

Ára: 98,- Ft

BAIBORHÓ

fantasy
és szerepjáték magazin

I. évfolyam 1. szám, 1992. december

AD&D és szerepjáték rovat

Fantasy novellák

Túlélők Földje

Tolkien és a Gyűrűk Ura

Számítógépes játékok



Boros A



Tartalom

A szerepjátékokról.....	2
Hogyan bővítette Sheran a Tolvajok Kézikönyvét (fantasy novella).....	6
AD&D (Kalandok és Sárkányok) rovat.....	8
Átváltozás (fantasy novella).....	11
Agyarak és Karmok háborúja - szabályok.....	12
A Dark Sun világa.....	14
Skandar Graun atyja.....	15
Agyarak és Karmok háborúja - tábla és figurák	16
Galéria (könyvismertető).....	18
Szerepjátszó (AD&D) klubok címei.....	19
A Bölcs tanácsai.....	20
James Bond szerepjáték.....	22
Démonidézés (fantasy novella).....	23
Túlélők Földje - Setét Patkány naplója.....	26
Tolkien és a Gyűrűk Ura.....	28
Számítógépes rovat.....	30
Humor.....	31
Rejtvény.....	32

Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin

I. évfolyam 1. szám, 1992. december

kiadja: ODIN BT. • 1147 Bp, Istvánffy u. 48/A

megjelenik havonta • ára: 98 Ft

megrendelhető a szerkesztőség címén

levélcímünk: ODIN BT., 1464 Budapest, Pf. 1540

Felelős szerkesztő: Massár Mátyás • Szerkesztő: Tihor Miklós

Grafikák: Szigeti Sándor, Lexa Klára • Borító: Boros Attila

Készítette a Nyomdaker Kft. • Felelős vezető: Penovéc Antal

ISSN 1216-7290

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

Az AD&D, Dark Sun, Spelljammer, Forgóttén Realms, TSR a TSR Inc. védjegye

A James Bond szerepjáték a Victory Games védjegye

Kedves Olvasó!

Először is szeretnénk megköszönni, hogy megvette lapunkat, bizalmat szavazva ezzel Magyarország első fantasy és szerepjáték magazinjának.

A fantasy stílusa nem ismeretlen hazánkban, ezt jelzi a havonta megjelenő két-három könyv, vagy az elvétve kiadott antológiák. Tervünk, hogy a fantasy irodalom rajongóit hónapról hónapra, rendszeresen ellássuk színvonalas olvasnivalóval, hazai és külföldi szerzők novelláival, tájékoztassuk őket a megjelenő regényekről, filmekről. Szeretnénk a témában eddig uralkodó űrt betölteni, hónapról hónapra három-négy gondolatébresztő novellát megjelentetni. Szeretnénk a fantasy összes válfaját bemutatni, mint többek között high, dark, soft, és hard fantasy.

Másik célunk, hogy a szerepjátékról - talán ez a legösszetettebb játékkörmű, amely valaha megszületett - írjunk. Magyarországon ezek közül a játékok közül az AD&D (Kalandok és Sárkányok) a legelterjedtebb, amely a fantasy világában játszódik - ezért is vált lapunk fantasy és szerepjáték magazinná. Az ilyen típusú játékokat egyrészt be akarjuk mutatni azok számára, akik még nem ismerik, másrészt segíteni szeretnénk a már aktív játékosokat tanácsokkal, szabályismertetésekkel, érdekes, a játékban felhasználható írásokkal. Célunk nemcsak az, hogy a már jelenleg is nagy rajongótábor tovább nőjön, hanem az is, hogy végre legyen egy naprakész információforrás számukra, legyen egy lehetőség a magyar játékosok összefogására, lehetővé téve a még professzionálisabb, még élvezetesebb játékot.

Terveink között szerepel egy olvasói rovat létrehozása, ahol az olvasó íróvá válhat. Bármilyen ötletet, írást vagy novellát szívesen fogadunk, de arra kérnénk a levélírókat, küldjenek megcímezett és felbélyegzett válaszborítékot is, így válaszuk biztosan nem marad el. A leveleket a levelezési címünkre küldjék.

Végezetül szeretnénk megköszönni mindazoknak a segítségét és tanácsait, akik nélkül nem jöhetett volna létre ez az újság.

Massár Mátyás

A szerepjáték

"...- Fémből van, nincs rajta zár. - mondta Giwill, a fürge félszerzet, miután megvizsgálta a folyosót lezáró ajtót. A négy kalandozó már órák óta bolyongott Thíros végtelennek tűnő kazamatáiban. Amikor beléptek a templomkomplexumbronzkapuján, még hatan voltak. Cwalrielt, a tünde (jászt egy ork fejsze ölte meg; Kharrist, a szótlan mágust pedig egy megnyíló csapóajtó nyelte el.

A mostani, nedves falú, penészes szagú folyosó pont olyan barátságatlan volt, mint az eddigiek. Kilencujjú Dwildor, a csökönyös törp ránézett a félszerzetre: - Gratulálok Tágbendő, meglepő, mi mindenre rá nem jöttél! - Csoda történe, ha egyszer nem úgy szólalnál meg, hogy a sárkányok is felkeljenek, Szakállborza? - érkezett rögtön Giwill csipős hangú válasza.

- Miért kell nektek folyton veszekednetek? - kérdezte dorgáló hangon, de mosolyogva Darienne, a féltünde lány. Jól tudta, hogy a nagyévtvágyú hobbit és a torzonborz törpe szétválaszthatatlan jóbarátok.

- Bemegyek - mondta Thorr, a negyedik, s válasza sem várva feltépte az ajtót, majd belépett rajta. A többiek összenéztek, majd óvatosan követték a hatalmas termetű, meggondolatlan barbárt. Az ajtó mögötti terem úgy ötször öt méteres lehetett.

Falait és padlózatát kőből építették. A megvilágításról a falon körbefutó fáklyasor gondoskodott. A terem közepén egy gránittömb állt, rajta díszes, ékszerekkel kivert ládika. A ládika előtt egy felettebb élethű szobor gubbasztott. Úgy másfél méter magas lehetett, görnyedt tartású, denevérszárnyú ördögformát ábrázolt. A rút arcú, széles szájú és roppant agyarú, apró, de tűhegyes szarvú lény nem volt túl bizalomkeltő látvány.

- Na ez se békés növényevő! - gondolta Giwill. A csapat vigyázva körbejárta a helyiséget. Dwildor óvatosan végigkopogtatta a falakat.

Az egyik koppanás után megállt, s összehúzta szemöldökét. Lassan felemelte baltáját, s fémhegyével ismét megütötte falat - igen, a fal kongott! A törpe szó nélkül fordult a többiek felé és az előtte levő falrészre mutatott. Társai mellé léptek. Darienne tette fel a mindannyiukban motoszkáló kérdést:

- Titkos ajtó? - hajolt le Dwildorhoz.

- Hogyan lehet kinyitni?

- Nem tudom, de szerintem valahol a szobában található a nyitómechanizmus, hiszen hogyan menne tovább az, aki a szobába lép, ha nem nyithatja ki az ajtót? - mondta töprengve Dwildor.

- Mi? - tette fel szokásos kérdését Thorr, a törpre, a falra, majd ismét a törpre bámulva.

Kilencujjú Dwildor nagy levegőt vett, majd legyintett: - Rángasd, s forgasd meg az összes fáklyát, de finoman ám!

A barbár nagy lelkesen kezdett bele a fáklyák tekerésébe és húzogatózásába. Közben Dwildor és Darienne az előttük álló falrészben kutattak valami nyílás után. A tündelány elhátrált a faltól, majd kezét előrenyújtva néhány szót mormogott. Rövid ideig gondolkodott, majd a törp mellé lépve tovább folytatta a keresést. Giwill társaira sandított, majd csendben a gránittömbhöz lépett. Vajon mennyi arany férhet el egy ekkora ládikóban? - fontolgatta, majd ismét társaira pillantott.

Thorr továbbra is a fáklyákat nyűtte, a tündelány és a törpe pedig a falon babrált. Közelebb hajolt a ládikához, s tüzetesen megvizsgálta - egy apró lakat zárta le az aranyozott dobozt.

Giwill egy ideig ellenállt a kísértésnek, majd az övére erősített tolvajszerszámokért nyúlt. Az egyszerű zár nem állhatott ellen a félszerzet szakértő mozdulatainak. Giwill kapzsin nyitotta fel a ládika fedelét. A dobozban egy pergamentekercs hevert.

- A sárkány köpje le! - dühöngött magában a hobbit, aki legalább száz aranyra számított. Kiemelte a tekercset, s számtalan zsebe egyikébe süllyesztette - Majd csak jó lesz valamire!

A félszerzet életét, mint már oly sokszor, ismét éles füle mentette meg - ösztönösen a földre vetette magát a gyanús hangra, melyet a háta mögül hallott. A megelevenedő ördög szobor karmai néhány hüvelyknyire kerültek el Giwill fejtől, jó néhány fürtös hajszálát kitépve. A félszerzet felnézett támadójára, s eltátotta száját. A sűrű szobor most vörös volt, élettel teli. Szemei éhségről és gonoszságról árulkodtak. A jelenés az ijedt hobbitra bámult, majd előrelépve felbőmbölt. Giwill úgy pattant fel, mintha hangyabolyba ült volna. A szörnyeteg sem maradt azonban tétlen, így hősünk nem kerülhetett el a villámgyors kezek újabb támadását - a következő pillanatban a kapzsi félszerzet már az ördög pofa karmaiban vergődött.



- Ehetetlen vagyok, higgye el kérem, tisztelt csúnya úr! - könyörgött sírva a hobbit.

Dwildor és Darienne megrettenve néztek a szörnyre, s a szerencsétlen Giwillre. Thorr is hátrafordult és értetlenül nézett a megelevenedő szoborra, majd a hobbitra.

- Mit csinálsz Giwill? - kérdezte csodálkozva.

- Segíts már te barom! - sikított fel a félszerzet, amikor a vörösös csúfság a szája elé emelte őt. A barbárnak sem kellett több, egy lépést tett előre, s közben csuklóból meglendítette hatalmas, kétkezes csatabárdját. Émelyítő cuppanás hallatszott, s az ördögfej átszállva a termen a másik oldali falon csattant.

- Morsaur, hail Morsaur! - kántálta a barbár, s majd amikor a lefejezett test eldőlt, kérdőn pillantott le a remegő hobbitra.

- Te persze ártatlan vagy mindebben, Tágbendő? - kérdezte a törp, aki a ládikára pillantva rögvést sejtette a választ.

Darienne csattant fel: - A titkos ajtó kinyílik! - Mindannyian arra néztek, s valóban a fal egy része lassan, nyikorogva befelé csúszott.

- Bemegyek! - mondta Thorr, s úgy is tett ..."

Mindenki látott már kalandfilmet, trópusi őserdők sokat próbált felfedezőiről, roppant erejű barbárokról, vagy fortélyos titkosügynökökről. Sokszor vágytunk rá, hogy mi is ilyen hősök lehessünk, s átélhessünk ezer és ezer veszéllyel teli kalandot. Erre nyílik lehetőségünk a szerepjátékban. A fenti szöveg akár film, vagy fantasy novella is lehetne, azonban nem más mint egy ilyen játék töredéke. A szerepjátékban (angolul Role-Playing Game, vagy röviden RPG) minden játékos rendelkezik egy ún. karakterrel. Ez az egyéniség, akit a mesében alakítani fog, az ő bőrébe bújva élheti át kalandok sokaságát. A karakterek teljesen más jelleműek is lehetnek, mint az őket szavakkal életre keltő járékosok. Ezek a személyiségek egy kitalált világban élnek. A világ, melyben a játékosok játszanak, a földitől teljesen eltérő, idegen is lehet. Manapság a különböző cégek által forgalomba hozott szerepjátékok minden környezetre kiterjednek.

Van vadnyugati helyszín, ahol cowboyt vagy indiánt játszhatunk, sci-fi világ, intelligens robotokkal, fénysebességgel száguldo űrhajókkal,

atomháborús jövő, ahol eltorzult mutánsként küzdhetünk a túlélésért, horror éjszakai temetőkkal, sétáló zombikkal, fantasy, ahol nagy erejű harcokként, vagy titokzatos mágusként szerepelhetünk, sőt olyan játék is létezik, ahol a napfényes tengerparton nőcsábászt kell alakítanunk.

Az RPG-ben a játékosok együtt egy csapatot alkotva játszanak. Céljuk karaktereik gazdagságának, hatalmának növelése - gyakran pedig pusztán csak egy-egy rázós kaland túlélése. A történet folyamán mindig a játékos *határozza* meg, hogy mit tesz a karaktere, az ő döntéseitől függ ennek az egyénnek a sikere vagy veszte. A játéknak elméletileg soha nincs vége. A játék élvezhetőségét tehát nem egy körvonalazható győzelem jelenti. Képzeliük csak el, milyen kihívást jelent végigvezetni egy mezítlábas parasztkölyköt az ekeszarvától a királyi trónig, s eközben minden lépcsőfok külön sikerélményt nyújt. Mindemellert a játékos előtt egy egész világ nyílik meg, melyet felfedezhet. Csak a játékosok *fantáziája* szab határt a lehetőségeknek. Ez a fajta meghatározhatatlan kiterjedésű játéktér és játékidő egyedi, csak a szerepjátékra jellemző.

Egyértelmű, hogy egy ilyen sokrétű játék kezelhetővé tételéhez rendszerbe foglalt szabályok sokasága kell. A szabályok teszik lehetővé a játékvezető számára, hogy eldöntse, a karakterek képesek-e vagy sem megtenni a játékos által megfogalmazott cselekedetet. Nyilvánvaló, hogy az élet szimulálásából, az RPG-ből, sem hagyható ki a véletlen. A karakter bármibe belefoghat, de esélye, a cselekedet összetettségétől függően, más és más.

A szerepjátékok szabályai éppen ezeket az esélyeket tartalmazzák táblázatba foglalva. Vegyünk egy példát: Durin, a törp egy várbörtön mélyén a falhoz láncolva fekszik. A törpöt alakító játékos kijelenti, hogy szabadulni akar, s megpróbálja kiszakítani az őt fogvatartó láncot a falból. A mesélő összehasonlítja a törp erejét a láncéval, s a szabályok alapján meghatározza, hogy mennyi esélye van a karakternek a lánc kitépésére. Magától érthetődik, hogy minél erősebb Durin, annál több esélye van megszabadulni. Ezt a logikát a szabályok is igyekeznek tükrözni.

A játékvezető feladata, hogy a különböző táblázatok segítségével irányítsa a játékot. Mindezen túl azonban nagyrészt rajta áll, hogy a játékosok számára élvezhető, átélhető-e a kaland. A történetek előre kitalálása,

egy elképzelt világ felépítése időigényes, nagy képzelőerőt igénylő feladat.

A szerepjátékban kockadobással szimulálják a véletlent. A "kocka" szó itt valójában nem helytálló, hiszen az RPG-ben használatosak 4, 6, 8, 10, 12, 20 és egyéb oldalú poliéderek is. A könnyebb kezelhetőség kedvéért hívjuk őket ennek ellenére is egyszerűen kockáknak. Az RPG-hez kockákon kívül szükség van még az adott játék szabálykönyveire, képzeletben létező, de gondosan kialakított világra és helyre, ahol a játék játszható. A felsorolásban elsőként említettem a szabálykönyvet, amely általában több mint száz oldal, sőt gyakran több kötetes.

Az elképzelt világ kidolgozása a mesélőre hárul az RPG-ben, de mint ezt már írtam, ez igen időigényes, aprólékos feladat. Számos részletesen kidolgozott világleírást jelentettek már meg a különböző cégek, hogy segítsék a játékvezetőket, akiknek egy adott leírást kell a saját ízlésükre formálniuk. Ez lényegesen könnyebb, mint egy új világ kialakítása.

A játékhoz szükséges helyről: Az RPG-t úgy 3-8 főig terjedő csapat játszhatja. Nem ritka, hogy egy játék 7-8 órán keresztül is eltart - a játék hosszát a játékosok határozzák meg! Komoly problémát okozhat egy-egy játék megszervezése. Azoknak, akiknek nincs lehetőségük otthon játszani, a legjobb megoldás a klubtagság. Ugyanis a világon mindenhol rengeteg szerepjáték klub létezik (nálunk is egyre több), melyek helyet adnak a rajongóknak, s tájékoztatást az érdeklődőknek.

Mint az eddigiekből is kiderült, az RPG nagyban eltér más játékformáktól. Néhány ember összefogva megálmodhat egy világot, melyben az általuk alakított hősök vállt vállnak vetve harcolnak a körvonalazható, megnevezett Gonosz ellen. A halál torkába kerülhetnek, kalandok sokaságát élhetik át anélkül, hogy az életüket veszélyeztetnék. A szerepjátékok segítségével megtörhető a 20. századi ember monoton élete. Az első hivatalos RPG 1974-ben Wisconsinban jelent meg Dungeons & Dragons (Kalandok és Sárkányok) néven. Az azóta eltelt két évtized alatt a játék meghódította az USA-t, Kanadát, Nyugat-Európát és Japánt, de akadnak megszállottal a világ minden pontján. A szerepjáték kétségtelenül az egyik legszórakoztatóbb játékforma, melyet a homo ludens valaha is feltalált.

Térjünk vissza cikk elején szereplő

történehez, az alábbiakban azonban úgy írom le az egészet, ahogy az annak idején, mint játék lezajlott.

Tamás, Laca, Karesz, és Éva (a csapat) Péteréknél (a játékvezető) gyűlt össze. Hosszú ideje játszanak már, a négy karakter Thíros kazamatáiban barangol a Hatalom Kelyhét keresve. A játék az Advanced Dungeons & Dragons szabályai alapján folyik.

Péter, a DM (Dungeon Master - a mesélő megnevezése az AD&D-ben) irányítja történetet, mely az általa kreált labirintusban játszódik. A társaság egy asztal körül üldögél, előttük szerteszt kockák, papírok, ceruzák, könyvek és karaktereiket ábrázoló figurák. Az asztal egy részét Péter jegyzetei töltik be, Thíros térképei, kitalált szörnyeinek leírása, a kaland irányvonalának vázlatai.

Tamás játssza Dwildort, a kilencujjú törpét, Laca Giwillt, a minden-lében-két-kanál hobbitól, Karesz Thorrt, az ostoba, de erős barbárt, míg Éva Dariennet, a varázsképessegekkel rendelkező tündelányt.

A játék kezdetén Péter röviden leírja a csapatot körülvevő környezetet. Közelítő méretek közlésével segíti a csapat térképészt, Évát - a térkép nélkül nem találna vissza a négy kalandozó a felszínre.

DM: "...A nyirkos folyosót, amin eddig jöttetek, egy ajtó zárja le."

Laca: "Szólok a többieknek, hogy várjanak, ez veszélyes lehet. Odalépek és megvizsgálom."

DM: "Semmi különös. Fémajtó, zárat nem találsz."

Laca: "Közlöm a bandával, mit észlelem."

Tamás eljászva a mogorva törpöt: "Gratulálok Tágbandó, meglepő mi mindenre rá nem jöttél."

Laca sem hagyja annyiban: "Csoda történe ha egyszer nem úgy szólálnál meg, hogy a sárkányok is felkeljenek, Szakállborza?"

Éva: "Miért kell nektek folyton veszekednetek?"

Karesz meglegelve a többiek vitáját: "Bemegyek."

A többiek összenéznek: "Követjük."

DM: "Az ajtón át egy terembe juttok, mely úgy ötször öt méteres lehet. A falon fáklyasor fut körbe. A helyiség közepén egy gránittömb áll, rajta egy díszes ládika. A szikladarab előtt egy szobor gubbaszt. Úgy másfél méter magas lehet, görnyedt tartású, denevészárnyú ördögformát ábrázol, förtelmes pofája, széles szája, hatalmas agyarái, apró, de túhegyes szarvai vannak."

Laca: "Na ez se növényevő!"

Tamás: "Fejszém fémrészével végigkopogtatom a falat, titkos ajtót keresve. Nem hiszem, hogy ezért a kis cellaszerű helyiségért ekkora folyosót vágtak volna a sziklába."

Péter úgy dönt, hogy a törpnek 1:3-hoz az esélye a titkos ajtó megtalálására, beszámítja azt, hogy Tamás megindokolta, hogy miért keresi a titkos ajtót. Amennyiben 1-et, 2-t dob Tamás a hatoldalúval, Gwildor megtalálta a titkos ajtót.

DM Tamás felé: "Dobj a hatoldalúval!"

Tamás egyest dob, kérdőn néz a DM-re.

DM: "Szemben az ajtóval, ahol beléptetek, kong a fal."

Tamás: "Jelzem a többieknek mit találtam."

Éva: "Titkos ajtó? Hogyan lehet nyitni?"

Tamás: "Szerintem, ha a szobából valaki tovább akar menni, ki kell tudnia nyitni az ajtót valahogyan. Kell itt valahol lennie egy nyitómechanizmusnak..."

Karesz az ostoba barbárt játssza: "Mi?"

Tamás felsóhajt: "Próbáld a fáklyákkal, Thorr, rángasd és húzogasd meg az összesét!" A DM felé: "Tüzetesen megvizsgálom a kongó falrészt."

Éva: "Én pedig ellövök egy mágiaészlelést a felületre!"

DM: "Thorr elkezdte végigrángatni a fáklyasort, Dwildor közelebből szemügyre veszi a gyanús falrészt. Egyik cselekedetnek sincs semmi feltűnő eredménye. Darienne varázslata viszont mágiaát jelez a felület irányából."

Éva hitetlenkedve: "Mágikus az ajtó?"

Laca: "Felettébb érdekel, vajon mennyi aranyat tartalmazhat a gránittömbön heverő ládika?"

DM: "A méretei alapján úgy max. 100 aranyat."

Laca felcsillanó szemmel: "Odalépek a gránittömbhöz, ügyelve arra, hogy a többiek ne figyeljenek fel rám. Megvizsgálom a dobozt."

DM: "Társaid el vannak foglalva, nem figyelnek fel rá, hogy arrébb sompolyogsz. Az aranyozott ládikát egy kis méretű, egyszerű lakat zárja le."

Laca: "Tolvajszerszámokkal nekiesek a zárnak, de előtte megvizsgálom a ladikot, van-e rajta csapda?"

Mivel Giwill tolvaj, rendelkezik a csapdakeresés és zárnyitás képességekkel. A ládikán mágikus csapda van, ezért Giwillnek csak 22 % esélye van megtalálására, a zárnyításra viszont, a zár primitív volta miatt

67%-ot ad Péter. Százalék értéket dob két tízoldalú kockával, először 85%-ot, majd 43-at. Azaz Giwill a csapdát nem érzékelte, de a lakat kinyitása nem okozott gondot a számára. Természetesen a lakat eltávolítása beindította a szobrot megelevenítő mágiaát, azonban erről a csapat mit sem tud.

DM Laca felé: "A ládikán semmiféle csapdát nem találsz, az apró lakat kinyitása nem okoz problémát. Fejhajtod a fedelet, a ládikában egy vörös spárgával összefogott pergamentekercs hever."

Laca bosszankodva: "Elteszem a tekercset."

Időközben a szobor megelevenedett és Giwillre támadt. Lehetséges, hogy a hobbitot meglepi a támadás. Péter, figyelembe véve Giwill jó füleit és a szituációit, úgy dönt, hogy a félszerzetet váratlanul érte a támadás, ha 1, 2, 3, vagy 4-et dob a tízoldalún.

DM: "Laca dobja a 10 oldalúval!"

Laca dob: "Öt."

DM, mivel a támadás Giwillt nem lepte meg: "A hátad mögül valami súrlódást hallasz."

Laca: "Földre vetem magam!"

Az ördögpofa Giwillre támad. Péter a húszoldalúval 9-et dob, az ütés épp hogy csak nem talál. A támadás sikere a támadó harci képességeitől, a megtámadott védelmétől (mint páncélzat, ügyesség, stb.), valamint az adott helyzettől függ. Az AD&D-ben a támadás sikerességét húszoldalú kockával döntik el.

