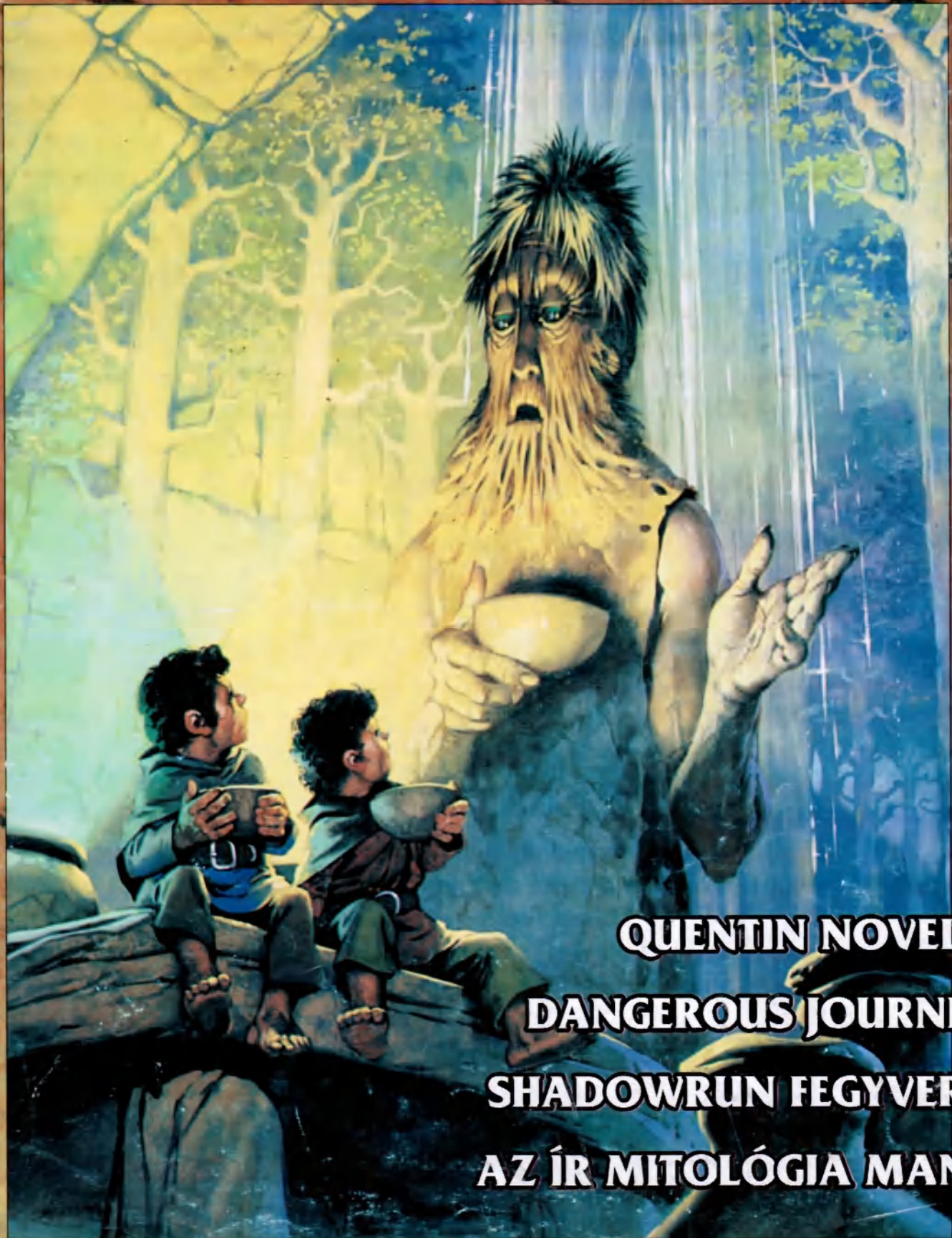


120 FT

BIBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

1994. MÁRCIUS • III. ÉVFOLYAM 3. SZÁM



QUENTIN NOVELLA

DANGEROUS JOURNEYS

SHADOWRUN FEGYVEREK

AZ ÍR MITOLÓGIA MANÓI

STREET SAMURAI CATALOG



F959

REVISED FOR
SHADOWRUN II

TOM DOWD

TARTALOM

Szerkesztői üzenetek

Új fegyverek	2
AAARRRGGGHHH!	
A Bölcs tanácsai	5
Sylvia Theomer, a Bölcs válaszol kérdéseitekre	
Ikkhaves	6
Dark fantasy novella (befejező rész)	
MERP kaland	II
Az első...	
Levelezés	14
Maci sörrovata	
Hírek	15
Mit várhatunk erre az évre?	
Galéria	17
M.A.G.U.S.	
Dangerous Journeys	19
Gary Gygax új szerepjátéka	
Beszélgetés	22
Dave Newton, a Dangerous Journeys társszerzője	
Mitológiai ABC	24
A Leprechaun	
Manók	25
Az ír mitológia manói	
Setét Patkány naplója	26
A táptalan árnymanó kalandjai Ghallán	
De Horribilibus Mysteriis	28
A szektákról	
A krónikás	32
Quentin utolsó novellája	
Klubcímek	35
Az összes klub címei	
1993 legjobbjai	36
Eredményhirdetés	
Rejtvény	36
Fejtörő – Elképzelhetetlen nyeregemények	

Kedves Olvasó! E havi számunk tervezete nagyrészt olvasói levelek alapján állt össze. Sokak kérésére a rendelkezésünkre álló teljes klublistát leközzöljük, melyet a 35. oldalon találsz meg. Nem egy levélírónk kifogásolta, hogy miért csak a TSR ideit terveit vázoltuk múlt számunkban. Mostani Hírek rovatunkban számos komoly szerepjáték kiadó idej programlistáját leközzöljük. Végigbongészve a kínálatot a Shadowrun és a MERP tűnik a legerősebbnek. Mindkettőhöz lesz bőven megvásárolandó kiadvány az idén. Apropó MERP, jó hír szerepjáték rajongóknak: a Középfölde Szerepjáték nemsokára kapható lesz (erről és a megrendelés feltételeiről a 34. oldalon olvashatsz). Ebben a számunkban találkozhat elsőször MERP kalanddal (melyet kis módosításokkal AD&D-hez is felhasználhatsz). Részletes leírást találsz Gary Gygax új játékkrendszerének első tagjáról, a Mythus FRPG-ről, valamint a M.A.G.U.S.-ról.

Az AD&D rajongók számára kissé hűvösebb a tavasz, bizony nemigen találhatnak olyan írással, mely specifikusan kedvencükkel foglalkozna. De áprilisi számunkban pótoljuk vétkes mulasztásunkat. Jövő havi számunk több szempontból is különleges lesz, node nem megyünk a meglepetések elébe.

Kiértékeljük a Bátorhold díjakra érkezett szavazatokat, az eredményeket, melyek egyike-másika minket is meglepett. A 36. oldalon olvashatjátok el.

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., Andrassy 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, 3. szám, 1994 március – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Massár Mátyás

Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós

Tördelő szerkesztő: Szigeti Zsolt (de ezt a számot nem ő tördelte)

Kiadja: a BUDAPEST BUSINESS KFT.

1072 Budapest, Nagydiófa utca 5.

Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320

Fax: 121-3797

Grafikák: Bőjthe Csaba, Csikós György, Cziráki Gergely, Fischer Tamás, Szigeti Sándor, Mátéfy Szabolcs, Lipták László

Külső borító: Angus McBride

Készítette: Kópia Kft.

Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a Budapest Business Kft. címen, megvásárolható Budapesten és vidéken a hirdaparusoknál.

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.

Terjeszti a Magyar Posta és a Budapest Business Kft., 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 őrzünk meg és nem küldünk vissza.

A MERP az Iron Crown Enterprises, a Dangerous Journeys a Omega

Helios Ltd., az AD&D a TSR Inc., a Shadowrun a Fasa Corp., a

Túlélők Földje a Beholder Bt., a M.A.G.U.S. a Valhalla Páholy Kft. védjegye.



Az alábbi rövid fájl az Árnyvilág illegális nyílt rendszerből való. Szerzője ismeretlen, valószínűleg a Saeder-Krupp katalógusának felhasználásával írta. <<<<Az ilyen megjegyzések később kerültek a fájlba, az olvasóktól.>>>>

A Pentagon a kilencvenes évek elején kezdte meg NLW (Non-lethal weapons) programját. Az amerikai hadvezetést abban az időben egyre több bírálat érte, hogy nem kímélik a civileket. Különös figyelmet kapott ez a szempont, mivel a „Gonosz birodalma” már nem volt többé. Az öbölháború után az elektronikus sajtó több órányi képet mutatott a szenvedő, megsebesített iraki polgárokról. A szomáliai kudarc (pakisztáni ENSZ katonák 20 civilt öltek meg, mikor a tömegbe lőttek) után a tábornokok rettegni kezdtek a költségvetési megszorításoktól. A helyzet csúcspontja az amerikai ENSZ katonák haitii kudarca volt. A partraszállók nem merték szétosztani a kikötőben ellenük tüntető tömeget, félve, hogy civilek is meghalhatnak. Ekkor kezdtek el nagyobb forrásokat fordítani egy új programra, mely a Picard fedőnevet kapta.

<<<<Ennek a médiától való félelemnek köszönhető, hogy százezer bonyák is meghalt. Éljen a humanizmus!!>>>>

— Bakunyin (06:52:23/2-28-54)

<<<<Allítólag a csillagháborús program forrásait csoportosították át.>>>>

— Őrnagy (11:45:08/3-21-54)

A Picard program kutatói öt év elteltével áltak elő az első használható modellel, a gyöngypisztoly azonban nem vált túl népszerűvé. Évről évre újabb és újabb modellek jelentek meg, ezek közül néhányat a rendőrségek alkalmaztak, de egyik sem lett népszerűbb a hagyományos fegyvereknél. Az elkövetkező évek nagy változásai nem kedveztek a kevésbé gyilkos technikáknak. A megélhetésért folyó harcban, újabb és újabb katasztrófák között (VITAS, a nagy Befagyás, az amerindián szabadságharc, az európai háború, sárkányok pusztításai stb.) senkinek nem jutott eszébe, hogy nem-halálos fegyvereket alkalmazzon.

Miután többé-kevésbé normalizálódott a helyzet, néhányan újra szóba hozták a Picard programot. Az európai országokban még mindig pisláskolt valamennyire a humanizmus szelleme. A szoros konkurenciában álló nagytársaságok számára kezdett fontossá válni, hogyan gondolkodnak róluk az emberek. Az ellenséges társaságok által pénzelt riporterek mindig színesen taglalták, hogyan végeztek véletlenül a társaság biztonsági emberei ártatlan járőrelőkkel.

<<<<Az ártatlan járőrelők között sok balga árnyfutár is volt. Csak azért bérelték fel őket, hogy az örök lelőjék őket és ezzel rontsák a társaság hírnevét. Persze vannak olyan társaságok is, mint például az Aztechnology, melyek egyáltalán nem törődnek az efféle hírekkel, sőt jónéven is veszik. Azt ajánlom fiúk, jól nézzétek meg, miért is bérelnek fel titeket.>>>>

— Nehézfű (17:01:33/4-26-54)

2037-ben miután Lofwyr, a sárkány megszerezte magának a Saeder-Krupp társaságot, az emberek igencsak félelemmel tekintettek a cégre. Az Ares Macrotechnologies, a Saeder-Krupp legnagyobb ellenfele a nehéziparban rögtön megpróbálta kihasználni a helyzetet. Szinte hetente jelentek meg a hírek Lofwyr hadseregének kegyetlenkedéseiről. 2038-ban a Saeder-Krupp megszerezte a Picard program dokumentációját.

<<<<Én segítettem nekik. Akkoriban elég gyenge volt a védelem a Pentagon mátrixában.>>>>

— Gyilkos Bálna (03:17:59/4-15-54)

Az első nem-halálos fegyvereket 2041-ben kezdte el alkalmazni a Saeder-Krupp, az évtized végére már majdnem minden katonájuk viselt valamiféle ilyen fegyvert. Más cégek és kormányok is kezdték felismerni a nem-halálos fegyverek előnyeit. Az egyik ezek közül a már említett népszerűség, mindenki jobban szereti azt a céget, amelyik csak semlegesíti a betolakodókat.

<<<<Ne örüljétek fiúk, a médiának bőven elég, ha az árnyfutárt elfogják, majd a társasági magántörvények alapján „jogszerű” tárgyaláson elítélik. Azt pedig mindnyájan jól tudjuk, hogy a társaságok gyorsan változtatják fennálló törvényeiket, ahogy éppen szükség van rá.>>>>

— Nehézfű (17:03:42/4-26-54)

Másik fontos előny, hogy az élve elfogott behatoló kihallgatható. Újabb fontos előny, hogy ezek a fegyverek olyan kényes helyeken is használhatók, ahol egy-egy eltévedt golyó nagy gondot okozhatna (atomreaktorokban, lőszerraktárakban, politikai gyűléseken stb.). Mára már számtalan nem-halálos fegyver kapható (a kábító bot csak a legegyszerűbbek egyike), az alábbi válogatás a csúcstechnológiát képviseli.

LŐFEGYVEREK

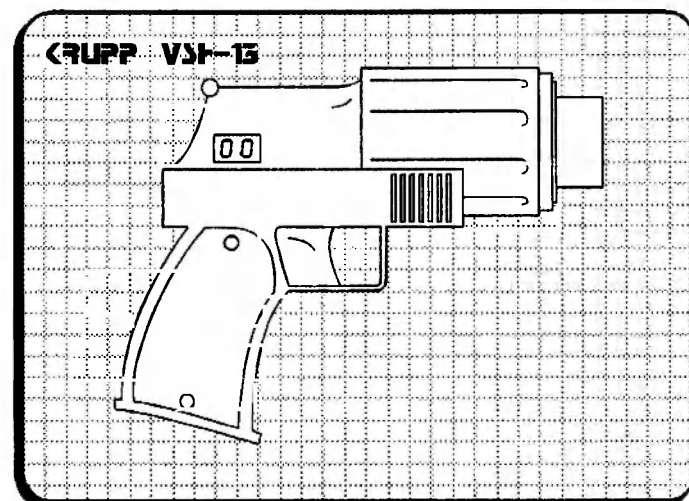
Krupp VSH-13

A Krupp VSH-13 egyszerű nehézpisztoly, a különbség csak a töltényekben van. A VSH-13 apró, kis műanyag golyókkal töltött zsákokat lő ki. A lövedékek, bár hatalmasat ütnek, fizikai sebzést nem okoznak, csak kábultást.

<<<<A Saeder-Krupp biztonsági őrei, és más társaságokéi is szinte kivétel nélkül hordanak magukkal egy ilyen pisztolyt. A hatásuk általában jobb, mint a gél lövedékeké és nem az ütési, hanem a ballisztikus páncél számít ellenük.>>>>

— Őrnagy (11:49:19/3-21-54)

<<<<Mivel nem kell tartani a lövedék önrobbanásától, a kezdeti kinetikai



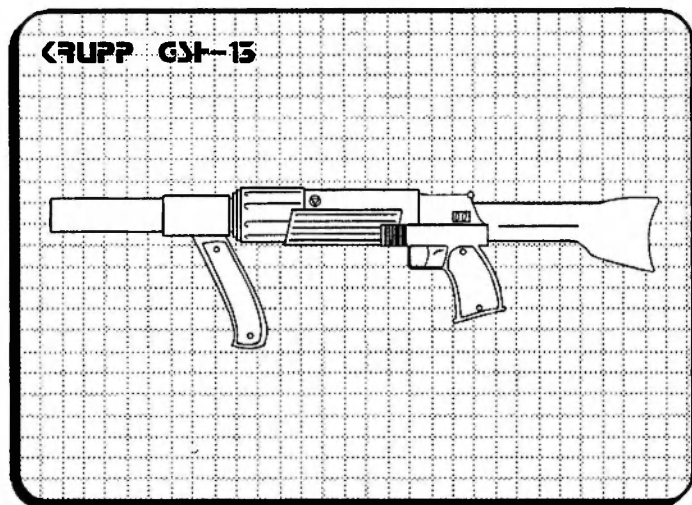
energia sokkal nagyobb, mint a szokványos fegyvereknél, a becsapódás is nagyobb energiájú, így nagyobbat üt.>>>>

— Fegyvermester (14:31:55/4-16-54)

Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár	
Krupp VSH-13	Nehéz	5	SA	14*(c)	9M	2,5 kg	700 ¥
			(Félautomata)	(kábitás)			

Krupp GSH-3

Ez a puska hasonlóan működik a VSH-13-hoz, csak a hatótávolsága jobb.



<<<<Ezt a fegyvert általában elit egységek viselik.>>>>

— Őrnagy (11:50:34/3-21-54)

Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár
Krupp GSH-3 Sport puska	2	SA	5*(m)	8S	4 kg	1,700 ¥
				(kábitás)		

* a speciális kábitólövedék darabja 5 ¥, elrejtetősége 8.

KÁBITÓ LÉZEREK

Ezek a fegyverek nagyban különböznek az eddigi sebző lézerektől. Céljuk nem az ellenfél sebzése, hanem megzavarása. Nincs szükség hozzájuk akkora generátorra, sőt könnyen elrejtethetők. Használójuk a célpont szemét veszi célba vele, Tűzfegyverek (Firearms) képességét használva. Csak nagyon különleges szemüvegek képesek megvédeni hatásuk ellen (egy ilyen szemüveg 600 ¥-be kerül és használat ideje alatt viselőjének folyamatosan +1 célszáma (target number) van minden tevékenységére, amihez a látására van szüksége; autók szélvédője is bevonható ilyen anyaggal, 1 m² 3,000 ¥-be kerül, a célpont a gyorsaságával (Quickness) védekezik, természetesen itt is felhasználhatja harci kockáit (Combat Pool). A célpont 5-ös célszámra védekezik, páncélja nem hat a célszámra. Ahánnyal több sikere van a támadónak, annyi körig van +4 célszáma a célpontnak minden tevékenységére.



<<<<Tapasztalatból mondom, ha ezzel egyszer eltalálnak, percekig csak kóvályogni tudsz.>>>>

— Vikunya (04:41:08/4-09-54)

<<<<Állítólag létezik olyan változat is, amelyik semmilyen fémalkatrészt nem tartalmaz. Nemcsak könnyebb, de fémdetektorral sem lehet észrevenni.>>>>

— Őrnagy (11:52:18/3-21-54)

<<<<Ne hülyéskedj Őrnagy, még senkinek nem sikerült fémmentes lézer-generátort építenie.>>>>

— Fegyvermester (14:37:27/4-16-54)

<<<<Az Aztechnology '53 nyarán már elkészült a prototípussal.>>>>

— Sombrero Joe (21:18:33/4-17-54)

<<<<A prototípus fel is robbant egy hónappal később.>>>>

— Fegyvermester (12:51:19/4-21-54)

Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár	
Krosenburg Gigapower II	lásd lent	6	BF	30 lövés	lásd	2,5 kg	45,000 ¥
			(rövid sorozat)	lent			

A Krosenburg Gigapower II-höz a mesterlövész puska (sniper rifle) távolságait kell használni. Minden egyes távolság kategóriánál közeli (short) után, a célpont védekezésének célszámából le kell vonni (összeadódóan) egyet (a célszáma közepes távnál 4, messzinél 3, extrémnél 2).

HÁLÓVETŐK

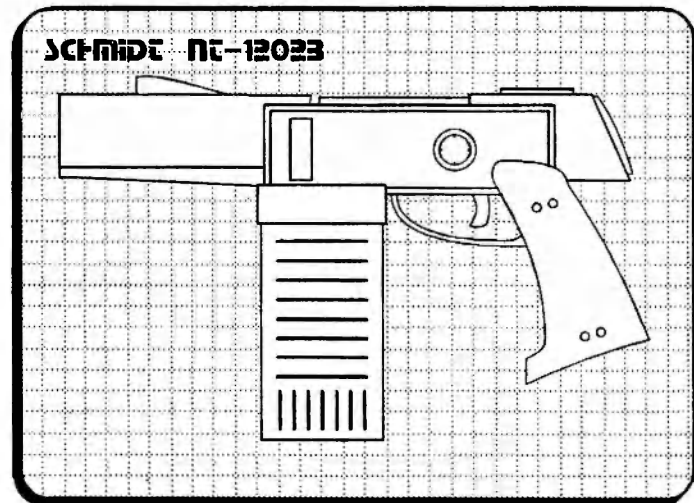
A hálóvetők az egyik legjobban használható nem-halálos fegyverek. Biztosan nem okoznak kárt a célpontban, és magas hatásfokúak. Bár már korábban is ismerték, sőt gyakran használták is ezeket, az alábbi típusok lényegesen különböznek a szokásos (pl. Williams Technologies—féle) hálóvetőktől. Az újabb típusok hálói lényegesen erősebbek az eddigieknél. A karbon-szilikafibril szálak valóságilag eltarthatatlanok. Két fő típusuk létezik, az egyszerűbb típus normál, ultraerős szálakból készült hálót lő, a fejlesztett változat hálója ragadós. A hálóvetők mindkét fajta hálóval megtölthetők. A használó a tűzfegyverek képességére dob, a célpont a gyorsaságával védekezik és természetesen felhasználhatja a harci kockáit. A védekező célszáma minden esetben 4. Ha a támadó dobott több sikert, a célpont belegabalyodott a hálóba. Ha normál hálót használtak, a célpont minden célszáma (olyan tevékenységekre, melyek bármiféle mozgást igényelnek (a védekezés is ilyen)) annyival növekszik, ahánnyal több sikert dobott a támadó, ragadós háló esetén kétszer ennyivel. A hálótól megszabadulni annyi körbe kerül, ahánnyal növeli a célszámokat. Ha társai segítenek az áldozatnak, az időt osztani kell a megszabaduláson dolgozók számával (tehát egy segítő esetén az idő feleződik).

Ha támadó legalább ötten több sikert dobott, a célpont mozgásképtelen.

<<<<A gazdagabb környékeken járórozó Magányos Csillagok (Lone Star) újabban előszeretettel használják ezt a fegyvert.>>>>

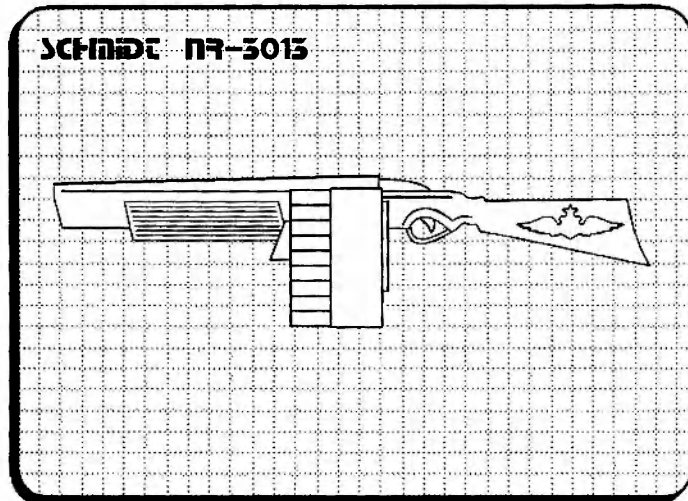
— Őrnagy (12:01:29/3-21-54)

Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár	
Schmidt NT-1202b	Könnyű	4	SS (egy lövés)	5 (c)*	lásd	2,5 kg	1,700 ¥
							lent



Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár
Schmidt NR-3015	Sport puská	2 SS (egy lövés)	7 (c)*	lásd fent	4 kg	3,700 ¥

* A normál hálótöltény darabja 150 ¥, súlya 0,25 kg, elrejtetősége 8; a ragadós hálótöltény darabja 300 ¥, súlya 0,3 kg, elrejtetősége 8.



RAGASZTÓPISZTOLYOK

Ezek a fegyverek hasonlóan működnek a hálövetőkhöz. Levegőn keményedő habot lönek ki, mely a célpontra ragad, megakadályozza mozgásában, de nem hátráltatja a légzését. A különbségek a következők: a védekező nem a gyorsaságával, hanem a testével (*Body*) védekezik, és kiszabadulni csak speciális oldószer felhasználásával lehetséges.

<<<<Kevés visszataszítóbb dolog van, mint amikor Schmidt LSI-vel lönek rád és két napig úgy hagynak. Megint tapasztalatból beszélek.>>>>

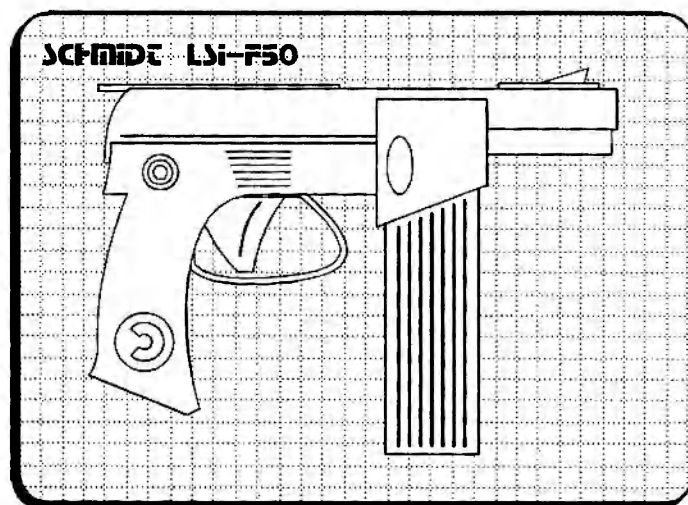
— Vikunya (04:45:21/4-09-54)

<<<<Vikunya, volt valaha olyan futásod, amin nem kaptak el?>>>>

— Nehézfű (17:04:33/4-26-54)

Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár
Schmidt LSI-F50	Könnyű	6 SS (egy lövés)	30 (c)*	lásd fent	2 kg	4,700 ¥

* A töltény 30 lövetű tárákban vásárolható, egy tár ára 350 ¥, súlya 0,5 kg, elrejtetősége 6.



HANGFEGYVEREK

Hangfegyverekkel már régóta kísérleteztek, tökéletesítésük azonban nagyon hosszú időbe telt. Digitális generátorok és ultraparabolikus erősítők segítségével sikerült megoldani a célzás problémáját. A fegyver frekvenciája változtatható, a frekvencia változtatása egy szimpla akciót igé-

nyel (fegyverkapcsolat (*smartlink*) esetén szabad akciót). Minden fajra, különböző metahumán fajokra is, más-más frekvencia érvényes. A támadó tűzfegyver képességére dob, a védekező akaraterejével (*Willpower*) védekezik, harci kockáit természetesen használhatja. A sebzésre vonatkozó szabályok ettől eltekintve megegyeznek a szokványossal, a sebzés csak kábítás.

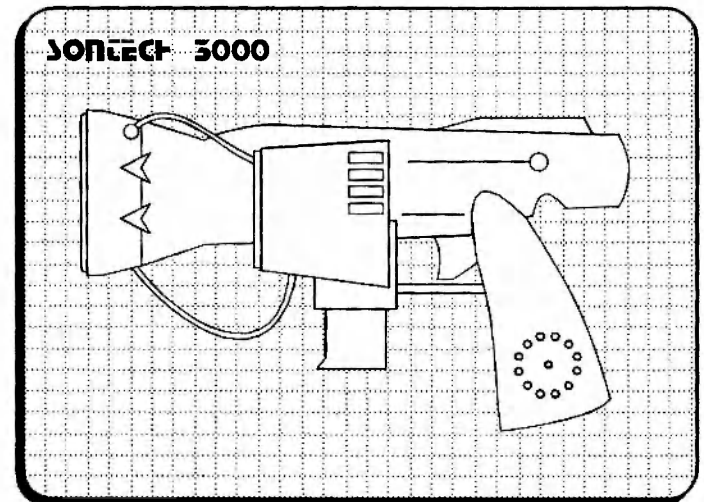
<<<<Ez az a fegyver, amire az egyszeri harcos egyáltalán nincs felkészülve. Nagyon vigyázzatok, ha valakinél parabola csövű pisztolyt látok.>>>>

— Órnagy (12:03:51/3-21-54)

<<<<Allítólag egyes fekete klinikákon potom pénzekért beszerelnek a füledbe egy kis szerkezetet, ami azonos amplitúdójú, ellenkező frekvenciájú rezgést kelt, tehát kioltja a fegyver hatását. Nem tudom igaz-e a hír.>>>>

— Nehézfű (17:06:42/4-26-54)

Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár
Sontech 3000	Könnyű	4 SS	20*(c)	5M	3,5 kg	2,700 ¥ (kábitás)



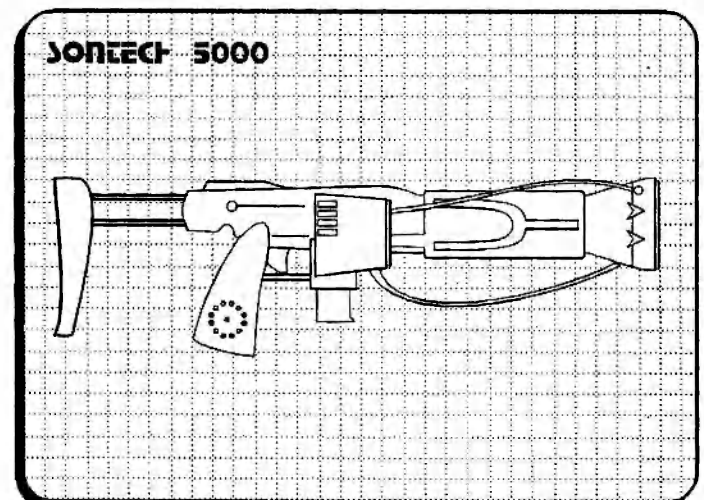
Típus	Elrejtés	Mód	Töltény	Sebzés	Súly	Ár
Sontech 5000 Sörétes puská (Shotgun)	2 SS	10*(c)	7S	5 kg	5,100 ¥ (kábitás)	

* A töltény energia cellák formájában kapható, az energiacella ára 600 ¥, súlya 0,25 kg, elrejtetősége 8.

<<<<Értesüléseim szerint a Saeder-Krupp rendelkezik járművek ellen használható nem-halálos fegyverekkel is. Csak egy ilyenről vannak pontos információim, ez egy kisebb ágyú, ami fóliával vonja be a járművet, lehetlenné téve a kilátást és a mozgást.>>>>

— Órnagy (12:03:51/3-21-54)

— ÓrNAG





AC&Bölcs tanácsai

A miskolci Bánfi Adolf a következőket írta: *Már régóta fel szeretnék tenni egy kérdést: Kedves Bölcs! Ha egy lénynek van Mágikus ellenállása (Magic Resistance), és elrontja Ravenloft próbáját (Check), akkor dobhat-e rá? Van-e olyan mágikus tárgy, ami módosítja a próbát?*

A Ravenloft check ellen nem dobható Mágikus ellenállás, mivel ez a dobás csak azt dönti el, hogy felfigyelt-e a titokzatos, sötét erő a gonosz cselekedetre, vagy sem. Ha felfigyelt, akkor megváltozik a karakter, és ez ellen a változás ellen sem lehet dobni. Varázstárgy a hatás ellen nem véd meg, csak a gonosz cselekedet végrehajtását akadályozhatja meg, amire majd felfigyelhetne az Erő.

Ha egy mágikus tárgy láthatatlanná válik, látható-e a Mágia érzékelés (Detect Magic) varázslattal?

Nem, erre a Láthatatlanság érzékelése (*Detect Invisibility*) varázslat való. Egy láthatatlan tárgyról csak mindkét varázslat együttes használatával dönthető el, hogy mágikus-e.

3. szintű lovagomat (paladin) turn-ölték – kezdi bánatosan levelét Pásti Kálmán. *Azt szeretném megérdeklődni, hogy meddig tart az elűzés hatása, megörökíthető-e valamilyen varázslattal, vagy van-e ellene védő varázsszer?*

Az elűzésnél a pap istenének erejét használja fel, hogy elpusztítsa ellenfelét. Bár maga a hatalom isteni, a földi porhüvely (a pap) csökkenti a hatást, így gyakran nem semmisül meg az ellenfél, hanem csak nyakába szedi a lábát. Gonosz papok képesek lovagokat is elűzni (ilyenkor a lovag szintje plusz három a mérvadó a dobás szempontjából). Mivel isteni hatalomról van szó, varázslattal a hatás nem szüntethető meg. Ha emlékeim nem csalnak, valamelyik AD&D modulban talákoztam már *Amulet versus Turning*-gel, melynek neve magáért beszél.

Józsa Eszter kérdezte: *tünde láncingben lehet-e „tumblingolni”, és ebbe bele számít az ügyesség?*

Lehetséges, ha nem haladja meg a könnyű megterheltségi fokot a felszerelés össz súlya. Igen, az ügyességre kell dobni.

Kiskovács Róbert kérdezi Szentendréről: *A Draco Famulus-nál csak annyit van leírva XP-ként, hogy változó. Kedves Bölcs nem pontosítaná kissé ezt az értéket?*

Elnézést kell kérnem, az újságba egy nem megfelelő táblázat került be. A hiányzó TP értékek: arany 4000, bronz, ezüst, vörös 3000, fehér 1400, fekete, kék, sárgaréz, vörösréz, zöld 2000.

A Szörnykönyvtár szerint az alakváltó képes utánozni a ruházatot is. Mi van akkor, ha egy alakváltó plate mail-t utánoz? Javul-e AC-je?

A védettsége nem módosul, azonban minden ellenfele -1-et kap támadásra addig, amíg egyszer el nem találja, hiszen a támadó úgy használja a fegyverét, mintha lemezvértés ellenféllel küzdene. Ez a csökkentő érték bőrvérte és minden más páncélra is igaz (ha ezeket utánozza az alakváltó).

