

Ára: 98,- Ft

TRIGORNELO

fantasy
és szerepjáték magazin

II. évfolyam 1. szám, 1993. január

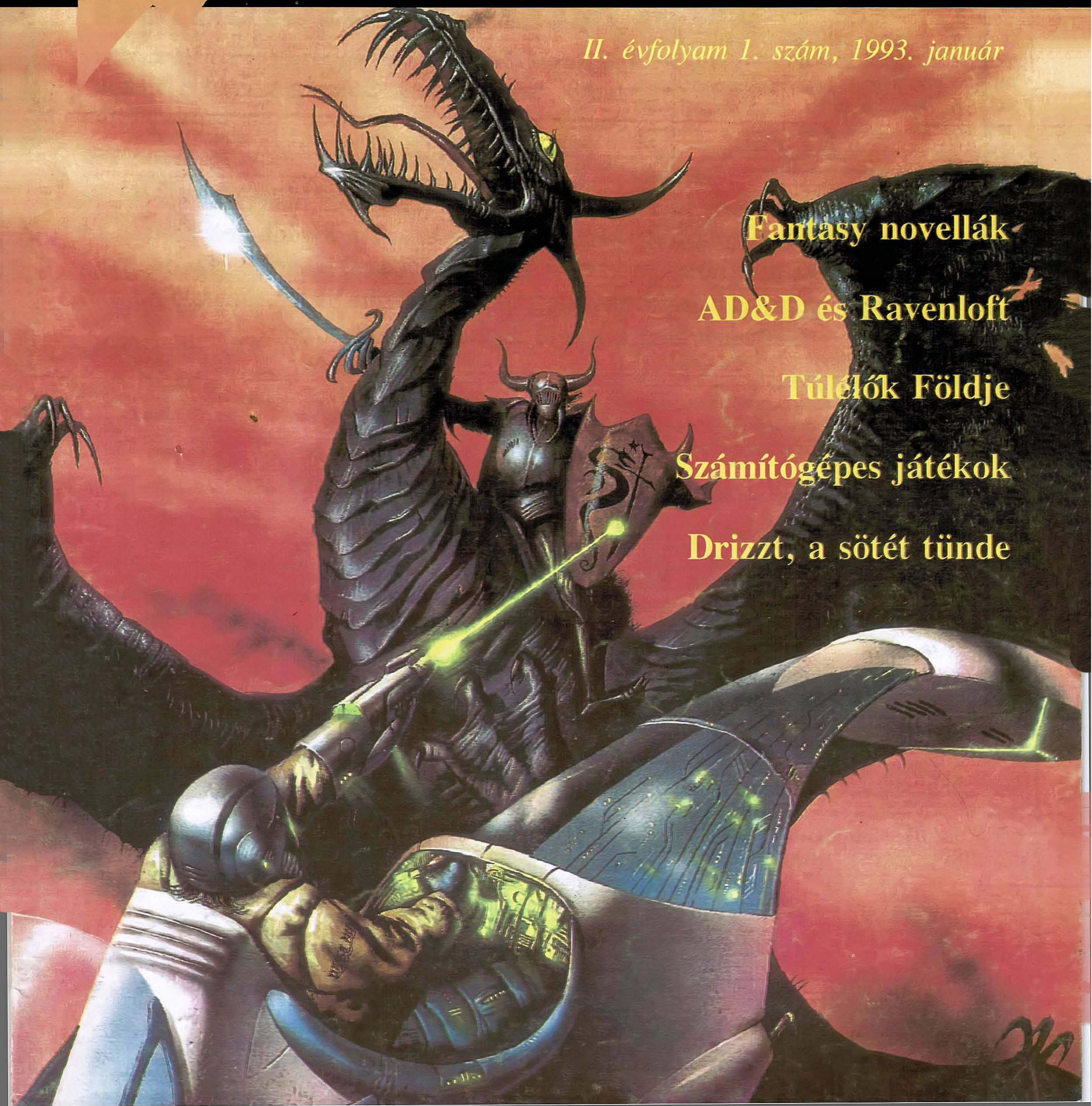
Fantasy novellák

AD&D és Ravenloft

Túlélők Földje

Számítógépes játékok

Drizzt, a sötét tünde



Tartalom

Gólem (fantasy novella).....	2
Ravenloft világa.....	5
AD&D (Kalandok és Sárkányok) rovat.....	6
A sötét tündék.....	10
A küldetés (fantasy novella).....	12
Abölcs tanácsai.....	15
Teenage Mutant Ninja Turtles szerepjáték.....	16
Galéria (könyvismertető).....	18
Rejtvény.....	20
Humor.....	21
Ajándék (fantasy novella).....	22
Mitológiai ABC.....	24
Túlélők Földje - Setét Patkány naplója.....	26
Lovagrendek.....	28
Számítógépes rovat.....	30
Angus Dewer.....	32

Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin
II. évfolyam 1. szám, 1993. január
kiadja: ODIN BT. • 1133 Bp, Kárpát u. 31.
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 Kópia Kft. • Felelős vezető: Lichtenberger Tibor
ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.

Az AD&D, Ravenloft és a Dragonlance a TSR Inc. védjegye
A Teenage Ninja Turtles a Palladium Books Inc. védjegye

Kedves Olvasó!

Először is szeretnénk megköszönni a sok biztató levelet. A mostani számunkba már nem fért Levelezési Rovat, a kérdésekre levélben válaszoltunk. A legfontosabb kérdésekről itt is szót ejtünk.

Többen kérdezték: apróhirdetéseket leközlünk-e? Igen, áraink: 100 karakterig 50.- Ft. 100 karakter fölött 20 karakterenként 20.- Ft. A szöveg maximum 300 karakteres lehet.

Szintén sokan kérdezték, hogyan fizethetnek elő újságunkra? Az előfizetési díjunk egy évre 1170.- Ft.

Az apróhirdetés és a megrendelés esetén is kérjük a megfelelő összeg befizetéséről szóló rózsaszín postautalványt címünkre (ODIN Bt, 1464 Budapest, Pf. 1540) elküldeni. A csekk hátuljára, a közlemény rovatba rá kell írni, hogy melyik számból hányat kíván megrendelni.

Kérnénk az Angus Dewer rajongóit, leveleiket ne a mi, hanem a Cherokee kiadó címére küldjék (ld. 32. oldal).

Első számunk sajnos nem jutott el vidékre. Ennek oka a kétkulcsos ÁFA bevezetése - a HIRKER vidéki terjesztéssel foglalkozó részlege a "felhalmozódott munkákra" való tekintettel nem vette át újságunkat. A decemberi számot természetesen visszamenőleg meg lehet rendelni.

A lapzárásig egy klubnak a címét kaptuk meg.

PALANTÍR szerepjáték klub 9400 Sopron, Soproni Horváth József utca 35. IV. em. 13. ajtó. Klubvezető Rosta László cím: u.a. Foglalkozás : Vasárnap 13h-

Leközlünk még egy telefonszámot, melyen Győrben lakó szerepjáték-mániások jelentkezhetnek, ha a Bungis' Lair klub tagjai akarnak lenni. Nagy Balázs, Tel: 32-051.

