
Utazások az Álomsíkon

3 M.A.G.U.S. kalandmodul

Írta: Kucsmár Richárd (Andal)

Előszó

Az alábbi három rövid kalandmodul az Antisson játszódik; az Álomsíkról részletes leírás a “Papok, paplovagok kézikönyve I-II.” lapjain található. Mind a három helyszínen sajátos törvények uralkodnak, melyek sokszor felülbírálják a fenti kiadványok szabályait; ezeket a változásokat a későbbiekben részletesen kifejtem. A játékosok különleges körülmények között jutnak el az Antissra, így “felébredni” nem tudnak, a sík elhagyása is speciális módon történik. Nem feltétel, hogy legyen a csapatban Antissjárás képzettséggel rendelkező egyén; ha mégis volna ilyen, akkor sem jelent ez számára óriási előnyt a többiekkel szemben. Teljesen mindegy, hogy a JK-k hányadik szintűek, mivel az Álomsíkon képzettségük, harci vagy mágikus hatalmuk semmit sem ér vagy teljesen kiszámíthatatlan módon működik.

A történetekben központi szerepet játszanak a költemények, melyek természetesen idézetek. A mesélés alaphangulatát ezek a versek adják meg; a művek egyes részeinek sajátos értelmezésével, illetve a versek összeválogatásával próbáltam meg az álmvilágok hátterét, történetét létrehozni. A játékosoknak ezen idézetek alapján kell rájönniük a modulokban a konfliktusok megoldására, maguk az álmvilágok és az események is a versekhez kötődnek. Természetesen jogos az esetleges kritika, mely szerint a műveket kiforgattam eredeti jelentésükből, primitív módon eltorzítottam, hogy a modul sztorijához illeszkedjenek. Nagyfokú tiszteletlenségemért ezúton kérek elnézést; nem szándékom a nagyra becsült költők műveinek “bemocskolása”. Csupán az vezérelt, hogy valódi remekművek adják meg egy-egy játék hangulatát; ne pedig a KM kín-rímei, bugyuta rigmusai.

A modulokban idézett versek:

- **Angyalok szobrása:** “Edgar Allan Poe összes versei”-ből: az “Egy álom” (Vajda Endre fordítása) “M.L.S.-hoz” (Radó György) “Ábránd” (Kálnoky László) “Nyugtalanság völgye” (Kardos László) “Város a tengerben” (Szabó Lőrinc) “Álomország” (Babits Mihály) “A kísértetes palota” (Babits Mihály) “Szerenád” (Radó György).
- **A száműzött költő:** Kosztolányi Dezső fordításai a “Kínai és japán versek” ill. az “Idegen költők II.” kötetekből: “Éji út” - Inoue Tetsujiró; “Vörös hegyek” - Pao Csao; “Ezüstlant” - Vang Vej; “Füstbe ment látogatás egy remeténél” - Csiu Vej; “Bánat” - Fujiwara no Toshinari; “Remete” - Vang Vej; “Fáradt agg a hegyen” - Tu Fu; “Arcok” - Shinpei; “Örülten dalolva a hegyek közt” - Po Csü-ji; “Völgyi lak” - Lu Jün; “Festmény” és “Élet” - Horiguchi Niko; “Lantos” - Liu Csang-csing; “Múlandóság” - Hitoshi; “Álom” - Saigyó Hóshi; “Száműzetés” - Ono no Takamura; “Tanyai képecske” - Yosa Buson; “Utolsó haiku” - Matsuo Bashó.
- **A nagy sárga gong:** Bereményi Géza “A nagy sárga gong” című dalszövege; a “Levél nővéremnek 2.” albumról, Cseh Tamás és Másik János előadásában.



Angyalok szobrása

Előtörténet

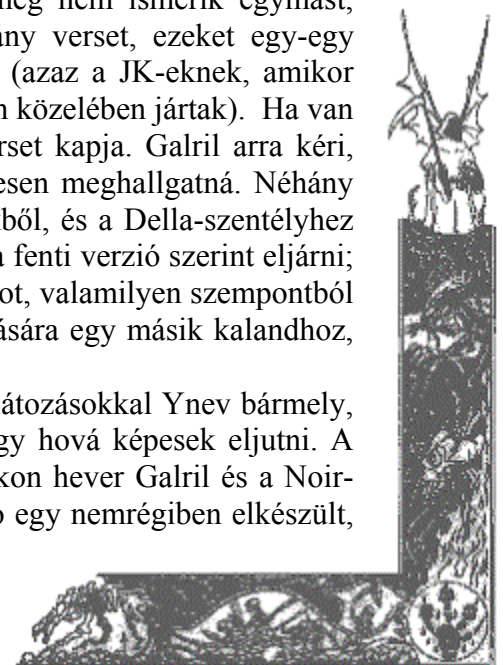
Galril Lanthalil, az egykor jó nevű költő, bárd közel húsz esztendeje vesztette el szerelmét, Adeline-t; ki szintén híres művésznő, író és festő volt. Sokak szerint Adeline tragikus halála (örökletes betegség végzett vele) elborította Galril elméjét, ezért figyelt fel rá Della, s fogadta papjai sorába. Galril felhagyott a versírással, költeményeit és hangszereit tűzbe vetette. A haláleset óta csak szobrokat farag, abból is csak egy figurát variál: angyalokat készít a legkülönbözőbb anyagokból és méretekben. Az angyalszobrok kivétel nélkül Adeline arcvonásait viselik, földöntúli és hátborzongató szépségük minden, művészet iránt fogékony halandót lenyűgöznek. Galril már több mint száz szobrot készített a legnagyobb műgonddal, ám egyikkel sem volt soha elégedett; halott szerelme szálnalmas, torz utánzatainak látta csupán. A számára értéktelen vacakok azonban igen keresett műkincsek; örültsége ellenére elismert szobrász vált belőle. Általában mélabús, szótlan; igazán lázba hozni csak a szobrok tudják. Célja, hogy elkészítse a tökéletes, Adeline-t mintázó angyalfigurát.

Néhány hete borongós hangulata jócskán megváltozott: életvidám, energikus lett, verseket kezdett el írni. Úgy tűnt, hogy teljesen normálissá vált; a szobrászattal is felhagyott. Egy nap azonban az oltár előtt találtak rá öntudatlan állapotban, s nem volt senki sem képes eszméltre téríteni. Egy Noir-pap, Montror Tal vizsgálata szerint Galril lelke az Antisson rekedt. Amikor megpróbálta megkeresni és visszahozni, maga is kómába esett. A papok felettesei és barátai kétségbeesetten kutatnak valamilyen megoldás után...

Bemelés

A karakterek többféle módon kerülhetnek a történetbe. Ha még nem ismerik egymást, akkor érdemes az alábbi verziót választani: Galril költött néhány verset, ezeket egy-egy példányban leírta, majd ismeretlen alakoknak szívélyesen átadta (azaz a JK-eknek, amikor azok valamilyen előadáson, vagy művészeti program vagy helyszín közelében jártak). Ha van a partiban zenész, akkor ő a "M.L.S.-hoz" (itt: Adeline-hez) verset kapja. Galril arra kéri, hogy zenésítse meg, és sejtelmesen arra utal, hogy egyszer szívesen meghallgatná. Néhány nap múlva Galril barátai felkutatják azokat, akik kaptak a versekből, és a Della-szentélyhez kérik őket. Amennyiben a csapat már együtt van, akkor is lehet a fenti verzió szerint eljárni; ám más megoldások is szóba jöhetnek: korábban ismerhetik a papot, valamilyen szempontból fontos számukra, hogy Galril magához térjen (szükség van a tudására egy másik kalandhoz, korábban ő tett szívességet a partinak stb.).

A kaland helyszínét szándékosan nem adom meg, értelmes korlátozásokkal Ynev bármely, civilizált pontján működhet a híres szobrász; a partitól függ, hogy hová képesek eljutni. A Della-papok bekísérik a szentélybe a karaktereket, ahol pamlagokon hever Galril és a Noir-pap; életben tartásuk napról napra reménytelenebbé válik. Látható egy nemrégiben elkészült,





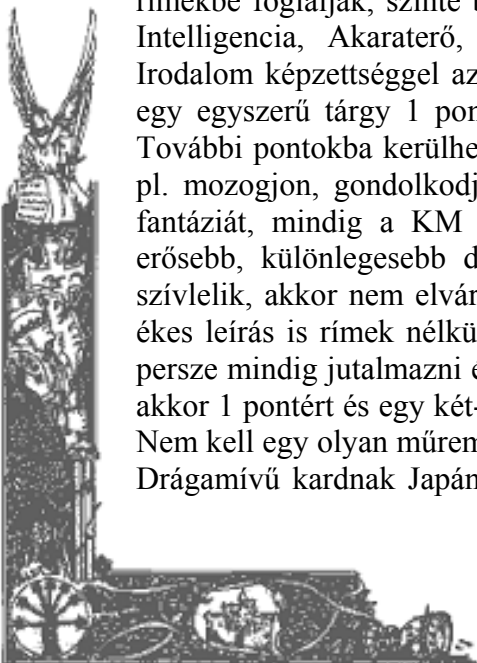
embermagas, márványból faragott angyalszobor is. Felvázolják a játékosoknak Galril múltját, beszámolnak a kudarccal végződött élesztési kísérletről. Noir hívei szerint Galril teljesen elzárt álomvilágába csak olyanok képesek belépni, akiket a pap beenged, kedvel. Reménykednek benne, hogy a JK-ek képesek eljutni Galrilhoz az Antisson (a nekik küldött versek vagy korábbi kapcsolatuk miatt). Megemlítik, hogy Galril nem emlékezett arra, hogy verseket írt és azokat másoknak adta volna. Felkérlik őket, hogy érintsék meg a Della-pap által készített, erős mágiát sugárzó angyalszobrot, amely rögtön a szobrász álombirodalmához repíti őket. A kétkedő, nem túl bátor karaktereket több módon lehet motiválni: a Noir-papok “teljes védettséget” nyújtó varázstárgyakat, ráolvasásokat alkalmaznak; amik révén “garantált” a biztonságos visszajutás (a kómába esett Noir-pap óvatlan volt, ez okozta kudarcát). Természetesen nincs semmilyen garancia; de ez csak később derülhet ki. Ígérhetnek a parti vágyainak megfelelő jutalmat (pénz, információ, tárgyak stb.), ha a JK-kat egyébként nem izgatná különösebben az ügy.

“Indulás” előtt még összegzik a pap által írt költeményeket, ezek az “Egy álom”; a “M.L.S.-hoz” (itt a modulban az Adeline-hez címet viseli); az “Álomország” és a “Szerenád”. Akinek az “Álomország” című verset adta át, annak feltűnt, hogy Galril nem volt jókedvű; s kiderül, hogy ő kapott utoljára költeményt. A versekből a Noir-papok és a parti azt a következtetést vonhatják le, hogy Galril álomvilágában Adeline-t alkothatta meg; de az utolsó vers tanúsága szerint valamilyen sötét entitás fenyegette a szobrász birodalmát.

Az Álomsíkon

Miután hozzáérnek a mágikus szoborhoz, néhány pillanatra elhomályosul a látásuk, majd az Antiss egy ismeretlen szegletében találják magukat. A különböző értékek kiszámítását lásd “Papok, paplovagok kézikönyve II.” 127-136. oldal. Néhány dolog azonban kiegészítésre szorul ezen a területen: a harcérték (KÉ, TÉ, VÉ) és az életerő kiszámításába beleszámít minden esetben az “Érzékelés” képesség is, ha az ÚT-t használják.

