



19
082
89



19
MSA
89





Előszó.....	4
Cs.G. Dwyn:Elveszett emlékek.....	5
Sir Arkhalet:A Kisértés.....	19
AD&D játék rovat.....	20
Halász Pál:AD&D ismertető.....	20
Sir Arkhalet:Táp,táp.....	23
G.T. Cromwell:Nyolc kulcs.....	27
Egyesületi hírek.....	40
Spendor:Maroknyian.....	42
Conan világa:A kezdetek.....	45





üdvözlök mindenkit a sötét középkor végén!

Végre ezt is megértük! Itt az első Advanced Dungeons & Dragons játékkal is foglalkozó magyar nyelvű magazin. Ezzel lezárult az a korszak amelyet úgy is nevezhetünk, mint a fantasy előtti kort, tehát most az első év első napján magyarul is olvashatja minden a játékot ismerő és nem ismerő ember kitűnő lapunkat. Sok fantázia kötelező! Nyilvánvaló, hogy a műfajjal foglalkozóknak nem egészen hétköznapi az érdeklődési köre, s nem állt rendelkezésükre állandó információhordozó. Ezt megszüntetendő jött létre a lap. Néha szünetet kell tartani a játékban, s felvetődik a kérdés; mit csináljunk. Megvan. Elolvassuk azokat a novellákat amelyek szintén a műfajhoz tartoznak és pár oldallal hátrébb találhatóak. Ismeretlenek, érdekesek és egyszerűen csak vannak, végre. Ha már valaki túl sokat olvasott, túl sokat játszott, akkor szemérem gyönyörködtető képeken pihenhet meg a tekintete, melyek a képzelet birodalmát próbálják feleleveníteni.

Induljunk el együtt a fantázia osvényein!

Galgóczi Tamás
főszerkesztő

"Ha élted leélted,
S sorsod szorosa végképp összefut,
Tekints vissza kérlek,
Hisz az emlékeké a végső út."

Ha két klánfőnök nem ért egyet valamiben, vér áztatja eső helyett a szegényes sovány talajt. Ahol eddig termőföld volt, órák alatt csatatérre, majd rovarok, doqlegyek és más férgek éléstárává válik minden. A zászlók már nem lobognak olyan büszkén a magasban és a dobosok, a dobverők helyett, csak a vértől iszamos nyilvesszőket markolják görcsösen. Mintha még mindig a szakállas nyilhegyeket próbálnák kitépni torkukból, hogy egy végsőt sóhajthassanak. A fiatal dudásfiúk tüdeje éppúgy lapos mint agyagtól mocskos dudájuk, amik vállalva a sorsközösséget ifjú gazdáikkal, egy kard vagy bárd ejtette lyukon kilehelték az éltető levegőt... bár ok nem fújtak vért közben. Arréb meglett férfiak merevedtek groteszk formába, mintha, csak gyerekek birkóznának egy különösen szép formájú folyami kavicsért, amit egyikük éles szemmel járva talált a hegyek lábánál. De az ő szemüket már egészen új, szokátlan látvány ragadja meg valahol a messzeségben, ahol talán van értelme egy ilyen öldöklésnek. Nők is vannak a döglakomán. A szépségük szint teljes lenne, ha nem állna ki gyomrukából dárda vagy kard, melyet talán pont az a levágott férfikéz hajított vagy szúrt, ami most majdhogynem simogatja hajukat. A néhány órája még nagy hangon kiabálók most csendesen fekszenek azok mellett, akik a másik seregben tették ugyanezt. Persze van, aki nem fegyvertől, vagy a harcilovak patájától múlt ki. Sebesült lehetett már akkor, amikor megpróbált elküszni a harcok vérgőzös és jajkiáltásokkal teli színhelyéről, hogy egy vízzel teli gödörben megtalálja saját, külön neki rendelt fulladásos poklát. A halál megáll egy pillanatra csodálkozva a különösen jó termésen, majd biztos kézzel betakarítja az emberi életekből fonott kévét. és még így is marad valaki, aki a győzelem kétes hírével támolyog vissza a falukba, hogy azután elmondhassa milyen nagy bátorsággal vágta el az valamelyik ellenség tizenhat éves fiának torkát. Felmutatott tőre pengéjén egy teljesen fölöslegesen megszületett ember vére barnállik. Ilyenkor persze az otthon maradtak is vérszemet kapva, lóra szállnak, hogy felkutassák a még élő sebesülteket, hogy azután diadalittasan megforgathassák a szerencsétlenek beleiben fegyvereiket. és ezt a menekülők is tudják. Deberror két napja menekült a windorok elől. Kardjára támaszkodva vándorzogott át ligeteken és kisebb völgyeken, maga sem tudva hová tart. Sebére szorított keze egyre jobban elgyengült. Minden egyes észre nem vett gödröcske, újabb vércsikkal jelölte meg testét, míg ájultan össze nem esett. Hideg eső ébresztette fel.

Nem messze egy hegység erdejének első fái zöldeltek. A felhők ugyan már eltakarták a Napot, de Deberror tudatának utolsó erejével még megállapította, hogy az éj már közeledik. Fájdalmát újra meg újra leküzdve az erdőbe húzódott, majd egy bokor alján lefeküdt. Szétrobbanni készülő tudata kényszerítette az elgyötört testet, hogy a sebet újra ellássa. Aztán jött az ájulásszerű alvás. Furcsamód még álmodott is. Egy barlangban járt, ahol egy köoltár repezedett szélén valószínűtlenül fehér fény ragyogott. Valahonnan a mennyezetről jött Helios sugara. A halk vízcsepegést is úgy érzékelte, mint hegyikristályok pendülő hangjait. Volt viszont egy zavaró tényező az álomban. Egy kehely és egy tör. A KEHELY és A TÖR. Valahol a barlang zsigereiből tompa zúgás adta tudtul, hogy beljebb földalatti patak tombol a kövezeten. Reggel volt. A zúgás a szélről eredt, amit a vihar keltett, a zúgás pedig ot keltette. Visszatérése a valóságba fájdalmasabb volt, mint mikor elaludt. Az eső rég elállt, ám jött helyette a metsző szél. A páncélzatát már nyomta belülről, a törött bordája okozta daganat. Ahogy aggastyánhoz méltó lassúsággal felült, beléhasított a fájdalom. Valami elhasadt és a hidegtől remegő bőre meleg csordult. Rá kellett döbennie, hogy mióta felült nem vett levegőt. Kényszerítette magát, hogy felüemelkedve a szinte izzó, eleven fájdalomon, mely lélegzettel töltse meg tüdejét a friss erdei levegővel. Olyan hirtelen vette, hogy újra csak ájulás környékezte. Deberror viszont elhatározta, még közvetlenül a csata után, hogy páncéljától nem válik meg. Inkább meghal, mintsem apja örökségét az enyészetnek dobja koncul. Végtelen lassúsággal állt fel és fogcsikorgatva indult el.

Az erdő belseje felé vette útját. Negyedórai szenvedés után kénytelen volt megállni. Ereje gátat szabott, menekülési ösztönének is. Egy hangával borított tisztáson a hátát egy fának vetve pihent. Körülnézve egy sziklából faragott emelvényen egy szobrot pillantott meg. Résnyire húzott szemhéjai közül próbálta kivenni, mit ábrázol. Egy kislányt, akinek széttárt karjain, jobb és baloldalon öt-öt galamb ült. A szobrász remekelt, mert Deberror ennél szebb arcot, még életében nem látott. Egyik pillanatról a másikra köhögő roham tört rá. Görcsösen összerándult minden egyes köhögés után. A szél már elállt, de melegnek még nyoma sem volt, az ő homlokát mégis verejtékcseppek ékesítették, mint megannyi gyöngy. Mikor újra egyenletesen lélegzett felkapta fejét és a szoborra meredt.

Igen, az előbb is észre vette azt a nagy denevér szárnyaszerű faragást a lány alakján. A félig kitárt szárny adta a hátteret a lányhoz.

- Biztos képzelődöm - mondta fennhangon Deberror.

Iszonyú fáradtság lett úrrá rajta és lassan lecsúszott a fa oldalán.

- Csak egy kicsit hagy pihenjek - kérlelt önmagát - csak egy kicsit.

Aztán rájött, hogy túl sokáig menekült, miközben ereje és vére egyre fogyott.

- Vesztettem - gondolta.
- Talán jobb is így, hogy nem kell felállni, végig szenvedni annak minden borzadalmát. Ha a végzet kegyes hozzám, a windorok már csak egy "örökké szendergőt" találnak itt. Örökké szendergő: népe így nevezte el a békés halál ujjával megérintetteket. Idegen utazóktól hallotta, hogy más országokban "Ringató Halál"-nak hívják.
- Jól fogunk mulatni mi ketten, - mosolyodott el a szobor felé - te az örökkévalóság koszobra és én a múlandóság fém emlékműve.
Ahogy szemhéja lecsukódott, kívül rekeszelve a valós világot, kitérte kétszárnyas ajtaját az álom fájdalom mentes birodalma. A színes csillagok kavalkádjában egyre jobban feloldódott, míg nem egy zöld folt megállt a nyuzsgásban és nagyobbra növekedett. A mindent elnyelő szín teljesen blokkolta az elkéseredetten sajgó sebeket. Valószínűleg tiszta képek egy várról, mely a hegyek rendíthetetlen bazaltjára támaszkodott. Változott a látvány és egy szentély félhomályos belsejét látta maga előtt. Surrogó ruhájú, különös szakállu papok siettek át a szentély árnyékos részeiről, hogy az oltárnál összetalálkozzanak. A barna kámzsák mögött, ott sejlett egy női alakot rejtő édenszín lepel. Mély, torokhangú kántálás hallatszott a faragott, komor oszlopokkal telt teremben. Néha a kántálás utemére asszonyi sikoly hallatta vajúdo hangját, mintha ő mondaná a rigmus végén a hatalom végszavát. A kiáltások és a mormolás erőssége már már a végtelenségig fokozódott. Valami kékes derengés kúszik be a mennyezetbe vágott terebélyes kürtön keresztül, egyenesen az egyik pap által tartott ereklyébe. Valahol a vár fölötti hullaszín égen vakító sebet vág egy hamar jött villám, hogy a szentélyben lévők arcát túlvilági fénnel vonja be. Az égi háború egyre csak fokozódik, elnyomva a belső szinte már üvöltve hörgő hangokat. A káoszban alakot ölt maga a szenvedés. A pap aki tartotta az ereklyét, görcsös rángatózások közepette kiállításra nyitotta száját, szint állatias, mennydörgő hangon egy érthetetlen nyelven robbannak ki belőle a baljós hangzatú szavak. Mikor már az elemek csatájának hangja fülrepestővé erősödik két pap kinyújtva kezeiket az asztalhoz lépnek és a lepel alá nyúlnak. Egy végtelennek tűnő pillanatig újszülött gyermek sírása némitja el a pokoli hangorkánt, de még szinte ugyanabban a pillanatban, mikor elhangzana a végső, sorsokat pecsételő szó, kivágódik a szentély ajtaja és fegyveresek özönlnek be. A levegő megtelik halált hozó nyilvánosságokkal. A papok ellenkezés és szemrehányás nélkül hullanak a porba.
A tucatnyi sebből vérző, szobrocskáját még mindig markoló pap, kinlódva kimondja az utolsó mondatot mély, mély hangján, majd egyetlen hatalmas robbanással szétszakad teste, beborítva annak foszlányaival a harcosokat.
A teremből lassan hömpölyögve távozik egy kékes fényfolt.

Cs.G. Dwyn Elveszett emlékek.

Nem marad más utána, csak a papok hullája és egy a gyereket rémülten néző anya, ki miután a harcosokra emelte tekintetét, dühödtt üvöltésre nyitná szépívű, de dühtől gonosszá keskenyülő ajkát. Üvöltés, igen erre ébredt fel. Hallgatózik hátha újra felharsan. Kis ideig figyel, aztán magára marad gondolataival, amit különös álma keltett.

Mi volt ez?

A halálra készülő agyának utolsó sziporkázása, vagy valóság?!

Töprengéséből közeli üvöltés rázta fel.

Farkasok!

Hát ily csúf vége lesz a szépen tervezett halálnak. Nem, ezt nem hagyhatja! Sebét észre sem véve felállt és kétkézre fogta kardját. Amúgy is elkínzott idegei pattanásig feszültek a várakozástól. Nem tudta, honnan fog jönni a támadás, mert képtelen volt megállapítani a hang irányát. Szétnyílt az egyik bokor és már röpült is feléje első támadója. Alkacpocs csattant kézvédőjén. Ösztönösen szúrta előre hosszú kardját. Valami lágyat érhetett, mert nem akadt meg semmiben. A lendület azonban tovább vitte a nagy állatot s ha nem akart maga is vele zuhanni, el kellett engednie fegyverét. A másik, oldalról támadott s Deberror még mielőtt bármit is tehetett volna előrántott törével a farkas lábán harapta. Izzó fájdalom nyilalt a combjába. Vaktába szurkált Deberror nem is sejtve, milyen közel járt késének pengéje a saját lábához. Végül mégiscsak el kellett hogy találja az állatot, mert az elernyedtt és így Deberror lerázhatta magáról. Az utolsó farkassal hosszan méregették egymást. Az állat megérezte, hogy a másik inaszakadtáig harcolna ellene. Viszont azt is érzékelte, hogy az ellenfele a végét járja, öreg, tapasztal him volt. Tudta, az idő neki dolgozik. Hatalmas ugrással bevetette magát a sűrűségbe. De azért megjegyezte a helyet, ahol a halálra sebzett kétlábúval harcoltak. Deberror felvette fegyvereit és elkínzott arccal nézett a szobor felé, mintha a lányszobor megszabadíthatná szenvedéseitől. Tovább kell mennie. Botladozva elindult, hogy kikerülje a farkasokkal való esetleges találkozást. Maga mögött hagyva a tisztást, rátört a jól ismert fájdalom első hulláma. Kardszíját levéve elkototte a combját. A farkas ejtette sebből ezután is szivárgott némi vér. Réveteg szemmel az utat keresve bototkált a dús fűben. Egy, az állatok hagyta csapáson elindulva egyre beljebb és beljebb jutott az erdő mélye és a saját sorsának beteljesedése felé. Hiába forgatta a fejét, csak az utat látta, észre sem véve az évszakhoz nem illően üde és zöld fákat, bokrokat és színük teljes pompájában virító virágokat. Vándorlásában inkább sebesült állatokhoz volt hasonló, mint, öntudatán lévő emberhez. Erejéből alig volt már valami, amikor egy barlangot fedezett fel a mohos sziklák között.

- Jó ez hajlékanak.....és.....sírnak is. - mondta csak úgy magának.

- Talán.....még a.....