Varsányi Zoltán budapesti olvasónk 23 kérdést tett fel nekem, néhány ezek közül: *Hogyan lehet mérget keverni, és ki képes erre?*

A szabvány AD&D-ben mérget keverni a gyógynövényismeret (*herbalism*) szakértelemmel lehet (azért írtam, hogy a szabvány AD&D-ben, mert például a Dark Sun világában a bárdok a mérgekeverők). Pontosabban ezzel az ismerettel csak nem mágikus, növényi mérgek állíthatók elő. Mágikus mérgeket – mint varázsitalt – mágusok készíthetnek. Az állati mérgek (mint kígyóméreg, unka-váladék) „előállításáról” és felhasználásáról nem szól a *Player's Handbook*, itt az Állattan (*Animal Lore*) szakértelem használatát javaslom (-4-es megdobás).

Milyen jellemek használhatnak mérget? Használhat a törvényes jó altató mérget azzal a felkiáltással, hogy csak el akarja altatni, nem pedig megölni az áldozatát? Ha csak elaltatja, akkor is megkapja a szörnyért járó XP-t?

A mérgek használata nem úgy függ a jellemről, hogy: „Jó karakter nem használhat mérget”. Amikor annak idején létrehoztad karaktered, akkor azzal, hogy jellemet választottál neki, meghatározad világnézetét. Egy jó jellemű karakter azért nem használ mérget, mert erkölcsi hozzáállása tiltakozik ez ellen. Amennyiben a körülmények rákényszerítik, akkor akár a jó jellemű karakter is használhat mérget. Ekkor természetesen a papíron jegyzett jelleme megváltozik. A jellem-változás a legtöbb esetben komoly XP veszteséget okoz, ami nem mást jelent, mint azt, hogy a karaktert az általa elkövetett tett (jelen esetben a mérgezés) komolyan megrázza, lelki zavarokat és elbizonytalanodást okoz. Nagyon fontos, hogy tudjuk, a jellem csak egy mankó.

Nem-halálos mérgeket akárki használhat (kivétel talán a lovagi beállítottsgú karakter, aki azonos esélyt ad ellenfelének a harcban – ezt feltételezi például a törvényes jó jellem), természetesen fontos, hogy a mérgek gyakori használata ne borítsa fel a játékegyensúlyt. Ezt a beszerzési nehézségekkel és a magas árral lehet elérni.

Az XP-t a játékos nem a legvilkolásért kapja, hanem a legyőzésért! Így nyilvánvaló, hogy az elaltatott szörnyért épp úgy jár XP. *Elbűvölt szörnyért is jár-e a rendes szörny XP?*

Ez attól függ, hogy a mese szempontjából ez megoldást jelent-e, vagy sem. Ha igen, akkor jár a TP: a sikeres varázslatért járó összeg.

A „párduckoponyás” számban az áll Kuan Jin statisztikájánál, hogy: „mozgékonyasága és Ravenloft által adományozott hatalom miatt minden körben háromszor támad, ha pusztakézzel harcol”. A fegyvertelen harc szakértője, ha nem használ fegyvert, +2-vel támad. Az én harcosom is támadhat háromszor? Mi köze van itt a mozgékonyaságnak? Mi ez a fegyvertelen harc (és mik az effektjei? Mennyi szakértelem pontba kerül?) Ja, és miért 1d4(+10)-et sebez, miért nem csak 1d2(+10)-et?

Kedves Zoli, felteszem, hogy harcosod nem Ravenloft birtokúr (hiszen akkor már nem lenne a Te harcosod), így válaszom: nem támadhat háromszor egy körben (hacsak nem használ varázsszert). Nem tudom, mennyire vagy járatos a harcművészetek terén, de gondolom, azt a kérdést, hogy mi köze a harchoz a mozgékonyaságnak, és miért gyorsabb az, aki mozgékony, te sem gondold komolyan. A fegyvertelen harc azt jelenti, hogy nincs fegyver a támadónál. A pusztakezes harc 1 fegyverismereti pontba kerül, specializáció további 1 pontot igényel, a lehetséges további specializáció pedig újabb egybe (természetesen csak harcos esetén lehetséges). Minden egyes specializáció +1 támadást, +1 sebzést jelent, valamint el lehet tolni fel, illetve le a támadás eredményét a pusztakezes harc eredményét jelző táblázatban, a specializációra elköltött szakértelmi pontok arányában (azaz egyszeres specializáció esetén eggyel, kétszeres esetén kétfővel).

Kuan Jin azért sebez 1d4+10-et pusztakézzel, mert a Ravenloft emberfeletti hatalommal ruházta fel.

Sybra Theomer

IKKHARES

Argil még sokáig látta a lenyugvó nap korongját, mielőtt leszállt volna az éj. Hála a csillagoktól ellesett tudásnak, olyan kenőcsöt készíthetett, amivel ha bekente a szemeit, látása majdnem teljesen rendbejött, de nappal még így is csak homályosan, nehézkesen látott. Ismeretlen, hősapkás hegyek fölött repültek, olyan gyorsan, hogy ha nem szíjazta volna magát a nyeregbe, már régesrég lerántotta volna az ellenszél, vagy leszédült volna a fáradtságtól és a tojás nagyságú jégdarabok záporától. Hátasa rendszeresen felbőgött, amikor egy nagyobb, éles jégzilánk a szemét, vagy más érzékeny részét találta el. Ilyenkor mindig hálát adott előrelátásának, hogy az elviselhetetlen hideg ellenére sem csatolta le magáról a páncélt.

Napok óta, pihenés nélkül utaztak, mivel a hüllő csak siklani volt képes. Az elrugaszkodáshoz valahonnan – minél magasabbról – le kellett vetnie magát, és eddig még nem találtak alkalmas helyet.

A Rom nyolc napi útra volt Kor fellegvárától, túl a Fagyos Pusztákon, amin gyalogszerrel vagy lovon képtelenség volt átkelni. Lehetetlenné tette a táj egyhangúsága és az örökké havat és jeget hozó keleti szél, ami szürke fellegekkel takarta el az eget. Még senki sem tért vissza a Pusztákban tett utazásból; a bátor felfedezők eltévtek és készleteik elfogytával megfagytak vagy éhenhaltak, a szerencsésebbekkel jégmúlás végzett, mielőtt megvakultak volna a fehér csillogásban, vagy megőrültek volna a végtelen jégsivatag látványától. Kor boszorkányain kívül nem is igen járt más a Pusztákon túl, ők is csak azért, mert kevésre becsülték az életet és mindennél többre a tudást. Évszázadokkal ezelőtt bukkantak rá az Ikkhares romjaira, és a romok között az Alvóra, akiről vagy amiről Argil el sem tudta képzelni, ki vagy mi lehet.

A távolban már ki lehetett venni a Fagyos Puszták kezdetét. A hegyek egyszerre alacsonyabbak lettek, végül teljesen eltűntek. A jégeső jéges havazással változott, a havazás hóviharrá. Úgy dobálta őket a vad szél, hogy Argil néha azt sem tudta, éppen veszítenek-e a magasságukból, vagy ellenkezőleg, a vihar magasra röpíti őket. A szárnyas hüllő már nem bődült el, ha jégdarab vágódott neki. Akár szünet nélkül üvölthetett volna, túl sok sebből vérezett máris. Szárnyainak érzékeny bőrhártyáit vihar szaggatta szét, jégzilánkok ütöttek rajta lyukakat, megkeményítette a ráfagyott hó és vér. A cafatokra tépett bőrhártyák csapkodó hangja beleveszett a vihar sivitásába.

Argil felnyúlt a sisakjához, hogy letörölje a szeme elől a havat. A ráakódott jégréteg még a vastag kesztyűn keresztül is szinte égette a kezét. Abban a pillanatban, amikor ujjai a fémhez értek, görcsös remegés futott végig a hüllő testén. A hártás szárnyak mereven kitérültek, a karmos lábak rugdalóztak, és a lény elhaló hörgéssel zuhanni kezdett. Mielőtt Argil bármit tehetett volna, hangos recsenés, majd tompa puffanás hallatszott, amit iszonyú erejű ütés követett. Szemei előtt elsötétedett a világ. Úgy érezte, mintha a csonthaját darálná valami, a húsát pedig mint érett gyümölcs héját hámozná le róla. Kábultan ült, sem mozdulni, sem gondolkodni nem volt képes. Végre elég erőt gyűjtött, hogy szédelegve felmérje helyzetét.

Egy szélökés szorította le és csapta neki őket a Fagyos Pusztáknak, olyan erővel, hogy a szárnyas gyík szétkenődött, mint egy szúnyog. Belei undorító-rózsaszínen hevertek a havon elképzeltetlen büzt árasztva. A kömyéken mindent vér borított. A még meleg életnedv megolvasztotta a havat. A lutyok állaga jól illett a szaghoz és a gyíkbelek látványához.

Argil dermedt ujjakkal próbálta szétcsatolni a nyeregcsíjakat, de hamar rájött, hogy késével jobban boldogul. Bosszankodva gondolt az előtte álló gyalogútra, nem volt hajlandó elfogadni, hogy a Fagyos Pusztákban bolyongó vándorra a biztos halál vár.

Eddig még soha nem tapasztalt bizsergést érzett a szemeiben, mintha mozgott volna bennük valami. És ahogy az a valami mozgott, úgy alakult át a kép a szemei előtt! Lassan minden kékes árnyalatot öltött, a hópelyhek hosszú kék csóvákat húztak maguk után, a véres hó sárgás lutyokká vált.

Körös-körül a Puszták fakókékre színeződtek, de tőle jobbra, a messzeség biztató-zölden hívogatta. Valami más volt arrafelé. Nem volt mire várnia, elindult.

Máskor, máshol néhány perc alatt megtette volna ezt a távolságot, de most, itt végtelenné tűnő órákba telt, amíg átvégődött a csúszós, meredek dombokon. Halálosan kimerült az erőfeszítéstől, izmaiba izzó tüként szúrt a fájdalom. Erősen verítkezett, a sós izzadság átitatta az ingét, bőre rettenetesen viszketett a páncélja alatt. Kínjában beharapta az ajkát és megpróbálta nyitva tartani a fáradtságtól le-lecsukódó szemeit. Ujjait, végtagjait nem érezte, már nem vett tudomást a külvilágról – csak a zöld folt létezett számára. Megszállottan ismételte: bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb. Páncélja ólomként húzta le, a hajlatokba fagyott hó akadályozta a mozgásban. Sisakja szem- és légzőrései minduntalan eltömődtek, de nem csapta fel a rostélyt. Ez volt az egyetlen, ami védte az arcát a záporozó borotvaéles jégzilánkoktól.

A szél ledöntötte lábáról, már csak négykézláb tudott továbbvándorolni, de végső erejével még átvonszolta magát a titokzatos zöld foltot rejtő utolsó dombon.

Egy tó, egy meleg vizű tó. Hiába tombolt a vihar, a felszíne éppen csak fodrozódott, a belőle felszálló és fölötté foltokban megülő páratakaró pedig mozdulatlanul lebegett. A tó nem volt nagy, Argil szemei mégsem a túlpártot kutatták. Először azt hitte, káprázik a szeme, és valami furcsa, fehér ködoszlopot lát, de rádöbent, hogy a tó közepén egy apró sziget van, és azon egy építmény magasodik. Egy tükörsíma kőoszlop tört fel a magasba. Merészen, karcsún emelkedett a felhők fölé, lentről úgy látszott, mintha egyre szélesebbé vált volna, és... igen, sziklák lebegtek mellette, az oszlopon pedig mély repedések voltak. Ez volt hát a Rom, az Ikkhares romja, a toronyé, ami az egekig ért, ahol a Vének éltek valaha.

Utolsó erejét összeszedve valahogyan legurult-mászott a domboldalon, és a parton összeroskadva mély, álomtalan álomba merült.

Arra ébredt, hogy nagyon fázik. Még mindig csukott szemmel, félálomban kapcsolta le magáról a súlyos páncélt, aminek nemigen akadt párja a világon. Acélnak, tűznek ellenállt, de mert a föld fagyos mélyéből hozták fel a fémét, a hideget saját elemeként szívta magába és nem eresztette. Dideregve a hóra dobta a vértet, majd a zsákjában kezdett kotorászni. Hamarosan néhány fekete kődarabot vett elő, amiket nagy gonddal rendezgetve egy kis halomba rakott. Kezeiből tölcscért formált a szája előtt, aztán átfújta rajta. Pici lángnyelv csapott a kövecskék közé, fehér lángokat lobbantva fel.

Már lement a nap, de a hold még nem jött föl, csak néhány csillag pulzált az égbolton. Argil egy újabb kövecskét dobott a tűzre, seregnyi szikrát röptetve fel a sötétségbe. A szikrák izzottak a levegőben. Úgy tűnt, csillagokká váltak, és a halandók világából megszabadulva végre visszatérnek az örökkévaló egekbe. De a fényük tompulni kezdett, és egyenként kialudva eltűntek a magasban.

Egy nagy pernye hullott vissza az égből. Az egykori szikra megfeketedett, fényét veszítette és megnyomorodott. Szánalmas röptének egy lapos szikla vetett véget. Argil érdeklődve hajolt közelebb hozzá. Fehér felületén vékony halványzöld vonalak futottak keresztül-kasul. Törékenynek látszott, de erősebb volt mindennél, amit eddig látott. Most vette csak észre, hogy vésett jelek borítják. Tenyereivel néhányszor végigsimított a rúnákon, miközben halkán mormogott valamit; érintése nyomán kékes fény töltötte fel a véseteket, mintha vizet öntöttek volna beléjük.

Egy áttetsző alak jelent meg a levegőben, a kő felett lebegve. Öreg dalia, pikkelyvértben, karddal az oldalán. Hosszú fehér haja és szakállal lobogott a szellemszélben. Szárnyas acélsisakján fehér drágakövek csillantak, ahogy Argilra emelte tekintetét.

– Karahelhinge köszönt téged, egy azok közül, kiket ti most Véneknek neveztek – zengett a hangja. – Éltem s harcoltam valaha, míg Kor mágusainak mérges szívében egyre nőtt az irigység, és egy napon nagy sereggel ütöttek rajtunk. Vérünket hullattuk Ikkhares védelmében, de elestünk, s Ikkhares velünk zuhant.

– Kor hatalma rombolta le a tornyot? Hogyan győzedelmeskedhet haldó a halhatatlanok felett?

– Nem voltunk halhatatlanok, de szeretünk volna örökké élni. Kor boszorkányai pokoli lényekkel szövetkeztek ellenünk. Legyőzött társaink köré sírtornyok emelkedtek, képtelenek voltunk segíteni rajtuk. Nem tudtunk addig kitartani, amíg a sírtornyok hónapok múlva elporladtak. És amikor utolsóként én is elestem, a torony falai meghasadtak. Ez a jel őrizte Holdakon keresztül az emlékünket – mondta Karahelhinge szelleme a rúnákkal teleírt sziklára mutatva. Arcán a megnyugvás békéje ragyogott.

– S most letehetem a fegyvert. Ikkhares felébred végre!

Előhúzta a kardját és magasra emelte. A szellem és kardja fénycsíkokká hullott szét és elenyészett. A sziklán utoljára felvillantak a rúnák, aztán eltűntek.

Argil felkapta a fejét: olyan érzése támadt, mintha valaki nézné. Tudta, hogy ez lehetetlen: rajta kívül közel s távolban sehol egy teremtett lélek, de mégis hátrapillantott a válla fölött. A következő pillanatban úgy ugrott fel és pördült meg, mint ahogy azt eddig még a legádázabb csatában sem tette soha.

– Aila! – nyögte döbbenet.

A lány nem szólt semmit, kissé oldalra hajtott fejjel figyelte egykori gazdáját. Keze a kardja markolatgombján nyugodott, készen arra, hogy bármikor előránthassa a fegyvert.

– Hogy kerülsz te ide?! – kérdezte Argil, és gyakorlott harcos módjára minden érzékével Aila mozdulataira koncentrált. Nagyon lassan, óvatosan pillantott körbe, nehogy a másik észrevegye, aztán látva, hogy Aila valószínűleg egyedül van, megnyugodva húzta ki magát. Halványan elmosolyodott azon, hogy tudattalanul, ösztönösen is azt a kissé hajlott testtartást vette fel, amelyikből a legkönnyebb és a leggyorsabb bármilyen támadást, védekezést vagy elugrást indítani.

– Szóval nem haltál meg... – mondta. Nagyon kényelmetlenül érezte magát. Nem értette, miért nem támad már végre a lány. Az után a rengeteg megaláztatás után, amit rabsága alatt el kellett viselnie... Kevesebbet is ölte már embert...

Ekkor újra érezte a szemeket a háta mögött. Hát persze! Vár valakire – gondolta, és megfordult. Nem érdekelte, hogy Aila hátbatámadhatja, hiszen nem sokáig védekezhetne ellene fegyvertelenül, pajzs nélkül, és hiába a gyűrű csodaejeje, mit sem ér azzal, ha látja, ahogy a keskeny kard a hátába mélyed.

Senkit sem látott a közelben, de messze, fenn az égen egy pici foltot vett észre. Valamilyen szárnyas-lény lehetett a mozgásából ítélve, ám túlságosan távol volt még ahhoz, hogy bármi mást is megállapíthasson róla. Úgy becsülte, néhány perc kell még, amíg ideér. Visszafordult a lány felé, de az már nem volt sehol. Argil összevont szemöldökkel kutatta a havas tájat, de egészen egyszerűen nyomát sem találta, hogy bárki is állt volna vele szemben.

Felemelte a kardját és a hüvelybe lökte. A penge csikordulásának ismerős hangja önbizalmat öntött belé. Magára kapta a jeges mellvértet és felszatólta a kar- és a lábvédő lemezeket is. Erősödő süvítés csapta meg a fülét. Felpillantva egy hó-sast látott meg sebesen közeledni. Még sohasem látott ehhez fogható szépségű és méltóságú állatot, a hatalmas szárnyak teljesen elbűvölték.

A madár közben leereszkedett és kinyújtotta a lábait a leszálláshoz. Ahogy a karmok a talajhoz értek, a sas furcsán összeroskadt, mintha nem lett volna test a tollak mögött. A jégként olvadni látszó fehér tollak közül egy kori boszorkány kámzsás teste emelkedett fel.

– Argil nagyúr! – hajolt meg a mágus, és hátravetette arcáról a csuklyát. Olyan volt, mint a többi varázsló, sovány, beesett arcú, mélyen ülő szemű. Szürke, vékonyszálú haja volt és dús, bozontos szemöldöke.

Argil csak egy megsemmisítő pillantást vetett felé, nem viszonzta a köszöntést. Némán méregette a girhes boszorkányt, mintha azt várná, hogy amilyen szokatlan módon megjelent, ugyanúgy tűnjön is el, nyelje el a föld, vagy szívja magába az ég.

– A császár küldött utánad, hogy mindenben a segítségedre legyen. A nevem Urbog – mondta halkán a varázsló, aztán egy idő múlva, amikor látta, hogy Argil nem szól hozzá, a tóra mutatott.

– Egy ladikra lesz szükség – jelentette ki, és várakozón nézett Argilra, akinek nem sok kedve lett volna átúszni a tavat, ezért kénytelen-kelletlen bólintott.

Urbog lehajtotta a fejét. Kezeivel egy körkörös mozdulatot tett, mire a hó jegesedni kezdett körülötte. A boszorkány halántékán kidagadva lüktettek az erek, kezei alig észrevehetően remegtek. A jégtábla csikorogva megnyúlt, szélei felhajlottak. Lassan egy elnagyolt, esetlen csónakra kezdett hasonlítani. A mágus néhány pillanatig még feszülten figyelt, aztán széttárta a karjait.

– Indulhatunk? – kérdezte.

Argil belépett a jégladikba és karbatett kézzel méregette az Ikkhares romját.

A csónak lágyan becsúszott a vízbe és megindult a fehér torony felé.



Császáróm! Ismét a kegyed kérem. Engedd meg, hogy én végezzek a fattyúval! – hallatszott a félhomályos teremben, amit a hosszú asztalon sorakozó üvegedényekből kiáradó színes füstgomolyok csak jobban elsötétítettek. A lidérc torz alakja a császár fölé magasodott, sárga macskaszemei gonoszul hunyorogtak.

– Lehetetlen kívánsz, szolgál! Feladatodul a császárné őrzését jelöltem ki, és ezt nem másítom meg. Másvalaki az, aki megszabadít az ostoba hencgőtől.

– Már régen el kellett volna pusztítani! A Csillaglátó is túl sokáig élt!

– Igen?! És akkor ki keltené fel az Alvót? Talán te? – kacagott a császár. – Nem, lásd be, ennek így kell lennie. Emlékezz az Ostromra, micsoda árat fizettünk érte. Rendünk nagyjai haltak ott meg. Mai hatalmunk csak nevetség mása az akkorinak. A vezérgyűrűt jelenleg nem használhatja senki más, csak Argil. Abban a pillanatban, amikor az Alvó felébred, Urbog végez Argillal!

A jégladik gyorsan olvadt a meleg vízű tóban. Alig léptek ki a partra, a csónakból gőz szállt fel és apró jégdarabokká esett szét és elmerült.

– Két kedves ismerős!

Mindketten a hang irányába kapták a fejüket. Aila egy kövön ült a közelben, és egy pénzdarabbal játszadozott. Feldobta a levegőbe, aztán elkapta.

– Még mindig van az ajándékból – mutatta a pénzt Urbognak. Argil zavartan nézte őket. Honnan ismeri a lány ezt a mágust? Még ő sem találkozott vele azelőtt soha...

A hold fénye valahogy más volt itt a romok között. Tisztabbnak, fényesebbnek tűnt. A fehér kövek káprázatosan ragyogtak. Argil szemét bántotta ez a nagy fényesség, hunyorgott hát. Szempilláin keresztül magasabbnak látta a boszorkányt. És nem csak magasabbnak! Az arca, a keze, a teste, sőt még a ruhája is megváltozott.

Argil hitetlenkedve dörzsölte meg a szemeit. A varázsló nyakában egy bonyolult medál jelent meg. Az Ikkhares tiszta, mágikus fényében Urbog egy pillanatig egykori álcájában, a Vének királyának alakjában látszott újra.

– Urbog! Te átkozott! Felismertelek! – ordított fel Argil kardot rántva. – Többé senkit nem fogsz bolonddá tenni!

A boszorkány meglepő fürgeséggel vetette félre magát a lecsapó penge útjából. Valahonnan ő is egy kardot kapott elő, és a két fegyver csendülve csapott össze.

– Bolond! – zihálta Urbog, és csípőmagasságban kaszálni kezdett a kardjával. – Ártó illúzió zavarta meg az elméd! Térj észre! Dobj el a kardod!

Argil felkacagott, és megpörgette fegyverét a feje fölött.

– Azt mondtam, többé senkit nem fogsz bolonddá tenni! Azt hiszed, ugyanolyan tapasztalatlan vagyok, mint annakidején, amikor a császár csapdát állított nekem? Azt hiszed, nem ismerem fel az ártó illúziót?! Nevenre mondom, bárcsak hamarabb ismertelek volna fel!

A mágus összegörnyedve ugrott hátrébb egy lezúgó csapás elől. Háta a sziklafalnak csapódott. Rémülten tapogatta a romos falat, nem gondolta volna, hogy ennyire hátra szorult már. Hárításra emelt fegyvere megbillent a kezében, és Argil pengéje szikrázva szelte ketté a boszorkány kardját. A csapás oly erős és gyors volt, hogy Urbog már nem tudta visszarántani a kezét. Argil a csontjáig hatoló, mély sebet vágott rajta.

Urbog viczorogva dobta félre a hasznavehetetlen markolatot.

– Akkor halj meg! – üvöltötte, és baljával összeszorította a csuklója fölé tátongó sebet. Jobb keze megrándult, de nem csak a fájdalomtól. Argil felé nyújtotta a karját.

Nem ok nélkül félik Kor boszorkányainak varázshatalmát. Argilra egy láthatatlan erő nehezedett. Izmai remegve próbálták meg áttörni rajta, de a mágia erősebbnek bizonyult erejénél.

Artikulátlan üvöltés tört fel Argil torkából, összeszorított szemhéjai mögött vörösen villant valami. A varázslat hangos pendüléssel semmisült meg, ahogy szétárta a karjait. Urbog újra kinyújtotta a karját és Argil ismét mozdulatlanra merevedett egy pillanatra. De csak egy pillanatra. Szinte rögtön megszabadult. Ismét támadásba lendült, és Urbog nem tehetett semmit. Fülükétől visított, amikor a kard belemélyedett a mellkasába. A visításhoz horgós lett, ahogy ellökte magától Argil páncélos testét, aki jóval messzebbre tántorodott annál, mint amilyen messzire taszithatta volna egy olyan vézna ember, mint Urbog.

A lüktetve vérző mellkasból vörös füst szállt fel, és a boszorkány fájdalomtól vicsorgó ábrázata ellazult. A vér egyszer csak megszűnt spriccelni, és a seb azonnal összeforrt. Mire Argil visszaért, Urbog már készen fogadta. Előrehajolt, mint a támadó kígyó, és kitért a szájából lángcsóvát okádott ki ellenele irányába.

Mély, zümmögő hang hallatszott. Argil gyűrűjéből áttetsző pajzs került közöttük, amit a tűz lángjai ártalmatlanul nyaldostak körbe.

– Véged! – rikoltotta Argil, és kardját villogtatva keresztülszökött a mágikus pajzson. A boszorkány egyetlen kíméletlen rúgástól elterült a földön. Argil a kard markolatát két kézre kapva megállt fölötte. A feje fölé emelte a kardot. A penge baljósan csillant meg a hold fényében.

Urbog felsandított rá. A véres arc idegesen rándult meg.

– Ez az! – sziszegte. Szemeiből egy-egy vérsugár lövellt ki, teljesen beborítva Argilt. A vér savként égette – ugyanazt a fájdalmat érezte újra, mint amit Yitharg hegyein tapasztalt.

Szörnyű fájdalmában szorosan becsukta a szemeit. Nem látta, ahogy az önelégülten vigyorgó Urbog feláll, és egy kést ránt elő az övből. Nem látta, hogy Aila, akiről mindketten megfélekedtek, felugrik és a falnak hátrál. Azt sem látta, hogy a teljesen nyugodt vízből egy hatalmas hullám csap ki, és magával ragadja Urbogot. Nem látta a tóból kinyúló kéz kétségbeesett csapkodását, és nem látta az utolsó felszálló buborékokat sem.

Elmúlt fájdalom, kinyitotta szemét. A hátán feküdt, feje alatt az összegöngyölt köpenye szolgált párnaként. Körben már sárgán derengett a horizont, felkelni készült a nap. A tavon ülő pára még sűrűbb, átláthatatlanabb lett mint éjjel volt, még a közeli tárgyak körvonalai is csak bizonytalanul látszottak. A levegő szelíden örvénylett az Ikkhares romjai körül, hol meleget hozva a tórol, hol hideget a túlpartról. Amerre a romokat sejtette, halk, ütemes lüktetést hallott. Lassú szívdobbanásokat. Hatalmas szívnek kell lennie, ha ilyen erősen hallatszik – gondolta.

Halk nyögéssel feltápászkodott, igyekezett csendben maradni, de az apró kövek a talpa alatt jellegzetesen zördültek meg. Hallgatózott egy darabig. A szívdobbanások ritmusa nem változott, az ismeretlen lény nem adta jelét, hogy észrevette volna.

A sárga derengésben Aila közeledő alakját fedezte fel. A lány tökéletesen csendben, kecsesen lépkedett, mégis volt valami a mozgásában, ami nyugtalanította Argilt. Talán túlságosan magabiztos volt. Ugy mozgott, mintha tökéletesen ismerné a környéket. Egyszer sem pillantott körbe, egyszer sem torpant meg valami különös zajra figyelve.

– Hogy érzed magad? – kérdezte amikor odaért.

– Te tüntetted el a boszorkányt? – kérdezett vissza Argil.

– Igen – vágta ki némi tűnődés után a lány. – Hiányzik?

Argil elgondolkodva nézte egykori rabszolgáját. Nem ilyennek ismerte meg. Minden egyes pillanattal egyre inkább tartott tőle, holott csak egy lány volt, páncél nélkül, könnyű, rövid karddal az oldalán. Argil teljes csatapáncélban állt vele szemben, karján pajzs, övében kétélű kard – ha nyíltan csaptak volna össze, Ailának esélye sem lett volna ellene. Mégis, amikor a szemébe nézett, kicsinek, sebezhetőnek érezte magát. A tengerzöld szempár foglyul ejtette, szédült és verejtékezett. Izmai pattanásig feszültek, búbáját gyanított.

– Ki vagy te? Miért menttél meg? – suttozta.

Aila elmosolyodott.

– Nagyon egyszerű: mert te vagy a gyermekünk apja. Nemsokára megszületik, és azt akarom, hogy lásd!

Most Argilon volt a mosolygás sora. – Hazudsz – csóválta a fejét. – Évek óta nem is láttalak, és egyáltalán nem látszol várandósnak. Lehetetlen.

– És az lehetséges, hogy életben vagyok, azok után, hogy két tuca nyílvessző járta át a testem, amikor te eladtad magad Kornak? – fordított hátat Aila. Kimondta azt, amibe Argil eddig nem akart belegondolni. Valóban: hogyan lehetséges életben maradni egy ilyen orvttámadás után?

A fillad-bonra fennsíkot időtlen idők óta mindenki elkerülte – gonosz, kísértéjártá hely, mondják. A fennsík valaha egy pusztító csata színtere volt, és az elesettek még most is temetetlenül hevernek a felperzselt talajon. Egy patak, a Fillad-Fell folyik keresztül a csatatéren, de senki sem tudja, hol a forrása, sem azt, hogy hova folyik. Vize mérgezett, halálos bárki számára – tartották, de Aila nem hitt a szóbeszédnek. Kalandozásai során elvetődött az elhagyatott fennsíkra.

Ivott a patakából, és ez gyökeresen megváltoztatta az életét. A szóbeszéd részben igaz volt, mivelhogy férfiak számára valóban halált hozott akár egyetlen korty is, de a nők sem ihattak belőle következmények nélkül. Aila a tudtán kívül átváltozott. Külsőre ugyanolyan ember maradt, de egész lényé egybeolvadt a Vizekkel. Csodálatos hatalmat nyert ezáltal. Látta amit a vizek látnak, tudta amit a vizek tudnak, hallotta amit a vizek hallanak, és bárhol ott lehetett, ahol a vizek ott voltak. De münnerre csak lassan jött rá. Egy olyan erős sokk kellett hozzá, mint amit a halál vált ki az emberből, így voltaképpen elpusztítójának, a Kor birodalom fíaszainak köszönhetette új életét. Nem tudta hogyan, de a méhében ébredező magzat életben maradt és lassan növekedett. Nem értette miért lassult le így a fejlődése, de ilyenkor mindig egy kép villant fel előtte: a fjordok és a morajló óceán. A víz ezer és ezer éves munkával formálta a nálnál sokkal erősebbnek vélt sziklát. Teljesen biztos volt benne, hogy gyermekük kivételes képességekkel fog rendelkezni, és ez határtalan örömmel töltötte el.

Sokáig egyikük sem szólt. Aila nem tudta, és nem is akarta elmagyarázni Argilnak, miért is találkoztak, Argil pedig nem tudta, mit mondhatna.

Hirtelen tudatára ébredt, miért is jött ide. Még fel kell keltenie az Alvót.

A falban keskeny, néhány méternél messzebből szemlélve láthatatlan repedések voltak, ezen csúszott be most Argil. Még visszapillantott Ailára, aki szomorúan figyelte őt.

– Megvárak – súgta utána a lány, de Argil csak idegesen intett. Nem fordult vissza.

Farkasszemei azonnal alkalmazkodtak a csaknem teljes sötétséghez. A torony belülről sokkal nagyobb volt! A kissé lejtős talajt évszázadok pora borította, semmi mást nem látott. A falakat sem, pedig tudta, hogy ott vannak valahol. A por lépteinek zaját is elnyelte, de ennek most egyáltalán nem örült. Szerette volna, ha a szívdobbanásokon kívül mást is hall.

Nagyot ásított. Az egész hely az álom, az alvás illatát árasztotta magából. Bódító, édeskés illat volt ez, és már majdnem leült, hogy aludjon egyet, amikor a gyűrűje vakító fénnel villant fel. Fehér falak sejtettek fel egy pillanatra, amik tükrökként verték vissza a gyűrű hajnal-fényét. A fény egy anyagtalan, valószínűtlen felhővé állt össze; a közepén sűrűbbnek tetszett. A felhő egy helyben lebegve, nagyon lassan örvénylett, forgott a közép-pontja körül, aztán „elhatározta” magát és távolodni kezdett Argiltól. Gyorsabban repült annál, hogy gyalogszerrel követni lehetett volna, de az udvarában még megpillantotta a mélybe vezető folyosót, ahonnan szuszogás hallatszott. A fény elenyészett, a sötétség fekete palástja borult a teremre.

A szívdobogás felgyorsult. Valami mozdult lent. Az Alvó felébredt!

Rengett a föld és por szállt fel a levegőbe a gigászi talpak alatt. A szuszogás és a szívdobogás egyre hangosabb és hangosabb lett. A hőmérséklet hirtelen felszökött, ahogy lángok csaptak fel a mélyből egy fehérpikkelyes pofát világítva meg.

Argil bénultan felüvöltött rémületében. Azt hitte, a sárkányok már csak a mesékben léteznek, sosem gondolta volna, hogy az Ikkhars romjai közt egy ilyen félelmetes szörnyeteg alussza álmát. Hallott már sárkányokról – bár tudomása szerint még senki sem látott egyet sem –, de a történetekben nem említették, hogy ilyen hatalmasak.