Galril álomvilága a Költészet Birodalma, itt a versek mágikus erővel bírnak. Ha a játékosok rímekbe foglalják, szinte bármit létrehozhatnak; amire “Ihlet” képességükből futja. Ihlet: az Intelligencia, Akaraterő, Asztrál és Érzékelés tulajdonságok teljes értékének összege. Irodalom képzettséggel az érték tovább növekszik 5 ponttal fokként. Bármilyen létrehozható: egy egyszerű tárgy 1 pont, emberméretű 5, háznyi 10, palota nagyságú 20, mágia 10-50. További pontokba kerülhet, ha a létrehozott dolgot más tulajdonságokkal akarják felruházni: pl. mozogjon, gondolkodjon stb. Nem lehet pontos szabályok és értékek közé szorítani a fantáziát, mindig a KM joga megítélni a körülményeket. Minél nagyobb, bonyolultabb, erősebb, különlegesebb dolgot hoz létre; annál több pontba kerül. Ha a játékosok nem szívlelik, akkor nem elvárás a rögtönzött versfaragás, helyettesítheti a hangulatos, részletes, ékes leírás is rímek nélkül; végső esetben az irodalom képzettség. A jól sikerült versikéket persze mindig jutalmazni érdemes. (Egy példa: ha egy játékos egy kardot szeretne létrehozni, akkor 1 pontért és egy két- vagy négysoros versért megteheti, ami tartalmazza a kard leírását. Nem kell egy olyan műremek, mint pl. Ou-jang Hszü “Dal a japán kardról” című négysorosa: Drágamívű kardnak Japánföld a hona, / kereskedő hozta az óceánon át, / halból borított



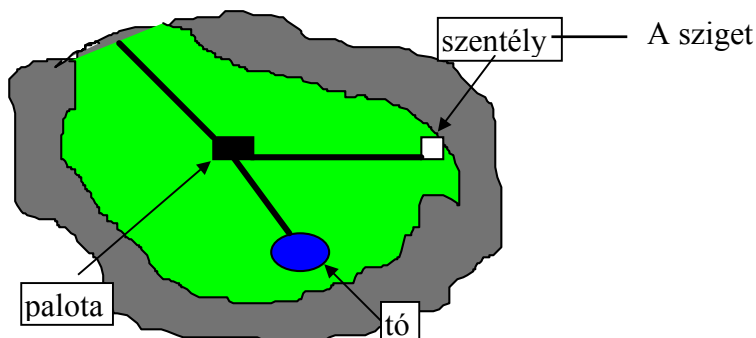


illatosfa tokja, / rajta sárga-ezüst, bronz-acél kavalkád.” Az is elég, ha megadja a kard pontos és részletes leírását.)

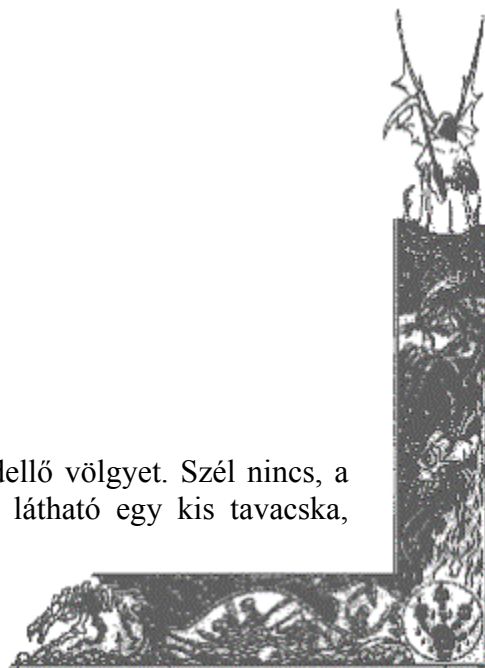
Az “Ihlet” pontok folyamatosan regenerálódnak: 5 percenként 1 tér vissza. Még egy újabb értéket érdemes számon tartani, ez pedig a “Szenvedély”: a karakter érzékenységet, kreativitását, aktivitását, “életkedvét” jelzi. Értékét egyrészt a teljes Asztrál képesség, másrészt a karakter jellemvonásai adják. Ez utóbbi értéke minimum 10, maximum 30 lehet. Mit is jelent ez? A negatív érzelmek, gondolatok, tehát a Halál jellem, a harag, gyűlölet, a félelem, a pesszimizmus, a mélabú, az unalom stb. csökkentik a Szenvedély értékét. A valóban pozitív érzelmek, gondolatok viszont növelik. Példa: egy művészetek iránt fogékony, optimista, kreatív, társasági ember, mondjuk egy bárd Szenvedély értéke: Asztrál + 30; míg egy Halál jellemű, “sótlan”, visszahúzódozó, utálkozó, pesszimista figuráé, mondjuk egy boszorkánymesteré: Asztrál + 10. A Költészet Birodalmában történő események, a JK-k reagálásai tovább változtathatják ezt az értéket: új dolog létrehozása, sikerélmény 1-2 ponttal növelheti; dolgok elpusztítása, kudarc pedig csökkentheti. A Szenvedély értéke meghatározza a JK kinézetét is: 20 felett minden normális; ez alatt azonban a karakter “szürkének, fakónak” tűnik; mind a ruházata, mind az aurája egyre szürkébb (16-20: kissé fakó 11-15: halványszürke 6-10 szürke 1-5 sötétszürke). Ha pontjainak száma 0-ra esik, szürke árny lesz belőle, fizikai teste kómába kerül.

A sziget

Galril birodalma egy kicsiny szigetként jelenik meg az Antisson. Három oldalról magas, kopár, megmászhatatlan hegyek övezik a zöldellő völgyet. A negyedik oldalon található a tengerpart. A csapat a hegyek lábánál lévő kis épületben tér magához; amely pont úgy néz ki, mint a valódi világban a Della-szentély. Az angyalszobor is megtalálható, ám ha hozzáérnek, nem térnek vissza az Álomsíkról. Felszerelésük nincs, egyszerű fehér ruha van rajtuk. A földön található egy pergamen, amin az “Ábránd” című vers található; valamint egy díszes lant.



Az égen sötét fellegek vándorolnak, s borítják árnyékba a zöldellő völgyet. Szél nincs, a vidék nyugtalanítóan csendes, elhagyatottnak tűnik. A távolban látható egy kis tavacska,





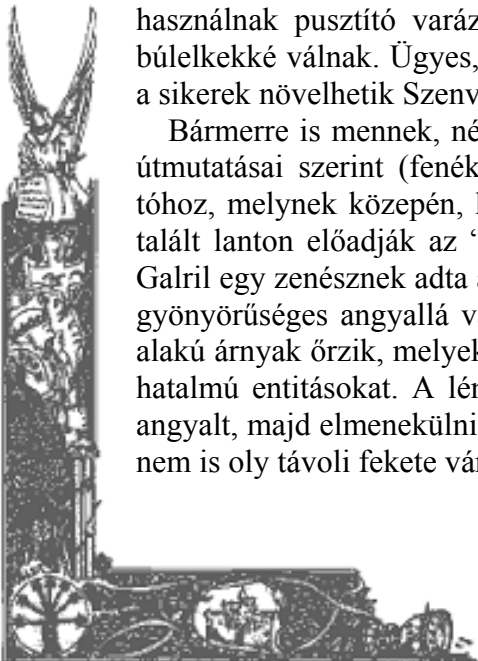
körülötte kéklő ibolyák ezrei virítanak. A másik szembeötlő dolog egy sötét, vészjósoló palota. Ha a hegyeket akarják megmászni, erős szorongás és fáradtság vesz rajtuk erőt, percenként eggyel csökken Szenvedélyük. A térképen jelölt fekete utakon nem tanácsos közlekedni, a hegyvidékhez hasonlóan a reménytelenség, fásultság érzése tölti el az utazót, itt is percenként eggyel csökken a Szenvedélye.

Amikor valamelyik játékos elolvassa/felolvassa az "Ábránd" című verset, egy színpompás tollazatú madár röppen hozzájuk. Több ilyen madár található a szigeten, Galril "teremtményei", akik élénk színű ruhákban táncoló manók alakját is képesek felolteni. Megpróbálják rávenni a JK-kat, hogy keljenek át a tengeren, és keressék meg Galrilt és Adeline-t. Teljesen ismeretlen nyelvet használnak, ám az feltűnhet, hogy beszédük igen dallamos, mintha verselnének. A partinak különböző trükköket mutatnak: rövid, rímelő mondókájuk után rózsát, pillangókat stb. hoznak létre. Így lassan ráébresztik, hogy ők is képesek a "varázslatra". A JK-k által ismert nyelven adják elő meglepő módon Galril több költeményét: amikor kilépnek a szentélyből és a völgyet szemlélik, akkor a "Nyugtalanság völgye" című verset, ha a fekete palota közelébe kerülnek; akkor "A kísértetes palota" címűt, a parton pedig a "Város a tengerben"-t.

Ha a partinak a versek alapján teljesen homályos lenne a tennivaló, akkor illúzióképekkel mesélik el a manók a völgy történetét: Galril, a Gondolat király és Adeline, a jóságos angyal uralkodtak a díszes palotában (arany zászlók lengtek a bokrétás bástyákon, a kapu gyönggyel és rubinnal volt kirakva, állandóan víg zene szólt stb.). Ám egyszer búlelkek (lásd "Papok-Paplovagok II." 136. old.) serege támadt a völgyre, s elragadták Adeline-t. Galril hadával nekivágott a tengernek, hogy kiszabadítsa szerelmét, de nem járt sikerrel. Amikor másodszor is nekivágott az útnak, többé már nem tért vissza. Indulás előtt egy liliomszálat ültetett a tónál (ez rejti lelkének egy darabját). A búlelkek ismét támadtak, elfoglalták a palotát, amely elátkozottá vált (disszonáns zene, véres ablakok, sápadt ajtók). A manók képei jelzik, hogy Galril egy másik liliomszál után kutatott, ami Adeline lelkét rejti (ha kell, előadják a partinak a már ismert "Álomország"-ot).

A megoldás tehát: át kell kelni a tengeren, meg kell keresni az "Álomország" útmutatásai alapján azt a helyet, ahol Adeline lelke, a liliom található. "Ihlet" képességük révén kell megoldani a tengeren való átjutást (hajó, repülő szőnyeg, repülés stb.). A fekete víztömeg felett lángokban áll az ég, utazásukat nehezítik a tengerből kinyúló szörnyek csápjai, szárnyas búlelkek stb. A lényeg, hogy a csapat veszélyben érezze magát; ha megsebzik őket vagy ők használnak pusztító varázst, akkor csökken a Szenvedély értékük - ha elfogy, maguk is búlelkekké válnak. Ügyes, ötletes megoldásokkal kell elkerülniük, kicselezniük ellenfeleiket; a sikerek növelhetik Szenvedélyüket.

Bármerre is mennek, néhány órán belül partot érnek. Sötét, ködös vidék, ahol a fenti vers útmutatásai szerint (fenéktelen völgyek, szurdok, titán-bozót) eljutnak a fekete vízű, zord tóhoz, melynek közepén, kis szigetcskén található a liliomszál. Amennyiben a szentélyben talált lanton előadják az "M.L.S.-hoz" dalt Adeline-nek (a modul elején utaltam rá, hogy Galril egy zenésznek adta át ezt a művet, hogy majd egyszer játssza el); akkor a virág hirtelen gyönyörűségecs angyallá változik át. Nehézséget jelent, hogy a tavat búlelkek, béka és gyík alakú árnyak őrzik, melyek kis mértékben képesek "varázsolni", valamint riasztják a nagyobb hatalmú entitásokat. A lényeg, hogy gyorsan ki kell cselezni az árnyakat, életre kelteni az angyalt, majd elmenekülni. Amikor ugyanis elhangzik a dal, felszáll a köd; és megpillantják a nem is oly távoli fekete várost (leírása: "Város a tengerben").





Adeline segítségével visszarepülnek a szigetre; nyomukban a növekvő árnyasereg. A szigeten, a tónál kerül sor a “végső csatára”. Adeline megpróbál a Galril lelkét rejtő virághoz eljutni; a bűlekek viszont minden erejükkel meg akarják akadályozni. A manók is segítenek az angyalnak, a viadalt részletesen ecseteljük: nem véres és gigászi; hanem a fény és az árnyék küzdelme; a költészet színpompás sorai csapnak össze a hangtalan, komor sötétséggel, ami magába akarja olvasztani. A drámai hatás kedvéért várjuk ki az utolsó pillanatot; amikor a parti Szenvedély és Ihlet értékei a minimálisra csökkennek; s csak ekkor jöjjön el a diadal. Valamelyik JK-nak Adeline átad egy tollat a szárnyából, hogy azt érintse a liliomhoz. Amikor Galril megjelenik; szerelmével együtt közös dalba kezdenek, s elúzik az árnyakat.

