenek mértek rá méltatlanul. De én kimondom nyíltan: az istenek, ha rútul cselekszenek, nem istenek többé!”

Ezekkel a szavakkal a megtört Bellerophontész – utoljára – felpattant Pégaszosz hátára, és egyenesen az Olümposz, az istenek hona felé vette az irányt. Merész szárny-csapásokkal emelkedett a magasba, a csodaparipa szárnyai kecsesen szeltek az égbolt kékjét. Olyan magasba emelkedett Bellerophontész, mint még soha. A hős elérte a felhőket, de ott Pégaszosz megbokrosodott és levetette őt a hátról. A szárnyas paripa eltűnt az emberek világából, úgy tartják, Zeusz befogadta az olümposzi istállóba.

Bellerophontész pedig lezuhant a magasból és halálra zúzta magát, de mielőtt kilehelte volna a lelkét, gyászéneket mondott önmaga felett, énekebe foglalva hőstetteit és életét. Bellerophontész tiszta lélellel búcsúzott az élettől, amelyet az igazság megismerésének áldozott fel.

A történetnek természetesen van más változata is, miszerint Bellerophontész gőgösségében indult el az Olümposzra, és Pégaszosz a Zeusz által küldött kíméletlen bögölytől megvadulva vetette le őt.

RPG: Az összes fantasy játékban találhatóunk a szárnyas paripával, természetes, hogy mint a többi mitológikus teremtményből (Medusza, Khimaira stb.), belőle is faj lett. Egész lovagrendek léteznek, akik pegazusháton indulnak csatába.

A pegazus azon ritka lények közé tartozik, melynek jellemvonásai szinte az összes szerepjátékban megegyezőek. Igaz, nemes jószág, vég-





telen szabadságvágygal, csak az igazán méltó társat hajlandó a hátára engedni, akit mellett aztán élete végéig kitart. Ez a rövid leírás teljesen igaz az AD&D pegazusára is. A csodálatos paripa külsejében leginkább egy arabs telivérre hasonlít, azzal a nyilvánvaló különbséggel, hogy melső lábai felett két, tollas szárny nő ki testéből. Színe leggyakrabban fehér, bár létezik barna és fekete pegazus is.

Ötletek pegazus-vadászoknak: Mivel a pegazusok békés jószágok, harcba csak akkor keveredhetünk velük, ha azt mi kezdeményezzük. Ilyenkor természetesen a levedőből támadó szörnyek ellen (mint griff, szifnx stb.) már sokszor leírt stratégiákat érdemes használni.

Sokkal fontosabb kérdés, hogy hogyan lehetséges elfogni és betörni egy pegazust. Rögtön az elején tisztázzuk, a pegazus nem enged mást a hátára, csak azt, aki biztosan a fény és az igazság útját járja. Számos intő példa szól azoknak, akik zsarnokoskodni akartak a szárnyas paripa felett. Több ezer méteres magasságból lezuhanni igen egészségtelen.

A szárnyas paripa képes érzékelni a jót és a gonoszot, ezért ha tiszta szándékkal közeledünk hozzá, nincs szükségünk különösebb trükkökre. Éjjel kell meglepni, felkapaszkodni a hátára, és nem hagyni, hogy levessen minket. Sokat segíthet ilyenkor egy mágikus kantár.

Ha sikerül barátságot kötnünk egy táltos paripával, nemsokára felismerjük értékét. Hihetetlen sebességgel képes repülni, és rendkívül kitartó.

Mesélőknek: A pegazus legmegdöbbentőbb tulajdonsága, hogy tojásokkal szaporodik. Egy-egy pegazustojásért 500 aranyat is megadnak, akár csak egy kis pegazusért. Így érthető, hogy vadásszák a pegazust.

A pegazust nehéz betörni, és nyilvánvalóan veszélyesebb, mint egy hétköznapi lovat. Amikor a karakter első alkalommal felkapaszkodik a hátára, -10-zel kell megdobnia légi lovaglását (*riding airborne*). Sikertelen dobás esetén a karakter lezuhan. Amennyiben van mágikus, erre a célra létrehozott kantárja, akkor a büntetés nem él.

Az AD&D-ben létezik egy hatalmasabb pegazus is (Greater Pegazus). Ez az, amely elpusztult meduza testéből pattan elő (természetesen nem minden meduza halálakor születik pegazus). Ez a lény több hit kockáját, és van mágikus ellenállása is.

Kalandötletek:

- A Tuan-szirt pegazus-fészkeit griffek fosztogatják. Az arratévedő csapat besegíthet a pegazusoknak a harcba. A hősök a pegazusoktól cserébe kaphatnak egy varázstárgyat

(síp, lant stb), mellyel egy alkalommal megidézhethetnek pegazusokat.

- Alapozhatunk egy történetet arra is, hogy a pegazus a leggyorsabb mozgású lények közé tartozik (ráadásul légvonalban). Amennyiben a partinak sűrűsége el kell jutnia valahova (és nem tudnak teleportálni), akkor bevethetjük a legendák pegazusait (akiket meg kell találni, majd meggyőzni stb.).

- Hogyan lehet legyőzni a pusztító sárkányt, amely nem hajlandó leszállni a földre? A partinak először el kell pusztítania egy meduzát, melynek halálakor megszületik a csodás paripa, a Pegazus.

Az Unikornis

A tisztaság és szűziesség szimbóluma.

Mítosz: A legkülönbözőbb mitológiákban találkozhatunk egyszarvúval. Megtalálható az indiai, a kínai (a kínai egyszarvúról, a csi-lin-ről 1993. szeptemberi számunkban írtunk), muzulmán, és orosz mítoszokban. Van, ahol az egyszarvú jószágos lény, van, ahol a velejéig gonosz szörnyeteg. Itt most a középkorban „ismert” unikornissal foglalkozunk.

Az unikornisnak sem egyértelműen jó a jelleme, ráadásul alakját is többféleképpen képzelik el. Van, aki bika, van aki ló, van, aki kecske testtel írja le. A vélemények mindössze egy pontban egyeznek meg, az unikornisnak a szeme között egy csodálatos, búverejű szarva van: „És míg én szemlélem, úné, egy kecskebak jöve napnyugot felől az egész föld színére, és nem illeté a

földet; és ennek a baknak tekintélyes szarva vala az ő szemei között.” (Dániel 8,5.)

A Bibliában többször is szerepel az unikornis. Bizonyos fordításokban vadbivalyt írnak egyszarvú helyett, melynek az az oka, hogy a héber re'em szó jelentése nincs egyértelműen tisztázva.

Sok elképesztő legendát fűztek az idők folyamán az unikornishoz, a talmud például gigantikus lényként írja le: „... a re'em tulságosan nagy volt ahhoz, hogy Noé felvehesse a bárkába, ezért az özönvíz idején a szarvához kötött kötéllel vontatták a bárka után.” A legmegdöbbentőbb azonban a szarvleghenda és örület volt (ld. széljegyzet).

Hogy milyen az unikornis természete? Miszkolci Gáspár így ír felőle: „Testének erejére nézve az Unikornis csak nem ugyan meggyőzhetetlen, rettenetes gyors lábai vannak, s igen kegyetlen állat is, a mely mindenkor inkább a pusztá tartományokban, és magas hegyeken lakozik...”.

Bár sokan sokféleképpen írják le, egy kérdésben egyetértenek, az unikornist csak tiszta szűzleány szelídítheti meg. Így lett az unikornis a szűziesség és a tisztaság szimbóluma. Megtalálhatjuk a skót, a brit és számos családi címerben is.

A középkor folyamán többen is „láttak” egyszarvút. 1503-ban Bartholomea Lodovico a mekkai templom közelében saját szemével látott egy unikornist. A leírása szerint a nép a csodájára járt: „... a feje olyan volt, mint egy szarvasé, csakhogy persze egy szarva volt. Karcsú, hosszú nyakán sörény lengett, a lába vékony, mint az őzgidéé, a patája hasított. Szilaj, de szilajságában is bájos, kecses állat.”



RPG: Anélkül, hogy végiglapoznám könyvtáram könyveit, nyugodtan állíthatom, hogy nincs fantasy szerepjáték egyszarvú nélkül. Leggyakrabban jószágos, segítőkész lény, azonban van olyan játék, melyben létezik fekete unikornis is.

Az AD&D-ben az unikornis lószerű, hasított patájú lény. A tündérvadászok lakói, őrei. Sűrű, hosszú, hófehér szőrűk van, a hímekek pedig fehér „szakálluk”.

Ötletek unikornis-vadászoknak: Először lássunk egy „hiteles” feljegyzést arról, hogy hogyan vadásztak őseink az unikornisra: „Az Unikornis... a leányzót és az asszonyi-állatot igen nagy szeretettel becsüli: Hozzájuk mégyen, és mellettek az álom menten annyira el-nyomja, hogy ott ledülvén gyakorta ott fogatik meg, és meg-kötöztetvén szarva el-firészeltetik. Minekokaért azt szokták a vadászok tselekedni, hogy egy erős vastag ifju legényt leányzó ruhába fel-öltöztetnek, és kedves illatu patikai szerszámmal kötöztet meg-öntözik, s valamik oly közel való helyre állatják, honnét a jó illat az



Aerrel együtt az Unikornisnak orrába érhesen. Azonban a vadászok csak ott közel meg-vonszák magokat: El-jő a nagy vad állat, és meg-áll az ifju előtt, kedvére élve annak illatával: Az ifju legény pedig az ő jó illatu köntösének az ujjával az Unikornis szeméit addig törölgeti, hogy a vadászok is ott érik."

Az AD&D világában természetesen más cselhez kell folyamodnunk, ha el akarunk fogni egy unikornist. Ezzel kapcsolatban nem adok tanácsokat, mert unikornist elejteni csakis a szarváért szoktak, hiszen hátasként használhatatlan, mivel kizárólag tisztaszívú hadjonokat enged a hátára. Azok, akik gonosz szándékból akarnak elfogni egy unikornist, jobb ha tudják, hogy ez a lény immunis mindenféle bűvölésre, nem lehet megmérgezni, és a halál-mágia is hatástalanok ellene.

Mesélőknek: Ez az igazszívű teremtmény elvarázsolt erdők őrzője. Teritoriális lény. Párjával, akihez egész életében hű marad, sohasem hagyja el az erdőt, melyet védelmez. Az ilyen erdők magukon viselik annak jeleit, hogy unikornis vigyázza őket. A patanyomokat, és a szarvval fába karcolt rúnákat a kószák felismerhetik (10%/szint eséllyel). Egy-egy unikornis teritórium harmincszor harminc kilométer nagyságú is lehet.

Ezekben az erdőkben bárki nyugodtan utazhat, egészen addig, amíg nem árt környezetének. Az unikornis mindenkit megtámad, aki pusztítja az erdőt. Ha valaki szórakozásból gallyakat tördel le, azt természetesen nem öli meg az unikornis, csak jól rájleszt – a rongáló néhány zúzódással megújsza a dolgot. Ha azonban valaki egész erdő-részeket írt ki, az könnyen unikornisszarvval a testében végezheti.

Éppen ezért az egyszarvúnak van néhány komoly ellene, elsősorban az orkok, de más, az erdőt meg gondolatlanul pusztító lények is. Kiemelendők a griffek, akik az unikornist a húsukért támadják meg. Legnagyobb ellenfél természetesen az ember, aki szarváért vadássza ezt a nemes jószágot.

Az unikornisszarv 1500 arany körüli áron kell el, meggyógyít minden mérgezést, illetve gyógyital készíthető belőle.