A mondat közepén kapta el az ájulás. Még látta az egyre gyorsabban közeledő zöld fűvet, majd ez eltűnt s helyette egy álom mélységes mély szivárványszín örvény öle felé hullott. Elmerülve az álom súlyos masszájába, az öntudattól egyre messzebb kerülve, az énje nem volt más, mint a semmiben lebegő apró porszem céltalan mozgása. Fakó szürkés-kék szín lészodott az álom seholsincs világában. Az idő itt ismeretlen fogalom lehetett. Távolodása a valóság világtól hirtelen abbamaradt. Egy óriási, mégis apró kéz megálljt parancsolt az álomba (vagy a halálba?) tartó halványodó utjának. Végtelennek tűnő ideig ott lebegett a nemlét szürke óceánjának közepén, majd valami roppant erős, mégis gyermeki hatalom kezdete visszahúzni a megtett úton. Azt, amit egyszer már megtett újra végigjárta, csak a másik irányba. Ugy kúszott az emberi világ felé, mint a megszületni vágyó csecsemő. Hosszan tartó visszatérése alatt vissza szedte magáran mindazt, amitől ő volt Deberror. Lassan eltűnt az árnyékokkal telt világ.

- Végre, hogy felebredtél!

A hang átítatta egész bensőjét. Agya nem fogta fel a hozzá intézett szavak teljes értelmét. Valami belső hang azt sugta, jobb lenne mégis inkább az álom biztos rejtekébe menekülni e különös hangtól.

- Nyisd ki a szemed kérlek!

Neki szóltak! Kiérezte a gyermeken lágú hangból a hatalom parancsszavát. Szeme még a sötétség kiismerhetetlen világát mutatta, de fülei már készek voltak minden külvilági zaj befogadására.

- Szépen kérlek, nyisd ki a szemed! - dalolta a lágú simogató hang. Deberror végre úrrá lett érzékszervein és körülnézett. Barlang. Halvány fény a néhány lépésnyire levő bejárattól. Egy árnyék, ami reávetül s az árnyék gazdája A LÁNY.

- Tehát mégiscsak álom! - nyögte Deberror és hátra hanyatlott fekhelyén.

- Nem, nem álom. Valóság! - kiáltotta a mellette térdelő gyermek.

- Ez az én hajlékom s egyben e tiéd is, ha hajlandó vagy végre odahagyni az álom barátságtalan világát.

Ujra feltépte szemhéjait az a különös erő, ami visszaszólította őt a.....HALAL-ból.

- Visszatérni - izlelgette a szót.

- Igen, beszélj még - kérlelte a lány.

- Hát mégiscsak élek?

- Igen, de miért ne élnél, hiszen olyan szépen süt a Nap - válaszolta a lány.

Nem tudta mire vélje a választ. Napsütés. Hány és hány embert látott meghalni a verőfényes ég alatt eddig. Emlék képei elhozta azt a napot, amikor az apját utolérte sorsa kezdetén elrendelt halála.

Agyában ott kavarogtak a csata véres képei, ugyanolyan tisztán, mint hét évvel ezelőtt. Százszor lejátszódott már előtte a vértől, az apja véréből szennyes pillanatok.

Ott vált férfivá.

Első igazán nagy próbatétele. Három windor követte apját az alvilág sötét országútján. Az ünnepléskor senki nem gondolt arra, hogy az a három - a csatatérről távol, a falujukban - családot hagytak maguk után.

Deberror elárvult testvéreire a nincstelenség nyomta rá a bélyegét. Anyjuk egy keservesen sovány év után kénytelen volt újra férjhez menni, hogy kenyeretdíztosítson gyermekeinek. neki, mint felnőtt harcosnak, el kellett hagynia a szülői házat, ahol még mindig boldogan élhetnének, ha az apjának nem kellett volna meghalnia.

- Azt hittem, meghaltam.

- Mi az hogy, meghalni - kérdezte egy ártatlan gyermek szája,

Deberror elcsodálkozott. A faluban minden gyerek már nyolcévesen tudta, mi az a bűvös hatalom, hogy halál.

- Tudod az olyan, mintha az ember csak örökké álmodna és nem ébreszthetné fel senki.

- De én téged felébredtettem - válaszolta ártatlan hangon a gyermek.

- Igen te visszahívtál az.....álomból.

Megjártam azt, amit még senki, megjártam a visszafelé vezető utat - gondolta Deberror.

- De ki vagy te lány? - kérdezte.

- én vagyok Rethmund királynéjának lánya - húzta ki magát a csöpp teremtés.

- De te csak hívj Claiwairiának - vigyorgott rá a lány nyelve hegyét kidugva.

- és téged hogyan szólítsalak - kérdezett vissza.

- Derthindi Deberror a nevem. De ha nem veszed sértésnek kérdésem, mit keres itt egy barlang mélyén fekvő szegény harcoszal egy leendő királynő.

- Ó, én mindig itt éltem. Egy király leánya, aki a vadonban él. Elég valószínűtlen, mégis valahogy hihetőnek hangzik. A lány hirtelen felállt és kiviharzott a barlangból.

- Mindjárt jövök - kiáltott vissza.

Deberrornak végre jutott ideje, hogy magával is foglalkozzon. Amikor felébredt, már észrevette, hogy páncélja nincs sehol. Őt magát is prémek fedték derékig. Combja és oldala jótékony kötés alatt melegedett. Egyébként azt is észrevette, hogy a barlangban egyáltalán nem volt hideg. Sőt kimondottan kellemes meleg honolt itt bent. A bejárat felől enyhe fuvallat hordott virágport Deberror felé.

"Mi ez, tavasz? Most, mikor a télre készül minden élő."

Hiába törte a fejét nem talált magyarázatot a dologra.

"Talán a lány magyarázatot ad rá!"

Eddig jutott gondolataiban, mikor érzékei riasztották: a virág illatba belvegyült, valami sokkal nehezkesebb szag. Az ázott bunda szag már előre elárulta a farkas jövetelét. Deberror körbenézett valami fegyver után. Egy hegyes kövel felszerelve, ugrásra készülő mecska pózába merevedve várta ellenfelének feltűnését. Nem kellett sokáig várakoznia, mert egy árnyék a falon addig nőtt míg, gazdája is meg nem jelent. Ő volt a farkasok hatalmas vezére. Izmos nyakát leszegve érkezett. Orra, mint egy mozgékony kukac kereste az idegen, oda nem illő szagokat. A bejáratától két lépésre végképp megbizonyosodott gyanujáról. Idegen ellenség veszélyezteti a barlang biztonságos nyugalmát.

Hirtelen egy új szag hökkentette meg.

Vér! Vér!

Tehát ellenfele sebesült. Annál jobb, legalább a természet törvénye szerint cselekedhet. A sebesült állat a ragadozók jegyese. Már éppen beljebb akart menni, amikor ösztönei figyelmeztették egy új fejleményre.....!

"AZ ELLENFÉL EGY SEBESÜLT KÉTLÁBU!"

Felgyulladt benne a bosszúvágy régi keletű, mégis új tüze. Társára, hitvesére gondolt, akit a télen fújt el a sors szele a nemlét homályába. Hideg éjszaka volt és már két napja nem ettek semmit. A két lábúak faluja felé vették az irányt, hátha akad valami elkészült kutya vagy macska kölyök. A parasztok akkor tértek vissza a falujukba, amikor éppen végeztek a maradék kecskével is.

Bőre azóta is égett a karók, és vasvillák által ejtett hegeknél, akárhányszor csak kétlábút látott, vagy érzett. Társa a királyi nőstény farkas ott maradt a vérével szennyezett havon, egyre csak harapdva utolsó áldozatának torkát, kinek nevetséges hangok bűgborékkoltak elő szétzúzott gégéjéből.

Lassan kiszámított léptekkel közelített meg áldozatát és már ugorni készült, mikor zajt hallott a háta mögül. Deberror felkészült erre, az egyenlőtlen harcra és elhatározta, hogy nem adja egykönnyen életét. Éppen támadot volna, amikor a bejárat felől könnyű léptek zaja hallatszott.

"A lány visszajött!"

- Vigyázz, farkas van bent! - kiáltotta a lány felé.

A lány nyomban megtorpant és csípőre tett kézzel a farkas felé fordult.

- Nem meg mondtam, hogy ide most nem teheted be a lábad?!

- Kifelé, de gyorsan!

.....és a farkasok fejedelme, vicsorítva ugyan ellenfelére, de meghunyászkodva kivonult. A barlangban nem maradt más csak Caiwaira és az elképedt Deberror, aki nem tudta felfogni a farkas hirtelen történt hangulatváltását. Lassan odament a lányhoz és megkérdezte.

- Hogy csináltad?

- Mit? - kérdezett kérdezett vissza a lány.

- Hát, hogy a farkas nem bántott.
- Azt próbálná csak meg, majd kapna a többiektől.
- Kiktől? - érdeklődött az értetlen Deberror.
- Hát a többi állattól - mosolygott rá Claiwaira.
- Miféle többi állattól?!
- Jaj, hát a többitől - húzta össze morcosan szemöldökét.

Deberror nem tudta felfogni, pontosabban nem akarta felfogni azt, ami a lány szavaiból üvöltött.

Claiwaira tud az állatok nyelvén, sőt azok engedelmeskednek neki.

Normális ember erre nem képes.

- Egyébként hoztam neked valami finomat. Eper. - trillázta a gyermeki hang.

- Köszönöm, nagyon kedves vagy - válaszolt Deberror.
- Ne nekem köszönd, hanem a mókusoknak. Ők szedték neked.

Ez már sok volt Deberror felfogó képességének és a sebe is hallatta már, elfeledett, fájó szavát.

- Fáradt vagyok majd megeszem később, mikor már felébredtem.

- Nem, nem ezt most kell megenned. Kérlek szépen. Utána alhatsz eleget.

- Na jó - nyugodott bele Deberror a kislány döntésébe.

Miután elfogyasztotta a gyümölcsöt, visszafeküdt a fekhelyére és gyógyító álmra hajtotta fejét. Még hallotta a lány neszezését a barlangban, de énje már más tájakon járt.

"A rózsaszín ködből elkavargott néhány foszlány a múltjából. Azután hasadni kezdett a homály s helyette szikla alagút úszott asztral szeme elé. Halvány fény derengett elő a semmiből. A szikla úgy izzott a nedvességtől, hogy az ember azt hitte volna, az adja e hideg fényt. Hosszúidő telt el, mire a folyosó minden egyes köve kemény árnyéket nem vetett, a járaton gyorsan közeledő alak fáklyájától. Futó lépteit felkavarták a talán már évszázadok óta ott heverő port. Deberror szeme mintha állandóan a futó alakkal mozogna, követte annak lépteit.

Élesedett a kép. Ugyan az a nő volt, akit álmában látott, a szentélyben. Két csomagot szorított ziháló melléhez. Az egyik egy újszülöttet takart, a másik a TÖRT és a KELYHET. Ujjabb fáklyások tűntek fel a menekülő asszony mögött. Az megállt egy pillanatra és szembefordult üldözőivel. Szabad kezével fura mozdulatokat tett a fáklyás csapat felé, mire tompa morajlás kíséretében egy árnyalak bontakozott ki a folyosó sötét zugaiból. Az üldözők megtorpantak egy pillanatra, majd felajzott ijjaikat célzásra emelték. A nő kétségbe esetten rohant tovább. Az ijászok kiröpítették halát osztó vesszeiket. Pattogtak a menekülő asszony mögött a falból levált kődarabok. Az árnyon keresztül szálló nyilak ártalmatlanul hulltak a földre. Csak egy volt elég erős és gyors, hogy a nő hátába csapódva, jajkiáltást csaljon annak ajkára. Imbolyogva futott tovább, az eddigi vad rohanás helyett.

Amerre csak ment, kovács vércseppek hirdették az ijász diadalát. A sebesült mögött vérfagyasztó, halálhorgésbe fulladó kiáltások remegtették meg a folyosó falait jelezve, hogy a túlvilági árny a fegyveresekhez ért. A menekülő nő mögött elhaltak a kiáltások s helyettük mélységes csend vette át uralmát a sziklafolyosó felett. Deberror szemei elé újra beuszott az az álomra jellemző kavargó, hömpölygő szurkés kód. Csak a hang volt az, ami időről-időre változott. Hol nyögdécselés, sóhajtozás, hol gyereksírás, hol pedig tompa vízcsobogás hallatszott. Aztán tisztulni kezdett a kód. A barlang volt, amelyet látott már előző álmaiban. A nő ruhája vérben úszott s kezével a repedezett kőoltárra támaszkodott. Száját mélyről jövő köhögés torzította el. Gyerekét felvéve odabotladozott az árnyék határán túl lévő kotrónushoz, melyet még a régmúlt idők druidái faraghattak, leroskadt abba. Sípoló légzése betöltötte a levegőt. Aztán megszólalt rekedtes hangon.

- Hatalmam nem elég, hogy megmentsem magam az elmúlástól....de téged még meg tudlak védeni mágiám.....számára...Nem vesz el a szertartás értelme. Lányom.....Claiwaira.....te leszel urunk a nagy ASTAROTH földi alakjának teste. De azok a fegyveresek...megszakították a mágia fonalát...így tíz évig...még kimondani is borzalom.....te leszel a földre szállt ártatlanság.

Ujabb köhögést csalt ajkára a kín. Megfeszülő teste már a túlvilág felé sugározta a sors üzenetét. Mikor elhalt köhögésének horgó hangja, újra megszólalt.

- ÉN ROTHMUND királynéja, megátkozom mindazokat, kik ellenem és uram Astaroth ellen vétkeztek. Ha letelik a tíz év, lányom alakját felvevő pokoli herceg sötétséget bocsájt minden előre, hogy a gonosz hatalma érvényesüljön és visszanyerje jogos trónját itt a földön. Dogletesség s halál mindenkire, ki útjába áll akaratomnak. A KEHELY és a TOR, mellyel ki lehetne váltani lányomat sorsa karmaiból, nálam van és senki nem találhatja meg e barlangot az élok közül....

Görcsös rángások futottak végig testén.

- Haljon meg ki kiváltani kívánja lányomat! - kiáltotta.

- Ujra eljövök..... - nyögte s kiadta lelkét.

A semmiből szél támadt és vörös fénybe vonta a királynő alakját, majd egy roppanás s a test, mely eddig a gonosz királynő földi teste volt, összeroskadt.

Nem maradt más belőle, mint egy felékszerzett, aszott csontváz, kinek kezei között egy csecsemő gügyögött: CLAIWAIRA.

Mikor elült a szél virágillat töltötte meg a barlang levegőjét.

Kavargó képek követték egymást. évek múltak el pillanatok alatt. A gyermek Claiwaira gyorsan fejlődött. Míg az erdő máshol élte véres, de egyszerű életét, a barlangban béke honolt.

Az állatok betartották az iratlan törvényt. A lány közelében tilos a vadászat.