Befejezés: a palotában, mely ismét régi fényében tündököl, díszes bált tartanak; a győzelem és boldogság dallamai töltik be a termeket. A virágokból díszes, ünneplő tömeg válik; feltűnik a Noir-pap is közöttük. A partira is átragad a boldogság, együtt mulatnak és énekelnek hajnalig. Elszunnyadnak, s amikor felébrednek, a “való világban” találják magukat a Noir-pappal. Fülükben ott cseng Galril kérése: testét tegyék Della oltárára. Amikor megteszik, a test eltűnik (Galril végleg az Antissra költözött). Ha valamilyen információra volt szükségük tőle, azt még az ünnep alatt elárulta a csapatnak.

A papoktól kaphatnak ugyan valamiféle jutalmat segítségükért; ám lesz az utazásnak egy hosszabb távú hatása: Della papjai számára a játékosok barátoknak, megbízható szövetségesnek minősülnek; valamint a karakterek fogékonyak lesznek egy művészeti ágban. Kevesebb Kp költséggel sajátíthatnak el egy művészetet; illetve tehetségesnek mutatkoznak benne (erősen ajánlott a verselés, irodalom, zenélés).

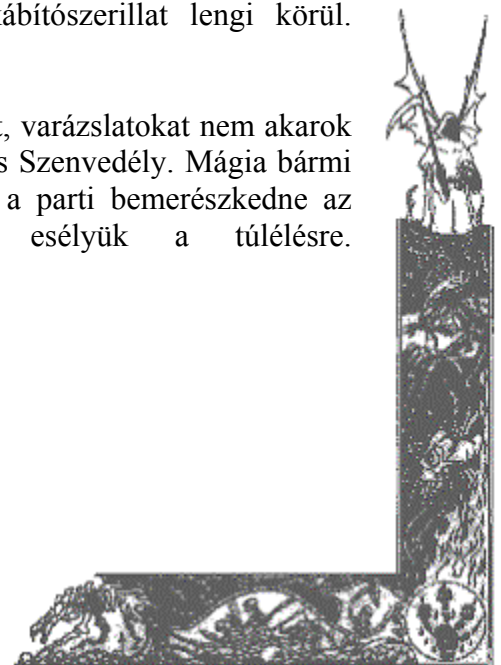
Szereplők:

Galril Lanthalil: ynevi teste jó 50-es, magas, szikár, kopaszodó férfi. Barna szemek, egyszerű, piszkos ruházat és kötény. Akadozva beszél, néha magában motyog. Az Antisson 30-as, fekete hajú, tekintélyt parancsoló személyiség; erős, zengő hangon beszél.

Adeline: középmagas, vékony testalkatú, barna szemű, hosszú, barna hajú, lenyűgöző szépségű.

Montror Tal: 40-es Noir-pap, kék köpenyben, émelyítő kábítószerillat lengi körül. Középmagas, kissé testes, fekete szemű és hajú, bajuszos férfi.

Az árnyak: bűlekek lásd “Papok...II.” 136.old. Pontos értékeket, varázslatokat nem akarok megadni; céljuk a parti kiszípolozása, sebzésük 1-2 Lélekpont és Szenvedély. Mágia bármi lehet: fekete csápok, bőrtön, felhő, száj stb. sebzésük 1-3. Ha a parti bemerészkedne az elátkozott palotába vagy a fekete városba, nincs esélyük a túlélésre.





Egy álom

Tünt örömből bús éjszakákon
Álmodtam réveteg szemmel,
De az élet, az éber álom
Ott hagyott tört szívemmel.

Ó, mi annak a nappalok
Álma, kinek szeme,
A dolgok közt úgy andalog,
Hogy múlttal van tele?

E szent álom, e szent álom,
Míg gúnyolt a világ,
Vezetett rezge sugáron
Az éj pászmáin át.

Bár kis világ s viharon át
Fényt oly rezegve vét:
Mégis, nem a szűz Igazság
Napjától ég?

M.L.S.-hoz

Akik jöttödben a hajnalt köszöntik -
Akiknek távolléted éjszaka,
Mely a magas égboltról messze űzi
A szent Napot - kik sírva köszönik meg
Neked reményük (életük!) s legelsőbb
Azt, hogy feltámadott a Jóban, Hüben
S az Igazban való halott hitük -
Kik a Reménytelenség átok-ágyán
Várták haláluk s hirtelen riadtak
E suttogó szavakra: "Fény legyen!"
A te szavadra, mely valóra vált
Szeráfi fénnel csillogó szemedben -
Kiknek minden te vagy s kik
hál'adásként

Imádnak - mindezek közül idézd
Eszedbe leghűbb, legforróbb rajongód
S hogy tőle van e néhány gyöngye sor,
Ő írta, reszketvén a gondolatra,
Hogy lelke eggyé lett egy angyalával.

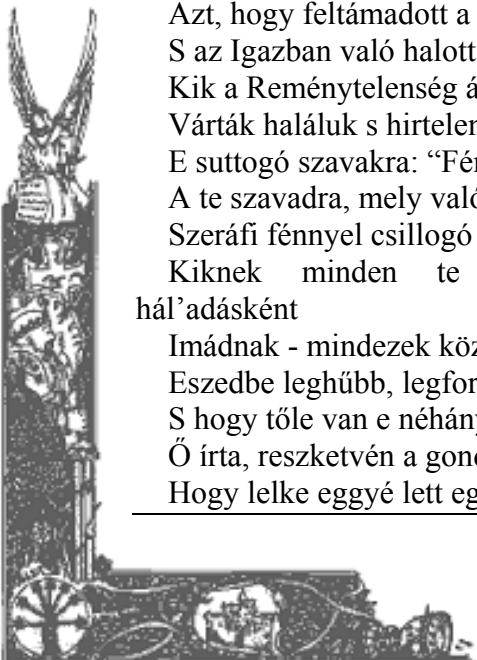
Ábránd

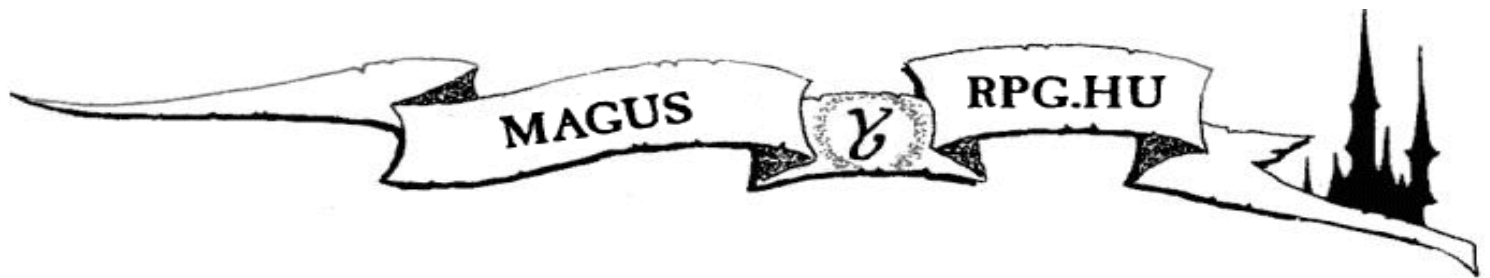
Dúdoltál, Ábránd, lankatag
Fővel, lecsukva szárnyadat,
Zöld lomb között pihenve meg,
Mely árnyas tó felett remeg,
Te tarka tollú papagáj,
- Több, mint madár, meghitt barát -
Vezetted botló nyelvemet
Az ábécé betűin át,
Míg ültem a vadon fűvén,
okos szemű fiacska, én.

Ma reszket a mennybolt, midőn
Az évek keselyűi vad
Vihart idézve szállanak;
Ábrándozásra nincs időm,
Szemem a dúlt éghez tapad.
S ha szárnyuk nem ver majd vadul,
S lelkemre lágy toll pelyhe hull,
Lantom, mely tétlenül hever,
Felcsendül, szívem dalra gyúl
S úgy érzi, bűnt követne el,
Ha nem remegne, mint a húr.

Nyugtalanság völgye

Volt egyszer egy zsenge-zöld,
Senki-lakta, szende völgy;
Hadra kelt, ki ott lakott,
S csak a nyájas csillagok -
Tornyuk azúr ablakán át -
Őrizték a völgy virágát,
Melyen nappal mindenütt
Lusta lángu nap feküdt.
Érzi most, ki arra jár:
Nyugtalanul fáj e táj.
Minden íze úgy zihál,
Csak a bús lég ül ma békén
Csöndje mágikus vidékén.
Szél se libben, de az ág
Borzong, mint a Hebridák





Hűvös habja, ködvilág!
Szél se libben, s mord sereggel
Bolyg az ég, nagy fellegekkel,
Dalmahodva este-reggel,
Árnyalva a miriád
Szemmel kéklő ibolyát -
S mely névtelen sírokon zokog,
A hajlongó liliomot!
Hajlong - s harmatot hullat a
Liliom örök illata.
Zokog - s szép szárán könny csorog,
Mint halhatatlan gyöngysorok.

Város a tengerben

Ni! Trónt épített a Halál
Egy messze, nyugati vár
Fölött, hol a végtelen
Magányban jó s rossz, bűn s szerelem
Örök sírban pihen.
A sok oltár, palota és torony
(Vén torony mind, de egy sem ing!) :
Mieinkkel sehogyse rokon.
S mert rajtuk át szél sose ring,
Köröskörül bús-csüggeteg
Feküsznek a komor vizek.

E város éjére soha
Nem száll a szent ég sugara;
De a fakó tenger ezer
Fényt vet a kis toronyokra fel:
Fel, csúcsra, messze és közel -
Dómra - kúpokra - isteni
Csarnokokra - babiloni
Falakra - árny-erkélyre, mit
Kő-repkény s kő virág díszít -
Föl a sok-sok csoda-zugolyra, ahol
Ibolya, szőlő és komoly
Brácsa, font frízben egybefoly.
Az ég alatt bús-csüggeteg
Feküsznek a komor vizek:
Bennük a csúcs s árny úgy keveredik,
Mintha minden lebegne - míg
Bentebb egy toronyról sivár

Gigászként néz le a Halál.

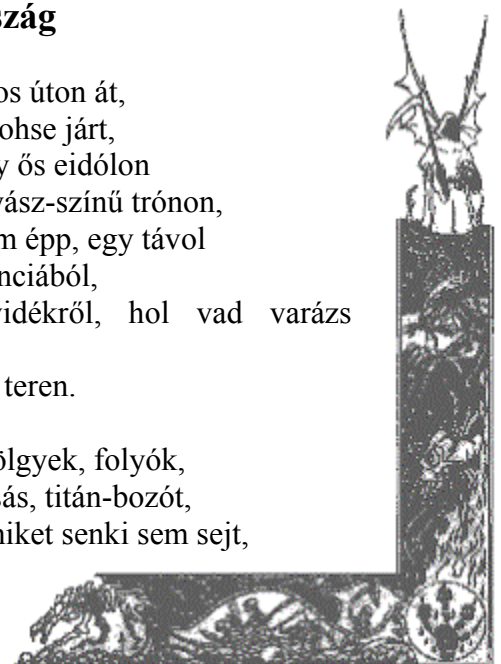
Nyílt templom és tárt sír a rőt
Vízzel egyszint ásít, de sem ők,
Sem a kincs, mit a bálványfejek
Gyémánt szemürege rejteget -
Sem a sok drágaköves halott
Nem csalja előbbre a habot;
Mert - jaj! - fodor nem rezzen ezen
A tükrös sivatagon sohasem -
Hullám nem mondja, hogy szelek
Gyúrnak más, boldog tengereket -
S dagály, hogy a víz nem mindenütt
Ily irtózatosan derült.

De íme, zörren a levegő!
Valami mozdul - a tenger? a kő?
Süllyedő toronyrengeteg
Látszik emelni a vizet,
S mintha lyukakat tépne a
Csúcsuk az Ég hártáiba!
A hullám röttebben tüzel,
Órák lélegzete halkul el -
S ha majd, míg nem földi sikoly
Kiséri, e város elsüllyed,
Ezer trónjáról a Pokol
Feláll és tiszteleg.