Ritkán előfordul, hogy egy-egy unikornis barátságot köt egy ember, vagy tünde hadjonnal. Ilyenkor az unikornis haláláig hűségesen kitar választott társa mellett (mivel több mint 1000 évig is élélhet, valószínű, hogy a lovas hagyja el előbb a földi világot).

Kalandötletek:

– A jó jellemű parti és az unikornis között létrejöhet kooperáció. Lehetséges, hogy az unikornis nem bír az erdejére támadó orkokkal, és a parti segítségét kéri (az egyszarvú tud tünde nyelven beszélni). Miután a parti segítségével sikeresen elűzte a kártevőket, élvezheti a partit az erdő egy rejtett pontjára, ahol a patájával a földre mutatva egy rég elveszett kincs helyét jelöli meg.

– Természetesen ez fordítva is megtörténhet: a veszélybe jutott parti segítségére siet egy unikornis. Ez azonban csak nagyon ritkán fordulhat elő, hiszen az unikornisok félnék, rejtőzködő lények, nem avatkoznak az emberek dolgaiba.

– A csodálatos, gyógyító erejű szarvra is lehetséges mesét alapozni. A megmérgezett főherceget csak az unikornis szarv mentheti meg. A partinak meg kell találnia az unikornist, és be kell bizonyítania, hogy tisztességes szándékkal érkeztek hozzá. Az egyszarvú próbákat nevez-

het meg. Cseles is lehet, és olyan próbát találhat ki, melyet akkor teljesít sikeresen a parti, ha nem hajt végre: „Az erdő keleti felén, a Csillagszirt tövében nyílnak a tündérrózsák. Gyűjtsétek mind össze, és hozzátok elém, hogy gyönyörködhessek bennük”. A válasz erre csak az lehet, hogy a virágok legszebbek ott ahol teremnek, és a parti nem hajlandó kiirtani őket. Ha minden próba sikeres, akkor az unikornis elmegy, és meggyógyítja a főherceget.

-mm-

Az unikornis szarva

„Az Unikornis szarvának igen nagy és kiváltképp való haszna vagyon, az emberben levő méreg megölésére. Sőt még az ivó-víz is, ha szintén valami méreggel meg-vesztegetnék-is, ha az Unikornis szarvát csak belé mártsák-is, (azt írják:) menten egészségessé tétetik. Minekokáért a régi Fejedelmek és gazdag Uri rendek efféle szaruból szoktak volt magoknak pohárokat készíttetni, avagy csak valami részetskéjét-is pohárokba tenni. A minthogy még mostanában is némelly tudós Orvos Doktorok ezzel való élést, az ő gyógyítások közben igen commendálják.”

Bár maga az egyszarvú csupán a legendák csodás lénye, szarva nagyon is valóságos. Ez a nem ritkán három méteres hosszát is elérő csodaszarv hihetetlen összegekkért cserélt gazdát a középkorban. (Gondolom most kissé döbbenet töpreng el a kedves olvasó azon, hogy hogyan lehet egy ló nagyságú állatnak három méter hosszú szarva. Nos, Abu Damiri arab író azt állította, hogy az egyszarvú sohasem tudja felemelni a fejét, mert nem bírja el a szarvát. – Logikus, nem?).

Érthető, hogy miért volt ennyire drága az egyszarvú szarv, hiszen hatástalanította a mérgeket. (Ezzel az egyszarvú is tisztában volt, a legendák szerint a szarvát mindig vízbe mártotta, mielőtt ivott volna.) Fontos tudnunk, hogy a középkorban számos, azonnal (vagy lassabban) ható, halálos mérget ismertek. Könnyen el lehetett tenni bárkit az útból, és még csak a mérgezés ténye sem derült ki. Természetesen sokféle védekezési eljárást dolgoztak ki arra, hogy elkerüljék a csúfos halált. Ezek közül jónéhányánál jelentős szerepet játszott az unikornisszarv. A legegyszerűbb esetben egy kis darab egyszarvúszarvát mártottak a pohárba, jobb esetben unikornisszarvból készült kupát használtak. Lorenzo il Magnifico, a Mediciek egyike, olyan villával evett, amelynek aranyveretes nyele egyszarvúszarvból készült. Merész Károlynak egyszarvú szarvból készült kanala volt, de az ivócsészéjéhez is lánccal egy szarvdarabot erősítettett. Ahányszor ivott, belemártotta a szarvdarabkát a kehelybe. Mindezentúl is nagy becsben állt az unikornisszarv, például 1585-ben Rettegett Iván fiát, Fjodort egyszarvúszarvval a kezében koronázták meg.

Az idők folyamán egyre drágult e rendkívüli ritkaság. Igazán akkor vált elérhetetlenné, amikor „felfedezték”, hogy betegségeket is lehet gyógyítani a segítségével. 1625-ben a nagy londoni pestisjárvány idején a kuruzslók hamisították is – főként disznócsontot adtak el egyszarvúszarv darabként.

Lássunk néhány példát arra, hogy mennyibe is került egy-egy szarv. III. Gyula pápa 12 000 tallért fizetett egy kis darab unikornisszarvért, I. Erzsébet királynő kincsei között volt egy 10 000 fontra becsült szarv, VII. Kelemen pápa pedig 17 000 dukátért vásárolt magának egy ilyen kegytárgyat. I. Edward király birokában több egyszarvúszarv is volt. Amikor 1303-ban a westminsteri apátságot kifosztották, a király azonnal haza indult, pedig éppen hadat viselt ekkor! Személyesen kutatót a kincsek után. A tolvaj, akinek az ágya alatt megtalálták az unikornisszarvát, életével fizetett vakmerőségéért. A verum cornum unicornis (vagy verum cornum monocerotis), azaz az egyszarvúszarv tízszer-húszszor többet ért, mint az azonos súlyú arany.

Hogy honnan is ered a nem létező egyszarvú nagyon is valóságos szarva? Az unikornis szarva nem más, mint narválagyar. Az agyaras narvál (Monodon monoceros), mintegy 4-4,5 méter hosszú halszerű emlős. A hímek a 2-3 méteres agyarukat, mely felső állkapcsuk egyik baloldali fogából fejlődik ki, rivalizálásra, párhartra használják, hogy elnyerjék a nőstények kegyét. Annak oka, hogy a híres angol, vagy ír hajósok semmit sem tudtak ennek a lénynek a létezéséről abban keresendő, hogy ez a fogascet merészkedik legészakabbra az összes cettféle közül – sarkvidéki vizekben él.

Bizony a norvég, dán és izlandi narválvadász hajósok hatalmas vagyonra tettek szert, hiszen egy sikeres útról fejedelmi kincsekkel tértek vissza. Természetesen titkolniuk kellett a narvál létezését, nehogy romba dőljön az üzlet. Nos, olyan ügyesen rejtették el titkukat, hogy még manapság sem tudjuk, hogy milyen uton jutott el az „unikornisszarv” délre.



TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

BEVEZETŐ

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bátorhold 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 felsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradtok, 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, Uta-sítás 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, lézernyomtatással 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, ravaszt játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal 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. névvel 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.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

494. Nap

Megint nem történt semmi izgalmas a táborozás alatt. Nem találkoztam senkivel, egy kutyaütő se próbált meg lopni tőlem. Még rendes kollega se járt erre, aki sikeresen emelt volna el tőlem valamit. Nem hoznak túl sok izgalmat ezek a napok. Megvallom, kezdem egy kicsit unni ezt a ghallai létet. Amióta olyan nagykutyaikkal kerültem kapcsolatba, mint például Smack, semmit nem kell felfedeznem. Előre tudom, hogy milyen tárgyból mi készíthető és hogy hol mit találok. Így aztán nem jut túl sok szerep kibontakozásra váró személyiségemnek.

Ami igazán elvette a kedvemet az élettől, az a közös tudatok alapítása volt. Amikor először fedeztem fel ezt a csodát, hogy magasabb szinten

is összekapcsolhatom telepatikus taurmatigori-kus pszeudomentális parapszichémet másokéval, rögtön arra gondoltam, hogy milyen nagy-szerű lesz, ha kihasználhatom általa Tápos barátaimat. Ők azonban cserben hagytak, nincs rá jobb kifejezés. Mindenféle speciális, jellem és vallási alapon szerveződő, tehát kirekesztő szemléletű közös tudatokba léptek be. Még az ötlet is, hogy valósítsuk meg az álmot, melyet a Setét Patkány és a Táposok csapat megszervezésével kezdünk el, csak az én elmémben merült fel. Én vagyok az egyetlen, aki tudja, mi az a hűség és barátság. Nem hiába mondják: egy árnymanó a legigazibb barát, ha már mindenedet ellopta. Az, hogy Smack gonosz, Shadowhunter számító és Zurgblug ostoba nem újdonság számomra. Igazán Fehér Kelduinon lepődtem meg. Hogy neki, aki nevében viseli a jóság színét, sem fordult meg a fejében, hogy régi barátaival tár-suljon, kiábrándító. Kérdemelte a Piszkosszürke Kelduin nevet.

Hagyjuk az érzélgős ömlengést, nincs más választásom élnem kell. Elmúltak az izgalmas az életbenmaradásért folyó, meg nem álló küzdelemmel töltött napok. A hétköznapi egyhangúsága vár rám. Hallom, hogy mindenféle kalandozók rabszolgákat szereztek be maguknak, akik csak ásnak meg oltárokat építenek, örülhetnek, hogy én legalább a magam ura vagyok.

Valaki, talán Zurgblug, mesélte, hogy messze északon lakik egy trikornis, megyek lecsapom, ahogy az istenem kívánja. Nem jelenthet komoly akadályt egy ilyen póni.



Séta közben megláttam egy zsárgyíkot, finom falat, gyorsan megpróbáltam leütni. Göcsörtös bunkóm hatalmasat dörrönt a földön. A gyík még vagy nyolcszáz lépésre volt tőlem, azért látam akkorának, mint egy megtermett zsárgyík. A közelébe lopóztam, csak hogy jól megnézzem magamnak. Az álla alatt volt egy pont, ahonnan lekoptak a pikkelyek. Egy jól célzott ubuk dobónyíl könnyedén az agyába hatolhatna. Megfogtam a nyilat és halálpontosan a torka felé hajítottam. A szörnyeteg felém fordult, fújt egyet, akkorát mint egy kisebb orkán, és a dobónyíl elrepült a messzeségbe. Hogy az a kobudera élet! Ez persze még semmi sem volt, a tohonya dög felém fordult, és megpróbált megenni. Fenyegetően megsuhintottam a csontszabályamat, aztán még fenyegetőbben elrohantam. Hát, ez se emelt sokat az önbecsülésémen. A dühömet egy sörényes ubukon vezettettem le, olyan laposra vertem, hogy csak három tüskéje maradt épen. Elhaladtam egy manila fa mellett, pont ebben a pillanatban hívott fel Kőfejű Beldor, Pizskosszürke Kelduin nagy cimborája és könyörgött, hogy hozzak neki négy kötelet. Hálót akar készíteni, hogy elfoghasson egy kaszabolósáskát. (Lusta maga kaját szerezni, azt reméli majd a sáska gyűjt neki is.) Megkönyörültem rajta. Mondtam, hogy három ubuk tüskéért, hat sünmedve tüskéért, egy ormánygóte csontért, egy magszim bélért és egy bakkura bőrért hajlandó vagyok szedni neki négy kötelet. Persze rögtön belement a dologba (miért nem bakkuracsizmát kértem tőle?). Lenyisszantottam a köteleket, aztán spuri a találkozóhelyre. Útközben benéztem egy mínosz-kúpba, majd ha lesz kedvem megfejem a titkosírást.