Végezetül azoknak a boltoknak a címei, ahol újságunkat mindig megkaphatják:

Illyés Gyula könyvesbolt (Bp, VI. ker. Andrassy út 16.), Sárkányfészek (Bp, V. ker. Bárczy I. u. 3.), Silverland (Bp, III. ker. Lajos u. 40.) és az 576 KByte Shop (Bp, XIII. ker. Pozsonyi út 14.)

Massár Mátyás

GÓLEM

Fegészségedre, Inglindor! Ürítsük fenéig e kupát és felejtsük el az eddig történeteket. A mai naptól kezdve igaz barátomként tisztellek majd — mondta ünnepélyesen Arothmor, Kallaria ura és magasra emelte az aranyozott, halványzölden csillogó folyadékkal teli kristálykupát. Szeme különös fénnel villant koronájának az arcát is takaró csuklyaszerű lebernyege mögött.

— Igazán öröm ezt hallani tőled, Arothmor thán. Kétszeres diadal ez a mai: békét kötöttünk Kallaria fejedelmével, és társaimmal az Abyssba száműztük a minket sanyargató démont — felelte a tünde-herceg és a szájához emelte az ékkövekkel gazdagon díszített talpas poharat.

A thán még ivás közben sem mutatta meg az arcát. Egy kissé lehajtotta a fejét, amitől a súlyos koronafátyol előrelibbent, és így mögé tarthatta a kristálykupát. Ősi szokás szerint mindketten ittak mindkét kehelyből, jelezve azt, hogy az ital nem mérgezett.

Kallaria thánja hűvösen, de udvariasan mutatott egy székre a tünde-herceg mögött. Mielőtt a herceg elindulhatott volna az ülőalkalmatosság felé, az megremegett, és mellette termett.

— Értesz a mágiához, akárcsak én — mondta Inglindor félhangosan, s miközben leült, lopva a szívére szorította a kezét. Nem volt már fiatal, közel hatszáz évével a tündék között is korosnak számított.

Mi van velem? — kérdezte magától. — Olyan furcsán érzem magam... fájom... a szél... fúj... a fülemben süvít... a nyakam... két oldalt nyilall... éget... a szívem nem dobog! Valami... lüktet a fejemben! Ki akarom... nyitni... a szemem! Elég, hagyd abba, FÁJ!!!

Pirkadt. A sötét szoba parányi ablakán befújta a jéghideg, csípős hajnali szél. Meglibbentek a szürke függönyök és sápadt, vörös fény árasztotta el a szobát. A horizontot rózsaszínű és világosszürke felhők takarták, a Garmorak mocsár csontvázszerű fekete fáinak között köd gomolygott.

Valaki volt a szobában. Valakinek bántotta a szemét a szemhéján átszűrődő fény. Valaki, aki ködös tudatával még azt sem tudta megállapítani magáról, hogy áll-e, vagy ül, esetleg fekszik.

Hirtelen fülsiketítő robaj hallatszott és égető fájdalom mart az agyába. Hallotta, hogy a testrészei rángatózva ütődnek valamihez, de nem érzett semmit.

— Nyisd ki a szemed, Inglindor! — parancsolta egy hang. Szikrázó fény vakította el, ahogy engedelmeskedett a parancsnak. Reflexszerűen megpróbált hunyorítani, de nem tudott.

— Ül fel! — jött az újabb parancs.

Ezúttal nem érzett semmit. Ez meglepte és egyben meg is ijesztette. Halk, monoton kántálás hallatszott.

— Ül fel!

Szemei csak most szokták meg a rendkívül erős fényt, de nem látta a forrását. Úgy látszott, hogy a kis szobát az ablakon beszűrődő fényességen kívül más nem világítja meg. Jól látta, hogy kint éppen csak virrad. Nem értette,

hogy miért lett oly érzékeny a látása, de nem is érdekelte. — Felkelni! — az előbbi hang korbácsként csattant.

A szoba képe megremegett a szemei előtt, megperdült, aztán megállapodott. Egy magas, sovány alak állt vele szemben. Pazarul díszített ruhában volt, de ez a ruha nem illett a rémálomhoz hasonló fejhez. Csaknem koponyáig aszott, sárgás, repedezett, pergamenszerű bőre volt. A szemei helyén csak valami sötét, alig látható zöld izzás pulzált. Hiába volt annyira ijesztő, az arc földöntúli méltóságot és bölcsességet sugárzott. Ezernyi vékony copfba kötött hosszú, ősz haját ezüst fejpánt szorította le. Kopogtattak a vaskos faajtón.

A magas, szikár alak megperdült és a mellette álló faragott asztalhoz kapott. Egy koronát vett fel róla és a fejére helyezte. A koronáról sötétbíbor fátyol hullt a fejére, és eltakarta az arcát.

— Engedj el, gólem és megjutalmazlak: visszakapod az életed! Te nyomorult hústorony! — hörögte az emberszerű lény. A három méter magas alak szorításában vergődő, legalább kétméteres kreatúra fejéből hegyes szarvak nőttek. Lándzsaszerű farkával elkeseredetten csapkodta a gólem széles hátát. A teremtmény testét szörnyű sebek borították.

— Cirhaigrull, a pokol szülötte könyörög egy oktalan gólemnek? — a név hallatán a vörös bundás lény megrándult, mint akibe kardot döfnek. — Nem tetszik ugye, hogy elhagyott a varázserőd! Megígértem neked háromszáz éve, hogy még találkozunk. Ím, eljöttem hozzád! Igaz, akkor még ember voltam, de még mindig én vagyok Arothmor, akit valaha a kezeddal illetni merészeltél. Melyik is volt az? Már nem emlékszem, de nem is baj.

A thán rothadó ajkai kegyetlen mosolyra húzódtak, ugyanakkor a tekintete megkeményedni látszott.

— Gólem, tépd ki a karjait! — parancsolta.

Két cuppanás hallatszott, amit azonnal elnyomott az a hosszú sikoly, amit Cirhaigrull hallatott.

— Gólem, ébredj fel! Ébredj! — nyögte a megcsonkított.

— Még így is érzed, hogy ennek a gólemnek értelme van... — mormolta Kallaria fejedelme. — De nem fog felébredni. Nem tud.

A thán egy üveglombikot és egy hosszú, fekete tört vett a kezébe.

— Egy kísérlethez a te véredre lesz szükségem — mondta, és markolatig döfte a tört a lény torkába.

Órák teltek el, mire Cirhaigrull végre kiszenvedett. A saját létsíkján megölt túlvilági lény így mindörökké halott marad. Minden mágiájától megfosztva, szolgáitól elhagyva, elkeseredetten, félve halt meg az a halhatatlan szörnyeteg, amely a Kezdetből kitért a hozzá hasonlók közül különös kegyetlenségével és vérszomjával. Senki sem volt, aki megsirassa.

— Gólem, hozd a testét! — sziszegte Arothmor és a közelben csillogó Kapuhoz lépett, amit saját maga hozott létre. A Kapu túloldalán a saját kamrába jut majd.

A húsgólem döngő léptekkel követte. Átlépett a Kapun, és a nyílás, amely összekötötte az Elsődleges Anyagi Létsíkot ezzel a távolival, mindörökre megszűnt létezni.