Az Égigérő Torony sárkánya óriási volt. Számos hosszú, halálosan hegyes szarv koronázta a hosszúkas, csillogó pikkelyekkel borított fejét, ami majdnem akkora volt, mint az a szárnyas-gyík, amin Argil idáig repült. Pofájából hajlott, túszerű fogak emelkedtek ki, úgy, mint amikor az oroszlán kinyújtja a karmait, hogy ölhessen. Az agyarak kettős, tuskés hegyben végződtek, az ajkak és a az íny teljes hiánya csak még jobban kihangsúlyozta a lény idegen, ragadozó mivoltát. Könnyed mozdulattal tárta szét egy hadigálya vitorláinak méretét megszegyenítő denevérszárnyait, és néhányszor meglengette őket, aminek eredményeképp Argil még súlyos vértetében is hanyattesett.

Üdvözöllek, Argil-Og! – hallotta a fejében. A hang végtelenül ősinek tűnt, és nagyon halk volt, de minden szót tisztán értett. A sárkány gondolatokkal beszélt hozzá!

Sokáig vártam erre a percre, álmodtál véget ért. Lám, én tudom az Igazi Neved, ideje hát, hogy te is megtudj az enyém. Ikkhars. Ez az a név, amit soha többé nem ejthetsz ki a szádon, mert az mindkettőnk vesztét okozná.

A sárkány kissé lehajtotta a fejét, amitől furcsán bölcsnek látszott a vadállati pofa. Hófehér szemei összeszűkültek egy pillanatra, majd intett egyik mellső lábával.

Argilt valami lágyan felkapta és talpraállította.

Indulnunk kell, császárod bizonyára már türelmetlenül vár...

– Mindent tudsz? – kerekedtek el Argil szemei.

Senki sem tud mindent. A császárod sem. Itt az ideje, hogy megtanítsunk neki valami újat.

A fehér sárkány Argillal a hátán kiröppent az Égigérő Torony romjai közül, délnek fordult, és gyorsabban mint a gondolat, szárnyalni kezdett.

Egy könnyes, zöld szempár kísérte őket a látóhatár széléig.

Káltozás verte fel a császári palota éjszakai csendjét. Örök sorakoztak fel a folyosókon és a bástyák ormain, fáklyák gyúltak a falakon, dobok szólaltak meg a tornyokban.

– Argil az! – mordult fel a lidérc. – Urbog elarult téged!

– Hallgass! – kiáltotta a császár ökölbesorult kézzel. – Ezen már nem lehet változtatni. Hozd a császárnét! Azt akarom, hogy utoljára még lássa a testvérét!

A fekete-vörös zászlókat vadul cibálta a leszálláshoz készülődő sárkány szárnya keltette viharos szél.

A sziklahegy oldalában egy óriási kapu tárult fel, és páncélosok hada özönlött ki rajta. A jólképzett katonák háromszoros félkört alkottak a kapu mellett. Mindük kezében egy-egy fáklya lobogott, pajzsukat maguk elé tartották, csak a sisakjuk látszott ki. A számtalan fáklya nappali fénnel árasztotta el a várkastély legfőbb kapujának környékét, de nem halványította el a föld repedéseiben izzó lava falakra vetített pókhálomintáját. Minden tekintet az égre szegeződött. A közeledő sárkányt figyelték félelemmel vegyes áhitattal, ami tőlük éppen egy jó nyíllövésnyi távolságra szállt le. Min-



denki azt várta, hogy egy ekkora lény földetérésének kisebbfajta földrengéshez mérhető következményei lesznek, de bárhogy is füleltek, még a sikak nélkül állók sem hallottak semmit.

Egy apró alak szökött le a sárkány hátáról. Halk susogás támadt a sorok között, ahogy tudatosult bennük a fehér szörnyeteg hihetetlen mérete. Argil úgy eltörpült mellette, mint egér az oroszlán mellett.

Senki sem látta, mikor, de a császár Clyth-tel és a lidércel a nyomában előrelépett, hogy fogadja Kor visszatérő hadurát és szemügyre vegyék a birodalom legújabb fegyverét.

A dobok elhallgattak, a fáklyák felemelkedtek.

– Sikerral jártál, Argil! – mondta a császár elismerően bólintva. – De hogy küldetésed teljesítsd, nyújtsd át a sárkányt vezérlő gyűrűt szabad akaratodból!

Argil lehúzta ujjáról a gyűrűt és tett néhány lépést.

– Ne! – sikoltott fel Clyth. – Megöl téged, ha... – nem tudta folytatni. A lidérc előrenyúlt és befogta a nő száját. Lendült a másik karmos végtag, és Clyth kitört nyakkal, holtan terült el a lábuk előtt. A lidérc mélyen meghajolt, majd eltűnt a katonák sora mögött.

– Ne figyelj rá – csóválta a fejét a császár –, a császárné egy kissé heves volt. De hazudni még neki sem szabad.

– A nővérem mindig is heves volt – mondta Argil halkán, rezzenéstelen arccal.

A varázsló érdeklődve, felvont szemöldökkel nézett rá, aztán türelmetlenül intett a kezével. Argil féltérdre ereszkedett előtte, és a máguscászár vézna, inas ujjára húzta a szikrázó gyűrűt. Azután felállt, és egy kurta meghajlás után három lépést hátrált urától, aki örülden sugárzó arccal meredt a rég áhított ékszerre.

– Sárkány! – rikoltotta a császár remegő hangon, és magasra emelte a gyűrűs kezét. – Jöjj közelebb!

A katonák összenéztek, amikor a hatalmas lény tétovázás nélkül teljesítette a parancsot, de egyikük sem mert hangosan éljenezni. Lélegzetviszszafojtva figyelték a császár minden mozdulatát.

– Tárd ki a szárnyad!

A katonák fele ijedten húzta be a nyakát, ahogy a sárkány engedelmesen megtette amire utasították. Argil észrevétlenül közelebb lépett a császárhoz.

– Emeld fel a fejed, és fújj tüzet az égre! – kiáltotta a császár.

A robajló tűzcsóva dübörgését is túlharsogta az ezer torokból feltörő üdvívalgás.

Az üdvívalgásból halálhörgés lett. Ikkhares felhorkant, és pusztító lehetét a katonák soraira irányozta. Akit a perzselő láng elért, azonnal szénné égett, aztán hamu-szoborként foszlott szét a tűzkorbacso követő széllelésben. Perye és füst szállt a levegőben, korom borított be mindent. Nem voltak sebesültek, a kapu előtt döbönt, néma csönd honolt. Egyetlen harcos sem maradt életben, de a császár és Argil sértetlenek maradtak.

A boszorkány megkövülten állt, nem hitt a szemének, felfoghatatlan volt számára, hogy az uralma alá hajtott lény ellenszegülhet az akaratának.

– Állj! – üvöltötte rémülten, és olyan gyorsan, ahogy csak tudott, behorant a várba.

A sárkány feje bukkant fel a kapuban. Nem fért volna be, de nem kellett sokat gondolkodni azon, hogy mire készül. Csak egy süket nem hallotta volna az orrlyukain beáramló levegő süvítését.

– Várj! – hallatszott Argil kiáltása. – Ő az enyém!

Kivont karddal rontott be a várba, arcát vadállati vicser torzította el, torokból vérfagyasztó csatakiáltás tört fel.

– Vissza! – sikoltotta a császár eszelősen. Karjait hirtelen kinyújtotta, mintha valamit ellökne magától.

Bár hatott a varázs, Argil továbbvitte a lendülete és a csatavért súlya. Már majdnem lesújthatott a vére szomjas acéllal, amikor izmainak a már ismerős erő feszült neki. Megpróbált ellenállni, de túl gyengének bizonyult, vagy a boszorkány hatalma volt túl erős – képtelen volt megmozdulni. A császár felkacagott és ökölbe szorította mindkét kezének ujjait. Argil szájából vér fröccsent ki, egész teste megremegett. Szívét karmos ujjak szaggatták, tüdejében egy csepp levegő sem maradt. Fuldokolva esett térdre, de nem könyörgött kegyelemért. Összeszedte minden erejét és hörögve levegőt vett. Élhető, füstszagú levegő áramlott a tüdejébe, úgy érezte, a szorítás valamelyest gyengül. Megmarkolta a kardját és bizonytalan, kóválygó lépésekkel közelített urához. A kíméletlen varázskarnok megint a szívébe kaptak, de ő nem törődött vele. Egész életének keserűségét beleadta abba az üvöltésbe, amit a levegőt szelő kard gyilkos dala követett.

A penge a császár nyakát találta el. A karikás szemek felnyíltak, zavaros tekintettel bámultak egykori alattvalójára. Bíbor vér lövellt ki az artériákból, és az ősz fej előrebukott... Nem! Ahogy Argil még egyszer odapillantott, a császáron már semmiféle sérülés sem látszott, de a csapás megsemmisítő ereje a falhoz csapta. A falnak támaszkodva nehézkesen talpra állt, és kámzsája rejtékéből előrántott valamit. Egy maroknyi vörös port szórt ellenfele arcába, amik a levegőben folyadékcseppekké változtak, de izgalomában elvettette, és a cseppek Argil helyett a falat találták el. Az ósidők óta álló sziklafal egy jókora darabon szétrengni kezdett, aztán elfolyt, mint a sár.

Argil hátrarántotta a kezét. A kard megpördült a kezében, úgy fogta most, mint ahogy a tört szokás tartani. Előrelendült, és behajította a feyvert a boszorkány testébe. A széles kard lomhán repült a levegőben, de még így is elég gyors volt ahhoz, hogy a császár ne tudjon kitérni előle. A penge átszúrta a mágus hasát, áthatolt a beleken, és kibukkant a hátán, felnyársalva a császárt.

Az uralkodó megingott, ujjai összekulcsolódtak a markolaton és lassan kihúzta borzalmas sebéből a kardot. Argil eltorzult arccal üvöltött fel. Az nem lehet, hogy ezt is túléli! Övéből egy rövid kardot húzott elő. Ezt a feyvert csak ritkán használta, általában pajzsot csatolt baljára, csak a különleges ellenfeleit tisztelte meg két pengével.

Lassan, fenyegetően közelített az egyre jobban magához térő varázslóhoz, aki már nem volt annyira kába, hogy tétlenül szemlélje lemészárlását.

– Sárkány! Engedelmeskedj! Parancsolom! – üvöltötte a császár a gyűrűjét rázva. – Parancsolom! – visszhangzott a várban. Argilra mutatott. – Öld meg!

Ostoba! Csak nem gondold, hogy egy egyszerű gyűrűnek hatalma lehet bármi fölött?! Ha volt is valaha varázssereje, rég elvesztette már. Ha valakit az uramnak tekintek ezután, akkor Argil az. De hogy ne halj meg tudatlanul, figyelmezz hát: én voltam az, ki elültettem ocsmány talpnyalóid elméjébe a vezérgyűrű legendáját! Megöletted Nűroedirt, de nem tudtad, hogy a Csillaglító sohasem létezett. Magam teremtettem, hogy a sorsot irányíthassam. Nagy hibát követettél el, amikor leromboltad az Ikkharest. Egykor azt jósták neked, hogy Ikkhares lesz a végzeted, de te dölyfösségedben nem figyeltél kellőképp. Nem az Ikkhares, hanem Ikkhares! Én vagyok Ikkhares, eljöttem, hogy valóra váltsam a jóslatot!

A sárkány intett egyik karmával, mire Argil pengéjén vörösen izzó rúnabetűk jelentek meg.

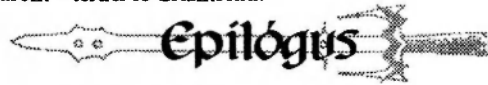
A császár Igazi Neve... Használd a kardod, Argil-Og!

Most megpillanthatod az új császárt – hajol meg Argil előtt tisztelettel Graimblud, és ünnepélyes mozdulattal a trónterem bronzajtájára mutat.

A díszes ajtószárnyak csikorogva tűnnek el a padlóban.

A brokátfüggönyök meglebbenek a huzatra. A csodálatos kristálycsillár fénye az aranyozott mennyezet freskóin és egy állótükrön csillan, amiben Argil képe tűnik fel.

– Császárom – térdel le Graimblud.



Téhat már nem volt ott senki?

Nem, uram, senki. De ne búsulj! Ailának nem történhetett semmi baja, hiszen tudod...

– Hagyj most magamra – nem! Térj vissza a romok közé, aludni.

Biztos vagy benne, uram? Aggódok érted.

– Menj most... Majd szólítalak...

Argil leült a trónra és sokáig nézett a távolodó sárkány után.

Három napig ült magányosan, némán a díszes uralkodói széken. A harmadik nap éjjelen felemelte gondterhelt fejét. A farkasszemek különös fényel izzottak.

A halántékára helyezte egy-egy ujját, és lehunyta a szemeit.

Vörös fény futott végig az égen. Az Ikkhares lebegő szikláit lobbantak lángra egyenként, és hamarosan mint gigászi tűzszivárvány ontották a fényt és a hőt a világra. Tüzeső hullott az égből a Kor birodalomra, és a sziklára épült várkastély tüzet fogott. Argil fáradtan elmosolyodott.

– Tűz van! – harsant fel az ordítás itt is, ott is.

A lángok egyre magasabbra csaptak. Kezei megszorították a karfát és kényelmesen hátradőlt a trónuson.

V É G E

Hajsza a kém után

Az alábbi rövid MERP kaland első szintű karaktereknek készült. Ha ötnél több karakterből áll a parti, a mesélő megfelelően növelheti az ellenfelek számát. Feltételezzük, hogy a játékosok között legalább egy akad, aki elkötelezett a jószág iránt, vagy valamilyen módon kapcsolatban áll a jó erőkekel (pl. tünde vagy dúnadán). A kaland valamikor III. 2950 és 3015 között játszódik. A játékosok valahol Brítól délnyugatra egy erdőben táboroznak. A bekeretezett szövegeket a Játévezető egy az egyben felolvashatja.

1. Éjszakai támadás

A partit az éj leple alatt farkasok támadják meg. Összesen öt farkas érkezik, az örködő karakter átlagos észlelést dobva érzékelheti, hogy közelednek, ekkor három perc áll rendelkezésére, hogy cselekedjen. A farkasok a legalacsonyabb karaktert támadják először. Megpróbálják koncentrálni erőiket. Ha a karakterek tüzes faágakat kapnak ki a tűzből és azt lóbálják a farkasok szeme előtt, akkor a fenevadak nem mernek a közelükbe menni.

A harc kezdete után három körrel hirtelen tüzes fénycsóvák csapódnak a földre a farkasok körül, mire azok fejvesztve elmenekülnek. Amint a karakterek kissé kifújták magukat, lépteket hallanak a távolból. Magas, hosszú szakállú, csúcsos sapkát és sűrű köpenyt viselő öregember lép a tisztásra.

– Üdvözöllek benneteket mondja. Téged külön is, ... (itt egy jó karakter nevét említi) – nem emlékszel rám, gyermek voltál még, amikor találkoztunk. Nevem az emberek közt, itt északon, Gandalf. A tündék Mithrandírnak neveznek.

Ha a játékosok aziránt érdeklődnek, ő kergette-e el a farkasokat, igennel válaszol. Rövid beszélgetés után így szól:

Lenne egy nagy kéréssem hozzátok. Természetesen nem haragszom meg, ha viszszautasítjátok, de higgyétek el, az egész világ számára fontos dologról van szó. Nem messze innen van a Megyének nevezett hely. Lakik ott valaki, aki egy nagyon értékes tárgyat őriz. Mindennél fontosabb, hogy ez előtte titokban maradjon. Sajnos egyik kéme, egy Trokar nevezetű félork kiszagolta a dolgot. Pár napja indult el Brítól délre, a Fekete föld felé. Úgy tudom, a Fűvesúton indult Tharbad irányába. Valakinek meg kell akadályoznia célja elérésében. Nekem sajnos más, halasztóhatatlan dolgom van. Mire értesíteni tudnám a kózsákat, már behozhatatlan előnyre tenne szert. A Pajkos Póniból ellopta Suhogót, Papsajt Ászok leggyorsabb lovát. Kérlek titeket, keressétek meg Trokart és akadályozzátok meg, hogy eljusson az Ellenséghez. Nem ígérhetek pénzt, de ha sikerrel jártok, sokak fülében cseng majd ismerősen nevetek.

Ha a tárgyról vagy tulajdonosáról kérdezősködnek a karakterek, Gandalf semmit nem hajlandó mondani nekik. Természetesen a játékosok rájöhetnek, hogy a Gyűrűről van szó, de ezt a karakterek nem tudhatják. Nem is használhatják fel ezt a tudásukat a későbbiekben. Ha a jutalomról kérdezősködnek, Gandalf pénzt vagy tárgyakat továbbra sem hajlandó adni, de megígéri, hogy ezután mindnyájukat szívesen látják Völgyzugolyban, Szürkerévben vagy Lórienben. Rövid személyleírást is tud adni Trokarról:

Embermértékkel mérve alacsony. Haja fekete, vonásai torzak. Bőrpáncélt hord, kedvenc fegyvere a buzogány. Kissé törve beszél a közös nyelvet, de a Fekete Beszédet tökéletesen bírja. Úgy tudom, Angmar átkozott földjéről érkezett a Megyébe, lehet, hogy néhány különleges tárgyat is összeszedett ott.



Ha a játékosok nem vállalják a küldetést, nincs kaland, mindenki hazamehet. Ha elvállalják, megkezdődhet a hajsza Középföldén át.

2. Az Ezüstsólyomban

Az Ezüstsólyom a legközelebbi fogadó a Fűvesúton. Gazdája, Völgyfalvi Tóni jóra való, szorgalmas ember. A Fűvesút utazóin kívül a helybéli gazdák is szívesen térnek be esténként egy-egy italra. Az árak megegyeznek a szabálykönyvben találhatóakkal, a karakterek egyszerűbb felszerelési tárgyakat is vásárolhatnak a fogadóban. Azon az estén, amikor a karakterek megérkeznek, három utazó üldögél itt. Kettőn északról érkeztek, a harmadik egy haradi kereskedő. Az idegenek nem tudnak semmit Trokarról, ők is aznap este érkeztek. A helybeliek egymással beszélgetnek, nem akarnak szóbaállni velük. Végül egyikük, Dorinal, felajánlja a legerősebb játékosnak, hogy tegyék próbára erejüket szkanderversegyen.

Szkander szabályok: mindkét fél dob 3D10-zel, majd hozzáadja erőbónuszát. Ha legalább 10-zel többet dobott, egy fokozatnyival lejjebb nyomta ellenfele karját. Aki három fokozattal lejjebb nyomta az ellenfelét, győzött. Ha valaki akkor dob 10-zel nagyobbat, amikor lejjebb van a karja, egy fokozattal visszanyomta azt.

Dorinalnak +10 az Erő bónusza.

Ha a játékosok győznek, a helybeliek meghívják őket egy italra. Ha vesztenek, nekik kell fizetniük. Ezek után már kedvesebbek hozzájuk, elmondják nekik, hogy a félork négy napja járt erre, és elejtette, hogy Tharbadba tart, majd onnan a rohani kapu felé folytatja útját. Ők is megjegyzik, hogy különösen szép és gyors lova volt. A helybeliek szerint, ha szerencsés útja volt, már lassan a városban lehet. Ha a játékosok tanácsot kérnek tőlük, azt javasolják, hogy forduljanak délkelet felé és a veszélyes Dúnföldön át vágják le az utat. Jó esélyük van rá, hogy a rohani kapunál elérjék üldözőitjüket.

3. Sasfészek

A Sűrű Omboly és a Glanduil között a játékosok sűrű erdőbe érnek.

Az erdőben a bükkök közé egy-egy fenyő is vegyül, melyek toronyként magasodnak ki a többi fa közül. Az egyik



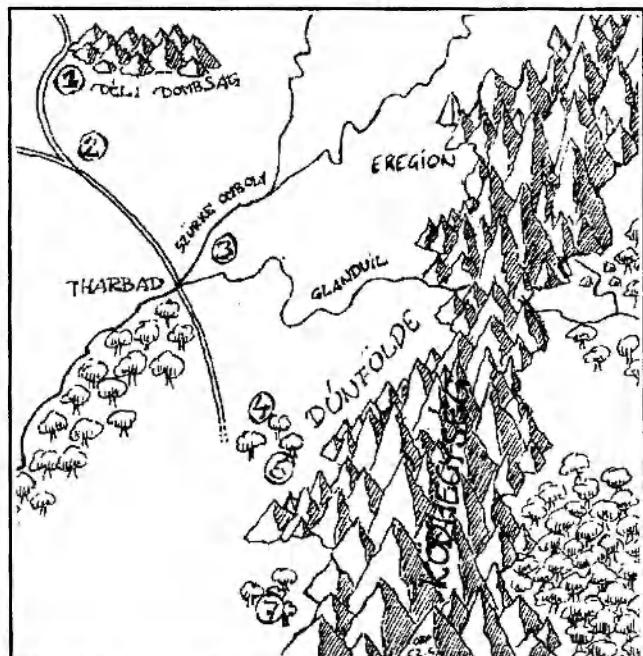
ilyen fa közeléből éles kárálást hallotok. Három craban kering a fa koronája körül. Észreveszitek, hogy egy sasfészekre készülnek leszállni. A fészekből egy védtelen fióka sipítózása hallatszik.

A crabanok 70 méterre vannak tőlük. Ha sikerül lelőniük legalább egyet, a többi elrepül. Nincs sok idejük a tanakodásra, ha két percen belül nem cselekszenek, a crabanok felfalják a fiókat. Ha sikerül elűzniük a gonosz madarakat, pár perc múlva megérkezik a fiókák anyja. Leszáll a játékosok közé és megszólal:

Köszönöm nektek, kik a földön jártok, hogy megmentettétek egyetlen fiókámat. Nevem Gvaldior. Ha segítségre van szükségetek, szólítsatok, s ha a közelben vagyok, odasietek. Nagy hálával tartozom nektek, ezért háromszor is jövök majd hívó szavatokra.

4. Csapda

A karakterek lassan Dúnföldre dombságaira érkeznek. Az ösvény egyre nehezebben követhető, eltűnik az emberi települések nyoma is. Az egyik erdős vidéken a dúnföldiek csapdát állítá-



nak nekik. (Nem szeretik, ha idegenek teszik be a lábukat a földjükre. Amióta a rohírok elkergették őket ősi otthonukból, gyűlönek minden idegent.) A fák közé egy hálót függesztettek fel, amit *nagyon nehéz* észrevenni. *Nehéz* nyomolvasással észrevehetik, hogy pár órával azelőtt több ember is járt arra. Erre az utóbbira csak akkor kell dobni, ha valamelyik játékos kijelenti, hogy vizsgálja a nyomokat. Ez azonban lényegesen lassítja haladásukat. Amint a karakterek a háló alá érnek, a dúnföldiek ledobják rájuk, és előrontanak rejtékhelyükről. Ha nem vették észre a hálót, nincs esélyük a harcra. Ha észrevették, hús dúnföldi harccal kell megküzdeniük a karaktereknek. A dúnföldiek elfogadják megadásukat, és megkötözve a táborukba viszik őket.

5. A táborban

A dúnföldiek láthatóan csak nyáron, és csak ideiglenesen használják ezt a táborhelyet. Birkabőrrel készült sátraik egyszerű díszítésűek. A tábor szélén nagy karám található, benne sok száz birkával. Nagy a sürgés-forgás, a portyázó csapatok által elejtett vadakat készítik el. Alig láttok nőket, a férfiak rövid bőrnadrágban és meztelen felsőtesttel járnak. Sokak testét tetoválások díszítik. Titeket a központi nagy sátor felé cipelnek. Bent, a füstben egy ósereg dúnföldi ül. Hosszú botra támaszkodik, testét az egymásbafolyó tetoválások indákként vonják be.

– Betolakodók, ősi földünkre nem léphet senki, aki nem a mi vérünkkel való. Ezért halállal kell bünhődnetek.

A játékosoknak csak egy esélyük van a vég elkerülésére, ha be akarják bizonyítani, hogy a törzshöz tartoznak. Ha a karakterek között van dúnföldi, ő tudja, hogy ehhez próbákat kell kiállnia a jelentkezőnek. Ha a játékosok nagyon nem akarnak rájönni erre a megoldásra, egy szép dúnföldi leányzó megúgathja a legmagasabb Megjelenésű karakternek.

Jól van, egyszer egy lovasember megmentette az életemet, akkor megtanultam, hogy ne ítéljek elhamarkodottan senkiről – mondja az öreg. – Elsőként bizonyítsátok be, hogy ismeritek törzünk földjét és annak környékét. Feleljetek meg a következő három találós kérdésre:

Fa vagyok, de mégis mozgok,
Örökkön álló nyáját őrzök,
Hajdan az egész vadon volt otthonom,
Ma már csak egy erdőben lakom.

Ezüst és arany csarnoka,
Fukar törpök birtoka,
Ma orkok, trollok tanyája,
Ki arra téved, megjárja.

Őseink földjét bitorolják,
Büszke hátason vágatnak,
Hajuk, mint a fényes nap,
Egyszer majd meglakolnak.

A helyes megfejtések: Ent, Mória, rohírok. Ha a játékosok legalább két kérdésre helyesen felelnek, további próbákat kell kiállniuk. Ha nem, halál vár rájuk (és ajánlott, hogy kitaláljon) valamilyen menekülési módot (Gvalidor segít, az ör elbóbiskol stb.), de ekkor már Trokart nem tudják utolérni.

6. Próbák

Az első próba úszás. A karaktereket egy kis tavcskához vezetik. Bármelyik karakter, ha megdob egy *közepes* észlelést észreveheti, hogy a tóba a föld alatt egy kis patak folyik be. Ennek következtében a tónak a part mentén határozott sodrása van. A két versenyző (egy a karakterek közül és Umtlang, a kiváló dúnföldi harcos) azonos pontról, ellenkező irányba indul. Az nyer, aki elsőként úszik körbe. Az úszási irányt a karakter választhatja meg. Ha nem vette észre a sodrást, 50% esélye van rá, hogy sodrásirányba fog úszni. Az úszás a sodrás ellen *nagyon nehéz*, a sodrás irányába *könnyű* manőver. A karakter dob úszására, az eredmény az MT-1 táblázatból olvasható ki. Umtlang úszás bónusza +15. A számokat össze kell adni, az nyert, aki először ért el 500-at.

A következő próba a célbahajtás. Dárdával kell dobni, egy 70 méternyire levő célpontra. Ha a találat kritikust is elér, a dárdá pontosan a tábla közepébe talált. A két versenyző tízszer-tízszer dob, az győz, akinek több találat van. A közép-pontba fúródott találatok kétszörös számítanak. A dúnföldi bajnok hajtófegyver bónusza +33.

Az utolsó feladatra már este kerül sor. Valamivel szórakoztatniuk kell a törzset. Ez lehet valamilyen előadás vagy egy szép dal, esetleg történet. Ilyenkor a megfelelő befolyásolási szakértelemre kell dobni. Ha a játékosok valóban eljártsszák/elmesélik a dolgot, nem szükséges dobni. Ha valamelyik karakter ismeri a dúnföldi kultúrát (beszéli a nyelvéket legalább 2-es szinten), +15-öt adhat dobásához.

Ha a karakterek legalább az egyik fizikai próbán győztek és a harmadikon is megállták a helyüket, a törzs tagjai közé fogadja őket.

Lassan az utolsó portyázó csapat is viszszaér, az utolsó birkát is behajtják a kárámba. A törzs tagjai körétek gyűlnek, kezeteiket szorongatják, vállatokat veregetik. A korábban oly ellenségesnek tűnő vonások barát ságosakká finomodnak.

Tiszteletetekre három birkát vágnak le, és néhány palack erős pálinka is előkerül. A törzs örege dún nevet ad nektek (Drukár, Krortang, Loan-nar, Virhag, Nartam). Az est csúcspontja, mikor a törzs énekmondója középrelép, és bús hangon dalolni kezd. Dún-nakar, a harcos, aki a titeket elfogó csapatot vezette, készségesen fordít nektek. Az első dal Ordakinról, a hatalmas harcosról szól, aki megszabadította népét a sárkány zsamokságától, ám maga is oda veszett a harcban. A következő a nagy nyugati népről, kiknek magas hajói mindig ajándékokkal dúsan rakva érkeztek a partokra, és akiknek hatalmával még Szauron sem mert szembeállni. Az utolsó dal fájdalmasan ecseteli annak a földnek a szépségeit, melyet a rohírok raboltak el tőlük. Az utolsó hang után még sokáig némaságban ül a tábor, végül lassan mindenki aludni tér.

STATISZTIKÁK

Trokar 2. szintű félork pap

ERŐ: +5 IT: +15 ÜGY: +5 többi: +0

Erőpontok: 4

Páncél: Nehéz bőr, bőr kar- és lábszárvédő;

Mozgás és Manóver bónusz -10

Fegyver: Buzogány TB: +20 VB: +5

Mászás: +27

Lopakodás/rejtőzködés: +5

Tárgyhasználat: +27

7. Jótanácsok

Reggel egy távolban portyázó csapat tér vissza. Érdekes híreket hoznak: délen nagy ork csapatot láttak. Az orkok nem a megszokott törzsi jeleket, vagy a Szem jelét viselték. Pajzsukat egy fehér kéz díszítette. Körülbelül negyvenen lehetnek, és lassan haladtak dél felé. Egy foglyot is cipeltek magukkal. Az egyik dúnföldinek sikerült jól megnéznie az arcát. A leírásból a karakterek felismerhetik Trokart. A dúnföldiek felfrissíthetik a játékosok készleteit, bőrpáncélt és fegyvereket is adhatnak nekik. Elmondják, hogyan juthatnak gyorsan az ork csapat nyomára. Felhívják a figyelmüket, hogy az út nem veszélytelen, újabban hatalmas pókok jelentek meg a Ködhegység lábainál.

Búcsúzáskor a törzs örege 20 adag Darsurion levelet ajándékoz nekik.

8. Végjáték

A karaktereknek a Ködhegység lábának barátságatlan erdein kell átverekedniük magukat. Útközben farkasokkal és óriás pókokkal is találkozhatnak, a mesélő belátása szerint. Végül három heti erőltetett menet után megtalálják az orkok táborát. Az orkok egy sötét tisztáson húzták meg magukat napközben. Foglyukat a tábor közepén őrzik, egy fához kötözve. Trokamak sikerült meglazítania köteleiket, csak a jó alkalomra vár, hogy elszökhesse. A játékosoknak semmi esélyük sincs, hacsak nem tudják elcsalni valahogy az orkok többségét (itt jól jöhet Gvalidor segítsége). Ebben az esetben csak három ork marad a táborban. Amint kitor a csetepaté, Trokar menekülni próbál, a játékosoknak el kell kapniuk. Ha előnyt szerez, üldözésbe kezdhetnek. Trokar elég kimerült, ezért két óra futás után egy bokor tövében húzódik meg. Ha sarokba szorítják, természetesen minden képességét felhasználva küzd.

Célmágia: +0

Észlelés: +27

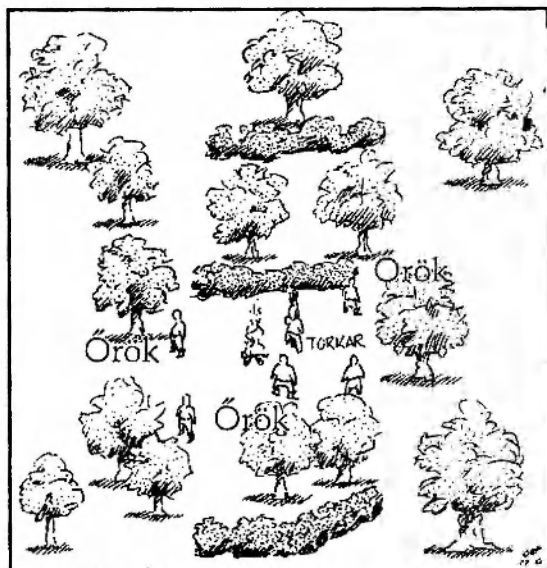
Testfejlettség (ÉP): 37

Alapmágia TB: +14

Varázslat listák: Védelmek, Teremtés

Varázstárgyak: 3 adag Arnypor

Az Arnypor 2D6 percig +10-zel növeli használója lopakodás/rejtőzködés bónuszát, mivel annak testét kissé áttetszővé teszi. Használata +1 Rontás pontot eredményez.



9. Epilógus

Ha a játékosoknak sikerül megölniük Trokart, ismertté válnak a jó erők vezetőinek.

Kisebbségi segítségekre számíthatnak tőlük. Ha nem sikerül elérniük a félorkot, az itihiliai kőszak akadályozza meg, hogy eljusson urához.



	Szint	ÉP	Páncél	VB	Pajzs	Fegyver/ közelharc TB	Fegyver/ lőfegyver TB	Általános szak- értelem bónusz	Cserkész szak- értelem bónusz
Farkas	3	110	Könnyű bőrpáncél	30	-	Harapás/+70 (Nagy)			
Craban	2	10	Nincs	50		Harapás/+25			
Dúnföldi harcos	2	47	Nincs	15	Nincs	Hosszú kard/vagy bunkó/+56	Dárda/+36	+15	+10
Gvalidor	30	225	Nehéz bőrpáncél		60	Olló/ +100 (Hatalmas)			
Ork	1	35	Könnyű bőr	van	50	Hosszú kard/+30	Rövid íj/+15	+15	+5



Ezúttal a bevezetés elmarad, mert ezt írom utoljára, és kicsit túlszaladtam az engedélyezett karakterszámon. 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, Bp. 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 levélben is elküldeni. Akik eddig az Odin Bt-nél fizettek elő, természetesen a továbbiakban is megkapják a lapot, az előfizetést már a Budapest Business-nél kell meghosszabbítani.