Megtaláltam Bőfejű Keldor (vagy fordítva?) táborhelyét, gyorsan elemeltem tőle egy bakkurabőrt, amit maga mellett hagyott. Aztán egy baráti levél társaságában, melyben megírtam, hogy várom a beigért bőrt, otthagytam a négy kötelet. Kicsit odébb megláttam Beldort, éppen Flaviusszal parolázott. Na ezt a Flaviust soha nem szerettem, ami még több, az Árnymanó Érdekvédelmi Szövetség Donja is különös ellenérzéssel viseltetik iránta. Nem akartam Kelduin pajtásának szeme láttára nekiesni, ezért csak a csontszuronyát vettem el. Apró darabokra törtem, aztán eldobtam. Remélem a Don elégedett lesz velem. Lefekvés előtt még lenyomtam egy fabontó szőjert. De jó, hogy az árnymanóbontó szőjert még nem fejlesztette ki egy kobudera mágs sem.

503. Nap

Kedves Naplóm! Pár napja azon keseregtem Neked, hogy minden jóézés kiveszett Ghalla lakóiból, és csak Én vagyok az egyetlen becsületes alak erre felé. Ma újabb ékes bizonyítékát tapasztaltam ennek. Kőfejű Beldor nem tartotta be az ígéretét! Nem adta oda a nekem járó bakkura bőrt, azt próbálta bemesélni nekem, hogy ellopták tőle. Engem ugyan nem érdekel, hogy ellopták tőle vagy megette, ami jár az jár. Sajnos, amikor ezt fejtegettem neki kiesett a hátizsákomból a bőr. Legnagyobb szerencsétlenségemre a K.B. monogram is megvillant rajta. Hiába magyaráztam neki, hogy Kuruttyuló Békával cseréltem há-

rom manifesztátor ürülékért, erőt vett rajta a faji előítélet és gyanúsítgatni kezdett. Egy darabig még pocskondiáztuk egymást, aztán elváltunk. Engem nem érdekel, még jön egy bakkura bőrrrel.

Mikor összeszedtem a cumómat, és indulni készültem, jött egy kék egyenruhás fickó valami hatalmas csigán lovagolva. Na, gondoltam, elkaptak. Gondoltam, hogy előbb-utóbb körözés lesz a dologból. Ehelyett meghívott a ghallai olimpiai játékokra. Elég megtekergetnem a deus ex machinát és már az arénában is találom magam. Valami hatalmas díjakat emlegetett. Ott a helyem.

Kaptam egy mentális üzenetet Smacktól. Elmesélte, hogy összeakaszkodott egy trikornissal, és majdnem otthagya a fogát. Az a gonosz állat valami tisztítófüzetet varázsolt rá, amitől leégett a szőr még a hátán is. Nem sok kedvem van kipróbálni, hogy árnymanóka is olyan jól hat-e, mint trollokra. Inkább kipakolom azt a déli labirintust, amiben állítólag van egy szent jogar. Remélem, Leahnak mindegy, hogy melyik küldetését teljesítem. Begyógyítottam magamon a dorony okozta sebeket, aztán délkelet felé indultam. Imádkozás közben egy égi hang azt súgta, hogy próbáljam ki a tulajdonságpajzs varázslatot. Elmondtam, nem látom semmi hatását. Rendet raktam a holmijaim közt, aztán tényleg nekivágtam az útnak. Pár órát caplattam csak, amikor valami élőhalott félével találkozottam. Randa volt, fekete és meg akart enni. Ezt nem hagyhattam annyiban. Gyorsan előrántottam az ubuk dobónyilaimat és megsoroztam, aztán elő a göcsörtös bunkót és gyereünk. Furcsa anyagból volt, hiába csépeltem, szinte meg sem látszott rajta. Amikor hozzám ért, furcsa érzésem volt. Az első pillanatban, mintha izmaimból kiszállt volna az erő, és már majdnem elejtettem a bunkómat, amikor valami erőtér villant körülöttem, és minden maradt a régiben. Miközben csodálkoztam a dolgon és rájöttem, hogy ez a tulajdonságpajzs volt működés közben, a szörny kerekelt oldott. Rájött, hogy semmi esélye ellenem. Gyorsan köszönetet mondtam Leahnak, hogy megsegített.

Próbáltam követni a tetemember (így neveztem el) nyomait, de sajnos a föld felett lebegve járt, ezért nem volt sok esélyem. A nagy kutakodásban megláttam Flavius újabb táborhelyét. Na, ma mit akar kölcsönadni nekem? Lopakodva közelítettem meg a tábor. Mázlim volt, észrevettem a csapdáját, elég ravaszul állította fel, de Setét Patkány ellen ez nem elég. Zsebre vágtam néhány ubuk tüskéjét, amilyen ütemben el szoktam veszteni a dobónyilakat, nagy hasznát veszem majd. Visszaértem a mínosz-kúpához, ahol a múltkor jártam. A táborban szórakozásból megfejtettem a jelszót, elég hülyén hangzik: PKHY. Megpróbáltam kimondani. Úgy látszik egész jó lehet a kiejtésem, mert kinyílt az ajtó és megjelent a térkép. Nem ez volt az úticélom, majd ha lesz időm, benézek ide is.

Az út úgszólván eseménytelen volt, vagy olyan lények jöttek, amikkel szemben semmi esélyem sincs (sőhajító dorony, süvítő rája) vagy olyanok amiket alva lábbal is agyon tudnék csapni piromenyét, rájanyék). Este felhívott Shadowhunter – kérte, hogy szerezzek neki drótszőrt. Az amatőr beletörte a zárnyitó készülétét valami ajtóba. Hiába, a zárnyitás

szakma, azt tanulni, gyakorolni kell, úgy látszik az ő falujukban ezt nem tudták.

512. Nap

Még egy nap kutyagolás dél felé, és már ott is vagyok a szent jogar lelőhelynél. Gyorsan jelentkeztem az olimpiára, egy szakállas arc jelent meg a deus ex machinám felületén és közölte, hogy jelentkezésemet rögzítették, az olimpia kezdésére majd Alanorba teleportálnak. Nagyszerű ötletem támadt. Ha a másik kilenc deus ex machinámmal különböző neveken jelentkezek, komoly esélyem van, hogy az első fordulóban magam ellen sorsoljanak ki, így biztos továbbjutó leszek. Gyorsan előkaptam az egyik machinát, amit Shadowhuntertól loptam, és ezt is megtekertem. Ugyanaz a szakállas arc jelent meg és figyelmeztetett, hogy ha még egyszer ilyet csinállok, kizárnak. Ez nem jött be.

Izgalmas utam volt. Láttam és öltem egy-két olyan szörnyet, amihez eddig nem volt szerencsém. A legveszedelmesebb közülük egy bulldog nagyságú tetű volt. Szerencsére már igazi profiként forgatom a göcsörtös bunkót, így nem volt sok esélye. Elképesztő, hogy mekkorákat lehet ütni vele, ehhez képest a szöges bunkó pizskafa. Nem tudom mikor fognak beidézni az olimpiára, a biztonság kedvéért elmondtam egy vampirizációt, hátha még hatni fog, amikor elteleportálnak. Persze átfutottam a titkosírást is mínosz-kúpon, nem nagy ügy, megint üres fenyegetések meg a jelszó.

OLIMPIA

Alig feküdtem le aludni, amikor rögtön furcsa érzés lett úrrá rajtam. Mintha a lábam szeretne kiugrani a helyéből és eltűnni. Kinyitottam a szemem, a lábamat valamilyen zöld mágikus mező burkolta. Néhány pillanat múlva már az egész testemet befedte. A következő percben egy szoba padlóján találtam magam. Néhány nagyszakállú fickó bámult le rám. Kicsit furcsán néztek a bajszkötömre, amit mindig felrakok az alváshoz. Gyorsan lekaptam. Megkérdezték a nevem, aztán körbejártak, mint vásárban a goldugart szokás. Üdvözlünk a Yaur királyság fővárosában, a veterán kategóriában indulhatsz az olimpián, mondták. Kimentem a teremből és találkoztam jó pár régi haverommal. Zurgblug velem egy csoportban indul, Shadowhunter, Smack, és Daronel a mesterek között. Láttam egy helyes árnymanó kislányt is, nem hittem, hogy Yasmina családsága után még érdekelni fognak a nők, de ez a kislány megdobogtatta a szívem. Olyan szép hosszú ujjai voltak, amivel az igazán mély zsebekbe is be lehet nyúlni. Zurgblug megsúgta, hogy Surranónak hívják. Megpróbáltam odamenni hozzá, hogy bemutatkozzam neki, de belebotlottam egy gnóm macába. Csúnyán kiabált velem, hogy ne próbáljam az ő holmiját lopkodni. Ezalatt a kislány felszívódott. Végignéztem az első két kategória versenyeit. Először selejtezőket tartanak, aztán a legjobb 32 a döntőbe jut. Itt már egyenes kiesés van. Ha nem egyértelmű, hogy ki a győztes, pontozóbírók döntenek. Le merem fogadni, hogy tele vannak faji előítéletekkel. Az első kategóriát Surranó



nyerte, tehetséges a kislány, de azért bőven van mit tanulnia tőlem.

A veteránok közül elsőként léptem pályára. Nem másik kalandozót, hanem egy szörnyeteget vezettek elé. Hatalmas szekéren húzták be, nyolc burástya vontatta. Kinyitották a ketrecet és a hatalmas homokféreg nekem esett. Keresztben áterte az arénát!! Hát persze, hogy a legfőbb gondolatom az volt, hogy fürgén elugráljak a harapásai elől. Pár percig ugrádoztam, kaptam néhány harapást, aztán a vezető mágusok kiteleportálták a bestiát. A közönségnek nem nagyon tetszett az akrobata mutatványom, ezt abból gondolom, hogy néhány rohadt paradicsom és záptojás repült felém. Miért nem rendeznek olimpiát lopásban? Én ahhoz értek igazán. A gyógyítóteremben gyorsan magamra kentem egy rakás füvet, sikerült rendbehozni magam. Ahogy elnéztem a dolgot a pontozóbírók eléggé a hazaik felé húznak, jobb lesz megpróbálnom kiütéssel nyerni a meccseimet.

Elsőként egy Zseni Zsiga nevű gnómot vezettek elé. Lehet, hogy nagyon okos, de ennek nem vette sok hasznát. Pillanatok alatt beledöngöltem a földbe, most persze éljenzett a csöcselék. Nem csoda, azért jöttek, hogy vért lássanak, mindegy, hogy kiét. Hát, ennek a Zsigának benyomtam az orrát a halántékába egy jobb csapással, volt min élvezkedniük.

A következő ellenfelem Gort Grán volt. Egy troll. Itt ésszel kell győznom, erővel nincs esélyem. Álltunk egymással szemben az arénában,

még mielőtt ütni tudott volna felkiáltottam: Nézd, ott ül a mamád, a páholyban! Ahogy odafordult teljes erőből hókon vágtam a bunkómmal, elterült, mint egy zsák.

A következő hullajelőtet Harvester Agenornak hívták. Alakváltó volt és Sheran követője. Ez már keményebb harc volt, de sikerült kiütnöm. A tömeg tombolt. Felállva éltettek. A következő ellenfelem is alakváltó volt, bizonyos Morphose. Bronzhegyű lándzsával és orgyilkos törrel esett nekem. Izgalmas összecsapás volt, szerencse, hogy a vámpirizáció gyógyított rajtam harc közben. Jó sokat kellett ütnöm amíg kiterült, a nézők felállva éltettek, Patkány! Patkány! üvöltöttek. Megvallom kellemes érzés volt. Lehet, hogy a show-businessben kéne elhelyezkednem? A kategóriám többi selejtezőjét nem láttam, mert el voltam foglalva a magam gyógyításával. A négy K.O.-val persze bekerültem a döntőbe, ez már nem lehet komoly gond.