— Ezt a szép, vörös bundát vidd be a kincstárba, aztán állj vissza a helyedre és maradj ott, míg nem szólítalak — intett a fejedelem. — Igazán jól sikerült a nyúzás. Egészen olyan, mintha élne.

A gólem elindult lefelé a véget nem érő lépcsőkön. Még hatalmas lépteivel is sok időbe telt, amíg eljutott a földalatti kincseskamrához. Bár még sohasem járt itt, tudta, hogy merre kell mennie és mit kell csinálnia ahhoz, hogy semmilyen baj ne érje az új kincset. Ha valaki engedély nélkül próbált volna eljutni a kincstárba, a számtalan csapda hamarosan végzett volna vele.

A fal ugyanolyan volt, mint eddig, a lépcsők is tovább vezettek a mélybe, de a gólem megállt és balra fordult. Minden teketória nélkül átlépett a falon. A másik oldalon kibukkanva tíz, különböző irányba vezető lépcsőhidat pillantott meg. Egy óriási, sötét teremben állt. A lépcsők alig negyven centiméter szélesek voltak, nem építettek rájuk korlátot sem. Egy szédülős emberrel már ez is végzett volna, akkor is, ha nem fújt volna véletlenszerű irányokból viharos erősségű, forró szél.

Megindult az egyik lépcsőn — amelyik semmiben sem különbözött a többitől. Már jó ideje mászott, amikor zöldes gázfelhő burkolta be. Ez rövidesen elenyészett és a helyét csapkodó villámoknak adta át. Amikor ennek is vége szakadt, jégzápor, majd parázsosó hullott a nyakába.

A kincseskamrát őrző varázscsapdákat olyan tökéletesen alkotta meg a thán, hogy még véletlenül sem tettek volna kárt tárgyban, csakis élőlényben, vagy — mint ahogy egy élőhalott varázslótól ez elvárható is — nem-élő lényben. Két kivétel volt csak: saját maga, meg a gólem.

A lépcső közben véget ért. Egyszerűen beleolvadt a sziklafalba. A gólem ütni kezdte a mohos, durva falat. A szertehulló kődarabok pörögve tűntek el a homályos mélyben. Néhány perc elteltével egy üreg kezdett kibontakozni a falban. Amikor már kellő méretűre tágította, belépett a mögötte tátongó sötét kincseskamrába. A nyílás bezárult. Az évszázadok alatt összegyűjtött kincsek és varázstárgyak annyira megtöltötték a termet, hogy alig fért be tőlük. Alkalmas helyet keresett a néhai Cirhaigrull bundájának, olyat, ahol nem gyűrődik meg. Egy láda teteje éppen megfelelt... például az ott.

A veretes bronzláda félig nyitva volt. Ahogy elsimította a rengeteg ezüstgyűrűt, drágakövet és aranygömböt, megpillantott egy nyakláncot. A láncon egy vékony platinagyűrűt fűztek át. A gyűrű lassan pulzálva fénylett, és halkán zümmögött.

— Inglindor! Ébredj! — zengte a gyűrű. A hang, vagy talán a villogó fények megbabonázták a gólemet. Esetlenül utánozni kezdte a gyűrűtől hallottakat. A csodálatos ékszer most egy varázslat szavait kezdte mormolni. A gólem ezt is utánozta. Ahogy beszélt, az orrlyukaiból, a szájából és a füléből kékes fény kezdett világítani. A gólem fején lassan felfeslettek a varrások, ahol behelyezték az új

agyat, és a fény átszűrődött rajtuk. A hatalmas varázslat működött, mert csak szavakra volt szükség a segítségül hívásához. A gyűrűt a tündék készítették istenük segítségével. Talán csak a puszta szerencsének volt köszönhető, hogy a gólem rábukkant a varázsgyűrűre. A kiterített vörös bunda arca mintha halványan elmosolyodott volna...

A fény elenyészett és a kamra újra sötétségbe borult. A gólem testében újraéledt a halott tünde-herceg. — Mi... történt... velem? — sikoltotta és hörögte a beszédre szinte alkalmatlan szájával.

— Ne törődj velem! Te már nem élsz! — zümmögte a gyűrű. — Találd meg a thán életkövét! Amíg Arothmor a démon vérével kísérletezik, egyetlen varázstárgy sem lehet nála. Összezavarná a mágikus csatornákat. Itt kell lennie valahol a kőnek is!

A kincseskamrából még sokáig hallatszott a gólem kutatásának zaja.

Az erdei tisztást beborító fehér hótakarón hárman álltak. Két tünde-harcos és egy hatalmas, aránytalan testű alak. — Elhoztam... nektek — nyögte síri hangon a gólem és előrenyújtotta a kezét. A jókora nyitott tenyéren fényesen csillogott Kallaria urának életköve.

Lágyan meglibbentek a környező örökzöld bokrok levelei, és félrehajlottak az ágak. Egy karcsú, de már ősz hajú tünde lépett a gólem mellé.

— Jóvátetted a hibád, Inglindor. Add ide a követ! — szólt csengő hangon.

A ragyogóan tiszta égből hangos robajjal csapott le egy



villám a tisztás közepére. A felkavart hópelyhek örvénylő oszlopa mögött láthatóvá vált a thán.

— Gólem, a követ! — mennydörögte az élőholt varázslófejedelem.

— Jól tudod, hogy nem kaphatod vissza... — kezdte az idős tünde, de megdöbbenésében elhallgatott. A thán kinyújtotta a kezét. A gólem határozott léptekkel indult el felé.

— Inglindor! Ismét elárulod a néped? Nem volt elég, hogy gyávaságod miatt nyolc hős halt meg? Mert későn szóltál, hogy ismered ellenségünk valódi nevét, meghalt Eleanor is, pedig őt talán szeretted... — szólt újra az öreg.

A gólem megremegett, de lépett még egyet. Megállt a thán előtt és kinyújtotta ökölbe zárt jobbát. Arothmor szemmel alig követhető mozdulattal kapott felé, de az erős



karok összezárultak körülötte, és úgy szorították, hogy moccanni sem bírt. A tündék egyként sóhajtottak megkönnyebbülésükben, amikor meglátták a gólem felémelt bal kezében az életkövet. Lendült a hatalmas kar, és a mágikus kő pörögve-forogva röppent vezetőjük kezébe. Az ezüsthajú tünde kihúzta magát.

— A gólemedet egy tünde-herceg agya irányítja. Hogy képzelted, hogy újra elárul minket, tündéket?

A thán addig vergődött, amíg a koronája leesett a fejéről. Vicsorogva válaszolt:

— A ti hercegeteknek annyi esze sem volt, hogy ne igya meg a mérget, ami rám, mint élőhalottra nem volt hatással!

— Inglindor valóban nem tudta, hogy mérget iszik, de úgy lépett be a tornyodba, hogy tudta, nem jön ki élve a

kapuján. Az ő küldetése volt megkeresni és megsemmisíteni az életkövet, akár az élete árán is. Tudtuk rólad, hogy élőhalott vagy, és gonoszságod nem ismer határt.

— Törd... össze... a követ! — hörögte a gólem.

— Várj, meg kell köszönnünk Arothmort, mert a kő megsemmisülése pillanatában maga is felrobban — mondta az egyik tünde-harcos.