Álomország

Bús, magányos úton át,
Hol jó lélek sohse járt,
Hol az Éj, egy ős eidólon
Fenn uralg gyász-színű trónon,
Most érkeztem épp, egy távol
Ködös Óperenciából,
Világtalan vidékről, hol vad varázs
terem,
Túl időn - túl teren.

Fenéktelen völgyek, folyók,
Szurdok, mosás, titán-bozót,
Formákkal, miket senki sem sejt,





Mert a harmat mindent elrejt;
Partnélküli tengerek,
S rájuk hulló meredek;
Tengerek, mik nem hevernek,
Tűz-egekre habot vernek;
Tavak, melyek hányják folyton
Holt vizük, mely holt és zordon,
Hús vizük, mely halk és fáradt
S rajt a lenge liljomszálat.

S e tavaknál, mik így folyton
Holt vizet, mely holt és zordon,
Hús vizet, mely halk és fáradt
S lengetnek lenge liljomszálat;
E hegyeknél - e folyóknál,
Lassan, egyre mormolóknál -
Vak bozótnál s hol a rossz
Béka és gyík táboroz -
E lápoknál és tarlóknál,
Hol manó jár -
Mindez átokvert helyekben -
Minden méla szövegetben -
Rémült utas mit lel itt?
Multja leples rémeit -
Szemfedős formákat, melyek
Sóhajtnak s tovább mennek -
Holt barátaikért, kik rég be-
Költöztek a földbe - s az Égbe.

Ha szivünk száz sebe fáj
Ez nyugtató és enyhe táj,
S a sötét és árny-imádó
És a csupán árnyat látó
Szellem számára Eldorádó.
De szétnézni nyílt figyelemmel
Az utas benne nem bír, nem mer
S titkát halandó gyenge szem
Nem issza tárva sohasem,
Mert tiltja szigorú királya
Rojtos pillát emelni rája
S a vándor itt csak lopva lát
Fekete szemüvegen át.

Bús magányos úton át,

Hol jó lélek sohse járt,
Hol az Éj, egy ős eidólon,
Fenn uralg gyász-színű trónon,
Most érkeztem épp, e távol
Ködös Óperenciából

A kísértetes palota

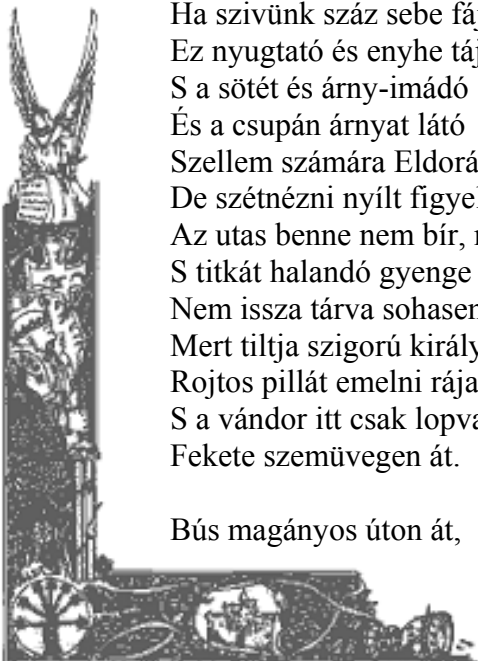
Legzöldebb völgyünk ölében
- Jó angyalok laktak ott -
Hajdan büszkén, büszke-szépen
Drága kastély ragyogott.
Földjén Gondolat királynak
Fölszökött!
Sohse lengtek szeráf-szárnyak
Gyönyörűbb tornyok fölött.

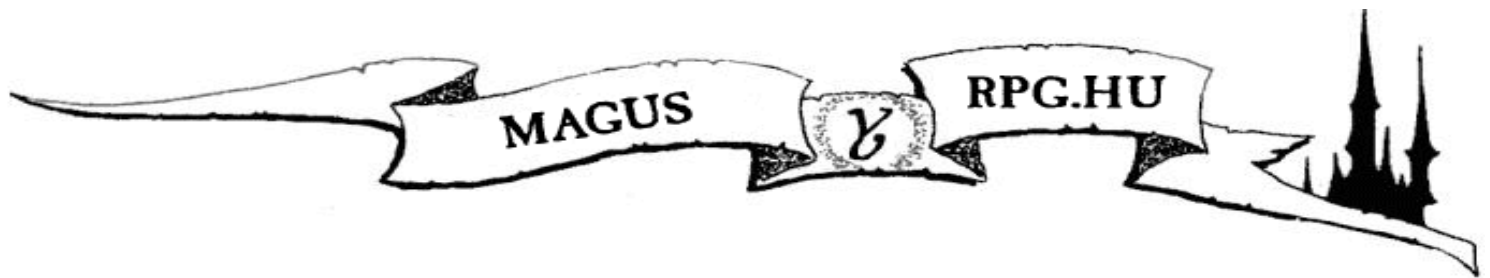
Ormain zászlók lobogtak,
Sárga, gögös, víg arany,
Mindez rég volt - tűnt koroknak
Távolaiban!
Ahány enyelgő játszi szellő
Ment arra át,
A dús, bokrétás bástya mellől
Mint szárnyas illat szállt tovább!

Lantzenére ott a vándor,
Ki e boldog völgybe jött,
Láthatta, hogy szellem táncol
A lángablakok mögött
Egy trón előtt, melyen ülven
Bíborbanszületett
Királyuk trónolt, ki körül fény
Árasztott méltó ünnepet.

És gyönggyel a kastély kapúja
S rubinnal rakva volt,
Melyen át egyre s egyre újra
Édes visszhangok árja folyt
Szikrázva a terembe: - rájuk
Egy munka várt,
S egy öröm: örökké királyuk
Eszét zengni, a bölcs királyt.

De bú-ruhás átkok sereggel
Szállták meg a király honát:



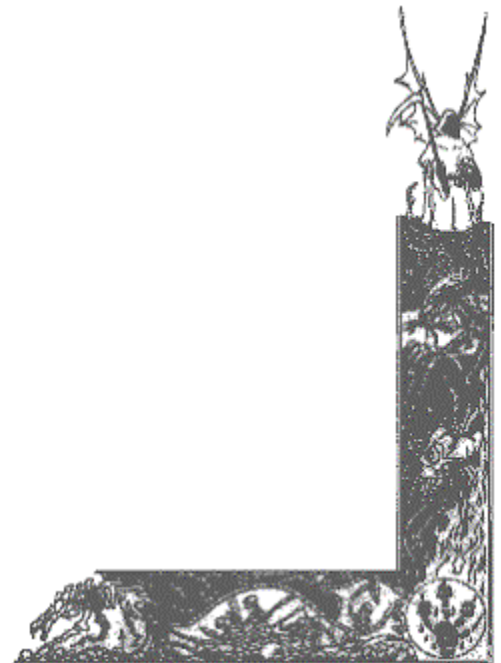


Sirassuk őt! mert soha reggel
Nem süt már éjszakáin át!
S háza körül a halk dicsőség
Ma már csak oly-
Mód zengi őt, mint rege hőset,
Kit elhantolt a kor.

S csak rémes árnyak bálja, mellyet
A véres ablakokon át
Ma itt disszonáns zene mellett
Az utas kanyarogni lát,
A sápadt ajtóból ma rémek
Folyója foly
Örökké, s hova azok érnek,
Van kacagás - de nincs mosoly.

Szerenád

Oly szép e perc - oly lágy e fény,
Hogy több, mint fél-bűn, érzem én,
Az alvó táj, a néma ég
Csöndjét bár lanttal zúzni szét.
Végül a gyöngyszínű vizek
Szinén Elysium libeg:
A hét Pleiád rajong az égen
S belőlük lesz a másik hét lenn,
S szundító Endymion
Lát új vágyképet a habon;
Ködös, borongó völgy ölen,
Kisértet-hegység peremén
Fáradtan ömlik szét a fény,
És föld, víz, égbolt, csillagok
Álomra vágynak, mint ahogy
Én vágylak téged s a te el-nem-
Múló szerelmed, Adeline-em.
De halld, ó halld, mi halk e szó,
Szerelmesed ma suttogó,
S te, félig-ébren fekve, véld,
Hogy álmod az, mi így zenélt -
S az álom fátyla nem ereszt
Keresztül semmi durva neszt;
Elmének, lelkünk - ó Ég, igen!
Valóban összeforr, szívem.





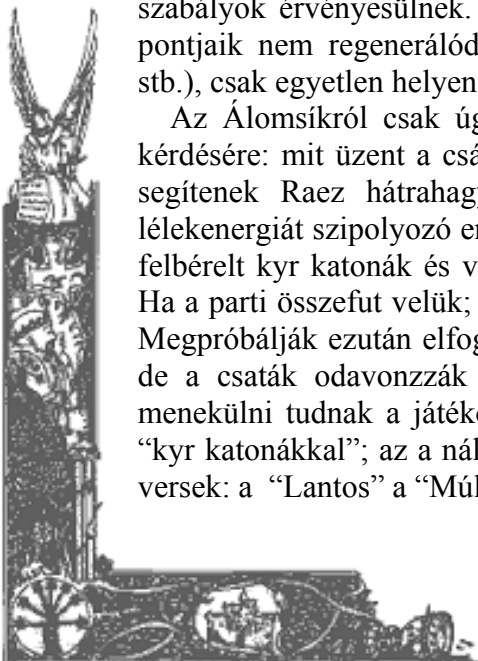
A száműzött költő

Előtörténet

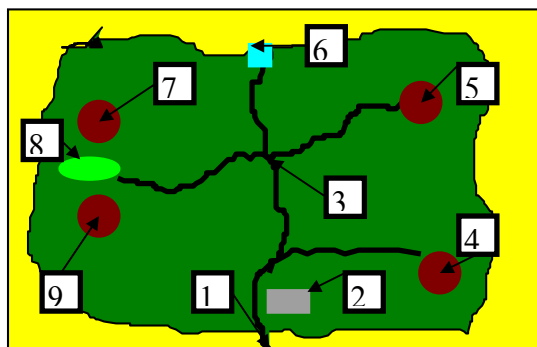
Az alábbi történet egy ötödkori kyr udvari költő “álomvilágában” játszódik. Raez Edenwe sokáig a kyr császár (mondjuk XXXVII. Deraghusoq ☺) kedvence volt, az udvarban nagy becsben állott, műveit szerte a birodalomban ismerték és elismerték. Ám egy szenvedélyes vita után, egy lázadás véres leverése miatti nézeteltérés következtében a császár száműzte; eltűnt az udvarból, többé senki sem látta. Noha teste már réges-rég elporladt, az Antisson a mester tovább “él”; saját birodalmába zárkózva várja hol félve, hol izgatottan a császár üzenetét: a megbocsátást vagy a halálos ítéletet.

A parti szinte bárhol belekeveredhet Raez álmvilágába. Fontos, hogy egy jó darabig azt is hihetik: a múltba kerültek vagy különös mágia működik körülöttük. A játékosok talán éppen utaznak, amikor egy rejtélyes erdőn kell átkelniük; amiről sok furcsa történet kering. Esetleg egy eltűnt személyt keresnek itt. De az Elátkozott Vidéken is kezdődhet a kaland. Este egy régi ösvényre bukkannak, melynek elején, egy viharvert sziklán rúnák sorakoznak. Kyr nyelven írt vers olvasható rajta (remélhetőleg akad olyan játékos, aki értelmezni tudja; ha nem, akkor már előttük lefordította valaki); az “Éji út” című. Amikor letáboroznak, mintha életre kelnének a költemény sorai (a szél különös hangon zúg, bagoly huhog stb.); majd mindenki mágikus álomba merül, az örök is elbóbiskolnak egy pillanatra. “Másnap” már Raez birodalmában ébrednek. Ezen a területen továbbra is működnek a karakterek képességei, mágiát is használhatnak stb. Az Antiss szabályait és értékeit itt ne használjuk: ezzel egyrészt nem leplezzük le, hogy hol is vannak a karakterek; másrészt Raez birodalmában az ynevi szabályok érvényesülnek. A parti felszerelése, lovai stb. is megmaradnak. Mana- és Pszi-pontjaik nem regenerálódnak; nem képesek semmilyen eszközzel pótolni (ima, meditáció stb.), csak egyetlen helyen lesz erre majd lehetőségük.