Az ellenfelem az az ellenszenves gnóm nő volt, aki lopással vádolt a nagyteremben. Megtudtam, hogy Lavinia Lobarának hívják. Hülye egy név, semmi értelme nincs. Bezzeg a Setét Patkány önmagáért beszél. Elhelyezkedtünk egymással szemben, vártam hogy előkap egy fúvócsövet vagy ilyesmit, ehelyett a kezéből fényugár csapott felém, rögtön elvesztettem a látásom. Persze ez a kobudera fattya Elenios követője. Ha létezik valami, amit gyűlölök az Elenios. A Raia hívőket még meg tudom érteni. Ők azért lesznek jók, hogy irthassák a go-

noszokat. Nem túl védhető álláspont, de érthető. De ezek az Eleinos papok, szerelem, móka, vidámság stb. Az igazi mókáról (mondjuk a deus ex machina lopásról) persze fogalmuk sincs. Ha ez a Lobara azt, hiszi, hogy az én elvakítással a szerelmet vagy a vidámságot szolgálja, akkor nagyon téved. Egy dolgot ért el vele, szerzett magának egy esküdt ellenséget. Próbáltam kifejtetni ezeket a dolgokat a bíróknak, de nem fogták a filozófiai fejtegetéseimet. Hiába próbáltam nekik bebizonyítani, hogy az isten érdeke ellen használt varázslatok szabálytalanok, csak annyit mondtak, hogy pofa be, árnymanó. Na tessék, megint itt a fajgyűlölet ékes példája. Lobara közben csépelte engem rendesen, de azért én is megsoroztam párszor. A végén a bírók döntöttek pontozással. Természetes, hogy a gnóm jutott tovább. Sebaj, a következő fordulóban Zurgblug rendesen elkapta. Az a troll olyan oktalan, észre se vette, hogy varázsoltak rá. A mester kategóriát Daronel nyerte. Szerintem csalt.

Az igazi látvány a nagymesterek tornája volt. Elég ha annyit mondok, hogy a döntőben Sistergő Pumpa hat lángtengert, két tűzvihart, egy lávazuhatagot, nyolc parázsfolyamot, négy vulkánkitörést és tizenhat meteorzáport mondott Toborzásgátló Vlagyimirra, aki meg se pörkölődött. Az eredményhirdetést nem vártam meg, minek fájdítsam a szívem.

A KRÓNIKÁS

I. rész

Bevezetőként a következő – immáron harmadik – Quentin-novella elé egy történetet kell elmondanom. Az első leközölt Quentin-novellát („A Gyermek nyughelye”, 1993/9.-10.) egy régi-régi, a padlásról előkerült szakadozott amerikai magazin alapján fordítottam. A jogdíjat egy copyright-üggyekkel foglalkozó iroda révén intéztük, aminek csak kb. másfél hónapi munka után sikerült a jogutód, Mary Anne Quentin, Richard Quentin lányának nyomára bukkannia. Csakhogy a hölgy, mint kiderült, már nem él... Így Quentinnek, úgy tűnt, nincs jogutódja. „A Lelet” (1993/12.) fordítása közben kaptuk azonban a hírt, hogy mégis találtak egy rokont, bizonyos Martha Quentint, aki az USA-ban, Virginia államban él és farmerkedéssel foglalkozik. Érintkezésbe léptünk a hölgygel, s mint kiderült, örül, hogy egyáltalán emlékszik valaki a nagyapjára. Csak jelképes összegű jogdíjat kért és kérésünkre megígérte, hogy elküldi Quentin összes megjelent művének fénymásolatát, sőt, egyes kiadatlan kéziratait is megpróbálja előkeríteni...

Az első kézhez kapott anyagból Quentin utolsó publikált művét, a *Mystical Tales* 1936/2-es számában megjelent „The Fate of Chroniclers” című töredékes írását adjuk közre. (a ford.)

Mielőtt rátérnék az élményre, ami ezt a novellát közvetlenül ihlette és elmondanám, ki az a Krónikás, fel kell vázolnom, mik történtek velem az elmúlt egy hónap során. A lavinaszerűen rázmúduló események ugyanis szorosan kapcsolódnak egymáshoz, és pontos ismeretük nélkül nem érhető meg, miért és hogyan kerültem oda, ahol most vagyok.

Tudom, a fenti bevezető műveim szokásos nyitófrázisait idézi, de most egész másról van szó. Ez a történet nem olyan, mint amilyeneket megszoktak tőlem. Ez a történet nem kerek egész, hanem töredezett és homályos, s még a szerzője – aki most kivételesen nem azonos a történet irányítójával – sem tudja, hová, merre tart, s mivel ér véget. Ennek a történetnek nincs megnyugtató befejezése, mert még javában tart. S bár lehet, hogy hamarosan véget ér – ki tudja –, ha eljön majd a befejezés, én nem fogok tudni beszámolni róla. Ennek a történetnek ugyanis én vagyok a főszereplője. Nem, ne értsek félre – most nem valami

fiktív hős beszél Önökhöz, az író akarata szerint csetlő-botló báb, hanem maga az író. Igen, most, mintegy a fináléban, előlép a paraván mögül a bábok ura, s a közönség megrökönyödvé látja majd, hogy ő is csak egy egyszerű báb. Csak egy darabkát kapnak meg egy lehet, hogy minden képzeletet felülmúlóan hatalmas történetből, amit teljes egészében talán senki sem ismer.

Olyasfajta esetet kívánok lejegyezni, mely engem – aki sokáig szilárdan hittem a világ egylényegűségében – rendkívül megrázott, s melynek emléke azóta is rémálmodokkal és félelemmel gyötör. Tudom, e szavakkal akaratomon kívül tökéletes bevezetést adok, egy tipikus rémtörténethez, melyben az író az utolsó pillanatig feszíti olvasója idegeit és tartja titokban, mi történik valójában, de – erre megesküszöm – ebben semmi tudatosság nem volt.

Nem elmélkedem tovább (bocsássák meg, ha időnként elkalandozom és untatni kezdem önöket), elősorolom inkább az eseményeket legjobb tudásom szerint – ami persze nem feltétlenül jelent valóságghűséget is, hiszen, mint már leírtam egyszer, sokszor magam sem bízom emlékeimben.

Azzal kezdem, hogy több okból is rendszeresen napokat töltöttem Boston nagyobb könyvtáiraiban, részben tudományos munkáim miatt – történész vagyok –, másrészt érdekes adalékokat keresve műveimhez, díszítőelemekhez, melyekkel még sötétebbé és titokzatosabbá tehetem őket. Ez utóbbihoz okkultista és egyéb ezoterikus köteteket forgattam, hogy kimazsolázzam belőlük a felhasználható érdekességeket (szertartásokat, jelképeket, elméleteket és hasonlókat, amiket beépíthettem novelláimba). Rengeteg okkult művet olvastam el, a legtöbbjüket ostobaságnak tartottam, de a sok írás között volt néhány – főleg költemények és modern ezoterikus munkák –, melyekben időről időre felbukkant egy okkultizmuson kívüli, különálló mondavilágra vonatkozó utalások. Ez a mondavilág vagy inkább eszmerendszer az okkultizmus zavaros összevisszaságával szemben bámulatosan egységesnek tűnt, annak ellenére, hogy, mint említettem, a források valóban teljesen függetlenek voltak egymástól...

És ez nem az okkult hagyomány elemeinek érthető módon mindenütt szinte teljesen azonos felbukkanása volt. Nem, mert az eszmerendszer, amire rábukkantam, az okkultizmustól teljesen független képződménynek tűnt, legfeljebb irodalma észrevétlenül beleolvadt az okkultizmus hatalmas irodalmába. Ettől függetlenül azonban semmi köze sem volt az okkultizmushoz. Egész más, sötétebb világkép ez, amit, hogyha nem találtam volna annyi egybecsengő utalást rá, egy őrült elme lázálmanak vélnék.



Amennyit le tudtam szűri az olvasóktól szemmel láthatólag a mondavilág pontos ismeretét feltételező művekből, annyi volt, hogy valaha hatalmas idegen lények éltek a Földön, melyek emléke máig fennmaradt a beavatottak körében. A beavatottak véres szertartásokat végeznek a letűnt istenek tiszteletére, majdani eljövételüket – mint valami megváltót – hirdetve.

Mivel nem volt időm hosszan elgondolkodni róla, ugyanúgy felhasználtam ennek a vonulatnak az érdekességeit is, mint a többit, de nem foglalkoztam a dologgal behatóbban.. Érdekes egyébként, hogy a horror szempontjából ennek az eszmekörnek az irodalma rendkívül értékes anyagot nyújt – remek ötleteket ad, sötét és szuggesztív hangulatot biztosít, különösebben rafinált írói eszközök használata nélkül is. Ennek ellenére, bár legjobb műveim jórészt ennek a hitvilágnak az elemeiből épülnek fel, a világkép kezdettől fogva rendkívül taszított.

Egy nap azonban olyan mű került a kezembe, mely egészen más megvilágításba helyezte a furcsa és nyugtalanító, de addig általam csak kultúrtörténeti érdekességnek vélt tanításokat.

Ami azt illeti, fogalmam sincs, hogyan és miért került az olvasásra kikért könyveim közé az *Ivon Könyve*. Én biztos, hogy nem kértem, hiszen nem volt benne a katalógusban, s nem is látszott rajta semmi arra utaló jel, hogy a könyvtár gyűjteményébe tartozna. Egyszerűen ott volt a többi – okkult témájú – kötet között, amit kihoztak nekem. Már jó ideje dolgoztam azokkal az írásokkal, sorba vettem, áttanulmányoztam őket és jegyzeteket készítettem róluk.

Aznap már két-három órája dolgozhattam velük, mire észrevettem, hogy egy teljesen ismeretlen mű keveredett könyveim közé. Borítóján a *Liber Ivonis* felirat állt megkopott aranybetűkkel. Utána gondoltam, de nem jutott eszembe, hogy ilyen című könyvt kikerem volna. Mivel azonban úgy tűnt, témája hasonló a többi kötetéhez, gondoltam, áttanulmányozom.