DM: "Egy karmos mancs suhan el a fejed felett, jónéhány hajszáladnak búcsút mondhat." A csapat többi tagja felé: "Felfigyeltek Giwill és az ördögpofa által keltett zajra."

Az AD&D-ben egy fiktív időegységben számolnak, a körben (round). Egy kör hozzávetőlegesen egy percnél felel meg. A játékban újabb kör kezdődik. Tízoldalú kocka segítségével eldöntik a játékosok a sorrendet. Péter dobja a legkevesebbet - ő kezd, Karesz következik utána. Péter úgy dönt, hogy az ördögpofa megpróbálja elkapni Giwillt. A támadási dobás sikeres - a

hobbit a szörny karmai között vergődik.

DM Laca felé: "A szörny villámsebes mozdulata szemmel követhetetlen. A következő pillanatban két acélos mancs szorít össze, s ellenállhatatlan erővel a roppant állkapocs felé húz."

Laca: "Ehetetlen vagyok, könyörgök a szörnynek, hátha meghatja."

Karesz gonosz vigyorral arcán: "Mit csinálsz, Giwill?"

Laca felkiált: "Segíts már, te ökör!"

Karesz: "Na jó, agyoncsapom a dögöt." Támadásra 19-et dob, majd, mivel talált, sebez. A sebzés mértékét szintén kockadobással határozzák meg. A kocka típusa az adott fegyvertől függ. Karesz a tízoldalúval 10-et dob, majd hozzáadja az erejéből adódó módosítót. "14 pontnyi sebzés" - közli végül Péterrel.

DM, mivel a lény életpontjai elfogytak: "A csúfság feje keresztülszál a termen, és a szemközti falon csattan."

Karesz: "Istenemnek ajánlom fel a győzelmet: Morsaur, Hail Morsaur!"

Tamás morgolódva Lacának: "Te persze ártatlan vagy mindebben, Tág bendő?"

DM, mivel a szobor halálával megnyílik az ajtó: "Nyikorgó hangra figyeltek fel."

Éva: "A titkos ajtó kinyílik!"

DM: "Úgy van, lassan befelé csúszik a gyanús faldarab."

Karesz: "Bemegyek!"

A kaland ezután tovább folytatódik. A csapatnak ezúttal szerencséje volt. A következő teremben lehet, hogy egy farka ork támad rájuk, vagy néhány fanatikus szerzetes, de az is lehet, hogy a titkos ajtó abba a csarnokba nyílik, mely a Hatalom Kelyhéért rejti. Ki tudja, a szerepjátékban minden megtörténhet...

-mm-



Sárkányfészek

7052 Budapest, V. Bárczy I. u. 3.

Tel: 117-8500

A Gréti divatszalonban.

Nyitvatartás:

Hétfőtől péntekig: 10h-18h-ig,

Szombaton: 10h-13h-ig.

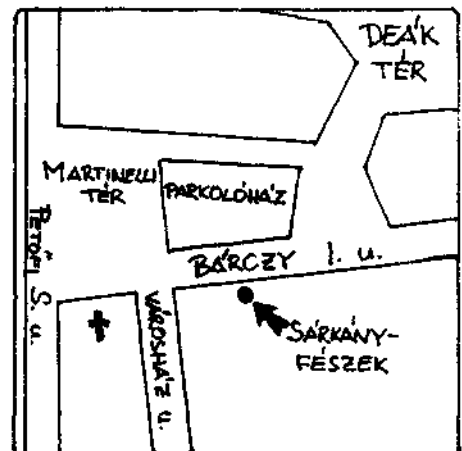
- Szerepjátékok nagy választékban, többek között: AD&D, Rolemaster, Cyberpunk, Star Wars, Shadowrun, Palládium, Rifts, Call of Chtulhu, Chill, Amber és más játékok.

- Van egy gyűrt compendiumod, vagy egy megunt szabálykönyved? Itt túladhatsz rajta. Használt könyvek bizományba vétele, eladása.

- Nálunk előfizethetsz a DRAGON-ra (3400Ft/év), a DUNGEON-re és az AMAZING STORIES-re (5600Ft/év).

- Az üzletben ezenfelül még: fantasy újságok, angol és magyar nyelvű regények, kitűzők, kockák (60-200Ft-ig) és kockatartók, karakterlapok, naptárak, művészeti albumok, modellfestékek és kifesthető figurák kaphatók.

- Színvonalas amatőr munkák terjesztését vállaljuk.



Hogyan bővítette Sheran új sorral a *Tolvajok Könyvét*



Néhány éve Sheran megesketett rá, hogy nem árulom el senkinek a lakhelyét. Szavamat adtam, mert a kísértés bizonyára sokaknak túl nagy lenne, és amúgy sem bölcs dolog visszautasítani Sheran kéréseit. Bár művészi érzéke ellene van, hogy öljön a munka során, ez nem vonatkozik a rejtőzködés miatt szükséges gyilkosságokra.

Elégedjete meg annyival, hogy egy bizonyos város bizonyos utcájának bizonyos házában lakik, és arról, hogy melyik vidéken szó se essék. A ház nagy, de a sarkain elég kopott. Látva sokan csodálkoznának miért lakik bárki, ráadásul egy ilyen sikeres művész mint Sheran, ilyenhelyen.

De belül, ahová kevesen jutnak be, a szobák olyan régi és új, hatalmas és apró tárgyakkal vannak berendezve, hogy egynek az árából is kényelmesen élélhetnél egész életedben. Mindegyik lopott, természetesen, van amelyik megbízásból, van amelyik csak azért, mert a feladat kihívást jelentett. Mert Sheran mester a Tolvajok Céhében. Nem kell azonban túl nagyra értékelnetek; ne higgyétek, hogy egy Zagrajosa vagy egy Macavity. De ezekben az újabb, szerényebb időkben a mesterek mestere, szakmájának legfőbb művésze, és ebben az épületben, ami akár nyomortanya is lehetne, intézi megbízásait.

A megbízók nem léphetnek be az épületbe; Nemrával a küszöbön kell üzletet kötni. Az ember, akinek több a pénze, mint az erkölcsi gátlása, megadott módon kopog az ajtón. Az ajtó kinyílik és a megbízó azt mondja, "Van egy bizonyos smaragd egy Schiel nevezetű embernél".

Sheran bólint. A föld összes kincsének negyede megfordult már a kezén és a maradékról is tudja, hol található. Egy szót mond, általában egy számot. A megbízónak azonnal bele kell egyeznie; egy művésszel nem lehet vitatkozni. Sheran megnevez egy dátumot és becsukja az ajtót.

A mondott időben egy kéz azt a drágakövet tartva, amiről Schiel úr még észre sem vette, hogy hiányzik, benyúl a megbízó ablakán. A megbízó átad egy erszényt, ami szépen csengne, ha Sheran hagyná. Ha az erszény a megállapodott összeget tartalmazza (és Sheran tudni fogja már csak a tapintásából), a kéz elengedi a drágakövet és az erszénnyel együtt eltűnik az ablakból.

Változatos és vad történetek keringenek arról, hogy Sheran mit tesz a keresett pénzzel. Van amelyik szerint gyermekeket vásárol, hogy a tolvajok istenének áldozza őket és van amelyik szerint, hivatalnokokat veszteget meg szerte a világon, akik az ő kívánságára cselekednek, valami hatalmas sakk szabályai szerint, amit Sheran pihentetőül játszik. A magam részéről úgy hiszem, nincs semmi amit Sheran meg tudna venni, de nem tudna ellopni, ezért nincs elméletem. De nem hiszek a tolvajok istenéről szóló történetben, mivel Sheran be-bizonyította, hogy nagyon kevéssé fél az istenektől.

Egy bizonyos napon, bizonyos számú évvel ezelőtt, egy bizonyos műkereskedő, akinek ha kimondanám a nevét az

embereivel felkutattatná értem az utcákat, végigsétált egy bizonyos utcán és bekopogott egy bizonyos ajtón. Amikor az ajtó kinyílt, a kereskedő ezt suttogetta, "Négy szobor Marghul Papjainak Csarnokában".

Sheran nem szólt egy percig, bár bólintott. Amikor megszólalt, akkora összeget mondott, hogy a kereskedő, aki hozzászokott, hogy királyoknak és császároknak vásároljon, elsápadt. Ennek ellenére gyorsan beleegyezett és távozott, azt számolgatva mennyit tud összeszedni, ha eladja a feleségét és a gyerekeit is.

A durva faajtó mögött Sheran is gondolkodott, az ujjain számolgatva és neveket mormolva. Végül ezeket a neveket mondta, Argon, Romuk, Kurion, újra bólintott és felvett egy alaktalan, sűrű kalapot a jade kalaptartóról. Elhagyta a házat és a tenger felé indult.

Mert bár az olvasható a *Tolvajok Könyvében* Semag kezeírásával, "Az igazi profi egyedül dolgozik", öregebb tintával Lappoirtame kezétől ezt is olvashatjuk, "Az igazi profi nem málházzamár". Sheran soha nem látta Mokra szobrait, de tudta, hogy nagyok és nehezek, és azt is tudta, hogy a templom amely rejti őket eleven és éber. Még Sheran sem tudna négyszer fordulni egy ébren levő épületbe, és egy alkalommal nem bírná el az összes szobrot. Ráadásul a tenger is otthona és Marghul Temploma között volt és egy szobrot sem tudna egyedül átvinni a tengeren.

Ti vagy én nem tudnánk azokra a helyekre bejutni, ahová Sheran bement és épen visszajött. De a tolvajmester visszatért ezekről a barátságtalan helyekről, és vele volt három segéd, egyet egy asztaltól hívott el, egyet egy ágyból és egyet egy titkos szobából. Mind a három engedelmeskedett neki és semmi fizetséget nem kapott érte. A hasznuk a "Sheran használta őket" suttogetásból származott. Ez az amit nem lehet megvásárolni és ellopni



sem. És azt is tudták, hogy Widh kézírásával ez olvasható a *Tolvajok Könyvében*, "Az igazi profit figyelve születnek az igazi profik".

Amikor a négyes megérkezett Marghul Templomához, üresen és nyitva találta azt. Mindegyik tolvaj tudta ennek a jelentőségét, de amikor Sheran kihajtotta az ajtót, elég szélesre, hogy átférjen egy macskakölyök, de szűkre egy kandúrnak, mindnyájan azonnal becsúsztak. Argon meghízott. Amikor átréselte magát az ajtón, újabb egy nyolcad hüvelyknyit nyílt. Sheran összeráncolta a szemöldökét, de aztán levette a kezét a késéről. Szüksége lehet még Argon széles hátára.

Az első szoba Marghul Papjainak Csarnokában gyémántoktól és drágakövektől csillogott, melyeket Marghul hívei az isten kegyének elnyeréséért hoztak. A tolvajok csak annyiban törődtek velük, hogy ne keltsenek zajt, amikor rájuk lépnek. Marghul valószerűtlen alakja magasodott föléljük, olyan pontossággal és művészi tökélyvel foglalva gránitba, ami egy tucat szobrászt kétségbeesésbe kergetne. Marghul karmos keze furcsa fegyvert markolt, a penge a gránit áldozatba fűrődött. A mű finom és vészjósló kecsességét tanulmányozva Sheran azon gondolkodott, vajon nem volt-e a megnevezett ár túl alacsony. De végül bólintott Kurionnak. Miközben az egy hosszú szíjat tekert le maga körül, Sheran és a másik két tolvaj a második szobába lépett. Argon megbotlott egy smaragdban. Sheran megint összeráncolta a szemöldökét.

Déli fény világította meg a második szobát, de ez csak az embervérrel fényezett ezüst díszek ragyogása volt. Mivel nem volt szüksége több ezüstre, Sheran csak a szobrot bámulta. Marghul itt hálót font egyik kampós karjáról egy újabb gránit áldozat nyaka köré. A kidolgozás tökéletes volt, Marghul térdének legapróbb karmától az áldozat nyakán feszülő utolsó vénáig. Sheran biccentett Argonnak és Romukral a harmadik szobába ment.

Az ajtóban állva halk sóhajt hallottak. Sheran újra összeráncolta a szemöldökét és összeszorította az ajkát. Sheran harmadik szemöldökráncolása kivétel nélkül halálos. Ahogy megfordult a kés a kezében volt, de Argont nem látta sehol.

Romuk látta meg először Argont aki átvette az áldozat helyét Marghul hálójában. Mégis úgy tűnt, mintha Marghul nem mozdult volna.

Sheran tovább nézett a Csarnok első szobájába. Csak Kurion szíját lehetett kivenni a földön, széttekerve, mozdulatlanul.

Romuk a mesterére nézett. Sheran a harmadik szoba felé bólintott. Romuk nem habozott.

Jónéhány kontinens ára hevert a harmadik szoba lábához szórva. Marghul itt munka közben volt látható. Három gránit kar tartotta a még küszködő áldozatot (hogy férfi vagy nő volt-e már nem lehetett eldönteni) miközben Marghul többi keze különböző éles és fűrészkeszkekkel dolgozott rajta. Romuk keze megremegett kissé, de Sheran következő bólintására elővette a fogókat és emelőket, amikkel anélkül tudta megmozdítani a nehéz szobrot, hogy hozzáérne. Sheran egyedül indult tovább.

Mozdulatlanul állt két órán át, várva, hogy Romuk

sikolyai és azok visszhangjai elhaljanak. Mikor visszatért a feszült csend, és semmi jel nem utalt rá, hogy a zaj felkeltette volna a külvilág figyelmét, Sheran belépett a negyedik szobába. Úgy mondták ez a legnagyobb szoba. Ha csak ezt az egyet is elviszi a kereskedőnek, megkaphatja az egész készletért kialakított ár ötödét.

Papír borította a padlót, mindegyik olyan dolgokat ígért, amit embereknek nem lenne szabad eladniuk. Sheran nem is látta ahogy a lába körül repkedtek. Szemét a szoborra szegezte, ami a szoba felét betöltötte. Egy ideig tanulmányozta, kezében tartva a szerszámokat, melyekkel az egész templomot elmozdíthatta volna, ha lett volna hozzá kedve és vevője.

Miután befejezte a vizsgálódást és felfogta az összes műveletet amiket a különböző végtagok és karmok végrehajtottak, Sheran csendben visszarakta a fogókat és emelőket a helyükre a ruháján és kísért a templomból, nem is pillantva Romuk, Argon és Kurion megkövülő testére. Beszállt Romuk csónakjába és a sötétség leple alatt visszatért düledező otthonába.

Így történt, hogy bizonyos kereskedő megtartotta a családját és így történt, hogy Marghul Papjainak Csarnoka újra megszentelteleníttetlen maradt.

És ezért láthatjátok a *Tolvajok Könyvében*, Sheran kezeírásával, hogy "Az igazi profi tudja, mikor jobb üres kézzel visszatérni".

Fordította: Nádori Gergely



Magyarországon
egyedülálló

FANTASY SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű
fantasy regények
Karakterlapok
4, 6, 8, 10, 12, 20 oldalú dobókockák
AD&D és más szabálykönyvek
Gyári kalandmodulok
Figurák, matricák
Poszterek, ajándéktárgyak, kellékek
nagyválasztékban kaphatók

Cím: Bp. 1036 Lajos u. 40.
(Óbudán, a Régi Sipos mellett)

Nyitva
H-P: 10-18
Sz: 10-14



Kedves Olvasó, újságunk fő profilja a szerepjáték, minden idők talán legbonyolultabb játékformája. Úgy gondoltuk, szükséges foglalkoznunk a nálunk legelterjedtebbel, az AD&D-vel részletesebben is. Az AD&D az Egyesült Államokból származik. Már kapható nálunk majdnem mindegyik eredeti angol nyelvű szabálykönyv, de sajnos magyarul még ezek egyike sem jelent meg. Rovatunk szeretne egyrészt egyfajta áttekintést nyújtani az AD&D-ről, másrészt az angolul gyengébben, vagy egyáltalán nem tudókat segítené abban, hogy könnyebben tájékozódjanak a játék szabályai között.

Először is néhány szó az AD&D történetéről. A játék első formájában a Dungeons & Dragons - azaz elterjedt magyar fordítással Kalandok és Sárkányok - volt az első jelentősebb fantasy szerepjáték (FRPG). A játék sikere még íróit is meglepte. Azonban a játék rendelkezett jó néhány gyenge ponttal, egy-két értelmetlen szabály, nehézkes kezelhetőség, stb. Ezekre a panaszokra válaszként 1978-ban megjelent az Official Advanced Dungeons & Dragons, azaz a Továbbfejlesztett Kalandok és Sárkányok első kiadása. Ez egy igen kidolgozott, mintegy két éven át íródott, összetett alkotás volt. A mű világhírnévre tett szert. Amerikában és a nyugati országokban sorra nyíltak a szerepjáték klubok, s ezekben

kizárólag AD&D-t játszottak. A sokezer játékos mindemellett sokezer kritikust is jelentett, akik újabb és újabb hibákat leltek a játékban. Egymás után jelentek meg a különböző segéd- és kiegészítő kiadványok, melyek a hiányosságokat akarták pótolni és a hibákat korrigálni. Természetesen ezt a könyvárakatot kevesen tudták átlátni, s a játék egyre bonyolultabbá vált.

Az újrendszeres kiadás 1989-ban jelent meg, 2nd Edition AD&D néven. Az átgondolt, átírt játék a legkeresettebb szerepjáték a mai napig. Mostanra azonban ismét kezd úrrá lenni a szervezetlenség, sokszorta több könyvből áll a második kiadás, mint az első, az áttekintés igen nehéz. Sokan úgy vélik, hogy az új kiadás piacradobásának üzletpolitikai okai voltak, többek között az, hogy jócskán megszorodott a konkurens szerepjátékok száma, melyek közül volt olyan, mely néhány könyvben egy komplex játékot adott, és hát az is igaz, hogy több könyv több pénzt hoz....

Néhány szó a második kiadás felépítéséről. A játékhoz elengedhetetlen szükséges szabályokat két könyvbe sűrítették a szerzők: a Játékosok Könyve (Player's Handbook) tartalmaz mindent, amit egy játékosnak tudnia kell. A Mesélők Könyve (Dungeon Master's Guide) a mesélő segítőtársa, a játékvezetéshez szükséges szabályokat fogja egybe. A Szörny Könyvek (Monstrous Compendium) a karakterek ellen, vagy támogatására megalkotott fantasztikus és mitikus lényekkel, szörnyekkel vannak tele. A kézirat leadásának pillanatában 14 kompendium létezik. Mindezek mellett kapható számos kiegészítő és kalandmodul (előre kidolgozott, elmesélhető játék), valamint világleírás (egy adott játék-környezet speciális szabályainak, jellemzőinek leírása), ezekről most nem kívánok szólni, egyrészt azért, mert betelne a teljes rovat, másrészt meg nem lenne kedvesnáló több száz könyv felsorolása, ami az AD&D keretein belül eddig megjelent.

A játék elkezdéséhez a Játékosok Könyve és a Mesélők Könyve szükséges, valamint egy kockakészlet, 4, 6, 8, 10, 12, 20 oldalú kockákkal, a véletlen szimulálásához. Legyen kéznél néhány ún. karakterlap is, melyekre hőseink képességeit, felszereléseit feljegyezhetjük. Sok segítséget adhat egy Szörny Könyv is, az elsőt vagy a másodikat javaslom. Ez nem feltétlenül szükséges a játékhoz, de nem hiszem, hogy egy kezdő játékos boldogulni tudna nélküle. Az AD&D-t 3-8 fő játszhatja, elméletileg több is, de ez esetben a játék túlzottan lelassul. A könyvek és az egyéb kellékek ára elég borsos, ezért azt javaslom, hogy a csapat dobja össze a szükséges pénzmagot. Amennyiben valaki nem tud maga köré játszótársakat toborozni, próbáljon ki egy szerepjáték klubot.

Nos, a hosszú bevezető után jöjjön a lényeg. Ahhoz, hogy szerepjátékot játszhassunk, szükségünk van egy

személyiségre, akinek a "bőrbe bújhatunk" - az AD&D-ben sincs ez másként. Az első feladatunk tehát karakterünk létrehozása. Ehhez a Játékosok Könyvének első hat fejezetén kell átrágnunk magunkat. Meg kell határozni karakterünk legfőbb tulajdonságait, fajt, osztályt és jellemet kell választanunk neki, el kell döntenünk, milyen ismeretekkel rendelkezik, valamint meg kell határozni, milyen felszereléssel indul a játékban.

Az AD&D-ben hat alaptulajdonság (Ability) létezik. Erő (Strength), Ügyesség (Dexterity), Egészség (Constitution), Intelligencia (Intelligence), Bölcsesség (Wisdom), és Vonzerő (Charisma) karakterünk legfontosabb meghatározói. Ezeket a képességeket egy 3-tól 18-ig terjedő skálán mérik. Magas érték előnyt, alacsony érték hátrányt jelent. Például, minél nagyobb a harcos *ereje*, annál több esélye van rá, hogy eltalálja fegyverével ellenfelét. Az *alaptulajdonságokat* kockadobással határozzák meg, a Játékosok Könyvének 13. oldala hat különböző módszert tartalmaz.

A karakter létrehozatalának következő lépése a faj meghatározása. Az AD&D-ben választható fajok a következők: ember, féltünde, gnóm, hobbit, törp, tünde. A felsorolásban szereplő lények minden bizonnyal ismerősen hangzanak a fantasy regényeket olvasók számára. A mogorva, de végletekig kitartó törpök, a nemes és hosszúéletű tündék, a lusta, de jószándékú hobbitok J.R.R. Tolkien könyveiből kerültek át az AD&D világába. A felettebb intelligens, a fekete humorra hajlamos gnómok az egyetlen faj, melyről nincs magyar nyelven megjelent írás. Minden egyes fajnak megvannak az előnyei és hátrányai, például a törpök ellenállóbbak a mérgezésekkel szemben, ugyanakkor nem lehetnek mágusok.

A következő feladatunk karakterünk osztályának (eláss) meghatározása. Bőséges választékunk van. Az alaposztályok (harcos, mágus, pap és tolvaj) mellett számos speciális osztály is rendelkezésünkre áll. Lovag, kósza (vándor), specialista varázsló (illúzionista, szellemidéző, stb.), druida és bárd. Természetesen minden osztály más-más képességekkel rendelkezik. Ahhoz, hogy a karakter egy adott osztály tagja lehessen, meg kell felelnie az osztály *alaptulajdonság* követelményeinek. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy fajtól is függ, hogy a karakter tagja lehet-e egy adott osztálynak. Arra is lehetőségünk nyílik, hogy karakterünknek több osztálya legyen. Ez csakis a szabályokban igen járatos játékosoknak javasolt. Nyilvánvaló, hogy egy karakterrel, mely egyszerre harcos, mágus és pap, nehezebb játszani.

A kalandok folyamán a karakterünk *tapasztalati pontokat* (Experience Points) kap. Pontok kaphatók ellenfelek megfutamításáért, szörnyek megöléséért, jó ötletekért és egyéb, osztálynak megfelelő tetteit (mágus varázslásért kaphat pontot, míg a harcos fegyveres harcért). Ha a tapasztalati pontok elérnek egy bizonyos határt, a karakterünk *szintet* (Level) léphet. A karakter

osztályától függ, hogy mennyi pontra van szüksége a szintlépéshez.

Itt meg kell említeni a TSR Complete Player's Handbook sorozatát, mely számos újdonságot hozhat a játékba. Egy-egy ilyen könyv valamelyik osztállyal, vagy fajjal foglalkozik részletesebben. A következő kötetekről van tudomásunk: Harcosok, Tolvajok, Papok, Varázslók, Bárdok, Pszichonocisták, Törpök, Tündék Kézikönyve. A Pszichonocisták Könyve (Psionic Handbook) a második kiadás alapkönyveiből hiányzó pszionikus (mentális) képességek használatának rendszerét mutatja be.