A barlangot emberek is megpróbálták becserkészni. Csúpaszra tisztított koponyájuk most is ott fekszik a mohos sziklák közt. Egy se jutott élve a lány közelébe. A kehely fényét vesztetten állt őrt a kórtól megfakult pengéjű tör felett. Az idő láthatatlan pókhálói át meg átszöttek az oltár helyiséget.

Nem volt senki ki megállítaná a világot a pusztulás felé vezető úton.

Deberror asztral teste egyre magasabbra emelkedett, míg a szikla el nem nyelte.

Apjának véres alakja úszott el mellette. Világtalan szemeit feléje fordította és megszólalt.

- Fiam hős Deberror. Az idő, mit élhettél lejárt. De a sors úgy hozta, hogy te lehetsz az a hős, ki a gonoszt megakadályozhatja abban, hogy testet öltson az élők világán. Gondolj testvéreidre, gondolj anyádra, gondolj ránk, halottakra. Mi különböztetné meg a dicsőséggel haltakat a gonosz világában bolyongó élőholtaktól. mindenkinek megvan a maga helye. élőknek és holtaknak egyaránt. Ha megteszed, amire kérlek, mellém kerülhetsz a harcosok paradicsomába, hogy elfoglald méltó helyedet.

Ha nem...együtt rójuk majd a kietlen, szépségvesztett tájakat, mint bolyongó lelkek. Mert tudd meg fiam a gonosznak nincs szüksége az élőkre. Nagyobb a tét. A világ és a saját pusztulására tör. Ez létének értelme. Csodálkozl fiam, hogy a királynő átka ellenére élve jutottál el a barlanghoz?

A válasz egyszerű.

Haladékot kaptál istenünktől, hogy dönthess. Már nem vagy élő, de nem még nem vagy holt. Itélj fiam, hogy feletted is ítélhessenek.

A szellemalak szétfoszlott a levegőben és Deberror felébredt. Most már értett mindent. Hogy az élettől búcsuznia kell nem fájt annyira, mert a lányra gondolt. Milyen égi jelenség szólhatott le gyermeki testébe. Gondolta Ledobta magáról a takarót és felállt. Az oldalába belenyilalt a seb okozta fájdalom.

- Múló érzés - mosolyodott el.

- Az, csak múltó fájdalom.

Mint régi ismerősöket üdvözölte az útjába kerülő köveket. Némán haladt az oltár barlang felé. Mikor beért látta, hogy az oltáron egy faragott rovátka jelöli, mikor teljesedik be Claiwaira és a világ sorsa. A barlang boltozatáról alázuhanó fénykéve már nagyon közel járt. A földön egy kard hevert. Deberror ügyet sem véve róla az oltárhoz lépett. A KEHELY és a TÖR körül kék derengés támadt. Szinte vonzották ujjait.

Felvette a kést és a szeméhez emelte. A penge élén megcsillant a betörő fénynyaláb.

- Vajon ki kovácsolhatta? - kérdezte magától Deberror.

Leengedte kezét s benne a tort. Lassan a csuklójához közelítette. Bore már előre bizsergett a hideg acél leendő érintésétől. Lelkileg teljesen felkészült az aktusra, amikor a barlang mélyéről nyoszörgést hallott. A vizcsobogás sem tudta teljesen elvenni a gyermeki hang szenvedő élet. A belső járat nyílásánál Claiwaira jelent meg halálsápadtan. Száját a saját vére festette pirosra.

- Deberror.....Segíts! - nyogte.

Tudta a lányon csak egyféleképpen segíthet. Erosebben marolta meg a tort és válasz helyett kezére illesztette.

- Deberror....NE!!!! - hallotta Claiwaira gyöngye kétségbeesett hangját, majd egy mély, morgó parancsot.

- Dobb el Deberror!

Akaratlanul hajította a kést a bejárathoz. Csodálkozva nézett a lányra, kinek arcát mintha halotti maszk fedné.

- Deberror ne hagyj magamra! - kérvelte újra a lány vékonyka hangja.

- Félek, valami történik itt benn - mondta és csopponyi kezét mellére helyezte.

- Mi történt? - kérdezte Merthind harcosa.

- Kinn sétáltam...az erdőben és egyszer csak különös morgásra kaptam fel a fejem. Először azt hittem farkas az, de megláttam, hogy rémulten rohan el a többi állattal együtt. Aztán megint hallottam, de már tudtam, ez a hang belőlem jön. Erre én is megijedtem és berohantam a barlang mélyére, úgy éreztem mintha valaki még lenne bennem.

- Eszembe jutott, hátha te tudsz segíteni nekem és.....

Ebben a pillanatban fegyvercsörgés és durva emberi hang hallatszott, elvágva a kislány beszédét. Az ajtónyílásban négy páncélos alak jelent meg. Vészjósló pillantásuk elárulta jövetelük célját. Egyikük kezében ott csillogott a TÖR, amit Deberror hajított a el.

Deberror jól tudta, kik az újonnan jöttek.

- Hát megtaláltunk, te fattyú! - lökte ki magából a szót az egyik.

- Lám, lám még egy kis ribancot is fogott magának! - rohogott az, amelyiknél a TÖR volt.

- Imádkozz te ordógfajzat, mész a pokolba a cakáddal együtt! - kiáltotta s közben elhajította a TÖRT.

Deberror még hallotta Claiwaira sikoltását, amikor az agyára rátelepedett a harci duh. Míg azok fegyvert rántottak, felkapta a földön heverő kardot és rárontott ellenségeire. Az első csapást kikerülte. Rajta volt a támadás sora. Kardja csillogó körívet írt le.

A windor torkából sugárban omlott az éltető vér. Második csapása vállon találta a következő harcost. Az nagyot nyögve elejtette fegyverét és megpróbált hátrébb araszolni. Deberror viszont utána küldte kardja vasát. Társaik hirtelen halála felébresztette a megmaradtakat. Egyszerre támadtak. Deberror sikeresen védte az egyiket, ám a második csapást bárddal mérték rá s az miután lecsúszott kardjának pengéjéről belecsapódott combjába. Jól hallatszott, ahogy csontja megreccsent. Estében még megpróbált visszavágni, ám lábai már nem tartották. Az idő lelassult. A két windor a halálos csapásra készült, amikor valószínűtlenül mély hang remegtette meg a levegőt.

- Megálljatok!

A két támadó megmerevedett.

- Ti vagytok az elsők, kiket elpusztítok! - bömbölte a túlvilági hang.

- Pusztuljatok! A pokol belső tüze égesse belsőtöket!

A két fegyveres kicsavarodott tagokkal járta haláltáncát. Deberror a hang irányába fordította fejét. Egy óriási vörös alak magasodott az oltár fölé.

"Elkéstem" - gondolta és behunyta a szemét.

Még hallott a két ember jajongását, aztán az is elhalt.

Csönd, mélységes csönd ulti meg a termet. Majd kaparászást hallott maga mellett.

Felnézett, mert nem akarta, hogy a halál csuott szemmel érje. De a pokol orjongo démona helyett csak Claiwairát látta maga mellett, ahogy mellére szoritott kezeivel egy tört fog közre. Fehér ruhája eleje vértől lucskosan tapadt testére. Szájából bugyborékoló hangok törték fel.

- Deberror most már tudom ki vagyok és ki lehettem volna!

- Sajnos elkéstem - nyögte Deberror.

- Nem.....nem késtél el.

- De hiszen a KEHELY, a TOR... - akadt el a lélegzete a harcosnak, mikor az oltár felé vetette tekintetét. Rémülten kapta vissza a fejét.

- Csak nem?!

- De igen deberror. A jóslat beteljesedett. De..azért...koszonóm.

- Ugyanolyan jól tudod, mint.....én, hogy....ez lehe...lehetetlen - lihegte a lány.

A falak valóban el kezdetek remegni. Deberror felállt a kardjára támaszkodva. Mégegyszer visszanezett. A földön ott feküdt saját véreben az a lény, melyben először látta meg a tökéletes jót.

- Hogy éljek így tovább?

- A hatalmam még megvan. FELEJTS DEBERRORK ÉN PARANCSOLOM!!!

és Dorthindi Deberror mindent feledve botladozott ki a barlangból. Pár bokorral arrébb lerogyott és csodálkozva nézte, mint rogy meg a közelben lévő barlang sziklája.

Cs.G. Dwyn: Elveszett emlékek.

Aztán elindult haza, az ovéihez. Két hét múlva hazaért.

.

.

.

.

.

.

EPILOGUS: Dorthindi Deberror rövid idő múlva a klán feje lett és uralkodása alatt alig voltak háborúk. Kiterjedt családját mindenhová bejuttatta. Fiait uralkodók udvarába háziasította be. Az így nyert szövetség biztosította a várva várt béke létrejöttét és tartósságát.

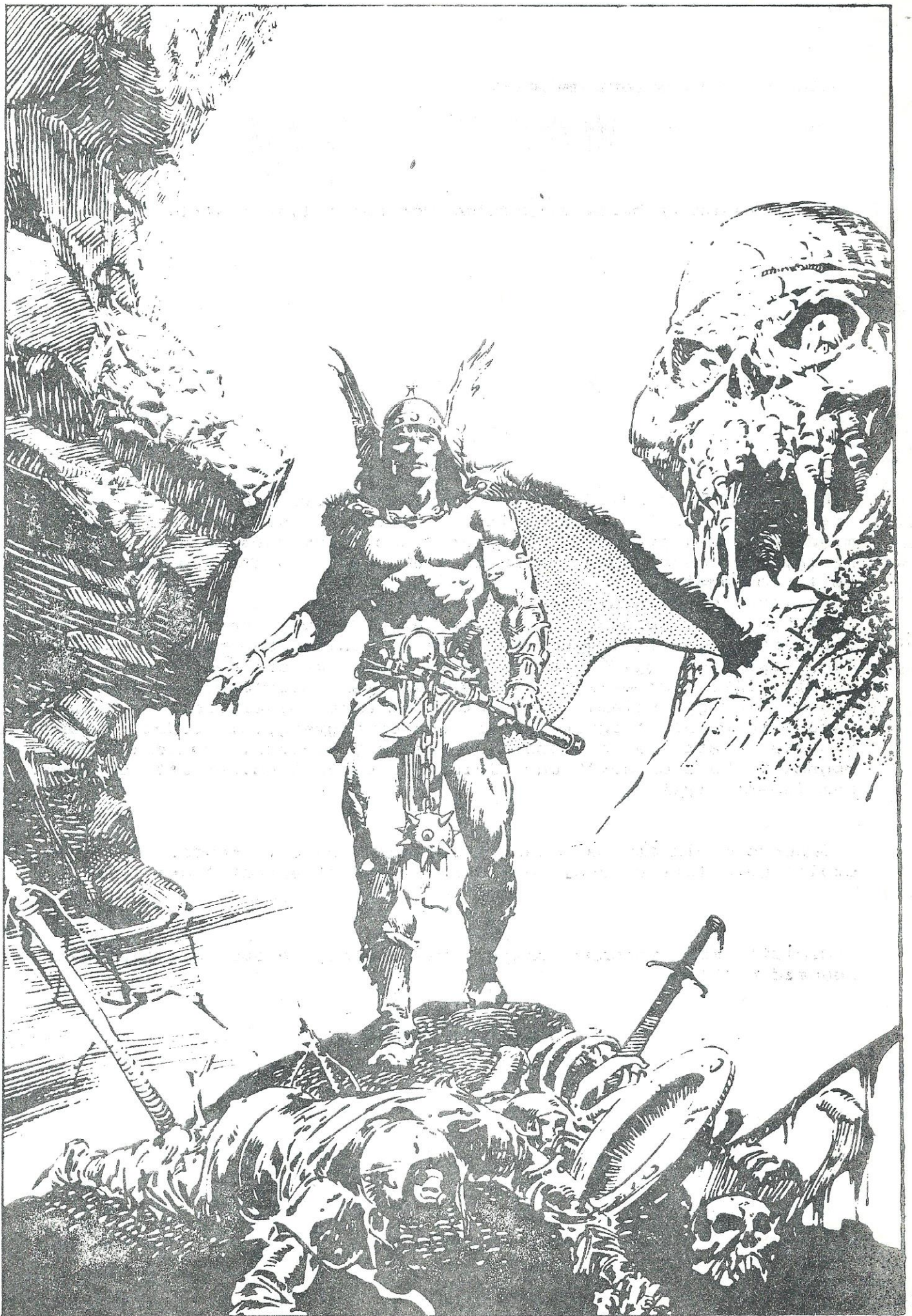
Az lány sosem született.

Többen azt rebesgették, hogy az istenek nem akarták, hogy Deberrornak lánya legyen, bár ezt a többség babonának tartotta. Tény viszont, hogy törvénybe adta, hogy minden nyolc és tíz év közötti lány gyermeket elé kellett állítani szemlére. A fogadások végén mindig valami elveszett emlékre hivatkozott. Miután ráruházta hatalmát egyik fiára, rohamosan gyengülni kezdett. Bárd csapása miatt sánta lábát a koszvény kinozta. Rövid idő múlva meghalt. Halálos ágyán egy Claiwairá nevezetű nőt hívott, de senki nem ismert ilyet.

Deberror emlékét már csak a legendák és egy mondása orzi, ami szállóigévé lett és uralkodók örökölték át apáról fiúra:

"Mielőtt más sorsába akarsz beleszólni, előbb a sajátodat rendezd el!"

DORTHINDI DEBERROR



Sir Arkhalet:

A KISÉRTÉS

K. Géza taxisofer éppen az éjszakai műszakból tartott hazafelé. Fárasztó napja volt, szeme alá vörös karikákat rajzolt a fáradtság. Éppen ezért szinte csak az utolsó pillanatban vette észre, hogy egy páncélos lovag áll a Rottenbilier utca közepén. Páncélja vakítóan csillogott a reflektorfényben. Dörgő hangon szólt valamit, melyből K. Géza semmit nem értett. Szinte akaratan kívül kászálódott ki a kocsiból. Térdei versenyt remegtek fogainak vacogásával.

- Vivj meg velem te rusnya féreg, ki abban a még rusnyább féregben tartózkodtál mind addig, míg rettentő hangom elő nem ugrasztott ronda állatod belsejéből!

-Hol vannak lovagi fegyvereid, hogy megkuzdhess velem?

-De há...hát én nem vagyok lovag.

-Akkor ki vagy te nyomorul teremtmény?!

-Géza - nyögte ki K.Géza.

-Adj innom Géza, igen megszomjaztam a világok közti hosszú uton! Meg a világok kapuinél vívott harc is igen kimerített.

-Nincs nálam ital - hebegte a sofőr.

-Akkor mit iszol, ha szomjas vagy?

-Vásárolok a boltban.

-Mi az, hogy bolt?

-Ahol a különféle árukat vásároljuk.