Az Álomsíkról csak úgy juthatnak ki; ha megkeresik Raezt, és jó választ tudnak adni kérdésére: mit üzent a császár? A költőt nehéz megtalálni, ebben és a jó válasz kiötlésében segítenek Raez hátrahagyott versei. Nehézséget okoznak a költő birodalmába betörő, léleken energiát szípolozó entitások; amelyek itt úgy jelennek meg, mint Raez ellenlábasai által felbérelt kyr katonák és varázslók. Rendszertelenül járőröznek; a költőt keresik mindenfelé. Ha a parti összefut velük; tőlük is azt tudakolják erőszakosan, hogy hol van Raez búvóhelye. Megpróbálják ezután elfogni és megölni a partit. Eleinte ugyan kevesen vannak és gyengék; de a csaták odavonzzák az erősebb entitásokat. A negyedik-ötödik harc után már csak menekülni tudnak a játékosok. Amiért talán mégis érdemes eleinte felvenni a küzdelmet a “kyr katonákkal”; az a náluk lévő versek miatt lehet, amiket pergamenre vetett Raez. Ezek a versek: a “Lantos” a “Múlandóság” és az “Álom”.



Raez birodalma



Raez birodalma

1. Ösvény kezdete. "Éji út" "Vörös hegyek"
2. Templom-rom. "Ezüstlant" és "Füstbe ment látogatás egy remeténél"
3. Útelágazás. "Bánat"
4. Hegy. "Remete"
5. Magas hegy. "Fáradt agg a hegyen"
6. Híd. "Arcok"
7. Hegy. "Örülten dalolva a hegyek"

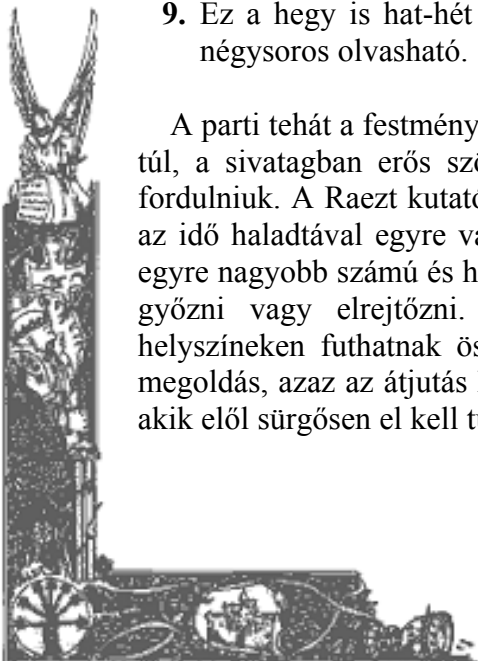
1. Amikor tehát reggel táborot bont és tovább indul a csapat, látszólag semmit sem változott az erdős, füves táj. Az egyetlen furcsa jel az lehet, ha ismét megnézi valaki a sziklát. Meglepő módon nem az "Éji út", hanem egy másik vers, a "Vörös hegyek" olvasható rajta.
2. Ahogy tovább haladnak, fél órán belül elérik a romokat. Az egykori templom maradványai közül halk lantszó szűrődik ki. Ha közelebb mennek, láthatják, hogy alig néhány fal maradt épségben; a tető mindenhol beomlott. Egy elkopott lépcsősor vezet a pincerészbe, ahonnan a zene szólhat. Poros, sötét terem közepén, repedezett kőtrónuson üldögél kék-ezüst selyem köntösben egy kyr nő. A kezében lévő ezüstlanton játszik, kifejezésten arccal mered maga elé. A trónust és a nőt áthatolhatatlan aura védelmezi; senki sem képes megérinteni vagy megsebezni. A lantjáték állandóan szól, egy pillanatnyi szünetet sem tart a művésznő. A trónus háttámlájába véste Raez az "Ezüstlant" című művét. (A második furcsaság: a versben a nő virradatig játszik, de itt egész "nap"). A teremből nyílik egy ajtó egy kis szobába; ami szintén sötét és poros. Ha bemerészkednek, a földön furcsa jelek alkotta kört láthatnak (rúnamágiában képzetek szerint teljesen ártalmatlanok; hasonlít egy meditációs körhöz). Az egyik falra van felróva az újabb vers: "Füstbe ment látogatás egy remeténél".
3. Az útkereszteződésben egy útjelző tábla áll, amin egy település neve helyett a "Bánat" című vers olvasható. A tábla egyébként a híd irányába mutat.
4. Ehhez a sziklás hegyhez juthatnak el a romtól a legrövidebb idő alatt, kb. 10 mérföldnyire van (ahogy a "Füstbe ment..."-ben szerepel). A tetőre keskeny ösvény kanyarog fel; egy óra alatt elérhetik az ott álló kunyhót. A ház üres, körülötte üde pázsit, távolabb magas fenyők állnak. A hely hangulata békés, megnyugtató, elmélkedésre készítő. Csakis itt nyerhetők vissza az elhasznált Mana- és Pszi-pontok. Az esedékes vers, a "Remete" a bejáratú ajtó belső oldalára van bekarcolva.





5. A meredek hegyen már elkél a kötél és a min. 30%-os mászás. Az egyik pihenőhelyen, félúton egy sziklapárkányba vájva található a "Fáradt agg a hegyen" vers. Tovább is törhetnek a csúcs felé, de több helyen egyszerűen lehetetlen magasabbra mászni. Mágia persze segíthet, de a hegytetőre való feljutás az egynapos idővesztésén kívül semmilyen eredményt nem hoz; semmi érdemleges nem található.
6. Az erdős területet mindenhol nyolc méter széles, ötven méter mély árok övezi. Az egyetlen átjáró az itt található kőhíd, melyet torz démonfigurák díszítenek. A hídon fáklyatartók is ki vannak képezve, de nem fáklyák, hanem kyr emberfejeket tűztek beléjük. A híd korlátján olvasható az "Arcok" című vers. (Ha Auraérzékelés, Asztrálszem, Mentálszem, Asztrálpillantás stb. segítségével vizsgálják meg a fejeket, vagy a kyr katonákat, akkor látható eredeti alakjuk: torz, állatias vagy démoni bestiák, tele gyűlölettel és sóvárgással.) Ha bárhol átkelnek az erdön túli sivatagos területre, életveszélybe kerülnek Raez birodalmán kívül. Gyorsan vissza kell kergetni őket, különben odavesznek.
7. A hegy öt-hat óra alatt megmászható; feltűnő része egy kiálló, fehér sziklaszirt, melynek tetejére van vésve az "Örülten dalolva a hegyek közt" című vers.
8. A két hegy közötti csendes völgyben található egy kis faházikó, csukott ablaktábláira vésve látható a "Völgyi lak" című vers. A házban nincs senki, néhány asztal és szék található benn; valamint egy nem túl jó festmény. A kép keretén újabb versike, a "Festmény" olvasható. A kép homokos tengerpartot ábrázol; egy öreg férfi fejszével aprít egy farönköt, talán tutajt vagy csónakot készít. A parton egy korhadt halászbárka, a hullámozó tenger felett esőfelhők trónolnak. A festmény mágikus, de ezt 20E-s leplezés palástolja. A képet és a "Remete" vers utolsó négy sorának összevetése igencsak gondolkodóba ejtheti a partit. Raez ugyanis a festményben, pontosabban az azt ábrázoló tájon bújta el. A "Festmény" című négysorosban említett név (Ontomaró) valószínűleg ismeretlen a parti előtt (4.fokú kyr Legendaismeret vagy Rúnamágia képzettség esetén is csak 30%, ötödkori jelmágus és festő volt); ám ha valaki megérinti a képet és közben kiejti a fenti nevet, a játékos hirtelen eltűnik, s a tengerparton jelenik meg! A többiek látják, ahogy mozdulatlan alakja kirajzolódik a festményen. Ezen az úton lehet Raez nyomába eredni.
9. Ez a hegy is hat-hét óra alatt meghódítható, a csúcson sziklába vésve az "Élet" című négysoros olvasható.

A parti tehát a festményen keresztül juthat el Raez elrejtett birodalmába. Az erdős területen túl, a sivatagban erős szörnyek támadnak rájuk, ha életben akarnak maradni, vissza kell fordulniuk. A Raezt kutató kyr járőrök miatt a végtelenségig nem bókászhatnak az erdőben; az idő haladtával egyre valószínűbb, hogy harcra kényszerülnek. Ez pedig azt jelenti, hogy egyre nagyobb számú és hatalmú ellenféllel kell megküzdeniük, melyek ellen egyre nehezebb győzni vagy elrejtőzni. Nincs pontos recept arra, hogy milyen időközönként vagy helyszíneken futhatnak össze velük. Érdemes úgy alakítani a dolgot, hogy amikor már a megoldás, azaz az átjutás küszöbén vannak, akkorra már veszélyesek legyenek az ellenfelek, akik elől sürgősen el kell tűnni.





A festményben

A játékosok a tengerparton találják magukat; az agg, néma férfi éppen elkészült egy csónakkal. Az öregre semmilyen mágia nem hat, békésen mosolyog a karakterekre, kézjelekkel próbálja meg megértetni magát. Nem ő a költő, megmutatja a “Száműzetés” című verset, mely egy korhadtt bárka oldalába van vésve. Jelzi, hogy vágjanak neki a tengernek a csónakkal; ő nem tart velük, de hosszasan néz a parti után.

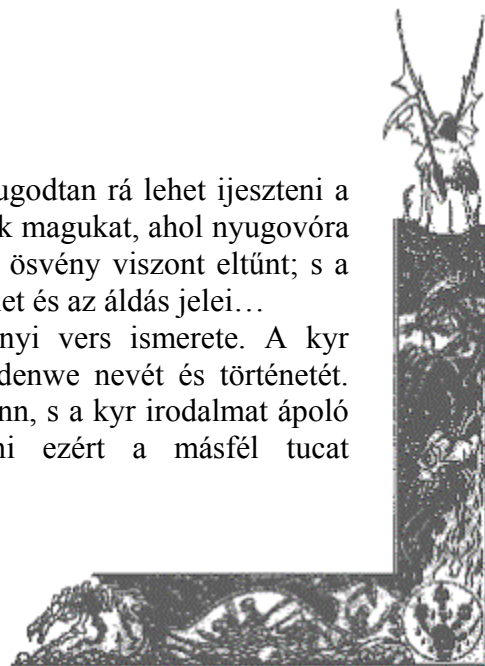
Fél napnyi evezés és hánykolódás után megpillantják a távolban a szárazföldet (itt, a festményben egyébként megállt az idő, a napszak, az időjárás nem változik, a játékosok nem éheznek-szomjaznak). Néhány óra alatt partot is érnek; a homokba a víztől kicsit távolabb újabb verset rajzoltak: a “Tanyai képecske” az. A szárazföld itt végtelen mezőkből áll, az embermagas, zöld fűben sehol sincs ösvény, nehéz haladni. Még a parton van egy kisebb domb, aminek a tetejéről messzire el lehet látni. Innen kiszűrhető a távoli tanya a virágzó barackfákkal, valamint egy kopár mező is (a tanyától kissé messzebb). Hosszú ideig tart, mire odaérnek; a ház előtt egy dühösen ugató kutya van kikötve. Ez a ház is elhagyatott, de az asztalon lévő pergamenlapon található az “Utolsó haiku”.