A karakterünk egyik legfőbb meghatározója az AD&D-ben a jelleme. A karakter jellemét az egyszerűség kedvéért két tengelyre vezették vissza a szerzők, Jóság-Gonoszság és Törvényesség-Kaotikuság. Ez a felosztás kilenc variációt adhat: törvényes jó, törvényes semleges, törvényes gonosz, semleges jó, teljesen semleges, semleges gonosz, kaotikus jó, kaotikus semleges, kaotikus gonosz.

A szerepjátékos feladata, hogy "belebújjon" egy másik személy bőrbe. A jellem meghatározza, hogy a karakternek milyen a világszemlélete, hajlamos-e a gonoszságra, jóra, tiszteli-e a törvényeket, vagy sem? Nagyon fontos, hogy jól játsszuk a karakterünk jellemét. A karakterlapra felírt jellem ne egy üres szó legyen, hanem ténylegesen "jellemesse" karakterünket. A DM tapasztalati pontokkal díjazhatja a helyes jellemjátékot.

Ahhoz, hogy a karakterünk teljesen kidolgozott legyen, tudni kell, hogy mihez ért, és mihez nem. A *szakértelmek* (Proficiencies) fejezete számos képességet, szakmát sorol fel, melyek közül karatereinknek kiválaszthatjuk a nekünk tetszőt (természetesen a DM engedélyével). A szakértelmeket öt csoportra bontották szét: Általános, Papi, Csavargói, Fegyverforgatói, és Varázslói szakértelmek közül választhatunk. Az egyszerű hétköznapi képességektől, mint az úszás, tűzrakás, vagy halászat, az összetett, vagy speciálisan fantasy szakértelmekig, mint a vakharc, hasbeszélés, vagy a varázslatfelismerés, számos ismeret áll rendelkezésünkre. A különböző képességeket, ismereteket pontokért kaphatjuk meg. Az, hogy a karakternek hány pontja van, az osztályától és az intelligenciájától függ. Bizonyos szintlépéseknél a karakter újabb pontokhoz jut, melyekért újabb szakértelmeket választhat, így a magasszintű karakter igazi ezermesterré válhat.

A legtöbb szakértelem esetén a használat sikeressége kockadobástól függ. A karakter valamelyik, szakértelemtől változó alaptulajdonsága alá kell dobni a húszoldalú kockával. Lehetőségünk van arra, hogy valamelyik szakértelmünkre újabb pontokat áldozva, megnöveljük a megdobandó értéket. Azaz karakterünk úszóbajnokká, halászmesterré, vagy varázslatfelismerő géniusszá válhat.

A szerepjátékok legtöbbszörében fontos szerepet játszik a harc. A fantasy irodalom hősei, vagy gonoszai számtalan

fajta fegyvert használnak. Nyilvánvaló, hogy egy fegyver hatásos kezeléséhez meg kell tanulni annak használatát, gyakorlatozni, ismerkedni kell vele. A szakértelmekhez hasonlóan a fegyverkezelés tudományát is pontokért (fegyverismereti pontokért) tanulhatjuk meg, egy pontért egy fegyvert ismerhetünk meg. Szintén függ az osztálytól, hogy hány fegyverismereti pontunk lehet, harcosnak a legtöbb, mágusnak a legkevesebb. Természetesen a fegyverismereti pontok száma is növekszik, ahogy a karakter fejlődik, tapasztaltabbá válik.

A következő fejezet segítségével meghatározhatjuk, hogy milyen felszerelése van a karakterünknek. Háromoldalmi táblázat áll rendelkezésünkre, mely tartalmazza a tárgyak árát, súlyát, fegyverek esetén azok sebzését, méretét, kezelhetőségi sebességét és típusát (vágó, ütő, szúró). Kb. nyolcvan különböző fegyver közül választhatunk. Kevés szerepjáték rendszer rendelkezik ilyen bő választékkal. A páncélzatok terén is hasonló a helyzet, rengeteg féle vértzet közül választhatunk.

Az eddigiekből kiderülhetett, hogy a karakter létrehozása igen bonyolult feladat. Más játékszisztémákban a figuránk megalkotása sokkal kevesebb időt vesz igénybe, gyorsabban végrehajtható. Ne felejtjük el azt sem, hogy hiába vannak a karakterlapunkon feltüntetve az alaptulajdonságaink, fajunk, osztályunk, szakértelmeink és felszerelési tárgyaink, ettől az a figura

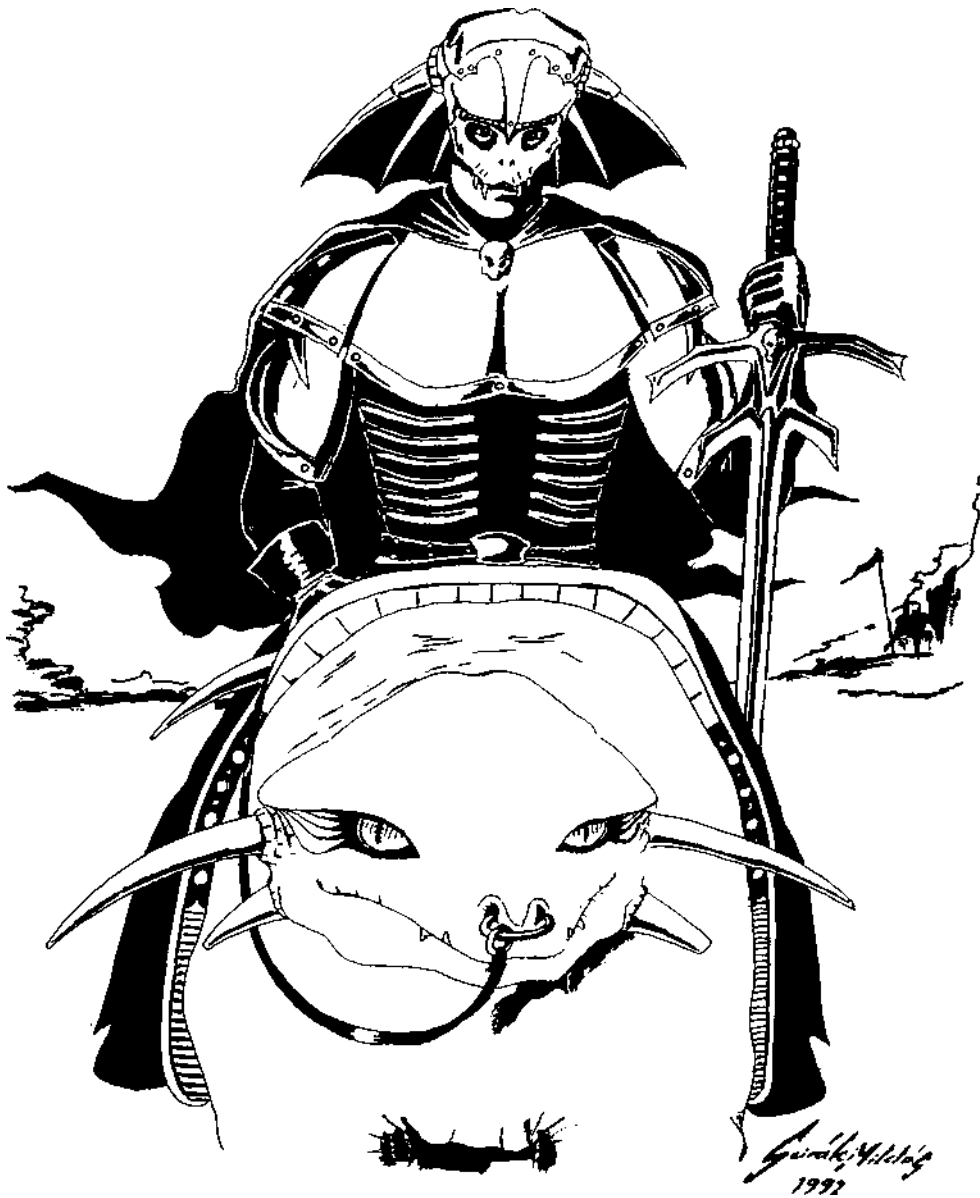
még nem fog életre kelni. El kell töprengenünk jellemén, személyiségén - kedveli-e a nyáresti záport, bőbeszédű-e vagy hallgatag, stb. Ha még ezt is a karaktergeneráláshoz csapjuk, jó 4-5 óráig tart egy-egy kalandozó létrehozása. Azonban mindezt csak egyszer kell megcsinálnunk, az első alkalommal, a későbbiekben már mindig ezzel a karakterrel játszunk. Ha figuránk meg is hal, általában ilyenkor az "elveszett testvér" vagy más hasonló rokon formájában a DM engedi egy hasonló felépítésű karakter

indítását, ha úgy kívánjuk.

Az e havi befejezésként kitérek egy fontos dolog tárgyalására - a csapat összeállítására. Az AD&D-ben nincs megkötés arra, hogy a "party" milyen osztályokból tevődhet össze, lehet akár mindenkimágus vagy harcos. A játék-egyensúly fenntartása érdekében mégis fontos, hogy a csapatban minden főbb osztályt képviseljen valaki. Legyen harcos, aki szétszabdálja az ellenfelet, pap, aki gyógyítja a sérüléseket, mágus, aki az ellenfél varázslatait háríthatja és viszonzhatja, és tolvaj,

aki előtt nincs bezárt ajtó...

Ez azért is nagyon fontos, mert az AD&D merev, zárt osztály-rendszerében ha bármelyik tag is hiányzik, a csapat könnyen olyan helyzetbe kerülhet, amelyet képtelen megoldani. A szakosodás fő értelme, hogy csapatmunkára nevel, megtanítja, hogy senki sem boldogulhat egyedül.



Polymorph

Éjhold napján, a Vámpír Kezének évében...

A telihold ezüstös fénye szinte tündökölt a csillagos, tintakék éjszakai égbolton. A sűrű tölgyverdő titokzatos, néma fáinak gigászi lombkoronája meg sem rezdült a lágyan fúvó szellőben. Egy széles, mély patak szelte ketté az erdőt. Egy frissen kidőlt, villámégette őszög tölgyfa szolgált a patak fölött átvezető hídként. A víz gyors volt, hideg és sötét árnyak kavargtak benne.

Egy parányi alak állt a tölgyfa-híd közepén, és a vízben tükröződő holdat bámulta.

- Brekk! Azok az átkozottak! Csak egyszer kapjam őket a kezem közé! - gondolta a béka, és dühösen toppantott egyet jobb mellső lábával. Az ütés nyomán az elszenesedett fakéreg egy nagy darabja hangos toccsánással hullt a vízbe. A béka ijedten ugrott le a hídról, és egy közeli bokor alá bújt, nehogy a zajra ideseregülő békaevő szörnyek megtalálják.

A békaevő szörnyek nem jöttek.

A béka bátran előmerészkedett rejtekhelyéről, és visszaugrált a híd közepére.

- Majd megemegetik, amit velem tettek! A gazok! Gyávák! - a béka már látta is lelki szemei előtt, hogyan végez majd azokkal, akik oly csúful elbántak vele.

- Ha az a gonosz, feketeköpenyes, szakállas ember nem emelte volna felém a villogó varázspálcáját, még ma is ember lehetnék. Nem is akármilyen ember, hanem az uralkodó egyetlen fia! Erre kell majd visszajönnie, és én, a békává változtatott hős, majd megszabadítom a világot tőle - fogadkozott a béka, és álmodozva lehunyta ibolyakék szemeit.

Éjhold napja előtt egy nappal, a Vámpír Kezének évében...

- A fenébe! Hogy jutunk át a patakon? Semmi kedvem belelépni, hiszen túl mély lehet, és túl gyorsan folyik - mondta, vagy inkább hörögte az acélizmú barbár. - Túl sötét van, és boszorkányság szagát érzem a vízből. Te se menj közel hozzá, Tigrécus mester! Nem mehetnék feljebb a patak partján, hátha keskenyebb lesz, vagy találunk egy hidat? - kérdezte a csatabárdos harcos a közelben álló feketeköpenyes, szakállas embertől, aki elgondolkodva fürkészte a patakot.

- Te ostoba! Még mindig nem tudad felfogni, hogy Éjhold napjára a Toronyba kell érnem? Látod, én is varázsló vagyok. Bántottalak már? - kérdezte Tigrécus.

- Nem, soha. De te a barátom vagy, Tigrécus mester! - dörmögte a barbár. A búbáj-varázs óta vagyok a barátod, te ökö! - gondolta a sötétlelkű mágus. - De kell valaki, aki megvédelmez az úton. És kell valaki rajtad kívül, aki a Torony felé menet előttünk halad majd, hogy működésbe hozza a rejtett csapdákat, és ne mi... helyesebben: én sebesüljek meg.

- A barátod vagyok, és segítek rajtad - mondta a varázsló, és az övén lógó henger alakú varázstekercs-tartóból előhúzott egy régi, megsárgult pergamendarabot. Az ősi varázslat idézőszavai megfogantak térben és időben. Tigrécus kinyújtott jobbából egy kékes villám csapott egy közeli tölgybe, ami kidőltében hidat alkotott a patak felett.

- Ezt nem lett volna szabad! A druidák meg fogják bosszulni rajtunk - morogta a barbár, és kézbevette a csatabárdját, nehogy készületlenül érje a druidák támadása. Tigrécus nem felelt, mert észrevett egy parányi békát, és ördögi terv kezdett kibontakozni gonosz elméjében. A néhai mesterétől "örökölt" átváltoztató varázspálcával suhintott egyet a béka felé, és mormogott valamit. A béka eltűnt egy kékeszöld füstfelhőben. A füst eloszlásakor egy ibolyakék szemű fiatal ember állt a béka helyén és értetlenül nézett.

- Mi történt? - kérdezte.

Sem Tigrécus, sem a döbbenet figyelő barbár nem válaszolt neki, mert a sűrűből egy zöld köpenyes féltünde lépett elő. Egy druida.

- Öld meg! - kiáltotta Tigrécus a barbárnak.

A barbár azonnal engedelmeskedett. A szerencsétlen druida már az első ütéstől halálos sebet kapott, de utolsó erejével markolatig dőfte a kezében tartott szablyát a barbár szőrös mellkasába. A barbár holtan rogyott a druida vérző tetemére.

- Megmondanád, hogy mi történt? - kérdezte az emberré változott béka.

Tigrécus dühösen szorította ököbe a bal kezét, és jobbával megmarkolta a varázspálcát.

- A démonfejedelmek koronájára! -

szitkozódott gondolatban. - Nem csak egyszerűen emberré változott, de még a tudata is átalakult. Azt gondolja most magáról, hogy ő mindig is ember volt. Ez túl veszélyes, még gondolkodni kezd! Végeznem kell vele. Meglendítette pálcáját, és a visszaváltoztatáshoz szükséges parancsot suttopta. A keletkezett zöldeskék füstben az ember békává változott vissza.

Tigrécus figyelemre sem méltatta. A varázstekercs-tartóból egy másik, ezúttal még régebbi tekercset szedett elő. A varázstekercs fekete volt, és vérrel írták. Az élőholtak megelevenítésére szolgáló varázslatot tartalmazta. A gonosz szavak hatalma visszaparancsolta a túlvilág felé igyekvő lelkeket, és egy hideg, jeges, sötét világba zárta őket. A barbár és a druida teste rángatózni kezdett, ahogy a varázslat által kreált kezdetleges lélek lassan átvette az uralmat a holttestek felett.

Tigrécus diadalmasan figyelte, ahogy a két élőhalott bizonytalanul, lassan lábra áll, és az elejtett fegyvereikért nyúlnak.

- Utánam! - parancsolt a varázsló a zombiknak, és megindult előttük.

A hídra lépve meglepetten húzta fel a szemöldökét: a béka állt előtte és harciasán nézte. Mellső lábainak ujjai közt vékony gallyat tartott, és fenyegetőleg rázta, mint egy botot. Tigrécus belerúgott a békába. Mielőtt a kis állat a rúgástól a patakba esett volna, sikerült neki a gallyal megütni a varázsló lábfejét. Tigrécus meg sem érezte a csizmán keresztül a törékeny kis faág lágy érintését.

Nem nézett a béka után. Hamarosan eltűnt a túlparton a fák között. A két zombi hűségesen követte.

Éjhold napján, a Vámpír Kezének évében...

- Mert tudom, hogy ember vagyok, csak ez a szakállas változtatott békává. De megfizet érte! - gondolta a béka, és bánatosan nézte a földből kiálló rozsdás kard markolatát. A markolat végébe egy tigrisfejet véstek. A tigris szemeit *ibolyakék* drágakővel csiszolták. A béka vágyakozva simogatta meg a hideg pengét. Már nem emlékezett rá, hogy nem a szakállas volt az első....

Szigeti Sándor

Agyarak és Karmok háborúja

A Suhanó árnyak völgye mindig is termékeny vidék volt. A magas hegyek védelmében meghúzódó nyolc kis falucska és Geridon városa igencsak gazdagnak számított. A gazdagság azonban nemcsak a kereskedőket és a letelepedni vágyókat vonzotta, a hegyvidék vad orkjai is vágyakozva pillantgattak a dús falvak és a pompázatos város felé. A belső viszályok, a járványok és az igazi vezérek hiánya azonban mindeddig megakadályozta a vérszomjas szörnyeket álmaik valóra váltásában. Most azonban mind a négy környező törzsben új főnök vette át a hatalmat. Talán ezúttal sikerülhet elfoglalni a magas fallal körülvett várost. Mind a négy törzs, a Véres Szekerce, a Koponyák Fiai, a Fekete nyíl és az Éles Karom főnöke is a teljes völgy feletti uralomra pályázik.

A törzsfők dolga korántsem egyszerű, össze kell tartaniuk mindig zsákmányra és vére szomjazó hordáikat. Lázadás és árulás hátráltathatja őket, és az erős falak lerombolásához drága ostromgépekre van szükségük. A száz fős törzs épphogy elfoglalta új szálláshelyét, egy tágas barlangot, és megdöbbenve tapasztalta, hogy három vetélytársa is akadt. Melyik törzs győzedelmeskedik a Agyarak és Karmok Háborújában?

A játék kezdete:

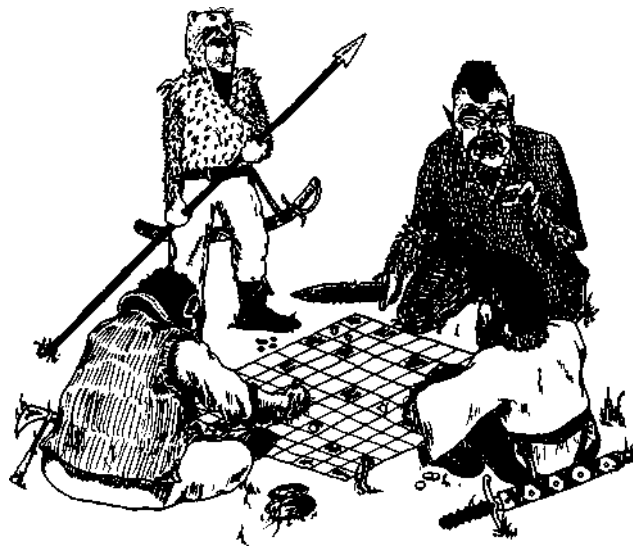
Mindegyik játékos felrak egy-egy egységet a saját barlangjához. Ezután a játékosok eldöntik, hogy milyen sorrendben lépnek. Pl. mindenki dob két kockával, aki a legnagyobbat dobta, az kezd, és az óramutató járásával megegyezően következnek a többiek. Minden kör több fázisból áll, mint pl. mozgás, csata, stb. Egy kör úgy zajlik, hogy az első játékos végrehajtja az összes fázisát a lépésnek, majd jön az utána következő, stb.

Lépési fázisok:

1. Mozgás
2. Csata
3. Szaporodás
4. Belviszály
5. Vásárlás
6. Lázadás
7. Visszatelepülés

1. Mozgás

Egy-egy mezőről az összes, vagy csak néhány egységgel mozoghatunk. Az egységek maximum annyi mezőt léphetnek, ahányan vannak. (Három egy mezőn álló egység együtt, azonos útvonalon maximum három mezőt léphet.) Átlósan lépni nem lehet. Ha olyan mezőre érnek ahol ellenség vagy falu van, megállnak. Hegyekre, kifosztott településekre lépni és rajtuk áthaladni nem lehet. Azokat az egységeket, melyek már mozogtak, meg kell fordítani (hogy tudjuk, kivel mozogtunk már). Csak akkor kezdhetünk lépni egy újabb csoporttal (egy mezőn álló egységek), ha az előző csoportból már minden egységgel befejeztük a mozgást (léptünk, vagy nem léptünk de nem



is akarunk).

2. Csata

Azokon a mezőkön, ahol két törzs egységei egyszerre tartózkodnak a kör végén, és ahol egy falun vagy városon egységek tartózkodnak, csata folyik. Mindkét játékos dob a kockával. Ha a dobott érték 3-4, akkor egyet, ha 5-6, akkor kettőt (ha 1-2 semmit) adhat az azon a mezőn harcban álló egységei számához. Az ellenfél ennyi egységet veszített azon a mezőn a harc folyamán. Mindkét játékos egyszerre dob, és egyszerre számolják ki a veszteséget. Példa: A játékosnak 4, B játékosnak két serege áll egy mezőn. A 5-öt, B 1-et dob. A két sereget veszített (2+0), B az összeset (4+2, de összesen csak kettő van neki). A győztes annyi aranyat kap, ahány ellenséges sereget leszedett. Ilyenkor visszarakhatja a *lázadásjelzőit is* (Id. később), mivel visszatért harcosainak a morálja.

Falvak esetén ugyanígy kell dobni, csak a seregek száma helyett a házak száma számít. A falu helyett a támadótól balra ülő játékos dob. Ha a játékos "nyert", vagyis maradt még egysége, kifosztotta a falut. Ez ugyanaz, mint a harcban aratott győzelem: annyi aranyat kap, ahány ház volt a faluban. Ezután egy szomszédos mezőre kell mozognia egységeinek (még akkor is, ha már a maximumot lépte abban a körben). A kifosztott falu mezőjére a játékos felrak egy *kifosztásjelzőt*. Megjegyzés: a lázadás jelzőket a falu kifosztása után is le lehet venni.

3. Szaporodás

Azok az egységek, melyek a körben nem mozogtak, tehát képpel felfelé vannak, szaporodnak. Minden egység mellé egy újabb jön fel, ugyanarra a mezőre. Egy ork törzs sem lehet azonban nagyobb 25 egységnél, ha már mind fenn van, nem szaporodnak tovább. Ha nincs elegendő egység a teljes szaporodáshoz, a játékos választhatja meg, hogy mely egységei szaporodjanak. Ezután minden egységet vissza kell fordítani.

4. Belviszály

Azokon a mezőkön, ahol több mint hat egység van, belviszály tör ki, és a felesleget (a hat fölöttieket) a győztesek megeszik. (Magyarul ahol hatnál többen vannak, a felesleget le kell venni.) Megkérdezheted, hogy miért állna egy mezőn hatnál több egység? Nos, például a kellő fölény biztosítása érdekében (harc esetén).

5. Vásárlás

A játékos darabonként három aranyért troli testőrséget vehet (de max. kettő darabot). A trollok harcban két pontot érnek, és a barlanghoz kerülnek fel. A trollok is beleszámítanak a 6 egység (*Id. belviszály*) korlátozásba!

Tíz aranyért ostromgépet lehet kapni. Az ostromgép is a barlanghoz kerül fel, nem számít egységnek (pld belviszálykor vagy csatában), viszont elengedhetetlen a város ostromához. Ha az ostromgép mellett nincs egység, vagy nem a barlangban van, tönkremegy, ezért le kell venni a tábláról. Az ostromgép csak más egységekkel együtt mozoghat. Ostromgépet nem lehet zsákmányolni - a haldoklók szétverik, ha látják, hogy vesztett a csata.

Bármely ellenséges törzs egy mezőn álló egységeit árulásra lehet csábítani. Az ár két arany egységenként. Az egységeket ki kell cserélni a törzsedbeliekkel (ha van elegendő tartalék egységed - ha nincs, az árulás sikertelen volt). Csak az összes egy mezőn álló egységet lehet elcsábítani (pl. nem lehet háromból kettőt).