-Hah! Igen hitvány világ az, melyen a vándor, a kereskedők kénye kedvére ki van szolgáltatva.

-Iiiiiigen.

K. Géza nagy darab erős ember volt és ezt a lovag is észrevette.

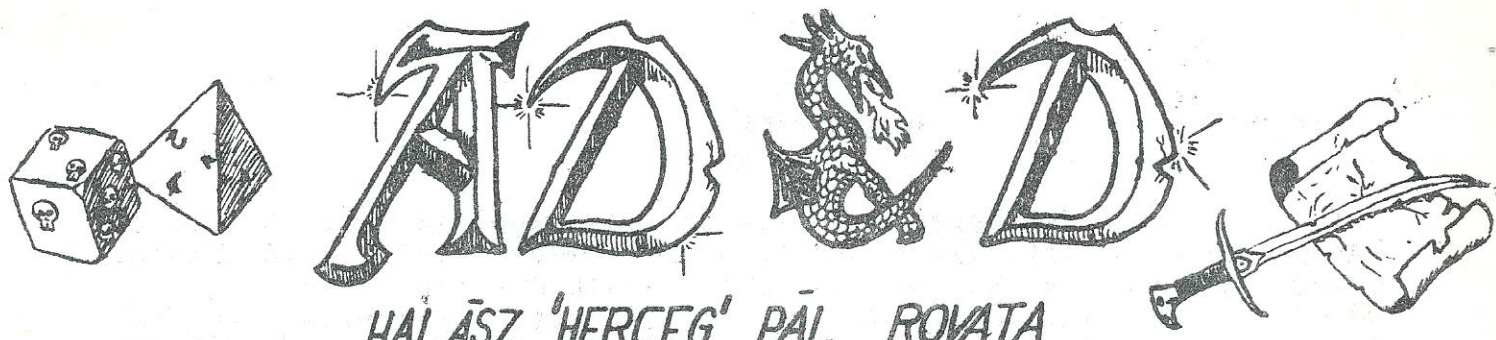
-Tetszel nekem te Géza. Gyere velem fegyver hordozónak! Éppen most indulok Numen szigetére. Itt csak azért szálltam meg, hogy igyak valamit. De látom ide vezető utam nem volt hiábavaló. Jó szolga lenne belőled

-Nos, jössz?

-Nem tehetem, - nyögte Géza - jövő héten megyek Olaszországba három hétre.

-Hát, úgy is jó - dörmogte a lovag majd kékes villanás közepette, lovával együtt eltűnt.

K. Géza elutazott Olaszországba, hazajött, várt egy kicsit, majd ongyilkos lett.



HALÁSZ 'HERCEG' PÁL ROVATA

Üdvözlök minden mostani és leendő játékost és játékmestert!

Ebben a rovatban egy misztikus játékkal ismerkedhettek meg, melyet szerte a világon több száz ezrek játszanak napi 8-10 órán keresztül hetente többször is. Ennek a játéknak a neve: Advanced Dungeons & Dragons. A név lefordításával többen is próbálkoztak, de azt hiszem még nem sikerült mindenki megelégedésére szolgáló nevet megalkotni. Magyarra kb. a következőképpen lehetne lefordítani: Fejlesztett Börtönök és Sárkányok. Ez persze így furán hangzik, ahhoz, hogy megértsük; miért "fejlesztett" elmondok néhány dolgot.

Gary Gygax (aki ebben az időben cipész volt) és Dave Arneson 1974-ben a maguk szórakozására megalkották a Dungeons & Dragons-t. Mikor később piacra dobták, valószínűleg ők maguk lepodtak meg legjobban a játék hallatlan sikerén. Ez az első változat igen egyszerű volt. Nemsokára 1977-ben kijöttek a bővített változattal, amely még nagyobb sikerre tett szert és hamarosan Európában is elterjedt. Nemrégiben (1988-ban) David 'Zeb' Cook megcsinálta az AD & D 2. verzióját amely lassan kezdi kiszorítani az eredeti AD & D-t. Mi ebben a rovatban ennek a 2. változatnak a szabályait vesszük alapul, ehhez közlünk itt a későbbiekben bővítéseket.

Természetesen az 1. verzióhoz is közlünk anyagokat, de elsősorban nem ahhoz.

Mivel magyarázható ennek a játéknak a sikere? Vajon miért képes lázba hozni annyi fiatal és kevésbé fiatal embert. Hiszen a játékosok életkora 13 évtől legalább 40 évig terjed! Ennek a frenetikus sikernek több magyarázata is lehetséges, ezek közül néhány: rendkívül életszerű, a véletlen és a szerencse szerepe többé kevésbé egyensúlyban van a gondolkodás szerepével. A jó játékosok, akik helyesen becsülik fel a siker és kudarc esélyeit, hamar előre jutnak, és játékbeli személyiségük gazdagodik.

A játék egy olyan középkori világba visz vissza, kiszabadítva a hétköznapiok egyhangúságából, amelyben minden lehetséges. Ez egy misztikus, különös világ és mindenki, aki vonzódik a mágikus, legendás (és sajnos soha sem volt) középkorhoz középkorhoz, az hamarosan a játék fanatikusává válik. Ebben a világban lehet találkozni olyan mitikus hősökkel, mint például Arthur király, a Kerekasztal lovagjai, Merlin, a nagy mágus. Itt minden, a középkorban elképzelt szörny előfordul: az Unicornis (Egyszravú), sárkányok, óriások, manók stb.

Az AD & D tág teret enged a fantáziának, ami kétségtelenül egyik legnagyobb értéke.

Elsősorban mi is kell ahhoz, hogy el lehessen kezdeni a játékot: papír, ceruza és egy speciális, Magyarországon még nem beszerezhető kocka készlet, és persze pár könyv, de nem szükséges, hogy ezek mindenkinek meglegyenek. A játék közelebbi megismerése érdekében, következzenek itt egy rövid szabály magyarázat, amely természetesen meg sem közelíti annak a közel 12 könyvnek (nem véletlenül hívják fejlesztett változatnak) a tartalmát, amiket a játék még életszerűbbé, változatosabbá tetele miatt adott ki.

Hogyan is kezdődik el egy parti (ideális létszám 4, 5 játékos + 1 mesélő): összejönnek a játékosok és először is kiválasztanak maguk közül egy játékmestert (játékvezetőt, mesélőt), aki későbbiekben a játékot irányítja, vezeti. Aztán a többi játékos kiválaszt magának egy külön személyiséget (karaktert), amivel aztán a későbbiek folyamán játszani fog.

Egy ilyen karakter meghatározása több szempont alapján történik:

1. Meg kell határozni a karakter főbb testi és szellemi adottságait. Ez 3 hatoldalú kocka segítségével történik. Jellemző tulajdonságok: erő, intelligencia, bölcsesség, ügyesség, egészség, vonzeró. Minél nagyobbat dob valaki, karaktere annál inkább életképes lesz.

2. A kidobott tulajdonságok határozzák meg, a karakter kasztbeli hovatartozását. Ezek után a játékos eldönti milyen kaszt tagja akar lenni: harcos, pap, varázsló, bűnöző. Minden kasztnál meg van határozva az a minimális tulajdonság mely alatt senki nem lehet az adott kaszt tagja.

3. Ha a játékos választott magának kasztot, akkor döntenie kell milyen fajtájú akar lenni. Itt is persze több lehetősége van, igaz ugyan, hogy bizonyos fajtájú karakterek nem lehetnek bizonyos kasztok tagjai. A választható fajták közül néhány (ezek a magyar olvasók többsége számára ismeretlenek): elf (tünde?), hobbit (félszerzet?), dwarf (torp?). A kérdőjelekből kiderül, ezek angolszász mitológiai népek, így magyar megfelelőjük sem igen van.

4. Miután fajtát és kasztot választott a játékos egy jellemzők meghatározása jön: a karakter jelleme, ami lehet jó, gonosz, semleges, törvénytelen és törvényes. Születési helye, társadalmi osztálya, vagyona. Ezek a tulajdonságok meghatározzák, az egyes karakter viszonyát a többi karakterhez és az egyes történetekben előforduló nemjátékos karakterekhez (ezeket a mesélő alakítja, ő találja ki és alkotja meg őket).

5. Az egyik legfontosabb jellemző a tapasztalat: ez mutatja, hogy az adott karakter mennyi szörnyet győzött le, mennyi hálálós veszedelemből került ki élve, hány csapdának fejtette meg titkát. Minden egyes küldetés végén a karakter tapasztalati pontot kap és ha bizonyos számú tapasztalati pont összegyűlt a karakter saját kasztjában magasabb szintre léphet, és kasztjának újabb titkos fogásait sajátíthatja el.

A karakter tulajdonságai a későbbiek folyamán változhatnak, papból lehet, hogy végül harcos lesz, aztán az idő múlásával a karakternek csökken az ereje de tapasztaltabb, bölcsőbb lesz.

Ezeket a tulajdonságokat az ún. karakterlapra jegyzik fel, mivel egy játékosnak több karaktere is lehet, ezek minden jellemzőének észben tartása képtelenség volna.

Még egy fontos dolog, a karakter személyisége, lévén az AD & D személyiség játék, ezért igen fontos, hogy minden játékos kidolgozzon a karaktereinek egy személyiséget, ezzel is gazdagítva, színesebbé téve a játékot.

Miután minden karakter fő jellemzőjét meghatározták, a meséző belekezd az általa megírt történet elmondásába, amelyben a karakterek átélnek jó vagy rossz kalandjaikat.

Egy ilyen történet általában valamilyen feladat teljesítéséről szól, amit a karaktereknek kell véghez vinni. Ezen feladatok végrehajtása közben sokszor kerülnek kellemetlen helyzetbe, melyből eszük és esetleges varázstárgyaik segítségével szabadulhatnak meg a karakterek. Persze ha ezeket rosszul használják, akkor könnyen meghalhat a karakter. A már többször említett meséző feladatáról pár szót: neki van a legnehezebb dolga, hiszen előre meg kell építenie a cselekmény vázát, irányítania kell a játékosokat, figyelnie ki kell hogy terjedjen a játék minden mozzanatára. Ezért a játékban a meséző a korlátlan úr, ő a mester, szava szent és sérthetetlen.

A játéknak csak akkor van vége amikor az ember megunja valamelyik karakterét. Ilyenkor indíthat új karaktert, alkothat új személyiséget és a játék kezdődik előlről, új, soha nem ismert világokon, új kalandok tartják buvó-letben a játékosokat.

A viszontlátásra. Jó szórakozást kíván a rovat vezetője:

Halász Pál

Azért, hogy a tapasztalt játékosok se maradjanak olvasnivaló nélkül az ő számukra közöljük le ezt a cikket, amiben azt hiszem, sokak számára megszívlelendő tanulságok szerepelnek. A későbbi számokban is szeretnénk hasznos tanácsokkal ellátni a játékmestereket és játékosokat, hogy tehetik minél élvezetesebbé a játékot a maguk számára. Így közlünk majd új varázslatokat, új kasztokat, természetesen ezek játszása a tanácsok megfogadása nem kötelező, de elolvasásuk nem fog megártani senkinek. Remélem sikerül cikkeinkkel még élvezetesebbé tenni a játékot.

Sir Arkhalet: lap,táp,táp.

Arról a folyamatról szeretnék néhány szót szólni, amelyet röviden tápolásnak hívnak. Egyuttal az életből vett, elrettentő tapasztalataimat is szeretném megosztani az olvasókkal.

Tudjuk, hogy a játék folyamán sokan nem személyiségük teljes eljátszását hanem karakteruk varázstárgyakkal való feltápolását tartják célnek.

A karakter harci utóképességén mérik le annak értékét. Ez azt hiszem, már a hatalmi mánia játékokban való kiélését jelenti. Ezért kell vigyázni a Játék mesternek, hogy csak olyan eszközöket osszon ki, melyek nem erositik fel túlzottan a karaktert.

Találkoztam például egy hetedik osztályú harcossal, akin volt egy +5-ös páncél, és egy +6-os ov, mely az erejét 24-esre viszi fel. Ez darabra nem sok, csak éppen a játékost nem tudják megutni a ellenfelek, o viszont dalolava mészárolja őket.

Az eredmény az, hogya mesélő olyan szörnyeket kezd el mesélni, melyek magas osztályú karakternek vannak tervezve. Így felgyorsul az osztálylépés folyamata, meg nem érdemelt tapasztalati pontokhoz jut a játékos.

Javaslom, gondolkodjon el a Játékmester, honnan származnak a varázstárgyak, amiket kioszt.

Például egy "Óriás Erő öv"(Girdle of Giant Stregnth) nevű tárgy miatt az elkészítő varázsló öregszik nyolc évet s persze le kell mészárolni egy óriást is hozzá.

Ilyen feltételek mellett érthetően nem szórja az ilyen típusú tárgyakat, vagyis egy világon nem lehet belőle korlátlan mennyiségu.

Van néhány tárgy, mellyel kapcsolatban az lenne a javaslatom, hogy csak egészen kivételes esetben lehessen hozzájutni Fejező kard (Vorpall sword),ósi mágus köpenye(Robe of Archmage),Szerencse köve(Luckstone), de még akadna egy-ketto ha jobban körül néznénk.

Ezek ugyanis azt érik el, hogy a karakter saját tárgyának válik a vetületévé, önálló cselekvőképesség nélkül.

Másik problémámat egy rövid párbeszéd akarom megvilágítani.

Játékmester(JM): Kaptál egy Villámot(Lightning Bolt-ot), dobj mentődobást!

Játékos(J): Nincs meg

JM: Akkor dobj a tárgyaidra is!

J: Jaj,jaj nem lehetsz ilyen gonosz,ezreket fizettem fizettem értük...stb

Nyilvánvalóan többen azt hiszik, hogy a tárgyaikat csak megszerezni lehet, elveszíteni nem. Pedig szerintem a játék természetes menetébe beletertozik, hogy letápolódnak a karakterek.

Kár ezt a Játékmester gonoszságának felfogni, többnyire egyszerűen a szituációból adódik, vagy csak a játszhatóság érdekében ragaszkodik hozzá a Játékmester.

Végül, de nem utolsó sorban a varázslókról s az o varázslataikról szeretnék szólni. Azt hiszem, hogy egy olyan mágus, akinek minden varázslat meg van a könyvében, a leghatalmasabb erők birtokosánaknevezhető.

Ennek megakadályozására találták ki az intelligenciától fuggo max spell(max varázslat) rovatot. Errol gyakran elfeledkeznek, vagy úgy segítenek magukon, hogy intelligenciájukat 19-esre növelik.

Ovakodjunk a túl okos varázslóktól!

Ezen belül probléma, hogy általában a jó varázslatok különösebb erőlködés nélkül beszerezhetőek bármely világon.NOs lehet, hogy tévedek,de nem hiszem, hogy egy hatalmas mágus néhány száz aranyért közkincsé tenné a neki hatalmat adó varázslatokat. Igyekezzünk nem mikulás-típusú mágusokat mesélni.