— Így nem akarok tovább "élni" — szólt a gólem Inglindor hangján. — Törd össze!

A thán hangosan kacagni kezdett. Kacagása őrjöngő hahotává változott, ahogy elégedetten figyelte a kő összetörésére irányuló kísérletek megghiúsulását.

— Nem lehet megsemmisíteni! — kiáltotta diadalmasan.

A gólem kinyújtotta a bal kezét az ezüsthajú tünde felé. — Add... ide... a követ, apám! Valahogyan... el lehet... pusztítani. Ha... sérthetetlen... lenne, már elvette... volna. Én... majd... megkeresem... a módját. Időm van... az idők... végeztéig. — Arothmorra nézett. — Igaz? Az idők... végeztéig.

Inglindor, a tünde-herceg elindult. Jobb kezével a menekülni és varázsolni próbáló thánt tartotta szorosán, a bal kezében ott tündökölt az életkő.

Szigeti Sándor



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

nagy választékban kaphatók

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

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

Ravenloft

Első számunkban a Dark Sun kegyetlen és vad világával foglalkoztunk, most méginkább elmerülünk a sötétségbe. Ez a cikk az árnyak birodalmával, a rettegés létsíkjával foglalkozik. 1990-ben jelent meg a Ravenloft Boxed Set — a Terror Birodalma, mely szinte rögtön a TSR eladási top-listájára került.

Ez a XVIII. század rémregényeinek stílusát megelevenítő világ; Stoker Draculája, Shelley Frankensteinje, Lovecraft, vagy Edgar Allen Poe művei fantasy miliőbe átültetve. Sokan beszélnek nálunk erről a világról, de igazán csak kevesen ismerik. Sokszor hallottam már, hogy a Ravenloft a hasfelmetszések, bélkiforgatások, élveboncolások és egyéb mulatságok otthona, azonban ez nagy tévedés, távolról sem erről van szó! A megnevezhetetlen borzalmak, ezeréves vámpírok, félelmetes farkasemberek hona a Rettegés Létsíkjá. Fontos tudni, mi a különbség a horror és a rémregény között, míg az elsőben a nyilvánvaló brutalitás, addig a másodikban a misztikus történet dominál.

A bevezető után térjünk rá, mi is található a Boxban: négy hatalmas térkép, egy kötegni festmény kastélyokról, palotákról, a hátoldalon leírással és alaprajzokkal, egy másik nagy adag festmény a híresebb családokról, a hátoldalon a család tagjainak ismertetésével. Ezenkívül persze itt van a szabálykönyv, mellyel részletesebben is foglalkozunk. A könyv taglalja a Ravenloft történelmét, vázolja világát, tárgyalja az oda-vissza jutás kérdését, a karakterosztályokkal kapcsolatos változásokat. Külön kitér a vámpírokra és a lycantrópiára, a jövőmondásra és az átkokra, foglalkozik a megszokott varázslatok Ravenloft-beli hatásaival, új varázslatokat, varázstárgyakat, szörnyeket, valamint az összes birtok és fontosabb karakter jellemzését tartalmazza. Találhatunk benne még néhány kalandötletet, s természetesen sok tanácsot mindazoknak, akik rémmesét szeretnének irányítani.

A Rettegés Létsíkjá az Éteri Síkban úszó szilárd világ, melynek saját törvényei vannak. Ez a föld örökké változik, területe növekszik és csökken, felszíne újrarajzolódik. Ködszerű ujjai más világokba is behatolhatnak, s elnyelhetik annak részeit, mezőket, erdőket, városokat és embereket. Aki egyszer betévedt ebbe a világba, sosem hagyhatja el - azaz *szinte* sosem tudja elhagyni. A Ravenloft világa mintegy 30 birtokból áll, 26 alkotja a Magot (Core), Ravenloft fő kontinensét, a maradék birtokok rendezetlenül, szigetként úsznak a Ködben. Minden birtokot egy-egy Sötétúr irányít. A birtokok területe változó nagyságú, felépítésével mindig jellemziurát. Minden birtokúr teljes ura az adott területnek és mindennek, ami rajta található, azonban sohasem hagyhatja el az általa irányított földet. A Ravenloft roppant erővel ruházta fel gonosz urait, azonban ez az erő kétélű fegyver, mindig van valami szörnyűséges hatása is. Példaként szerepeljen itt az egyik birtokúr rövid története: Élt egykoron egy hatalmas harcos, tökéletes katona. Hadseregével csaták s háborúk sokaságát nyerte meg, de az örökös gyilkolás és pusztítás beárnyékolta életét, másra nem jutott ideje. Amikor megidősödve kastélyt épített s megpihent, ismerte csak meg a szerelmet. De szerelme tárgya, a gyönyörű

nő nem őt, hanem öccsét zárta a szívébe. Az öreg harcos meggyűlölte fiatal és jóképű testvérét. Örök ifjúságért rimánkodott, először az istenekhez, később az ördögökhöz. Azon a napon, amikor öccse feleségül vette volna a szépséget, megölte testvérét és ezzel megpecsételte saját sorsát - a Ravenloft ködös ujjai elragadták a kastélyt a környező területtel együtt és a harcosból vámpír, földjeinek teljhatalmú ura lett, mágikus erők birtokosa, "örökéletű" élőholt. A lány amint rájött a gyilkosságra megölte magát. Azóta a vámpír birtokán minden évszázadban születik egy lány, aki hasonmása az egykori kedvesnek és újra felszakítja a régi sebet a vámpír-harcos szívében: mert minden egyes lány visszautasítja szerelmét s tragikusan meghal. Így teljesítette a Ravenloft a harcos kérését és egyben ily módon kínozza az idők végezetéig...

Jó rémmesét előadni felettébb nehéz, félelmet kelteni a játékosban mesélőt próbáló feladat. A megfelelően félelmetes tájleírás, torz jellemmel rendelkező nemjátékos karakterek adják meg az alaphangulatot. Erre rá lehet építeni a történetet, melyben förtelmes szörnyetegek és kíméletlen élőholtak lehetnek a játékos ellenfelei.

Szokásához híven a TSR számos olyan kiadványt jelenített meg 1990 óta mely a Ravenloft világával foglalkozik. Úgy gondolom, nem árthat egy rövid összefoglaló:

Kalandmodulok:

Feast of Goblins
Ship of Horror
Touch of Death
Night of the Walking Dead
Thoughts of Darkness
From the Shadows

Kiegészítők:

Darklords
Book of Crypts
Vampires Guide
Islands of Terror
Ghosts Guide

Regények:

Vampire of the Mists
Knight of the Black Rose
Dance of the Dead
Heart of Midnight

Kiegészítő Box:

Forbidden Lore

Természetesen van már Ravenloft Monstrous Compendium is sok-sok csúfsággal.

A Ravenloft azoknak ajánlható, akik sokat játszottak fantasy szerepjátékkal, és ki akarnak próbálni valami újat, akik kedvelik a hátborzongató, túlvilági dolgokat. Nem ajánlatos azonban azoknak, akik csak nyerni szeretnek és azoknak sem, akik csak a kockadobálás miatt játszanak. Ne felejtsük el a korhoz való kötöttséget sem — horror nem való gyerekeknek.