Ne felejtsetek el, hogy '93 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.

KLUBOK

A múlt heti pangás után ismét több klub alapításáról kaptunk hírt.:

Az Érinthetetlenek Fantasy & Szerepjáték Klub
3950 Sárospatak, Művelődési Ház Eötvös út 6.
Szombat 14-20h

Levél cím: Körhegyi László 3950 Sárospatak
Balassi Bálint u. 7.

Egy új fantasy szerepjáték klub várja a pestieket. (A hangsúly a szerepen van, a tápolás mellőzése kéretik.)

ARANYSÁRKÁNY

Levél cím: Durganics Tibor 1142 Bp. Rákospatak park 5. Fsz. 2.

Tel: 251-75-72 (Pribilinszky Károly Hétköznap: 19-20h Hétvége: 17-20h)

Sárkányfattyak Kastélya

(Gondolom, a fattyak nem az ARANYSÁRKÁNYTÓL származnak.)

Rákóczi falva, Faluház

Péntek 14-19.30h Szombat 9-13h

Itt csak M.A.G.U.S.-t lehet játszani.

Szerepjáték klub nyílik Rákoskeresztúron (XVII. ker.) a Dózsa művelődési házban. Minden szombaton 14-20h.

LEVELEK

Néhány részlet Hanula Zsolt legújabb leveléből: „#1 Szerintem nem kéne ennyire forszírozni ezt a „titokzatos” image-t. Becslésem szerint az olvasóknak legalább a fele tudja, kik rejtőznek a „fedőnevek” mögött. (Setét Patkány =, Maci =, Bölcs = Tihor Szilvia, Adeptus = ???). Ő tényleg elég rejtélyes.) (A neveket törölte: Maci) ...#7 A Levelezési rovat. Ez a sör-mánia úgy néz ki, mint ha a CoV levelezési rovatát akartátok volna

lekoppintani. Gondolom nem ezt akartátok, de eléggé így sült el.”

Lehet, hogy az olvasók fele tudja ki a Setét Patkány, de a másik felének még tök nagy örömet okozhat, hogyha megtudja, hogy Setét Patkány = Igaz, a név sem mond többet mint a Setét Patkány, de mindenki szeret TITKOKAT megtudni. Mi pedig nem szeretnénk elvenni senki örömét, ezért marad a Patkány Patkány, a Maci Maci stb. Nem akarom elvenni az életkedvedet, de te sem vagy teljesen jólétesült. Már a 93/6-os Bőborholdban volt szó a Bölcs megtévesztő nevééről, de az újabb gyanúsítgatások érkeztek. Ezért most részben fellebbentem a fátylat a Bölcsről: ő nem a Tihor Szilvia. Ha ő lenne, akkor biztos nem örülne, ha a fátylát lebbentgetném. (Bár két diplomával felülmúlja a szerkesztőségi átlagot. De hát a bölcsességhez kevés a diploma.)

A CoV-ról: Mostanában többen kérdezték, hogy véletlenül nem a CoV-tól szedtem-e a sör-mániát. Legjobb tudomásom szerint a CoVboynak tényleg mániaja van. CoVboy a teheneket szereti, én a sört. A kettőnek nem sok köze van egymáshoz, a tényleg ugyanis nem sör folyik, hanem egy fehér színű tejnek nevezett váladék,



ami egyesek szerint iható. Sőt egyesek szerint roppant egészséges. Egyszer állítólag megpróbálták a sörözőben is meghonosítani, de a tehén nem akart megmaradni a sörcsap alatt.

És végül néhány poén Zsolttól:

– A mágus-olimpián milyen versenyt rendeznek a nekromantáknak?
– Holtversenyt.

– Milyen levest esznek a varázslók?
– Knorr-t. („Mindennap új varázslat”)

(Ez ellen Sunlicht a nagy varázsló tiltakozik, ő jobban szereti a Maggi-t.)

És végül egy jól ismert vicc eredeti verziója:

– Miért sír a troll gyerek?
– Mert ássott egy gödröt, és nem tudja hazavinni.

Alig három számmal ezelőtt hiányolta valaki Ifj. Micsinai Györgyöt és kérdéseit. Gyuri nem sokáig habozott (még nem olyan nagy varázsló, mint Sunlicht), és összevakart cirka hat kérdést. Kicsit érződik a kihagyás, a régebbi kérdések jobbaktak, de majd belejössz ismét. „Múltkor (93/aug.) Tihor Miki válaszolt nekem, elég gyakorlatlan, te jobb vagy.... 2. Nem féltek, hogy a Rúna kiüt titeket a nyeregből? 3. Miért hangoztatják azt a Valhalla Páholys hirdetések, hogy a M.A.G.U.S. az első magyar R.P.G. hiszen a Harc és Varázslat tök régóta megvan.”

Szerintem nem kell félnünk a Rúnától, békésen megleszünk egymás mellett. A 3-as számú kérdést inkább a VP-nek kellene feltenni, én legfeljebb megtippelni tudom a választ. Egyébként nem a Harc és Varázslat volt az első magyar R.P.G., mert én emlékszem, hogy a hadseregben már 86-ban volt RPG. Bár az lehet, hogy orosz gyártmányú volt. (Az E kategóriások kedvéért: RPG= Rakéta Páncéltörő Gránát). Levélkezdo dicseretedet pedig köszönöm.

Üdvözöllek Megérinthetetlen Körhegyi László. Leveledből látom, hogy te is az olvasóközönség felvilágosultabb feléhez tartozol. Igazán örülök, hogy a nevem ilyen örömet tud okozni. A kritikát köszi, a színvonalat igyeckszünk tartani. A medvék most főleg a TF nevű szerepjátékot játsszák, maradék idejükben pedig a FAHÉ című játékban mélyednek el. (Felkészülés a házasságra.) „.... Még egy utolsó kérdés: Milyen medve vagy te? Barna? Grizzly? Barlangi? Szőrös? Kismedve? Sörhasú? stb.” Én leginkább a stb.-re szavazok, mivel a sörhas még nem látszik, a szőrös kicsit sértő, és a többi ellen is tudnék kifogást keresni. Ha még az aranyost is felsorolnád volna, akkor persze tudnék választani. Várom a mézet.

BRRRRUUUMMMMM!!!!

Most nincs itt a tördelő, ezért átlépve a 7000 karakteres korlátot, ismét jelentkezik az irodalmi alrovat. A következő verset Zoly (Viharmadár) küldte, és már a megjelenése is mutatja, hogy nem vagyok teljesen rosszindulatú, és elfogult.

*Tarin Hegység rejtelmes bérceitől
Ilanorig, hol örök futenger tiündököl
Emúrek, császárok, varázstudók
Rezzennek meg, ha lantja szól.
Nincstelent, szegényt nem sanyargatott
Annál inkább tehetőt, zsarnokot.*

*Nem félté soha a harcot, csatát
Gonoszul szemberöhlögte a halált.
Oly' helyeken, foldeken kalandozott
Remegnétek, ha csak hallanátok.
Dicső szerető, remek kardforgató,
Utak vándora, soha meg nem nyugvó,
Isteneknek sosem kereste kegyét,
Nincs ember ki nem ismerné nevét.*

Én kitaláltam. Mivel a rovat nem lóghat ki az újságból, ezért most itt a vége. Kicsit ugyan többet szereplek benne a megszokottnál, de ennyi protekció csak lehet. Nem?

Maci

100 karakterig 50.- Ft, további 20 karakterenként 20.- Ft. A hirdetés maximum 300 karakter lehet. Nagyobb terjedelmű hirdetések közlési feltételeiről a 268-0170 telefonszámon érdeklődhettek.

Klubcímeiket és szerepjáték találkozókat természetesen ingyen reklámozunk.

• A Fantázia harcos sorozat első két kötetét nem túl drágán megvenném. Arakat is írj. Gyurgyák Tamás 3600 Ózd, Bercsényi Miklós út 84.

HÍREK

Előző számunkban bemutattuk a TSR cég 1994-es meglepetéseit. Örömmel tapasztaljuk azonban, hogy ma már korántsem egyeduralgok az AD&D a közkedvelt szerepjátékok között. Most öt másik nagy cég idei terveit ismertetjük.

A Steve Jackson Games természetesen az Általános Univerzális Szerepjátékrendszer (GURPS) helyezi a hangsúlyt. Három játék – melyeket korábban a White Wolf adott ki – jelenik meg a GURPS-höz igazítva. Ezek a Vampire, a Werewolf és a Mage. Megjelenik még a GURPS Compendium, mely az olyan általános szabályokat gyűjti egybe, amik nem találhatók meg az alapkönyvben, mivel későbbi kiegészítésekben jelentek meg. A GURPS Religion az istenekről és a vallásokról szól, külön segítség azoknak, akik saját vallást akarnak kreálni a világukhoz. A GURPS Robots címe önmagáért beszél. Igazi ingyenségnek ígérkezik a GURPS Cthulhu, melyhez Lovecraft művei szolgálnak alapul.

A TOON rajzfilm-szerepjátékhoz csak egy kiegészítés várható, az ACE katalógus, melyben a készítő szavaival élve témérdek hülye tárgy és karakter található.

A Steve Jackson Games megvásárolta egy francia szerepjáték jogait is, az átdolgozott fordítás augusztusban jelenik meg. Címe In Nomine, a játékosok angyalokat és démonokat alakíthatnak a modern világban.

A Chaosium sok újdonságot ad ki a Call of Cthulhuhoz. Sok régi sikert jelentetnek meg ismét, többek között a Keeper's Kit-et (A mesélő gyűjteménye) és a Dire Documents-et. Új kiadvány az Investigator's Companion II, ebben több mint 140 új foglalkozást is találhatnak a

nyomozók, külön tippeket olvashatnak arról, hogyan maradhatnak minél tovább épelméjük a rettenetes szörnyek támadásai közepette. A Ye Book of Monstres éppen ilyen rettenetes iszonyatok garmadáját tartalmazza. A King of Chicago a 20-as évek Chicagóját írja le, a várost nem csak a maffiózók, de a Nagy Öregek is kedvelik. Az Elric!-hez a Játékemester táblázatain túl a Fialat Királyságok atlasza is kapható lesz. Az ebben található térképek nagyban megkönnyítik a kalandozást Moorcock világában.

Októberben új szerepjátékot jelentet meg a Chaosium, a Nephilimet. A szó a Bibliából származik, sajnos a magyar fordítás nem adja tökéletesen vissza azt a jelentést, amire a játék épül. „Az óriások valának a földön abban az időben, sőt még azután is, mikor az Isten fiai bemenének az emberek leányaihoz és azok gyermekeket szülének nekik.” (Mózes I, 6:4) A fent említett óriások latin neve nephilus (tsz. nephilim). A játék koncepciója szerint ezek a felsőbbrendű lények mindig is itt éltek közöttünk, csak nem ölthettek valódi alakot. Emberi testbe bújva éltek

át évezredek, ők voltak azok, akik valójában irányították a történelmet, akik mindig is birtokában voltak az okkult tudásnak, ismerték az öt erő (a föld, a tűz, a víz, a lég és a hold) misztériumait. Ők alkották az erők tudományait az al-kímiát, a kabbalát és a mágiát. A nephilusok célja, hogy elérjék a magasabb szellemi állapotot az agarthát, ehhez kell újabb és újabb próbákat kiállniuk. Sok titkos társaság (elsősorban a templomosok titkos szervezetei) próbálja megakadályozni a nephilusokat céljaik elérésében. A játék szlogenje szerint a történelem illúzió, megtudhatjuk, hogy Trója lerombolását, a Római Birodalom bukását, Napóleon hadjáratait, Darwin felfedezéseit és a Hasfelmetsző Jack rémtetteit mind-mind a nephilusok irányították a háttérből.

A Chaosium az első nagy cég, mely élő szerepjátékkal kezd foglalkozni. Májusban jelenik meg a Nexus, élő szerepjáték sorozatuk első tagja. A játékban 44 játékos és 5 játékmester vehet részt. A történet egy sci-fi találkón játszódik, de ezúttal nem mindenki, aki marslakónak néz ki, visel kosztümöt. A játék egy hétvége alatt végig



játszható. Júliusra várható a következő élő szerepjáték, a **Régen és távol** (*Long ago & Far away*).

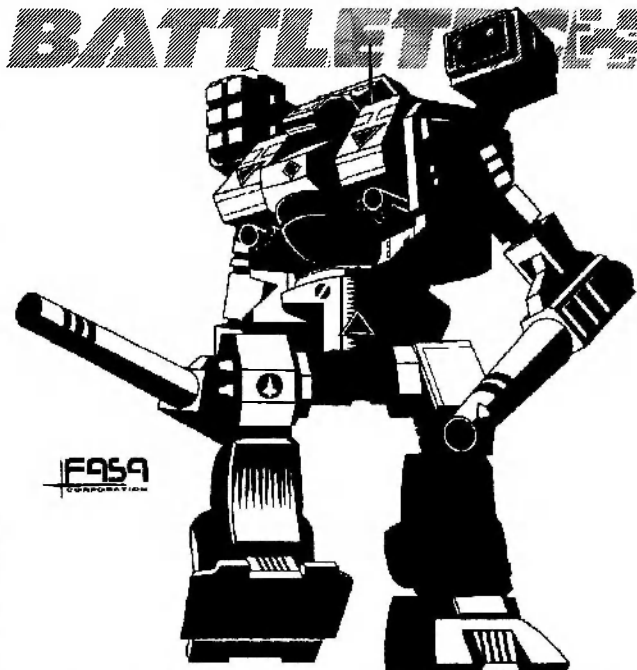
A FASA kínálata igazán csábító, a Shadowrunhoz több kiegészítés, kaland és regény is megjelenik. **Denver** az egyik legzürzavarosabb város amerikaiában. A denveri szerződés függetlenné nyilvánította, azóta a politikai intrikák és zürzavaros viszonyok városa. A dobozban egyaránt található a Játékmesternek és a játékosoknak szóló anyagokat is; akik unják Seattle-t vagy Londont, új kihívásokra lelhetnek itt. A **Lángoló mezők** (*Fields of Fire*) a harcban jeleskedő karaktereknek segít. Az utcai harcok taktikájáról olvashatnak és találnak jó néhány új felszerelést is. A **Magányos Csillag kiegészítő** (*Lone Star Sourcebook*) Seattle rendőrségének felépítését, elveit, politikáját tárgyalja. Ha Seattle-ben játszának a karakterek, szomorúan tapasztalhatják, hogy keményebb lett számukra az élet. A **Nagy futárok** (*Prime Runners*) a játékmesternek szól. Híres és hírhedt árnyfutárok és kapcsolatok felsorolása, új szint vihet a játékba, ha nem csak egyféle törpe technikus és tünde kalóz létezik a tízmillió városban. A kalandok közül érdemes megemlíteni az **Elveszett paradicsomot** (*Paradise Lost*), a Hawaii Királyságban játszódó kalandon túl sok információt is található a szigetországról. A **Harlekin visszatér** (*Harlequin's Back*) a népszerű Harlekin kaland folytatása. A látszólag minden kapcsolat nélküli kalandok végén a nagy Harlekin machinációira derül fény. A Shadowrun rajongók három új regényt is olvashatnak idén. Nem 94-ben, de talán jövőre jelenik meg a **Társaságok Biztonsági Kézikönyve** (*Corporate Security Handbook*), melyben a Knight Errand (az Ares Macrotechnologies leányvállalata) képzési módszerét olvashatjuk.

Az új Earthdawn szerepjátékot bőven támogatják az új kiadványok. A **Földhajnal lakói** (*Denizens of Earthdawn*) sorozat (I és II), az első kötet a tündék, emberek, széljárók és t'skrangok mindennapi szokásairól, hitvilágáról és kultúrájáról rántja le a leplet. A második kötetben az orkokról, trollokról, törpökről és obsidemberekről lesz szó. A **Lények** (*Creatures*) több, mint ötven speciális szörnyet és lényt mutat be. Barsaive (a Földhajnal világa) északnyugati része **Parlainth**, az erről részről szóló dobozban számtalan elfeledett és veszéllyel teli romot és kincset fedezhetnek fel a játékosok a Korbács előtti időkből. Ehhez a dobozhoz használható a **Parlainth-i kalandok** (*Parlainth Adventures*) kalandgyűjtemény is. Egy különálló kalandot tartalmaz a **Fertőzött** (*Infected*), ebben egy olyan kislányt kell megmentenie a játékosoknak, akit a falu lakói azzal gyanúsítanak, hogy egy Rettenet (Horror) fertőzte meg. A távlati tervek között szerepel a **Rettenetek** könyve (*Horrors*), a **Földhajnal legendái** (*Legends of Earthdawn*), **Barsaive atlasza** (*Yassal's Maps of Barsaive*), a **Barsaive-i kereskedőkről** szóló könyv (*Merchants of Barsaive*) és a **Barsaive-i felfedezők kalauza** (*An Explorer's Guide to Barsaive*).

Az előző számban megemlítettük, hogy a TSR különféle új technikákat is bevet. Úgy tűnik, a FASA sem akar lemaradni mögöttük, a **Battletech**

összes harci szabálya, az újabb géptípusok teljes technikai dokumentációja, bőségesen illusztrálva, CD-ROMon is megjelenik.

Mit várhatunk az **Iron Crown Enterprises**-től? Természetesen temérdek anyag jelenik meg a **MERP**-hez. Kiszámítható volt, hogy az új kiadáshoz új táblázatgyűjtemény és karakterlapok jelennek meg. Ezen túl három új sorozatot is újjá bocsájtanak. Az első a **Középfölde Népei** sorozat (*Peoples of Middle-Earth*) nyitó darabja a valákról és maiákról olvashatunk. Megtalálhatjuk benne Manwë, Gandalf, a móriai Balrog és Morgoth leírását. Részletezik mágikus hatalmukat és különleges varázstárgyaikat is. A **Középfölde Birodalmi** (*Realms of Middle-Earth*) első tagja Arnorral foglalkozik. A dobozban egy 400 oldalas könyvet találhatunk az északi birodalomról, mely annak földrajzáról, történelméről és lakóiról szól. Emellett sok színes térképet és alaprajzot is felhasználhatunk a játékhoz. A harmadik sorozat, a **Középfölde Várai** (*Citadels of Middle-earth*) Minas Tirith leírásával kezdődik. Az első MERP modul idén a **Palantír küldetés** (*Palantir Quest*) címet viseli. A játékosok



nak Elaszár király segítségére kell sietniük. Úgy tűnik, előkerült az egyik látókö, és a karaktereknek messze északra kell menniük, hogy megtalálják. A modul részletes kidolgozásával különösen segíti a kezdő mesélőket. Két Tolkien világában játszódó társasjáték is megjelenik idén. A **hobbitban** (*The Hobbit*) a játékosoknak át kell vágniuk a Vadonon és elsőként kell megszerezniük a sárkány kincsét. Az **Öt sereg csatájának** (*Battle of Five Armies*) neve önmagáért beszél.

A **Rolemaster** is megújul idén. Az **Alaprendszer** (*Core System*) a Rolemaster alapszabályait foglalja egybe. Kiadják – átdolgozva – a Companionokat is, immár tematikusan csoportosítva a kiegészítő szabályokat (Lények kézikönyv, Mentalista kézikönyv stb.). A **Lények és kincsek III-ban** (*Creatures and Treasures III*), nagy meglepetésre tonnányi új szörny és varázstárgy jelenik meg. Minden egyes szörnyről és kincsnél, hosszasan taglalják, hogyan illeszthetők be a mesébe. A **Tenger törvény** (*Sea Law*) tangeri

csaták szabályait (néhány hajó vagy teljes flották között), hajók és tengeri lények leírását tartalmazza. Az elsősorban a Rolemasterhez készült, de bármely szerepjátékhoz felhasználható **Arnyvilág** (*Shadow World*) világleíráshoz új modultrilógia indul a **Gyülekező sötétséggel** (*Gathering Darkness*). A helyszínek közül nem egyen nem csak egyféle megoldás és kimenetel létezik, igazi szabadságot adva ezzel a mesélőnek és a játékosoknak egyaránt.

A **Space Master**hez kiadják a második kézikönyvet (*Space Master Companion II*). Ebben további kiberstuffok, páncélok, fegyverek és szabálykiegészítések találhatók meg.

A legjobb szuperhős szerepjátéknak tartott **Bajnokok** (*Champions*) kedvelői idén dúskálhatnak. Azok akik szeretik ezt a környezetet, nem is nagyon választhatnak mást, mivel lejárt a TSR licenc szerződése a Marvel Entertainment Group-pal és a Mayfair Games szerződése a DC Heroes-zal. A **Vipera** (*Viper*) a világ legnagyobb gonosz szervezetét részletezi. A **Szövetségesek** (*Allies*) azokról szól, akik a játékosok segítségére siethetnek a kalandok során. Külön könyv foglalkozik majd a mutánsokkal (*The Mutant File*). Egy új várost, Hudson City-t írja le a 144 oldalas **Igazság, nem törvény** (*Justice, Not Law*), a város új mese-sorozat központja is lehet. Az új technikák az ICE-nál is megjelennek; a Bajnokok új kiadásához egy karaktergeneráló szoftvert is mellékelnek.

A nagyszerű **Sötét bajnokok** (*Dark Champions*) is sok újdonságot kínál. A legérdekesebb közülük talán a **Szemét szemért** (*An Eye For An Eye*). További szabályok, járművek, fegyverek, szervezetek, köztük a Hollók részletes leírása olvasható ebben a kiadványban.

A több környezethez is felhasználható **Hős rendszer** (*Hero System*) a **Horror Hero**-val és a **Fantasy Hero**-val bővül.

Az **R. Taslorian Games** egy teljesen új szerepjátékra koncentrálnak, címe **Falkenstein kastély** (*Castle Falkenstein*). A környezetet ők gőzpunknak (a kiberpunk mintájára) nevezték el. A múlt század végén játszhatunk, ám a világ kissé különbözik a történelemkönyvekből ismerttől. A módosított gőzgépek fantasztikus technikái fejlődést indítottak el, számtalan Verne-i találmány valósul meg. Ezeken túl természetesen mágusok és tündelények is léteznek. A játékosok akár Sherlock Holmes-szal karöltve nyomozhatnak az Illuminátusok titkos társasága után.

A **Cyberpunk 2020**-hoz külön könyv jelenik meg. Egy a mesélők, és külön könyv a játékosok számára. Angolszerzők írják a U.K. Sourcebook-ot, japánok és ausztrálok a **Csendes-óceáni szegletet** (*Pacific Rim*).

Tervezik, hogy több anyagot is megjelentetnek a japán rajzfilmek hangulatát idéző **Mekton** szerepjátékhoz, részleteket azonban még nem közöltek. Felélesztik a **Tinik az űrből** (*Teenagers from Outer Space*) játékot is, néhány új kiegészítéssel. A részletekre még itt is várnunk kell. Ígéretük szerint nem feledkeznek meg az **Alompark** (*Dream Park*) többkörnyezetű szerepjáték híveiről sem.

-nag

GALÉRIA

M.A.G.U.S., a profi újszülött

Mikor nekiálltam, hogy a M.A.G.U.S.-ról egy szívből jövő elemzést írjak, nem gondoltam, hogy ennyire nehéz dolgom lesz. Nem gondoltam, hogy tömri fogom a fejemet, mert magával ragadott a lelkesedés, amivel az első igazi magyar szerepjátéknak adóztam. Lelkesedésemben hamar kiolvastam a könyvet, és már raktam is sarokba az általam akkoriban oly kedvelt Rolemaster könyvhegyeket. Reméltem az új játék megadja ugyanazt az élvezetet amit annakelőtte a Rolemaster adott. Belevetettem magam a M.A.G.U.S. mélyére, és lelkesedésem töretlen maradt, mindaddig, amíg nem játszottam, illetve nem meséltem néhányszor.

Átnézve a könyvet az átlagos szerepjátékoknál kicsit több információt kapunk a játék háttéréről, és néhány igazán megszívlelendő jótanács is helyet kap. A fajok a megfelelő, és már ismert humanoid fajtákból állnak össze. *Ember, elf, félelf, törpe* és az Yneven egyedülálló *udvari ork*. Általánosságban nem különböznek az AD&D, vagy a más játékok által ismertektől, hasonlóak a speciális képességeik, tulajdonságaik. A kasztok sem okoznak különleges meglepetést, ami új, az talán a *fejvadász*, aki a harcos specializált változatának felel meg. Sajnos a kasztok kialakításában észlelhető némi aránytalanság, ékes példa erre a *bárd*. Megmagyarázatlan, hogy a dalnokok miért rendelkeznek számos kaszt speciális képességeivel már az első szinten, nem beszélve a többi, szintlépésekkor automatikusan adódó képzettségekre. Mindehhez remek harci képességek is járulnak. Való igaz, hogy az AD&D 1st Edition-ben igen nehéz a bárdá alakulás, és emiatt szinte mítikussá válnak a bárdok, de ez nem lehet indok rá, hogy a M.A.G.U.S.-ban egy első szintű bárd ilyen erős. Hiányzik a kasztok egyensúlya, ami azt biztosítaná, hogy minden kaszt tagja a saját foglalkozásában nélkülözhetetlen legyen. A bárd a maga „ezermesterségével” majdhogynem feleslegessé teszi a tolvaj vagy a fejvadász karaktereket.

Sajnos a *harcművészekkel* legalább annyira nem foglalkoztak, amennyire a bárdokkal igen. Kidolgozatlan a harcművészet, nincsenek igazi alapok lefektetve a komoly játékhoz (kivéve a *Slan pszi módszert*). Viszont az egyensúly feláll a papok, és a varázslathasználók főkaszttjaiban. Remek az elgondolás, hogy az egyes istenekhez különféle, az isten jellemének megfelelő szférákat rendelnek, a papi varázslatok pedig ezekhez a szférákhoz kötődnek, bár az AD&D 2nd Edition kedvelőinek ugyancsak ismerősen csenghet ez az alapelv.

A papok néha bünt követnek el, és ezért gyakran büntetéssel sújtják isteneik. A M.A.G.U.S. mesél arról, mi a helyzet, ha a pap istene ellen tesz, vagy annak elveit megtagadja. A legtöbb szerepjáték csak a papi áldozatok milyenségét és gyakoriságát írja le, a M.A.G.U.S. viszont Ynev istenségei közül néhánynak vallását, rendi szokásait is megemlíti, és szó esik a vallástól függő speciális képességekről is. A paplovag nem sokban különbözik harcos főkaszttbéli társától, tulajdonképpen többkasztúnak számít, aki némi (!) varázserővel rendelkezik.

Kedvenc fejezetem a varázshasználókról szól. Ez talán a legjobban kidolgozott csoport. A varázshasználók varázshatalmukban, és varázslataikban különböznek egymástól. A *boszorkány*, és a *boszorkánymester* varázslatai leginkább a gonosz oldal felé sodródnak – ezzel behatárolva a karakter jellemét –, bár itt is elmondható, hogy a cél szentesíti az eszközt.

A játék egyik újdonsága a *pszi képességek*, bár némelyikük igen hasonló a Rolemaster *Spell User's Companion*-ban leírt *Pszionikus Listák* fejezetben említett varázslatokhoz. Eltérnek a hagyományos varázslatoktól, mert bárki által (megfelelő Intelligencia, Akaraterő kérdése) használható, a ma is ismert para-képességek alapjaira épülő képességekről van szó. Három részre osztották, az egyik az átlagos felhasználású, a másik a harcművészek által kifejlesztett, a harmadik a varázslók által használt csoport. Ezek ennek megfelelően céljaikban, és erejükben eltérnek egymástól. Igen hasznos, ún. *diszciplínák* ezek, melyek kiválóan alkalmasak a varázslatok elleni vé-

delem megfelelő kialakítására is. Vannak a rendszernek hiányosságai is, például bizonyos pszi képességek lehetővé teszik, hogy egy 11. szintű harcművész harmáncszor (!!!) támadjon egyetlen körben. Elgondolkodtató, hogy ez után a pont után van-e még értelme a játéknak.

Varázslatok. A varázslatrendszer a fantasy szerepjátékok elengedhetetlen része, mely valahol minősíti is a játékot. A felhasználói mágia csoportjában számos ismert varázslatot találhatunk (pl. *Nyelvrohasztás* – Rolemaster), de a jól ismert tűzgolyó és más hasonló, igen hasznos varázslatok sem hiányoznak. A Nekromanciában szereplő híres dzsad nekromanta, Abdul Sahred neve ismerősen csenghet a *Cthulhu hívásából*, miként az általa írt könyv címe, a *Necrográfia* (Lovecraftnál *Necronomicon*) is.

A M.A.G.U.S.-ban a *mozaikmágia* sikerült a legjobbra. Használatához valóban el kell sajátítani a M.A.G.U.S. mágiarendszerének alapjául szolgáló filozófiát a Lét Hármás Síkjáról, valamint meg kell érteni a Lélekvándorlás, és az Anyagi Mágia alapjait. A 90-95 alapmozaik kombinálásával rengeteg varázslatot lehet létrehozni, és nem ritkán olyan fantasztikus erejűeket, amelyek még egy viharedzett mesélőt is meglephetnek. Nagyon jó a *Rúnamágia*, mely szerint minden hatás leírható rúnákkal. Erre példákat is találunk a Varázstárgyak fejezetben, ahol elég sok, használható varázstárgyat ismertetnek, melyet rúnamágia segítségével készítenek. Sajnos nem egészen tisztázott, hogy az itt közölt árak az alapanyag, vagy maga a varázstárgy költségét jellemzik? Meglehetősen olcsón mérik Yneven a varázstudást, ha ezek a kész tárgy árát tükrözik.

Igen részletesen ki van dolgozva a *Jelmágia*, amelyben némi magyarázatot adnak a varázsjelek mibenlétéről és céljáról. Egy – számomra – újdonság a *Drágakőmágia* megjelenése. Nagyon részletesen és logikusan épül fel a drágakövek mágikus hatásait kifejtő fejezet, amelyben konkrét példát kapunk a drágakövek megfelelő felhasználásának módjáról. A varázslási rendszer gyenge pontja a varázspont-regenerálási szisztéma. A varázshasználó kasztok közül a legtöbb aránytalanul rövid idő alatt képes visszaszerezni varázspontjait.

Hiába a jó ötletek, néhány koncepcióbeli hiba nagyon nehezen játszhatóvá teszi a varázslatokat. Nem ártott volna egy kicsit többet tesztelni a játékot. A varázslatrendszer hibái közül csak néhány gyöngyszemet említek meg: a mozaikmágia szabadsága például egyben veszélye is: mesélő legyen a talpán, aki kivédi a különböző mozaikokból ügyesen (és szabályosan!) összerakott, a játékegyensúlyt ugyancsak felborító varázslatokat. Azután, a szerencsétlen első szintű varázslók csak gonosz praktikákkal tudják visszanyerni mana pontjaikat. Az egyetlen nem gonosz módszerhez, a meditációs kör felrajzolásához 18 mana pont szükséges, az első szintű varázslónak viszont csak 10 van. Az erőpajzs kissé elmeréteztetnek tűnik, ha egy harmadik szintű varázsló rakja fel, ellene már csak egy huszadik szintűnek van esélye.

A M.A.G.U.S. harcrendszere az AD&D rajongóinak tán bonyolult, a Rolemaster híveinek túl egyszerű, a Warhammer tábornak viszont ismerősen tetszhet. Mindenesetre valóban gyors és színes harcok játszhatóak le a mese tönkretétele nélkül. A lövésre vonatkozó szabályok, mely szerint a célpont védelme a lövőtől számított távolságon alapul, jól használható és logikus megoldás. Az már kevésbé érthető, miért nem vonatkozik ugyanez a hajtófegyverekre. Így Gyalog Galopp-szerű viadatok színterévé válhat a játék, ahol másfélkezes kardokkal dobálóznak a karakterek.

Az *Életerő* megoldása lehetővé teszi a Rolemaster-hez hasonló súlyos sebzések okozását is. Ez szintén azt támogatja, hogy legyen a karakter bármilyen szintű, egy jól irányzott csapással meg lehet ölni még a 20. szintű lovagokat is. Ez különösen akkor szerencse, ha a nevezett lovag nem a mi karakterünk. Persze ami valóban változik, és a tapasztalat növekedésének függvényében, az a fájdalomtűrőképeség. A kisebb sebek csak a fájdalmat

növelik, baj csak akkor van, ha már nem tud több fájdalmat elviselni a karakter. Persze ekkor sem kell kétségbe esni, hiszen a morális szabály megóvja a karaktert az egy-ütéses haláltól. Eszerint egyetlen csapással nem lehet karaktert megölni, legyen az bármilyen erejű. A karaktereket csonkolni sem lehet, így elkerülhető a Rolemaster-ben gyakran előforduló csonka, fél-szemű karakter szereplése, bár gyakran az ilyen karakterekből lesz olykor az adott világ egyik legnagyobb hőse.

A karakter egyéniségének kialakításában nagy szerep jut a képzettségeknek. Sajnos a jó alpból egy nem túl színes skála alakult ki. Hiányzik az Alap- és Mesterfok közül a Középfok. Elég nagy lépés van a két fokozat között, amely közé beillene egy áthidaló fokozat. Nem csak profik és amatőrök vannak!

Elég sok információt kaphatunk a csapdák érzékelő és végrehajtószerekezeiteiről, bár hiányzanak a kettőt összekapcsoló mechanikára vonatkozó ötletek. Sajnos a Tapasztalati Pontok szabályait pont a mintakaland rúgja fel, ezért nehéz eldönteni milyen szabály alapján adjuk a pontokat. Persze ez a Játékmester belátása szerint történhet, de nem azért ártott volna egy egységes irányelvet adni.