Ezzel kapcsolatban szeretnék megemlékezni a mindenre kapható varázslók és papok rendjéről. Következzék ismét egy nagyon is jellemző párbeszéd.

JM:Elfogytak az ellenfelek, egyedu vagytok.

J:A lovag meghalt?

JM:Végleg.

J:Elmegyunk a városba.

JM:OK

J:Keresünk egy papot és feltámasztatjuk a lovagot. Mennyibe fog kerülni?

JM:Ötezer arany.

J:OK

Nézzük, most mi az ami zavarólag hathat. A játékos egy ismeretlen városba berohant és kapásból talált egy legalább kilencedik osztályú papot, aki már tud Halott keltést(Raise dead).

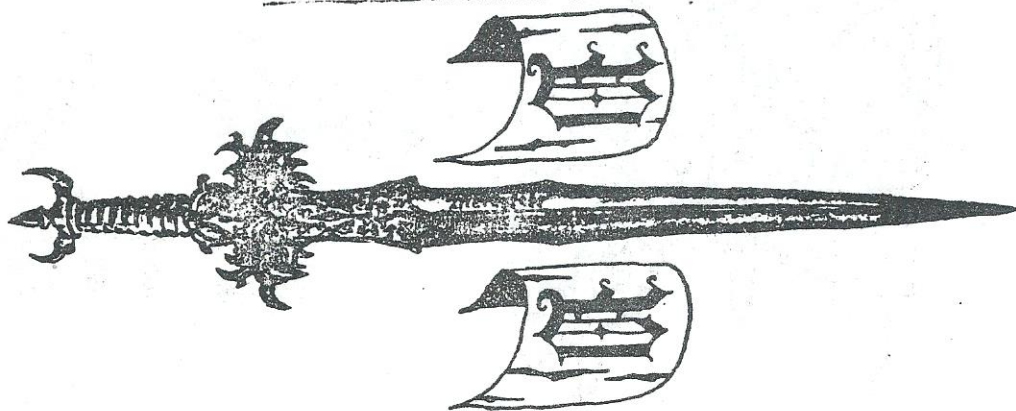
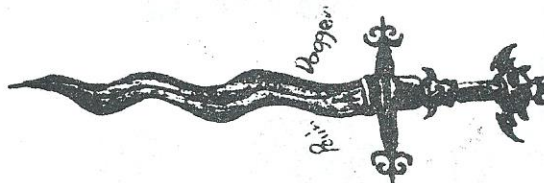
AD & D játék rovat.

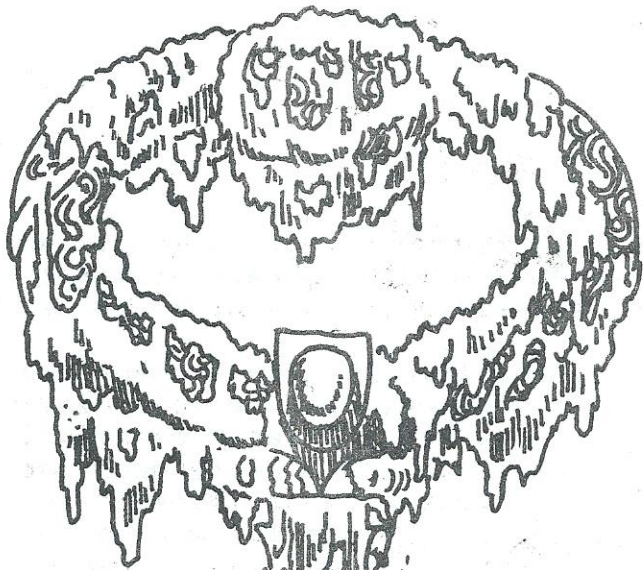
Persze az sem baj ha éppen teljesen ellentétes vallásu. Ne feledkezzunk meg arról, a pap az istenétől kapja a varázslatokat és a pap istene csak olyannak a feltámasztásához járul hozzá aki minimum nem ellenséges isten híve.

Természetesen adnia kell valami megfelelő értékű adományt az egyház számára(persze az sem elképzelhetetlen, hogy a játékosnak meg kell térnie a feltámasztó pap vallására). Nem árt ezenkívül megnézni azt is, milyen a pap besorolása és a party mennyire szimpatikus neki. Összefoglalásul tegyük éleetszerűvé a játékot, ne lógjanak a levegőben hihetetlen erejű tárgyak, hihetetlen erejű nem játékos karakterek(NPC).Törekedjünk arra, hogy a karakter személyiség legyen, ne arc nélküli gyilkoló gép.

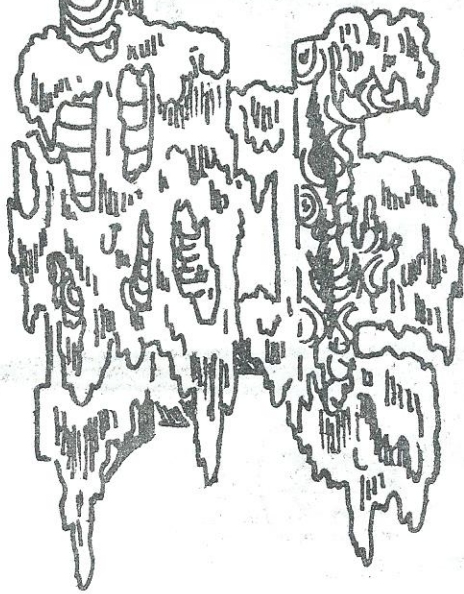
Jó játékot!

Sir Arkhalet.





G. E.
Cromvail



A
nyolc kulcs
1. rész

PROLOG

Ha kinod éget s melled fojtogatja,
Ha ellenséges ostor vérzi arcod,
Ha ellened fordul a föld maga
és szenvedésed rohej tárgya lett:
Gondold ezt akkor: minden gombolyu
S így könnyen fordul: hol sírsz,hol nevetsz;
Az idő dolga minden változás

"Támada az időtáiban nem csekély háboruság..."

I.

- Ébredj Druida, te következél orsége. Nem kell persze ennyire sietni, de nem szeretnék túl kegyetlen lenni, s nem szeretem ha valaki miatt lerovoidul az alvásom.

- Jól van nem kell annyit rázni az embert, kelek már kelek. Volt valami érdekes eddig ?

- Nem.

- Gondoltam. Világos hogy az én orségem alatt fog történni valami.

- Nem kell úgy izgulni én is veled leszek orséken. - mondta a lovag. - Legalább beszélgetünk, s hamarabb telik le az időnk.

A két alak csendesen elhelyezkedett, hogy az alvókat ne zavarják. A lovag körülnézett a pusztán, lefeküdt a földre, felét a földre helyezte, s halgatozott. Kis idő után felkelt és ránézett a fiatal fiúra.

- Nem hallotam semmit, remélem nyugodt éjszakánk lesz. Engedd meg, hogy bemutatkozzam, az én nevem Harold Jhonson. Ilfordban születtem egy nemesi család hatodik fiaként. Amikor betöltöttem a tizenhatodik évemet elküldtek egy oreg harcoshoz, hogy tanítson. miután úgy ítélte meg, hogy tudásom elegendő lesz ahhoz, hogy a világban megálljam a helyemet, elküldött a nagyvilágba. Sokfelé jártam, sokmindennel találkoztam. Utam során kerültem Ayam városába, láttam a hirdetményt s mint látod a lemezpáncélom egy kicsit megrongálódott.

- Gondoltam a jutalom összege elegendő lesz ahhoz, hogy kijavítassam. Bár megmondom őszitén kicsit félek, hogy esetleg a bölcs nem fog fizetni. Mert az az igazság, nem szívesen harcolok varázslók ellen, és szerintem a megbizomk Abelardo nem csak bölcs hanem varázsló is.

- Láttad a fekete macskáját, mely végig a sarkunkban volt. Szerintem kihallgatott minket és tájékoztatta a gazdáját. Még nem igazán ismerem a társainkat, te mit tudsz róluk, és ne haragudj de a nevedet elfelejtettem. Bocsás meg nemes lovag.

- Hívj csak Haroldnak. - szólt a lovag.

- Szóval bocsáss meg nemes Harold, de én egyszerű papi családból származom. Sandostenix névre keresztelt el a bácsikám aki a rendünk főnöke. Eddig Dauby városában éltem, csak a bácsikám szerint világot kellene látnom mert a semmittevés nem válik hasznomra. Nyugatra tartottam egy zárandokhelyre csak az a kevés pénzem amit a bácsikámtól kaptam elfogyott, szóval pont szerencsém volt ezzel a megbizással. Sajnos a többieket nem ismerem. De ez a hegyesfülű nem látszik valami tapasztalt harcosnak. Nagyon fiatalos képe van. De engem ez a koponyahordozó sem igazán nyert meg, lehetséges, hogy valami gonosz szerzet.

- Mit gondolsz erről nemes Harold?

- Hagyd el a nemesi jelzöt kedves Sandosze... Sandomterix.

- Nem, ne... akarom mondani Harold, Sandostenix.

- Szóval kedves Sandosteric, nem gonosz ez a pap, bár furcsa vallása lehet. De ez engem kereszties lovagot csak annyiban érint mint fűszál a mezőn, vagy felhő az égen. Ezen a világon túl sok vallás van, a gonoszakról nem is beszélve. S mit tudsz végül is, mit keresünk már harmadik napja ezen a füves pusztaságon.

- Tudod éppen egy érdekes könyvet láttam meg az egyik polcon s nem igazán figyeltem oda az elején csak azt hallottam meg, hogy ezer aranyat kapunk ha visszamegyünk. Nem kellene már visszamennük, éppen eleget lovagoltunk itt összevissza.

- Sajnos kedves Sandortermix, arról volt szó, hogy a bölcs vett egy könyvet Ilfordban kerek egymillió aranyért. Miközben a szolgálai hazafelé tartottak három nappal Ayam előtt megtámadták őket, csak egy sujosan sebesült szolgát talált élve a karaván. Azt elhozták a bölcshez. A szolga szerint tetovált emberek voltak egy fekete lovag vezetésével, s csak a könyv érdekelte őket. Nos nekünk ezt a könyvet kell megtalálni és visszavinni. Természetesen csak akkor kapjuk meg a jutalmunkat ha ezt teljesítjük.

- Micsoda?! - ámult el a druia - arról nem volt szó, hogy harcolni is kell!

- érdekes - mondta a lovag - csak akkor minek az oldaladon a kard. ha ilyen békés vagy, minek neked a fegyver. Csak nem ezzel imádkozol istenedhez?

- Nem, ezt a bácsikám adta. Azt mondta aki Ki-ban az istennoben. hisz annak meg kell tudni védeni magát. Hála Ki-nak eddig még nem

- Hála Ki-nak eddig még nem volt szükség, hogy kivégyem a helyéről. De jobb is így.

- Valószínű, hogy nem is kell kivonnod a fegyvered, mert nincs ki ellen használni. Nem találtuk meg a rablók nyomát így kénytelenek vagyunk visszatérni Ayamba. Nincs jutalom, de mit tehetünk. Na, de itt az ideje, hogy felkeltsük a többieket. Nézd keleten virrad.

Reggel volt.

- Fel, ébresztő, reggeli!

Mivel nem tudtak tüzet gyújtani, mindenki jól betakarózott az éjszaka folyamán. Hamarosan Három ember és egy tünde állt fel a két ór mellé. Nem voltak igazán daliások, s nem is volt miért örülniük. A szárított étel nem olyan finom, hogy igazán élvezetes legyen. De kik is ők akik bánatos képpel reggeliznek. A két ór már ismerjük, rajtuk kívül egy szikár tünde harcos fegyverekkel borítva, nemes tartozkodással. Egy pap akirol már beszéltek az éjszaka. S valóban ott lógott egy koponya a nyakában, láthatólag ez a szent szinbóluma. Nagy zsák az oldalán, a testét láncing fedte. Bár ezt eltakarja az utiköpenye. Az oldalán neki is fegyver. A harmadik eddig ismeretlen fekete kopony és fekete csúcsos suveg látható, reggeli után egy nagy furcsa könyvet nézegetett melybe furcsa jelek vannak írva. A zsákja elég nagy volt ahhoz, hogy mindenféle dolog beleférjen. Az oldalán tokban pár dobótör várt használatra. A negyedik és egyben utolsó ismeretlen szintén harcos volt. Nagy kard, íj, kés és más gyilkolásra alkalmas eszközt hordott magával. Miután megreggeliztek és imádkoztak az istenekhez ez a hat elszánt férfi vagy inkább suhanc komor képpel nézte egymást.

- Most mit csináljunk?

- Szerintem nyilvánvaló, - szólalt meg a tünde - kénytelenek vagyunk visszamenni a bolcsóz. Szomorú, hogy nem sikerült megtalálnunk a rablókat, de nem volt szerencsénk. Bár nem is tudom, hogy lehetne ezen a sik terepen megtalálni valakit aki nem akarja, hogy megtalálják. Hiába meresztettem a szemeimet semmi nyomot nem találtam. Induljunk.

- Mi lenne akkor, - szólt a pap - ha még egy napig keresnénk őket. Hátha szerencsénk lesz, a halálra mondom, pedig ő az istenem érzem, hogy megtaláljuk őket. Menjünk északra!

- Minek? - kérdezte a lovag - hiszen arra a középső kereskedelmi út a nyugati van. Legfeljebb csak kereskedelmi karavánokkal találkozoznánk annak meg mi értelme lenne. Nem, szerintem is induljunk Ayamba.

- S mi lenne akkor ha megpróbálnánk valami helybelit keresni - kérdezte Sandostenix.

- Nem vetted észre Sandi, - szólt gúnyosan Rudolf a harcos - hogy ezen a pusztaságon nem lakik épeszü ember. Aki pedig nem elég okos, az már régen meghalt.

- De az állatok segíthetnek, miért nem kérdezitek őket?

- Erre csak nevetnének, támad, - szólalt meg a pap - hiszen ha láttunk volna állatot az úton akkor nem kellene száraz maradékot enni.

- Micsoda?! Te képes lennél megölni egy védtelen állatot, aki nem is bántott téged?

- Igen, sőt még arra is képes vagyok, hogy kibelegyem és előkészítsem a lakomára.

- De, - s itt felnézett az égre - ha az állatok megmondják, hogy hol vannak a rablók akkor megígérem neked azt, hogy kerek egy évig nem eszem állati táplálékot.

- Igen, ezt mi is megígérjük - mondták a többiek nagy nevetéssel.

- Na jó, - szólt a druida - ebben az esetben kipróbálhatok egy varázslatot melyet még a bácsikám tanított meg nekem, még annak idején.