Aki reszketni akar, az vágjon bele, fedezze fel, és talán megtudja, hogy miért Ravenloft (Hollófészek) ennek a világnak a neve.

- mm -

AD&D ROVAT

Előző számunkban bemutattuk az AD&D rövid történetét, beszéltünk a szabálykönyveiről, majd a karaktergenerálás procedúráját elemeztük. Szóltunk az alaptulajdonságok meghatározásáról, a választható fajokról és osztályokról, megemléítettük a jellemfelosztást és a szakértelmeket.

Most, a második részben, a harccal és a varázslatokkal foglalkozunk és bemutatunk egy kitöltött karakterlapot. Kezdjük el e havi turnénkat...

Az AD&D legvitatottabb pontja a harc. Sokak szerint még csak nem is közelít a valósághoz. Valóban igaz, hogy nagyon leegyszerűsített a harc szimulálása, de ennek ellenére működőképes. Lássuk, hogyan is néz ki.

A harc körökre van bontva. Egy kör közelítőleg egy percnél felel meg. Minden kör elején ún. kezdeményezés (initiative) dobással meghatározzák a játékosok, hogy a csapat, vagy az ellenfél jön-e először. A Játékosok Könyve háromféle kezdeményezést sorol fel, mi most a legelterjedtebbet írjuk le. d10-el dob a csapat egyik tagja a karaktereknek, a DM az ellenfeleknek. A dobott értéket módosítják az adott cselekedettől függően. Minden fegyvernek és varázslatnak adott a sebesség faktora, ezt a számot kell a dobott kezdeményezés értékhez hozzáadni. A szörnyek kezdeményezését méretük befolyásolja, minél kisebb egy lény annál fürgébb. A körben az jön legelőször, akinek legkisebb a módosított kezdeményezése, majd rendre a többiek.

Minden karakter rendelkezik egy értékkel, mely megmutatja, mennyire védett a támadásokkal szemben (Armor Class, rövidítve: AC). Az AC 10 és -10 közötti szám, minél alacsonyabb, annál jobb a karakter védettsége. Az AC függ a viselt páncéltól, a karakter ügyességétől, és esetlegesen varázslatoktól, mágikus tárgyaktól. Egy másik érték azt jelzi, hogy mennyivel találja el a karakter a nullás védettséget (To Hit Armor Class 0, rövidítve: THAC0). A THAC0 szinttől és osztálytól függ. Ha egy karakter elhatározza, hogy megtámad egy ellenfelet, dob támadásra (to hit, attack) a d20-al. Levonja a THAC0 értékéből az ellenfele AC-jét és ha az így kapott érték fölé dobott, tehát eltalálta. A könnyebb érthetőség kedvéért vegyünk egy példát: Thorr, a barbár Kelvaor ellen harcol. Thorr THAC0-ja 14, azaz 14-gyel találja el a nullás AC-t. Kelvaor AC-je 4 — láncinget visel és pajzs van a kezében. Ahhoz, hogy Thorr eltalálja Kelvaort 10-et kell dobnia a húszoldalúval ($14-4=10$). A THAC0-t módosíthatja a karakter ereje közelharc-fegyvereknél, lőfegyvereknél az ügyessége illetve hajítófegyvereknél mindkettő. Amennyiben a támadás sikeres, akkor sebzést sikerült okoznunk. A sebzés nagyságát szintén kockadobással határozzák meg, a kocka típusa változó. Például a tör 1d4 (1-4) pontot, a hosszú kard 1d8 (1-8) pontot, a vörös sárkány harapása 3d10 (3-30) pontot sebez. Fegyveres támadás esetén a sebzést módosíthatja a támadó ereje és a fegyver mágikus plussza. Ha valakit találát ér, *életpontjai* (Hit Point) csökkennek.

(folytatás a 9. oldalon)

Dormus, a harcos

A Mostani AD&D rovat keretében egy teljes karaktert mutatunk be. Reményeink szerint ez kezdő játékosok számára sok segítséget nyújthat a karakterlap kitöltésében, és kalandozójuk háttértörténetének kitalálásában. Ezt a karaktert bármilyen szokványos AD&D világba be lehet illeszteni, a mesélő felhasználhatja a játékosok segítőitársaként egy kalandra, vagy akár hosszabb időre hozzájuk csapódhat. Szögletes zárójelben láthatóak azok a megjegyzések, amelyek a karakterlapon látható feljegyzésekre utalnak.

Kardfalvi Dormus vérbeli harcos, harmincas éveinek elején jár, de azért még mindig jó erőnek örvend. Kevesen vannak, akik szkanderban legyőzik [16-os erő], de ha felveszi varázskesztyűjét [18/00-ás erő] biztosan nem akad párja. Szellemi feladatokban viszont nem jeleskedik [6-os intelligencia], egyszerűbb fejtörőkön is hosszasan kell gondolkodnia, és általában ilyenkor is helytelen választ ad. Ügyessége [15] és állóképessége [15] sem mindennapi, ez utóbbit sajnos kissé megtörte mikor egy kaland után feltámasztották. Azonban így is ritkaságszámba megy, hogy ágynak esne. Vonzereje [14] folytán még így, öregedőfélben is népszerű a szebbik nem körében.

Ha harcba indul, felveszi lemezvértjét és pajzsát [AC 2, ügyességgel és védőgyűrűvel AC -1], de néha, ha nem fenyeget különösebb veszély, csak a láncinget ölti fel. Tapasztalatának, harcedzettségének és magas egészségének köszönhetően már borzalmas sebeket is képes volt túlélni, amelyek bármelyike egy egyszerű embert azonnal megölt volna [60 hp]. Ilyen volt például amikor egy félelmetes dögevő, egy neo-otyugh majdnem leharapta a bal karját. Kardjától sosem válik meg: ez egy +3-as mithril penge [+3 támadás, +3 sebzés]. Övébe szúrva általában megtalálható egy-két tör is, többi fegyverét szálláshelyén, ill. útközben a lován tartja [fegyverek]. Mérgező csípések és varázslatok leküzdésében gyakran segítette mágikus védőgyűrűje [mentődobások, varázstárgy plusz].

Hősünk alapjában jólelkű, mindig igyekszik megvédeni a gyengéket és harcol a gonoszág ellen, de ugyanakkor nagyon ritkán fogadja meg mások tanácsait, és ragaszkodik a személyes tulajdonhoz [jelleme kaotikus jó].

Dormus a birodalom egyik ősi nemesi családjában született, sajnos második fiúként. Vidám életet élt a családi kastélyban. Legnagyobb öröme volt ha bátyját, aki varázslótanoncnak szegődött, bosszanthatta. Láthatólag bátyja örökölte anyjának az eszét, ő az apjának erejét. Nem is töltött sok időt a tantermekben, inkább a gyakorlótéren, vagy a lányok körül foglalatzkodott. A sok durva tréfának és verésnek azonban meglett a böjtje, amint apjuk meghalt, mennie kellett a

A D&D

KARAKTERLAP

JÁTEKOS NEVE _____

MESÉLŐ NEVE _____

KEZDÉS DÁTUMA _____

KARDFALVI DORMUS

KARAKTER NEVE

OSZTÁLY: HARCOS SZINT: IX.