6. Láadás

Ha egy törzs az adott körben egy várost vagy falut sem fosztogatott, ezenkívül nem aratott győzelmet csatában, kap egy láadás-jelzőt (ellenkező esetben nemcsak hogy nem kap, de az eddigieket is visszarakta a *csata* fázisnál). A játékos ezután vagy fizet annyi aranyat, ahány láadás-jelzője van (szétosztogatja a törzs tagjai között), vagy kitör a láadás. Láadásnál a játékos dob a kockával - ennyi egység marad hűséges *hozzá*. A többit le kell venni. A játékos választhatja meg, hogy mely egységek maradjanak fenn. Amíg a játék elején hat egységnél kevesebb van egy törzsben, és még egyszer sem fosztogattak, nem történhet láadás.

7. Visszatelepülés

Az emberek nem túl tanulékonyak, lassan visszatérnek a felégetett falvakba. Ebben a fázisban minden olyan falu helyére, ahol a játékos saját *kifosztás-jelzője* van, egy-egy *visszatelepülésjelzőt* kell rakni. Ha a *visszatelepülés-jelzők* száma már megegyezik a térképen látható házak számával, a *kifosztás-* és *visszatelepülés-jelzőket* le kell venni, a falu kész az újabb kifosztásra. Amíg egy falu nem települt vissza teljesen, nem lehet kifosztani, sőt még rálépni sem szabad.

A város támadása

A várost csak olyan egységek támadhatják, melyekkel van ostromgép. A város hetes értékkel védekezik (plusz a csatánál szokásos 0-2 dobás). Kirablása tizenkét aranyat

eredményez, visszatelepüléséhez hét házacska kell.

Törzsek kiirtása

Egy törzs kihál, ha az összes egysége elpusztul, vagy ha elfoglalják a barlangját. Ez utóbbi esetben az összes egységét le kell venni. A törzs kiirtásakor aranyai a barlangjába kerülnek, aki először lép oda, felszedheti mindet. (Természetesen ha a törzs barlangjának elfoglalása miatt szűnik meg, a pénzt a barlang elfoglalója kapja.)

Győzelem

Két változat is lehetséges, attól függően, hogy mennyi időnk van (és tudnak-e mit kezdeni magukkal a játékból kiesők addig, amíg a többiek játszanak).

Hosszújáték: Az a játékos győz, aki kiirtja az összes többi törzset (utolsóként marad fenn a táblán).

Rövidjáték: Az a játékos győz, aki először fosztja ki a várost.

A játékot nemcsak négy, hanem három ill. két játékos is játszhatja (persze így valamivel kevesebb a szórakozás).

Három játékos: A felállítás normális, kivéve, hogy az a játékos, akinek két szomszédja van, két egységgel kezd.

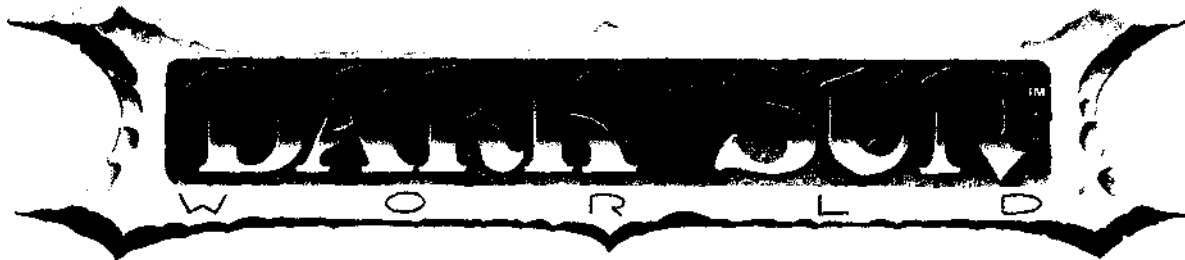
Két játékos: Mindkét játékos két törzset irányít és két egységgel kezd, melyeket egy-egy átelleses (szemben levő) barlangban helyez el. A két szövetséges törzs tagjai akadály nélkül működhetnek együtt, gyakorlatilag egy törzsnek számítanak. A maximális egységszám ilyenkor természetesen ötven. Ha az egyik barlangját elfoglalja az ellenség, oda a továbbiakban nem helyezhet fel vásárolt egységeket. Ha a másikat is elfoglalja, vesztett.

Azok kedvéért akik szeretik a hullahalmok nagyságát méricskélni: egy egység száz örköt jelképez, egy ház száz embert és a városnak hétszáz lakosa van. Egy forduló egy évnek feleltethető meg.

A játéktábla az újság 16., a figurák a 17. oldalon találhatóak. A táblát és a figurákat először ragaszd fel egy kartonlapra, majd vágd ki őket. A csapatokat kis képecskék jelképezik, mindegyik törzs nevére utalva. A troli gárda a melléirt T, az ostromgép az O betűről ismerhető fel. A láadás jelzők az elégedetlen örk fejek. A fosztogatás jelzőkön a törzs jele és mögötte tűz látható. A visszatelepülés jelzők kis házacskákat ábrázolnak. Aranyak helyett használjatok tíz- és húszfilléreseket. Érdeemes a különböző törzsek figuráit kis zacskókban vagy dobozokban külön tárolni, hogy ne keljen minden játékot hosszadalmas szétválogatással kezdeni.

Jó szórakozást kíván:

Groomsh



Afantasy szerepjátékoknálfontos a háttérvilág megteremtése, az adott világ kialakulásának, fejlődésének története, geográfiájának, birodalmainak, kereskedelmi útjainak térképen való ábrázolása, népeinek jellemzése, a világ isteneinek, híres hőseinek, uralkodóinak, s gonosz szörnyeinek leírása. Nyilvánvaló, hogy ez a munka sok időt és hozzáértést igényel, ezért a legtöbb szerepjátékkiadvány tartalmaz világleírást is. A nálunk leginkább elterjedt AD&D-hez számos, egymástól jócskán különböző, világleírást adott ki már a TSR. Greyhawk, Forgottén Realms (s ezen belül Kara-túr, Maztica, Horde, Lankmar), Dragonlance, Spelljammer, Dark Sun, Al-Quadim, Ravenloft, mind egy-egy külön világ. Úgy gondolom, érdemes ezekről a világokról ismertetést írni, ezzel is megkönnyítve a mesélőknek és játékosoknak a választást. Elsőként a Dark Sun világról szeretnék mesélni.

Athas világa valaha élettől pezsgő, sűrű erdővel, zöld síkságokkal, kék tengerekkel borított bolygó volt. Most azonban a planéta felszínének 95 százalékát forró sivatagok, kopár hegységek és végtelen portengerek jelentik. Miért állt be vajon ez a szörnyű változás?

Van egy könnyű út a mágusok számára: a varázslathoz szükséges energiát közvetlenül a körülöttük levő primitívebb létformák életenergiájából nyerni. Ha valaki nem törődik a varázslat elmondásakor az egyensúly fenntartásával, az őt körülvevő apró növények, állatok létjogosultságával, akkor a hatalomhoz vezető út kényelmesen és gyorsan járható. Egyre nagyobb volt a varázslatokat így használó mágusok (ún. defiler-ek, vagyis *pusztítók*) száma. Az ő hatalmuk növekedésével együtt pusztulni kezdett a bolygó felszíne is: a felszabaduló hatalmas mágikus energiák által elvett életet már nem tudta a természet mind pótolni. Az egyensúllyal törődő, és ezért lassabban fejlődő hagyományos mágusok (preserver-ek, azaz *megőrzők*) és a druidák ugyan felvették a harcot, de nem sok eséllyel. Az eltelt ezer év alatt a természetért, és így a bolygó életéért folytatott harc mára már eldőlt: Athas haldoklik.

Néhány pusztító eközben félisteni hatalomra tett szert: halhatatlan türannoszként kormányozzák az egy-egy megmaradt oázis köré épített, hatalmas falakkal védett városállamukat. A víz, és így élet és halál urai. Az élet pusztulásával ugyanis a víz is szép lassan eltűnt a bolygóról: kiszáradtak először a folyók, majd a tengerek. Az értelmes fajoknak nem volt más választásuk, mint az alkalmazkodás. Vad és kegyetlen földdé vált ez a világ, ahol egy korty vízért bárkit megölhetnek.

Bár a föld pusztulófélben van, a büszke városállamok még fenntartják a rend látszatát. Az emberfeletti hatalmú varázslókirályok példátlan terrort tartanak fenn. Aki csak kicsit is megszegi a törvényeket, vagy ellenére tesz a korrump templomos papoknak, könnyen az arénában vagy a bányákban találhatja magát rabszolgaként. A sivatagi utakat a gazdag kereskedőházak karavánjai járják, tonnás gyíkok által húzott guruló kőházakkal vagy gyorslábú kankokon lovagolva. Nemcsak rájuk, de a pusztában élő nomád törzsekre és apró falvakra is vadásznak a szökött rabszolgákból vagy egyéb martalócokból összeállt rablóbandák, amelyek számára ez jelenti

az egyetlen esélyt a túlélésre. A Gyűrűhegységeken túli erdők kannibál félszerzet hordái, a portengerek szigetein élő vad óriások, a mély sivatagok félelmetes és groteszk szörnyei is gyakran indulnak portyára. Mindennél irtózatosabb azonban amikor a sárkány- király megindul: városokat dönt romba, varázsló- királyokat söpör el halandók felett álló pusztítóvarázs és mentális képességeivel. Mutáns, torz világ ez, amelyben csak a legerősebb, legagyafúrta maradt életben.

A DARK SUN eddig a TSR által publikált AD&D fantasy világok közül a legkeményebb. Igazán harcedzett kalandozók számára készítették, akiket már egy kicsit untatnak a "mentsük meg a törékeny hercegnőt/csillogó varázskristályt a gonosz ork/sárkány karmaiból" stílusú történetek - még több izgalomra, veszélyre vágnak. Természetesen minden az eredeti AD&D szabályai szerint zajlik, néhány módosítástól eltekintve. Vannak új fajok, mint például a félóriás vagy a meddő ember-törpe keverék, a mul. Játshatunk sáska-harcost is, ez egy rovarszerű, alvást nem igénylő lény (amely eddig szörny volt). A régebbi fajok DARK SUN változatai sem teljesen egyeznek meg az eredetiekkel. A félszerzetek vad, kannibál törzsekben élnek, a tündék a sivatagok rablói és a városok feketepiacának seftelői, a törpék még keményebb, még konokabb szélte-hossza-egy fickók. A DARK SUN világában majdnem mindenki rendelkezik különleges mentális képességekkel - a mágusok eltűnésével szükség volt valami más, földöntúli képességre a túlélés esélyeinek megnövelése érdekében. Ezért a Psionic Handbook, a mentális képességeket használó karakertípus könyve alapvető kiegészítés egy DARK SUN csapat számára. Athas világában már nincsenek istenek, a papok a négy őselemből merítik varázsergiájukat. Bár druidák még vannak, a lovak teljesen kivesztek ebből a minden morált nélkülöző világból. Az életbenmaradást megkönnyítendő, a karakterek rögtön 2-3. szintűként indulnak, és a tulajdonságok kezdeti maximuma nem 18, hanem 20. így például egy félóriásnak, amelynek +4-gye van erőre, lehet rögtön akár 24-es ereje is!

Amennyiben valaki úgy dönt, hogy a DARK SUN világában akar kalandozni, mindenképpen meg kell vásárolnia a DARK SUN BOXED SET-et, és a Psionic Handbook-ot. A D.B.S. tartalmaz egy szabálykönyvet, amelyben részletesen le vannak írva az új fajok, osztályok, varázslatok és egyéb, a szabályokkal kapcsolatos információk. Egy másik könyv részletes leírást tartalmaz Athas kegyetlen világról. A dobozban van még egy térkép és egy bemutató történet (kalandmodul) is. Ezen kívül a DARK SUN világgal kapcsolatban már megjelent egy szörnykönyv, a Dragon Kings c. kiegészítő, jónéhány modul és több regény is. A szörnykönyv (Terrors of the Desert) természetesen az Athason otthonos csúfságok részletes leírását tartalmazza, a Dragon Kings-ben többek között 8., 9. és 10. szintű pap, valamint 10. szintű varázsló varázslatokat is találhatunk! Nemrégiben jelent meg az első számítógépes SSI DARK SUN játék, a Shattered Lands (Amiga, PC, Macintosh).

Amennyiben igény van rá az olvasók részéről, szívesen közlünk még részletes ismertetőket a DARK SUN világról.

-tm-

SKANDAR GRAUN ATYJA

A nyugatinál szobrozkok, várok Magyarország egyik legjobb fantasy írójára. Délután négy lesz néhány perc múlva, csúnyán esik, nagy a tömeg a McDonald's aulájában. - Fekete ballonkabát lesz rajtam, alacsony vagyok és szemüveges - mondta két nappal ezelőtt a telefonban, amikor megbeszéltük a találkozót. Kezemben szorongatom az ismertetőként magammal cipelt Player's Handbook-ot, szememmel kutatok egy ember után, aki megfelel a leírásnak. - Nemes István vagyok - lép elélem váratlanul. Megdobban a szívem, bemutatkozom. Besétálunk a McDonald's-be, ő elrobog valami ennivalót venni - Az éhhalál szélén állok - mondja. Megpróbálom összerendezgetni a gondolataimat, de már ott is van ismét...

- Sokan nem tudják, hogy a Káosz-ciklus és a Cherubion-saga írója te vagy, de említhetném a Worluk Atkát, a Boldogság Kék Szörnyetegét, vagy a Kristálymágiát is...

- Igen, jó néhány álnéven írtam már.

- Miért nem írsz a saját neveden?

- Ennek több oka is van, először is van egy másik Nemes István is, aki szintén író. Másodsorban a különböző műveim stílusbelileg eltérőek, úgy gondolom ezért is helyes más-más néven írni, aki vevő a sci-fi-re, nem biztos, hogy érdeklődik a fantasy iránt, hogy más műfajról ne is beszéljek.

- Sokan azt mondják, hogy a Káosz Éve nagyon Cherubionosra sikeredett.

- Ezt én inkább úgy fogalmaznám meg, hogy kezd összemosódní a két stílus, eltelt néhány év a Káosz Szava óta.

- Térjünk vissza egy pillanatra az álnevekre, melyik a kedvenced, melyik művedet szereted a legjobban?

- A Káosz-ciklust és a Cherubion-sagát. Ez abból is látszik, hogy elsősorban ezeket folytatom most is. A kedvencem talán a Káosz Szíve. Szerintem az eddigi legjobban sikerült könyvem.

- Mesélnél nekünk arról, honnan származik Skandar Graun?

- Nos, a Káosz-ciklus szerepjátékként zajlott le először. Kornya Zsolt ismertetett meg ezzel a játékkörrel, úgy 26 éves lehettem akkor. Ő volt a játékmester, és mi a játékosok. Skandar Graun természetesen az én karakterem volt. A félork neve egyébként Róbert Silverberg egyik könyvéből származik, nálunk is megjelent már, Lord Valentine Kastélya a címe. Nálunk ez amolyan szent könyv volt, fellapoztuk és onnan választottunk karakternevet, talán emlékszel a szkandárookra.

Én a lezajlott játékot írtam meg, természetesen jócskán át-dolgozva, átírva. Társaim nagyon örültek, amikor meglátták karakterük nevét leírva a műben, majd később sűrűn mondogatták, "Na ez nem is így történt..."

- Mondanál egy példát?

-... Emlékszem például a Peltárral lefolytatott küzdelemre, Alouita romvárában, a Káosz Szava végén. Három sebpontom volt, amikor Feltár rám lőtt egy **varázslövedéket**, ami az ő szintjén 10-től 25-ig sebez és biztosan talál. Már átadtam volna karakterlapomat Zsoltinak, véglegesen befejezve a játékot, amikor megjegyezte, hogy a Yamaeltől szerzett vért elnyeli a lövedékeket. Sokáig tartott a csata. A végén, amikor azt hittem, hogy győztem, hátbatámadott Yamael. Mint profi orgyilkos, a hátbatámadás miatt kétszeresen sebezhetett rajtam - de egyest dobott! És aztán megfordult Skandar Graun...

- Árukl el nekünk, miért kellett gonosz karaktert, egy rothadt csirkebélszagú félorkot választanod főhősnek?

- Nem tudom olvastad-e A. Bester "Tigris, tigris" c. könyvét? A főhős itt is gonosz. Remek könyv, az egyik kedvencem! Ezért mertem és akartam a félorkot főszereplőnek választani. Aki

egyébként nem gonosz, hanem **kaotikus** semleges.

- Mark Yennon, Zhenia, Ottomár, Grooms a Worluk Atkának szereplői. Hogyan lehetséges, hogy a Káosz-ciklusban mint istenek szerepelnek?

- A Worluk Átka a Káosz-ciklus múltja. A Káosz világának kialakulásáról szól. Annak idején először a Worluk Átkát írtam meg, bár a Káosz Szava jelent meg előbb. Úgy terveztem, hogy lett volna egy Worluk-ciklus is, ami az egész Káosz világ megteremtését mesélte volna el, de aztán másképp alakult. Mindenesetre a Káosz Káoszában minden kiderül.

- Hallhatnánk-e valamit előre erről a könyvről?

- Ezzel a kötetel zárom le a Káosz-ciklust. Befejeződik a hadjárat, mely a mű fő témája lesz. Mindenre fény derül, többek között Yverd árulásának okára.

- Másik sorozatodról, a Cherubion sagáról még nem beszélünk, mondanál róla néhány szót nekünk?

- A Cherubion sagát annak idején Kornya Zsolttal és Rác Mihállyal együtt kezdtem el írni. Nagyrészt az én munkám, de például Monarakh várának felépítését Kornya Zsolt tervezte.

- A szerepjátékban járatosak számára ennek a miinek a jellemfelosztása szokatlannak tűnik - Káosz, Rend, Gonoszság, hol vannak a Jók? Vagy a Cherubion nem szerepjátékból született?

- Nem, dehogya. A Cherubion sosem volt játék. Ez a világ csak regényben létezik. A félistenek nevének pedig töpreng csak el: cholerikus, melankolikus, szanguinikus, talán ez fény derít a "jellemgondokra".

- Elárulnál néhány műhelytitkot, hogyan írsz?

- Általában kb. másfél hét alatt írok meg egy könyvet, három-négy nap alatt pedig kijavítgatom. No persze mielőtt neki-kezdenék, legalább fél évig töprengök a témáján. Minden regényem cselekményes. Ez csak úgy lehetséges, hogy arra az időre, amíg a regényt írom, elmélyülök a kitalált világban, benne élek. Én mindig zenére írok. Egy könyvet egyféle zenére, ez segíti, hogy a könyvnek egyedi stílusa legyen, ezt én tudatosan használom.

- Mennyi műved jelent meg eddig?

- Tizenöt regényem és több mint negyven fordításom.

- Gondolom, a fordítást is hasonló sebességgel végzed.

- 30-40 oldalt fordítok le egy nap alatt. Az íráson és fordításon kívül is sok a dolgom, egy Kft-t vezetek. Nem ritka, hogy öt-hat ember vár rám az előszobámban, így csak éjszaka tudok írni.

- Mi volt az első megjelent műved?

- A Káosz Szava című regény.

- Játsszol-e mostanság, van-e rá időd?

- Nagyon kevés, de akad. Jóval többet szeretnék játszani, mint amennyire az időből futja. Legerősebb karakterem egy 13. szintű bárd.

- Ő is könyvhős lesz mint Skandarn Graun?

- Ezt még nem tudom, talán.

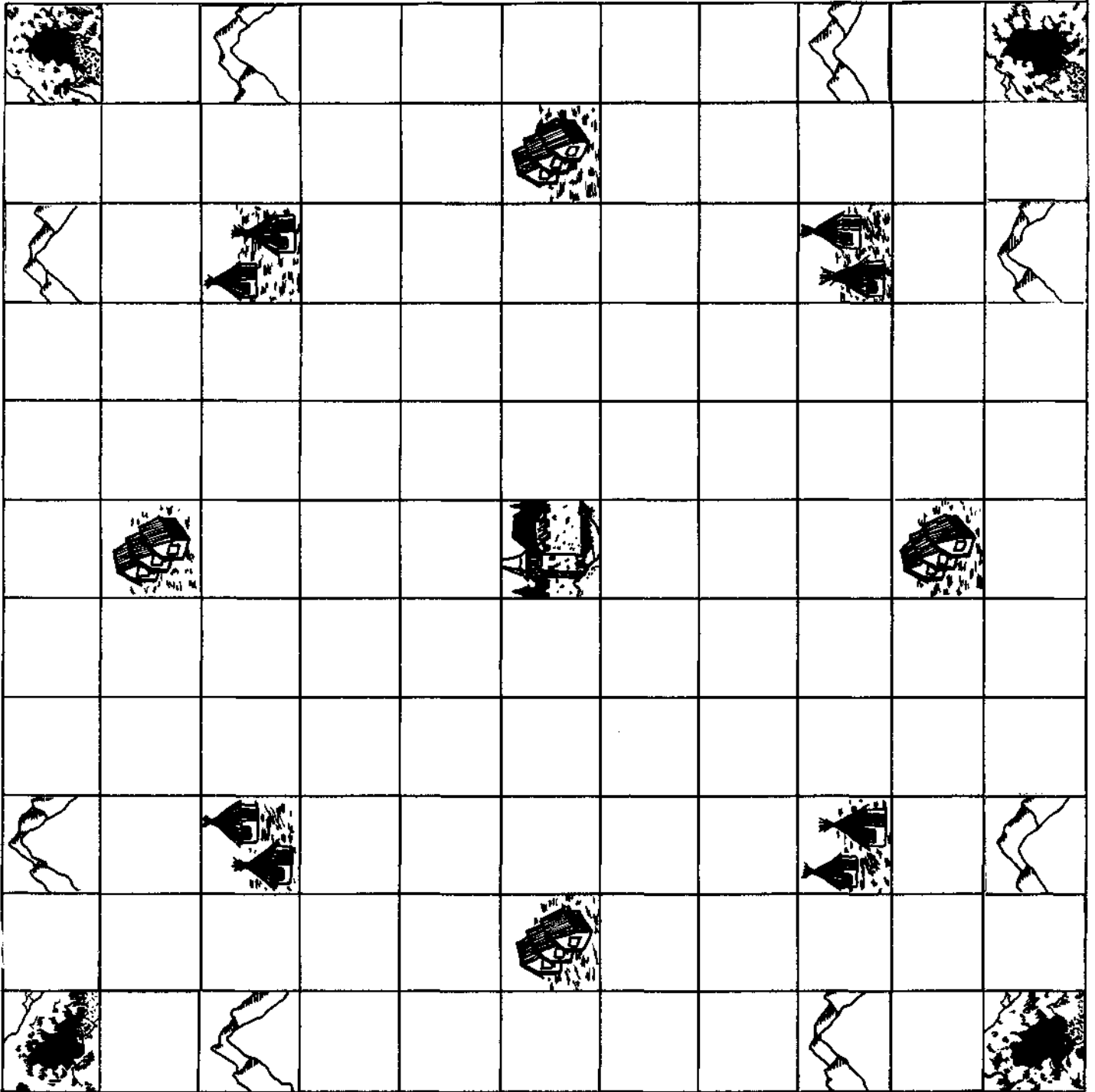
Közben elrohant az idő, és indul Nemes István vonata haza Debrecenbe. Elkísérem vonatához és elbúcsúzom tőle. Utoljára azonban jön az elmaradhatatlan kérdés.

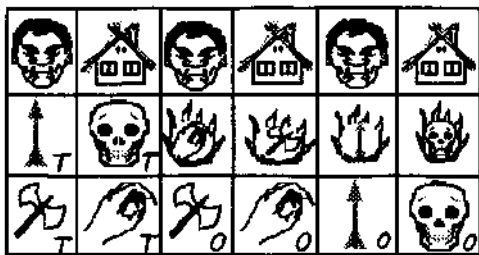
- Távolabbi céljaid?