E szók után a fiatal druida elindult a sztyeppén keleti irányba. A többiek mosollyal az arcukon figyelték, hogy milyen különös dolgot művel. A druida letérdelt, valamilyen magokat szórt maga elé a földre. Majd valamit mormolt s egy nyakláncot szorongatott a kezében.

- Nem kellett volna mindenkit bevenni a csapatba aki jelentkezett. - szólalt meg a harcos.

- Miért? Lehet, hogy valóban ismer olyan varázslatokat amelyeket neked nem tanítottak meg. - mondta a pap. - én bízom benne. Olyan tiszta a tekintete.

- Az emberek furcsák, náluk minden elképzelhető. - A tunde érdeklődve figyelte a térdelő embert. - figyeljétek csak mi az ott előtte. Ha jól látom valami kis termetű madár. Igen, azt hiszem nem eszünk húst egy évig.

Eltelt öt perc, s a druida mosolyogva, bár egy kicsit kimerülten visszatért váralozó társai közé.

- Megvannak - mondta - a pacsirta látta őket amint a folyó, gondolom a Hömp, felé tartottak. Tegnapelőtt jártak erre. Három tetovált egy fekete páncélos és egy fekete köpenyes alak.

- Ezt mind a pacsirta mondta? - kérdezte a harcos, kaján mosollyal. Miért nem kérdezed meg tőle, hogy nem látta-e a könyvet. Sőt meg is kérdezhetted volna tőle, nincs-e kedve megszerezni a könyvet, mi itt megvárjuk.

- Nem ezt nem kérdeztem meg, de nem is bírná el a könyvet.

- Ne vedd komolyan, - mondta Harold - látod, hogy csak viccelt. Induljunk, ne vesztegessük tovább az időt!

Hatan csendesen beszélgetve elindultak kelet felé. Korulöttük ameddig a szem ellát, csak fü látszott. Teljesen sík területen haladtak, csak nagy távolságra látszott egy-egy halom, az is benöve teljesen füvel. Néha láttak a távolban kisebb állatcsoportokat, de nem sikerült megközelíteni őket. Az antilopok, a szarvasok, a vadlovak és más négylábuak tisztas távolságot igyekeztek tartani. Ez persze nem volt furcsa, mivel sok kereskedő pótolta élelmét a puszta állataiból. S az bármilyen hatalmas területen terült el, itt a nyugati út mellett az állatok óvatosakká váltak. A hat vándor békésen haladt napestig. Egy dombocska tövében letáboroztakettek valamit a magukkal hozott ennivalóból, majd lefeküdtek. Elsőként a harcos és a tünde vállalták az orsétet. Nézték hogyan tűnik el a nap a nyugati horizonton, majd a tünde felsőhajtott:

- Bárcsak örökké tartana ez a perc, nézd mily csodálatos! Ezek a színek ez a fenséges, magávalragadó formagazdagság ami az égen látható, hmm... mintha Corellion játszana rajtuk.

- Várjál előveszem a kopenyemet, azt hiszem eső lesz nagyon be van borulva. Kár, hogy itt nincsenek fák. Még tüzet sem tudunk rakni.

- Ne is toródj vele, legalább tiszták leszünk. Nagyon szeretem az esőt.

- Mindig tudtam, hogy ti tündék furcsák vagytok. én viszont kifejezetten utálok ha csurom víz vagyok, és nem lehet a környéken semmi száraz helyet találni. De áruld el, ha ilyen finom izlésed van mit keresel itt? Hiszen piszkos anyagi dolgok, valahogy nem illenek be a fajtádról kialakul képbe.

- Igazad van, de engem az érdekel inkább, hogy mit tartalmaznak a könyv lapjai, hátha valami érdekes dolog.

- Hülyeség, a könyvek csak arra valók, hogy a fejem alá tegyem és kész. Ha rám halgatsz, gyere inkább velem. A kapott pénzből veszünk jó fegyvereket, páncélt, fogadunk fel szolgákat. Nagyokat eszünk, élvezzuk az életet. Nem hiszem, hogy ennél jobbat tudsz kitalálni.

- Ennél jobbat nem, csak engem ezek nem igazán érdekelnek. Ne haragudj, hány éves vagy?

- Maholnap húsz leszek - válaszolt a harcos.

- én pedig a százhatvanötödik születésnapomat is magam mögött tudom. De a fajtámbéliek még mindig fiatalnak tartanak. Ha jól tudom nagyapám ezerkétszáz évet is élt ezen a földön. Ennek ellenére az ötletedről majd még beszélünk, de te mit keresel ilyen fiatalon itt, és mennyire ismered a fegyveforgatást? Vettél már részt háborúban?

- Miért és te?

- Sajnos nem, az utolsó háború melyben részt vett a családom még nekem is régen volt. Csak vadászatokon voltam eddig.

- Na ne keseredj el, tudd meg, én sem vagyok valami tapasztalt harcos.

- Bardin városában születtem. Beléptem a városi őrsgébe. Jó koszt, biztos kereset mi kell még. Nem is volt gondom, míg az örmester meg nem haragudott rám. Így el kellett jönnöm. Ebben a börpáncélban és ezzel a hosszúkarddal. Muszáj valami pénzhez jutnom. De te sem vagy túl eleresztve. Egy kopott ij nem igazán sok. Nézd az enyém. Ez igen, így kell kinéznie egy igazi ijnak! Az úton találtam.

- Az úton, hmm... nagyon érdekes, csak úgy feküdt és várt rád ?

- Na nem. Békésen sétáltam az erdei úton mikor fényes nappal orkok támadtak meg, hárman voltak. Na persze nem ijedtem meg. előrántottam a kardomat és megöltem őket!

- Nagyon érdekes. Fényes nappal. Mond, ha meg nem sértelek, miért hazudsz nekem, te is tudod, hogy az orkok nappal nem mozognak. Mi lenne ha igazat mondanál!

- Látom jól ismered az orkokat. egy halott embernél találtam az ijat. Félig már megették az erdei vadak. Gondoltam ennél sokkal jobb helyen lesz nálam. Érték is hozzá valanennyire. Ez a kés is tőle van.

- Megnézhetném?

- Persze. - mondta Rudolf és átnyújtotta az ijat és a kést is.

- Látszik rajta, hogy jó mester készítette. Buszke lehetsz rá. Bár az idege egy kicsit már használt. Ayamban ki kell cserélned.

Miután a tünde megvizsgálta a fegyvereket felállt és körbejárta az alvókat. Megállt, hosszasan vizsgálta a keleti horizontot, aztán odaszólt Rudolfnak:

- Nézd tüz ég keleten szerintem ők azok, de elég messze vannak. Viszont ott már vannak fák. Holnap találkozunk.

- Nagyszerű, legalább nem kell sokáig keresni őket. De figyelj rám tünde, nem akarsz mesélni? Biztosan sok történetet ismersz, és így legalább nem leszek álmos s hamar letelik az őrsg!

A mesék szárnyán hamar elillant az éj s érkezett a reggel, mely elhozni hivatott a kívánt célt. A megszokott reggeli ima után ismét megbeszélésre ültek össze.

- Szerintem, legjobb lesz ha egyenesen a tegnap esti tüz felé megyünk, - mondta Rudolf - így legalább a nyomaikat megtaláljuk!

- Sokkal jobb lenne, ha egyenesen kelet felé mennénk míg elérjük a folyót. Így biztosan megtaláljuk őket, az erdőben pedig elrejtőzhetünk. - fejtette ki a véleményét a tünde.

Hosszas vitatkozás után a tünde javaslatánál maradtak, majd összehajoltak és sebes léptekkel elindultak kelet felé. Csodálatos délelőtt volt. Ahogy kelet felé haladtak érezték, hogy a síkság enyhén kelet felé lejt. A távolban a láthatáron egy sötét csík tűnt fel. Ahogy közeledtek felé, egyre magasabb lett, s kezdett felismerhetővé válni: Erdő, dús zöld lombokkal. Közeledve az erdőhöz mindenki elővette kedvenc fegyverét. Harold egy hosszú kétkezes kardot, Sandostenix handzsárjának markolatát szorongatva haladt a pap mellett, az elf az iját ajazta fel.

A pap kezében egy furcsa fegyvert tartott mely egy majdnem három méteres botból es a bot vévén egy kis sarló volt, amely furcsán inbolygott a társaság feje fölött. A varázsló nagy onbizalommal tekintgetett szerteszét, egyedül az ő keze volt üres. S végül Rudolf hosszúkardját elővéve, leghátul kísértte a csapatot. Kora délután volt, mire beértek a fák közé. A sűrű aljnövényzettel buján benőtt fák között nehezen haladtak. A legfiatalabb, a druida megelőzte társait, akik csak hangját hallották ahogy dicséri a fűzfákat. Hirtelen elakadt a hangja. A többiek idegesen rohantak a sűrűben, s pár lépés után kiértek egy ösvényre. Ott egy ismerősnek tűnő alakot pillantottak meg amint sóbálvánnyá válva néz maga elé. Egy hatalmas alak magasodott fölé az ösvényen és meredten figyelte a druidát.

Aki miután meglátta a druida társait, egy hatalmasat kiállított és támadásba lendült. Az egész testét tetoválások fedték, a feje kopasz volt csak egy kis tincs meredezett rajta, ágyékát állatbor fedte. Két kezében hatalmas kard. Jó fejével magasabb volt mint, a lovag, aki pedig 2 méteres termetével már dalianak számított. Felemelte a kardját, s a meredt druida felé vágott. Szinte evvel a pillanattal megegyezően két ideg pendult és az óriás alak mellébe két tollas nyilvessző csapódott. De az mintha mi sem történt volna, lesujtott a bémult emberre. Csapása nyomán szerteszpriccelt a piros meleg emberi vér. Hatalmas ereje nyomán szó nélkül eldoit az áldozat. Rálépve megölt ellenfele testére, harci üvöltést küldött maga mögé a sűrűbe. Ez lett a veszte. Abban a pillanatban, hogy fejét egy kicsit hátrafordította egy páncélos alak mozdult előre. Kétkezeskardja az óriás hasában tunt el és beldarabokat sodorva maga előtt, bukkant elő a tetovált alak hátából. Az óriás halk nyögés kíséretében fordította vissza fejét és ezzel egy időben a kezét is mozgásba lendítette. Kardja ellenfele sisakját horpasztotta be. Harold elengedte kardját és elfeküdt az óriás lábánál. Az felemelte kardját és új ellenfelet nézett ki magának, amikor a pap, aki eddig hátulról nézte a harcot, meglendítette fegyverét a hosszú levő sarló félig feltépte a hatalmas alak mellkasát, s a vágás nyomán bőven hullott a két fekvő alakra a vér. Az óriás harcos mintha sebei nem is érdekelték volna, ismét támadásba lendült. A csuszamlossá vált talajon kicsit elvesztette egyensúlyát és megtántorodott. Ezt kihasználva Rudolf kardját előkapva egy merész vágással a kardtartó kéz és a test közé szúrt. A tetovált alak felüvöltött és térdre esett, majd mint egy ködarab előre vágódott, arccal a föld felé. A pap sűrű imádkozásba közben sarlóval levágta a fejét és istenének a Halálnak ajánlotta. A többiek ezalatt a két sebesült életre keltésével voltak elfoglalva. A lovag hamar magához tért, csak az eszméletét veszttette el. A druida viszont komolyabb sebet kapott. A pap befejezve a halotti szertartást érdeklődve tapogatta meg a seb környékét, majd elővette a nyakában hordott kis koponyát és imába kezdett:

- Halál ki az előbb kaptál új szolgát halgasd meg igaz hívedet, segíts meggyógyítanom ezt az embert, mert az ő segítségével még több szolgát küldhetek neked. E rövid ima után kezével letakarta a sebet és szorosan megmerkolta a koponyát. Társai csak azt látták, hogy keze alatt a sebek kezdenek összegyógyulni. A druida kinyitotta a szemét és felkiáltott:

- Vigyázzatok, itt van! - majd felült és körbe nézett. - Vér - mondta és szó nélkül hátra hanyatlott.

- Na, szépen vagyunk. Tessék nem bírja a vér látványát - Rudolf megvetően kiköpött a földre. - Nem kell ilyen tragikusan fölfogni.

- Majd beleszokik - s a lovag szeliden elkezdte pofozgatni a druidát, hogy eszméletre térítse.

Fáradozását hamarosan siker koronázta, mert Sandostenix kinyitotta a szemét.

- Hol vagyok ne bánts semmit nem vétettem ?!

- Ezt remélem is, - mosolygott rá a lovag - ideje tovább menni, kelj fel!

- Honnan jöhetett ez a szörnyeteg? - kérdezte a druida.

- Azt hiszem, ez csak itt kószált a környéken, valószínű, hogy itt van valahol a táboruk - szólalt meg a tünde aki közben a halottat vizsgálta át - csak a kardja van nála. Se élelem, se takaró és persze egy könyv sem.

- Ne várjuk meg előre, míg megkeresik a halottat - mondta a harcos.

- De mi lehet ez? - s rámutatott a tetovált alakra - Még nem láttam ilyen embert, ha ez ember egyáltalán.

- Szerintem valami déli barbár, - mondta a varázsló - ott nincs szükség semmi ruhára. De mit kereshet itt fenn északon. MI lenne ha nem ölnétek meg mindenkit, aki ránk támad, hátha megtudhatnánk, ki bérelte fel őket.

- Rendben - válaszolta a lovag - de ehhez meg kell keresni őket. Előre!

Lassan elindultak az ösvényen, legelől a lovag, mögötte a tünde, aki után a harcos és a pap következett. A druida a varázsló mögött zárta a sort és ijedten szorongatta a kardját. Félórás lopakodás után az ösvény egy folyóparti tisztásra ért. A parton két tetovált óriás halgatott egy fekete páncélba öltözött lovagot. A folyóparthoz kötve egy tutaj ringatózott, rajta egy feketeköpenyes alak pakolt. A hat kutató vissza húzódott és halk vitába kezdett.

- Szerintem rohanjuk le őket.

- Nem, druida - szólt a lovag - te csak fedezz hátulról. Mi hárman harcosok megvívunk velük, ti pedig szerezzétek meg a könyvet. Mire átvágnánk magunkat a feketeköpenyes elmehet a tutajjal és ezt nem kockáztathatjuk meg. Ti hárman oldalt

- Ti hárman oldalt kikerulitek ezt a három alakot és meglepitek a tutajon lévo fickót. Rendben?

Rövid vita után elfogadták a lovag ajánlatát.

A druida csoportja csendben elindult a fák között a folyó felé. A három harcos pedig felkészült a küzdelemre. A három lopakodó pár perc után kiért a folyópartra, alig tíz lépésnyire volt előttük a tutaj. Ekkor a druida leadta a megbeszélte jelet. Csak egy probléma volt, hogy ezt nem beszélték meg előre, így a harcosok nem tudták a jelről, hogy ez a jel. A pap közben elorerontott a tutaj felé. A feketeköpenyes felemelte a nyakában tartott szent szimbólumot és megszólalt.