Átlagos méretű, vastag, fekete bőrkötésű könyv volt. Megsárgult és itt-ott már porladó lapjain végeérhetetlen, félig angol, félig latin, kézzel írt szöveg kígyózott. Küsejéről és a furcsa írásról ítélve a mű a XV. század körül keletkezhetett. Nem volt rajta semmi különös kép vagy jel, mégis azonnal nyugtalanság fogott el, amikor kinyitottam. Nem tudtam

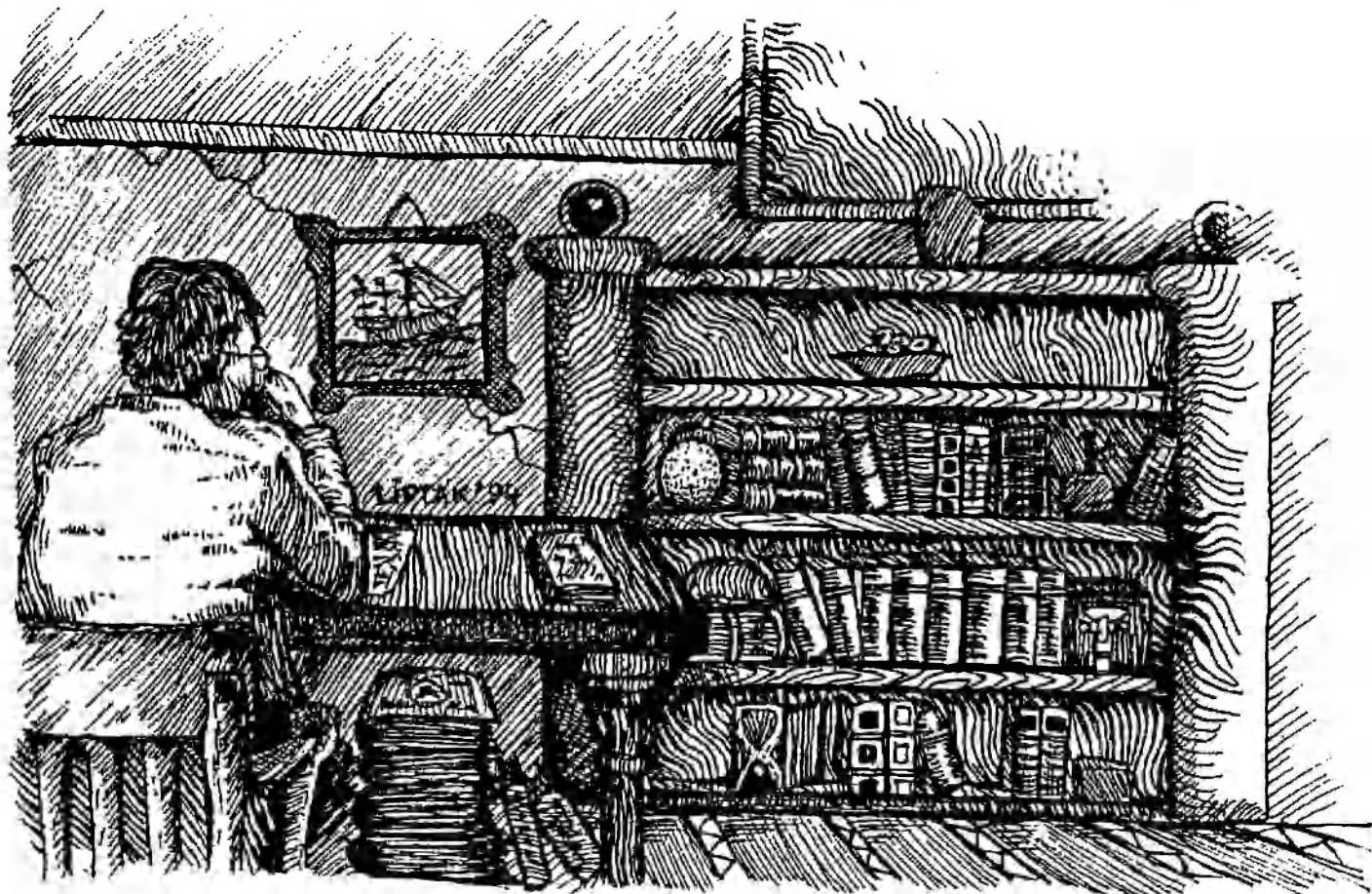
megmagyarázni, miért, de taszított a litániaszerű szöveg és az ördögi kézírás.

Elkezdtem olvasgatni, s amint lassacskán úgy-ahogy megértettem zavaros mondatait, a kezdettől bennem lévő kellemetlen érzés egyre és egyre erősödött, s végül már szinte félelemben csapott át. Szerettem volna ledobni a könyvet és elfelejteni mindazt, amit gyanútlanul elolvastam belőle, mert a szöveg félelmetes részletességgel ismertette a tanokat, melyekről eddig csak halvány elképzeléseim voltak. Megtudhattam, milyen idegen lényekre utalnak unos-untalan a titokzatos szerzők, hogy honnan, a földtörténet mely ember előtti, sötét korszakából erednek a szekták borzalmas szertartásai. Olvashattam a nagyhatalmú, közepén egy szemmel díszített pentagrammának nehézkesen megfogalmazott, de roppant precíz ismertetését, annak leírásával együtt, hogy hogyan készíthetek magam is ilyen szimbólumot. És ugyanilyen akkurátus leírást találgattam még több tucatnyi szertartásról – az én gyomromnak túlságosan is precíz leírásokat. Pályafutásom során legalább húsz-harminc embert brutálisan meggyilkoltam már műveimben, de mindannyiszor – mint a legtöbb író – csak klisékkel, bevett közhelyekkel manipuláltam. Az *Ivon Könyvének* leírásait olvasva azonban kétségem sem lehetett afelől, hogy a kötet írója nem ezt tette, hogy neki valóban beható, ki tudja hol szerzett ismeretei voltak az emberi test rejtelméről.

Égette kezemet a könyv – felötlött bennem, az évszázadok során vajon hányan és milyen céllal forgathatták előttem rongyos lapjait? Érezni véltem az emberáldozó középkori fekete mágusok érintését, az elvetemültekét, akik komolyan hittek mindabban, ami e szentségtörő iratban le van írva.

Én igyekeztem nem komolyan venni a tanokat, de már az is épp eléggé megrémített, hogy voltak egyáltalán (s akár ma is lehetnek), akik odaadón hisznek benne.

Meglehet, olvasóim hitetlenkedve rázzák a fejüket – hol itt a borzalom? Egy egyszerű, ósdi, kézírásos kötet rémített meg? Homályos értelmű leírásokat és egyéb mágikus recepteket bármelyik okkultista műben százával találni, az meg, hogy valaki lépten-nyomon hullákról és ezek különböző céllal végzett szétbontásáról beszél, legfeljebb arra



engedhet következtetni, hogy az illető nem teljesen normális. Az pedig, hogy a szöveg hátorzongató pontossággal illeszti rendszerbe a tőle és egymástól teljesen független források állításait, bizonyára a véletlen műve.

Igen, így is lehet vélekedni. S aki karosszékeiben ülve, könnyű szórakozást keresve olvassa e sorokat, bizonyára ezt is teszi. Előttek azonban ott feküdt a könyv, oldalain olyasvalaki kezeirésével, aki hónapról hónapra embereket áldozott, hogy kedvében járjon sötét isteneinek, s e könyv bennem rettenetes viszolygást keltett. Egyre fokozódó félelmem ellenére felállni mégsem tudtam – odaszögeztet a perverz kíváncsiság. Késő estig maradtam a könyvtárban, olvasás közben észre sem vettem, hogy múlik az idő. Eljött a záróra, mennem kellett. Felnyaláboltam könyveimet, s a kölcsönzőpulthoz baktattam. Gondoltam rá, hogy megkérdem, kölcsönözhető-e az *Ivon Könyve* – mert, bár félttem is tőle, hajtott a felfedezés vágya, a kíváncsiság, hogy minél alaposabban áttanulmányozzam –, de letettem róla, mert biztos voltam benne, hogy nem az.

A könyvtáros piszmogni kezdett mindenféle cédulákkal. Ez több percig eltartott, s miközben várakoztam, vettem észre, hogy egy szigorú tekintetű úr az asztalok felől merően néz. Ötven év körüli, kopasz, májfoltos fejű, barázdált arcú férfi volt, mélyen ülő szemei és karvalyorra furcsa jelleget adtak arcának, melynek vonásain keveredtek az európai és görög jegyek. Nem sok ideje lehet a könyvtárban, vagy nem olvasni jött – gondoltam –, mert a kabátját nem akasztotta fel, hanem ölében tartotta kalapjával együtt. Olvasólámpája nem volt bekapcsolva, nem feküdt előtte az asztalon könyv. Úgy tűnt, vizsgál engem, méreget, de valami más, szokatlan kifejezés is játszott az arcán. Nem szeretek hosszú ideig bámulni embereket, ezért hamarosan elfordultam, igyekeztem tudomást sem venni róla. Amikor nem sokkal később a szemem sarkából odapillantottam, láttam, hogy továbbra is merően néz. Mintha egy pillanatra gúnyos vagy dühös fintorra torzult volna az arca.

– Ez a kötet nem a mienk – szólalt meg a könyvtáros kizökkenve gondolataimból, és kizárta elém a pultra az *Ivon Könyvet*.

Mondanom sem kell, alaposan meglepett a válasz. Csak bámultam a könyvtárosra.

– Biztos benne? – kérdeztem aztán.

– Egészen. Talán egy másik könyvtárból való.

Gyorsan vettem a kalapomat, és – táskámban a kötetel, egy utolsó pillantást vetve a szintén szedelődőzködő karvalyorrú úrra – hazaindultam. Gondoltam, ha a könyvtárnak nem hiányzik az *Ivon Könyve*, én nem erősködöm, hogy vegyék nyilvántartásba.

Haza felé végig a furcsaságom töprengtem, miközben egész úton az a kellemetlen érzés kísért, hogy követnek, de mikor hátrafordultam, senkit sem láttam. A kimerültségnek tudtam be a dolgot, s nem tulajdonítottam neki különösebb jelentőséget.

Hazaérve a dolgozószobámba vonultam, letettem táskámat magam elé az íróasztalra és leültem. Nem tudtam eldönteni, mit tegyek a szerzett könyvvel – adjam el, rejtsem el, dobjam el? Valahogy egyiket sem akaróztott megtenni, nem akartam megválni tőle – de elővenni sem mertem a táskából, csak néztem, ahogy alakja kidomborodik a bőrhuzaton.

Aznap nem is tudtam dűlőre jutni, bár végig ott volt a fejemben a kérdés, hogy mit tegyek; még dolgozni sem tudtam miatta rendesen. Fentebb már leírtam, milyen hatást váltott ki belőlem a mű, s ez alapján érthető, hogy bár elveszíteni sem akartam, megtartani is félttem. Biztos voltam benne, hogy nagyon értékes, és persze kíváncsiság is volt bennem, hogy miket rejthet még, de ha lelki nyugalmam az ára, hogy megismerhessem az emberiség történetének egyik titkát – gondoltam –, talán érdemesebb lemondanom róla. Meg aztán az is előfordulhat, hogy a gazdája égen-földön keresi majd, s talán még lopással is megvádol, ha megpróbálom megtartani.

Tépelődésem végére az alábbi, géppel írott levél tett pontot, amit két nappal később találtam a postaládámban:

„Tisztelt Richard Quentin úr,

Elnézést kell kérnünk, de egy leltározási hiba miatt a könyvtár zárolt gyűjteményéből véletlenül Onhöz került egyik kötetünk, az *Eibon Könyve*. Kérjük, minél előbb hozza vissza a könyvtárnak.

Köszönettel

C.C. Smith igazgató”

Eldőlt tehát a kérdés; véletlen szerencse (vagy szerencsétlenség) volt csupán, hogy a szigorúan zárolt gyűjteményből hozzám került ez a ritka kötet. Tudtam a zárolt gyűjteményről (minden nagyobb könyvtárban van ilyen, csak különleges engedéllyel hozzáférhető gyűjtemény), bár látni természetesen egyszer sem láttam. Felmerült bennem a kérdés, vajon hány, az *Ivon Könyvéhez* hasonló írást rejthet, s hogy a könyvtár vezetői tisztában vannak-e vele, mit tartalmaznak ezek a kötetek? Vajon értékük vagy tartalmuk miatt védik őket? És hány efféle kötet létezhet szerte a világ könyvtáraiban, elrejtve az emberek elől?