- Egyenlőre Hajnal Királynője, Káosz Káosza, Hajnal Hadura, könyvfordítások, később valami komoly-szépirodalom.

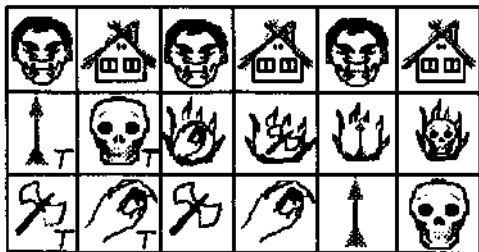
- mm -

AGYARAK & KARMOK

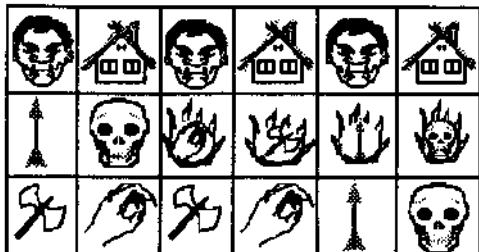




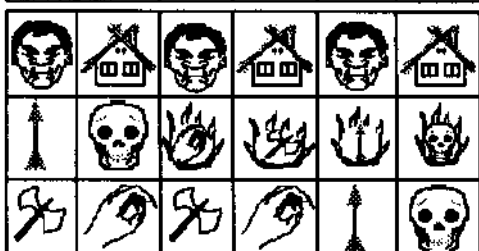
Koponyák fiai



Véres Szekerce



Fekete Nyíl



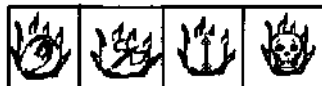
Éles Karom



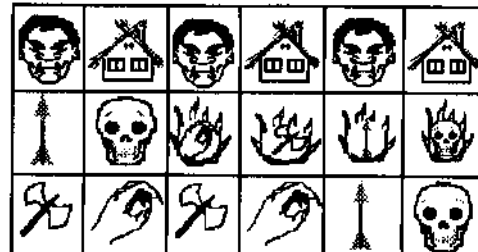
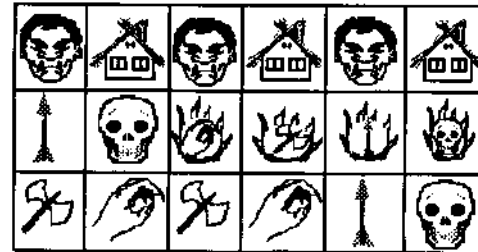
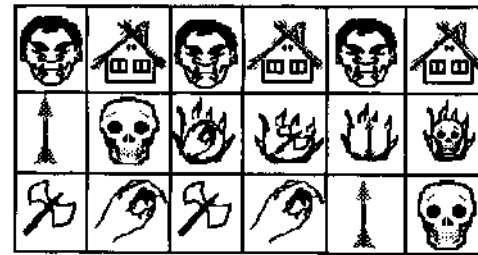
Lázadás-jelző



Visszatelepülés-jelző



Pusztítás-jelző



GALÉRIA

Ez a rendszeresen visszatérő rovatunk, melynek a Galéria címet adtuk, a hazánkban megjelenő fantasy könyveket ismerteti. Rendszeresen szólnunk a témával foglalkozó festőkről, grafikusokról és más művészekről is. Első alkalommal az Angus Dewer-ről írunk, valamint olvashatnak egy riportot Magyarország egyik remek fantasy festőjével, Boros Attilával.

MARK EVANS

ANGUS DEWER

Mark Evans, a könyv szerzője fiatal amerikai tehetség. A játék, amelyet kitalált és megszerkesztett, újdonságként hathat az olvasóknak, dicsérve a magyar kiadó szélesebb munkáját. Az első könyv, *A riveti utcák*, egy rendszeresen megjelenő sorozat első tagja (címlapja újságunk hátsó borítóoldalán látható). A sorozat tizenkét részes. Az epizódok történetei külön-külön is kerek egészet alkotnak, önmagukban is lejátszható komplett játékok, persze mélységében hordozva "A nagy játék" összefogó egységét, a nagy cél mindenre kiterjedő voltát.

Angus Dewer, a főhős nem egy szuper tehetséggel rendelkező, zseniális férfiideál, és nem egy isteni áldással övezett szerencselovag, akinek még a véletlen is a kezére játszik. Nincsen napra kész, már kialakított jelleme, melybe belebújva csak becsapná magát az olvasó. Angus Dewer egyéniségét a játékos határozza meg.

Meddig jut el? Mire lesz képes? Vajon a legésszerűbb utat választja majd? Mindez Tőled függ!!!

"Omeron világa kitérül a pillanatnak...", s te már ott is vagy.

Angus Dewer nem más, mint Te!

A játék folyamán tapasztalatokat szerezhetsz, melyek által fejlődhetsz, felkészültebbé és érettebbé válhatsz. Döntened kell, kikkel szövetsz, kiket utasítasz el!

Gondolj át mindent, hogy Te lehess a győztes!

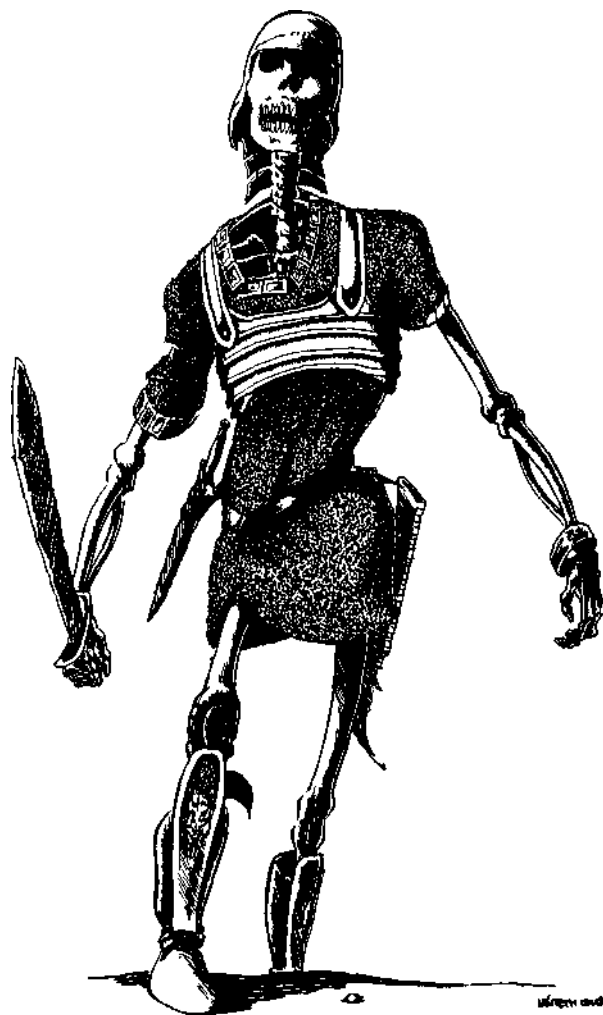
A játék egy fantasztikus kihívás. Egy teljesen ismeretlen világ távlatai nyílnak meg előttünk. Győzedelmeskedünk vagy elbukunk?

Mindez Angus képességeitől, a nála levő tárgytól, és nem a kockadobástól függ. Az eddigi játékoktól eltérően nem a véletlen határozza meg sorsodat.

Személyi lapodat - melyet a könyvben találsz - küldd be a kiadóhoz, ahol azt kiértékelik... Miért? Erről több információt a játékban találsz. A könyvben található színvonalas illusztrációk - grafikák, táblázatok, színes térképek és matricák - elősegítik, hogy átélhessük a kaland izgalmait.

Megjelenik a *Cherokee Kiadó* gondozásában '92. dec. 4-én.

S.F.





A neve Boros Attila, foglalkozása festő, a kritikusok szerint az egyik legjobb. Munkáit főleg könyborítókon láthatjuk, s hogy milyen témában van leginkább otthon? A fantasy világában.

- *Miért érdekel?*

- A fantázia, a titokzatosság megmozgatja a képzeletemet. No és a színek! Olyat keverek amelyet csak akarok, amit én látok. A képzőművész belső látása kifinomultabb, mint másé. Ez a mesterségünk.

- *Foglalkoztat-e, hogy valami szépet, érdekeset nyújts rajzaiddal az embereknek, vagy csak magadnak készíted őket?*

- Persze, hogy foglalkoztat. E nélkül nem mennék semmire. Imádom, ha csodálják a munkámat. A könyv borítója valamilyen expozíció, előkészítés. Érted, nem? Bemutatja a cselekmény helyét, sokszor a főhőst is, akit az én szememmel lát az olvasó.

- *Min dolgozol most?*

- Egy új kihíváson, az Angus Dewer-en. Olyan figurát akarok festeni, hogy mindekinek tessen. Angus, a főszereplő elsősorban az ész és a logika hőse, de az erőé és a szépségé is. Angus Dewer a játékos maga, egyszóval mindenki, aki játssza.

- *Mióta festesz ebben a stílusban?*

- Még csak két éve.

- *Sokan úgy tartják, hogy te vagy a legjobb. Mesélnél a technikádról?*

- Egy éve használom a retusasztalt. Minden csínját-bínját ismerem. Különleges megoldásokra is rájöttem, amire más nem.

- *Ez a technika kevésbé ismert?*

- Nem éppen. Nyugaton már a hetvenes években használták. Ott divat.

- *Elégedett vagy?*

- Nem mondhatnám.

- *Mi a vágyad?*

- Többek között szeretném, ha a rézkarcaimat, festményeim és a grafikáimat a nagyközönség is megismerné.

- *Önnálló kiállítás?*

- Egy főiskolás? Viccelsz?

- *Ehhez nem tudok hozzászólni. Búcsúzásra nincs szükség, hiszen gyakran találkozunk veled a könyvek borítóin.*

(Szerk: újságunkban a festő munkái közül három is látható: a címlap és a hátsó borítóoldal, valamint az Angus Dewer könyv borítója a belső címlapon.)

-T.Á -

AD&D klubok címei

Lapunkban szeretnénk minden hónapban AD&D-t és más szerepjátékokat játszó klubok címét közzétenni. Kezdetnek íme a rendelkezésünkre álló információ. Mint látható, főként budapesti klubokat ismerünk. Kérjük, hogy azoknak a kluboknak a vezetői/tagjai, akik ezt a listát ki tudják egészíteni, írjanak címünkre. Kérjük a klub nevét, pontos címét (telefonszámát) és a foglalkozások időpontját feltüntetni. Nagyon örülnénk, ha egyben a klubvezető nevét, címét és telefonszámát is megkaphatnánk, hogy a jövőben könnyen kapcsolatba tudjunk vele lépni. A klubcímek közlése díjmentes.

Ismerünk még néhány klubot, de részben a címben nem vagyunk biztosak, másrészt lehet, hogy a klub már nem működik, hamis adatot pedig nem akarunk közölni. Várjuk ezenkívül azok jelentkezését, akik új klubot szeretnének alapítani, és esetleg tanácsra van szükségük.

Fővárosi Művelődési Ház

1119, Bp, Fehérvári út 47.

Péntek 14-21 h

Havanna Közösségi Ház, Mítoszkeltek Egyesülete

1181 Bp, Kondor Béla sétány 8.

Péntek 17-21h, Vasárnap 14-21 h

Pataky István Művelődési Központ

1102 Bp, Szent László tér 7/14.

Vasárnap 14-20h

Petőfi Csarnok

1146 Bp Városliget, Zichy M. u. 14.

Szerda 17-20h, Vasárnap 14-20h

Sárkányszelídítők, XVIII. ker. FIDESZ iroda

1181 Bp, Üllői út 361. Tel: 1-272-820

Péntek 16-21h

Nyíregyházi Művelődési Ház

Szerda, Csütörtök 18h-



A BÖLCS TANÁCSAI

Ezt a rovatot Sylva Theomer, az Alánon Nagykönyvtár tiszteletbeli tagja, a Szuper- és Paranaturális Tudományok doktora, Morin király házi bölcse vezeti. Bármilyen szakmájába vágó kérdésre

(AD&D és egyéb szerepjátékok szabályai) készséggel válaszol ezeken a hasábocon. Lehetőség szerint kérdéseiteket úgy fogalmazzatok meg, hogy néhány mondatban válaszolni tudjak rá (tehát ne kérjetek olyat például, hogy írjam le az összes 1. szintű varázslatot). A levélre a szerkesztőség címén kívül írtatok rá, hogy "A BÖLCSNEK". A korlátozott hely miatt nem tudunk minden levélre az újságban válaszolni, ezért aki biztosan választ akar kapni, mellékeljen felcímezett válaszborítékot is. Ismítekem, csak a játékszabályokkal kapcsolatban tudok válaszolni, olyan levelekkel, hogy mi a véleményetek az újságról, mik a javaslataitok, ötleteitek, közvetlenül a Szerkesztőségnek (Levelezési Rovat) írtatok.

Mivel az első számban természetesen még nincsenek kérdések (és nem akartuk ál-kérdéseket kreálni), következésképpen egy összefoglaló egy öreg barátom meséléssel kapcsolatos tapasztalatairól.

Szinte kivétel nélkül minden szerepjátékhoz szükség van mesélőre (angol kifejezéssel: Dungeon Master - DM). A DM az a személy, aki a játékosok által irányított karakterek környezetét megteremti, leírja az őket körülvevő világot, s eljátssza azokat a lényeket, amelyekkel a karakterek találkoznak. A jó szerepjáték elengedhetetlen feltétele a jó mesélő. Fontos hát azzal foglalkozni, hogy mitől jó az egyik mesélő, s mitől rossz a másik. Képzeltérő, rögtönzési képesség, szellemesség, színészi hajlam, játékkismeret és még számos más fogalom jellemzi a jó játékevezetőt. Az előző felsorolásból csak egy dolog hiányzik: a gyakorlat. Szándékosan hagytam ki, hiszen a felsorolt fogalmak bármelyike fejleszthető. S bár a kezdő DM sokszor azt hallja "mesélj, s majd rájössz a hibáidra", nem árthat, ha néhány kézzelfoghatóbb tanácsot is adok.

1. A mesélőnek ismernie kell a játék szabályait. A szerepjáték az élet szimulálása, kitalált világban cselekvő kitalált személyek története. Ahhoz, hogy meghatározassuk, mit képesek, és mit nem képesek ezek a személyek megtenni, szabályokra van szükségünk. A DM-nek feltétlenül ismernie kell ezeket a törvényeket, hiszen ő határozza meg, hogy a karakter cselekedetének mi lett az eredménye. A történet szempontjából fontos, hogy a mesélő járatos legyen a szabályok dzsungelében. Kiábrándító, ha a kaland öt percnél meg szakad, mert a DM elmerül az egyik könyvben valamelyik táblázat után kutatva. Kezdő DM-nél ez természetesen érthető, idő kell neki, hogy megismerhesse a szabályokat.

2. Mindig legyen előre kitalált mesénk. Ez alatt ne egy előre leírt több oldalas regényt értsünk, csak egy logikai vonalat, amit a történet folyamán követni szeretnénk. Meg kell találnunk az egyensúlyt a két véglet között, nem lehet a mesénk teljesen előre meghatározott. A játékosok cselekedeteinek befolyásolniuk kell tudni a történéseket, ha nem, akkor már nem szerepjátékról van szó! Óvakodjunk azonban a másik végletől, ne a játékosok

irányítsák a kalandot, ez a mesélő feladata.

Sok DM elköveti azt a hibát, hogy a játékosokra hagyja a vezetést, pl.: a karakterek találnak egy kékes fényű derengő, karsú pengéjű kardot, és a játékosok egyike rögvést kijelenti, hogy ez egy tünde fegyver. Ha az előre elgondolt mesénkben ez a kard egy vén rovargyűjtő mágus által lepkecsapdának megalkotott kard, nyugodtan ragaszkodjunk eredeti elképzelésünkhöz, ne hagyjuk, hogy a játékos megzavarja a logikai vonalat.

3. Jellemezzük a karakterek környezetét. A mesélő feladata leírni a karakterek körüli világot. Színek, formák, illatok, hőmérséklet, hangok, melyek megadhatják a játék alaphangulatát, s ezek által válhat a mese valóságsszerűvé. Nem; szükséges trollokkal és élőholtakkal dobálózunk, izgalmassá tehető a történet jó meséléssel is. Lássunk egy példát: a négy karakterből álló csapat hosszú napok óta délnek tart, a tikkasztó meleg és a tűző nap minden erejüket kiszívta, így hát igen megörülnek, mikor estefelé a lemenő nap fényében meglátnak egy apró falucskát. A játékosok elhatározzák, hogy belovagolnak a faluba, megérdeklődik merre van a fogadó, hogy ott töltsék az éjszakát. Rendben van. - mondja a mesélő.

"Belovagoltok a falucskába, a főutcán elfértek egymás mellett is a négy lóval, kétoldalt vályogtéglából rakott, zsúpfedeles házikók állnak, az ablakok becsukva, a faajtók bereteselve, kellemesen hűs, tiszta esti szellő fújdogál. Csend honol, az utcán egy lélek sem tartózkodik, békésen poroszkáltok egyre beljebb, s beljebb.

Hirtelen felerősödik a szél és elemi erővel szemetekbe szórja az utca összes porát, a lovak felnyerítenek, s megbokrosodva dobálják magukat. Komoly erőfeszítésekbe kerül lecsillapítani őket. Szerencsére a vad szélroham, amilyen gyorsan jött, olyan gyorsan tova is száguld, s ti tovább haladhattok befelé. Néhány percnyi út után elértek a falu főterére. A csendben csak egy rozsdás kocsmacégér tartóvasainak nyikorgása hallatszik, majd...."

Nem hinném, hogy akadna olyan játékos, aki nem érezné a leírásból a megnevezhetetlen veszélyt, pedig mindössze az érzékekkel manipulál a szöveg. A látással: zárt ablakok, ajtók, a hallással: a csend, a nyikorgó cégér, a misztikus elemek: mint például a lemenő nap. Ha a történet nappal játszódna kevésbé aggódnának a játékosok karaktereikért, azonban szürkületben, amikor megnőnek az árnyak, s a sötétségben ismeretlen veszélyek leselkedhetnek, akkor könnyebben elfoghatja őket a borzongás; a vad szélroham, mintha a falu megelevenedve el akarná űzni a behatólókát; az ijedtükben felnyerítő lovak, az állatok hatodik érzéke, mellyel megérik a veszélyt. Nyilvánvalóan a leírás teszi élővé, s izgalmassá a falucskát.

Még egy tanács: használjuk a természeti jelenségeket hangulatkeltésre: napokig tartó szemerkélő eső, sötét, felhős égbolt, sűrű, átláthatatlan köd, villámlás az éjszakában, távoli mennydörgés, megáradt folyók, erdőtűz, vulkánkitörés, vagy hajnali madárdal, az erdő illata eső után, fehér bárányfelhők az égen, tücsökciripelés, csillagfényes éjszaka, stb.

4. A RPG-k legtöbbszörében fontos szerepet tölt be a kockadobás - támadás, védekezés, mentődobások, stb. Sose feledjük el leírni, hogy mi történik! Ne mondjuk azt, hogy "Oké, ezzel a dobással eltaláltad az orkot, dobj sebzést, aha, 3

pontot sebződött", hanem lássuk magunk előtt a csatát, valahogy úgy mondjuk: "az ork csatabárdja pajzsodon csattan, úgy érzed karodban porrá morzsolódtak csontjaid (azaz az ork dobása majdnem elég volt ahhoz, hogy eltalálja a karaktert, aki épphogy csak képes volt a hártásra), hátralépsz, s kardoddal az ork felé sújtasz, dobj támadást". Amikor a támadás sikeres (pl. "a pengéd, átszelve a mocskos bőrvértet, az ork testébe hatol") attól függően, hogy mennyire sebzett az ork, leírhatjuk a reakcióját. Pl. tegyük fel, hogy már csak pár pontja van - az ork felhőmből, megtántorodik, arca eltorzul a fájdalomtól és a haragtól. Vigyázzunk, harcnál sose húzzuk az időt hosszú leírásokkal, peregenek az események.

Itt szólnék még egy gyakori hibáról: a varázslás rossz kezeléséről. Hogyan varázsol a mágus? Kézmozdulatok, varázsszavak, szükséges mágikus anyagok. Meséljük a mágiát! "A sötét csuklyás alak lassan felemeli karjait, a hátracsúszó köpenyegujjak felfedik összeasztott kezeit, melyek kékes fényvel felderengenek. Ismeretlen, idegen nyelv mennydörgésszerű hangjai töltik meg füleiteket, majd egy gigantikus robbanás rázza meg a falakat, s a mágus kezéből egy villám csap felétek." Az ilyen részletes leírást néhányszor alkalmazzuk, az ismert varázslatoknál bőven elég a megnevezés, vagy egy-két szavas jellemzés.

5. Ha véletlenszerűen megjelenő, táblázatból dobott szörnyeket használunk (angolul - random) sose tegyük azt hogy csak a nevüket közöljük, inkább részletesen meséljük el a játékosoknak, mivel találta magát szemben (ahogy a 3. pontnál írtam: méret, alak, szín, szag, hang, mozgás, stb.) Azt se feledjük, a lények valahogyan meg is jelennek, nem a semmiből teremnek a karakterek elé (általában), a levegőből érkező sárkánynak suhog a szárnya, a támadó vadkan patái alatt recsegnek a lehullott ágak.

A véletlen generált szörnyek használatánál ügyeljünk a logika szem előtt tartására. A dobás után mindig gondoljunk bele, hogy az adott lény megjelenhet-e az adott helyen. A karakterek nem találkozhatnak óriással egy háromszor három méteres fülkében.

6. Találjunk ki jellemet az általunk irányított karaktereknek. Éljenek a karaktereink - legyenek érzéseik, gondolataik. A fogadás lehet mogorva, a kardforgató buta, s hiszékeny. A jó karakterjellemezés ízt adhat a mesének.

7. Sose mondjuk azt: "Nem teheted meg!" a játékos bármit megpróbálhat, nekünk a következményeket kell elmondanunk, pl.: a varázsló teljes harci vérteteket is viselhet, de ekkor képtelen lesz varázsolni a mozgását akadályozó páncélban (a varázsláshoz igen precíz mozdulatok szükségesek), vagy az íjász eltalálhatja a felé rohanó küklpsz szemét, de ez esetben lényegesen kisebb esélyt adjunk neki találatra, s határozzuk meg, mennyi pontot kell sebeznie ahhoz, hogy a küklpsz elveszítse a látását.

8. Aranyszabály: a játékos nem barát, nem ellenség. Eszerint meséljük. Ne kedvezzünk a játékosoknak, de ne is törekedjünk arra, hogy mindenáron kiszúrjunk velük. Sokszor tapasztalható, hogy a játékos karakterek túl erősek, rendkívüli tulajdonságaik, tömérdek kincsük és mágikus tárgyak van. Ez az az eset, amikor a DM túlzottan kedvez a karaktereknek - egy idő után már semmi sem jelent kihívást egy ilyen csapat számára, unalmassá válik a játék.

9. Előfordulhat, hogy külön kell mesélnünk az egyik játékosnak, pl.: a karaktere észrevett valamit, amit a többiek nem. Ilyenkor vonuljunk félre ezzel a játékosal, s mondjuk el neki, mit észlelt a karaktere. Másjátékos ezt ne hallja! Azonban

ne várokoztassuk túl sokáig a többieket, kieshetnek a mese hangulatából. A túl sokszori külön-mesélés széttörheti a történetet.

10. Ne legyen túl sok varázstárgy a mesénkben. Ne rohángáljon mindenki mágikus pengékkel, tünde láncingekkel, láthatatlanná tevő gyűrűkkel; elveszítethetjük a varázstárgyak értéküket, szertefoszlik így az őket körülengő misztikum. Ki beszélne az Excaliburról manapság, ha hajdanán minden lovagnak lett volna egy?