- Ugorj! - és gonosz nevetése visszhangzott a tisztáson. Szegény pap csak azt érezte, hogy ugrania kell és máris ott kapálódzott a hideg és lassan hömpölygö vízben.

- Segítség! Nem tudok úszni! - kiáltotta, miközben megpróbált kievickélni a partra.

A két páncélba öltözött lovag éppen nevét és címeit sorolta fel egymásnak. Az egyik tetovált óriás a földön feküdt, a hátából négy tollas nyilvessző állt ki. A másik éppen összezapott Rudolf-fal. A tünde a következő vesszőt helyezte az ijjára és célzott.

- Rudolf, feküdj! - kiáltotta és eleresztette a nyilvesszőt.

Rudolf sajnos nem hátra figyelt, így a vessző beleállt a hátába. A tetovált alak szinte ebben a pillanatban csapott le, de nem bírta átvágni a Rudolf testét borító láncinget. De még így is sikerült feldöntenie a meglepett harcost. Bár két vessző is beleállt testébe levágta Rudolf fejét és elindult a tünde felé. Az idegesen célzott meg a hatalmas alak mellkasát és körülbelül három méterről belelötötte nyilvesszőjét, majd íját eldobva kardot rántott. A barbár közben fájdalmas kiáltással odaért és kardját a tünde bal karjába szúrta. Az felkiáltott és válaszul markolatig dofte hosszúkardját a tetovált ágyékkötőjébe. A hatás azonnali volt. A hatalmasra nőtt ember térdre esett és ordítva jajongott. A tünde ezt kihasználva végzett vele. Ezzel egy időben a két lovag párbajt vívott, bár ez nem tartott sokáig. Harold az első két csapás után rájött, ellenfele sokkal tapasztaltabb nála. Csak a szerencséjében és egy régen tanult cselvágásban bízhatott. Hirtelen úgy látta, hogy ellenfele fedetlenül hagyta baloldalát. Kétkézes kardját gyorsan alulról felfelé lendítette, hogy így levágja a fedetlenül hagyott kezét. De az ellenfele megelőzte. Pallosa ellenálthatatlan erővel csapott a Harold jobb kezére, s konyökből levágta azt, majd mosolyogva megadta a kegyelemadófést.

Körülnézett és elindult a sebeit kötöző tunde felé. Az észre vette a közelgő alakot és rémülten várt rá. A tutajnál ekkor a hátsó két ember lépett akcióba. A mágus varázsszavakat kiáltva jobb kezét a feketeköpenyes felé nyújtotta. Az egyik újából hosszú fényes csik indult ki és eltalálta ellenfele fejét. Az válaszul felkiáltott és egy darab foszfort dobott felé. A varázsló félrekapta fejét és előrelendült. Ahol eddig állt egy halványan világító fénylő gömb jelent meg. Sandostenix ekkor a gonosz pap mögé került. Meglendítette kardját, mint valami kapát és nagyot vágott az egyik fatörzsre. A pap megfordult és egy kicsit hátraugrott. Övéből elkapott egy kalapácsot. A varázsló ezt nem hagyta kihasználatlanul és két dobótört hajított a feketeköpenyes felé. Az egyik elsuhant a meglepett druida orra előtt, a másik viszont beleállt a gonosz pap oldalába. Az szinte ezzel egyidőben eldobta a kalapácsot a druida felé és mintha, ropte közben, a kezével irányította volna. Az alig tudott elhajolni az ütés elöl, majd karddal előre ugrott a tutajra. Mikor felnézett egy nagy halom vér között találta magát. Így nem csoda, hogy elvesztette az eszméletét. A varázsló pedig egy gyors mozdulattal elvágta a kalapácsra koncentráló pap torkát. Körül nézett.

Három alakot látott, akik vad kiabálással küzdöttek a mezon. Az egyik a fekete lovag volt. Vele szemben egy vérszomjas pap, aki hosszú botját markolászta. Ezzel a fegyverrel hadonászott idegesen a fekete páncélos lovag feje körül, akinek az egyik válából vastag sugárban ömlött a vér. A tunde közben igyekezett úgy kerülni, hogy iját használni tudja. Bár erre nem sok esélyt látott, mivel a két küzdő ugyanis nagyon sűrűn változtatta helyzetét, egészen addig, míg a pap meg nem botlott az egyik fekvő alakban és hátra nem tántorodott. A lovag előrelendült, az ij húrja pendult, a varázsló pedig egy tört dobott a fekete páncélos felé. A pap pedig egy kicsit oldalra gurult fegyverét magaután húzva. De így sem tudta elkerülni, hogy a pallos bal kezét bele ne szögezze a nedves földbe. Aztán csak egy gyorsan közeledő fekete tömeget látott. Mire magához tért este volt és egy tábortűz fénye világította meg a tisztást. Ismerős hangokat hallott.

- Sokáig tart míg magához tér, mi lenne ha kicsit leontenénk hideg vízzel.

- Nem sok minden válaszolta, - kicsit ideges hangon - csak az hogy egy ideges és vizes papnak kéne elmagyaráznod, hogy mi is történt.

- Na végre. Magához tértél. Nem sok minden történt, csak az, hogy a fekete lovag nem bírta elviselni, hogy valaki belelőtt a torkába, de ezt a tundének kéne megkoszosni. Különben a konyv a fejed alatt van egy erszény társaságában. A te részed van benne.

- A fejekről le kell mondanod, a testekkel együtt bedobtuk őket a folyóba. Semmi kedvem vadálatokkal verekedni miattuk.
- S mi van a többiekkel?
- Sajnos a lovag és Rudolf meghalt - válaszolt a tünde.
- Nem sikerült őket megmenteni. De járhattunk volna rosszabbul is. Nekem a bal kezem bánja a dolgot, s te sem fogsz fára mászni egy ideig. De élsz és ez a lényeg. Holnap indulunk Ayamba. Pihend ki magad
- Jó. Majd keltsetek fel! - felelte és hátra hanyatlott.

A négy túlélő másnap szép kényelmesen elindult Ayam felé. Boldogok voltak, sikerült túlélniük egy csetepatét és még pénzt is szereztek. Nem is beszélve a fegyverekről.

Különösebb kaland nélkül értek el a városba. Első útjuk természetesen Abelardóhoz a bölcshez vezetett. Az nagyon izgatott lett a könyv láttán és azt magához véve azonnal távozott. A négy meglepett fiatal tanácstalanul nézett össze.

- Most mit csináljunk? - kérdezték egymástól.
 - Kövessetek - szólt egy hang.
- Mikor megfordultak egy szolga mosolygott rájuk.
- Gazdám kéri legyetek vendégei a mai nap. Este mindent megbeszél veletek. Gyertek velem.

A négy barát csodálkozva követte. Egy dűsan megterített asztalhoz vezették őket. Sok száraz koszt után élvezettel fogyasztották, jobban mondva letarolták az asztalon lévő finomságokat, kivéve persze az állati ételeket hozzá sem nyúlt. Így is időbe telt míg elégedetten hátra nem dőlhettek. Leghamarabb a tünde fejezte be, legtovább a pap tartott ki. Miután jólakott megszólalt:

- Ez eddig rendben van, csak még a pénz hiányzik.
- Nem kell sokáig várni mindjárt itt az este - mondta a druida.

Valóban ahogy kipillantottak az ablakon, a lenyugvó nap utolsó sugarait látták megcsillanni a háztetőkön. Ebben a pillanatban kinyílt az ajtó és belépett a bölcs. A szürke csuklya alól komoly és érdeklődő szem nézett rájuk. Abelardó letette a könyvet az asztalra és kinyitotta.

- Igazam volt. Valóban ez az a könyv amire szükségem van. De ebben van valami, ami benneteket is érinthet ha elég bátrak és merészek vagytok. Ebben a könyvben utalás van egy régi legendára. Mint tudjátok ezer évvel ezelőtt tündék éltek egy déli hegységben, egészen addig, míg az orkok meg nem támadták őket. Nagy és véres harcok után a tündék kétfelé szakadtak.

Az egyik csoport elmenekült északra a másik ott maradt. Egymással a kapcsolatot egy varázskö..

- A palantir! - kiáltott fel a tünde.

- Igen a palantir segítségével tartották fenn. De még sok minden másra is használták. Igazi varázsereje volt, vagy talán még van is.

A délen maradt tündék hamarosan elpusztultak, az orkok nem voltak kiméletesek. A palantirt az utolsó életben maradt tündék egy városban rejtették el. Egy szoba őrzí a varázskövet. A szobát nyolc kulccsal zárták be, s az ajtót ezután csak úgy lehetne kinyitni ha mind a nyolc kulcs együtt lenne. Sajnos ezer év alatt ezek szétszóródtak a földön. Ebben e könyvben utalás van arról, hogy hol őrzik, vagy inkább hova vitték az egyik kulcsot. Ha érdekel benneteket, akkor megmondom, hogy hol van ez a hely. De valószínű, hogy e kulcsot mások is keresik, elsősorban a déli birodalom királynője Bewmorda. A körül biztos tud. Nem hiszem, hogy nincs szüksége rá. De mielőtt döntenétek, szeretném ha elfogadnátok a jutalmat, amit megérdemeltetek. Tessék a vételár egy százaléka. Jó éjszakát, reggel találkozunk.

Abelardó ezután felállt és távozott. A négy barát gondterhelten meredt egymásra.

- Szerintem a pénz egy részéből a halottak isteneinek kellene áldozatot adni. Legalább papjaik imádkozzanak értük - mondta a pap - de a kulcs, meg ez a palantir, nem is tudom, talán hagyjuk ki.

- A pénz rendben, ha így gondoljátok, de a palantirt a varázskövet meg kell szereznünk. Ha segítjük egymást, akkor biztosan sikerülni fog. Meg kell próbálni - válaszolta a tünde.

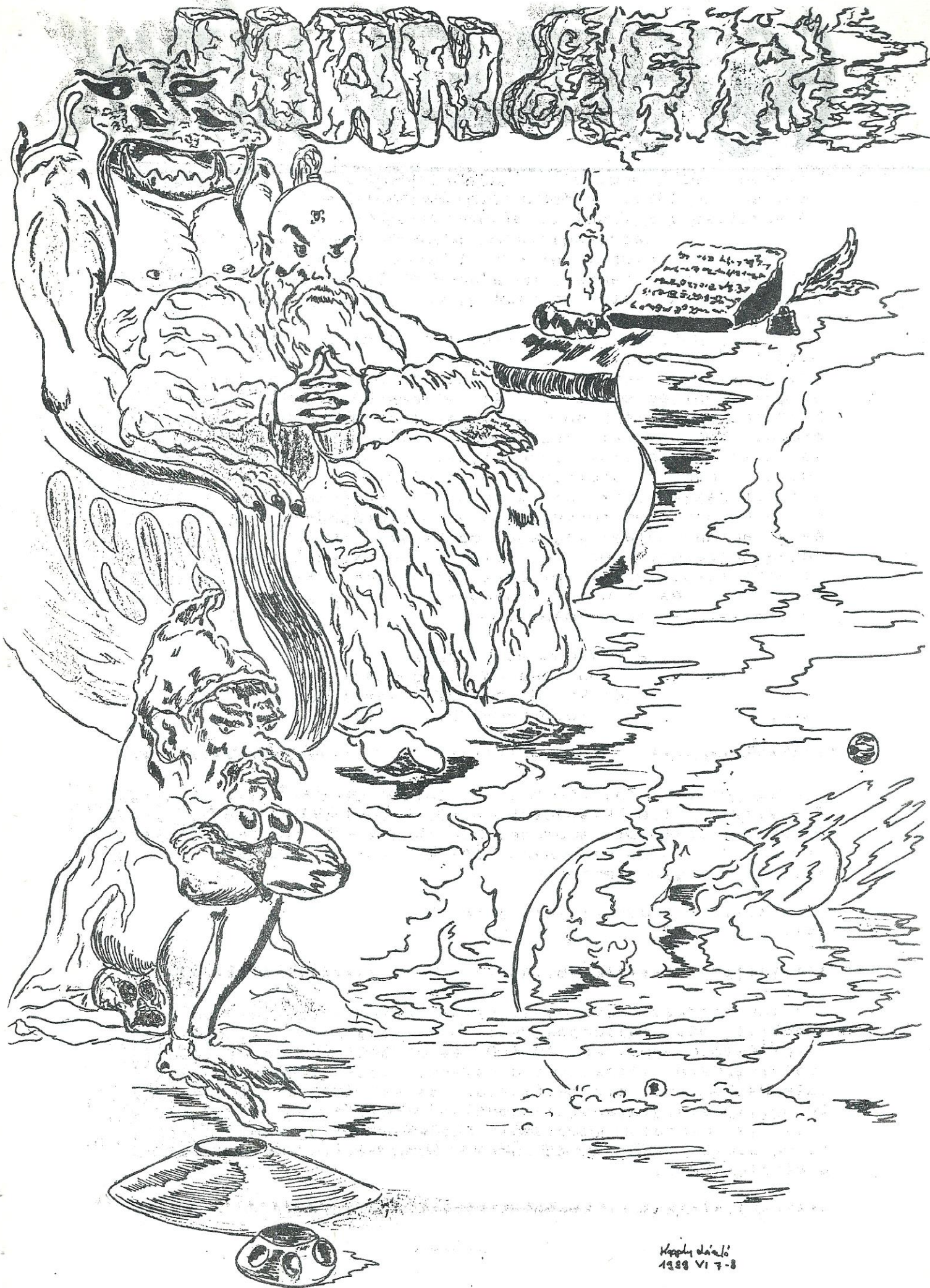
- Varázstárgy. Egyértelmű, hogy meg kell kaparintanunk - mondta a mágus és kiment a szobából.

- Itt az ideje, körülnéznem a világban. Legalább lesz célja az utazásomnak. Ez a halál, az én istenem jele. Meg kell csinálnom azt, amit a sors elém hoz. Ezenkívül a kö biztosan sokat ér a tündéknek. Kár lenne ennyi pénzt veszni hagyni. Próbáljuk meg.

Igy aztán másnap reggel a bölcs szájából elhangzott egy pontos cím, amely elindította ezt az egész földet behálózó kalandot, melyet mai napig a Nyolc kulcs története néven ismerünk, s ami a kulcsok körüli harcokat és szenvedéseket ismerteti. Ebbe a kalandba minden törzs, faj, vallás belekeveredett. Ennek a történetnek részletes eseményeit próbálom elmesélni az elkövetkezendő fejezetekben.

A kezdetet jelentő mondat így hangzott:

A kulcs amelyről a könyvben szó van egy Holt tengeri szigeten a Pokoltanya nevű helyen van.



EGYESÜLETI HÍREK

Mindenkivel örömmel tudatjuk, hogy a Mitoszkeltok Egyesülete 1989. október 13-án megalakult.