A kopár mezőn kószál Raez lelke, Auraérzékeléssel stb. észlelhető, hogy az avart felkavaró szél egy nagyhatalmú szellem valójában. Raez telepatikus úton, nagy izgalommal teszi fel a kérdést: Mit üzen a császár? A csapat a versekből remélhetőleg már sejti, hogy a költőt egy császár száműzte; s a feloldozásra vár a lelke (a “Vörös hegyek”-ből kiderül a konfliktus oka is). Ha hitelesen el tudják játszani a császár küldötteinek szerepét (ami nem nagy kunszt, mivel Raez tudja róluk, hogy nem gonosz entitások, ezért automatikusan a követeknek hiszi őket); és valamilyen “megnyugtató” üzenetet találnak ki: pl. a császár megbocsát és elismeri az igazadat, térj vissza az udvarba vagy egyszerűen megbocsátott a császár, ideje megpihenned stb.; akkor nyert ügyük van. Elrontani a dolgot csak hülye beszélésekkel lehet (nem üzent semmit, nem vagyunk követek; azt üzenté, hogy vigyél haza minket stb.), de erre remélhetőleg nem kerül sor, mivel Raez simán kinyírna ez esetben mindenkit.

Befejezés

Ha jó választ adnak, akkor hatalmas vihar kerekedik (ezzel nyugodtan rá lehet ijeszteni a partira); majd a karakterek elvesztik eszméletüket. Ismét ott találják magukat, ahol nyugovóra tértek; minden felszerelésük, élelmük, lovuk stb. megvan. A régi ösvény viszont eltűnt; s a sziklán vers helyett csak két ősi, kyr szimbólum található: a köszönet és az áldás jelei...

“Jutalmuk” az Antissról való szabaduláson túl másfél tucatnyi vers ismerete. A kyr történelemmel foglalkozó könyvtárakban megtalálhatják Raez Edenwe nevét és történetét. Rájöhetnek itt arra, hogy életművéből csak töredékek maradtak fenn, s a kyr irodalmat ápoló szervezetek, emberek mindent hajlandóak lennének megadni ezért a másfél tucat költeményért...☺





Versek

Éji út

A felhőn a hold sugara kél,
hosszú jajjal sír-zihál a szél.

Nád, fenyő zúg, bús szellemzene,
most valaki mintha intene.

Az útszélen dúlt templom-romok,
egy erdő, egy híd, s homok, homok.

Régen elmúlt éjfél, valahol
felhuhog az erdőn a bagoly.

Vörös hegyek

Nyugat felé ijesztenek a szörnyű, nagy
Vörös Hegyek,
lángokban állnak a sziklák, mihelyt
Délszak felé megyek.

A test tüzel, a fő sajog, a homlok-ér
kopog vadul,
madár ha erre tévedez, lélektelen a
földre hull.

Bugyog a forró záporár,
felhődzik a pállott mocsár,
a szikla rése szüntelen izzó, sötét füstöt
okád,

a Nap, a Hold is feketén takarja el bús
homlokán.

Eső locsog és meg nem áll, harmat
csorog, nyirkos piszok,

vörös kígyók kúsznak felénk, százlábú,
hosszú áspisok
és tíz-hüvelyk-vastag kígyók, feketék,
távol és közel,
a napsugárra a főveny halálos mérgeket
lövel.

A bogarak a tűzesőn megpörkölődnek
ízibe,

éhes majom odván lapul, prédára se jön
már ide,

madár se mer kiszállni, hajnalban is
fészkében áll.

A Csing-folyón százezreket pusztított el
a döghalál,

a Lu-folyón a láz sunyít, iszonytató,
utálatos.

Szegény, eleven talpunk itt régen-halott
földet tapos.

Hiába minden akarat,
a Sors halottakat arat.

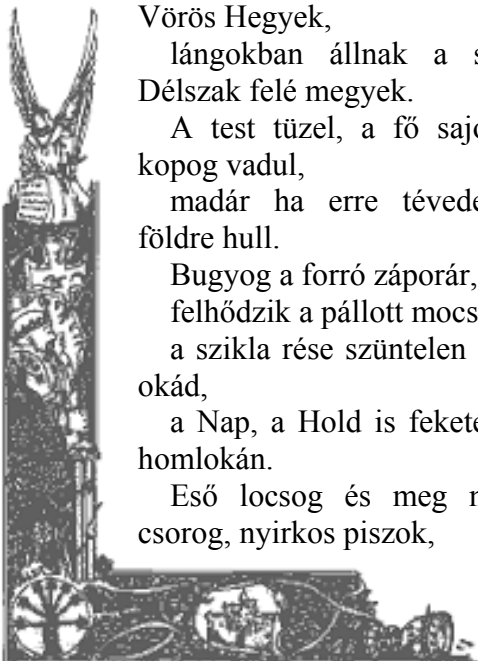
Mondd, érdemes volt küzdened, te
hajdani Dzsidas Vezér,
s te híres Óceán-Verő, mi lett
győzelmedért a bér?

Császár, ki bölcs vagy és nemes s az
ócska hírt úgy megveted,

miért pazarlod, ami szent, a drága-drága
életet?

Ezüstlant

Újholdkor a dér ráfagy itt e nő
lágý köntösére s őt nem bántja semmi -





Ezüstlantján játszik virradtig ő,
mert nem mer az üres szobába menni.

Füstbe ment látogatás egy remeténel

Tíz mérföldet jártam meg én serényen,
amíg a hegyre, a kunyhódig értem.
Kopogtam ott, egy hang se szólt,
marasztalt.

Kamrádba néztem a zsámolyt, az asztalt.
Talán halásztál künn az őszi, kristály
tavakba vagy ernyős hintón kocsiztál.
Fájt egy kicsit, hogy otthon nem talállak,
ám kósza lelkem megpihent tenálad,
a buja, nedves fű zsendülve nőtt,
fenyők daloltak ablakod előtt.
Mindazt, mit láttam, hallottam, szelíden
magamba fogtam, elcsitult a szívem.
Nem volt se vendég itt, se házigazda,
de láttalak, nincs is okom panaszra.
Így hát lementem a sziklákon át.
Mért vártalak is volna már tovább?

Bánat

A jó, a tiszta szenved,
űzi a gúny, a kardvas.
Futottam a világtól,
de a bánat hatalmas.
Itt a magányos erdőn
áll s könnyezik a szarvas!

Remete

Mint férfi leltem én meg az Utat,
most lelkem e hegy lábánál mulat.
Barangolok, ha kedvem van, henyén,
minden, mi szép e földön, az enyém.
Megyek, amíg víz nem kerül elébem,
akkor leülök, a felhőket nézem.
Végül találok majd egy agg favágót,
vele kacagok és többé se láttok.

Fáradt agg a hegyen

Majmok vakogva vínak a viharral,
hazatérő madárraj húz felém.
Mint vízesés hull a levél, a tar galy.
Háromezer mérföldet tettem én.
Az Ősz s százéves bú véníti vérem,
de föl tovább, még messze az orom.
Halántékom jég kérgezi fehéren,
csömör, fejfájás mérgezi borom.

Arcok

Nézz az arcokba mélyen.
Mindegyiken ott sír a vágy:
hogy mindörökre éljen.

Örülten dalolva a hegyek közt

Mindenkinek van itt hibája sok:
az én hibám, hogy verseket írok.
Széttéptem én az élet-szálakat,
de ez a gyöngém mégis megmaradt.
Ahányszor egy szép táj elém kerül,
ahányszor egy barát szívemre dül,
dalolni kezdek s fújom, egyre fújom
mint hogyha egy istent látnék az úton.
Mióta a Császár elüldözött,
künn élek a magas hegyek között.
Ha befejeztem egy új versemet,
a Keleti Sziklához fölmegek,
ráhajlok a fehérülő sziklapartra,
kezem a fák zöld fűrtjét simogatja
s örült dalom úgy harsog, hogy a
bámész,
riadt madár meg a majom reám néz.
Ki is nevetnének. Jobb élni nekem
ezen az ember-nem-lakott vidéken.

Völgyi lak

Magányban élek, távol a Világtól,
nem bánt öröm és nem bánt félelem,
beljebb húzom ajtóm záró-zsinegjét,
szobám gyökérrel, gallyal bélelem.





Ha künn tavasz van, lelkemben tavasz
van,
év hajlatán szívembe száll az ősz.
Itt benn utánzom az Idők futását
s tanyámon a nagy Mindenség időz.

Festmény

Az, hogy e földre egyszer megszülettem,
a véletlennek furcsa balesetje.
Inkább egy képre pingált volna engem
Ontomaronak mesteri ecsetje...

Élet

Ki élhet e világon,
hol annyi a ború?
Az élhet e világon,
ki egyre szomorú.

Lantos

Milyen csodásan zeng hét, tiszta húrja -
hús szél suhan fenyők között így el.
Sok régi, édes dalt mond újra-újra
s rá senkisem figyel.

Múlandóság

Minden művünk a semmiségbe téved,

akár a csónak, hullámtól dobálva.
Csöndes halálé lesz a hangos élet.
Mi marad itten? Egy árnyéknak álma.

Álom

Én jól tudom, hogy itt minden csaló
s ami valónak látszik, nem való.
Ha így találom,
mért higgyem el,
hogy az álom az álom?

Száműzetés

Evezve a Nyolcvan Sziget felé
a tengeren, a végtelen mezőben
ring csónakom, a vízbe elveszően.
Száműzött a Császár. Jámbor halászhajók,
halászbárkák, beszélgetek felőlem.

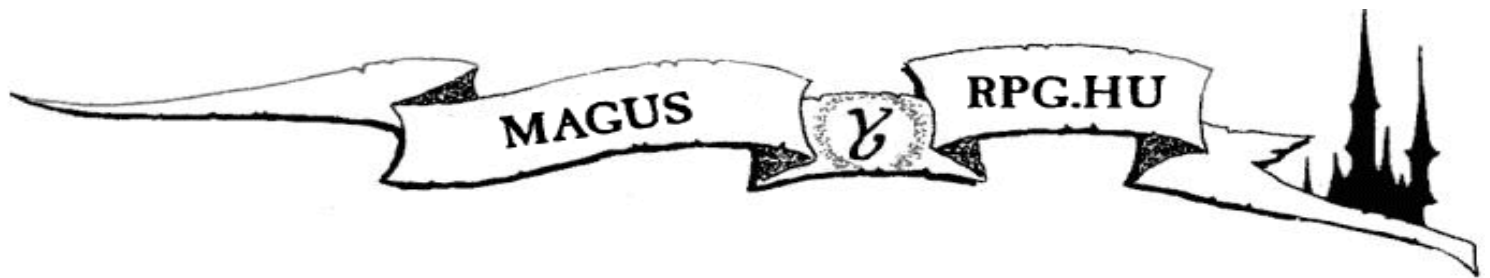
Tanyai képecske

Egy kis majorba, messze valahol
virágban állnak a barackfák.
A házalóra mérges eb csahol.

Utolsó haiku

A vándorúttól fáradtan, betelten
kopár mezőkön, zörgő avaron
kószál a lelkem...





A nagy sárga gong

Előtörténet

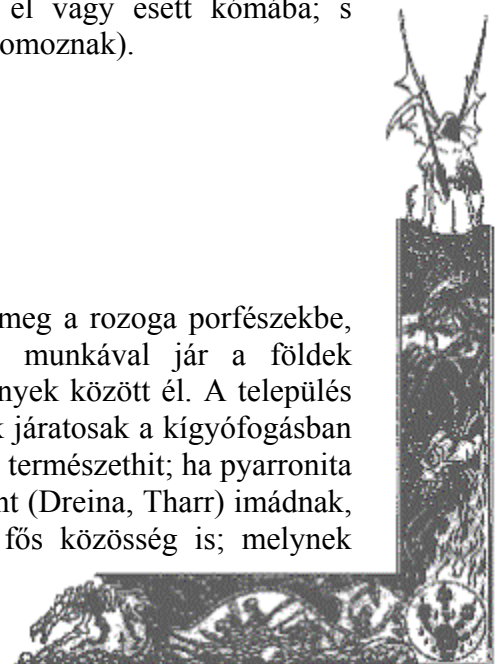
Az alábbi történet inkább a “dark” stílushoz sorolható; a játékosok egyre nyugtalanítóbb és rémisztőbb helyekre és helyzetekbe kerülnek; ahol alig van remény a túlélésre. A KM számára fontos feladat az egyre feszültebb hangulat megteremtése. A kezdetben még magabiztos csapat kezei közül egyre jobban kicsúszik az irányítás, s bár mindig feltűnik valamilyen reménykeltő dolog, de csak azért, hogy az újabb csapások még jobban aláássák önbizalmukat.