11. A kalandban szereplő játékos karaktereknek legyen háttértörténetük. Hol születtek? Apjuk, anyjuk mivel foglalkozik? Vannak-e testvéreik? Gyerekkorukban mi történt velük? Miért hagyták el a szülői házat? Számos ilyen kérdésen gondolkozzunk el, ha új karaktert kíván indítani az egyik játékosunk. Amennyiben a hosszútávú mesék hívei vagyunk (ugyanazoknak a karaktereknek mesélünk hónapokon keresztül), feltétlenül szükséges, hogy a játékban szereplő személyeknek legyen háttértörténete. Jó háttértörténet a mese folyamán ötletek sokaságát szülheti!

12. No Snack! Egy-egy játék órákon át tarthat, a feltámadó éhségünket ne mesélés közben csillapítsuk, tele szájjal nem lehet érthetően beszélni. Az sem jó, ha a játékosok rágcsálnak játék közben, ez igen hangulatromboló lehet. Tartsunk kajaszünetet.

13. A szerepjátszás célja a szórakoztató kikapcsolódás. Ne vegyük túl komolyan a mesélést. Ne feledjük el társainkkal együtt mi is élvezni a játékot. A DM-nek mindig figyelnie kell a hangulatra. Meséljünk könnyedén, ne rideg bírónként. A szabályoknál fontosabb, hogy a kaland izgalmas és szórakoztató legyen.

Végül néhány ötlet, amivel rövid időre visszanyerhetjük játékosaink figyelmét, ha éppen lankadóban lenne.

Kérjük el az egyik karakter lapját, fussunk át rajta, majd dobjunk valamelyik kockával, s faarccal adjuk vissza a lapot, az eredmény azonnali figyelem, s kérdések özöne, amire persze egy szót sem szólunk, hanem folytatjuk a mesénket. Ez egy jó trükk, azonban sokszor ne alkalmazzuk, mert a játékosokat a bizonytalanságba, majd az érdektelenségbe taszíthatjuk vele.

Másik lehetőség a levélküldés. A játékosok egyikének küldjünk egy ilyen levelet: "Amit ezen a papíron olvasol, ne lássa más! Kérlek, nézd át a lapod, majd dobj a húszoldalú kockával, bosszankodj, s mondd hangosan - Nincs meg!". Az ilyen leveles cseleket se alkalmazzuk sokszor, és lehetőleg mindig másra kérjük a játékosokat.

Természetesen ahhoz, hogy e két trükköt alkalmazhassuk, szükséges, hogy élesben is dobjunk titkos dobást (pl.:nem látható hatású mágia elleni mentő) és küldjünk valós levelet is.

Jónéhány egyéb tanács is adható lenne a témával kapcsolatban, de remélem, hogy már a fentiek is segítenek valamelyest. A cikk írása közben számos kép villant át az agyamon, s rájöttem, hogy az elbaltázott meséim egy részében mik voltak a hibáim, úgyhogy javasolom Neked, ha nem sikerült a meséd, a játékosaid gyakran ásitoztak, gondolkozz el rajta, hogy mit csinálhattál rosszul.

Nos, ennyit mára, kedves barátaim. Várom leveleiteket

Sylva Theomer

JAMES BOND, A 007-ES

Szerepjáték az angol titkosszolgálat megbízásából

Sokan legyintenek, amikor a James Bond történetekről van szó, hogy "én nem nézek ilyen hülyeségeket", meg "micsoda naiv film". A népszerű és izgalmas kalandtörténet iránti előítéletek gyakran a régi rendszer keltette hiedelmekből, nevelésből, és a történet félteértelmezéséből adódik. A sorozatot leginkább azzal vádolják, hogy Bond lehetetlen körülményekből is kivágja magát, ezzel tönkretéve a realitásnak még az illúzióját is. Holott ha tudnák, hogy ilyen esetekben semmi különös nem történik, mindössze néhány hősi (hero) pontot használ fel a mindentudó angol titkosügynök...

Nyilvánvaló volt, hogy a 007-es izgalmas személye és kalandjai is előbb-utóbb működésbe hozzák a szerepjátékok szerzőinek fantáziáját. Elsőként természetesen a James Bond szabálykönyv jelent meg, a karaktergenerálás és a játék szabályaival, no meg a filmekben előfordult néhány fontosabb személy, fegyver és jármű leírásával. A sikeren felbuzdulva, a kiadó (Victory Games) megjelentetett mégjónéhány kiegészítést, mint pl. a *Q Manual*, amely a titkosszolgálat technikai zsenijének, fedőnevén Q-nak a fantasztikus találmányait részletezi (robbanógolyós toll, ernyőbe szerelt géppuska, stb.). Az egzotikus tárgyakon kívül, amelyek nélkül egyetlen James Bond történet sem lehet teljes, rengeteg fegyver és jármű leírása található meg itt. A Thrilling Locations sok-sok fantasztikus helyszín leírását tartalmazza. Ezenkívül megjelent még végigjátszható modul formájában néhány eredeti James Bond történet is.

A fantasy mágiában, szörnyekben *gazdag* világához szokott játékosok joggal kérdezhetik, hogy vajon mi a fene jó lehet ebben a szerepjátékban. Nincsenek sárkányok, nincsenek tűzlabdák - nincs semmi érdekes? Természetesen, egy Bond játékban, mivel a jelenben játszódik, egy valóságos világban, sokkal több szerepe van a realitásnak, nem lehet egy helyzetet az AD&D-ben megszokott "Varázslatból van" mondattal megoldani. Egy fantáziadús, ötletes mesélő azonban éppoly izgalmas és veszélyes helyzetekbe helyezheti az angol titkosügynököket alakító játékosokat, mint egy Szörnykönyvekkel felszerelt DM. A James Bond történetek persze általában egy sémára épülnek: valami örült, de gazdag és intelligens fickó világuralomra tör ill. el akarja pusztítani a világot valamilyen igen faramuci módon. A játékosokat épp egy rutinfeladatnak látszó ügy kivizsgálására küldik a világnak egy egzotikus részére. A nyomozás közben persze fény derül, hogy mekkora gazság készülődik. Az ügynökök általában valamilyen oknál fogva nem tudnak kapcsolatba lépni a központtal (a helyi összekötő is benne van a dologban, elfogják őket, nem hinnének nekik, stb.), tehát saját erejükből, fantasztikus akadályokat leküzdve kell a Tervet az Utolsó Pillanatban megakadályozniuk.

A játék ugyanúgy zajlik, mint más szerepjátékok: a játékvezetőn kívül minden játékosnak van egy karaktere (egy angol titkosügynök, nem James Bond!), mindegyiküknek vannak erősségeik és persze hibáik. Mivel az ügynökök nem járnak csapatban, egyszerre négynél többen nemigen lehet játszani. A karakter meghatározása nagyon jól ki van találva - semmilyen kockadobálás nem kell hozzá. A játékosok egy adott pontértéket oszthatnak el. Meg van adva, hogy a tulajdonságok (erő, ügyesség, akaraterő, érzékelés, intelligencia) alapérték felettire növelése, a szakértelmek (autóvezetés, tűzharc, lopakodás,

hegymászás, széffűrés, stb.) "megvásárlása" és fejlesztgetése hány pontba kerül. Az előélet, a külső, az emberi hibák (klausztofóbia, játékszenvedély, stb.) kiválasztása is a pontrendszer alapján történik. Az, hogy a játékos egy adott helyzetben hogyan boldogul, természetesen ezektől a dolgoktól függ. Pl. ha valaki el akarja találni az ellenfelét pisztollyal, akkor a tűzharc képességét használja. A tűzharcnál az ún. *elsődleges esély* az ügyesség, az érzékelőképesség, és természetesen a tűzharc szakértelem függvénye. A találat sikere függ még a szituáció nehézségtől (*nehézségi faktor*): ez alapesetben 5, de rengeteg dolog módosíthatja (az ellenfél takarásban van, mozog, éjszaka van, a lőfegyver típusa, stb.). Az elsődleges esély és a nehézségi faktor határozza meg, hogy, hány százalékos esélye van a találatnak. Az sem mindegy, hogy ha valaki megdobja ezt a százalékot, mennyire dobja meg: ha ugyanis nagyon alá dob a kívánt felső határnak, még hősi pontot is kap. Ezeket későbbi sikertelen dobások módosítására vagy nehéz szituációk megoldására használhatják. Ezeknek köszönhető, hogy a játéknak hasonló hangulata lesz, mint egy James Bond filmnek: a játékosok néha lehetetlennek tűnő szituációkból is megmenekülhetnek.

Miből is áll egy játék? Először is a James Bond történetekből jól megszokott helyzetekből: autós, motoros, hajós, tevés, repülő, tengeralattjárós, és még ki tudja milyen üldözés, objektumba bejutás, széffűrés, bizonyítékszerzés, a másik nem képviselőinek elcsábítása, és mindenkifölött sok szerepjáték - gyakran kell különböző személyeket meggyőznünk valamiről (vagy kiszedni belőle valamit) hol mosollyal, hol hazugsággal, hol őszinteséggel, hol jó dumával. Természetesen tűzharc is előfordul, autóból, házból, vagy akár honnan, szinte akármivel. A harc rendszere elég jól ki van találva, kiegyensúlyozott játék esetén szinte lehetetlen, hogy egy karakter meghaljon (itt nincs feltámasztás!), de azért a "csaták" jóval ritkábbak, mint egy fantasy játékban. Itt inkább az okos boldogul, mint az erős.

A küldetés sikeres teljesítése után a játékosok tapasztalati pontot kapnak, amelyet azonban nem szintlépésre, hanem a tulajdonságok és szakértelmek fejlesztésére használhatnak fel. Ezenkívül speciális felszereléseket (pl. lézeres célzó a pisztolyhoz) is kérhetnek/szerezhetnek, akár az AD&D-ben varázstárgyakat.

Szóval a játékban minden megvan, ami egy jó szerepjátékhoz kell - ahhoz azonban, hogy tényleg élvezhető legyen, itt is szükség van egy felkészült játékvezetőre. A részleges realitás fenntartása miatt itt valamivel nehezebb a felkészülés, mint egy DM-nek. Alaptörténetet könnyű kreálni, inspirációnak bármilyen újságcikk, TV-hír vagy kalandtörténet megfelelhet. A mi csoportunk többek között már megakadályozta az ózonlyuk szétroncsolását, az atomfegyver bevetését iraki részről, a III. világháború kitörését, az emberiség hipnotizált bábbá változtatását és még ki tudja mi mindent. Ha kellő érdeklődés van a játék iránt, szívesen írok újabb cikkeket róla, esetleg a szabályok részletesebb ismertetésével, érdekes példákkal.

-tm-

DÉMONIDÉZÉS



mágus még egyszer lassan végigjártatta szemét a szobán, aztán elégedetten bólintott. A helyén volt az összes kellék, minden készen állt. Az apró, ablaktalan helyiség egyetlen bútorzata - egy nagy tölgyasztal - most a fal mellé volt tolva. Rajta tégelyek, ónedények, bennük mindenféle porral és folyadékkal. A szenteltvizes üvegese, amelyet egy paptól vásárolt, üresen hevert az asztalon: tartalma, más fontos komponensekkel együtt a mágikus kört határolta, amelynek közepére egy pentagramot rajzolt, külön erre az alkalomra elkészített mákonytintával. A kört tizenkét - szintén megszentelt - égő gyertya vette körül. Lángjuk, noha szellő sem mozdult a gránitfalú toronyszobában, vadul lobogott, megannyi örülden táncoló ördög árnyát festve a sötét falra.

- Alkalomhoz illő - mosolyodott el a varázsló. Aztán felemelte az asztalról a gondosan előkészített tekercset, és belépett a körbe. Megköszörülte a torkát, és megmarkoita a nyakában lógó amulettet, majd kinyitotta a papiruszt.

Bár ha bekövetkezik a legrosszabb, úgysem valószínű, hogy tehet valamit, de azért nem árt felkészülni. Tudta, hogy egyetlen rossz mozdulat, egyetlen elhibázott hangsúly, és a következmények beláthatatlanok. De amint elkezdte felolvasni a szöveget, már nincs visszaút. Nagy levegőt véve, nyugodtan olvasva belekezdett hát, mielőtt még meggondolja az utolsó pillanatban.

Amint elkezdte a mágus a varázslat felolvasását, a gyertyalángok, mintegy parancsszóra, megálltak, és apró, épphogy-világító ponttá zsugorodtak össze. A szoba távoli sarkában a port parányi légörvény kapta fel, amely egyre nőni látszott, egyre mélyebben zúgott. Ahogy a varázsló kiejtette a szavakat, úgy tűntek el füstölve a tekercsről. Keze egy pillanatra megremegett, ahogy érezte, hogy a varázssenergia felszabadul, és áramlani kezd testében, karjaiban kifelé, a sarok felé. Az egyre erősödő, túlvilági szélben távoli moraj vegyült, mintha a föld kínlódna a planéták közti burkot felszakítani akaró varázslat nyomása alatt. A mágus ökle kihéredett, ahogy görcsösen szorította az amulettet. Szinte érezte, ahogy életenergiája elfolyik, elszívja a földöntúli energiák megmozgatása. De mindez csekély ár...

Ahogy az utolsó szó is elhangzott, egy pillanatra tökéletes csend állt be, a szél megállt, a porrá vált tekercs maradványai lassan a földre szóródtak. Aztán a padló megmozdult, és repedés futott végig rajta. A nyílás tágulni kezdett, és vörös fény szűrődött fel a mélyből, mintha épp a pokol kapuja tárulna fel. A dolog annyira valószínűtlenül hatott, hiszen ez egy magas torony legfelső szobája volt, alatta egy másik, hasonló szobával, ahol semmilyen tűz sem égett. A repedés azonban mégis ott volt. De a másik oldala nem egy szinttel lejjebb volt, még csak nem is a föld alatt: innét elképzelhetetlen távolságra, egyenesen az alvilág szakadékában nyílt meg. Ezen a kapun nyilvánvalóan valami át is akart lépni.

Amint a repedés tágult, egy hatalmas, karmos féket kéz nyúlt fel a mélyből, és megkapaszkodott a szélében. Füst és tűz csapott fel, sejtelmes vörös fénybe borítva a szobát. Fekete felhőbe burkolva, lassan kiemelkedett egy ébenfekete testű, tíz láb magas szörnyeteg. Hatalmas denevérszárnyai, ujjnyi karmai és fogai ugyan félelmetes látványt nyújtottak, a mágus azonban tudta, hogy a külső csak hitvány elképzelést ad arról, hogy milyen rettenetes hatalmat és erőt képvisel az alvilág démona. Összegyűjtve akaraterejét, hangosan kimondta a lény *igazi* nevét. A teremtmény, láthatóan magához térve az idézés okozta sokkból, lassan felemelte torz, bulldogra emlékeztető fejét, és parányi, sárgán izzó szemeket a varázslóra függesztette. Azok a mindent látó pupillák! Nem a mágust szemlélték, hanem egyenesen a lelkébe mélyedtek. Mintha egy hideg, érdes kéz simította volna végig a gerincét. A szörny teljes testtartása azt sugározta: Te, nyomorult kis halandó, hogy merted egyáltalán a bátorságot venni, hogy buta kis varázslataiddal elbűvölni próbálj...

A mágus meredten figyelte a démon minden mozdulatát. A fekete karmok felé nyúltak, át, a láthatatlan védővonalon keresztül. De amikor a gyertyák fölé értek, fájdalmas szisszenéssel rántotta vissza borzalmas mancsát a sötét lény. Izmos medvelábain most körözni kezdett, keresve a hibát a körön, kutatva, hol remegett meg egy rúna rajzolásánál az idéző keze, várva, hogy mikor roppan össze az akarat, amely a pajzsot fenntartja... A varázsló azonban régóta készült erre. Tudta, hogy a borzalmas karmok egy pillanat alatt összeroppanthatják testét. De a varázslat erős. Még ez sem törhet át rajta.

A démon nyilvánvalóan feladta a próbálkozást. Megállt, karbatett kézzel, és mereven a varázslóra bámult. Nem szólt, de hangja tisztábban csengett a mágus fejében, mintha kimondta volna a szavakat.

- Miért hívtál? Jól vigyázz, az életeddel játszol, halandó! Most védett vagy. De mi lesz legközelebb, ha a földön járok? Gondolod, nem kereslek fel?

Az idéző nyugalmat próbált erőltetni magára, és a lény pillantását elkerülve, a mellkasát nézve válaszolt:

- Tudod jól, hogy a varázslattal kényszeríthetek egy feladat elvégzésére. De én inkább csak kérni akarok... Vigyázz, tudom az igazi nevedet, és ezzel a varázslattal iszonyatos fájdalmat tudok neked okozni, kedves Spbavwf... - ezzel előhúzott egy másik tekercset a köpenyéből.

- Szóval fenyegetsz, te kis hús-vér féreg! Eltaposlak, és a lelkedet elviszem magammal, meglásd!

- Hmm, ezt majd később megbeszéljük. Fontos feladatom van a számodra. Hozd el nekem Riad király kincstárából a Hatalom Botját! - egy pillanatilag farkasszemet néztek. - Most, azonnal.

Az alvilág teremtménye még egyszer gyűlölködve végigmérte a mágust, majd biccentett fejével. Felemelte karmait, és egy pillanat alatt füstté vált! A zöldes köd, amivé átalakult, félelmetes sebességgel süvített ki az ajtón, távoli célja felé.

A varázsló kimerültén sóhajtott fel. Sajnos a java még hátravan! A kört nem hagyhatja el, amíg a démon vissza nem tér, sőt, végig nagyon ébernek kell lennie! Így aztán az ajtót figyelve, karbatett kézzel várt.

Egy órát sem kellett várakoznia, amikor a zöld füst újra megjelent, és a rettenetes démon ismét alakot öltött a mágus előtt. Kezében hét láb hosszú, sima fűzfapot, vékonyabbik végén vörös fényben izzó rubin. Milyen egyszerű tárgy, és mégis, mekkora hatalmat képvisel...

A démon a pálcát a mágus felé nyújtotta. A fekete karmokról vér kenődött a fára, bemocskolva azt.

- Le kellett tépniem néhány tetőtől talpig páncélba öltözött, karddal hadonászó mitugrász fejét. Volt ott egy varázsló is, erről nem szóltál. - a démon egy neheztelő pillantást vetett megpörkölt szárnyára. - De nem baj, őt is elhoztam magammal, a saját szórakoztatásomra. - A mágus ekkor pillantotta meg a szürke gyémántot, amely egy láncon, a démon övéről lógott. Mintha egy apró lidércfény repkedett

volna fel s alá a kőben, a szabadulást keresve... - Külön fizetséget kéne kérnem a többletmunkáért, de nem teszem. Úgyis mindent visszafizetsz sokszorosán, ha legközelebb találkozunk. - A démon félelmetes kacajjal az asztalra dobta a botot, amelyért a mágus természetesen nem nyúlt ki a körből. A repedés újra megnyílt, magába fogadva az alvilág szörnyetegét. Ahogy a lény a mélybe süllyedt, az apró, sárgán izzó szemek mindvégig a varázslót bámulták...

A főmágus egy intéssel kizavarta a segédeket a díszesen berendezett idézőkamrából. Minden készen állt. A legdrágább, és legmegbízhatóbb komponenseket alkalmazta. Óvatosan az aranysárga szárnyporából rajzolt pentagram középre állt, a hosszú varázsbotra támaszkodva. Az utóbbi két évben nagy hatalomra tett szert, és ez rengeteg áldozatot is követelt. Tíz évvel látszott öregebbnek, de többre jutott, mint bármely másik varázsló egy emberöltő alatt. A hatalom botja előtt olyan kapuk is kinyíltak, amelyeket még egy sárkány sem tudna bedönteni. Magabiztosan kinyitotta a tekercset, és olvasni kezdett. A félelmetes hangulat, amely az idézésnek velejárója volt, még mindig nem hagyta érintetlenül.

A varázslat végén most is minden elcsendesedett, és a kapun keresztül előemelkedett Spbavwf, a démon.

- Látom, a szentelenséged nem ismer határt. Hogy merészeltél újból megidézni?

- Az ok egyszerű: újabb feladatom van számodra. Szórakoztatónak fogod találni. El kell hoznod Tal várából a Tudás Kövét.

A démon percekig tombolt - fekete varázslatok, halálos illúziók ostromolták a mágust védő kört. A borzalmak, amelyeket az alvilág több ezer éves, tapasztalt kízómasterének arzenáljából kerültek elő, a legtöbb egyszerű embert már az első néhány pillanatban az örületbe kergettek volna. A fővarázsló azonban túl sokat látott már életében. Tudta, a látvány nem tud ölni. Ezért csak csöndben elővette a másik tekercset, és varázsolni kezdett. A varázskört ostromló csúfságok hamarosan eltűntek, és a démon borzalmas jajkiáltása betöltötte több mérföldes körzetben minden élőlénynek a tudatát.

- Már az első alkalommal figyelmeztettelek. Akarod, hogy folytassuk? - nézett a főmágus várakozóan az alvilág teremtményére. Az válaszként füstté változott, és elhagyta a szobát. Két óra múlva a varázsló kezében volt a Kő, válasz minden kérdésre, amelyet valaha feltettek, kulcs a végtelen hatalomhoz.

A hártás-csontos kék kezek lassan kavargatták a forró izsappal teli üstöt. A folyadékban apró emberkék, megannyi elkárhozott lélek manifesztációja úszkált. A hosszú körmű kék ujjak néha kicsipentettek egyet az üstben kínlódók közül, és kegyesen szétnyomták, akár egy levegőben elkapott legyet. Hirtelen a nagy kapu csikordult, és a feltároló nyílásban Vukar, egy ajtónálló démon feje jelent meg.

- Óh, nagymester, Minden Démonok Ura! Spbavwf, a Nyolcfogú akar veled beszélni! Kíséret nélkül jött. Megölessem, vagy láncra veressem?

A démon lord tűnődve emelte fel tekintetét, és néhány pillanatig elgondolkodva bámult szolgájára. Vukar jó szolga, jutalmul talán saját kezűleg fogja ledarálni a nagy őrlőben. Kicsit unta már a lelkek pusztítását, kíváncsisága nagyobb volt vérszomjánál. Miért merészkedett ide az a senki kis haláldémon?

- Bocsásd be! - intett kegyesen, miközben az üst tartalmát a trónja mellett lebegő tűzgömbök egyikébe öntötte. A haláldémon fejét lesütve, alázatosan somfordált be az ajtón. A nagyúr azonban jól tudta, hogy az apróbb démonokban sohasincs alázatosság, csak hatalomvágy. Minden, amit tesznek, csak ennek érdekében tett képmutatás.

- Mit akarsz, Spbavwf? Ugye jó indokod van, hogy megzavarj fontos napi teendőimben? Remélem, nem valami kicsinyes ellentét egy másik haláldémonnal?

- Nagymester, bocsásd meg jelenléteimet...

- Jól van, megbocsátom. Tovább... - intett türelmetlenül a démon lord.

- Bizonyára te is találkoztál már azzal a problémával, hogy egy halandó varázsló, egy kis féreg megpróbált megidézni... - látva a nagyúr szemöldökráncolását, gyorsan helyesbített - ... persze, te nyilván azonnal elpusztítottad az ilyen arcátlanokat. Egy varázsló már másodszor teszi meg ezt a csúfságot velem, és nem tehetek semmit, teljesítem a parancsait, mert köt a varázslat. Nincs valamilyen ellenvarázslat? Tanácsodat persze nem kérem ingyen! - tette hozzá sietve, és egy nagy üveggömböt emelt fel, benne vörös folyadék. - Egy unikornis vérért hoztam el neked, benne csemegeként a szíve!

- Nos, ez nagyon kevés. De ha beszerezl még néhány apróságot, talán segíthetek. Ha persze a tréfa sikertelen lesz, az életeddel fizetsz... A dolog egyébként egyszerűbb, mint gondolnád: van néhány varázslat, amelyet fel lehet arra használni, hogy *te idézz* meg valakit egy másik

létsíkról. Ez nemcsak az emberek kiváltsága... A többit a fantáziádra bízom. Ha elhozod, amit kérek - óriásvelő, egy tucat tiszta lélek, a legújabb fejlesztésű pakyr kízóeszköz a Pokol Tornyából - akkor megtanítalak a varázslatra, és már csak a mágus igazi nevét kell megtudnod!