FAJ: EMBER JELLEM: KAOTIKUS JÓ

ISTEN _____ SZENT SZIMBÓLUM: _____

SZÁRMAZÁSI HELY: KARDFALVA FOGLALKOZÁS: _____

KARAKTER-VÁZLAT

TULAJDONSÁGOK

16	ER	18/00	+	1	+	6	16 (6)	40%
6	I	NYELV	1	%VAR. MEGÉRJ.	MIN. VARÁZSLAT	MAX. VARÁZSLAT		
11	B	INTELLIGENCIA	MENTÁLIS TÁNTÓD.	+VARÁZSLATOK	VARÁZSLAT ELRONTÁS			
15	Ü	BÖLCSESÉG	REAKCIÓ/NYILAZÁS	AC +				
15	EG	EGÉSZSÉG	+HP	+1	ÉLETTARTÁS	90%	FELTÁMADÁS TÁLLÁS	94%
14	V	VONZERŐ	MAX. LÉTELÉS	6	ALAP HULLÓG	+1	REAKCIÓ	+2

MENTŐDÖBÁSOK

	VARÁZS-TÁRGY+	FIZIKAI +	MENTÁLIS +	ÖSSZ.
MÉREG/HALÁL/PARALIZÁCIÓ	8	2		6
ÁTVÁLTOZÁS/KÖVÉVÁLÁS	9	2		7
VARÁZSPÁLCÁK	10	2	1	7
SÁRKÁNYLÁNG	9	2	1	6
VARÁZSLATOK	11	2	1	8

AC: -1 PÁNCÉL: LEMEZ PAJZS: KÖZEPES VARÁZSTÁRGYAK: VÉDŐGYŰRŰ +2

ÜGYESSÉG+: 1 AC HÁTULRÓL 1 AC OLDALRÓL -1

HP (MAX): 60 AKTUÁLIS HP: _____

HD: 7 4 2 7 3 9 4 10 5

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK: _____

SPECIÁLIS MUNITÁSOK: _____

ISKOLA (CÉH): _____

MESTER: _____

ISMERETSÉGEK: _____

TOLYAJ KÉPESSÉGEK:

ZSEBNET-SZÉS	%	ZÁRNYITÁS	%	CSAPDA-VEZÉRLÉS/ELTÁVOLÍTÁS	%	LENDES MOZGÁS	%	ÁRUYÉVBAN RESTÓZÁS	%	HANGOK HALLÁSA	%	FALMÁLZÁS	%	NYELVEK OLVASÁSA	%
EGYÉB:	%		%		%		%		%		%		%		%

FEGYVEREK



FEGYVER	VARÁZS SEBESSÉG +	KÖZEPES FAKTOR	NAGY ELLENFÉLEN
HOSSZÚ KARD	+3	5	1d8+5 1d12+3
BUZOGÁNY (GYALOGSÁGI)		7	1d6+1 1d6
HOSSZÚ ÍJ (SIMANYÍL)		8	1d6 1d6
HARCI KALAPÁCS		4	1d4+1 1d4
BOT		4	1d6 1d6
TŐR		2	1d4 1d3

TÁRGYAK



TÁRGY	HELYE	SÚLYA	TÁRGY	HELYE	SÚLYA	TÁRGY	HELYE	SÚLYA
HÁTIZSÁK	HÁT	2	VIZESTÖMLŐ	LOVON	1			
RUHA	TESTEN	5	PECSETGYŰRŐ	JOBB KÉZ				
VÁLTÁS RUHA	ZSÁK	5	TŰZSZERSZÁM	ZSÁK	1			
KÖTÉL, SOLAB	OLDAL	20	HORGOK	ZSÁK	1			
TEGEZ	HÁT	1	24 NYÍLVESSZŐ	TEGEZ	2			
FAKLYA 10	LOVON	10	KÖZEPES PAJZS	BAL KÉZ	10			
FENŐKŐ	LOVON	1	LEMEZVÉRT	TESTEN	50			
FEGYVERDLAJ	LOVON	2	TÖR 4	ÖVBEN	4			
TAKARÓ 2	LOVON	6						
KAJA 5 NAP	LOVON	5						

TELJES SÚLY: 101

MEGTERHELTSÉG: TEHERMENTES MOZGÁSI SEBESSÉG: 7"

VARÁZSTÁRGYAK



TÁRGY	HELYE	TÖLTET	TÁRGY	HELYE	TÖLTET	TÁRGY	HELYE	TÖLTET
VÉDŐGYŰRŐ +2	BAL KÉZ							
TŰZTÖL VÉDŐGYŰRŐ	JOBB KÉZ							
OGYAR-FRŐ KESZTYŐ	KEZEN							

SZAKÉRTELMEK: ETIKETT, CÍMERTAN, LOVAGLÁS, NYOMKÖVETÉS, VAKHARC

KINCSEK:

RÉZ:
EZÜST:
ELEKTRUM:
ARANY: 270
PLATINA:



DRÁGAKŐ:
ÉKSZER: 6000
EGYÉB:
ÖSSZÉRTÉK: 6270

TAPASZTALATI PONT
KINCÉS HARC

KÖVETKEZŐ SZINT: 500 000
EGYÉB ÖSSZES
270 000

ADÓSSÁGOK:

ELLENSÉGEK: BÁTÁM, TROLLK

GYENGE PONTOK: BEHOLDER,
SZEP LÁNYOK, ITAL

CSATLÓS/KÖVETŐ

NÉV	OSZTÁLY	SZINT	FAS

VÉGRENDELET:

MEGJELENÉS:

NEM: FÉREL
SÚLY: 96 KG
MAGASSÁG: 188 CM
SZEMSZÍN: ZÖLD
HAJSZÍN: BARNA

KOR: 32 VALÓDI: 32 TERMÉSZET-
ELLENES
ÖREGEDÉS:

ÁLTALÁNOS MEGJELENÉS:

JÓKÉPŰ, IZMOS

ÁLLAT (FAMILIAR, LÓ, STB.)

NÉV	AC	HP	TÁMADÁS
VILLÁM	7	12	1-2/1-2
			THACO: 17
			MOVE: 24"

VARÁZSLATKOMPONENSEK:

kastélyból, nem vihetett mást magával, csak páncélját és fegyverét. Anyjának még sikerült néhány aranyat csúsztatnia a zsebébe búcsúzáskor.

A pénz kitartott két hétig a főváros egyik fogadjában, ezután viszont valami munkát kellett keresnie. Először kereskedő karavánok védelmében segédkezett, a Dorg és Volkorda közti országúton még ma is ismerik a nevét. Félszemű Huizinga a gonosz rablóvezér egyszer párviadalra hívta ki, akinek védelmező gyűrűjét még most is hordja Dormus. Ezután a győzelem után a fehér sólyomról elnevezett kalandozócsapat tagjai közé invitálta: Az ajánlat csábító volt, ezért elfogadta.