A világ leírása elég részletes, nem kell ennél sokkal többet ismernünk Ynev átlagos földrajzáról – jelenleg. Sajnos a bestiárium kevés anyagot tartalmaz, de ha a hírek igazak, készül a könyv, amely csaknem 100 szörny leírását fogja tartalmazni.

A szabályok legelgondolkodtatóbb része, hogy bizonyosakat a mesélő akkor talál ki amikor akar, és úgy módosít, ahogy akar.

Bár tudom, nem ez a legfontosabb, végezetül mégis szót ejtek az illusztrációkról. Egy fantasy világ hangulatának megteremtésében nagyon fontosak a képek: segítik a játékosokat a világ és lakóinak elképzelésében, pihentetik a szemet a szabálytenger olvasása közben. Bár Zsilvölgyi „Max” Csaba alkotásai nem hagynak kívánnivalót maguk után, de ha már harmadszor-negyedszer tűnik fel ugyanaz a rajz, már unalmas. Remélem, a beharangozott második kiadásban már korrigálják ezt és a többi fent említett problémát.

Talán végére is értem a M.A.G.U.S.-nak. Becsukom, és elgondolkozom az elmúlt pár éven. Vajon a lelkes AD&D-tábor eldobja-e kedvelt játékát egy újért, vajon valóban elég jó-e a M.A.G.U.S. ahhoz, hogy csak ezzel játszunk? Vitathatatlan előnye a magyarsága, és az a tény, hogy alkotói talán készek a folytatásra. Viszont befekteti az eget az állandó acsarkodás, és a

ma is ugyanúgy, mint pár évvel ezelőtt, fennáll az „amattor-profi” háború. Ki tudja, vajon tényleg alakulnak-e úgy a dolgok, hogy a Te véleményed is számít? Nem próbálkozom jóslással, hisz a jövő állandóan változik. Úgy érzem, nem szabad egy újszülött felett átfogó ítéletet mondani. Az első gyermek, a Harc és Varázslat ledobott a szerepjátékok Taigetoszáról, de remélem a második, a M.A.G.U.S. túléli a gyermekkort, és pár év múlva legalább annyira keresett és kedvelt lesz, mint ma az AD&D. Addig is újra kézbe veszem a Rolemaster-t.

Finlaure

Figyelem! A M.A.G.U.S. elnevezés, valamint a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatos összes kifejezés a *Valhalla Páholy* kizárólagos védjegye.

Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a Középfölde Szerepjátékot!

(Bővebben a 34. oldalon)

Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

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

1052 Budapest, Bárczy István u. 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.

DANGEROUS JOURNEYS

Gary Gygax kétségtelenül a legnagyobb név a szerepjáték-világban. Ő volt az aki 1973-ban Dave L. Arneson-nal közösen megalkotta a *D&D*-t (ismertetőt lásd: *Bíborhold* '94. január), az első szerepjátékot. Mintegy öt évvel később pedig megírta a folytatást, a mindmáig legnépszerűbb RPG-t, az *AD&D*-t.

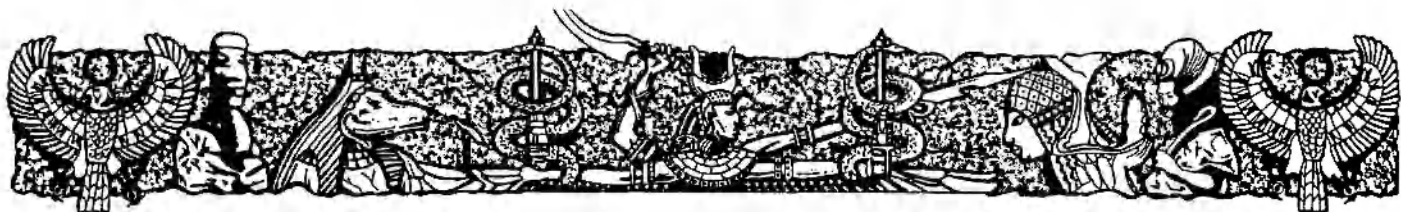
A fenti bevezető után érthető, hogy miért rebegtem hálát a Szerencse istennőjének, amikor a véletlen folytán kezembe került a *Mythus*, Gary Gygax új fantasy szerepjátéka. Az igazi meglepetés azonban valamivel később ért, amikor tudatosult bennem, hogy a *Mythus* csak az első darabja egy komplex elképzelésnek, a világ eddigi leghatalmasabb szerepjáték vállalkozásának, a *Dangerous Journeys* (Veszélyes Utazások) univerzális rendszernek.

Az univerzális szerepjátékrendszerek mögött az alap gondolat az, hogy felesleges minden millióhoz új szabályrendszert megtanulni. Ha a sci-fi-, fantasy-, horror-, kém- stb. játékokhoz mindig új rendszereket tanulunk meg, akkor jelentősen csökken szabadidőnknek az a része, amit tényleges játékkal tölthetünk (nem beszélve arról, hogy az eltérő szabályok fejbentartása is komoly gondokat okozhat). Robogó tempójú huszadik századunk ránk kényszerített ritmusa begyűrűzött a szerepjátszásba is – az időmegtakarítás igénye létrehozta az univerzális szerepjátszás elméletét. Sok fejben megszületett az alapötlet, készítsünk egy szabálygyűjteményt, melynek törvényei minden világban alkalmazhatóak, ugyanazok a szabályok érvényesüljenek a varázslóknál, mint a csillagpilótáknál vagy a vámpírvadászoknál. Sokan próbálkoztak, alkottak univerzális, világtól és érától független rendszereket. A várt siker azonban rendszerint elmaradt, a játéktervezők nem tudtak boldogulni a Nagy kihívással, képtelenek voltak befogadható, játszható univerzális rendszert teremteni.

Az első nagy változást Steve Jackson GURPS-e (lásd *Bíborhold* '93 november) jelentette. Ez a rendszer megjelenése után elnyerte a Legjobb Szerepjáték címét, bizonyítva, hogy az univerzális szerepjáték elmélete nem vakvágány. Az alaprendszerhez megjelenő töméntelen mennyiségű kiegészítő jelzi a játék sikerét – hiszen csak a népszerű játékokhoz lehetséges nagy mennyiségű, egyéb anyagot eladni.

Az univerzális játék befutott. A kiadók nem favorizálják a „hőskor” kaszt-rendszeres, egy bizonyos világhoz kötődő szerepjátékait, igyekeznek az új útra lépni (még a legnagyobb cápa, a TSR is ebben az irányban újított az Amazing Engine megjelentetésével). A szerepjáték történelemtövének új fejezete kezdődött, és ebben a fejezetben kétségkívül gyakran esik majd szó Gary Gygax játékrendszeréről, a *Dangerous Journeys*-ről.





A *Dangerous Journeys* némiképp újítás az eddigi elképzelésekhez képest. A GURPS-szel ellentétben nem jelent meg egy Alapkönyv, amihez később adott világok leírásait megvásárolhatnánk, hanem minden egyes világleírás tartalmazza az alapszabályokat, némileg módosítva, a világ hangulatához igazítva. Ilyen a sorozat első darabja, a *Mythus* is.

A *Mythus* játék nem egy könyvből áll. Az alapszabályokat a *Mythus FRPG* könyv tartalmazza, a *Mythus Magick* a varázslatrendszer ismerteti, és plusz varázslatokat ír le, az *Epic of Ærth* pedig a *Mythus* világát, az alternatív Földet vázolja. Természetesen nem maradhat el a Szömykönyvtár sem, ez a *Ærth Bestiary* nevet kapta. A megjelent egyéb kiegészítők közül kiemelendő *Ægyptom* legnagyobb kikötővárosát leíró *The City of Ascalon* box (poszter-térkép, nyolc kisebb térkép, 160 oldalas város ismertető).

Maga az alapkönyv (*Mythus FRPG*) gigantikus terjedelmű könyv, több mint 400 oldal hosszú. A játék azonban két fokozatú. A könyv első ötven oldala a játék egyszerűbb formáját, az ún. *Mythus Prime*-ot írja le, mely önmagában is játszható játék. Ezt kezdő játékosoknak javasol-

teznek *átjárók*, a boszorkánymesterek és pusztító szörnyetegek a legendák lényivé lettek. Néhány kalandra hajlamos ember azonban még ma is átléphet ezeken a világok közötti átjárókon, s *Ærth* földjén találkozhat az álmok és mesék lényivel.

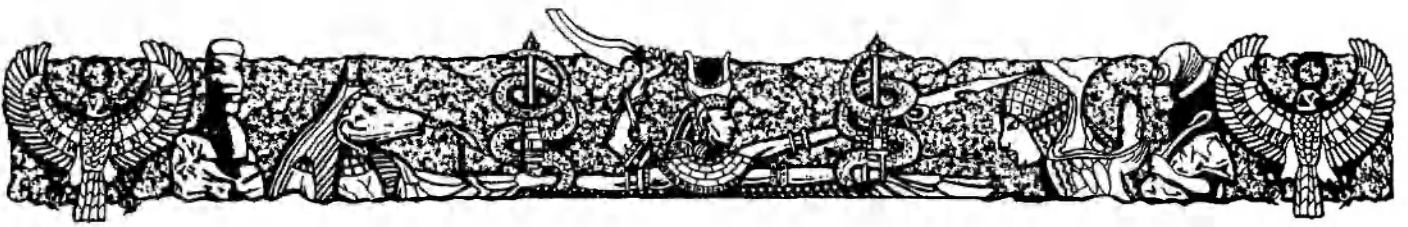
A tényleges játék elkezdéséhez, mint minden szerepjátékban, először karaktert kell generálnunk. A játékos karaktert a *Mythusban Heroic Personá*-nak hívják (a játék egyik hibája, hogy a megszokott „szakkifejezések” helyett, mint karakter, vagy tulajdonság, újakat használ. Ez kezdetben elég zavaró, mindig vissza kell lapozni a szótár részhez, hogy melyik kifejezés mit is takar). A karaktergenerálás első lépésként meg kell határozni *Ærth*-beli egyéniségünk szociális-gazdasági helyzetét (Social-Economic Class), azaz azt, hogy karakterünk milyen magasan áll a társadalmi ranglétrán. Ezt egyszerű százalékdobással határozzuk meg (a játék csak hat, illetve tízoldalú kockát használ), összesen kilenc fokozat van (az *Unearthed Arcana*-t kedvelőknek ismerősen hangozhat...). A SEC meghatározza azt, hogy karakterünk kezdetben milyen hivatása (lásd később) lehet, nyilvánvalóan nem lehet egy nincstelenből kereskedő, vagy csilgajós.

Második lépésként következik az alap-tulajdonságok meghatározása. A *Mythus*-ban ez bizony nem könnyű. Amit a legtöbb rendszerben 6-8 tulajdonsággal megoldottak, az itt egy hármas mélységű, összesen 18 számot tartalmazó rendszer lett. Ennek legfelső szintje a *Trait* (jellemvonás). Minden karakternek három jellemvonása van, az Elme (*Mental*), a Fizikum (*Physical*) és a Szellem (*Spiritual*). Ezek mindegyikét tovább bontja az író két Kategóriára (*Category*), ezek a következők: Elme: Emlékezet (*Mnemonic*), mely meghatározza, hogy a karakter milyen gyorsan tanul, és milyen precízen emlékezik vissza régebben történt eseményekre, Okfejtés (*Reasoning*), jellemző a karakter logikus gondolkodásának mélységére, felfogósságára. Fizikum: Izomzat (*Muscular*), a karakter erejét és izmainak sebességét jellemzi, Idegrendszer (*Neural*): a mozdulatok pontosságát, a koordinációs képességet mutatja. Szellem: Metafizikai Kategória (*Metaphysical*) jellemzi a karakter felfogóképességét a természetfeletti kapcsolatban (mint vallás, hit, istenek tanításai), a Pszichikai Kategória (*Psychic*) pedig a képzelőerőt, a hatodik érzéket jellemzi. Mindegyik Kategória három Tulajdonságra (*Attribute*) bontott, az első a Kapacitása (*Capacity*) az adott Kategóriának, mely a maximális elérhető értéket jelzi, a második a Kategória Ereje (*Power*), míg a harmadik a Kategória Sebessége (*Speed*). Például magas Fizikai Izom Erővel a karakter képes nagy súlyokat megemelni, míg magas Fizikai Izom Sebesség azt jelenti, hogy a karakter képes gyorsan futni. A Tulajdonságokat 2d6+8-cal dobott értékek szétosztásával kell meghatározni (létezik egy rendkívül egyszerű pontszétosztásos módszer is, ahol adott értékeket kell Tulajdonságainkhoz rendelni). A Kategóriák értékét az abba tartozó három Tulajdonság összege adja, míg a Jellemvonásokat a megfelelő két Kategória összege. Elsőre nagyon kuszának hat ez a bonyolult felosztás, azonban később meg lehet érteni a háttérben húzódó szándékot. Ezeknek az értékeknek mindegyike meghatároz valamit a karakterrel kapcsolatban, de a rengeteg összefüggést itt nem sorolom fel (például a Fizikum 75%-a határozza meg azt, hogy mennyi sebesülést visel el a karakter, mielőtt „megszédülne”, ugyanígy a Fizikum 90%-ával egyenlő pontvesztés már ájulást jelent).



ják. Ha valaki elég járatos az alaprendszerben és többre vágyik, fokozatosan áttérhet az *Advanced Mythus*-ra, a komolyabb, veteránoknak kiépített szerepjátékrendszerre. (Ezt a koncepciót, mint sok mást, Gary Gygax nyugodt szívvel vette át az AD&D-ből. Gondolom mindenki ráismert a *Mythus Prime*—*Advanced Mythus* párban a D&D—AD&D párra.) Továbbiakban az *Advanced Mythus*-szal foglalkozunk, legfeljebb utalunk az egyszerűbb formára, a *Prime*-ra.

Ahhoz, hogy mélyebben belemérülhessünk a tényleges rendszerbe, szót kell ejtenünk a *Mythus* világáról, *Ærth*-ről. *Ærth* a mi földi világunkkal paralel, egy másik dimenzióban létező világ (az angol *Earth* (Föld) szó *Ærth* változata is erre utal). A fő különbség a Föld és *Ærth* között, hogy míg az előzőben a technika, addig az utóbbiban a mágikus erő, a *Heka*, a fejlődést ösztönző erő. A *Mythus FRPG* idején *Ærth*-en 992-t írnak. A világ felépítése, földrajza és társadalmi majdnem megegyezőek a valóságos Föld 992-es állapotával. A két világ, a Föld és *Ærth* egymás mellett, egymáson léteznek, de egymás számára láthatatlanok. Régebben több *átjáró* is létezett a két világ között, így a heka-szegény Földön is feltűntek időnként mágusok, tündérek, vagy éppen sárkányok. Az idők folyamán azonban a két világ „eltávolodott” egymástól, manapság már csak egy-két megközelíthetetlen helyen lé-



Ha meghatároztuk karakterünk alaptulajdonságait, akkor ideje, hogy Hivatást (*Vocation*) válasszunk neki. 35 típus áll a rendelkezésünkre, melyeket hét kategóriára bontottak. Egy-egy hivatás a kezdetben rendelkezésre álló ismeretkörben különbözik. Például az Orgyilkosnak nincs varázslással kapcsolatos ismerete (bár a játékos „megveheti” azt

tette. A jógáról éppolyan mélységben és hozzáértéssel ír Gygax, mint a harcművészetről, vagy a kardforgatásról. Ez a fejezet önmagában megéri, hogy megvásároljuk a Mythus.

Az ismeretek természetesen növelhetők, a kalandozás során szerzett tapasztalati pontok felhasználásával (amit itt egyébként eredmény pontoknak – *accomplishment point* hívnak).



magának már induláskor is). A hivatások között különbséget jelent még, hogy az ismeretek megdobandó értéke hivatásonként más-más alappal indul (például az asztrológus csillagjósolás ismerete alapban 24, míg a jóse csak 16). A hivatások jól eltaláltak, már az elnevezések is kedvet ébresztenek a játékra. Alkimista, zsoldos, jövendőmondó, kalóz, vadász, sámán stb. mind-mind játszható hivatás. A D&D ismerőinek nem szokatlan, hogy a humanoid fajokat (mint tünde, törpe, gnóm) szintén hivatásként kezeli a Mythus.

Már a hivatás megválasztásánál szóba kerültek az ismeretek, hiszen a hivatás nagyrészt meghatározza azt, hogy milyen ismeretekkel rendelkezik karakterünk. Az univerzális rendszerekben különösen nagy hangsúlyt kapnak a szakértelmek, képességek. Ezen a téren a Mythus az összes többi rendszert veri. 60 oldalas ismeret-leírást tartalmaz, a megszokott ismereteken felül olyanokkal is találkozhatunk, mind ördögűzés, hajóépítés, szabadulóművészet. Bizonyos ismereteket több alismeretre bontottak (mint például a cirkuszművészetet egyensúlyozásra, tűznyelésre, késdobálásra, kardnyelésre és zsonglorkodásra). Ezekre specializálódni lehet, ez esetben megnő az adott ismeret megdobandó értéke, míg a többié némileg csökken. A hihetetlen kidolgozottság mellett az ismeret-rendszer másik előnye (ami egyébként a Mythus legnagyobb érdeme), hogy Gary Gygax visszaadja a mitológiákban szereplő legendás képességek hangulatát, valamint elképzelhetetlen munkával az emberiség történelmét tökéletesen szerepjátéka ul-

tette. A jógáról éppolyan mélységben és hozzáértéssel ír Gygax, mint a harcművészetről, vagy a kardforgatásról. Ez a fejezet önmagában megéri, hogy megvásároljuk a Mythus.

Az ismeretek természetesen növelhetők, a kalandozás során szerzett tapasztalati pontok felhasználásával (amit itt egyébként eredmény pontoknak – *accomplishment point* hívnak).

Az ismeret-rendszer mellett a harc-rendszer és a varázslási rendszer az, amit feltétlenül meg kell vizsgálni egy fantasy szerepjátéknál. A harc-rendszer nem tartalmaz komoly változást a megszokott rendszerekhez képest. Első lépésként meg kell határozni, hogy a szemben álló felek bármelyikét meglepetésként érte-e a támadás, vagy sem. Ezekután (ha egyik fél sem hőként meg a másik feltűnésén) kezdeményezést kell dobni (nem meglepő: d10-zel). A kezdeményezést módosítják a Tulajdonságok, attól függően, hogy mit tesz a karakter (Fizikum Ideg-rendszeri Sebessége módosít lőfegyvermél, a Fizikum Izomzati Ereje közel-harci fegyvermél, stb.), és természetesen minden fegyvernek van sebesség faktora. Ha meghatároztuk, hogy az adott körben (itt egy kör három másodpercig tart) ki mikor jön, akkor sor kerülhet a támadásra. Négyféle harc lehetséges a Mythusban: a Mentális, a Spirituális, a Heka-alapú és Fizikális. Az első kettő elsősorban adott tulajdonság ellen hajtható végre és értelmi, illetve lelki sérüléseket okoz, a harmadik azokat a varázslat-támadásokat jelenti, amelyek fizikai sebzést okoznak, a negyedik pedig a közismert fegyveres harcot jelenti. Ez utóbbit halálos, és nem-halálos fizikai harcra bontják szét. Fizikai támadásnál a játékos az adott fegyverismeretéhez hozzáadja a Fegyver pontokat (minden fegyvermél más-más érték), majd az esetleges Irzék-keles bónuszát, majd erre az értékre dob százalékat. Ha sikeres, akkor a támadás is sikeres, ha a találathoz szükséges érték 10%-a alá dob, akkor Speciális találatról beszélünk, ha a dobás 99-100% akkor Különleges Hiba a támadás eredménye. Sikeres találat ellen lehetséges hártást dob-





ni. Ha sikerül, akkor nem sérül meg a védő. A sebész fegyverenként változik.

A harc fejezetnél találjuk a fegyver és páncélzat leírást is, amely hasonlóan kidolgozott, mint az ismeretekkel foglalkozó fejezet (például kilencféle pajzs és tizenhétféle kard leírását tartalmazza!). Minden egyes fegyvert és páncélzatot, kinézetét és felhasználását hat-hét sorban elemzik. De olvashatunk itt a lovak páncélzatairól és azok hatásairól is, és számos másról is (csak a címszavakat felsorolva: sérüléstípusok, sav, fagy, betegség hatásai, fertőzéstípusok, gyógynövények és hatásai, az agysérülések, téboly és fóbiák, regeneráció, és feltámasztás stb.)

Végezetül szólnom kell arról a fejezetről is, mely talán a legkiválóbb része a Mythusnak: a Varázslás. A mágia Ærth földjén a Hekára épül (Egyiptomi szó, jelentése: „Mágikus erő”). A Heka az ötödik elem, van ahol erősebb, van ahol gyengébb az Univerzum végételenjében. Számos neve van, hívják Manának, Orgonénak, Barakának, de mindenhol egy dolgot jelent: hatalmat. Háromféle változata van. A pozitív heka a felső létsíkokról, a negatív heka az alsó síkokról származik. A kevert heka e kettő elegye, s egyben a leggyakrabban használt varázslatforrás Ærth földjén. Létezik azonban egy másik felbontás is, ami a hekát felhasználása szerint bontja szét. Spirituális, Mentális, és Fizikális felhasználás létezik, plusz egy extra forma, melyre csak az igazi varázslathasználók (Full Practitioner) képesek, ami ezen három típus keveréke. A varázslatok több típusra bontottak, ahhoz hogy az egyik típusba tartozó varázslatot ismerhessen a karakterünk, rendelkeznie kell egy bizonyos ismerettel. Például, hogy valaki képes legyen Az Igazság Ismeretének Igéjét elmormolni, ismernie kell az asztrológiát.

A varázslatleírások igazán jól sikerültek, hangulatosak.

Sok mindentről, ami a Mythusban található, hely hiányában nem szólhatok. Egy biztos, a Mythus talán a legkidolgozottabb, de egyben legbonyolultabb szerepjáték a piacon. Kidolgozottsága megdöbbentő (például megtudhatjuk egy táblázatból, hogy a nepáli nyelv 25%-osan rokon az északi hindu dialektussal és 10%-osan a tibeti nyelvvel, vagy hogy mást ne említsek tizenegy lőtípust sorol fel a könyv – mindez érthető, ha belegondolunk, hogy Gary Gyax 1986-tól 1992-ig dolgozott a játékon), bonyolultsága azonban a veterán játékosokat is elértheti. Gyengéje, hogy a karaktergenerálásnál túl sok szerepe van a szerencsének, így a szerencséskezü játékos dominánssá válhat a partiban. Úgy gondolom, ha a Mythus a TSR adta volna ki, a játék neve Very Advanced Dungeons&Dragons lett volna, és bizony Gary Gyax játéka ma már a legnépszerűbb játék lenne a világban. -mm-

Beszélgetés Dave Newtonnal

Kérdés: Kérlek, mutakozz be néhány szóban!

Dave Newton: Dave Newton vagyok, Dél-Kaliforniában, pontosabban Hawthorne-ban születtem. 33 éves vagyok, második feleségemmel, Michelle-lel, kutyánkkal és három számítógéppel élek Nyugat-Georgia-ban. Rendes foglalkozásom mesterséges intelligencia kutató, de az olvasók inkább játéktervezőként ismerhetnek.

Kérdés: Milyen játékokon dolgoztál eddig?

Dave Newton: Társszerzője és megteremtője vagyok a *Mythus* fantasy szerepjáték rendszernek, Gary Gyax mellett. Mostanáig a *Mythus*, a *Mythus Magick*, a *Mythus Gamemaster's Screen* és az *Ærth Bestiary* tervezésében működtem közre.

Kérdés: Hogyan kezdted el játszani?

Dave Newton: 1981-ben kezdtem el játszani *Advanced Dungeons & Dragons*-t. Az azóta eltelt 13 évben sok nagyszerű játékot játszottam és meséltem, *Arduint*, *Call of Cthulhu*, *Twilight 2000*-et, *Shadowrun*, *Vampire*-t. Legjobban a fantasyt és kiberpunkot szeretem.

Kérdés: Hogyan jutottál el a játéktervezéshez?

Dave Newton: Mikor Michele-lel 1988-ban úgy döntöttünk, hogy Georgia-ba költözünk, azt hittem minden nehézség nélkül találok majd állást a számítástechnikában. Három hónappal később már kezdtem egy kicsit ideges lenni. Észrevettem, hogy az SSI számítógépes szerepjátékokkal kezdett foglalkozni, ezért az összes nagyobb cégnek írtam, munkát keresve. Kettő kivételével mindegyik visszautasítás volt. Csak egy nem volt szabványlevél. Az az egy Gary Gyaxtól jött. Tulajdonképpen ez is visszautasítás volt, de csak azért, mert nem volt szükségük programozóra. Megkérdezte viszont, hogy nincsenek-e kész kalandjaim és kidolgozott világom. Minthogy 5-6 évig meséltem a saját világomban, válaszoltam neki.

Aztán jópofa dolog történt, felhívott egy szombaton. Elmondta, hogy a *New Infinities*nek mindig szükség van az új anyagokra, kért, hogy minél hamarabb küldjek nekik valamit. Így aztán Michelle-lel elkezdtük újra írni és kiadni a kézírásos jegyzeteimet. Majdnem 18 hónap múlva elküldtük, amit csináltunk. Ez lett a bemutatkozó anyagunk, soha nem jelent meg. A *New Infinities* legalább olyan hosszan bírálta el az anyagunkat, mint ameddig mi írtuk. Emlékszem, nagyon le voltam törve, azt

hittem elpuskáltuk az egyetlen esélyünket a megjelenésre.

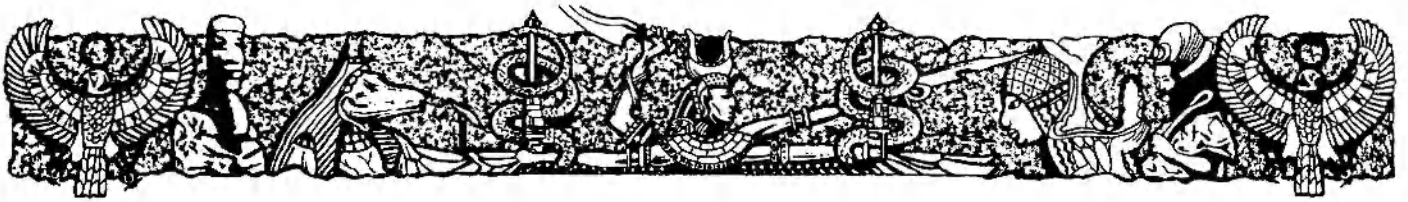
Kérdés: Ugye nem fogod elsírni magad?

Dave Newton: Nem, kösz jól vagyok. Aztán még egy jópofa dolog történt. Azt hiszem, Garynek tényleg tetszett az írásunk, elküldött egy kéziratot elbírálásra. A „*The Unhallowed*” durva piszkozata volt, egy természetfeletti horrorjátéké. Úgy tervezték, hogy egy több témájú rendszer, a *Dangerous Dimensions* (a nevet később a TSR bírósági keresete miatt *Dangerous Journeys*-re változtatták) része lesz. A játék tartalmazta a DJ alapjait, igazán mély benyomást tett rám. Igazán jó rendszemek tűnt és következnek a fantasy részt akarták megcsinálni. Felajánlották nekem a lehetőséget, hogy segítsék a tervezésben!

Miután végigolvastam, igazán érdekesnek találtam, így elküldték a szerződést. Először óvatos voltam, mindenféle pletykát hallottam beképzelt kezdőktől, akiknek nem volt annyi eszük, hogy végigolvassák a szerződésüket. Végül úgy döntöttem, vállalom a kockázatot, elfogadom a szerződést. Végül is ez volt a lehetőség, amire vártam. Mindazok ellenére, amit hallottam, úgy döntöttem bízik Garyben. És tudjátok, azóta sem kellett csalódnom benne. Ott van a nevem a borítón, pedig az általam aláírt szerződés alapján igazán nem kellett volna ott lennie. Én megmondtam, hogy mi az, ami fontos számomra és keményen dolgoztunk együtt a közös célért. Soha nem bántam meg a döntésem. Két és fél év és több mint egymillió szó leírása után, 1992 júliusában bemutatottuk a játékon az atlantai DragonCon találkozón.

Kérdés: Szóval összeszedted magad és segítettél a Nagy Mesternek a tervezésben? A játék melyik részére vagy a legbüszkébb?

Dave Newton: Azt kell, hogy mondjam, a *Mythus Magick*-re. Ez volt az a rész, amin a legszorosabban dolgoztunk együtt Garyvel. Eredetileg csak a varázslatfajta leírását és a varázslatok neveinek hosszú listáját küldte el. Ezeket besorolta a csoportokba, amikbe tartozhatnak (Boszorkányság, Varázskénekek stb.). Semmi leírás, semmi megjegyzés, csak a nevek. Hosszú ideig csak nézegettem őket – „csodás mit csináljak velük?” –, aztán dolgoztam a többi fejezeten. Végül, amikor rájöttem, hogy azt csinálhatok velük, amit akarok, nekiálltam írni. Amikor úgy gondoltam, már elég van egy csoportból, elküldtem Garynek, aki onnan folytatta.



Kérdés: Van valami a DJ-ben, amit másképp csináltál volna?

Dave Newton: A legtöbb panasz idáig a bizonytalanságra volt. Minthogy mindketten kicsit terjengősek vagyunk, talán szorosabbra foghattuk volna. Mégis sokan vannak, akik ilyen részletességet kívánnak. Sokkal könnyebb elhagyni szabályokat, mint újakat berakni a megjelenés után.

Ezenkívül, én több varázslatot és lényt raktam volna az első könyvbe, de ez a szerkesztő dolga.

Kérdés: Van valami, amit leírtál, és ma már szűgyellsz?

Dave Newton: Nem, még nem. Erre még később visszatérhetünk. Ahogy jönnek az anyagok és a határidők, biztos vagyok benne, hogy csak idő kérdése. (Ha-ha.)

Kérdés: Elmondanád a Mythus történetét az ötlettől a megjelenésig?

Dave Newton: Ahogy már mondtam, a *Dangerous Journeys*, mint több-témájú szerepjátékrendszer ötlete teljesen Garyé, nekem csak a fantasy rész kialakításában volt szerencsém segíteni. Először a „The Unhallowed”-ot olvastam újra és megjelöltem azokat a helyeket, melyek szerintem nem illettek a fantasy keretbe. A Garytól kapott átdolgozott szabályokhoz hozzáírtam a szerintem szükséges dolgokat. Minden egyes fejezethez jónéhány bekezdésnyi megjegyzést írtam, hogy tudjam, miről is van szó.

Ezután kezdtem el ími az alapjátékot, a Mythus Prime-ot. Miután befejeztem, elküldtem Garynek, hogy bővítsé ki és javítsa át. Közben ő a további fejezeteken dolgozott, és folyamatosan cseréltük a kész anyagokat.

A varázslatrendszer volt az egyik utolsó, amibe belevágtunk, és ezt élveztem a legjobban. Úgy értem, akkora már elég régóta dolgoztam együtt Garyvel, hogy tudjam, nyugodtan megmondhatom, mi az, amit szerintem máshogy kéne megoldani. Ragaszkodott hozzá, hogy még több varázslat kell, amikor már több, mint 500-600 volt belőlük amúgy is. Végül aztán fogtam pár sört meg a könyvemet, és nekiültem. Megpróbáltam magam ráhangolni a gondolatra, ha bármit megcsinálhatok mágiával, mit csinálnék? Végigcsináltam mindegyik varázslat típusra, az Alkimiától a Boszorkány mágiáig és tényleg segített. Minthogy a Mythus varázslat rendszerében a varázslatok a hatásuk szerint működnek, a statisztikákkal csak később kellett foglalkoznom. Hónapokig dolgoztunk a varázslatokon, és mire azt mondtam, „Elég!”, már több mint 1200 volt, Gary aztán még 300-at hozzárakott. Hiszed, vagy nem, az eredmény a Mythus Magick kezdetben csak egy fejezetnek indult.

Kérdés: Milyen *Dangerous Journeys* meglepetések várnak ránk?

Dave Newton: Minthogy a DJ az Omega

Helios Ltd tulajdona, nem tudom biztosan, mi készül még. Sajnos, amit tudok, sem mondhatom el, mert szabadalmaztatva van. Azt hiszem, a Nagymester tartogat még egy-két trükköt, amire egyikünk sem számít.

Kérdés: Tervezed, hogy a DJ-en kívül mást is írsz?

Dave Newton: Először is, még nagyon sokat akarok dolgozni a DJ-en, ahogy jönnek a feladatok. Mindent Garynek köszönhetek, és amíg ő akarja, neki fogok írni. Régóta szeretnék valami idő- vagy valószínűség utazással kapcsolatosat írni, remélem nemsokára megtehetem.

De van néhány dolog, amit szívesen csinálnék a DJ után. Van egy regényem, amit már írogatok egy ideje, bár ajánlatot még nem kaptam senkitől. Michelle és én mindig kapcsolatban állunk más cégekkel is. Szeretnék a *White Wolf*-nak és a *Wizards of the Coast*-nak dolgozni. Nagyra értékeljük termékeik nünőségét, és csodáljuk a kreatív szellemet, ami megjelenik bennük. Számunkra nagyon fontos az ötletesség és a csapatmunka, ami mindkét cégnél van bőven.

Egy másik dolog, amiben szintén szívesen dolgoznék, a virtuális valóság. Minthogy mesterséges intelligenciákkal dolgozom, ismerős számomra a terület, de még soha nem volt lehetőségem megpróbálni vele. Sokat programoztam gondolkodó rendszereket, de ezek idáig inkább üzleti jellegűek voltak.