A fővarázsló bekapta a kanálnyi keserű port, és egy pohár vízzel lenyelte. Ha igaz, amit a Tudás Kövével megtudott, akkor mostantól nem fog öregedni! Ha vigyáz magára, és nem kezd holmi varázspárviadalokba, akár a végtelenségig élélhet. Ekkor vette észre az asztalon a sárgás folyadékkal teli üveget. Az a mihaszna Endil! Megint rosszul mérte ki a következő kísérlethez szükséges grányvért. Indulatosan felpattant, hogy elinduljon megfeddni a tehetségtelen segédet, amikor a szoba közepén ezüstösen fénylő pont jelent meg. A pont nőtt, szélesedett, fej nagyságú gömb lett belőle, és tovább tágulva lassan felvette egy hártavékony ovális alakját. Az embermagasságú furcsaság a levegőben lebegve megállt. Ősi, ezeréves mágia telepedett a fővarázslóra, amely bűvöletének még a sok-sok védő amulett és gyűrű sem tudott ellenállni. Megbabonázva, egy lépést tett a bűvös tárgy felé, majd még egyet, s még egyet. Kábán, maga elé bámulva lépett át a más dimenzióba vezető kapun.

A démon izgatottan álldogált az apró, füstölő koponyákkal körbevett mágikus ötszög közepén. Ahogy a tekercsről az utolsó szó is elfüstölt, fellobbant az idézéshez komponensül használt sellővér. A földön támadt kék repedésből pedig lassan előbukkant a megdöbbenett főmágus.

- Változott a helyzet, varázsló. - üdvözölte a démon. - Látom, hogy sok-sok varázslat és rúna véd, így nem árthatok neked most már, hatalmad csúcán, még a saját világomban sem. Azonban most én idéztelek meg, és a parancsodat teljesítened kell, különben borzalmas kínok közt fogsz meghalni. - A mágus dühödten emelte fel botját. Egyetlen szavára pusztító tűzförgeteg csapott le a démonra, akit azonban megvédett a jól előkészített varázspajzs. A támadásra viszonzásul azonnal érezte az rakoncátlankodóknak kijáró szörnyű kínokat. - Vigyázz, ne légy engedetlen. Gyorsan megteszed, amit kérek, és már haza is mehetsz! Látod azt a hegyet mögöttem? Az alvilág hegye. Nem alacsony, de nem is nagyon meredek. Oda kell felmáshoznod. No, ez így persze túl egyszerű lenne. Fel kell vinned magaddal valamit. Egy apróságot. - Ezzel a háta mögé mutatott. A hegy tövében hevert Gra átkozott sziklája. - Ezt a követ kell felgörgetned a hegy tetejére! Ha kész vagy, elmehetsz. Remélem, jó erőben vagy, kedves *Sziszifusz*. Időd mindenesetre van, hiszen előtted az örökkévalóság.

Tihor Miklós



TÚLÉLŐK FÖLDJE

levélben játszható fantasy szerepjáték

Ez év júliusában indult el Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték, a **Túlélők Földje**. Az érdeklődés óriási, és a játékosok száma folyamatosan növekszik. Azok kedvéén, akik a játékról még nem hallottak, szeretnék néhány szót ejteni arról, hogyan is zajlik ez az egész.

A **Túlélők Földje** egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeresfélsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, erről kapta a nevé is ez a hely. A játékosok egy-egy fantasy-karaktert irányítanak. Ez lehet "hagyományos" fajú, azaz ember, elf, törpe, troli, gnóm, vagy választható a T.F. egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Mindenfajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét.

A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni. Adott parancsok közül lehet válogatni, ezek mindegyikének van egy ún. Tevékenység Pont éneke. Egy körben adott mennyiségű TVP-t lehet felhasználni, és max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy hatalmas számítógépes szimulációs rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-6 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez a parancsok eredménye, egy olvasmányos levél, kiegészítésekkel, karakterlappal, részletes térképekkel.

Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriásifelfedezni való terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak számítógép, hanem más, ravaszjátékosokkal irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz Jutni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni.

A dolog természetesen pénzbe kerül, de a rengeteg pozitív reakció garancia arra, hogy ez nem kidobott pénz, hanem mindenki kiváló minőségű és élvezetes játékot kap ezen cserébe. Akit érdekel a játék, szívesen küldenek neki a szervezők ingyen egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot. Ehhez az alábbi címre kell írnia:

JÁTÉK LEVÉLLEN
1680, BUDAPEST, PF 134.

Szeretnék ezt a rovatot minden számunkban folytatni. A fő attrakció természetesen Setét Patkány naplója lenne. Ez az árnymanó a T.F.-en játszik, a szerkesztőség egyik tagjának a karaktere. A napló egyrészt kedvcsináló a habozók számára, információforrás az aktív játékosok számára, és (reméljük) jó szórakozás mindenkinek. Továbbá ezeken az oldalakon szeretnék foglalkozni a játékkal kapcsolatos minden közérdekű kérdéssel, problémával, hírekkel. Most tehát következnek az alávaló árnymanó naplójának bevezetője, majd az első két (játék) hét eseményei.



Setét Patkány naplója

Sohasem voltam szerencsés fickó. A Taarg-hegység tövében, egy kis árnymanó faluban nőttem fel. Nyolcéves sem voltam, amikor a bátyám, Bűdös Bonyók kinyomta a bal szememet, jóanyám pedig csak megdicsérte érte! Ekkor döbbsentem rá, hogy magamon kívül senkire sem számíthatok. Nem mondanám, hogy egy jóképű árnymanó gyerek vagyok: a falubeli nőstények az orgyilkosság-órak után sosem engem cipeltek el a bokrok közé nagy visongással, hanem a tökkelütött bátyámat meg a haverjait. No persze azért jóval szebb vagyok egy betegesen sápadt bőrről elfnél vagy egy nyavalyás nyálfejtű kobuderánál. Erőmmel sosem voltam a falu verekedőinek élén, de fürgeségemnek köszönhetően mindig el tudtam szaladni, vagy ha ez nem ment, legalább elhajolni az ütések elől, Ami keveset tudok az életben, csak magamnál köszönhetem. Tizenkét éves koromban, amikor a törzssépp harcba indult, sikerült az ellenséget átkozó szertartás előtt ellopni a szent koponyát a sámán sátrából. A törzs felét ugyan lemészárolták, de ezalatt én egy csicsás bocskort cseréltem egy közeli barlangban lakó Baar-orkkal a koponyáért. Szerencsére a lopásra nem derült fény, de a bátyám másnap elvert és levette rólam a bocskort. Azért valahogy mégiscsak felnőttem, és a törzs többi tagjával tarthattam a fosztogatásokon. Sajnos, ez nem jelentette azt, hogy népszerűvé váltam a törzs tagjai között - ezért ragasztották rám ezt a hülye nevet. De most már szabad vagyok, azonnal megváltoztatom, amint valami értelmes eszembe jut.

Szabad? No igen. Épp a szokásos portyán voltunk a szomszédos gnóm faluban, de a dolgok nem úgy mentek, ahogy szeretnénk volna. Néhány aljas kobudera ökölfityerész felvonult a gnóm putrik határán, hogy megfosszon jogos zsákmányunktól. Szerencsére hátul

álltam, így elsőként szedhettem nyakamba a lábamat. Egy barlangban bújtam el, amikor hatalmas dübörgés hallatszott, és olyan meleget éreztem, mint amikor a bátyám beledugta a lábamat a tűzbe a gonyolésütéskor. Csak hosszú idő múlva mertem kikukázni, és látom, hogy marha nagy kiégett pusztaság lett az egész vidékből. Első gondolatom az volt, hogy remélhetőleg a bátyám meg a család összes tagja is megnyúvadt. Rögtön utána viszont azon kezdtem gondolkodni, hogy most én mihez fogok kezdeni? Hát igen, a tábor egy nagy merő széngödörre vált. A fegyvereket sajnos a menekülés során eldobáltam, csak a kőkésem és a vizestömlőm maradt nálam. A táborban sikerült néhány szenes húsdarabot találni. Nem gondolkodtam, honnét eredt - ettem már rosszabbat is. Aztán megindultam egy irányba, céltalanul és reményvesztetten. Napokig gyalogoltam a pusztában, vízem lassan elfogyott, ennivalót alig találtam. Végül, amikor már majdnem éhen pusztultam, találtam néhány gumót. Majd egy egeret. És úgy tűnt, a dolgok kezdenek rendbejönni - a hely, ahová érkeztem, egyre több jelét mutatta az életnek! Akkor még nem tudtam, hogy ezt a félszigetet a Túlélők Földjének hívták mindazok, akik a termomágikus világéget átveszelve eljutottak ide, a kontinens keleti csücskébe.

Nem tudom milyen fura ötlettől vezérelve, talán mert annyira megörültem az életnek, amelyet már elveszítettnek hittem, de elhatároztam, hogy naplót fogok vezetni. Először elhullott állatok bőrét használtam papírként, és a kőkésemet tollként, később fejlettebb eszközöket, amint szert tehettem ilyenekre. Következzen tehát a naplóm, mindenki okulására.

1. NAP

Irdatlanul éhes vagyok. Szerencsére, még délelőtt elcsíptem négy óvatlan szitakötőt. A gyomrom még mindig korog, de már halkabban. Sajnos, a reggeli után kellemetlen meglepetés ért: egy démontetű rohant rám a félig elszenesedett bokrok közül. Ezek az óriásira nőtt élősködők finom csemegék, és szívesen vadászok rájuk, ha A.) nem egyedül vagyok, B.) rendszeren fel vagyok fegyverezve. Sajnos, nem volt választásom, fel kellett vennem a harcot egy szál kőkéssel a kezemben. Bár a féreg beleharapott a bal bokámba, sikerült szétvágnom a puha testét egyszerű fegyveremmel. A csata után, mert még mindig éhes voltam, felvágtam a szörny szőrös potrohát, és kiemeltem belőle az ehető részeket. Hamm, hamm, nyami! Most már egyáltalán nem korog a gyomrom, és még félre is tudtam rakni ebédre. A hosszú vándorlásban valamint ez elmúlt csatában szerzett sebek most már komoly fájdalmat okoznak: kénytelen voltam valamilyen fajta gyógyulási lehetőség után nézni. Szerencsére sikerült nyakon csípnem egy vakondrákot, és zsigereit a rőkapáfrány leveleivel összekeverve, jótékony gyógyfőzetet kotyvasztottam. Tovább haladtam északkeleti irányba, amikor is egy lila brekk próbálkozott a megtorpanással. Jóllakottan és meggyógyulva, fölényes győzelmet arattam a szintén ehető húsú kételtű felett. Nem volt időm azonban a győzelmemet ünnepelni, mert az árnyékból egy malac méretű, fantasztikusan vastag bőrű vadász tatu ugrott rám. Úgy látszik, hogy ő is a lila brekkre vadászott, de én voltam a gyorsabb. Vagy úgy

gondolta, hogy együtt fogyaszt el minket. Ez már keményebb csata volt, de a tatu borzalmas karmai ellenére nem volt vitás a győzelmem. Kőkésemmel hatalmas lukakat ejtettem a testén, de azért nem akkorákat, hogy megsérüljön az értékes tatu bőr, amelyet rögtön a csata után lenyúztam. Talán még jó lesz valamire.

Lassan eljutottam a kiégett föld széléig - innét már gyönyörű zöld síkság húzódik kelet felé! Talán most már nem jelent problémát az életbenmaradás. Lefekvés előtt még levágtam egy démontetűt, csak hogy biztosítsam hosszú távra a kajatartalékaimat. Vízet azonban sehol sem találtam. Egy kicsit aggaszt a dolog. Egy tűzbokor árnyékában pihentem le, majd megvizsgálom, mit kezdek vele.

10. NAP

Napokig nem mozdultam erről a jó kis helyről, gyűjtöttem az erőmet. Sokat törtem a fejemet azon, hogy mit kezdenék a vadász tatu bőrrel, de sajnos semmi értelmes nem jutott eszembe. Azt hiszem, mások is túlélhették a nagy tüzet. Elhatároztam, hogy az első adandó alkalommal megpróbálok valami felszerelést lopni magamnak, bárkivel is találkozók. Mindenesetre, felszereltem magamat néhány fáklyának való ággal, amelyet a tűzbokorról szedtem. Irány kelet!

Hamarosan megpillantottam egy elf leányt. Sajnos már nem volt lehetőség, hogy elrejtőzzek, és elcsenjek valamit, így kényszeredett vigyorral vártam rá. Megfordult a fejében ugyan, hogy milyen jó íze lehet a tündeleány combjának, de a fakóbőrű rusnyaság bőrpáncélba öltözve, hosszú íjjal és valamilyen csontból készült szuronnal felfegyverezve jött felém. Mosolygott rám (hülye ez?), taktikai okokból én is visszamosolyogtam mind a tizenkét fogammal. Erre egy kicsit elkomorodott. Elmagyarázta, hogy mennyire örül nekem (hiszi a piszi!), és elmondta, hogy merre menjek, hogy összeakadjak egy bizonyos trottyos varázslóval. Allítólag tud nekem segíteni, kíváncsi vagyok, hogy mit tud a vén szivar.

Délre elértem az Arany Dombsághoz, sajnos arany már nincs itt. Azért alaposabban körülnéztem, és majdnem ráléptem egy homovarányra. Ez a lapos, sunyi szörny úúúgy guvasztotta rám a szemét! Belémcsípett néhányszor, de azért sikerült megölni és kivágni a gülüszemeit. Elegem volt aznapra a harcból, ezért megkíméltem egy nagy, lebegő csíborra hasonlító szörny életét. Nyilván könnyen legyűrtem volna a borzalmas csápjai ellenére is, de most hagytam, hadd fusson.

Majdnem belegyalogoltam egy kehes kobudera táborába! Szerencsére idejében észrevettem, és csendben odalopózkodtam a halkán hortyogó mini-rizsevőhöz. Meg se rezzent, ahogy elemeltem a vizestömlőjét! Aztán uccu. Sajnos ez a tömlő is üres volt, de vigasztal a tudat, hogy hátha így a kobudera is szomjanhal. Sokkal vidámabban mentem tovább. A meglöpött táborától kellő távolságra, egy bokor tövében pihentem le.

S.P.

Tolkien és a Gyűrűk Ura

J. R. R. Tolkien nevének nem kellene az egész világon ismertnek lennie. Az Oxford egyetem professzora ugyan jelentős sikereket ért el tudományos pályáján, mégsem nyelvészeti műveit tették kötelező olvasmánnyá Lengyelországban. Az angol tudósra mint A Gyűrűk Ura szerzőjére emlékezik a világ. Mi vesz rá egy komoly egyetemi tanárt, hogy varázslókról, fekete lovasokról és hobbitokról szóló történeteket írjon? Furcsának tűnhet, de ezek a történetek nem álltak nagyon messze szakterületétől. Tolkien a közép-angol nyelvvé foglalkozott. Ebben a nyelvben még sokkal erősebbek a szász és kelta hatások, mint a mai angolban. Tolkien közép-angol legendákat fordított le modern angolra, legjelentősebb művei a Sir Gawain és a zöld lovag, a Gyöngy és az Orfeo fordítása. Ezek a fordítások nagyon nehéz feladatot jelentettek, a szövegek gyakran rúnákkal, hiányosan és egy ma már elfeledett nyelven íródtak (a modern angol ugyanis nem abból a nyelvjárásból alakult ki, amelyiken ezeket a legendákat írták). Tolkien tehát jól ismerte a kelta és germán legendákat, erre az alapra építette Középföldét.

Az első világháború alatt kezdte leírni a saját maga költötte meséket. 1920 tavaszán olvasta fel először egy részletét (Gondolin elesését, ami a Szilmarilokban található) az Exeter kollégium Esszé Klubjában. Itt mondott bevezetője fényt vet rá, hogyan születtek ezek a történetek. Kezdetben sajnálkozik, hogy nem tud valami friss és kritikai írást bemutatni, majd így folytatja: "Így hát valami már megírtat kell felolvasnom, és kétségbeesésemben ehhez a Meséhez fordultam. Természetesen még soha nem látott napvilágot... Elfinesse, a saját képzeletem világa, eseményeinek teljes ciklusa született meg (vagy inkább lett megalkotva) egy ideje a fejemben. Néhány epizódot papírra vettem..."

1916-tól kezdve terbélyesedik a világ, sok változáson megy át, kezdetben főleg nyelvvel, a tünde nyelvvé foglalkozik, ez érdekli legjobban. Nagyon korán megszületnek a tengwák és a nyelvten alapvető szabályai. Hamar felismeri azonban, hogy egy nyelv nem lehet meg az azt beszélők történelme nélkül, hiszen a történelem alakítja a nyelvet is. Történelemért az általa

olyan jól ismert germán és kelta legendákhoz fordul, gyakran nemcsak témákat, de neveket is vesz át onnan. (Dáin például a germán Eddában mint a törpék ősatyja szerepel.) Megismerkedik C. S. Lewis-al, aki szintén Oxfordban tanít, megállapodnak, hogy "túl kevés dolog van a mesékben, amit igazán szeretünk, magunknak kellene írunk párat". Tolkien jegyzeteiből, melyeket fia Christopher jelentet meg napjainkban vastag kötetekben, kitűnik, milyen sokat változtak a történetek az idők során. Númenor legendája kezdetben Atlantisz parafrázisnak indul és egy hosszabb lélegzetvételű, időutazással foglalkozó mű részének készül. Később aztán ezt is beilleszti Közép-földe történelmébe. Elsőként az óidők legendái készülnek el (azonban haláláig javíthatja és újra és újra átdolgozza őket). Barátai folyamatosan biztatgatják, hogy publikálja írásait, szerinte azonban azok nem érdekelhetnek igazán senkit, később ráveszik, hogy valamit mégis adjon ki.

1937 szeptember 21-én jelenik meg a Hobbit (magyarul A babó címen jelent meg a Móra gondozásában) az Allén & Unwin kiadónál. A mese nagy sikert arat és a kiadó további hobbit történeteket kér tőle. Ő azonban a Szilmarilok egy korai változatát és Béren és Lúthien történetének verses formáját nyújtja be. A kiadóhoz érkező szakértői bírálat lesújtó: "Nem is tudom, mihez kezdjek ezzel - úgy tűnik még szerzője sincs! - semmi utalás a forrásra, stb. A kiadó olvasóitól joggal feltételezhetünk közepes intelligenciát és olvasottságot; de, meg kell, hogy valljam, az én olvasottságom sem terjed ki a korai kelta gesztákra, és nem is tudom, hogy ez egy híres geszta-e, vagy, ha már itt tartunk, egyáltalán eredeti-e..." Stanley Unwin, aki továbbra is bízik Tolkienben, nem mutatja meg a teljes bírálatot, csak azokat a részeket, melyek a mű erényeit ecsetelik. Tolkien azonban érzi, hogy legendái, várapozása szerint, nem keltettek nagy érdeklődést. Unwin azonban elérte célját, szerzője nem keseredett el teljesen, már 1937 decemberében így ír neki: "Befejeztem egy hosszú, hobbitokról szóló történet első fejezetét", így születik meg aztán több éves munka után A Gyűrűk Ura. "Ők folytatást akartak, de én hősi legendákra és lovagregényre vágytam. Az eredmény A Gyűrűk Ura lett." A siker lassan jön, de a könyv kiadása után tíz évvel amerika egyik legnépszerűbb könyve lesz. A hatvanas évek elején a new yorki metróban az egyik leggyakoribb felirat a "Frodo lives"

(Frodo él) volt. A kiadók újabb könyveket várnak tőle. Ő azonban, részben a korábbi visszautasításnak köszönhetően, továbbra sem akarja publikálni az óidők történeteit. Élete utolsó éveiben elkezdte összerendezni erről szóló írásait, befejezni már nem tudja. Fia, Christopher szerkeszti a Szilmarilokat, 57 év munkáját fogva egybe. A könyv minden idők legnagyobb példányszámban eladott keménykötésű könyve lesz.

Az alaposág, minden kis részlet kidolgozása Tolkien összes művére jellemző, már A babóban található utalás a Szilmarilokban olvasható történetre (Gondolinban kovácsolt kardok). 1956-ban egy barátja ezt írta Tolkien-nek: "Nem nagyon találok olyan utalást a Gyűrűk Urában, aminek ne lenne meg az alapja, ha egyáltalán van ilyen. Berúthiel királynő macskája (A Gyűrű Szövetsége II.4) és a maradék két varázsló neve minden amit össze tudtam szedni." Az Unfinished Tales (Befejezetlen történetek) című könyvben fia, Christopher közölte Tolkien mindkettőről szóló jegyzeteit. Ez az az alaposág, amitől Tolkien méltán példaképe minden fantasy írónak, és ezért lett az oxfordi nyelvész professzorból a világirodalom klasszikusa.

Nádori Gergely

* * *

A fantázia nagymestere, J.R.R. TOLKIEN

Az idei évben, 1992-ben ünnepeljük Tolkien születésének 100. évfordulóját. Az általa teremtett világnak nálunk is nagyon sok rajongója van, viszont Tolkienről szinte semmit sem tudunk, pedig művei szempontjából fontos, hogy nyelvész professzorként tevékenykedett, hogy ismerte a kelta, germán mitológiát, s ezeket felhasználva alakította ki saját világát.

Európában javában tartott még a tél, amikor 1892. január 3-án megszületett John Ronald Reuel Tolkien egy dél-afrikai kisvárosban, Bloemfontein-ben, brit szülők gyermekeként. Három évvel később édesanyjával és öccsével átköltöztek Angliába, Birminghamba, apjuk Dél-Afrikában maradt.

1900-ban kezdte meg iskolai

tanulmányait az Edward király gimnáziumban. Négy év múlva, 34 éves korában, édesanyjuk meghalt, s a fiúk egy ével később nagynénjükhez költöztek. 1908-ban kezdte meg Tolkien az egyetemi tanulmányait Oxfordban.

1914-ben, miután eljegyezte gyermekkori kedvesét, Edith Brattet, visszatért Oxfordba, befejezni tanulmányait. A háború második évében kitüntetéssel végzett az angol nyelv és irodalom szakon, majd bevonult a lancashire-i lövészekhez.

1916-ban megnősült s még ugyanebben az évben a francia frontra vezényelték, ahol részt vett a Somme folyó menti csatában és megsebesült. Angliába visszatérve, gyógyulása idején kezdte el írni a Szilmarilokat.

1917-ben megszületett első fia, John. A háború után családjával Oxfordba költözött, és közreműködött az Új angol szótár szerkesztésében. Egy ideig szabadúszó oktatóként tanított Oxfordban, majd 1920-ban kinevezték a leeds-i egyetemre. Öt évig tanított Tolkien az egyetemen, az utolsó évben már az angol nyelv professzoraként. E. V. Gordonnal közösen jelentették meg a Sir Gawain és a zöld lovag (Sir Gawain and the Green Knight) című tanulmányt 1925-ben. Még ebben az évben professzor lett az oxfordi egyetemen, ahol 1959-ig tanított.

1936-ban fejezte be A babó című regényét (The Hobbit), Megjelent egy újabb műve: Beowulf: Szörnyek és kritikák (Beowulf: The Monsters and the Critics) címen. Egy ével később kiadták A babó-t. Elkezdte írni a folytatást is, ennek végül is A Gyűrűk Ura (The Lord of the Rings) lett a címe.

A második világháború kitörésének évében jelent meg a Tündérmesék. A háborús évek alatt Tolkien A Gyűrűk Urán dolgozott.