A kérdések újabb kérdéseket szültek: óhatatlanul arra gondoltam, hogy igazából mennyit tudhat egy közönséges ember a világról? Mik zajlanak a színpalak mögött, titokban tartva? Mert annak, hogy az efféle könyveket mind gondosan elzárják, jó oka kell, hogy legyen. S vajon a rendőrség zárolt aktái között is vannak e könyvekkel kapcsolatba hozható, soha nyilvánosságra nem hozott jegyzőkönyvek?

Azonnal elsiettem otthonról – most, hogy a kérdés tőlem függetlenül eldőlt, igyekeztem minél előbb véget vetni az ügynek.

Az egyetemre érve felszaladtam a széles lépcsőkön a harmadik emeletre, s rövid bolyongás után befordultam a könyvtárhoz vezető folyosóra. Nem messze lehettem a könyvtár bejáratától, amikor egy fiatal fiú lépett hozzám. Arca ismerős volt, már többször láttam őt a könyvtárosok közt.

– Elhozta? – kérdezte mohón.

Meglepett, hogy ilyen sürgős a dolog, s emiatt nagyon értetlenül bámulhattam rá, mert gyorsan újra megkérdezte:

– Elhozta a könyvet, amit kértünk?

– Igen de, ... – kezdtem tétován, ám ő félbeszakított.

– Az igazgató úr engem küldött, hogy vegyem át, mert ő nagyon elfoglalt. Ideadná?

Pár pillanatig csak bámultam rá – arca rezzenéstelen volt –, aztán kinyitottam a táskámat, előhúzvva az *Ivon Könyvet*.

– Itt van. Remélem, nem okoztam sok gondot. Csak véletlenül...

– Ugyan, kérem, semmiség, a mi hibánk volt – azzal biccentett és elsietett.

Kicsit furcsának találtam az eljárást, de örültem is, hogy sikerült elintézni az ügyet.

Néhány nappal ezután újból ellátogattam az egyetemi könyvtárba, hogy utánanézzek néhány dolognak a történelmi tárgyú tanulmányomhoz, amin dolgoztam. A kért könyvek listáját leadva, mintegy mellékesen, megkérdeztem:

– Sikerült elrendezni az ügyet a kötetel, amit eltulajdonítottam?

– Tessék? – nézett fel a könyvtáros.

– A zárolt könyvet, amit véletlenül elvittem... – Látszott rajta, hogy fogalma sincs, miről van szó. – Az *Ivon Könyvéről* beszélek. A kikért könyvek közé keveredett, és én azt hittem, gazdátlan, ezért elvittem. Smith úr írt a napokban, hogy hozzam vissza, mert a könyvtaré.

– Smith úr?

– Az igazgató.

– Az igazgatónkat Johnsonnak hívják.

Most rajtam volt a meglepődés sora.

– Nincs is Smith nevű alkalmazottjuk?

– Nem tudok róla.

– De... – hebegtem –, az a magas fiú, aki átvette a könyvet, őt már többször láttam i

tt...

– Magas fiú...? Ja, bizonyára Jimre gondol. Ő tegnapelőtt felmondott. Csak két hétig dolgozott itt. Jobb is, hogy elment, rettenetesen lusta volt.

Most pedig – állt fel a cédulák mellől –, egy pillanatra, ha megengedi... – és elment, hogy kihozza a könyveket.

Tehát a levél, az egész színjáték csak csalás volt! Hogy kié a könyv és hogyan került hozzám, mégiscsak titok – és én csupán eszköz voltam az *Ivon Könyvének* ügyesen megszervezett ellopásában! Dühített, hogy így átverték, s hirtelen azt sem gondoltam át, milyen szövevényes ügy-be csöppenhettem.

A visszatérő könyvtárostól nyomban az állítólagos Jim felől kezdtem érdeklődni. Azt mondta, fogalma sincs, hová mehetett, de lehet, hogy valahol megvan a címe. Megkérdezte, miért van rá szükségem, mire én hebegtem egy ideig, aztán néhány dollárral zártam el a magyarázko-dást. Eltette a pénzt és kelleetlenül, de feltúrt valami nyilvántartási lapot az alkalmazottak adatainak jegyzékével. Rövid keresgélés után meg is találta Jim Henderson nevét. A név mellett egy külvárosi cím állt.

Felírtam a címet és elsiettem, otthagya a könyvtárost a kikért könyvekkel.

Alig sikerült ráakadnom a külső kerületben megbúvó koszos kis utcára. A keresett épület egy háromemeletes, rozszant bérház volt, olyasfajta, amelyet a tisztos polgárok által „sötétedés után nem biztonságosnak” minősített kerületekben tucatszámra látni: málló vakolat, bűzös kapualj és a többi. Ezen felül szinte teljesen lakatlan lehetett, mert, noha már ugyancsak sötétedett, csak az egyik, második emeleti lakás ablakaiban égett lámpa. Beóvakodtam – a kapu tárva-nyitva állt –, átsétáltam egy rövid folyosón és befordultam a lépcsőházba. Mivel a kapott cím emeletet és ajtószámot nem jelölt, mepróbáltam megkeresni a lakást, melynek ablakaiból fény látszott. Nem volt nehéz, mert a benti fény kiszűrődött az ajtó körüli réseken át, aranyló keretbe foglalva az ajtót.

Névtábla nem volt, bekopogtattam tehát. Erélyes léptek hallatszottak odabentről, majd kinyílt az ajtó. Öt láb négy hüvelyk körüli, széles vállú, marcona fickó nyitott ajtót. Mogorván végigmustrált. Köpött egyet.

– Mi kéne?
– Nem ismer egy bizonyos Jim Henderson urat? Úgy informáltak, hogy itt lakik.

– Itt csak é' lakok.
– Nem is lakott itt az illető?
– Nem.
– Lakik itt egyáltalán valaki magán kívüi?

– Nem.
– Nem is látott senkit az épületben csellengeni?
– Nem – szolt és újra köpött.

Láttam, hogy a társalgás aligha hozhat eredményt, így ajánlottam magam és elsiettem. Éreztem, hogy a fickó egészen addig bámul utánam, amíg el nem tűnök a lépcsőházban. Az első emeletre érve azonban megálltam és töprengeni kezdtem.

Mi tegyek most? Lehet, hogy a cím hamis, lehet, hogy csak a köpcös férfi hazudik. Házkutatást nem tarthatok, a többi lakást pedig nem volt merszem végigkutatni, hátha valamelyikben mégis lakik valaki. Nagyon nyomasztott a környék és kezdtem kételkedni, helyes volt-e, hogy idejöttem. A könyvtárbeli incidens után, mikor azonnal elindultam a felszívódott könyvtárost kutatni, hirtelen jött indulat és izgalom hatására cselekedtem. Nem, igazán gondoltam át, mit teszek, sem pedig, hogy mit érek vele, ha megtalálom. Könnyen lehet, hogy a könyvtolvajnak cinkostársai is vannak, akkor pedig igazán nagy bajba kerülhetek. – Különben is, minek nekem az a könyv, és egyáltalán, miért képzelem azt, hogy magam is egy hős vagyok saját műveimből? Mert a szituáció kétségkívül egybecsengett a történetimmal – a sors iróniája –, de azoktól egy igen fontos dologban eltért: ez nem képzelt történet volt, hanem nagyon is valódi, s hogy mennyire az volt, arra akkor és ott, a lépcsőházban állva döbentem csak rá. Gondolataimból felfelé tartó léptek zaja zökkentett ki.

Beszélgetés is hallatszott. A szavakat nem tudtam kivenni – halk visszhangot vertek a málló vakolatú falakon –, de egyvalamiben biztos voltam: hogy az egyik hang az ál-könyvtárosé.

Most lett volna igazán szükségem a lélekjelenlétre és a gyors cselekvésre, ami oly könnyen megy a regényhősöknek, de jó ideig mozdulni sem tudtam. Aztán, amikor a felfelé igyekvők az emeletre vezető lépcsősorhoz érkeztek, beugrottam és lekuporodtam a körfolyosót lezáró ajtó mögé.

A közeledők hamarossan a lépcsőfordulóhoz értek, s így már nagyjából ki tudtam venni társalgásukat. Ketten voltak, az első hangja mély, rekedt basszus volt, a másiké pedig – immár kétségem sem lehetett felőle – Jim Henderson dallamos tenorja.

– ...Aztán még többet ígértem, de a fickó továbbra is tiltakozott.
– Rohadt temetőőrök. A múltkor is...
– Mindegy, végül is belement. Még Bob is ott volt időben...
– Ha az a fickó a könyvtárban nem kekeckedik, mehettem volna helyette. Ő úgyse csinálja ma velünk...

– Na igen. De mindegy, a legfontosabb, hogy megvan a könyv... Nem volt egyébként nagy munka. Kicsit mélyre kellett ásunk, de kinyitni már gyerekjáték volt. Még feszítővas sem kellett...

Sírokat ástak fel! És övék az *Ivon Könyve* is...!
Eszembe jutott az éjfélete könyv szakadozott oldalain leírt szertartások egyike-másika, a holttestek megfelelő preparálásának környörtelen részletezésével együtt, és nyomban elfogott a rettegés. Mi lesz, ha ezek felfedeznek itt? Minden tagomban reszkettem, s ahogy az emeletre felérve elhaladtak mellettem, izzadt tenyeremet szám elé tartva, lélegzet-visszafojtva vártam, hogy merre mennek tovább. Ekkor már pontosan hallhattam a társalgást, de hogy a továbbiakban miről beszéltek, nem fogtam fel. Csak lépteik ütemére koncentráltam, ahogy jobbra fordultak és továbbindultak a következő emelet felé.

Mikor már biztos lehettem benne, hogy nem látnak meg, akkor sem tudtam fékezni remegésem. Annyira telt csak erőmből, hogy visszabotorkáljak a folyosóra, nehogy a nyitott körfolyosótól mégis észrevegyenek.

Leültem a lépcsőre, s fejemet térdemre hajta próbáltam megnyugtatni magam.

Nem sikerült.
Időközben teljesen besötétedett, s minthogy a lépcsőházban egyetlen fényforrás sem volt, semmitsem lehetett látni. Továbbra is csak abból az egyetlen, második emeleti lakásból szűrődött ki fény, bár jobban megfigyelve, mintha az egyik harmadik emeleti helyiségben is valami nagyon halvány fény pislákolat volna. Biztos ott tanyáznak Jimék – gondoltam.

Vagy fél óráig ülhettem így, mozdulatlanul a sötétben. Haza kell mennem – ötlött aztán eszembe, de nem volt erőm felállni. Csak ültem ott és bámultam kifelé.

Hirtelen a harmadik emeleten kinyílt egy ajtó, és magas férfi lépett ki rajta. Arcát nem láthattam. A körfolyosó végéhez sietett; én közben ugrásra készen álltam, hogy újból fedezékbe vonulhassak, ha szükség lenne rá. De szerencsére a férfi nem jött le, hanem szőszmötölni kezdett valamivel. Nem sokkal később egy másik ember csatlakozott hozzá – bizonyára a társa, akivel feljöttek –, és ketten együtt egy nagy ládát kezdtek cipelni a lakás felé, ahol folytonosan erősödő-halványuló fény világított.

Tűz...?
Betuskolták a faládát, majd becsukták és elreteszelték az ajtót.
Óvatos léptekkel indultam felfelé, vigyázva, nehogy bármiféle zajt csapjak. Közben újra elkapott a remegés, s a harmadik emeletre felérve egy pillanatra meg is kellett állnom, hogy újra lépni tudjak. Lekuporodtam, nehogy észrevegyenek bentről, és a sarokhoz araszoltam, ahonnan a ládát elcipeltek.