Kérdés: Mi a véleményed az üzletágról általában?

Dave Newton: Úgy vélem, nagyszerű, hogy találkozhatok az összes nagy emberrel az iparban. Nagy jövőt remélek a szerepjátékoknak és a játékoknak általában. Nagyon sok az új lehetőség, az összes veterán játékos arra vágyik, amit én megtettem. Minthogy technológiákkal foglalkozom, úgy látom ezt, mint hatalmas lehetőségforrást. És amíg a

mostani mesterek irányítanak bennünket, olyanok, mint Gygax, Rein-Hagen a *White Wolf*-nál, Adkison a *Wizards of the Coast*-nál, a játékiparnak hosszú és érdekes jövője lesz.

A *SHADIS* nyomán



MITOLÓGIAI ABC

A Leprechaun

A kelta mitológia bajkeverő manója.

Mítosz: A leprechaun (vagy helyesen lepracaun) gyakori szereplője az ír népmeséknek. A néprajzkutatók véleménye szerint a leprechaunok a sidhe-ből (a kelta tündék) degenerálódtak idővel apró, csínytevő manókká. Néhány réges-régi mesében még összerosódnak a nemes és büszke sidhe-k és a későbbi galád leprechaunok jellemvonásai, ami a legjobb bizonyíték arra, hogy hogyan születtek meg a mesék manói.

A leprechaun szó eredetét többféleképpen magyarázzák. Az egyik vélemény szerint a *leith bhriogan* (az egy-cipőt-készítő), a másik vélemény (és valószínűleg ez közelebb áll az igazsághoz) a *luchor pan* (kis ember) a szó eredete. Dr. Joyce, a híres etimológus számos ír földrajzi és helységnevről mutatta ki, hogy a „kis ember legendája alapján született”.



A leprechaunok apró, hatvan centiméter körüli lények, hosszúkás, hegyben végződő fülük, hegyes orruk van. Barna, gyakrabban zöld térdnadrágot, zöld vagy szürke köpenyt viselnek, cipőjük orra felfelé kunkorodik. Az emberek számára rejtett helyeken élnek, legendás a gazdagságuk. Azonban, ahogy a mesemondók állítják, nehéz ám kicsikarni a cseles leprechaunból elrejtett kincsét. Az egyik legfényesebb példa erre Tom Fitzpatrick története.

Tom nagy vidáman baktatott egy sövénykerítés napsütötte felén, s hogyné lett volna jó kedvében, hiszen Gyümölcsoltó Boldogasszony ün-

nepe volt aznap. Egyszer csak különös csörgés-zörgést, kattogást hallott maga előtt a növényzet sűrűjéből. Tom, kíváncsiságától hajtván közelebb somfordált a zaj forrásához, s igencsak megdöbben, mert egy teli, barna kancsó mellett egy köténes, sapkás apró emberkét látott, aki éppen egy bakancson dolgozott.

Tom Fitzpatrick kapzsi fickó volt, és sokat hallott már a leprechaunok mesés kincseiről, de arról is, hogy igen nehéz kiszedni belőlük, hogy hol tartják vagyonukat. Közelebb lopakodott hát a pici emberhez, majd amikor egészen közel volt hozzá, megszólította: – Áldás legyen a munkádon, kedves szomszéd.

– Köszönet neked jókívánságodért válaszolta a manó.

– Mondd el, kedves szomszéd – kérdezte Tom –, mi van a kancsóban?

– Általam készített sör. Tudod-e, hogy miből készült?

– Hogyné tudnám, a sör malátából készül.

– Az egyszerű sör igen, de ez nem – mondta büszkén a leprechaun. – Mert ezt hangából erjesztettem.

– Ne tréfálj velem, manó! – válaszolta kételkedve Tom Fitzpatrick – Hogy készülne már sör hangából?

– Higgy, amit akarsz – mondta a sértett manó. – Fogadni merek, hogy sohasem hallottál a dánokról.

– Miért, azokkal megmi van? – kérdezte a kíváncsi legény.

– Én bizony egy dán mestertől tanultam, hogy hogyan kell hangából sört erjeszteni – húzta ki magát a leprechaun.

– Ha így van, engedd, hogy megköstöljem a ritka italt – kérte Fitzpatrick a nagyképu manót.

– Megmondtam neked, fiatalember, hogy mi ez, ideje lenne, hogy a dolgod után nézz, ahelyett, hogy csendes, tisztességes népeket zargatnál ostoba kérdéseiddel. Amíg itt henyéltél, apád juhait szétszéledtek a mezőn, s estére sem érsz velük haza.

Tom, ahogy eszébe juttatták kötelességét, majdnem otthagya az apró embert, de még időben észbe kapott, s dühében, hogy majdnem átvették, elkapta a leprechaunt. A hirtelen mozdulattól azonban felborult a kancsó és tartalma a

földre ömlött. Erre aztán igazán felbőszült Tom, és megfenyegette a manót, hogyha nem adja oda kincseit, akkor megöli. Tom elszánt tekintetétől, durva viselkedésétől komolyan megijedt a leprechaun.

– Néhány szántóval arrébb van egy mező, ott van elásva a kincsem.

Tom, kezében a manóval, nagy léptekkel megindult a kijelölt irányba, s nemsokára egy tökföldre jutott. A leprechaun rámutatott az egyik legnagyobb tökre: Ez alatt ássál, és hamarosan egy cserépedényre bukkansz, mely arannyal van tele.

Tom vörös harisnyakötőt erősített a tök szárához, majd hazaindult ásójáért. Hogy gyorsabban hazaérhessen, elengedte a manót, de előtte még megeskette, hogy nem nyúl a harisnyakötőhöz. Tom lélekszakadva rohant haza, felkapta ásóját, majd száguldott vissza a tökföldre. Amikor megérkezett, dühében földhöz vágta a szereszámot, mert a hatalmas mező összes tök a száran vörös harisnyakötő díszelgett.

RPG: A leprechaun gyakori a fantasy szerepjátékokban. A leírások szinte teljesen megegyezők. Szeszélyes, agyafúrt, de félnék teremtmények. Kedvenc elfoglaltságuk a „komoly népek” (mint az emberek vagy a törpök) megréflása. A leprechaunok kiváló tolvajok, gátlástalanul elcsennek bármit, ami megtetszik nekik. Kincseiket elrejtik, és ennek helyét szinte lehetetlen kiszedni belőlük. Hosszú és veszélyes útra vállalkozik az, akik egy leprechaun utasítása alapján meg akarja keresni a kincset. A fogva tartott manó pedig csak a menekülésre adódó lehetőséget várja. A leprechaunok bosszúálló természetűek, ha valaki árt nekik, az hosszú ideig tartó és rendkívül bosszantó átkot von magára. A leprechaun éjjel-nappal zargatni fogja, mindent megtesz, hogy bosszantsa őt.

Mindazonáltal a leprechaunok nem gonosz lények, az elesetteken, és szerencsétleneken segítenek, nem hagyják, hogy a gyengéket, védtelenekeket bántódás érje.

Tanácsok leprechaun-vadászoknak: Az első kérdés az, hogy hogyan védekezhetünk a tolvajkodó leprechaun ellen. A legfontosabb, hogy ne engedjük közel magunkhoz. Amennyiben egy tárgyunkat elcsente, bajban vagyunk, mert bármikor láthatatlanná válhat, s így könnyen meglép kincsünkkel. Bizonyos varázslatok, mint a Láthatatlanság érzékelése (*Detect Invisibility*), Tárgy keresés (*Locate Object*) vagy Igazlátás (*True Seeing*) ilyenkor jól jöhetnek.

Bár a leprechaunok képességeik miatt szinte



megállíthatatlanok, ha tolvajkodni akarnak, komoly veszélyt nem jelentenek, mert inkább tréfából, semmint vagyonszerzési célzattal lopnak. Ha akarnák, úgy lophatnának el bármit, hogy észre se venné az áldozat, nekik azonban nem ez a céljuk, hanem az, hogy a mogorva törpe dühében földhöz vágja fejszéjét.

Emberpróbáló feladat megszerezni a leprechaun kincsét. Ha sikerül fogjul ejtenünk egy manót, figyeljünk rá, nehogy megszökhesen. Ne higgyünk neki egykönnyen, biztos, hogy nem fog rögvést a titkos kincshez vezetni minket.

A leprechaunok sohasem harcolnak, minden alkalommal, amikor összetűzésre kerül sor, vilámgyorsan lelépnek a színről. Természetes adottságuk, hogy képesek illúziókat teremteni, amivel elcsalják támadóikat.

Mesélőknek: Első kérdés, hogy mire is lehet

használni egy leprechaunt? Elsősorban akkor vegyük elő a tarsolyból, ha a játékosaink szerepjáték helyett már szabály-játékot játszanak. A gyakran hónapokon át játszott küldetésese feszültséggel teli, néha komor hangulatát (még meg kell szerezni a szent kardot, le kell ölni a sárkányt, meg kell szabadítani a hercegnőt és meg kell menteni a világot) megtörhetjük egy tréfás mesével, s erre kiválóan alkalmas a leprechaun.

Ha bevetjük mesénkbe ne okozunk vele komoly kárt a karaktereknek. Ha feszültségoldásra akarjuk használni, ne keltsünk új feszültséget azal, hogy a legtrikább és leghatalmasabb, nélkülözhetetlen varázstárgyat lopjuk el a partitól.

Ha leprechaunt akarunk mesélni, előre töprengjünk el trükkjein, tréfáin. Ezek sohasem okozhatnak komoly sebeket vagy halált! A tréfáknál gondoljunk bele a leprechaun veleszületett képességeibe és használjuk azokat: illúzió-

keltés (hanggal és illattal), láthatatlanná válás, tárgyak polimorfizálása, hasbeszélés (Ventriloquism).

Kalandötletek: A II. Szörnykönyvtárban leírtakra könnyen építhetünk mesét. Eszerint, ha valaki megtalálja a leprechaun kincsét, akkor a manó, hogy megtarthassa értékeit, teljesíti a felfedező három kívánságát (*Limited Wish*). Miután végrehajtotta a három kívánságot, a manó közli a szerencsés fickóval, hogy a kívánságok igen jól eltaláltak voltak, és hajlandó egy negyedik kívánságot is teljesíteni. Ha negyedszer is kíván valamit a kincset felfedező, akkor a leprechaun az összes eddig kívánság hatását visszafordítja, és mérföldekre elteleportálja a peches karaktert, aki soha többé nem találja meg a manót és kincsét.

- mm -

Az ír népmesék manói

Az ír mesékben hemzsegnek a legkülönbözőbb manók. Ezek közül a fortélyos leprechaun a legismertebb, szerepjátékokban a többiekkel nemigen találkozhatunk. Az alábbiakban egy rövid leírás következik a „mellőzött manókról”.

A *barlangi manók* majdnem olyan gyakoriak az ír népmesékben, mint a leprechaunok. Mint a nevük is mutatja, barlangokban élnek. Felettébb csúfak, hosszú szakálluk, púpos hátuk és nagy pókhasuk van. Képesek emberi alakban is megjelenni. Ugyanolyan fortélyosak, mint a leprechaunok, velük ellentétben azonban, a barlangi manók kimondottan rossz szándékúak. Kedvenc trükkjük, hogy napszámosnak jelentkeznek, majd miután a gazda felvette őket, felméri a birtokot, az épületeket és a jószágot. Este, immáron valódi alakjukban, visszatérnek a majorságra, szétkergetik az állatokat, bemocsoklják a kutakat, felégetik a szénakazlakat. A barlangi manók a leprechaunokkal szemben komoly károkat okoznak.

A manók egy másik típusa a *cluricaun*, amit egyszerűen piásmánónak is hívhatnánk. Az öreg, ráncos, egyedül élő manó rajong az alkoholtól, kedvence a bor. Minden cluricaun közös jellemzője az azonos ruházat: vörös köpeny, barna bőrkötény, kék harisnya és ezüstkapcsos cipő. Mindegyik manó egy-egy borospincében húzza meg magát, és rendszeresen csontreszre issza magát. Hihetetlen mennyiségű italt képesek elfogyasztani, az egyik mese szerint egy cluricaun egyszer tönkretett egy szőlősgazdát, mert néhány hónap leforgása alatt kiürítette a pince összes hordóját. A manót komolyan fel lehet dühíteni azzal, ha az adott pince borából túl sokat fogyasztunk (félti „tulajdonát”). Ilyenkor arra ébred a becsipett gazda vagy vendég, hogy gúzsba van kötve, és egy apró, ráncos manó bámulja. A cluricaun a magához tért vendéget aztán hevesen elkezd lebeszélni az italozásról, még a tettelegességtől sem riad vissza. A cluricaun elképesz-

tően erős, az egyik népmesében a becsipett gazdát hajánál fogva körbecipelte a borospincében (még a lépcsőn is le-, és felhúzza!). A leírtakból egyértelmű: a cluricaun istencsapása a borosgazda számára. Komoly összegeket kínálunk annak, aki egy-egy ilyen manót eltávolítja a pincéből. Ami nem is olyan könnyű feladat, figyelembe véve, hogy a manó bármikor láthatatlanná válhat. Az egyetlen mód az elfogására, hogy elől hagynak egy teli flaska bort, melybe lúgot kevernek. Ha ebből iszik a manó, akkor egy időre képtelen lesz láthatatlanná válni, ráadásul az ital köhögést és prüszkölést okoz, s így hiába próbál elbújni.

Egy másik magányos manótípus a *far darrig* (vörös ember). Mindig vörös köpenyt és hozzáillő sityakot visel. Olyan, akár egy középkorú férfi, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy mindössze két láb magas. Minden egyes ilyen manó egy bizonyos házhoz vagy területhez kötődik, azaz területi. Kedvelik a tisztaságot és a rendet, azonban mégsem erről a tulajdonságukról híresek, hanem rendkívüli agyafúrtságukról, valamint elképesztő hangutánzó képességükről és bűverjű beszédükről. A far darrig békés lény, nem bánt senkit egészen addig, amíg őt sem bántják. Azonban ha kívánságait nem teljesítik, nagyon bosszús lesz. A legtöbb mesében a far darrig éjszakai szállást kér, majd amikor megtagadják kérését, „munkához lát”. Lyukakat ás, melybe belelépve kifecamodik a háziúr lába, meglazítja a lépcsőfokokat, lukat fúr a hordókra, stb. Nem egy történetben mágikus kardot vagy talizánt kér el a főhőstől. Ilyenkor beveti bűverjű hangját, melynek nagyon nehéz ellenállni. Ha a főhős megtagadja a kérést, akkor a far darrig bosszút esküszik és belekezd a zaklatásba. Külön érdekesség, hogy ez a manó egy neki engedelmessé váló felhőben tartja kincsét. Az egyik népmesében a far darrig a gonosz banditák fejére zúdította felhőjéből kincsét, így szabadulva meg ellenfeleitől...

A *mocsári manókat* is manónak nevezzük, bár

nagyon távol állnak a leprechauntól és rokonságától, sokkal inkább egyfajta lidércről van szó. Ezek a két láb körüli szarvas, patás lények kinézetükben hasonlóak a krampuszhoz. Felismerhetők még természetükhez képest hatalmas kézfejükről és lábfejükéről. Mocsarakban, lápokban laknak, szellemszerűek, lángoló köpenyt viselnek, kezükben mindig izzó szalmacsutkot tartanak. A legendák szerint olyan halott férfiak és nők szellemei, akiket sem a Mennyország, sem a Pokol nem fogadott magába. Minden évben egy hüvelyknyit csökken természetük, míg el nem érik a két láb magas manóméretet. A mocsári manók kegyetlen, embergyűlölő élőholtak. Lángoló ruhájukat és izzó szalmacsutkukat éjszaka lámpafénynek vélheti az eltévedt utazó. A reménykedve nekiloduló vándort azonban nemsokára elnyeli a mocsár...

- mmt -





TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

Bizonyára nagyon sokan ismerik már a Túlélők Földjét, Magyarország első levélben játszható szerepjátékát. Rövidebb ismertetőket jelentek már meg a játékról, de a lehetőségek teljes skáláját csak az ismerhette meg eddig, aki játszik a játékban, és nem is rövid idő óta. Azoknak a kedvéért, akiknek még mindig nem teljesen világos, hogy mit is lehet ebben a játékban csinálni, no meg a kezdő játékosokéért most közlünk egy részletesebb listát arról, hogy milyen tevékenységek közül is választhatnak a TF kalandozói.

• A játékban Ghalla nyolc őshonos intelligens fajaának (ember, elf, törpe, árnymanó, gnóm, troll, alakváltó, kobudera) képviselői közül bármelyiknek a szerepében részt vehetsz. Őt alap tulajdonságodon kívül (erő, intelligencia, ügyesség, egészség, szerencse) számos szakértelmet sajátíthatsz el. Az, hogy ezek közül melyik milyen gyorsan fejlődik, fajodtól függ. Például az árnymanók a lopás tudományában, a kobuderek a harcművészetben, a gnómok a mágiában jeleskednek leginkább.

• A játék során egy 300x128 mezőből álló félszigeten kalandozol, minden mező 3x3 mérföld területű. Hatalmas hegységeket, sivatagokat, erdőket és mocsarakat járhatsz be. A játék alapvető mozzanata, hogy ezen a hatalmas területen mozogva, kalandozva különböző események történnek veled.

• Először is találkozhatsz szörnyekkel. Ezekkel harcba szállsz, vagy elfutsz előlük, attól függően, hogy az általam meghatározott viselkedés parancsok mit határoznak meg. Sok szörny speciális támadási képességekkel (mérgezés, bénítás, vérszívás, tűz ill. savköpés, varázslás, kővévaltoztatás stb.) is rendelkezik! Ha egy szörnyet legyőzöl, tapasztalati pontot kapsz érte. Bizonyos mennyiségű TP összegyűjtésével magasabb szintre lépsz, ez egyben tulajdonságaid és képességeid fejlődését is jelenti. Ezenkívül a legtöbb szörnyből megfelelő felszereléssel különböző alkotóelemek is kinyerhetők. Ezekből páncélt, fegyvert és más hasznos eszközöket készíthetsz.

• Utad során növényeket, tereptárgyakat, épületeket, építményeket, sőt városokat is találhatsz. Ezeket megvizsgálhatod, a növények termését begyűjtheted, az épületekbe bemehetsz. Minden új dologról, legyen az tárgy, szörny vagy növény, részletes leírást kapsz, amikor először találkozol vele.

• Mivel rajtad kívül több száz másik játékos is játszik, velük is találkozhatsz. Tárgyakat cserélhettek, lophattok egymástól, sőt harcolhattok is! Az sem mindegy, hogy a sötétség vagy a fény útját járod, esetleg az arany középutat. Később lesznek tevékenységek, amelyekhez több kalandozó együttműködése szükséges, mint például egy oltár felszentelése. A többi játékosnak levelet is írhatasz, és itt jön be a nagy különbség a száraz számítógép-vezérelt játékokhoz képest: itt ugyanis valóban van lehetőség szerepjátékra, az egymásnak írt levelekben nemcsak információt cserélhetsz, hanem mesélhetsz kalandozódról, háttértörténetéről, a veled megélt kalandokról, szövetséget ajánlhatasz, fenyegetőzhatsz, barátkozhatsz, esetleg udvarolhatsz is, az ellentétes neműeknek! A „színpadok mögött” tehát a játékosok életre keltik a játékot.

• A játékban magad készítheted el felszereléseidet: a nálad levő dolgokkal való kísérletezés folyamán páncélokat, fegyvereket és egyéb eszközöket találhatsz fel! Később megtanulhatsz fémeteket bányászni, azokat a magad által épített olvasztókemencében megkovácsolhatod. Csapdákat készíthetsz, amelyekkel megvédeheted magad táborozás alatt. Tartóedényeket gyárthatsz, amelyekbe speciális folyadékokat gyűjthetsz.

• Küldetéseket kaphatsz a Túlélők Földjének lakóitól. Különböző tárgyakat kérnek tőled, csapdákkal, szörnyekkel és egyéb misztikus dolgokkal teli sötét labirintusokat kell bejárnod, amelyekről külön térképet kapsz. És a jutalom sem marad el...

• Követőjévé válhatsz Ghalla hét istene közül bármelyiknek, ha a megfelelő áldozatot bemutatod egy rúnakőnél. Az istened ezután egzotikus feladatokat ad neked, amelyekért cserébe papi varázslatokat kapsz. A helytartói városokban, a varázslómestertől is tanulhatsz varázslatokat, ez a rúnamágia, főként a csatában alkalmazható varázslatok mágiája.

• A játék persze nemcsak heroikus küldetésekből, az életben maradásért folytatott küzdelemből áll: udvarolhatsz szíved választottjának, és a sikeres nászból egészen különleges képességekkel megáldott gyermek is születhet... Ezenkívül lehetőség van arra, hogy szörnyeket fogj el és idomíts be élelemszerzésre, hátsáilatlak és még sok egyéb célra. Megtanulhatsz különböző hangszeren játszani, különleges fejtörőket oldhatsz meg vagy megpróbálhatsz egy szálasóval felfegyverezve kincset kutatni. A városokban boltok, jósdák, fegyvermesterek, bölcsek, bankok és küldetésadó helyek várnak. A legmagasabb hegyek közt megbúvó kolostorokban elsajáthatsz a harcművészet, a kí technikáját. Legendák szólnak egy speciális mentális képességről, a psziról is.

• Az igazán tapasztalt kalandozóknak lehetősége van arra, hogy különösen erős szövetséget hozzanak létre, tudataik összekapcsolásával. Ez a Közös Tudat, amely jónéhány előnnyel jár. A

szövetségek versengése már folyik, diplomáciával, cselszövészel és minden elképzelhető eszközzel igyekeznek tagjaik számát növelni. Nem kell persze egy, már meglévő Tudathoz kapcsolódnod, létrehozhatod akár a sajátodat is, melynek te vagy a vezetője!

• A játék belső üzenetküldő rendszerrel rendelkezik, ami azt jelenti, hogy nem kell külön postaköltséget fizetned, ha egy játékosnak üzeni akarsz. Ezenkívül a játékosok havonta kézhez kapják a játékosok ingyenes magazinját, a Ghalla News-t, amelyben az általuk feladott apróhírdetések, tanácsok, kalandleírások, top-listák találhatóak.

• A játékot nagyon egyszerű megtanulni, mivel klasszikus önkéntes rendszerként épül fel: a kezdethez csak néhány parancsot kell ismerned, a többi játék közben, játszva tanulod meg, anélkül, hogy lexikon vastagságú szabálykönyvet kellene memorizálnod. A kalandozódról nyilvántartott tömör információban való könnyű tájékozódást részletes karakterlap, grafikus térképek, referencialisták segítik. Ez az első olyan szerepjáték, amelyet bárki nyugodtan elkezdhet akár mindenféle előzetes ismeret nélkül is.

A játék kb. másfél éve kezdődött, és azóta is sikeres, játékosaink száma egyre nő. A játékba bármikor be lehet szállni, a TF rugalmas, mindenkit elfogadó fantasy világ. Amennyiben információra van szükség a játékkal kapcsolatban, ingyen elküldjük a játék szabálykönyvét és egy jelentkezési lapot. Ehhez a következő címre írj:

BEHOLDER BT
1680 BUDAPEST, PF. 134.

Néhány információforrása:

• Nagy a nyüzgés a Közös Tudatok körül. A jelenlegi választék öt KT, az elsőként megalapított Alomörzők soraiba jó jelleműeket vár. A másik fehér aurájú KT, a Lélektisztító Irgalmas Nővérek szigorúbb megkötést szab: tagjai kizárólag Raia papjai lehetnek. A sötét erők is mesterkednek, megalakult az első gonosz KT, a Serény Múmiák (lehet találgatni, hogy hívják a vezetőjét...). Nagy meglepetés, hogy az Arnymanó Szövetség (létezik még?) nem alapított még hivatalos szövetséget. Van két semleges KT is, az egyik a Valsalt Bunkók, a másik a Viharlégio. Tudatcsatákról még nincs hír, de nyilvánvaló, hogy hamarosan egymásnak feszülnek az egyesült akaratgócok. Állítólag rivalizálás folyik az azonos jellemű csoportok között is, és ez nem is csoda, hiszen egymás elől próbálják elszipkázni a potenciális tagokat. Ghalla életét igazi választási hadjárat pezsdítette fel! Meg nem erősített hírforrásból értesültünk, hogy hamarosan újabb Közös Tudatok is megalakításra kerülnek. A Közös Tudatok szimbólumairól és vezetőiről, hosszú távú céljaikról és persze kampányigéreteikről részletesebben a Ghalla News-ban.

• Úgy tűnik, hogy a tapasztalt kalandozók közül egyre többen találkoznak az „új farka” tagjaival, a mindennél veszélyesebb és iszonyato-

sabb szörnyekkel. Az őrült és borzalmas speciális támadási formák hallatán sok kalandozó erősen felszaporfította BA parancsait.

• Legfrissebb híreink szerint a magas rangú papok istenüktől feladatul teljes templomok emelését kapták. A megalomániásnak tűnő tervről egyelőre nem tudunk részleteket, de annyi bizonyos, hogy a munkát csak szabad emberek végezhetik, rabszolgák nem.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

521. Nap

Mentális üzenetet kaptam Kvarg Lipóttól. Teljesen ledöbbsentem, a szokásos fenyegetésekre és rasszista propagandára számítottam, de kellemsen csalódnom kellett. Közölte, hogy egyáltalán nem haragszik rám, amiért loptam tőle, hiszen nekem ez a dolgom. Majd kiugrottam a bőrből, nem hittem, hogy rajtam kívül vannak még ilyen rendes fickók Ghallán. Aztán mélyen magamba szálltam, mért lopkodok én ilyen becsületes trollaktól, mit ártott ő nekem, hogy elszedjem az egyetlen kis deus ex machináját? Hosszú órákig töprengtem, aztán úgy döntöttem, odahagyom bűnös életemet, a jóság útjára térek. Megvallom, az is motivált kissé, hogy Smack mesélt az Alomőrzők közös tudatról. Állítólag ezt pont olyan fickóknak alapították, akik korábban gonoszak voltak, és azért tértek a jó útra, mert onnan nagyobb hasznot reméltek. Amint lehet, felveszem velük a kapcsolatot. Addig is majd tartózkodok a lopástól, nem rugdosom a földbe ásott alakváltók fejét, nem rombolom le mások olvasztókemencéit, stb. Egy dolog miatt aggó-



GÁTVAKOND

dom kissé, mit fog szólni Surranó, a bögyös árnymanó leány, ha megtudja?

A nagy gondolkodás közepette leértem a labirintushoz, és játszi könnyedséggel megfejtettem a jelszót. A labirintus előtt pihent egy gnóm; eszeveszett erőfeszítembe került, de nem loptam tőle. Nagyon nehéz jónak lenni. Kimondtam a jelszót, nem történt semmi. Aztán kimondtam újra, megint semmi. Kimondtam harmadszor, semmi. Ugy látszik, bedöglött a szerkentyű.

Unalmamban levadásztam egy burástyát. Igazán látványos párviadal volt. Jól irányzott ütésekkel zúztam össze elsőként a fenevad tojócsovét. Miután elveszítette legfélelmetesebb fegyverét, a bestia menekülni próbált. Akkorát csaptam a hátára, hogy kettészakadt a gerince. Lepucol-

tam magamról és a göcsörtös bunkómról a dög ocsmány és bűzös testnedveit, aztán aludni tértem. Mégiscsak más, ha az embernek semmilyen bűn nem terheli a lelkét.

530. Nap

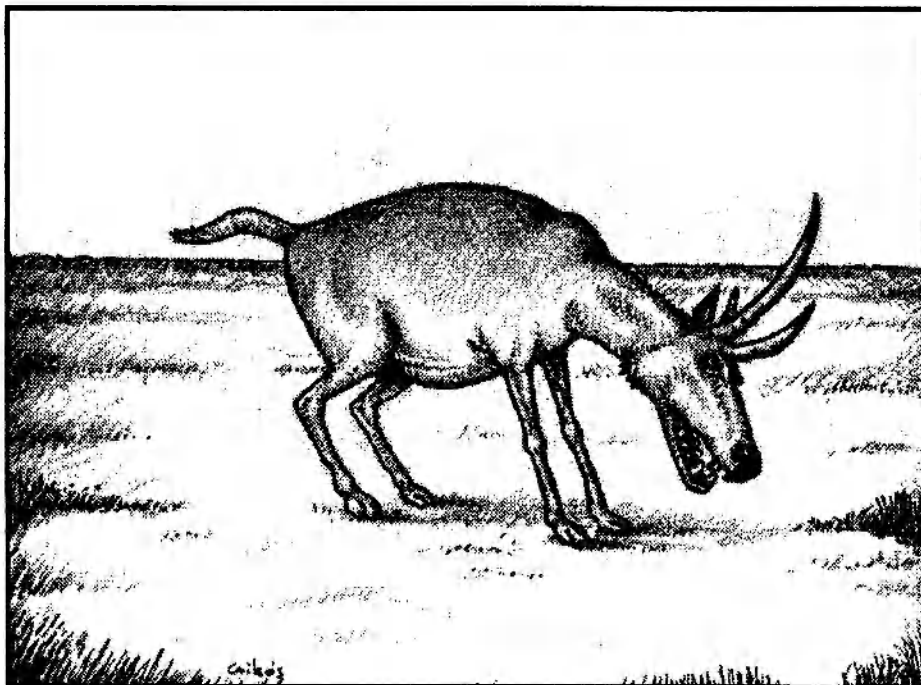
Frissen és fiatalosan pattantam fel reggel, ezúttal nem kellett gyógyítgatnom magamon, mivel nem sebződtem semmit. Úgy döntöttem, még egyszer megpróbálkozom a jelszó megfejtésével. Hát, egy betűben különbözött attól, amit tegnap próbálgattam. Ma már sikerült.

A bejáratnál belebotlottam a gnómba, többször rácsaptam a kezemre, ahogy a holmija felé nyúltam. Hiába, a vérnek nem lehet parancsolni, gyorsan elszedtem tőle egy mákrózsavirágot. Ennyit a jóságról, nem nekem való dolog az. Amint ezt eldöntöttem, hatalmas boldogság áradt szét a testemben. Mintha egy kétmázsás púder szikla, sőt egy egész grokk-képződmény esett volna le a szívemről. Keresek majd magamnak valami gonosz közös tudatot, jó lesz nekem ott is.

Megkönnyebbülve léptem be a labirintusba. Mindenfelé ajtók voltak, pont egy árnymanónak való feladat. Az első két ajtót sikerült kinyitnom a zárnyitó készletemmel. Közben lecsaptam egy csúf zombit. Egy púpos burástya is kószált a kazamatákban. Szerintem, ha mindenki ilyen sebességgel öli őket, mint én, lassan veszélyeztetett fajjá válik Ghallán. A harmadik ajtóba már beletört a zárnyitó készletem. Nem is ajtó volt az, hanem trezor. Neki veselkedtem és fantasztikus testi erőmmel (ami nagyjából megegyezik egy ram-bó bogáréval) sikerült is betörni. Mi volt mögötte? Egy másik ajtó. Döngettem, feszítettem, semmi. Szomorúan battyogtam ki a múnosz kútból, ebből se lesz szent jogar. Sebaj, én úgyse tudnám használni most, hogy lemondtam a jóság útjáról, Leah meg várhat. Lehet, hogy a kellemes pihenés után elindulok a helytartói város felé. Úgy hiszem, ott igazi izgalom vár rám.

S.P.

WOOR-ANTILOP



De Horribilibus Mysteriis

IV. Fólió: A szektákról

Új fejezethez érkezett a De Horribilibus Mysteriis, azaz A Rettenetes Mítoszokról című rovat, melyben a Call of Cthulhu (Cthulhu hívása) című horror-szerepjátékhoz közlünk folyamatosan különböző segédleteket (a Call of Cthulhu leírását ld. Bóborhold 93./3.). Az első három részben ('93./11., '94./1.—2.) a Cthulhu Mítosz egyik mellékágának, a Worhullel-mítosznak ill. vele kapcsolatban Waughphüch kísérteties városának leírását közöltük Richard A. Quentin A Gyermek nyughelye c. novellája nyomán ('93./9.—10.).

Egyébként úgy látszik, rovatunkat maga a Nagy Cthulhu üldözi, mert nem elég, hogy januárban mindenféle nyomdahiák csúsztak a szövegbe, februárban még a fejléct is elnyelte a Bóborhold nagy számítógépe. Reméljük, a továbbiakban sikerül elejét venni a rontásnak, Adeptus hetek óta lázasan dolgozik egy, a szerkesztőség ajtajára vésett Ősi Jelen, alig tudunk dolgozni az állandó kántálástól.

A mostani részben egy általánosabb témával foglalkozunk: a játékban gyakran előkerülő szektákkal és jellegzetességeikkel; közöljük egy tipikus Cthulhu-hívó szekta teljes leírását és néhány ötletet a szekta köré felépíthető mesékhez.

„A lápi tisztáson egy megközelítőleg egy acre területű, fível benőtt sziget emelkedett, amely fátlan volt és viszonylag száraz. Ezen egy hordára való leírhatatlan emberi torzszülett ugrált és vonaglott (...) Teljesen pucéran nyertettek, bőgtek és rángatóztak egy hatalmas tűzgyűrű körül; a lángfüggönyön nyúló rések itt-ott egy rágászi gránitmonolitra engedtek betekintést, amelynek csúcsán grotesz kicsinységgel ott trónolt a vészterhes, faragott kőszoborcso. A lángok övezte monolitot tíz faállvány vette körül szabályos közőkben, ezekről lógtak fejjel lefelé az eltűntként bejelített, védtelen telepesek ocsmányul megcsönkített holtteste. A bitók körén belül őrjöngött és bömbölt a bálványimádók serege (...)”