A könyv előszavában így ír erről:

"Nem sokkal azután kezdtem hozzá, hogy A babó már elkészült, de még mielőtt 1937-ben megjelent volna, [...] akik többet akartak hallani a hobbitokról, végül is teljesült a kívánságuk, de jó sokáig kellett várniuk: A Gyűrűk Urának a megírása ugyanakisebb-nagyobb megszakításokkal 1936-tól 1949-ig tartott; ebben az időszakban sok feladat hárult rám, amit nem akartam elhanyagolni, azonkívül más tanulmányaim és tanári munkám is lekötötték a figyelmemet, és sokszor teljesen elmerültem bennük. A késést természetesen csak növelte a háború kitörése 1939-ben:

az elbeszélés ekkor még nem ért el az I. könyv végéhez. A következő öt év sűrű homályában is úgy kellett éreznem, hogy a történet nem hagyható abba - tovább botorkáltam hát, főleg éjszakánként, és végül eljutottam Bálín sírjához Móriába. Itt hosszú időre megpihentem. Csak majdnem egy év múlva indultam tovább: így érkeztem meg 1941 végén Lothlórienbe és a Nagy Folyóhoz. A rákövetkező év folyamán írtam meg első fogalmazásomban ezt az anyagot, ami most a III. könyvet alkotja, ezenkívül az V. könyv 1. és 3. fejezetének az elejét; azután, mikor Anórienben felvillantak a jelzőtüzek és Théoden elért Hargvölgybe, megálltam. Kifogytam az ötletekből és nem volt időm töprengésre.

Aztán 1944-ben, mikor lélegzethez jutottam a háború viszontagságai és zűrzavarai közepette, melyeknek akkor részese vagy legalábbis tudósítója voltam, nekiduráltam magam, hogy megírjam Frodó útját Mordorba. Ezekből a részekből lett később a IV. könyv; folytatásban küldtem el őket a fiamnak, Christophernek, aki Dél-Afrikában szolgált a királyi Légierőnél. Mégis öt évig tartott, amíg a történet eljutott mostani végéhez; közben házat, katedrát, kollégiumot cseréltem, a homály ugyan oszladozott, de tennivaló maradt éppen elég. Aztán, mikor végre leírhattam, hogy "vége", következett az egész átjavítása, sőt jórészt átírása, hátulról visszafelé."

Arról is szól, hogy miért írta meg a könyvet:

"Legfőbb indítékom a mesemondó vágya volt, aki szeretné kipróbálni, sikerült-e megírnia egy igazán hosszú történetet, amely leköti az olvasók figyelmét, szórakoztatja, gyönyörködteti és olykor izgalomba hozza őket, vagy talán érzelmi hatást is el tud érni."

1945-ben véget ért a háború. Két ével később Tolkien elküldte a kiadónak A Gyűrűk Ura első változatát. A könyv 1948-ban készült el teljesen.

1949-ben kiadták A sonkádi Egyed gazdát, 1954-ben pedig megjelent A Gyűrűk Ura első és második része. Egy év elteltével a harmadik rész is a könyvesboltokba került.

Tolkien 1959-ben nyugdíjba vonult, de otthon továbbra is az általa kitalált világon dolgozott. 1962-ben kiadták a Bombadil Torna kalandjait (The adventures of Töm Bombadil), két év múlva pedig A fa és levél (Tree and Leaf) című írását.

Amerikában fűzött változatban 1965-ben adták ki A Gyűrűk Urát, ami azért is érdekes mert ebben az időben kezdődött a regény kultusza.

1967-ben újabb két alkotása jelent

meg: A Wotton birtok kovácsa (Smith of Wotton Major), Az Út örökké tart (The Road Goes Ever On). Felesége halála után visszatért Oxfordba, később kitüntetéssel kapott a királynőtől. Commander of the Order of the British Empire - A Brit-Birodalom rendjének lovagja lett.

1973. szeptember 2-án, 81 éves korában hunyt el.

Utólag kiadott művei:

1976 The Father Christmas Letter

1977 The Silmarillion (a Szilmarilok)

1980 Unfinished Tales of Numenor and Middle-Earth (Numenor és Középfölde befejezetlen meséi)

1982 Mr. Bliss

1983 The Monsters and the Critics and other Essays - The History of Middle Earth (továbbiakban: HME) - The Book of Lost Tales (Szörnyek, kritikák és más esszék - Középfölde története - Az elveszett mesék könyve)

1984 HME - The Book of Lost Tales - part two (Középfölde története - az elveszett mesék könyve - második rész)

1985 HME - The Lays of Beleriand (Középfölde története - Beleriand fekvése)

1986 HME - The Shaping of M-E (Középfölde története - Középföld kialakulása)

1987 HME - The Lost Road and other Uniting (Középfölde története - Az elveszett út és más írások)

1988 HME - The Return of the Shadow (Középfölde története - Az árnyék visszatér)

1989 HME - The Treasure of Isengard (Középfölde története - Vasudvard kincse)

1990 HME - The War of the Ring (Középfölde története - A Gyűrűk háborúja)

1991 Tolkien - The Illustrated Encyclopedia by Dávid Darr

Magyar nyelven megjelent írásai:

1980 A babó

Móra Könyvkiadó

1981 A Gyűrűk Ura

Gondolat Könyvkiadó

1988 A sonkádi egyed gazda

Móra Könyvkiadó

1990 A Gyűrűk Ura

Árkádia Könyvkiadó

1991 A Szilmarilok

Árkádia Könyvkiadó

Simon József

SZÁMÍTÓGÉPES ROVAT

A számítógépesjátékok nagy része szimuláció. A sport, akció és ügyességi játékok mellett manapság leginkább az RPG keresett. A számítógépes kalandjátásának vannak előnyei és hátrányai. Hátrány, hogy nincsenek társaink a kaland folyamán, így az összes karaktert nekünk kell játszaniuk - nyilvánvalóan elsikkad a szerepjátás igazi varázsa. Egyértelmű, hogy a számítógép nem képes az érzelmek szimulálására, ezért a játék nem áll másból, mint hadakozásból, kincsvijjtögetésből, és rejtvények megoldásából. Viszont a számítógépes RPG-nek az előnye is abban rejlik, hogy a játékot egyedül játszhatjuk, hiszen nem kell hat-hét embernek egyszerre ráérnie - játék bármikor játszható. A gép nem vét hibákat, ítélete mindig objektív. A kalandot szakemberek tervezik meg, akik hivatásszerűen foglalkoznak a modulírással. A számítógépes RPG-nek ezentúl még egy nagy varázsa van: karaktereinket láthatjuk éppúgy, mint a környezetet, ahol a játék zajlik, így a kaland könnyebben átélezhető, valószerűbb.

Úgy gondoltuk, újságunkból nem maradhat ki ez a nálunk oly népszerű téma. Ez a rovat, melyet 1-2 oldalra terveztünk, főként számítógépes RPG szimulációkkal foglalkozik. Rendszeresen bemutatjuk az újdonságokat, és az igazi csemegékről bővebb leírásokat is közlünk majd.

Terveink szerint a rovat egy része, melyet Ötletmorzsák-nak hívunk, a ti leveleitekből állna. A legtöbb RPG játék rendelkezik néhány bonyolultabb résszel, nehezen kiötlhető feladvánnyal, ha egy ilyenre rájöttök, és azt szeretnétek a többi szerepjáték-mániással is megosztani, írjátok meg címünkre.

Pools of Darkness

1991. őszén a SSI tervezőgárdája az amerikai TSR cég engedélyével megjelentette a Pools of Darkness-t, a Forgottén Realms-ciklus negyedik, s egyben befejező részét. A játék ugyanolyan rendszerben működik, mint az előző részek, azonban a grafika látványosabbra sikeredett.

A befejező rész kerettörténete: Bane megsemmisíti a Moonsea régió városait, köztük Phlant is. Hőseinkkel meg kell mentenünk a világot Bane gonoszságától. Fő ellenfeleink között szerepel két démon - egy Marilith és egy Glabrezu, egy ősrög vörös sárkány és egy lángoló kardú antihős. Természetesen a ránkzúduló szörnyek méltóak magasszintű karaktereinkhez: éjtündék, vámpír mágusok és tolvajok, óriási pókok, tűz és dombi óriások, ráksasák, sárkányok és egyéb csúfságok. Természetesen régi kedvenceinkkel is csatázhatunk: Bane papjaival, zhentili katonákkal és Moander kultistáival. A játék folyamán az AD&D-ben fellelhető legerősebb mágikus tárgyakat és leghatalmasabb varázslatokat fordíthatjuk nagy számú ellenfelünk ellen. Természetesen találkozhatunk régi barátainkkal, és szerezhetünk újakat is, így növelve esélyünket a végső győzelemre. Többek között a Forgottén Realms leghatalmasabb mágusával, Elminsterrel is ismeretséget köthetünk (Ő egyébként Ed Greenwoodnak, számos fantasy regény szerzőjének a kedvenc karaktere). Az ő segítségével átkerülhetünk egy másik létsíkra, a Káosz Létsíkjára, a Limbóra.

Kalandozóink rendkívüliek, mind 10. szint feletti már a játék kezdetén. Természetesen áthozhatunk karaktert a Secret of the Silver Blades-ből. A játékban csak embert érdemes indítani, mivel minden más faj nagyon gyorsan eléri a szintkorlátját, és nem fejlődik tovább (kivéve a hobbit, mint tolvaj - neki nincs

szintkorlátja). Azt sem árt tudni, hogy a kózsák és a lovagok is képesek varázsolni, mivel 10. szint felettiek.

Végezetül néhány jó tanács:

- ha találkozunk a banshee-vel és kíséretével, koncentráljuk támadásunkat a szellemre. Ez egyébként a játék egész folyamán érvényes, mindig a legerősebb ellenfelünkkel végezzünk először.
- ha átlépünk a Limbóra, mágikus tárgyaink gyengülnek, vagy éppenséggel megsemmisülnek, a "gyengébbeket" éppen ezért hagyjuk Elminsternél.
- ha varázslónk 18. szintű, kaphat olyan varázslatokat, melyeket az eddigi játékokban nem találhattunk meg. Ilyenek például a *Meteor Swarm*, amely a célponthoz való elérésig mindent eléget, ami az útjába kerül, és a célpont körül négy tűzlabdaként robban, vagy a *Power Word, Kill*, mely biztosan megöl egy ellenfelet, ha hp-je 60 vagy annál kevesebb. A *Monster Summoning-al* szörnyetegeket vagyunk képesek megidézni, melyek az oldalunkon harcolnak.
- s mint mindig: legerősebb mágikus tárgyainkat a legfőbb ellenfeleinkre tartogassuk.

Spelljammer

Az Úr, a végtelen sötétség és titokzatosság mindannyiunk fantáziáját megmozgató elem. Ha valaki azt mondja - űrbenjátszó kaland, mindenki sci-fi történetre gondol, vagy mégsem?

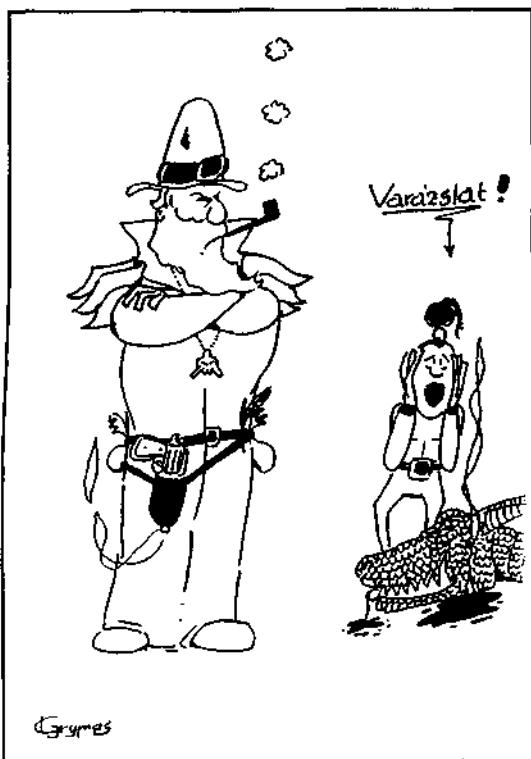
Techno-fantasy, ahol a mágikus úton mozgatott égihajókkal szelhető át a bolygók, vagy galaxisok közötti távolság - ez a Spelljammer világa. A Szék (helm) segítségével bármilyen mágiahasználó lény képes irányítani egy ilyen hajót, s így napok alatt képes legyőzni a legnagyobb távolságot is. A fantasy világok összekapcsolása - bolygóközi kereskedelem, csempészés, vagy akár galaktikus háború lehetőségessé vált.

A TSR világainak talán legvitatottabbika a Spelljammer. Sok rajongója, de még több ellenzője akad. A világ ismertetőjének elején található mondat, ami szerint "minden, amit csillagászatról tanultál, felejtse el, ha a Spelljammer-rel játszol", kevesek számára emészthető meg. Természetesen nehéz elképzelni azt, hogy minden test saját légburkot képes gravitációja által megtartani, vagy azt, hogy mindennaprendszer egy kristályszférába foglalt, és ezek a szférák egy Phlogistonnak nevezett szivárvány óceánban úsznak, akár a ping-pong labdák a fürdőkád vizében. A kritikusoknak igazuk van, az összes világ közül a Spelljammer rugaszkodik el legjobban a valóságtól. Milyen űr az olyan, ahol hattyú alakú hajókon hobbitok utazgatnak, vagy éppen harci pillangóhajókkal tündék csatároznak ork skorpióhajók ellen? Első hallásra mindez nagyon idegennek hangozhat, mégis jónéhány party teljesen elmerült a Spelljammer világában, és minden idők leg-jének tartja azt.

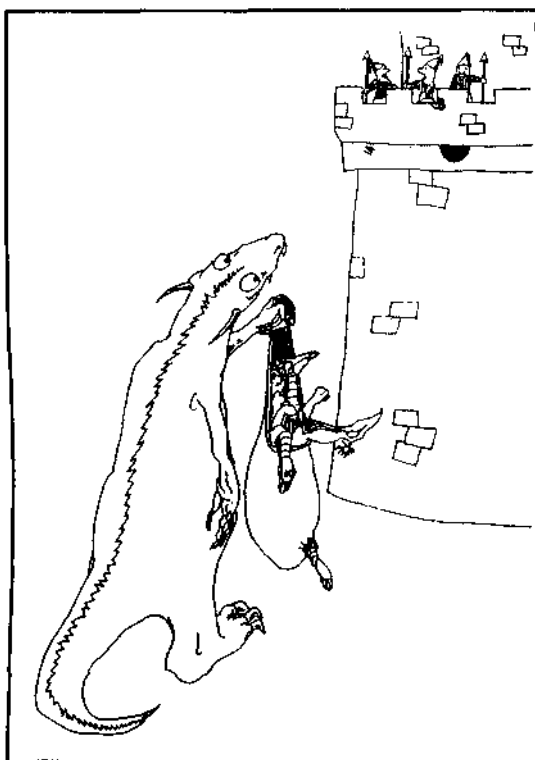
Nos, az égihajók szerelmesei számára szolgálhatunk egy jó hírrel: a SSI csapata egy Spelljammer játék kifejlesztésén fáradozik. A játék technikai kivitelezése nagyban hasonlít a már megszokottakhoz (Pool of Radiance, Curse of the Azuré Bonds, stb). Eltérést jelent majd a hajók közötti harc szimulációja, hiszen a szokásos harcra csak akkor kerülhet sor, ha az egyik hajó legénysége sikeresen landol a másik hajó fedélzetén.

Nos, amennyiben igény lesz rá, mindkét játék teljes leírását is leközzöljük.

HUMOR



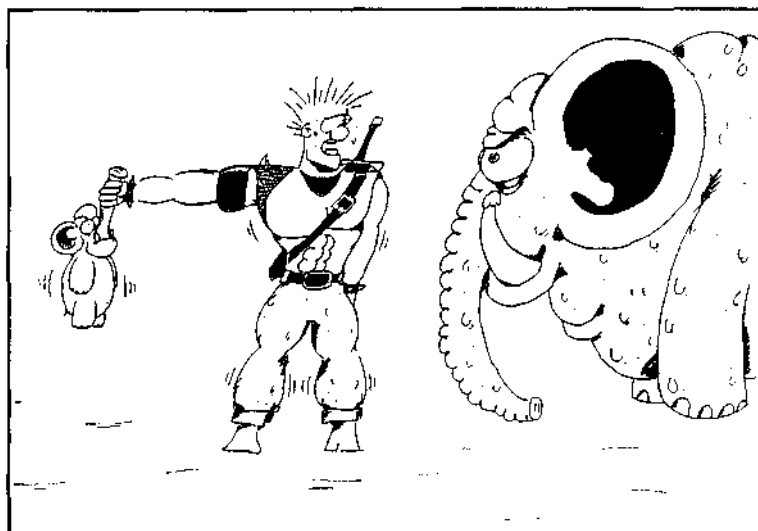
Szöveg nélkül



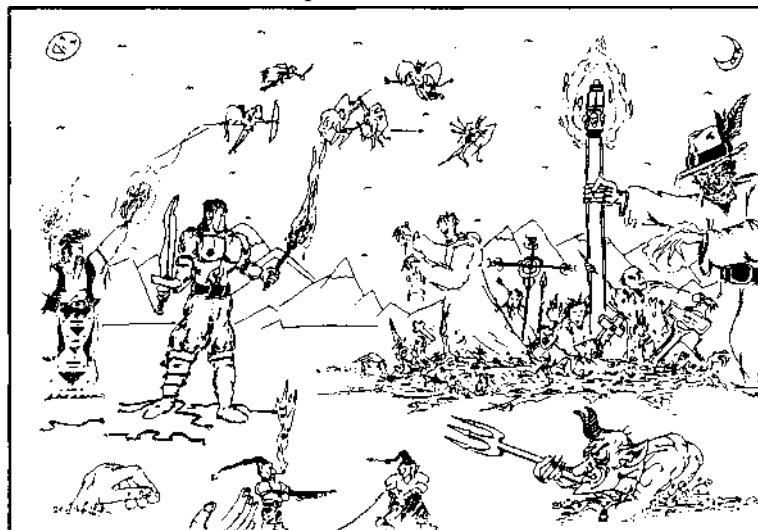
Helló, hoztam ezt a néhány páncélt feltölteni!



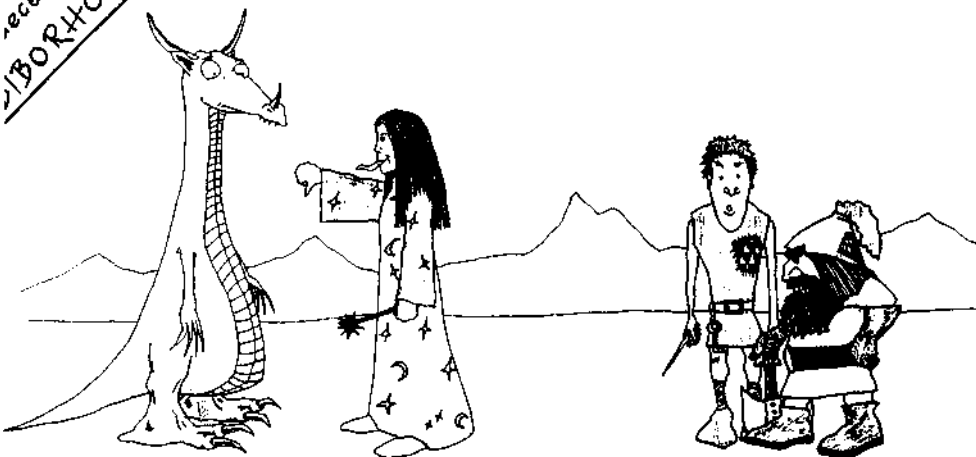
Már napok óta barangolunk, és még egy koszos ork bandával sem sikerült összeakadnunk!



Bocs, csak varázslatkomponensnek viszem.



(Oké, oké aranyhal, hol vagy, csináljuk vissza a kívánságot az unalmas tengerészélettel kapcsolatban!



REJTVÉNY

Az alábbi keresztrejtvényből kiderül, hogy mi a képhez tartozó poén. Továbbá, azok között, akik a helyes megfejtést levélcímünkre elküldik 1993. jan. 15-ig, kisorsolunk egy *Dark Sun Boxed Set*-et, amely a Dark Sun világában való játékhoz szükséges szabálykönyveket és térképeket tartalmazza. A levélre vagy levelezőlapra kérlek ragaszd rá a bal felső sarokban látható szelvényt, e nélkül ugyanis nem vehet részt a megfejtésed a sorsoláson.

1	K	A	B	L		5	E	E	I		8	H	A		10	I	N		
12				13	O	T	A	M	T	S	É		15	I	E		E		
17	V	Z	G	U	L		18	C	I	L		19	C	I	U	U			
21			22	O	S		23	I	S		24	O	P		25	O	T	E	
26		27	R	K		28	P		29	E	L	E	U		31	E	O	S	
32		E		33	I	L	K		34	T	A	L	A	I	N				
35			36	F	A	L		37	S	T	E	F		C	E		38		
E		39	A	V	T	F	U	S		41	A	S	Z		42	L	A		
43	44	O	H	O	T	O	C		45	E	T		46	47	K	O	L	T	
48						49	A	V	O	M	Y		51		52	K	O		
	53	V	A	L	A	S		54		55	L	O	Y	56	I	Z		57	T
58		59	V	S		60	A	T	P	O	D	E	I		62	O	A		
63	64	A	D	I	F		O		66	P	E	C		67	R	U			
	68	V	E	N	T		69	Z	U	P	I	E		71	C	E	O		
72	K	O	R	G		73	S	I	A		Á	T	C	C	O	Z	A		

Vízszintes: 1. tett kézzel vár. 5. Ez a hal nem hal. 8. Amennyiben. 10. Az izmot a csonthoz rögzíti. 12. Pusztít 13. A megfejtés második része 15. Lőfegyver. 17. Gyűrűlidérc. 18. A remetek és vezeklők szőrcsuhája. 21. Néma nap! 22. Előd. 23. Szintén. 24. Poszt. 25. Dán Tudományos Egyetem. 26. Uralkodóház. 29. Messze idegenbe menekül. 32. Kergeté. 33. Biztos. 34. A város "kerítésein". 35. Sürgetés szava. 36. Gallon röv. 37. Őrhelyén vigyáz. 39. Bányus betűi keverve. 41. Nyerő lap. 42. Éneklő szócska. 43. Nyugodt, ráérős. 45. Betéti társaság 46. Lighting - AD&D varázslat. 48. Egyik folyónk. 49. Hordó-nyílás. 52. Rúnát vés. 53. Felszabadultan nevet. 55. Egyfajta folyadék. 59. Néma nos! 60. Az a bizonyos faló, névelővel. 62. Babasírás. 63. Talppont. 66. in medias, a dolgok közepébe vágva. 67. Ribonukleinsav 68. Egy csapat felfegyverzett mitológiai lény. 72. Teniszező (Björn). 73. Trombitahang.

Függőleges: 1. a megfejtés első része 2. Alapokat lefektető. 3. Nagyon sírok. 4. "A" tinta. 5. Kiejtett betű. 6. Értéke. 7. Becézett iskola. 9. CIA kevert betűi. 11. Káosz ciklus írója (István). 14. Duna egy szakasza. 16. Héber, román és szláv

elemekkel kevert zsidó nyelv. 19.-pirulás. 20. Rablóbanda tag. 27. Szolmizációs hang 28. Tolkien hőse, a Zsákos előnevet kapta 30. Elfut egyn. 31. Jazzband és nélkül! 33. Törvénytelen gyereke. 36. Finom fehér vászonból készült ruhadarab. 37. Kétség! 38. Súlyegység. 39. "A" Forgotten Realms egyik istene. 40. Nagyhatalom. 44. Országos Pedagógiai Központ. 45. Bosór lakója Ithull megyében. 47. Régiesen lop. 50. Kerület röv. 51. Fémét, névelővel. 54. Gallium. 56. Római 2-es. 57. Női is lehet. 58. Páratlan kan! 61. ... de France. 62. Ónnal bevon 64. Ūrmérték. 65. Részvénytársaság. 67. Rűzs egyn. betűi. 69. Asztácium. 70. Egyiptomi napisten. 71. Kettőzött mássalhangzó.

készítette: emezon

A Bíborhold Szerkesztősége

**Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván
minden kedves Olvasójának!**

MARK EVANS

EMIGRANTS OVERSEAS

RIVETTI

УТЦАК