A modul helyszínét itt sem határozom meg pontosan: Ynev egy eldugott, a civilizációtól, kereskedő utaktól igencsak távol fekvő falucskájába igyekszik a csapat. S hogy miért? Az utóbbi években dekadens nemesi körökben, ahol előszeretettel hódolnak a különféle bódító- és kábítószernek, új “divatholmik” terjedtek el: csontból faragott, mágikus szobrocskák, melyek torz lényeket, vadállatokat, hüllőket, démonokat ábrázolnak. A szobrocskák éjjel hátborzongató víziókkal, álmokkal “szórakoztatják” az efféle élvezetre vágyó embereket. Az igen drága és keresett holmik azonban veszélyesnek is bizonyultak: több személy megőrült, néhányan eltűntek, mások kómába estek. Valamelyik világi vagy egyházi hatalom felfigyelt ezekre a tárgyakra, és nyomozni kezdett. Kiderült, hogy a szobrocskák közül többet emberi csontokból készítettek; a feketemágia jeleit is felfedezték rajtuk. A varázsholmikot állítólag egy távoli, eldugott kis faluból szerezték be; az ottaniak is valamilyen barlangjáratból szedték őket.

A csapatot bízzák meg azzal, hogy derítsék ki; honnan származnak pontosan a szobrok, kik készíthették őket és milyen céllal. A JK-któl függ, hogy megbízójuk a Pyarroni Paktum nevében küldi őket a “pogányság” ellen vagy pedig üzleti megfontolásból, a szobrok titkának megszerzésére. Lehet, hogy a parti valamelyik ismerőse tűnt el vagy esett kómába; s személyes ügynek tekintik a kalandot (lehet, hogy két bárd után nyomoznak).

A falu: Kígyós

Három-négy hétnyi unalmas és fárasztó utazás után érkeznek meg a rozoga porfészekbe, Kígyósra. A dombos, kopár vidéken nagy küszködéssel és munkával jár a földek megművelése, a falu kb. 160 lakója szegényen, primitív körülmények között él. A település nevét a környéken élő, nagyszámú kígyó miatt kapta; a helybeliek járatosak a kígyófogásban és felhasználásukban (húsuk, bőrük). Vallásuk valamilyen primitív természethit; ha pyarronita vagy kyr környezetben élnek, akkor ugyan névleg valamelyik istent (Dreina, Tharr) imádnak, de a hagyományos módon. Található egy különös, kb. 25-30 fős közösség is; melynek





férfitagjai hosszú hajat és szakállat növesztenek; a falu vezető rétegét alkotják (falubíró, mesteremberek). Közülük való az a Zakubu nevezetű férfi, aki a szobrocskákat megtalálta és eladta. A kis közösséget tisztelet övezi, talán egykor nemesek lehettek.

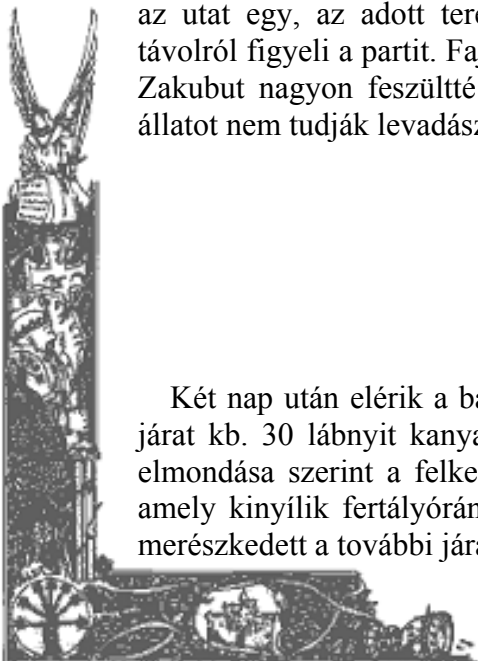
Amikor a csapat megérkezik, csak egy nagyobb házban tudják elszállásolni őket, mivel fogadó nincsen. Néhány réz vagy ezüst révén bőséges, de egyszerű ellátást kaphatnak. A lakók bizalmatlanok, félénkek; nem sokan járnak errefelé. A vezetőkben viszont semmi nyoma sincs a “paraszti alázatnak”, hat-nyolc tagjuk a nap minden percében a parti közelében van; nem tévesztik őket sohasem szem elől. A településen nincsenek szobrok, feketemágiára utaló nyomok. A látszólag nyugodt helyen a játékosok biztonságban érezhetik magukat; valószínűleg nem kezdenek el “akciózni” (falusiakat kínozni, vallatni stb.). Zakubu révén minden lényeges információhoz hozzájutnak; így hamarosan útra is kelnek a szobrok után kutatva. A falusiak csak bizalmatlanságuk miatt lehetnek zavaróak; ennek örve alatt érdemes pár megjegyzést elejteni (a vezetők közül egy férfi hosszasan bámulja valamelyik JK-t, majd látványosan kiköp; egy másik a felszerelésüket bámulja sóváran, egy harmadik pedig gúnyosan mosolyog rajtuk stb.).

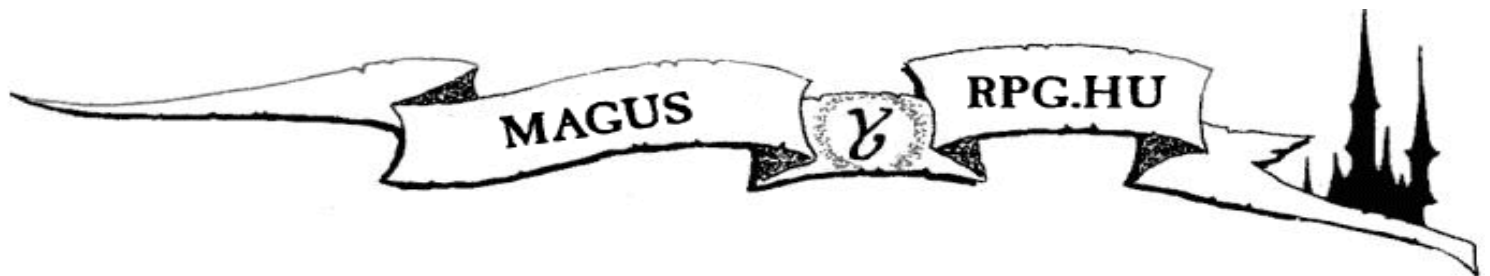
Zakubu, a falu gyógyítója hajlandó beszélni és együttműködni a csapattal. Öreg, öszlő, beteges figura; bőrét undorító és bűdös kelések borítják. Suttogva képes csak beszélni, elmondása szerint két napnyira innen egy ősi barlangjárat található, onnan hozta el a kéttucatnyi szobrocskát. Nem tudja, kik készíthették; s ugyan tesz utalásokat arra, hogy régen itt sötét teremtmények tanyáztak, de semmi konkrét ismerettel nem rendelkezik. Szívesen elkalauzolja a játékosokat a barlangokig; mivel helyi vezető nélkül eltévednének az ismeretlen terepen (ez helyszíntől függően lehet mocsaras rész, dzsungel, erdő stb.). Ha nem akarják magukkal vinni, direkt pontatlan és rossz útbaigazítást ad, így nélküle sohasem találják meg a barlang bejáratát.

Ha ő vezeti a csapatot, akkor alaposan felszerelkezik: tarisznyájában jónéhány kígyómarás elleni szérumot visz, valamint más főzeteket és örleményeket (gyógyításhoz, de többféle kábítószer is található). Magabiztosan és fáradhatatlanul halad a nehéz terepen; amikor viszont elhaladnak néhány - nem mágikus - bálvány mellett, melyek a természet szellemeinek állítottak fel, mindig megáll, hogy étel- és italáldozatot mutasson be. Egyébként teljesen szótlan, kifejezéstarten szemekkel figyeli a játékosok tevékenységét. Csak egyszer zavarja meg az utat egy, az adott terepre jellemző nagyvad (puma, hiúz, nganga, farkas stb.), amely távolról figyeli a partit. Fajtájának pompás példánya, szemei különös intelligenciát tükröznek. Zakubut nagyon feszültté teszi a vad megjelenése, s sietségre ösztökéli a játékosokat. Az állatot nem tudják levadászni, ha közelednek hozzá, azonnal távozik.

A haldokló város

Két nap után elérik a barlang bejáratát, melyet a sűrű bokrok szinte teljesen elrejtene. A járat kb. 30 lábnyit kanyarog, melyet egy különös rajzolatokkal ékes kapu zár le. Zakubu elmondása szerint a felkelő nap fénye hajnalban fogja megvilágítani egy résen át a kaput, amely kinyílik fertályórányi időre. A kapu mögötti teremben voltak a szobrocskák, ő nem merészkedett a további járatokba. Azt ajánlja, hogy a barlangban várják ki a hajnalt, mivel tart





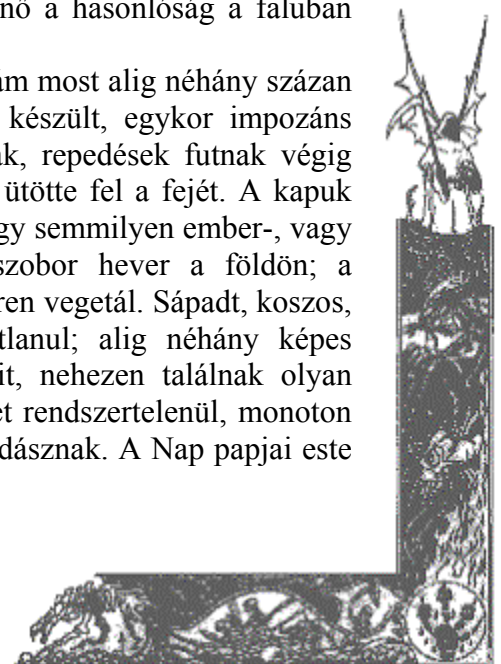
a különös nagyvadtól, ami szerint egy gonosz szellem volt. A lepihenő karakterek mágikus álomba merülnek, s egy különös völgyben fognak ébredni.

Zakubu és a falusi kis közösség tagjai ugyanis nem emberek (ezt 100E-s mágia leplezi az esetleges vizsgálatok előtt). Lelkük az Álomsíkon honos, ynevi testüket arra használják, hogy a kis szobrok készítésével és terjesztésével kiszipolyozható lelkeket csaljanak birodalmukba. Az utánuk szaglászókat (így a partit is) a fenti mesével viszik a mágikus kapuhoz, amin túl valójában nincs semmi, de képes elaltatni és a birtokukra vinni őket. A csapat “reggel” arra ébred, hogy kísérőjük eltűnt, a kapu pedig rövidesen kinyílik. A kijáratot áthatolhatatlan sziklafal torlaszolja el, csak a kapun mehetnek át, amely igencsak hasonlít egy térkapura. A csapat egy darabig itt is úgy vélheti, hogy a való világban vannak; ezért az Antiss szabályait itt se használjuk. Tehát értékeik megmaradnak, viszont fémtárgyaik az átjárón túl azonnal elrozsdásodnak, használhatatlanok lesznek. Mp, Pszi-pont marad, viszont minden varázslat és metódus létrehozása nagy nehézségbe ütközik: dupla Mp, Pszi-pont költség, háromszor annyi idő kell a létrehozásukhoz, minden egyes használat megterhelő, 1k10 Fp veszteséggel jár. A mágikus és szellemi erők visszanyerése is nehézkes: csak egyetlen egyszer képesek rá, akkor is a max. érték felét kapják meg, valamint 1k3 Ép veszteséget okoz. A “térkapu” bezárul mögöttük, amikor mindenki átért.

Az átjárón túl sziklás, kopár táj tárul a szemük elé. Növényzet nincs, állatokat sem látnak; büzlő szél kavarog. Egy völgybe kerültek, melyet fojtó szagú mocsár és sűrű köd szegélyez. A völgy közepén, egy magaslaton város áll; hófehér épületei vonzzák a tekintetet. (Más tereptárgy nem látható, de a városból egy út vezet a völgy széléhez, ahol lerombolt Hold-templom áll az iszapos-nyálkás folyó partján. A folyón túl áthatolhatatlan sötétség terpeszkedik, amiből sikolyok, morgások hallatszanak.)