H.P. Lovecraft: Cthulhu hívása (Kornya Zsolt fordítása)

A Call of Cthulhuban és kiegészítőiben (de Lovecraft műveiben is) jó néhányszor olvashatunk különböző sötét, eldugott helyen tanyázó szektákról, melyek egy-egy mocsár vagy pusztaság mélyén, hegyi barlangokban élve imádják rettenetes isteneiket és végeznek tisztelükre félelmetes szertartásokat. Sok mese szerveződik egy-egy ilyen csoport köré, az istenségek leírásánál pedig szinte mindenhol említenek szektákat, melyek az adott istent követik, véráldozatokat mutatva be neki. Arról azonban keveset írnak, hogy pontosan milyenek is ezek a szekták, hogyan történnek a szertartások és mit kapnak követők az istentől cserébe. Ezekre a kérdésekre próbálunk meg a továbbiakban választ adni.

A játékosok a mesék során az ősi istenek gyakran szektákba verődő ember-követőivel akadnak össze a leggyakrabban. Ennek több oka van. Egyrészt ezek a követők képezik a Cthulhu Mítosz legkiterjedtebb és egyben leghétköznapibb részét – a játékosok normális esetben csak ritkábban akadnak össze akár csak kisebb szörnyekkel (pl. Mélységlakó (Deep One), Mi-Go, zombi stb.), nagyobbakkal pedig (pl. Tindalos Kuttyája (Hound of Tindalos)) nagyon ritkán, istenségekről nem is beszélve. Így hát az elvetemült kultisták azok, akikkel a leggyakrabban hozhatja össze őket a sors (azaz a mesélő). Ezen kívül valószínű, hogy megismerve a Mítosz lények hatalmát, az idegen lények elleni küzdelemben a játékosok maguk is inkább csak a kisebb kultuszok elpusztítására korlátozzák tevékenységüket (a szakrális tárgyak, helyek megrongálása stb. által).

A kultisták szerepeltetése azért is hasznos, mert a játékosok kisebb SAN-vesztés árán varázslatokhoz és varázstárgyakhoz juthatnak hozzá.

A szektákat többnyire egy-egy nagyobb hatalmú vezér – „pap” – irányítja, akitől a szektatagok valószínűleg ugyanúgy rettegenek, mint magától az imádott istenségtől. A papnak lehet egy vagy több, nála kisebb hatalmú segítőtje is. A papok általában kisebb védővarázslatokat és egy-két idéző (Summon) varázslatot ismernek. Ez utóbbiak a szekta által imádott istenség ill. az istenséget szolgáló faj hívására szolgálnak. A papoknak lehetnek ki-

sebb varázstárgyaik (mágikus tekercs vagy könyv, védő vagy kapcsolat-teremtő amulett stb.) is, melyeknek megszerzése hasznos lehet a játékosok számára. A papnak mindenesetre kellő hatalommal kell rendelkeznie, hogy meg tudja félemlíteni „alattvalóit” és vezetni tudja a szertartásokat.

A papok szinte kivétel nélkül teljesen örültek, azaz SAN-juk nulla. Mire megfelelő képességű pappá válnak, jónehányszor szembesülnek az imádott istenséggel, ami hamar örökös örületbe taszítja őket. A papok, mivel önkéntesen lépnek a hívók sorába, végleges megőrülésük után is megőrzik cselekvőképességüket, ellentétben a játékos-karakterekkel, akik hasonló alkalmakkor általában magatehetetlen örültekké válnak.

A többi szektatagok is lehetnek szellemileg sérültek, mivel részt vesznek a rettenetes szertartásokban, de ők általában nem veszítik el teljesen józan eszüket.

A játékosok egy korábbi nyomtól (pl. itt tűnt el egy kutatóexpedíció), homályos irattól vezérelve, vagy véletlenül kerülhetnek a szekta közelébe. A mese célja lehet egy-egy szekta, kultusz felkutatása vagy ártalmatlanítása

A Cthulhu hívásáról

Rövid áttekintés a Call of Cthulhu szerepjátékáról azoknak, akik nem olvasták vagy már elfelejtették a tavaly megjelent ismertetőt: a Call of Cthulhu első kiadása 1981-ben jelent meg a Chaosium kiadó gondozásában és azóta a horror-RPG-k legjobbjaként tartják számon. A játék alapötletét H. P. Lovecraft, a nagy amerikai horroríró teremtette mondkör, a Cthulhu Mítosz adja (a Lovecrafttal való ismerkedéshez a 40-es Galaktika, az Atlantisz 7.-10. száma és a Valhalla Páholy tavaly megjelent Cthulhu hívása c. kötete ajánlott). A játékosok a Mítosz felfedezése során, miközben megismerik a világ valódi természetét, az egykor élt hatalmas szörnyisteneket imádó ádáz kultistákkal és az istenségeket szolgáló különböző szörnyfajokkal csatáznak az emberiség és saját életük, ép elméjük megmentéséért.

A játérendszer nagyon egyszerű, szinte sematikus, nagy szabadságot ad a mesélőnek (ezért inkább csak haladó szerepjátékosoknak javallott). Mivel horrorszerepjátékáról van szó, nagy szerep jut a Sanity (Józanág) tulajdonságnak, ami rohamosan csökken, ha a karakter ép elméjét veszélyeztető borzalmakkal találja szembe magát. A karakter könyven meg is örülhet; az örülség különböző fokainak szimulálására részletesen kidolgozott rendszer áll rendelkezésre.

A Cthulhu hívása legújabb, ötödik kiadása 1992-ben jelent meg.

A játékhoz rengeteg színvonalas kiegészítő, elsősorban mesegyűjtemény kapható (ezekről valamelyik elkövetkező számunkban közlünk majd egy összefoglalót).

(tartsuk szem előtt a szabálykönyvnek az erőszakra és lövöldözésre vonatkozó passzusait – az ártalmatlanítás a legkritikább esetben jelentheti azt, hogy a játékosok megtámadják és lemészárolják a kultistákat!). A szektába való beépülés elég nehéz; a pap nem valószínű, hogy bármi fontos tudást adományoz egy újdonsült tagnak, inkább kívárja, amíg az illető teljesen megőrül, és csak ezután tekinti őt igaz hívőnek.

A „klasszikus” szekták, mint amilyen például a *Cthulhu hívása* című Lovecraft-műben találkozhatunk, eldugott, a civilizált világtól elzárt vidékeken élnek. Ezek a szekták többnyire még egészen ősi eredetűek; az ott élők még valamikor az őskorban tértek az adott istenség kultuszára. Ne felejtjük, hogy az ilyen szekták mindenképpen távol esnek a civilizált régióktól, mivel civilizált területen ilyen kultuszok nehezen alakulhatnak ki. A véres szekták lakóhelye tehát az ingoványos mocsárvidék, a magasan fekvő hegyi barlang, az elhagyott tengeröböl.

A szekta rejték helyét szolgáló területnek nem feltétlenül minden lakója szektatag, mint azt a *Cthulhu hívásában* is láthattuk. Lehet, hogy van a területen egy kis halászfalu vagy hegyi település, melynek lakói tudnak a szektáról, hallják az éjszaka csendjét felverő üvöltéseket és látják a fellobbanó máglyákat a távoli ingoványban, tudják, hogy időről időre eltűnik valaki közülük és soha többé nem tér vissza, de nem tudnak semmit tenni, csak rettegnék... Ezek az emberek baljós történeteket mesélnek az odatévedő játékosoknak a szektáról – ez előkészíti a végső, rémületes szembeesést a szektatagokkal. A helyiek akár segítséget is adhatnak a felfedező-útra induló játékosok mellé.

Létezhetnek olyan szekták is, melyek mutáns vagy idegen lényeket is tartalmaznak. Ezeket a lényeket gondosan elrejtve őrzik és létüket lehetőleg titokban tartják. Az ilyen szektákat még nagyobb titok övezi, mint a többi, még kevesebbet, még homályosabb híreszteléseket hallani csak róluk, de ezek a mendemondák még rettenetesebbek, mint egyébként...

A kultuszok alapvető jellemzője és a róluk szóló rémisztő történetek forrása az áldozatbemutatás.

Az áldozatbemutatás az imádott isten részére történik, a szekta hűségét és odaadását igyekszik vele bizonyítani. Az áldozat állat vagy ember is lehet, de a komolyabb szekták esetében természetesen ez utóbbi a gyakoribb. Az emberi áldozatok kiválasztásában különleges szempontok is szerepet játszhatnak, pl. életkor vagy hajszín, esetleg az istenség iránti feltétlen odaadás stb. Az áldozatot vagy egyszerűen megölik a hívők, vagy az isten egy megidézett szolgájának dobják oda, aki elviszi magával. Az is elképzelhető, hogy a megidézett szörnyeteg a szekta tagjai közül választ ki és pusztít el egyeseket áldozatként.

A szektatagok más módon is áldozhatnak istenüknek, de az áldozatbemutatásnak mindig érzéketlen brutalitással és pusztítással kell együtt járnia.

Utoljára maradt a kérdés, hogy tulajdonképpen mit is várnak ezek az ádáz, kegyetlen kultisták istenüktől cserébe. Erre a kérdésre nehéz választ adni, mivel a bomlott elmék észjárását nehéz átlátni. Lovecraft már említett novellájának, a *Cthulhu hívásának* tanúsága szerint mindenesetre a kultisták valamiféle kiválasztottnak tartják magukat, akik az adott istenség (vagy általában a Nagy Öregek) hitének őrzésére hivatottak; úgy vélik, hogy nekik kell majd felébreszteniök őket „ha a csillagok állása kedvező lesz”, s hogy eljövetelekor az istenség valamiféle földöntúli dicsőségben részesíti majd őket.

Egy tipikus szekta

Következzen egy tipikus *Cthulhu-hívó* szekta leírása, amit minimális változtatással bármilyen mesébe beilleszthetünk (a célnak megfelelően a hely, a szektatagok tulajdonságai és az imádott istenség tetszés szerint változtatható).

A New Hampshire-i hegyvidék legészakibb területén járunk. Az időjárás errefelé hűvös, telente csontig hatoló fagyok járnak, amit csak néhány szívósabb állatfajta képes átvészelni. A hegyvidék lakóhelynek kényelmetlen, iparilag meg nem kifejlesztődött, ezért van, hogy bár nem esik messze a lakott területtől, embert alig látni errefelé.

A vidék egyik jelentéktelenebb vonulata a Wimpfen-vonulat. Három-négy 1500 méter körüli hegycsúcsot köt ez össze, s ezt is, akárcsak a többi vonulatot, nagyrészt sűrű erdő borítja, de, főleg a csúcsok közelében, jónéhány hatalmas, kiégett, kopár és terméketlen tisztás is található rajta. Egyes

tisztásokon különös, gigászi, ismeretlen feliratokkal díszített kőhasábok sorakoznak, szabályos mértani rend szerint felállítva. A földrengések is gyakoriak errefelé – legalábbis gyakoribbak, mint bárhol másutt a környéken –, s talán ez, meg az errefelé garázdálkodó, állítólag különösen vérszomjas farkashordák teszik, hogy a legtöbb környékbeli nem nagyon szívleli a Wimpfen erdeit.

Ha valakinek – esetleg egy merészebb utazónak – kedve támadna ottmaradni a Wimpfen környékén éjszakára, különös, hátborzongató élményben lenne része. Már maga az éjszakai erdő csendje, a fenyők lomja közt fájdalmasan zúgó szél is elég, hogy megborzongassa az illetőt – itt mintha fenyegetőbben borulnának az ember fölé a fák és mintha sötétebbek, vérszomjósabbak is lennének –, a szokásos, megnyugtató éji zajok, a bogárciripelés, levélzörgés hiánya magában is elég nyugtalanító lehet. De amikor felhangzik az éjszaka csendjét felverő ütemes dob-pufogtatás, nincs az az ember, akinek földre ne gyökerezne egy pillanatra a lába. És ha lenne az éji kalandra vágyónak elég bátorsága, hogy közelebb merészkedjen a hang irányába, előbb-utóbb egy természetes barlangrendszer tűz fenyétől vöröslő bejáratát pillantaná meg és pontosan kivehetné az odabentről hallatszó rettenetes üvöltéseket, fémes csattanásokat, az elkorcsosultak őrjöngésének hangjait; mellette talán még kétségbeesett fájdalomkiáltásokat, vagy borzalmas, nem evilági lénytől származó morgásokat, nyálkás, undorító cupogásokat is hallani vélne...

A szekta tanyája

A barlangrendszer, melyben a Wimpfen szektája tanyázik, kb. ötven méter hosszú természetes képződmény. Három fő ága van, melyek két különálló nagyobb teremféleségbe torkollanak. A szertartások helye a nagyobbik „terem”, ennek közepén van felállítva egy kőoltár *Cthulhunak*, tetején egy kezdetleges, otromba kőszoborral (ez utóbbi a főpap munkája). A falakon szerte primitív karcolatok láthatók – állati színre süllyedt emberek visszatartó képzelgésai az általuk tisztelt nagy istenségekről, a kegyetlenség és a vér urairól, meg a nekik végzett szertartásokról –, és persze mindenhol ott vannak az esztelen, borzalmas vérengzések nyomai: csontok és hatalmas, mélyvörös foltok mindenfelé.

Ebben a teremben laknak a szekta „főpapjai”, éjjel-nappal őrizve az istent és szobrát, előkészítve a szertartásokat. A szekta többi tagja látja el őket mindennel: étellel, itallal (ezeket az erdőből szerzik) és ruhákkal (amiket az elejtett állatok lenyúzott bőréből készítenek).

A másik, kisebb helyiség a szekta tagjainak lakóhelye; a padlón kezdet-



leges szalmaágyak, elhasznált ruhadarabok, rozsdás, törött tárgyak – a hajdani civilizáltság mementói. A jópár, szemmel láthatólag használatban lévő különféle vadászfegyver (lándzsák, bozótívágó kések) mellett van itt néhány régi, ma már legfeljebb csak ütőfegyvenek használt karabély, kiszolgált hátizsák, csorba tányér, lyukas cipő és hasonlók; legtöbbjük egy-egy sarokba félrerugdosva. A helyiség közepén tűzrakás nyomai – nyár kivételével mindig ég itt a tűz.

A kisebb „szobából” nyíló hátsó kamrában a foglyokat, az áldozatnak szánt szerencsétleneket tartják. Hogy ezek emberek vagy kisebb-nagyobb állatok, az változó, attól függ, hogy a tájékipájából folyvást valami vad-dohány szívó főpap szerint épp mit kíván az istenség.

Ha nagyon hideg van, vagy különösen nagy „ünnepre” készülődnek, a barlangrendszer többi részén, a folyosókon is gyűjtanak kisebb-nagyobb máglyákat.

A szekta megalapítása

Hurssa az afrikai Maliban született valamikor a XIX. század második felében. Hatvan év körüli lehet, koszos, szőrös, ráncos kis öregember. Huszonéves koráig a legmegtermettebb férfiak közé tartozott népe, a vándorló pusztai tuaregek közt; erős volt és bátor – mára azonban rég nem emlékszik ezekre az időkre. Amióta élete gyökeres fordulatot vett, Cthulhu papjává fogadta, csak homályos képek szűrődnek be tudatába, félig mindig valami álomvilágban lebeg, amit a nagy istenség birodalmának vél. (Ebben az ismeretlen eredetű, kábító hatású pipadohány is nagy szerepet játszik, amit a főpap naponta öt-hat óráig szív pipájából.) Cthulhuval egy amulett segítségével került kapcsolatba, amit még fiatal korában vett el egy örült öregembertől a sivatagban (ld. a keretben). Cthulhu álmokon keresztül elvezette különböző helyekre, elfeledett sivatagi kísértetvárosokba, magányos örültekhez és hozzá hasonló Cthulhu-hívekhez. Egyiptomban találkozott a szekta későbbi papjaival: a két ikerrel, Hasszánnal és Jubállal. Velük Algériába utazott, mert álmai azt súgták neki, hogy ott Cthulhunak sok ellensége él. Az egyik partmenti városban telepedtek meg, úgy tervezték, Mélységglakokat (*Deep One*) idéznek majd meg. Addig is, míg a szertartást tervezgették, lelkesen áldoztak Cthulhunak, a gyilkolászás azonban feltűnt a hatóságoknak, és hamarosan börtönben találták magukat. A börtönből egy bizonyos Dhaur Uath, egy csillogó szemű, ravasz figura szabadította ki őket alvilági kapcsolatai felhasználásával – úgy gondolta, hasznos társakra tehet így szert. Mint később kiderült, Dhaur Uath-ot gyermekkor óta kísértette álmában az istenség, bár neki semmilyen varázseszköze nem volt. Hurssáék beszélni kezdtek neki Cthulhu hitéről, s Uath-ban nyomban feltámadt a vágy, hogy a rettegés istenét szolgálja. Mivel úgyis távoznuk kellett Algériából – a három szabadultnak azért, mert akármikor újra lecsaphatott volna rájuk a rendőrség, Dhaur Uath-nek pedig, mert különböző üzelmiei miatt már sok volt a rovásán –. Dhaur Uath rávette a három kultistát, hogy menjenek Amerikába. Fel is lógtak egy hajóra, ami – néhány matróz rejtélyes eltűnése után – Philadelphában kötött ki.

A négy Cthulhu-hívő sokáig különböző nagyvárosokban lézengett, míg nem sikerült társakra lelniük pár bevándorló és néhány rablógyilkos személyében. Kezdetben a külvárosban szervezkedtek, ott tanulmányozták együtt Cthulhu hitét. Jónéhány koldus és más szerencsétlen lelte ekkoriban halálát a város külső kerületeiben, de az egyre lelkesebbé váló újdonsült hívők nem érték be ennyivel. Elhatározták, hogy elvonulnak a világtól valahova, ahol nem fedezhetik fel őket, és ott úgy fogják imádni istenüket, ahogy az Őt, a félelem fejedelmét megilleti. Így jutottak el a Wimpienhez, s vették birtokba az erdőt.

Hurssa, főpap (74)

STR 6 CON 10 SIZ 9 INT 8 POW 11
DEX 8 APP 8 EDU 6 SAN 0 HP 9

Sebzésbónusz: -1D4

Fegyver: – (mindent az alapszázalékkal)

Varázslatok: Kapcsolat Cthulhuval (*Contact Cthulhu*), Kapcsolat Cthulhu Csillagporontyával (*Contact Star-Spawn of Cthulhu*), Mélységglakok megidézése (*Summon Deep One*), Kiszáritás (*Shrivelling*), Tárgy elvarázsolása (*Enchant Item*), Vúr Jel (*Voorish Sign*)

Varázstárgyak: elvarázsolott tör, az Álmodó Amulettje

Hasszán, pap (39)

STR 14 CON 16 SIZ 13 INT 7 POW 13
DEX 13 APP 8 EDU 5 SAN 0 HP 14

Sebzésbónusz: +1D4

Fegyver: zsebkés 65/45%, tör 45/20%, sarló 40/15%

Varázslatok: Kapcsolat Cthulhuval (*Contact Cthulhu*)

Jubál, pap (39)

STR 15 CON 15 SIZ 13 INT 7 POW 12
DEX 13 APP 10 EDU 5 SAN 0 HP 14

Sebzésbónusz: +1D4

Fegyver: zsebkés 60/50%, tör 50/20%, balta 44/10%

Varázslatok: Kapcsolat Cthulhuval (*Contact Cthulhu*), Kapcsolat Cthulhu Csillagporontyával (*Contact Star-Spawn of Cthulhu*)

Hasszán és Jubál a két iker, akikkel annak idején Hurssa találkozott, s érdemesnek tartott rá, hogy kísérvé fogadja őket. Hasszán és Jubál aztán inkább ápolói, mint követői lettek a főpapnak, mert Hurssa a drogok és az amulett hatására egyre inkább eltávolodott a való világtól.

Hasszáné, bár iker és hasonlítanak, nem hasonlósok. Mindketten alacsonyok és kreol bőrűek, de Jubál szikárabb. Értelmesebb is, mint kövér és félszemű testvére, de ettől függetlenül mindkettőjükre elmondható, hogy sötét lekűek és alattomosak. Cthulhu hitében inkább a kegyetlenség, mint bármiféle magasbb felismerés fogta meg őket.

A szertartások során ők végzik a jelentéktlenebb munkákat, az áldozatok előkészítését, a tűz felszítását és hasonlókat, és ők törődnek a főpap-pal is, ha gyengélkedik vagy önkívületbe esik.

Dhaur Uath, pap (42)

STR 12 CON 13 SIZ 11 INT 12 POW 14
DEX 16 APP 11 EDU 7 SAN 0 HP 12

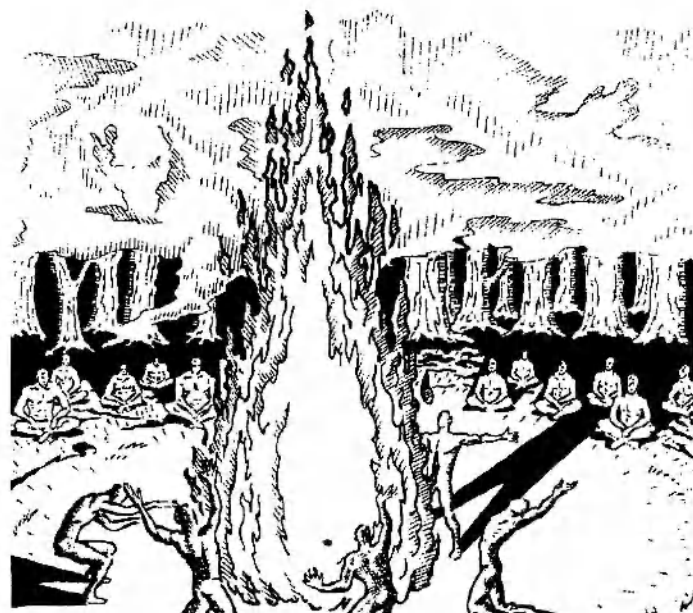
Sebzésbónusz: –

Fegyver: tör 71/60%, szablya 45/30%, pisztoly 55%

Varázslatok: Kapcsolat Cthulhuval (*Contact Cthulhu*), Kiszáritás (*Shrivelling*)

Dhaur Uath 170 cm körüli, izmos testalkatú, sovány arcú, kecskeszakállas figura. Ő a szekta „szürke eminenciása” – noha ő is, akárcsak a többiek, teljesen örült, gondolkodásában van logika és számítás, lényegében ő irányítja a kevésbé intelligens ikerpárt cselekedeteit. Titokban a főpapi tiszt megszerzésére törekszik.

Dhaur Uath Törökországban született, egy nyomornegyedben. Eszes és ravasz gyerek volt, s hamarosan a város egyik nagy szélhámosa lett belőle. Az alvilág lett az otthona. A gyilkolás mindennapi dolog volt számára. Már gyermekkorában állandóan rémálmok gyötörték, s mikor vándorlásai során rátalált az ikerre és az örült főpapra, segítségükkel megértette, honnan is származnak álmai, s attól kezdve önszántából Cthulhu szolgálatának rendelte életét.



Ő nem olyan földhözragadtan gondolkozik Cthulhu hitéről, mint Hasszánék, akiket inkább a vérengzés és a kegyetlenség fogott meg a hitben. Dhaur Uath magaabb, eszmei színre emelte magában Cthulhu hitét; komolyan veszi, hogy az igaz hit őrzésére hivatott, és rá (is) hárul majd a feladat, hogy felébressze az istenséget, ha „a csillagok állása kedvező lesz”.

Meseötleték

Most öt meseötletet közlünk a fent ismertetett szektához. A történetek helye egy, a hegyvidék közelében lévő városka, melynek kiválasztását a mesélőre bizzuk. (A mesék feltételezik, hogy a játékosok a választott városban élnek, vagy legalábbis hosszabb-rövidebb időre ott tartózkodnak.)

1. Hangok az éjszakában

A klasszikus meseötlet: Lovecraft novellájának, a *Cthulhu hívásának* feldolgozása a mocsár- vagy hegyvidék mellett lakó rettegő emberekről, akik éjszakánként borzalmas üvöltéseket hallanak a távolból. Többen el is tűnnek közülük... Gondoskodjunk róla, hogy a rettegő emberekkel való találkozás előtt a játékosok minél több információt kapjanak Cthulhu hitéről. A mese tetőpontja a szekta leleplezése legyen. A mese a Mítosz borzalmaiba bevezető, kezdő mesének, vagy fejlettebb karakterek számára nagyobb kihívásnak egyaránt felhasználható. (Ez az ötlet persze csak akkor működik, ha a partink még nem ismeri ezt a Lovecraft-művet.)

2. A mecénás

A történet helyszínéül szolgáló városból egyre több tudós, elsősorban régész, kultúrtörténész és író tűnik el. A dolognak utánanéző nyomozók rájönnek, hogy valamennyi eltűnt valamilyen szinten kapcsolatba került a Cthulhu Mítoszzal (különös lelet, könyvtári kutatások stb.). Ha tovább nyomoznak, kiderül, hogy valamennyi tudós szoros kapcsolatban állt egy bizonyos Hartlington&Co. nevű céggel, amely régebben intenzíven érdeklődött a kutatásaik felől. Ha kutatni kezdenek utána, kiderül, hogy a cég azonban valójában nem létezik... Voltaképpen a város közelében működő szekta egyik emberének a cselszövése az egész, aki azzal akar kedveskedni istenének, hogy az összes, a Mítoszbba belekontárkodó tudóst feláldozza...

3. Kirándulások

Az egyik nagyobb városi könyvtárból eltűnik egy értékes zárolt kötet. A szimatoló nyomozók észreveszik, hogy az egyik könyvtárosnak valószínű-

leg szoros köze van a dologhoz. Furcsa szerzet az az ember: minden hétvégén felkerekedik, és elmegy valahova hegyekbe, ahonnan csak hajnalban tér vissza. Az eltűnt könyvet egyébként a misztikus tudományok egyik legfélelmetesebb gyűjteményének tartják – vajon mi történhet, ha egy szekta vezér karmai közé kerül...?

4. Egy visszavonult üzletember

A történet színhelyéül szolgáló városban él egy üzletember. Gazdag ember, gyönyörű villában lakik. Rég nem dolgozik már, élvezi az életet – bár azt beszél, feleségének és gyermekeinek titokzatos, szörnyű halála nagyon megviselte. Egyik nap a karakterek egy félőrrült, hisztériázó lánnyal találkoznak, aki azt kiabálja: „O volt! Láttam, amint elaltatta őket, aztán mindkettőjüket berakta abba a kocsiba, hogy a hegyekbe vigye, mint a többiek!” Mint kiderül, a lány a gazdag úr szobalánya. Gazdája szerint megőrült, azért is szökött meg tőle; azt hiszi, hogy ő (az üzletember) ölte meg a feleségét és a gyerekeit... Nem kell törődni vele, mondja. A lány néhány nap múlva meghal... A boncolás ópium-túladagolást állapít meg. Ha a játékosok gyanakodni kezdenek, felfigyelhetnek a köztisztviselőben álló úr gyakori hétvégi túráira kedves öreg inasával, és arra is, hogy milyen gyakran estek már balesetnek áldozatul az úr különböző ismerősei.

Mióta inasával Cthulhu híve lett, az úr módszere, hogy elrabolhatja különböző hozzátartozóit, s aztán a hegyekbe szállíttatja őket, feláldozni a szektában, melynek tagja. A szerencsétlen szobalány látta, amint elaltatta a saját feleségét és gyerekeit. El kellett őt hallgattatni, csak hogy mielőtt őt is elszállíthatták volna Hurssákékhöz, a lány emberfeletti erővel felkelt és megszökött...

5. A földrengés

Rémült fiatalember veri fel a várost. Különös dolgokat állít, például, hogy a várost pusztító földrengés fenyegeti – nem beszélve a különböző szörnyekkel kapcsolatos meséiről. A fiatalember, aki állításait egy régi iratra alapozza, melyben megjósolják a hegy alatt eltemetett szörnyeteg feléledését, néhány nappal később meghal. Mindenki azonnal meg is feledkezik a szegény örülről, a játékosok azonban gyanút foghatnak. Jól is teszik, mert a város közelében tanyázó szekta a hegy alatt fekvő félhalott Csillagporonty (*Star-Spawn*) felélesztésére készül! Nemsokára meg is történnek az első kisebb földmozgások...

Egy nagyszabású meseorozat témája lehet az a szekta, amelyik a fenetebb ismertetettel ellentétben nem eldugottan él egy félreeső helyen, hanem egy városban tanyázik, és a Hit terjesztése érdekében titokban a város feletti uralomra tör: emberei lassacskán beszivárognak a közhivatalokba, a rendőrségbe, sőt, a város vezetésébe is. Ennek egy jellemző példája *Innsmouth* kísértetvárosa, melyet az *Escape from Innsmouth* című kötetben dolgoztak ki részletesen a Call of Cthulhu alkotói.

Adeptus

Az Álmodók Amulettje

Az amulett durván megmunkált, fekete kőből készült, nagyjából tíz centi átmérőjű tárgy. Alakja amorf, semmi, emberi szem által felfedezhető szabályszerűség nincs benne, az egyetlen, tudatos megmunkálásra utaló nyom rajta az egész felületén végighúzóódó, ismeretlen írásjelekkel vésett szöveg (szöveg?).

Az amulett tulajdonképpen egy hatalmas kőbálvány egy darabja. A bálványt Mélységalakók készítettek valamikor a történelem előtti időkben egy nem e földről származó kőfajtából. A bálvány arra szolgált, hogy gyenge akaratú lények hordáit Cthulhu hitére térítse. A bálványt, ki tudja, kik és mikor, szétrombolták, és csak néhány darabja maradt meg, ezek az Álmodók Amulettjei.

Az amulettből áradó sötét erők lassan formálják át az áldozat agyát Cthulhu-szolgához méltóvá. Az áldozat először csak nyugtalan lesz, kényelmetlenül érzi magát, aztán álmai kezdenek zavarossá, kavargóvá válni; reggel mindig kimerülten ébred miattuk, bármilyen sokat aludt is. Miközben a nyugtalanság, zavartság egyre fokozódik, az álmok kezdenek határozott formát ölteni: különös tájakon repül az álmodó, sötét szurdokokban, hatalmas pusztaságokon jár, ahol idegen holdak fénye süt; időről időre távoli sikolyok hasítanak az álom-éjszakába. Az álmodó véres szertartásokban vesz részt; s kezdeti rettegése lassan elmúlik, kezd rákapni a vér szagára és ízére, s ez a vágyakozás nem szűnik meg a felébredéssel. Az álmok egyre kegyetlenebbek, míg végül az álmodó szembesül a pusztítás fejedelmével, Cthulhuval, s ezzel betetőződik a folyamat – az istenség látványa általában menthetetlenül örülségbe taszítja az álmodót, aki álmaiban ezután minden éjszaka Cthulhu lábai előtt tombol és öldököl. S felébredve sincs már más vágya, csak hogy szolgálja Őt.

Az álmok során az álmodó a sokkoló szertartások és lények látványa miatt veszít SAN-jából, de dobásai mindig automatikusan sikeresnek számítanak.

Az amulett a lelki torzulásokon kívül kevésbé feltűnő testi elváltozásokat is okoz: az áldozat bőre ráncosná, keményé válik, körmei vastagok és hegyesek lesznek, belső szervei kisebb mértékben deformálódnak, emésztése és étrendje egy ragadozóéhoz kezd hasonlítani.

A folyamat ideje, ha az áldozat állandóan hordja vagy magánál tartja az amulettet, körülbelül három-négy hónap. Ha az amulett birtokosa nem viseli a tárgyat, de rendszeresen a közelében van, az időtartam nőhet vagy az elváltozások mértéke csökkenhet, a mesélő döntése szerint.

Az amulett hatása ellen nincs ismert védekezési mód.



A KRÓNIKÁS

II. rész (1.)

Az előző számban leközlöttük Richard A. Quentin, az 1920-as években élt, kevésbé ismert amerikai író utolsó novellájának első fejezetét. Megemlítettük, hogy a második rész soha nem jelent meg, de az író unokáján keresztül megpróbáljuk megszerzni. Beváltottuk ígéretünket: következzék hát Quentin utolsó művének befejező része, amely tehát nyomtatásban még nem látott napvilágot. A fordítás egygépelt, itt-ott kézzel javított kézirat alapján történt, amit maga Quentin készített sietve, Európába indulása előtt. Hogy miért nem jelent meg a mű, arra maga a novella ad választ.

Tétován kezdek neki utolsó történetem befejezésének. Visszaolvastva a korábban – bevezetésképp – leírtakat, úgy érzem, még azokat a tétova érzéseket sem tudtam kellő elevénységgel visszaadni, amik a kezdet kezdetén rámtörték – nem beszélve a későbbiekről – s nem tudom, képes leszek-e majd lefesteni az azután bennem tomboló indulatokat, a rettegést és félelmet, s a titokzatos események kiteljesedésekor elfogó – az *Ivon Könyvének* olvasásakor érzetthez hasonló, de annál sokkal intenzívebb – döbbenetet, kételyt és tanácstalanságot. Félek, szavaim erőtlenekek lesznek és nem közelítik majd meg a lényegét, pont azt nem sikerül majd elmondanom és megértetnem, amit szeretnék, s az önök emlékezetében e történet csak mint fantáziátlanul megírt, zavaros mese marad meg. Akkor pedig inkább hallgatók, mert ezzel éppen legfontosabb célom hiúsulna meg: hogy ráébrezzem embertársaimat az őket fenyegető veszedelemre. De, bocsássák meg, előreszaladtam. Térjünk tehát vissza a rettenetes éjszaka utáni eseményekre, a rettegésre és képzelgésekre, melyek, ha nem érkezik segítség, bizonyára az örületbe kergetnek.