Éktelen bűz terjengett a sarok környékén, hányingerral küszködve álltam meg félúton. Szerettem volna elmenni, elrohanni, de erőt véve magamon, reszkető kézzel benyúltam zsebembe, elővettem öngyújtómat és tenyeremmel leárménykolva fellobantottam lángját.

Jól láthattam, a nagy, iszamos, feketésvörös foltot a repedezett kőlapokon, s most már biztos lehettem benne, hogy nem egy egyszerű sérülés a kőburkolatton, ahogy a sötétben pislogva reméltem.



Hosszan kitartott, magas hang riasztott fel. Eldobtam az öngyújtót, de rögtön utána is kaptam, elterülve a földön, azonban már késő volt. Leesett és halkan koppant a földön.

Felpattantam, hogy elrohanjak, de a harminc méterre lévő lakásból kiszűrődő hangok hallatán földbe gyökerezett a lábam. Disszonáns dallamú, rikácsoló kántálás volt, rengeteg, az előbb hallotthoz hasonló, hosszan elnyújtott hanggal.

Pont olyan helyen álltam, hogy beláthassak az egyik törött ablakon, s amit láttam, azóta is kísért álmaimban. Valóban tűz égett odabent, s a tűz körül két, fekete hóhércsuklyát viselő ember állt. A mellettük lévő asztalon pedig ott hevert a test, az a vörös mocsokkal telespiccelt szürkés színű test-

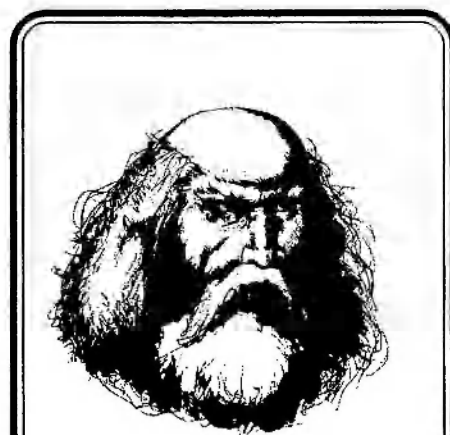
Felkiáltottam. Abban a pillanatban ajtó nyikordult, a második emeleti lakásból kilépett a köpcös fickó, és megállt a kiszűrődő fény négyszögében. Gyűlölködő tekintettel meredt rám, majd hirtelen hatalmasat füttyentett, mire a kántálás abbamaradt és az egyik hóhércsuklyás kinézett a szemben lévő ablakon. Azonnal rohanni kezdtem, átvetettem magam a lépcsőkorláton, s csetlő-botló mozdulatokkal igyekeztem lefelé. Időközben a köpcös is a lécsőfordulóhoz ért és megpróbált elkapni, de az arcába vágtam a táskámat és rohantam tovább. Az utolsó lépcsősor tetején megbotlottam és gurulva tettem meg a maradék utat lefelé. Fentről mindenféle zajokat hallottam – mintha közeledő léptek is hallatszottak volna, de én nem törődtem vele; se nem láttam, se nem hallottam, csak rohantam kifelé; a ház elé kiérve megtorpantam egy pillanatra, de mert meghallottam a lépcsőn lefelé közeledő dobogást, gondolkodás nélkül újra nekiiramodtam valamerre, keresztül a néptelen utcákon át. Hamarosan ütemes zörgést kezdtem hallani hátam mögül, s egy másodpercre hátrapillantva láttam, hogy pont most fordul be mögém egy bicikli, sebesen, éktelen zajjal közeledve felém. Igyekeztem gyorsítani a tempómon, de képtelen voltam rá, alig kaptam levegőt. Húsz méterre lehetett tőlem a bicikli, amikor végrehalárá kiértem egy nagyobb útra, ahol az úttestre kirohantva azonnal leállítottam egy taxit és beszálltam. Még láttam, hogy üldözőm a sarokra kiérve megáll, és fél lábát a földnek támasztva merőn utánambámul.

Tekintete baljós lángban égett. Nedves foltokkal teli fekete csuhát viselt, kopasz, májfoltos feje, mélyen ülő szeme és karvalyorra messziről is feltűnt. A könyvtárbéli férfi volt, aki oly zavarba ejtően bámult engem, mikor kezemben az *Ivon Könyvével* a pulnál tébláboltam.

A novella a Mystical Tales-ben itt a „folytatjuk” jelzéssel ér véget, a következő számokban azonban hiába is keresnénk a folytatást – Quentinnek soha többé nem jelent meg írása a Mystical Talesben. Martha Quentin azonban levelében megígérte, hogy hamarosan elküldi a mű elkészült, de meg nem jelent befejező részét is.

Fordította: Kodaj Dániel

„The Fate of Chroniclers” ©1936 by Richard A. Quentin

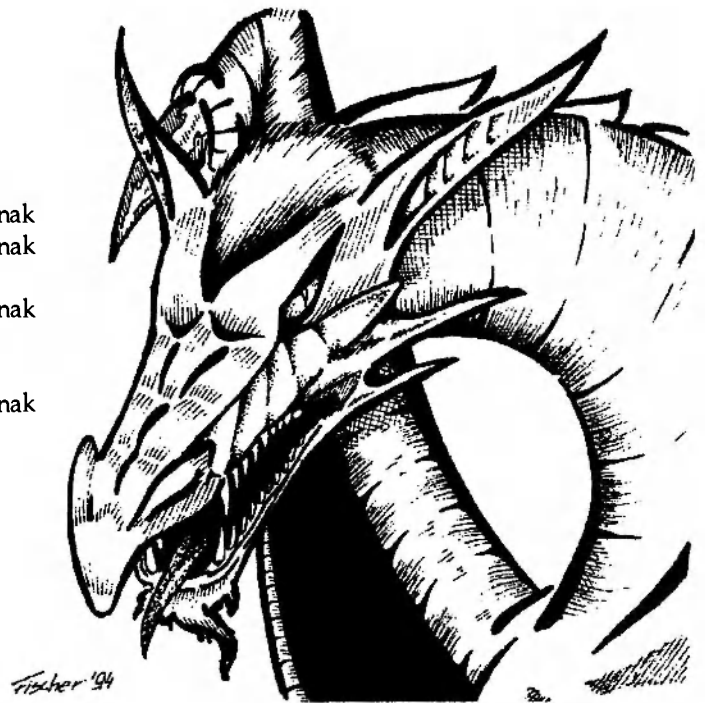


A Bölcsnek

Sylva Theomer, a *Bíborhold* magazin házi bölcsé nem csak az újság címeire írt kérdésekre válaszol, hanem a Illyés Gyula könyvesboltban (Budapest, VI. ker., Andrassy út 16.) elhelyezett bűvös ládában találtakra is. Sajnos a láda szeszélyes természetű miatt – és, hogy biztosan megkapd a híres Bölcs választát – érdemes megcímzett és felbélyegzett borítékot is mellékelni.

Sylva Theomer

KLÍMA:	Bármilyen
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Magányos
AKTÍV CIKLUS:	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	Mint az eredeti sárkánynak
INTELLIGENCIA:	Mint az eredeti sárkánynak
KINCS:	Nincs
JELLEM:	Mint az eredeti sárkánynak
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS (AC):	2
MOZGÁS:	Mint az eredeti sárkánynak
HIT KOCKA (HD):	Változó
ACO ÜTÉSE:	Változó
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3
SEBZÉSEK:	1-2/1-2/1-6
SPECIÁLIS TÁMADÁSOK:	Sárkányláng
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉSEK:	Lásd a leírást
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	Változó
MÉRET:	T (20 cm)
MORÁL:	Fanatikus (16)
TP ÉRTÉK:	Változó



A draco famulusok, vagy más néven *thingail*-ok mágikus úton létrehozott familiárisok. Egy különös ceremónia lefolytatása szükséges ahhoz, hogy életre keljenek, mely egyszerre feltámasztás és teremtés. Úgy mondják, ez azért lehetséges, mert a sárkányok az anyagi világ elementális lényei, a világegyetem teremtésekor jöttek létre, egyidőben az anyaggal, mely a hegyeket és a vulkánokat alkotja.

Bármely halott sárkányból lehetséges draco famulust életre hívni (azaz léteznek arany, vörös, ezüst stb. draco famulus). A *thingail* apró, 15-20 cm körüli mása az eredeti sárkánynak.

A mágus és a draco famulus között szoros, baráti a kapcsolat. A *thingail* igyekszik mindig mestere közelében maradni.

Harc: A draco famulus kis termete ellenére komoly ellenfél lehet. Harci stílusa hasonlít az eredeti sárkány harcmódorára (ha fekete sárkány, akkor kedveli a kelepceék használatát, míg ha vörös, akkor lerohanja ellenfelét), mely módosulhat, figyelembe véve az apró termetet és azt, hogy a draco famulus minden esetben igyekszik védeni mesterét.

A méret alakította ki a *thingail* leggyakrabban használt cselekedését is. Ez a taktika a szárnyakra, a gyors röptére és ügyes manőverező képességre épít. A draco famulus rárepülve ellenfelére mancsait használja támadásra (1-2/1-2 pont sebzés). Ha mindkét támadása sikeres, akkor megkapaszkodik, ilyenkor harap, és erre a támadására +4-et kap. Ha nem tudott megkapaszkodni, akkor nem harap, hanem tovább repül, majd visszafordulva ismét próbálkozik (következő kör). Ha akkor használja a sárkányleheletét, amikor megkapaszkodott, akkor az áldozat nem dobhat felező mentődobást – automatikusan annyit sebződik, amennyit a mesélő dob. Tárgyainak mentődobást kell dobniuk az adott támadás ellen.

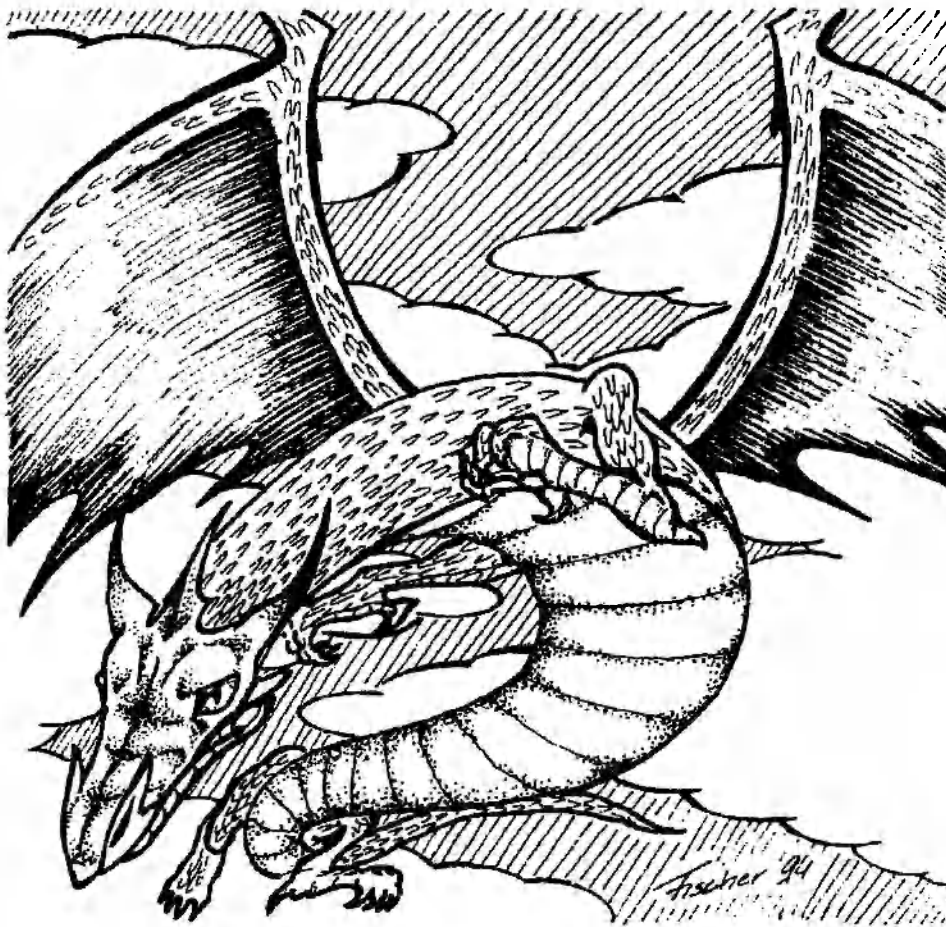
Ha szilárd talajon állva harcol, képes egyszerre használni mancsait és fogait is. Van olyan draco famulus is, mely csak az egyik mancsával kapaszkodik bele ellenfelébe, míg a másikkal tép, illetve fogaival harap (ilyenkor nem kap +4-et támadásra, és van a lehelete ellen felező mentődobás a megtámadott tárgyai automatikusan dobnak mentődobást a megfelelő támadás ellen).