A csapat valószínűleg a város felé tart, három-négy óra alatt oda is érhetnek. A sziklás magaslat, amire a város épült, könnyen megmászható. Oldalában több helyen sötét barlangnyílások vannak, aki ide bemerészkedne, annak -10-es Asztrálpróbát kell tennie. Ha elvétí, akkor rettegve kimenekül onnan, szörnyű képzetei támadnak arról, hogy mik rejtőzhetnek a barlang mélyén. Ahogy a város felé haladnak, az egyik távolabbi barlang előtt furcsa menetet látnak: “Sovány és nagyhajú, szakállas emberek mennek, / Fehér a ruhájuk, egyszerre lépnek, / Hangszerek kezükben, köztük egy nagy sárga gong.” Nem tudják utolérni őket, pont befordulnak a barlangba. A távolság ellenére is feltűnő a hasonlóság a faluban látott kis közösség férfitagjai és a menet között.

A város egykor talán 15 ezer fő befogadására is alkalmas volt; ám most alig néhány százan lézengenek falai között. Az összes épület hófehér márványból készült, egykor impozáns látványt nyújthattak. Most viszont elhanyagolt állapotban vannak, repedések futnak végig rajtuk, néhány helyen az oszlopok kidőltek, a kövezett úton gaz ütötte fel a fejét. A kapuk tárva-nyitva, a csapat szabadon közlekedhet. Különös jelenség, hogy semmilyen ember-, vagy állatábrázolás nem látható: rengeteg ledöntött és szétzúzott szobor hever a földön; a domborműveket is tönkretették. A néhány száz ember zöme a főtéren vegetál. Sápadt, koszos, sovány, resignált férfiak és nők üldögélnek vagy állnak szótlanul; alig néhány képes bármilyen kommunikációra. Ha a parti szóra akar bírni valakit, nehezen találhatnak olyan embert, akinek értik a beszédét. Csak néhány mondatot ismételtet rendszertelenül, monoton hangon: A Hold halott. A sötétség elemészt. Éjjel gyíkfajzatok vadásznak. A Nap papjai este hozzák a Fényt. A Fény megóv az éjszakától.





A főtéren díszes Nap-templom áll, aranyozott falai és oszlopai vakító fénnel ragyognak. A templom zárva van, nem lehet bejutni. Az este közeledtével mindenki a templom előtt gyűlik össze, egy vörös márványból készült, kör alakú, kb. 30 láb átmérőjű emelvény körül. Várakozás feszültsége van a levegőben, sokan a főtérről a város legmagasabb pontjáiig (s ott egy barlangig) vezető utat lesik izgatottan. Ahogy beköszönt az este, sietve tüzeket gyűjtanak a téren lévő állványokban, a tűz kék fénnel ég. A halotti csöndet két, az emelvényen megjelenő bárd éneke töri meg: "A nagy sárga gong" című dalt adják elő (ha megvan az album, érdemes lejátszani a csapatnak!).

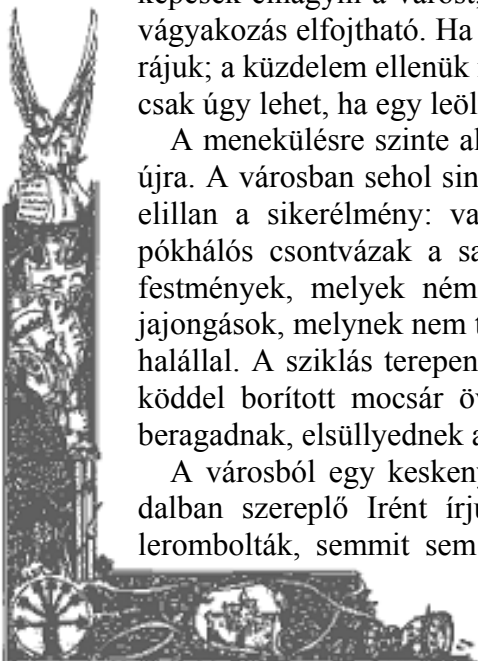
Feltűnik az úton a szakállas férfiak menete, akik a nagy sárga gongot hozzák. Amikor a dal befejeződik, akkor érnek az emelvényre. A játékosok nem tudnak mágiát vagy pszit használni a téren, ha a menetre támadnának, a tömeg ellenük fordul, és meglincseli őket. A több száz emberen keresztülvergődni egyébként is nehéz, mindenki az emelvény körül tömörül. A szakállas férfiak kis üvegfiolákat osztanak szét mindenkinek, amikben édeskés ital van (elűzi a fáradtságot, éhséget és szomjúságot, ugyanakkor bódító hatása is van: -30 HÉ, -2 Asztrál és Akaraterő). Ezek után ismeretlen nyelven szónokolnak, majd megszólaltatják a gongot. Ez különös mágiát kelt életre (200E), melynek hatására a téren tartózkodók révületbe esnek, rémisztő vagy mámorító víziók rohanják meg őket egészen hajnalig. Reggelre teljesen kimerülnek, s arra emlékeznek, hogy a papok és a gong megvédte őket az éjszaka rémeitől; különös vágyakozást éreznek arra, hogy újra hallják felzúgni a gongot. Tétlenül várakoznak, hogy eljőjön az este.

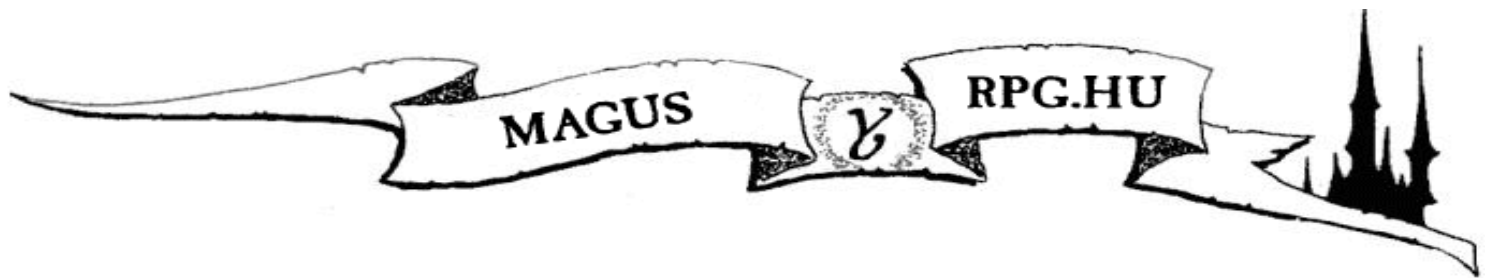
Menekülés

Ha a parti részt vesz a szertartáson, rájuk is hat a mágia. Zakubu és társai valójában ekkor szipolyozzák ki a csapdába csalt lelkek érzelmeit, energiáit. Minden éjjel 1k3-mal csökken a max. Fp-jük (de csak az eredeti érték 10%-áig mehet le). Sikertelen Asztrálpróba esetén nem képesek elhagyni a várost, persze aki megdobta, az kivonszolhatja társait. A városon kívül a vágyakozás elfojtható. Ha éjjel a városon kívül tartózkodnak, szörnyű gyíkfajzatok vadásznak rájuk; a küzdelem ellenük nem sok sikerrel kecsegtet. Kicselezni őket mágia használatán kívül csak úgy lehet, ha egy leölt gyík testnedveit magukra kenik; ezzel megtévesztik a többieket.

A menekülésre szinte alig van remény: az átjáró bezárult mögöttük, és nem is jelenik meg újra. A városban sehol sincs kiút; ugyan találhatnak rejtekajtót, titkos alagutat stb.; de hamar elillan a sikerélmény: valamilyen elhagyatott, borzalmas helyre bukkannak csak (porospókhálós csontvázak a sarokban, iszonyú erővel törték össze őket; démoni rajzolatok és festmények, melyek némelyike hasonlít a szobrocskákra; vérfoltok, távoli suttogások és jajongások, melynek nem találják a forrását stb.). A barlangokba bemerészkedni egyet jelent a halállal. A sziklás terepen éjjel a gyíkfajzatok kóborolnak. A völgyet szinte mindenhol sűrű köddel borított mocsár övezi, ha ide merészkednek, akkor is a gyíkokba botlanak; vagy beragadnak, elsüllyednek a mocsárban.

A városból egy keskeny, alig használt út vezet a völgy szélén álló Hold-templomhoz (a dalban szereplő Irént írjuk pl. Yrhén-nek, ő lesz a halott Hold-istennő). A templomot lerombolták, semmit sem találnak, ami használható lenne. A templom mellett egy széles





“folyó” található, amiben víz helyett valamilyen iszapos-nyálkás massa található. A folyón túli területet nem köd, hanem teljes sötétség borítja; hátborzongató sikolyok és morgások hallatszanak onnan. Ha átvergődnek a folyón a játékosok, és belépnek a sötétségbe, akkor rettegve futni kezdenek (csinálhatunk ál-képességpróbákat), mert úgy érzik, valami üldözi őket. Végül kimerülten összerogynak, és rémülten várják a vadállat támadását, melynek izzó szemei ismerősnek tűnnek. Elvesztik eszméletüket; majd Yneven ébrednek, a barlang előtt. A földön fekszenek, felettük a korábban és az álomban is látott vadállat örködik. Amikor magukhoz térnek, alaposan végigméri a karaktereket, majd otthagyja őket.

Az Álomsík eseményeit úgy alakítsuk, hogy miután már elég időt vacakoltak a JK-k a kiút keresésével, erejük és reményük is fogytán, a gyíklények vagy a szakállas figurák vegyék üldözőbe őket, s kénytelenek legyenek végső kétségbeesésükben átkelni a folyón.

A kis közösség és Zakubu a parti megmenekülése esetén azonnal eltűnik a faluból. Senki sem tudja, hová mentek. A mágikus szobrocskákat megsemmisítik, de senki sem tudja, hogy még hány lehet belőlük...

Szereplők:

Nem adok meg pontos értékeket; a falusiak és a városiak nem képesek harcra. Zakubu fajtársai Yneven nem erősek, harci értékeik alacsonyok. Speciális képességük, hogy 100E-s leplező varázs fedi el asztrális testük valódi alakját, valamint képesek a kígyókat irányítani (mint Kígyóbüvölés varázs). Az Álomsíkon a csapatnál erősebb harcosok, jó mágiahasználók. A gyíklények többsége is erősebb a karaktereknél, bár meglehetősen ostobák. A partinak segítő vadállat lehet bármilyen entitás (szellem, természetfeletti lény stb.), talán még lesz dolguk vele... A versben szereplő Irén nevet azonosítsuk be Hold-istennőként (Yrhén)*.

A nagy sárga gong

Éppen most van vége a délutánnak,
Hullámzó tömegben megállok az égre
nézek,

Dallamot hallok míg belép az este,
S ebben a dallamban ott van egy nagy
sárga gong.

Az alkonyba menetet fest ez a dallam,
Sovány és nagyhajú, szakállas emberek
mennek,

Fehér a ruhájuk, egyszerre lépnek,
Hangszerek kezükben, köztük egy nagy
sárga gong.

Mostantól az este érkezik,
Várt időben és szokás szerint,
Várakozástól remegő,
Tűzben ég és kék a levegő,

Állok nagy tömegben, este van,
Mostantól a Napnak vége van,
Könnyen bármi megtörténhet most,
Úgy hallgatom ezt a dallamot -
Minden hangot leigázva fölzúg benne a
nagy sárga gong.

Húzódnak mostan le égről a fények,
S van ez a dallam, mely kék színű
tüzeket éget,
Állok a tömegben és arra várok,
Hogy zúgjon föl, zúgjon föl -
S fölzúg a nagy sárga gong.

Mostantól az este érkezik,
Hé, Irén* az este érkezik,
Gongütésre ránk ereszkedik,





Mostan bármi megtörténhetik,
Állok nagy tömegben, este lett,
Gongütésre ránk ereszkedett,
Állok itt és majdnem meghalok,

Úgy szeretem ezt a dallamot -
Minden hangot leigázva fölzúg benne a
nagy sárga gong.

- Vége -