Félelmeim kezdetben csak az éjszaka látottak-hallottak utóhatásai voltak, elmém automatikus, elkerülhetetlen reakciói a borzalomra, melyekhez hasonlókat azelőtt sohasem láttam, s senki emberfiának nem kívánom, hogy lásson. Aztán, ahogy a sokkos állapotból (mely akkor kezdődött, amikor az eszeveszett rohanás után beugrottam a taxiba) kezdtem kilábalni, a félelem tudatalattimról átterjedt elmém tudatos részére: rájöttem, mekkora veszedelemben vagyok. Erről addig a látottak okozta sokk miatt egészen megfeledkeztem, de amint magamhoz tértem, rá kellett döbbennem, hogy a történetnek nincs vége, nem menekültem meg annyival, hogy elfutottam a gonosztevők elől – ezután talán örökké rettegnem kell majd, hogy mikor támad rám Jim Henderson vagy valamelyik cimborája. Könnyűszerrel eltehetnek láb alól – akik sírokat ásnak fel, hogy a rothadó hullákon elvégezhessék az *Ivon Könyvének* szertartásait, azoknak egy gyilkosság bizonyára semmisség, és mivel tudják a nevemet és címet, szinte biztos, hogy meg is próbálják. Ha megölni nem is fognak – bár azt is megtehetik, hiszen egyedül lévén védekezni nem tudok –, megfélemlíteni biztosan megpróbálnak, nehogy kikotyogjam, mit láttam az éjszaka, mert ha bíróság elé kerülnek miatta, bűneikért mindenképp halál jár.

Bizonyára feltették magukban a kérdést: hogyhogy nem a legkézenfekvőbb megoldás merült fel bennem elsőként? Hideg fejjel átgondolva, az ember rögtön arra jut, hogy a legegyszerűbb és legbiztonságosabb út a

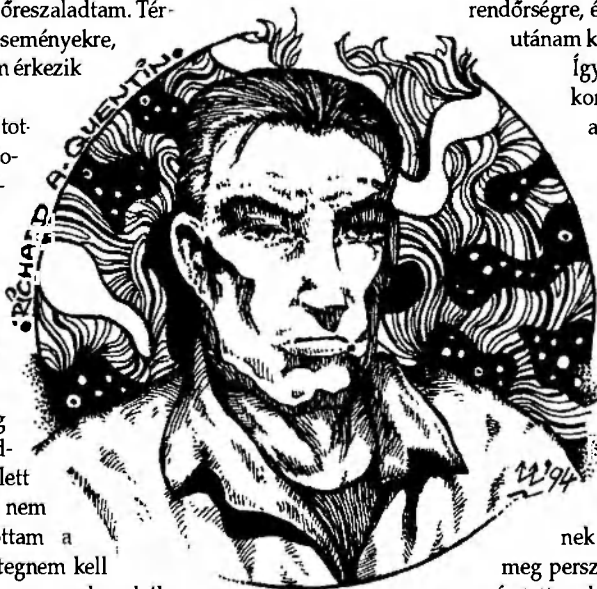
rendőrségi feljelentés. Ha zaklatóktól – mi több, gyilkosoktól – félünk, egyszerűen rendőri őrizetet kell kérni, és kész.

Ez így valóban egyszerűnek, logikusnak tűnik. De akkor, ott kevésbé voltam képes arra, hogy mindent ésszerűen átgondoljak; zavart voltam, gondolataim összevissza kavargtak, képtelen voltam nyugalmat erőltetni magamra, s ilymódon többnyire cselkedeteim sem követték azt, amit a logika diktált volna (s ami a legzavaróbb volt, emiatt sürgős munkáimat sem tudtam folytatni). Természetesen eszembe jutott, hogy elmegyek a rendőrségre és feljelentést teszek, de későn. Az éjszakát követő napon, a történet hatása alatt talán még képes lettem volna rá, annyira undorodtam a látottaktól, de akkor a sokkhatás miatt sajnos nem jutott eszembe a feljelentés ötlete. Később pedig már kezdett elhatalmasodni rajtam az üldözési mániá, és akkor már jobbnak láttam nem megkockáztatni, hogy elmegyek a rendőrségre, és ezzel kifejezetten felhívom magamra az utánam kémkedők figyelmét.

Így – hidegebb fejjel, de (mint látni fogják) korántsem nyugodtabban – visszagondolva a történetekre, összehasonlítva akkori érzéseimet az általam írt novellák hőseinek az érzéseivel, tragikomikusnak tűnik, hogy a novellák írásakor mennyire nem tudtam, valójában milyen érzelmekkel és kételyekkel, milyen lelki küzdelmekkel dobálózok anélkül, hogy pontos fogalmaim lennének róluk. Főhőseim (az „életmről és kétségbeesett, tragikus végű kutatásaimról” írt, nagyképpen ciklusnak nevezett sorozatomban egyesenes egy saját magamnak beállított figura*) olyan, örüléssel határos lelki folyamatok, félelmetes lelkitusákon menekültek át, melyeket akkor csak megérezésemre, no

meg persze a ponyvairódalom hagyományaira alapozva festettem le, s amelyeket most *saját magamnak kellett átélnem*. És az, ami a történet hatására bennem dúlt, még nem is volt különösebben nagy vihar ahhoz képest, amit azok a figurák átéltek, mert én nem találkoztam természetfölötti szörnyetegekkel és félelmetes varázslókkal, csak két ocsmány, örült gyilkossal, ami főhőseimnek valószínűleg mindennapi dolog lett volna.

Ha akkor van hozzá erőm, ezen bizonyára mélyen elgondolkozom, és talán írói elveimet is gyökeresen megváltoztatom – de nem tettem, most pedig már késő, lévén ez az utolsó novellám, ha tetszik, a hatyúdalom, búcsúm egy negyvenhárom évi, boldog tudatlanságban élt időszaktól, melynek világába soha nem térhetek már vissza.





Elég szó esett bevezetésképp, haladjunk hát tovább. Gyötrődéseimből ugyanis egy nagyon fontos esemény szakított ki, új mederbe terelve, számomra teljesen váratlan végkifejlethez juttatva a történetet.

Nagyjából másfél hét – vagy kevesebb? – telhetett el a meg-rázó éjszaka óta (a pontos dátumra nem emlékszem). Péntek reggel volt, kilenc óra felé járhatott. Aránylag vidáman keltem fel ágyamból, s bár rögtön a rám leselkedő veszély jutott eszembe (milyen rettenetes is arra ébredni, hogy amit félálomban hagymázás képzelgésnek véltünk, valóság!), kivételesen sikerült valamelyest elhessegetnem a gondolatot. Kihajoltam az ablakon. Hűvös levegő csapott az arcomba – tél volt, hó és latyak mindenfelé, de kisütött a nap, s ez egy pillanatra mindent elfeledtetett velem. A gyötrődések helyett inkább munkámról, készülő tanulmányomról kezdtem töprengeni, aminek befejezése, mint említettem, sürgős volt és tudományos pályafutásom szempontából létfontosságú lett volna, de amit az eltelt hét alatt néhány zavaros olvasmányjegyzeten kívül semmivel sem gyarapítottam. Hirtelen fellelkesülve elhatároztam, hogy erős leszek, távol tartom magamtól a kellemetlen gondolatokat, a félelmet és nyugtalanságot, s belevetem magam a munkába: folytatom könyvtári tanulmányaimat.

Becsuktam az ablakot, és nekiláttam, hogy felöltözök. Közben tovább morfondíroztam, de a hirtelen jött lelkesültség hamar elszállt. Mire felöltöztem és ott álltam indulásra készen, már egyáltalán nem voltam biztos benne, nem akarok-e mégis otthon maradni. De aztán elkezdtem mindenféle avított féligazságokkal gyötködni magam, mint hogy ha jobbat nem tehetünk, legalább a munkánkat végezzük becsületesen és hasonlók, aztán arra gondoltam, hogy mivel eddig nem esett bántódásom, nem várhatom azt hónapokig rettegve, a lakásba bezárkózva, hogy megtámadjanak – előbb-utóbb folytatnom kell a munkámat, mert különben teljesen kiszakadok a normális életből.

Összeszededgettem hát jegyzeteimet, könyveimet, és tétován bár, de elindultam. A ház kapujához csigalépcső vezet le. Lassan lépegettem, szokásom szerint még mindig azon vívódva, helyesen cselekszem-e, van-e értelme annak, amit teszek, nem kellene-e mégis visszafordulnom? És ha most újra belefogok a munkába, hogyan tovább, hogyan építsek fel újra valamiféle normális életet? Tudom, rossz szokásom, hogy mindent túlelemzek, többször (talán túl sokszor is), több oldalról megvizsgálom, de minden helyzetben szükségem van rá, hogy teljesen tisztán lássak, mert csak így tudok a legmegfelelőbbben ítélni. Persze lefelé menve döntenem, ítélnem már nem igazán kellett, de mint szellemi fogódzó az újbóli félelembé süllyedés elől, a töprengés bevált.

Kiléptem az utcára, és újra nagyot szippantottam a friss levegőből. Sze-

retem a kellemesen hűs napokat, a tél végét, a tavaszt, amikor még nincs kánikula, de dermesztő hideg sem, süt a nap, de az arcomba frissítő, üdítő hűvös levegő csap, mely mintha szomjamat oltaná.

Rövid ácsorgás után lopva körülnéztem, nincs-e valami gyanús egyén a közelben. Senkit se láttam – persze ettől még ott lehetnek, akárhol megbújhattak –, sietve elindultam hát a főút felé, ahonnan már csak pár perc az egyik nagyobb könyvtár. Különleges gyűjteménye miatt a leghasznosabb kutatási terület természetesen az egyetemi könyvtár lett volna, ahol a lavinaszerűen rám zúdult események elkezdődtek, de bármennyire is azon voltam, hogy kigyógyítsam magam a sok okozta beteges félelemből, *oda* még nem volt merszem elmenni.

Délután hétig dolgoztam a könyvtárban, nem sok eredménnyel: nehéz volt újra és újra rákényszerítenem magam, hogy elkalandozó gondolataimat az előttem fekvő kötetekre összpontosítsam. De abból a szempontból kétségkívül hasznos és fontos volt, hogy valamelyest visszazökentett a régi kerékvágásba. Mikor négy óra körül szedelődzködni kezdtem, még egy kis sajnálatot is éreztem, hogy be kell fejeznem a munkát. A sötét utcára kilépve azonban nyomban visszazuhantam korábbi paranoid lelkiállapotomba, s újra nyugtalanul fürkésznem kezdtem a gyanús mellékutakat és járókelőket.

Végül is baj nélkül eljutottam hazáig. Beléptem a ház nagy fikapuján, s a lépcsősor felé indultam. A lépcső aljáról visszafordultam, hogy egy pillantást vessek a postaládákra, bár nem nagyon hittem, hogy bármi érkezett nekem. Tévedtem: postaládámból valami papírköteg széle kandikált ki. Odamentem a ládához, kinyitottam és kivettem a papírköteget. Egy újság volt. Mielőtt jobban megnéztem volna, még bekukkantottam a ládába, de semmi egyebet nem találtam.

Az újság a *Boston Morning News* aznapi száma volt. Furcsa – gondoltam –, egyetlen lapra sem fizettem elő (szinte alig olvasok újságot), erre a szenciacióhahász napilapra pláne nem, akkor meg hogy kerülhetett ide? Biztos valami tévedés. Széthajtottam, csak hogy belepillantsak, nincs-e benne esetleg valami üzenet vagy levél, s meglepődve vettem észre a címloldal alján a piros tollal írt feliratot: „7”.

Pillanatnyi habozás után a hetedik oldalra lapoztam. A lap közepén vastag vörös vonallal keretezett rövid cikk állt. Címe semmitmondó volt. Gyorsan olvasni kezdtem, és az első mondatok után majdnem kiejtettem kezemből az újságot. Úgy éreztem, forogni kezd velem a világ, megtántorodtam. Amint visszanyertem egyensúlyomat, felrohantam lakásomba, elreteszeltam az ajtót, belevetettem magam az egyik karosszékebe és möhön, minden szót külön ízlelgetve újra olvasni kezdtem a cikket, anu nagyjából így hangzott:

*Quentin itt a *Quest for the Truth* (Az igazság keresése) c. horrornovella-ciklusára utal, melynek főszereplője aki a novellák állítása szerint maga Quentin különböző hátborzongató kalandokon megy át, míg végül eljut az okkultizmus titkainak megismeréséig. A ciklus első darabja *A Gyermek nyughelye* (Bíborhold 93./9.-10.).

„Elvetemült gyilkosok

Ismeretlen személy bejelentése alapján borzalmas gonosztevőket fogott el két nappal ezelőtt a rendőrség a város egyik külső negyedében. Egy elhagyott bérházban fülették le a három, vélhetőleg elmebeteg férfit, akik valószínűleg több, eddig felderítetlen gyilkosság elkövetésével is vádolhatók. A három egyén ördögimádó szertartásokat végzett a külváros egyik lebontásra váró épületében, melyet önkényesen foglaltak el; a szertartásokhoz többek között a közeli temetőből rabolt, frissen elhantolt holttesteket is felhasználtak. Rejtékhelyükön két elrabolt holttest és egy – valószínűleg általuk meggyilkolt – halott férfi maradványain túl a rendőrség emberei több „mágikus”, kultikus tárgyat is találtak, köztük kisebb szobrokat és különböző töröket. A három gonosztevő kihallgatásuk alatt semmit nem volt hajlandó elárulni. Jelenleg elmeorvosi vizsgálat alatt állnak, tárgyalásra csak ennek befejezése után kerül majd sor.”

Nehéz leírni a érzést, ami elfogott, leginkább úgy határozhatnám meg, hogy valamiféle, az ájuláshoz közel álló eufória volt. Sokáig csak ültem a székben, képtelen voltam bármire gondolni, akárcsak arra is, hogy ki lehet az az „ismeretlen bejelentő” vagy hogy hogyan módosíthatja a hír helyzetemet.

Gondolataimból kopogtatás riasztott fel.

Riadtan pillantottam föl, első gondolatom az volt: lehet, hogy nem fogták el az összes emberáldozót, és most itt vannak, hogy végezzenek velem?! Rövid habozás után gyorsan bedugtam az újságot az egyik szék alá, majd felkaptam ölmosbotomat, amit az egy héttel azelőtti éjszaka után vettem elő megvásárlása óta először, és lassan az ajtó felé indultam. Két lépéssel az ajtó előtt megálltam, és fennhangon megszólaltam:

– Ki az?

Fojtott, rekedt hang válaszolt az ajtó túlsó oldaláról.

– Jó barát.

Ez a válasz csak gyanakvóbbá tett. Miért tartja fontosnak a látogató bemutatkozás helyett azt hangsúlyozni, hogy a barátom...? Hátrább léptem egy lépést.

– Mit akar? – kérdeztem.

– Nem akarom bántani. Kérem, engedjen be, mindent elmagyarázok. – A kilincs lenyomódott, de a retesz erősen tartotta az ajtót.

– Hát magyarázza! – feleltem, miközben kétségbeesve nézegettem körbe, hogy mit tehetnék. A harmadikon lakom, nem ugorhatok ki az utcára. Talán kiabáljak segítségért az ablakon át?

– Ezt nem lehet ajtón keresztül megtárgyalni. Legyen szíves, nyissa ki!

Most már biztos voltam benne, hogy nem szabad ajtót nyitnom. Még jobban elhúzódtam az ajtótól, és felemeltem az ölmosbotot.

– Menjen innen!

– De hát... – Ismeretlen látogatóm hangja izgatottnak tűnt. – Nézze... – Megköszöri a torkát. – Megtalálta az újságot? Én tettem oda. Láthatja nem akarom bántani. De fontos lenne, hogy... – Hirtelen elhallgatott. Iz-

mim megfeszültek, azt hittem, megpróbál erőszakkal bejönni. De nem, úgy hallatszott, mintha elindulna a negyedekre vezető lépcsősoron. Aztán a ház kapujának jól ismert nyikordulását és felfelé igyekvő lépteket véltem hallani. Fületem hegyezve feszülten várakoztam. Nemsokára a léptek megálltak és valamelyik alsó emeleten ajtó csapódott.

Csend.

– Nézze, attól félek, követnek, de nem...

– Menjen innen! – sziszegtem. Nem érkezett válasz, így hát kétségbeesetten hozzátettem: – Rendőrt hívok, ha nem takarodik el!

Egyre messzebb araszoltam az ajtótól, s erős kísértést éreztem, hogy behoranjak a szobába és elrejtőzsek. Azt hiszem, közel álltam a hisztériához.

– Figyeljen. – Szinte suttogott, közelebb kellett húzódnom, hogy halljam, mit beszél. – Becsúsztatok magának egy levelet, egy cetlit a nevemmel és címemmel, meg egy borítékot. A levelet olvassa el, a borítékot pedig őrizze meg! Ha úgy dönt, kapcsolatba akar lépni velem, a jelzett címen teheti meg. Inkább ne jöjjön személyesen, legjobban, ha táviratot küld.

Zörgés. Egy perccel később néhány papírlap csücske jelent meg az ajtó alatt.

– Viszlát – köszönt el a látogató és elsietett. Mintha halkan még valami mást is mondott volna, olyasfélé, mint hogy „Vigyázzon magára”.

Sokáig álltam ott szótlánul, görcsösen markolva az ölmosbotot. Aztán, mivel semmi gyanús neszt nem hallottam, vigyázva az ajtóhoz léptem és berántottam a papírköteget. Cselt sejtettem, de semmi nem történt. A kulcslyukon kilesve sem láttam senkit. Óvatosan, remegő kézzel kinyitottam hát az ajtót és kikukkantottam. A lépcsőház üres volt és csendes. Kiléptem az ajtón és a lépcsőkorláthoz mentem; lépteim neszt zajosan verték vissza a falak. Nekiátámszkodtam a korlátnak és lepillantottam a csigalépcső mélybe csavarodó spiráljára. Tanácstalan voltam. Vajon ki lehetett a látogató? A jelek szeint nem akart bántani (vagy ha igen, hamar letett róla). Hát mégis egy jóakaróm lett volna? De hát miféle, és honnan csöppent ide? Mi ellen akar megvédeni, és egyáltalán, honnan ismer engem? És miért mondta, hogy vigyázzak magamra? Netán tud valamiről, ami készül ellenem? Egyre csak tettem föl magamnak a kérdéseket, de a válaszokról fogalmam se volt.

Kilenc óra feljárhatott. A gondnok – ha nem itta le magát már megint – hamarosan bezárja a nagykaput, hogy éjszaka ne jöhessen be senki, aki nem idevalósi.

A lépcsőházban félhomály volt, csak néhány gyenge villanykörte pislálolt, hallvány fényköröket vetve a kopott kőlépcsőkre. Megfordultam, hogy visszatérjek a lakásba és áttanulmányozzam a kapott iratokat, hátha azok adnak valami támpontot a történetekhez. Odaléptem az időközben becsukódott ajtóhoz és épp a kilincs felé nyúltam, amikor észrevettem, hogy valami furcsa, sötét maszat van a fogantyún. Lejjebb pillantva vettem aztán észre a küszöb melletti jókora, nedves, mélyvörös foltot.

(vége következik)

„Egy játék mizu fölött...”

Ne várj a Nyuszira! Rendeld meg most a Középfölde Szerepjátékot!

Április első felében megjelenik keménykötésben, magyar nyelven a J. R. R. Tolkien „A Gyűrűk Ura” c. művére alapuló **Középfölde Szerepjáték (MERP)**. 1280 forintos áron. A kötet mellé két tízoldalú kockát kapsz ajándékként! Megvásárolható a szerepjáték szaküzletekben (Sárkányfészek, 1052 Budapest, Bárczy István u. 1–3.; Silverland, 1036 Budapest, Lajos u. 40.), és megrendelhető postán. A postai megrendelés a postahivatalokban ingyenesen kérhető rózsaszín csekkben történik. Az utalvány feladási díját (60 Ft) átvállaljuk, ezért elég csak 1220 Ft-ot kell feladni. (Ha több példányt rendelsz meg, akkor a 60 Ft kedvezmény csak egyszer érvényes, tehát pl. 2 példány esetén 50 Ft-ot ad fel. Címezettnek a következőt írd:

ODIN FANTASY BT, 1680 Budapest, Pf. 33.

A saját címedet kérlek olvashatóan töltsd ki, semmiképp se felejtse le az **irányítószámot!** A csekk hátulján, a **közlemények** rovatban (a csekk középső sávjában található) tüntesd fel, hogy a pénzt a Középfölde Szerepjáték megrendelése céljából küldöd. A feladást igazoló szelvényt ne küldd el, ez a te nyugtád a megrendelésről. A postai úton megrendelt könyveket a **megjelenés napján** postázzuk, külön postaköltséget nem számítunk fel.

Kedvezmények: Ha Türelők Földje játékos vagy, kérlek ezt tüntesd fel a csekk hátulján, és ajándékként 1 ingyenfordulót fogsz kapni minden megrendelt példány után! Ha a könyv megrendeléssel együtt egy évre előfizeted a **Bíborholdat** is, akkor a könyvre 100 Ft kedvezményt adunk (tehát 1 MERP + 12 szám megrendelése esetén 2660 Ft helyett csak 2560 Ft-ot kell adni).

Várjuk megrendelésedet, és kincsekben és szörnyekben gazdag kalandozást kívánunk!

SZEREPJÁTÉK KLUBOK

Régi adósságunkat törlesztjük most. Sokan és sokszor kértétek, hogy közöljük le újra a korábbi számokban megjelent klubcímeket. Sajnos nem tudjuk biztosan, hogy mindegyik klub mind a mai napig működik-e, de reméljük, mindenki talál magának egy-egy klubot, ahol hódolhat szenvedélyének, vagy megismerkedhet a szerepjátékok varázslatos világával.

Baja Oltványi u. 8 IV/15 Serok Barlangja Szerepjáték Klub	Cellőmölk Művelődési Ház Sárkányölök Rendje Péntek 15—20 óra	Hatvan Ifjúsági Ház Darklords Szerepjáték Klub Páros szombatokon	Szeged Bartók Béla Művelődési Központ Bocskai út 6 Péntek 18—24 óra
Balassagyarmat Mikszáth Kálmán Művelődési Központ Another World Péntek 17—21 óra	Cibakháza Művelődési Ház Kalandozók Klubja Péntek 18—22 óra	Izsák Kossuth út 146, T.: 76/374-598 Dark Moon Szerepjáték Klub	Székesfehérvár Gárdonyi Géza Művelődési Ház Vásárhelyi u, T: 27/318-667 Sestun's Lair Fantasy és Szerepjáték Klub Páros szombatokon 13.30—18.30 óra
Budapest Almássy téri Szabadidő Központ, 3. emelet (április 2-ától) Chaos FRPG Klub Szombat 10—16 óra	Debrecen Tótfalusi Kollégium Egyetem tér 1, T.: (Pethő Gergely) 52/324-639 J. R. R. Tolkien Hajdú Bihar Megyei FRP Egyesület Szombat 12 órától	Kecskemét Erdősi Imre u. 4, T.: 76/486-124 Baklands Fantasy és Szerepjáték Klub	Hero Inn, T.: (Tolnai László) 22/318-667 Scarlet Brotherhood Szerepjátékos Társaság, Szombat
Ferencvárosi Művelődési Ház Haller u. 27 The Undiscovered Country Szerepjáték Klub Szombat 16—21 óra	Dunakeszi Radnóti Miklós Gimnázium Sötét Szívek Erdeje Szerepjáték Klub Péntek 15—20 óra	Keszthely Kossuth u. 69 Hatalom Harcosai Szerepjáték Klub Hétfő 18—22 óra	Szolnok Indóház út 3. II/3 Merlin, Hullajáró és Hamato Yosi Klubja
Fővárosi Művelődési Ház Fehérvári út 47 Péntek 14—21 óra	Eger Megyei Művelődési Központ Knézich u. 2 Fekete Szív Szerepjáték Klub Péntek 18 óra	Miskolc – Diósgyőr Ady Endre Művelődési Ház Árpád út 4 Szombat 15—22 óra	Megyei Művelődési és Ifjúsági Központ Sárkányölök és Klandorok Vasárnap 13—19 óra
Havanna Közösségi Ház Mítosz-keltők egyesülete Kondor Béla sétány 8 Péntek 17—21 óra, Vasárnap 14—21 óra	Gödöllő Művelődési Ház Gödöllői Goblinok Gárdája Szombat 10—20 óra	Nyíregyháza Művelődési Ház Szerda 18 óra, Csütörtök 18 óra	Szombathely Oladi Művelődési Ház Szombat 12 óra
Kisgazdapárt III. kerületi párhelyisége Kiskorona u. 6 Alpha Klub Szombat 14—22 óra	Győr PSVMK Ifjúsági ház SárkányszívBungi's Lair Szerepjáték Klub Árpád út 44 Hétfő 14—20 óra, Szombat 10—19 óra	Orosháza Kölcsey F. u. 4/4/15 Hunters of the Catacombe Szombat 14 óra	Újkígyós Művelődési Ház Arany J. u. 42, T.: (Horváth Ferenc) 66/356-703 A Sárkányláng Őrői Fantasy és Szerepjáték Klub Szombat 13—19 óra
Pataky István Művelődési Központ Szent László tér 7/14 Vasárnap 14—20 óra	Gyula Botond u. 1/A Fehér Hollók Társasága Vasárnap 14—19 óra	Salgótarján József Attila Művelődési Ház The Abyss Szerepjáték Klub Szombat 14—19 óra	Zalaegerszeg Városi Művelődési Központ Dagadt Denevér Fantasy és Szerepjátékos Klub Péntek 14—20 óra
Petőfi Csarnok Városliget, Zichy M. u. 14 Szerda 17—20 óra, Vasárnap 14—20 óra		Sopron Soproni Horváth József utca 35 IV. em. 13 Palantír Szerepjáték Klub	
XVIII ker. Fidesz Iroda Sárkányszelidítők Üllői út 361, T.: 12-72-820 Péntek 16—21 óra			

1993-AS BÍBORHOLD DÍJAK

Számos (26) szavazat érkezett a januári számunkban meghirdetett Bíborhold díjakra. Itt olvashatjátok a végeredményt. Némely kategóriában teljesen egyértelmű volt a győztes; ahol szorosabb eredmény született, megemlítjük a befutókat is.

- ❖ 1993 legjobb magyar nyelvű fantasy könyve **James Lowder** regénye, a **Fekete rózsza lovagja** lett. A második díjat a **John Caldwell** által írt **Káosz káosza** kapta.
- ❖ A legjobb számítógépes játék toronymagasan a **Betrayal at Krondor**, olvasóink véleménye szerint.
- ❖ Nem okoztak meglepetést a legjobb szerepjátékokra leadott szavazatok. Természetesen az **AD&D 2nd Edition** nyerte el a címet. Annál meglepőbb, hogy a **Call of**

Cthulhu és a **Shadowrun** csak kevéssel maradt le mögötte.

- ❖ A legjobb AD&D kiadvány címét a **Humanoid Handbook** nyerte el.
- ❖ A legjobb nem AD&D kiadványra a legtöbb szavazatot a **Call of Cthulhu**hoz készült **Adventures in Arkham Country** kapta.
- ❖ Nem volt kérdéses, hogy ki lesz minden idők legjobb fantasy írója, természetesen **J. R. R. Tolkien** nyerte el ezt a címet.

❖ Olvasóinknak a fantasy találkozók közül vita nélkül a **TF találkozó** tetszett legjobban 1993-ban.

❖ A legnépszerűbb cikk 1993-ban a Bíborholdban a **Setét Patkány naplója** volt. Sokaknak tetszett a **De Horribilibus Mysteriis** és az **AD&D létsíkokról** szóló sorozat is.

❖ A legnépszerűbb lapozgatós könyv 1993-ban olvasóink véleménye szerint **A királyok koronája** volt.



1991

FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET.

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények játékkönyvek

AD&D és más szerepjátékok kalandmodulok

4-6-8-10-12-20 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

ÉZT LÁTNI KELL!

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

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

Rejtvény

Januári rejtvényünk helyes megfejtése: Magic Jar. Nyertesek: Forbiddon Lore Boxed Set: Karacsony Mónika 1055, Budapest Honvéd u. 24.; TF 10 forduló: Csongrádi László 3534, Miskolc Kiss tábork ut. 4. E havi rejtvényünk megfejtése egyik rovatvezetőnk írói álneve. A nyeremény pedig egy éves Bíborhold előfizetés, és természetesen a tíz ingyenforduló a Túlélők Földjén.

A Forgotten Realms világában a következő kalandorral biztosan nem találkozol:

- A) gnóm nekromanta
- F) törpe pap
- K) tünde varázsló
- P) félszerzet tolvaj

Mihez ért legjobban Setét Patkány?

- D) vadászat
- Q) halászat
- R) madarászat
- T) lopás

Steve Jackson és Ian Livingstone által kidolgozott fantasy világ neve.

- E) Titán
- L) Toril

- M) Krynn
- S) Glorantha

Skandar Graunnak melyik testrésze hiányzik?

- B) szeme
- G) jobb keze
- P) füle
- Z) orra

A következő isteni erejű entitások közül csak az egyiket ábrázolták szakállal. Melyik ő?

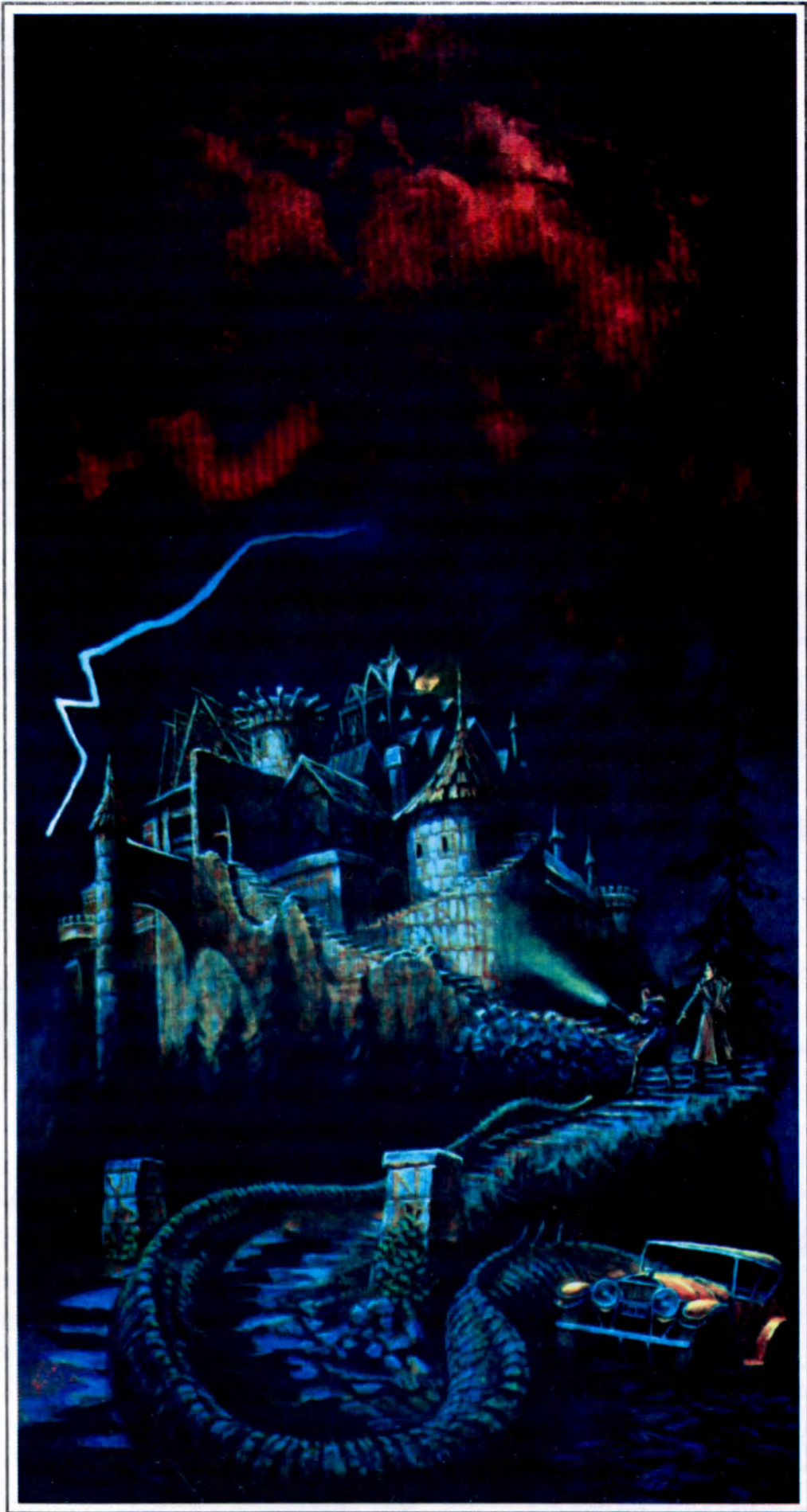
- C) Hel
- D) Zeus
- R) Athéné
- T) Freyja

Hány próbája volt Heraklésznak?

- F) nem volt próbája
- I) megszámlálhatatlan
- U) tizenkettő
- Z) nyolc

Az alábbiak közül az egyik univerzális szerepjáték. Melyik az?

- C) AD&D
- S) GURPS
- T) Teenagers from Outer Space
- Z) Dominó



DW GARY GYGAX'S

500

DANGEROUS JOURNEYS



EMORE TM
MYTHUS