Ha valaki megtámadja a draco famulust akkor, amikor az belekapaszkodott valakibe, számolni kell azzal, hogy nem az apró és gyors mozgású *thingail*-t, hanem a szenvedő alanyt találja el. Ilyenkor, ha a draco famulus ellen dobott támadás sikertelen, újra kell dobni a szenvedő alany AC-jére, eldöntendő, hogy azt éri-e sérülés, vagy sem.

Mindegyik draco famulus képes leheletével támadni, ennek típusa függ az alansárkánytól. Ezt a támadási módot csak háromszor egy nap képesek használni, és a két lehelés között el kell telnie három körnek. A draco famulusok immúnisak a saját lángjukra, valamint az azonos támadásokra (azaz a vörös sárkányból létrehozott draco famulus immúnis a tűzre, a fekete sárkányból megalkotott a savra stb.).

A draco famulusok érzékszervei természetfeletten finomak, öt méteren belül még a láthatatlan lényeket is észlelik. A *thingail*ok a saját otthonukban (mely leggyakrabban a mágus otthona is) képesek távolba hallani (*Clairaudience*). Ez a varázslatszerű képesség legfeljebb harminc méterig terjed ki, de bármilyen időtartalom keresztül használható.





Ceremonia:

Senki sem tudja, hogy hogyan jött létre az első draco famulus. Több legenda is ismert velük kapcsolatban. Az egyik szerint egy véletlen folytán született meg az első thingail: egy rejtett földalatti barlangban a Sárkány szekta pusztító élőhalott sárkányt akart létrehozni. Éppen a befejező ritusnál tartottak, amikor egy bátor kiscsapat rajtuk ütött. Az animálásra előkészített dracolich testébe számos varázslat csapódott, melynek eredményeként megszületett az első draco famulus.

Egy másik történet szerint egy haldokló pszeudosárkányból lett az első thingail, amikor egy mágus megpróbálta megmenteni familiárisát.

Nem tudjuk, mi az igazság, egy azonban biztos, a draco famulus létrehozása mágust próbáló feladat. A procedúra valahol a gölemteremtés és az élőhalott animálás között helyezkedik el. Először is a mágusnak be kell szereznie bizonyos komponenseket. Szüksége van egy nem-természetes halállal meghalt (vele azonos jellemű) sárkány fogára, pikkelyére, csontjára és karmára, egy legalább 5000 arany értékű drágakőre (ez lesz a famulus szíve, ide kerül majd a halott sárkány lelke). Ezeket a komponenseket el kell helyezni egy márvány edényben és fel kell készülni a ceremóniára, melynek a napéjegylenőség éjszakáján kell be-

A draco famulus nem képes varázsolni, és az eredeti sárkány más különleges képességeitsem öröklí.

Élőhely/Társadalom: A draco famulusoknak nincsen társadalmuk. Minden egyedük egy bizonyos személyhez, megteremtőjükhöz kötődik. Ennek a kötődésnek az erősségét a ceremónia típusa határozza meg. A draco famulus képes megtanulni mesterének nyelvét, így kommunikációs problémák csak az első két-három hónapban vannak. A ceremónia során a feltámadó sárkány teljesen elfelejti emlékeit, intelligenciáját azonban megtartja.

következnie. Szabad természetben, a holdfényében a következő varázslatokat kell a mágusnak az edény tartalmára rámondania: Kicsinyítés (*Reduce*), Familiáris keresés (*Find Familiar*), Halott animálása (*Animate Dead*), Élőholt paralizálása (*Hold Undead*), Más polimorfizálása (*Polymorph Other*), és Szörnyeteg megbabonázása (*Charm Monster*). (Természetesen lehetséges a varázslatokat varázstekercsről is felolvadni). A végső varázsigé kimondása után a varázslónak meg kell metszenie a karját, hogy egy vércsepp hulljon alá az edénybe. A felelevenítés csak akkor lesz sikeres, ha a fegyver, mely a sebet okozza vagy sárkányölő penge (*Sword +2, dragon slayer*), vagy sárkányölő nyílvessző (*Arrow of dragon slaying*). Az ezzel a

A sárkány fajtája	Hit Kocka (HD)	AC0 ütése	A lehelet típusa	Sebzés	Hatóterület
Arany sárkány	8	13	lánglehelet	3d10	3 m hosszú, 1 m alapú kúp
Bronz sárkány	7	13	villámcsapás	2d10	3 m hosszú, 15 cm széles sugár
Ezüst sárkány	7	13	fagykúp	2d12	2,5 m hosszú, 1 m alapú kúp
Fehér sárkány	5	15	fagylehelet	1d10	2 m hosszú, 1 m alapú kúp
Fekete sárkány	6	15	savköpet	1D12	2 m hosszú, 15 cm széles sugár
Kék sárkány	7	13	villámcsapás	2d10	3 m hosszú, 15 cm széles sugár
Sárgaréz sárkány	6	15	hőlehelet	1d12	1,5 * 1,5 * 1,5 m-es terület
Vörös sárkány	7	13	lánglehelet	2d12	3 m hosszú, 1 m alapú kúp
Vörösréz sárkány	6	15	savköpet	2d8	2 m hosszú, 15 cm széles sugár
Zöld sárkány	6	15	mérges gáz	2d8	1,5 * 1,5 * 1,5 m-es terület

ceremóniával életre hívott draco famulus a varázsló elválaszthatatlan, hű társa lesz.

Ha a varázsló a halott sárkány mágikus ellenállását is szeretné megkapni, némileg módosul a ceremónia. Ez esetben az Előholt paralizálása varázslat után még a következőket kell tenni: inni kell a Sárkányparancsolás italából (*Potion of Dragon Control*), természetesen az adott sárkányra ható típusból, majd el kell mondani Bloodstone pokoli egyesítését (*Bloodstone's Frightful Joining*). Ennek hatására a varázsló szelleme kiszakad testéből, majd egyesül a halott sárkány lelkével. Ha a varázslat sikeres (a varázsló megdobja intelligenciáját, melyet módosít kettőjük intelligencia különbsége), akkor fennhangon kívánnia kell (Korlátozott kívánság – *Limited Wish*), hogy ezentúl rendelkezzen a sárkány lelkével. Ezekután a saját testébe visszatérő varázsló megkapja a sárkány mágikus ellenállását (ami az eredeti sárkány korától függ), valamint a mágus minden tudásával rendelkezni fog a draco famulusa (ez alatt a szakértelmeket és a varázsló múltját kell érteni, varázsolni nem lesz képes a thingail). Ezentúl a familiáris és a varázsló között telepátikus kapcsolat lesz, melynek hatótávolsága 200 méter. Mindkét fajta ceremónia végén a varázslónak varázslat elleni mentődobást kell dobnia. A mentődobást a varázsló szintjének és az eredeti sárkány hit kockájának különbségével kell módosítani (értelemszerűen negatív vagy pozitív irányban). Ha a mentődobás sikertelen, a varázsló veszít egy (csak Kívánság (*Wish*) varázslattal visszaadható) szintet és a sárkány teste eltűnik.

Ökológia: A thingailok, bár mágikusan teremtett lények, mégis anyagserét folytatnak és időről időre alvásra van szükségük. Táplálékukban

nem válogatósak, szó szerint mindent megesznek (akár a sárkányok). Természetesen megeszik az emberi táplálékot is. Nem fogyasztanak sokat, hozzávetőlegesen annyit, mint egy macska.

Fajfenntartási ösztönük nincs, nem szaporodnak.

Modorát tekintve a draco famulus hasonlít az eredeti sárkányhoz. A thingailok közös jellemzője, hogy rajonganak a kincsekért. Ha a mágus szeretné elkerülni a surlódásokat, jól teszi, ha rendszerint megajándékozza familiárisát valamilyen értékesebb tárggyal.

Ha a draco famulus meghal, mestere 6d6 életpontot sebződik. Ha az elméjük össze volt fűzve (módosított ceremónia), akkor a mágusnak mentődobást kell dobnia varázslatok ellen, ha sikertelen, akkor megőrül. Amennyiben a mágus hal meg, a draco famulus néhány órán belül elpusztul.

Rejtvény

Drága Rejtvényfejtők! A most kisorsolt rejtvény helyes megfejtése invoker volt. A Humanoid Handbookot és a kockakészletet Sziget Balázs, debreceni olvasónk, a 10 ingyenfordulót a TF-en Urbán Attila, gödöllői olvasónk nyerte.

Az ehavi rejtvény eltér a megszokottól. Mindegyik kérdésre egy-egy szám a megfejtés. Ha a számoknak, az alábbi táblázat szerint megfelelő betűket helyes sorrendbe rakod, megkapod Szaaron egyik szolgájának nevét.

A nyeremény egy Priest Handbook és 10 ingyenfordulót a TF-en.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Ennyi feje van három Tiamatnak.

Ennyiedik szintűként tudott Fairlight, a mágus először Jégvihart (Ice storm) varázsolni.

Ennyi szintje van a Törvényes Jó jellemű létsíknak az AD&D-ben.

Ennyi tulajdonsága van egy Call of Cthulhu karakternek.

Ha egy négyfejű hidrának kilencszer vágják le fejét, összesen ennyi feje lesz.

Ekkora egy első szintű, átlagos erejű AD&D karakter AC0 ütése.

Legalább ekkora bölcsesség szükséges mentális bónuszhoz.

A megfejtéseket 1994 március 25-ig küldjétek be valamelyik lent látható címünkre!

Címünkre:

Budapest Business Kft.
1072 Budapest, Nagydiófa u. 5.

Odin Fantasy Bt.
1680 Budapest, Pf. 33.



1991

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET.

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények játékkönyvek

AD&D és más szerepjátékok kalandmodulok

4-6-8-10-12-20-30 és 100 oldalú dobókockák

karakterlapok, művészeti albumok figurák, modellfestékek, társasjátékok poszterek, matricák, ajándéktárgyak egyéb kellékek

Új: angol nyelvű Tolkien, Lovecraft és Star Wars regények Star Wars modellek

AMAZING ENGINE – új szerepjáték

EZT. LÁTNI KELL!

BUDAPEST 1036
LAJOS U. 40.
T: 250-4157

NYITVA:
H P: 10-18
Szo: 10-14

PARANORMAL ANIMALS *of* EUROPE



FASA
A DIVISION OF

CARL SARGENT

PEGASUS

EQUUS VOLATILIS ANIMALUS

ART BY SUSAN VAN CAMP