Három évi kalandozás a Fehér Sólymokkal számtalan tapasztalattal gazdagította, ők szerezték vissza Idun templomának ellopott ereklyéit. Az imaszíj, melyet jutalmul kapott tőlük, sokszor védte meg az életét, később azonban megsemmisült egy gonosz mágussal vívott csatában. A dorin-hegységi törpöknek segítve a csapat egy Tanar'ri-val került szembe, néhány társával együtt Dormus is otthagya a fogát, szerencsére a törp papok még vissza tudták hívni az életbe. A gonoszt végül sikerült elpusztítani. Jutalmuk nem maradt el: Dormus legféltettebb kincse az ogár-erő kesztyű, amely neki jutott [varázstárgyak]. A csapat, mikor már a vidék legnépszerűbb kalandozói voltak, elhatározta, hogy szembeszáll az ősrég vörös sárkánnyal, Khershalnakisttal. Alaposan felkészültek a kalandra, a tüztől védő gyűrűt, melyet ekkor szereztek be. Még ma is a bal gyűrűsujján hordja. Hiába volt minden, a sárkány rajta és egy társán kívül mindenkit elpusztított.

Ezután már nem horgonyozott le hosszabb időre egy kalandozó csapatnál sem, de azért még nagyon sok kalandban volt része.

Bár Dormus gyakran és sok kincset szerzett, ennek nagy része elment nőkre, itatra és persze varázstárgyakra. Ennek ellenére mindig hord magánál némi készpénzt [Kincsek, 270 arany], és minden eshetőségre felkészülve, rendelkezik néhány ékszerrel is. Ezek egyike egy gyönyörű arany nyaklánc, rubin függővel, és egy zafír fülbevaló [Kincsek, 6000 arany értékű ékszer - itt csak az ékszerek összértéke van feltüntetve, de jegyezhetjük ezeket külön lapon is].

Hátizsákjában megtalálható minden olyan tárgy és felszerelés amire egy kalandozónak szüksége lehet [Tárgyak]. Dormus jól ért az etiketthez és a címerekhez (ezeket még otthon tanulta), a lovagláshoz, a nyomkövetéshez és a vakharchoz (ezeket kalandozásai során tanulta meg) [Szakértelmek]. Lova, Villám már két éve szolgálja hűségesen [Állat].

Dormus viszonylag magas [188 cm], izmos [96 kg] és jóképű (képét a belső borítón láthatjátok). Különös gyűlölettel viseltetik a trollok iránt, és retteg a beholderektől - egy ilyen, borzalmas mágikus hatalmú lény mészárolt le a szeme előtt egy csapatnyi tapasztalt kalandozót. Gyűlöli bátyját, aki kitúrta az örökségéből, ha egy kicsit sokat iszik, gyakran fogadkozik, hogy bosszút áll rajta. Kedveli a gyengébbik nem képviselőit, és a vidám mulatozást, nem veti meg a szerencsejátékokat sem. A birodalom minden nagyobb városában van olyan fogadó, ahol törzsvendégnek számít.

(folytatás a 6. oldalról)

Ha a HP érték 0 alá kerül a karakter elájul, ha -10 alá kerül, akkor meghal. Az elvesztett életpontok természetes gyógyulással, vagy mágikus úton visszanyerhetők.

Az AD&D harc-szisztémája könnyen érthető. Más játékokban a harc lényegesen bonyolultabb, összetettebb. A csata szimulációknak meg kell találniuk az egyensúlyt a valóság precíz életre hívása és a játszhatóság között. Mint már írtam, sok támadás érte az AD&D-t, a kritikák szerint a játék túl egyszerű, feláldozza a realitást. Én úgy érzem, hogy kiállja a próbát.

Térjünk át az AD&D másik sokat vitatott részéhez, a varázsláshoz. Két osztálycsoport van ebben a játékban, melynek tagjai képesek varázsolni, a varázslók és a papok. A papi varázslatok mindegyike a tizenhat szféra valamelyikébe tartozik. Az, hogy a pap melyik szféra mágiait képes használni, az követett istenétől függ (az isten uralja-e, vagy sem az adott szférát). Az alap tizenhat szférát a Tome of Magic c. könyv nyolc újabb szférával bővíti. A varázslói varázslatok mágiaskolákba osztottak, mint Nekromantika, vagy Illúzió. Kilenc ilyen iskola létezik, nyolc fő- és egy aliskola. Az iskola szó itt nem egy intézményt jelöl, hanem a hasonló varázslatok egybefogását jelenti, például az Illúzió varázslatokkal hamis képet, hangot lehet teremteni, érzékcsalódást lehet kelteni.

A két osztály varázslatrendszere hasonló. Először lássuk a mágusét. Minden varázslónak van egy varázskönyve, melyből minden reggel memorizál. A varázslatok szintre bontottak. Az első szintűek a leggyengébbek, míg a kilencedik szintűek csak a leghatalmasabb mágusok számára elérhetők. A megjegyezhető varázslatok mennyisége és szintje a karakter szintjétől függ. Például egy első szintű mágus csak egyetlen első szintű varázslatot képes betanulni, míg egy jóval hatalmasabb hatodik szintű mágus négy első, két második, és két harmadik szintűt. A megjegyzett varázslatokat a mágus varázsszavak, mozdulatok és anyagi komponensek segítségével aktivizálhatja. Az elmondott varázslat kitörlődik a mágus fejéből, újra memorizálnia kell, hogy ismét használhassa. A varázslót alakító játékosok állandó dilemmája, hogy melyik varázslatot tanulja meg karakterük. Ez azért komoly kérdés, mert a memorizáláshoz pihentető alvásra van szükség. A dungeon-be készülő varázsló *villámcsapásokkal* és *varázslövedékekkel* készül a harcra, de a bezárt ajtó előtt meg van löve, mert nem tanulta be a *kopogtatás* nevű mágiait, mellyel kinyithatná azt. Vagy *tűzlabdával* a fejében mélabúsan nézheti a vörös sárkányt, aki tudvalevőleg immunis a tűzre. A legtöbb szerepjátékban ezt a problémát varázslatpont rendszerrel oldották meg. A mágus belső erejéből (pontjaiból) mindig azt varázsolhatja, amit az adott szituáció megkíván. Mindezentúl azonban az AD&D varázslatainak sokrétűsége, könnyű kezelhetősége ellensúlyozza a rendszer gyenge pontjait.

A papi varázslás hasonlóan működik, mint a mágusi. Ugyanúgy komponensekre van szüksége a papnak is (szó, mozdulat, anyag), mint a mágusnak. A szerzetes istenétől kapja varázslatait, nem könyvből memorizál. Magas Bölcsességért bonusz varázslatokat kap, alacsony érték esetén esélye van arra, hogy elrontsa varázslatait.

Mai rovatunkba ennyi fért bele. Következő számban a szörnyekről és varázstárgyokról ejtünk szót.

- mm -

A SÖTÉT TÜNDEK

A sötét tündék (*dark elf* vagy *drow*) Gary Gygax-nek, az AD&D játék kitalálójának köszönhetik létrejöttüket. A felszínen élő, könnyűléptű, dalos kedvű, aranyhajú tündéknek, akiket Tolkien meséiből ismertünk meg, nem csak ellentétei, hanem félelmetes ellenségei is. Ez az elfekéhez testi felépítésben hasonló, de fekete bőré és ezüst hajú faj mindig is sötét lelkű, gonoszságra kész nép volt. Amikor még a felszínen éltek állandó harcban álltak szomszédaikkal, még az egyéb tünde törzsekkel is. Végül ellenfeleik összefogtak, és a föld alá üldözték őket sorozatos csatákban. A sötét mélységekben, a mindent behálózó útvesztőkben, barlangokban már senki sem kereste őket: megalapították a saját városaikat.