A vezetés: Egyesületi elnök: Cservák Gábor
Gazdasági vezető: Győrvári Henrietta
Klub vezető: Csontos Tamás

Egyesületünk a fantasy műfajának és az Advanced Dungeons & Dragons nevű játék művelése, terjesztése céljából jött létre.

Egyesületünknek tagja lehet bármely, 13. életévét betöltött személy.

Mindenkit szívesen várunk, aki érdeklődik a misztikus dolgok iránt és szabad idejét kellemesen akarja eltölteni. Mindazok akik éleik, dús fantáziával rendelkeznek jól fogják érezni magukat klubunkban, ahol túlnyomó részt az AD & D játékszával töltjük időnket, de tervezzük Magyarországon eddig nem látott, nem láthatott fantasy filmek bemutatását, könyvek kiadását. Minél nagyobb taglétszámmal rendelkezünk ezen terveink annál biztosabban válnak valórá és a fantasy műfaja végre elfoglalhatja megérdemelt helyét Magyarországon. Az egyesületbe beiratkozni, érdeklődni a Havanna lakótelepi művelődési házban lehet minden pénteken 17-21 óra és minden vasárnap 15-21 óra között a klub vezetőnél: Csontos Tamásnál.

A Havanna művelődési ház címe:
Havanna közösségi ház
1181 Bp. Kondor Béla sétány B.
Tel.: 588-708, 588-917

*****Felhívás!!*****

December 2 - án, 14 h-1 kezdettel tartja alakuló ülését Angyalfoldi klubunk a József Attila művelődési házban, ahová minden érdeklődőt szeretettel várunk. A klubfoglalkozások kedden 17-21 h és szombaton 14-21 h között lesznek. A klub vezető: György Levente

Cím: XIII. ker József Attila tér 4.
Tel: 1 208 - 278, 1 208 - 280

*****Felhívás!!*****

Várjuk mindazon művelődési házak jelentkezését, amelyek úgy gondolják, hogy hajlandók részt venni egy olyan klubhálózat kiépítésében amely az AD & D és a fantasy terjesztésével foglalkozna. A játék beindításához szükséges tapasztalt játékosokat mi biztosítjuk, az adott háznak csupán egy terem kéne adnia, ahol nyugodt körülmények között folyhat a klub élet. Mindazon közösségi házak akiket érdekel a dolog az egyesület vezetőjénél Cservák Gábornál tudnak érdeklődni a részletekről.

*****Felhívás!!*****



Az első mérgesen fölmordult, megvonaglott ahogy a többiek fölé hajolt, szinte satuba szorítva társait. A Negyedik és az Ötödik nyöszörögve görnyedt össze előljárójuk súlya, valamint szorítása alatt. Még a Második (pedig nagyobb volt az Elsőnél) és közeli rokona, a Harmadik is felnyögött. Mindketten tisztelet tudóan meghajoltak.

- Pancserek!!! - üvöltött beosztottaival az Első - már harmadszor próbálkoztok ezzel a végtelenül egyszerű és primitív feladattal és NEKEM, óh Egek Ura, muszály veletek együtt szenvednem, mert nektek mindegy, hogy érgörcsöt kapok az idegbajtól, de az nem jut eszetekbe, sorvadt népség, hogy nélkülem elmehettek koldulni, úgy bizony, hogy az hétmérföldes sárkányfűl balszélső... - berzenkedése lassan beleveszett unalomig ismert örökös mormogásába.

- Te Negyiii! - szólt suttogva bátyjához az Ötödik.

- Miért ilyen mérges ránk a főnök, he? - kérdésében volt bizonyos butaság, de némi gyermekded báj is.

- Öcsi látod, ezért maradsz te örökre Ötödik. Kicsi is vagy és akkor, amikor az észet osztogatták egyenesen kimaradtál a sorból. De, hogy legalább egyszer gyűljön némi fény benned elmondom: a Főnök azért mérges ránk, hogy leplezze zavarát.

Zavarban pedig azért van, mivel máskor egy művész eleganciájával old meg hihetetlenül bonyolult dolgokat (büszke vagyok, hogy ebben segítségére lehetek), most pedig még mindig itt szerencsétlenkedünk.

- Aha... - ebből állt Öcsi megvilágosodása, de egyáltalán nem úgy látszott, mint akiben kigyúlt volna a szellem napvilága.

- De akkor mégis, miért olyan mérges ránk a főnök.

- Uuuáááhh! Tudod mit, kisöcsém, maradj csendben inkább egy darabig!

- Jó.... De akkor miért.....

- K U U U S S ! ! !

- snif....

- Mi ez a hangzavar ott hátul, átok banda?!

- Kénytelen leszek szólni(micsoda szégyen!) egy másik alegységnek, hogy segítsenek, mert az én imádott gyermekeim pofázással töltik az idejüket, ahelyett, hogy a FELADATRA koncentrálnának!

- Ezer bocs', Főnök - mentegetődzött Negyedik - tudod milyen ez a sükebóka Ötödik, bár ne az én öcsém volna....

- Tudom - válaszolt rezignáltan az első.

- De legalább neked Negyedik létedre több eszed lehetne! Ugy viselkedsz, mintha nem is te lennél a védelmi gyűrű letéteményese. Legyél méltó, fontos feladatodhoz, mert nem tudom mit teszek veled.

- Értettem! Akkor hát....

- Nyomááás!!!!

Mind nekifeszültek az előttük álló hatalmas, göcsörtös fémhengernek és együttes erővel nyomni kezdték lefelé.

Spendor of McDone: Maroknyian

- Naaa, nyomjad már!
- Ne lazálj Második!!
- Ki volt az a...
- én !
- Jaj, elnézést, Első....
- Gyerekek, mit is kell csinálni voltaképpen?
- Ő C S I!!!! Nyomjad, érted, L E F E L É !!!!!
- Hát ami nem megy, az nem megy!
- Micsodaaaaa?!!! Na, majd én megmutatom!
- Vigyázz főnök!
- F Ő N Ő K!!!!

Első vak dühében meggondolatlanul, külön akart, a többiek nélkül cselekedni. Sajnos magán akciójával csak annyit ért el, hogy megcsúszott, így magával rántotta társait is le a borotvaéles....

Spendor of McDone, a címzetes vándor sziszegve szorongatta vérző hüvelykujját. Sir Tankred, közeli jóbarátja vigasztalóan vigyorgott a dühöngő kőszára.

- Modtam én neked, ó erdők Spendora, hogy ami nem megy, az nem megy....

- Ne káromg, te ócska pléhkaszni, ha már segíteni nem tudsz! Inkább azt mondd meg, hol van ezen az Istennek szent hátsó része mögötti helyen egy kovács.

- Jól tudod drága Spendorom, a KOVACSOT messze-messze elhagytuk....

- Borzasztó, hogy egy ilyen alak ennyi ésszel lovag lehet! Ó, Ehlonnára mondom, hát nem érted, hogy egy egyszerű hétköznapi kovácsot keresek és nem A KOVACSOT!!!

- Jó, jó skótok dísze, második utca balra....

- Tisztelet néked, ó nagy tudású kovács uram, vissza tudnád illeszteni hosszú kardom markolatát a helyére? Nézd meg a kezem nekem nem megy.

- Tíz arany lesz, uram.

- Na de kovácsok kovácsa, nem is látok az arcodon óhéber törpvonásokat.....

- Ja, kérlek, nagy jó uram, a barkácsmunkád után ítélve akár barbár is lehetnél, ezt sajna, fényeskedjék neked Merkur és Hermész istenek bölcs, talányos arca neked kell megfizetned. Ugyhogy tíz arany lesz, uram.



—KWARISZ 89—

CONAN VILÁGA

avagy

mindaz, ami a magyar Conan kiadásból kimaradt

Mikor kézbe vettük, az első hivatalosan, magyarul megjelent Conan könyvet, azt hiszem, sokaknak megdobbant a szive: végre magyarul is elolvashatja a fantasy irodalom egyik legismertebb alakjának történetét.

Aztán egy kicsit csalódva tettük le a könyvet, hiszen nagyon sok minden nem volt benne, ami a fantasyt igazán élvezetessé teszi: a világ komplett leírása. Ezenkívül persze az sem derült ki pontosan, honnan jött Conan és hogyan is lett olyan nagy harcos, amilyen volt.

Mi megpróbáljuk ezt a hiányt pótolni. Az elkövetkezendőkben ismertetjük az olvasóval, hogyan alakult annak a kornak a világa, a hyboriai kor, amelyben Conan élt és amelyben véghez vitte csodás hőstetteit. A későbbiekben tervezzük Conan teljes életének közlését. Következzék hát, Conan korának, a hyboriai kor létrejöttének története:

...Nemedian krónikásai által, Katakklizma előtti időnek nevezett kor igen kevésbé ismert, kivéve annak késői időszakát és még az is a legendák homályába vész.

Az ismert történelem a Katakklizma előtti civilizáció királyságainak hanyatlásával kezdődik. Ezen királyságok Kamelia, Valusia, Verulia, Grondar, Thule és Commori voltak.

Az itt élő népek, egymással rokon nyelveken, beszéltek, amik közös töről fakadtak.

Ennek a kornak a barbárai voltak a Pikték, kik a Nyugati óceán messzi szigetein éltek; az atlantisziak akik egy kis kontinensen laktak a Pikt szigetek és a fő- avagy Thurian kontinens között; a lemúriaiak, akik a keleti félteke nagy szigetein laktak.

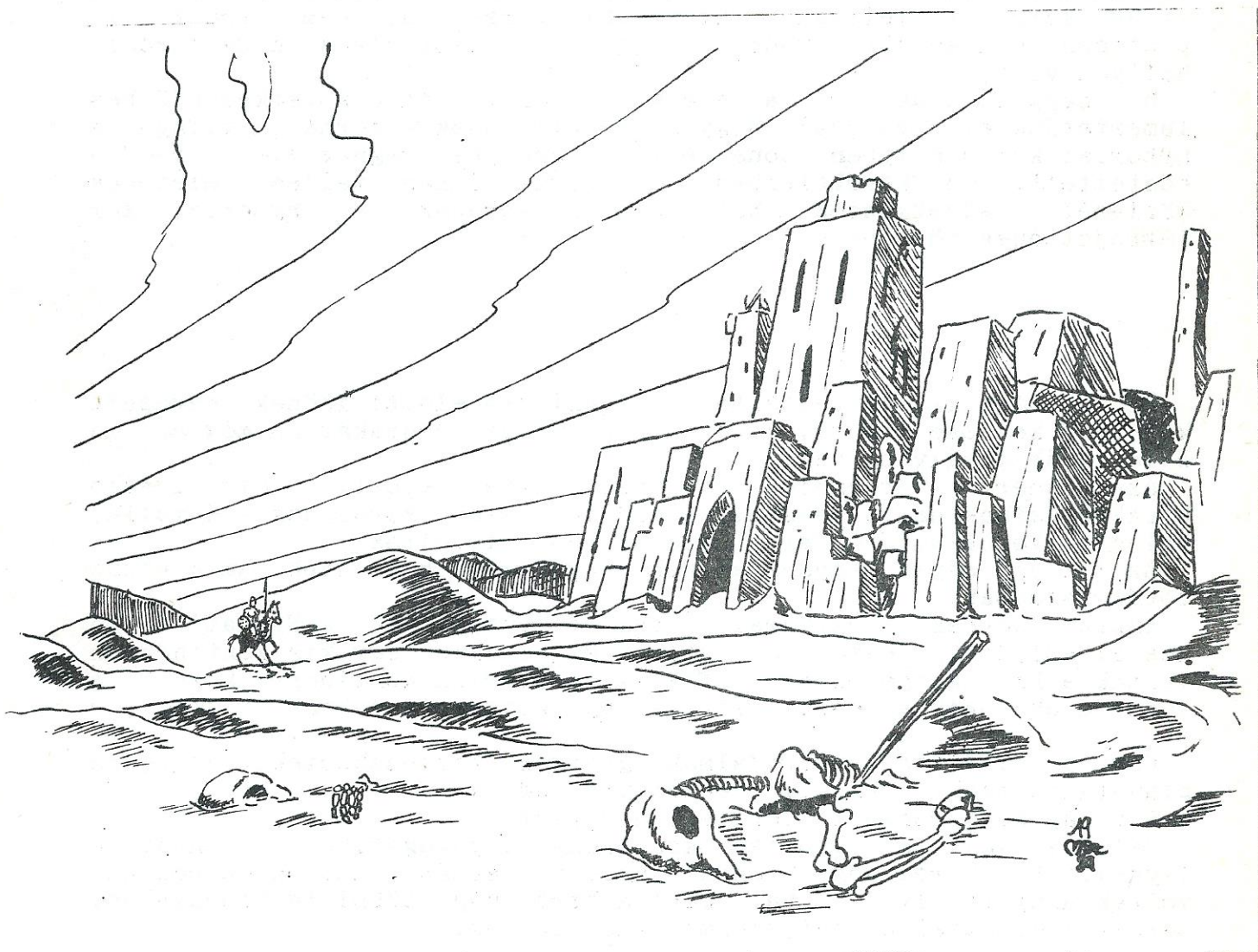
Bár a civilizált birodalmak gyorsan terjeszkedtek, az egész planétának csak igen kis részén uralkodtak.

A világ nagy része felderítetlen maradt.

Valusia volt a Thurian kontinens legnyugatibb, Grondar a legkeletibb királysága. Grondar keleti részén, aminek népei nem voltak annyira civilizálva, mint a királyság többi tartományában, terültek el hatalmas terjedelmű, vad vidékek.

A kevésbé száraz sivatagi sávok között, a dzsungelben és hegyekben laktak primitív barbárok szétszórt klánjai és törzsei. A távoli Délen élt a thuriani civilizációval kapcsolatot nem tartó nép, akik kultúrájukban valószínűleg ember előttiak voltak. A kontinens messzi keleti tengerparti részén lakott egy misztikus és nem thuriani faj, akikkel a lemúriak vették fel időnként a kapcsolatot. A legendák szerint a Lemúriai szigetek keleti részén elterülő, homályos, név nélküli kontinensről jöttek. A thuriani civilizáció hanyatlott, seregeinek nagy részét barbár zsoldosok alkották. De a királyságok közötti viszályokról szóló történetek, háborúk Valusia és Commoroia között, a szárazföldön (Thuriani kontinens) az atlantisziak által alapított királyság; inkább legenda, mint valóság...

Ebben az állapotban érte el a világot a Nagy Kataklyzma, melynek során földrészek tűntek el és helyettük újak keletkeztek. De erről, majd következő számunkban esik majd szó.





© Minden jog fenntartva!

Kiadja: Mitoszkeltők Egyesülete
Főszerkesztő: Galgóczy Tamás
Szerkesztők: György Levente
Halász Pál



Egyesülete