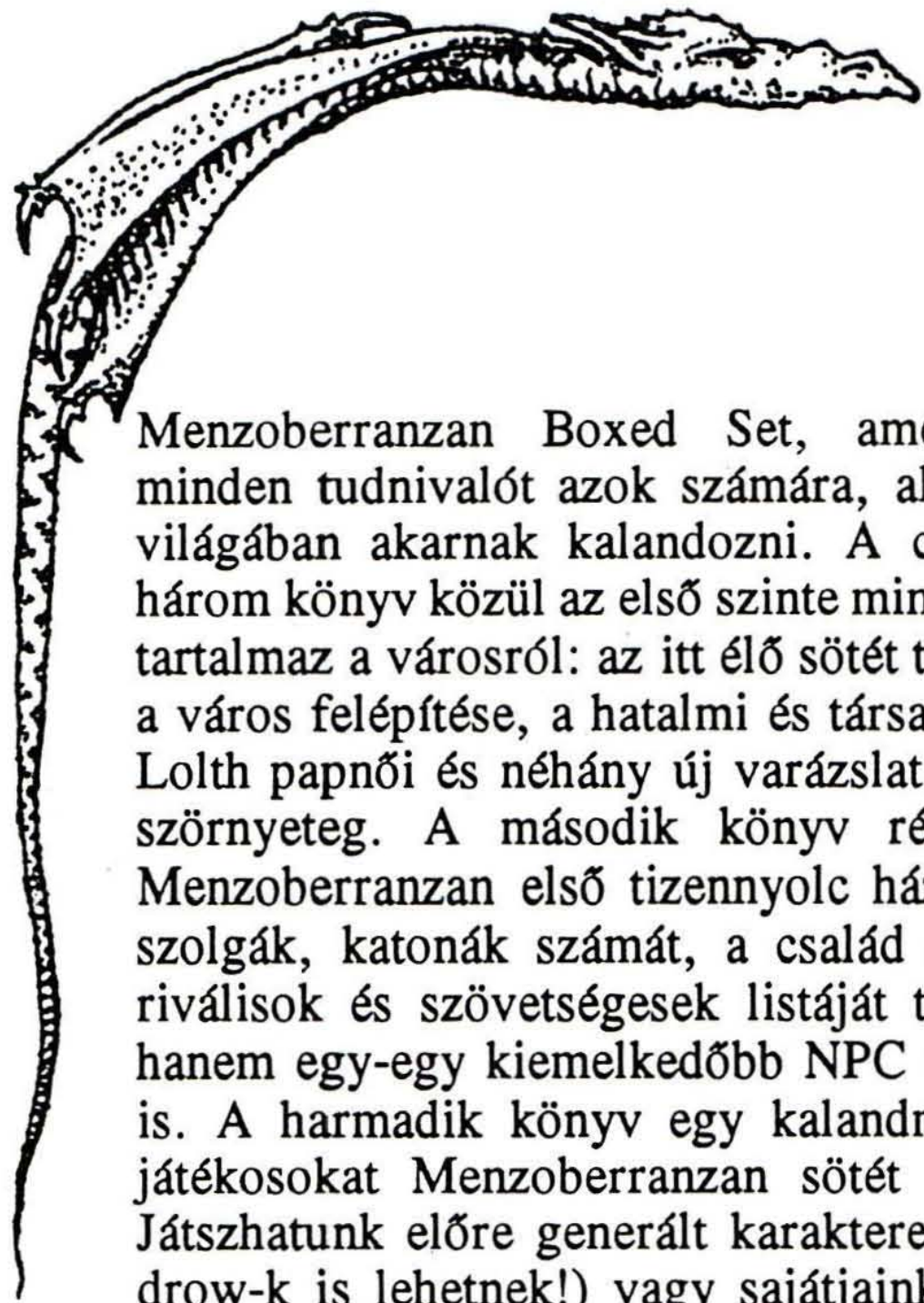
Idővel ez a föld alatt élő nép félelmetes varázshatalomra tett szert: egyszerű gondolattal képesek sötétséget bocsátani ellenfelükre, vagy levitálni a levegőben, ezenkívül rendkívül ellenállóak mindenféle varázslattal szemben. Az igazi született tehetségekből pedig papok vagy varázslók lesznek. Ebben a nők által irányított társadalomban a férfiak csak harcosok és varázslók lehetnek, ezenkívül kicsi koruktól úgy nevelik őket, hogy feltétlen engedelmességgel viseltessenek a nők iránt. Lolth, a sötét pók-istennő papjai, az igazi hatalom birtokosai pedig mindig a "gyengébb nem" képviselői közül kerülnek ki. A félelmetesen intelligens, harcban mesteri tudású, mágiának ellenálló sötét tündék már rég meghódíthatták volna a Mélysötét világot, sőt a felszíni népeket is, ha nem torzsalkodnának állandóan egymás között. Sokak szerint egy drow számára semmi sem lehet gyűlöletesebb, mint egy másik drow. Nemcsak városaik állnak állandó harcban egymással: a városokon belül is gyakran összecsapás van a nemesi családok között. Ezeknek a családoknak szigorú hierarchiája van: minél magasabb fokán áll valaki a ranglétrának, annál nagyobb hatalom birtokosa. Ahhoz, hogy valaki feljebb léphessen, csak egyetlen út van: ha egy fölötte álló eltűnik... Ezért ha egy család (és a család alatt ilyenkor mindig egy erődítményt, több száz katonát, rabszolgát és varázstudókat birtokló drow nemesi családot kell érteni) kiesik Lolth kegyeiből, papjai meggyengülnek, előbb-utóbb megtámadja őket egy alacsonyabb rangú ház. Az is előfordulhat, hogy egy megerősödött családot felülről támadja meg az, aki pozícióját veszélyeztetve érzi.

Egy teljes ház kiirtása nem számít bűnnek Lolth etikai kódexe szerint, ha egyetlen nemes sem marad életben, aki feljelenthetné a nyolc legrangosabb ház fejből álló tanácsnál az agresszort. Ha azonban a támadás kudarcot vall, a vezető családok együtt

söprik el azt, aki hibázott. A többi ház pedig zárt ablakok mögött hallgatja végig, ahogy a mérgezett hegyű drow nyílpuskalövedékek, a mágusok pokoltüze és a más létsíkokról megidézett démoni teremtmények az utolsó lakóját is elpusztítják a szomszéd birtoknak. A megsemmisített családot pedig attól kezdve egyszerűen elfelejtik, nevük törlődik a város történelméből: és néhány generáció múlva már valóban senki sem fog emlékezni rájuk.

Egy ilyen kegyetlen városban nőtt fel R. A. Salvatore hőse, Drizzt Do'Urden, a sötét tünde kósza. Regényeivel az író életet lehel a Gygax által kitalált népbe. (A Salvatore-ról szóló frászt ld. a Galériánál.) Már ezekből a könyvekből is sok dolgot megtudhatunk Drizzt szülővárosáról, Menzoberranzanról. Nemrégiben megjelent a





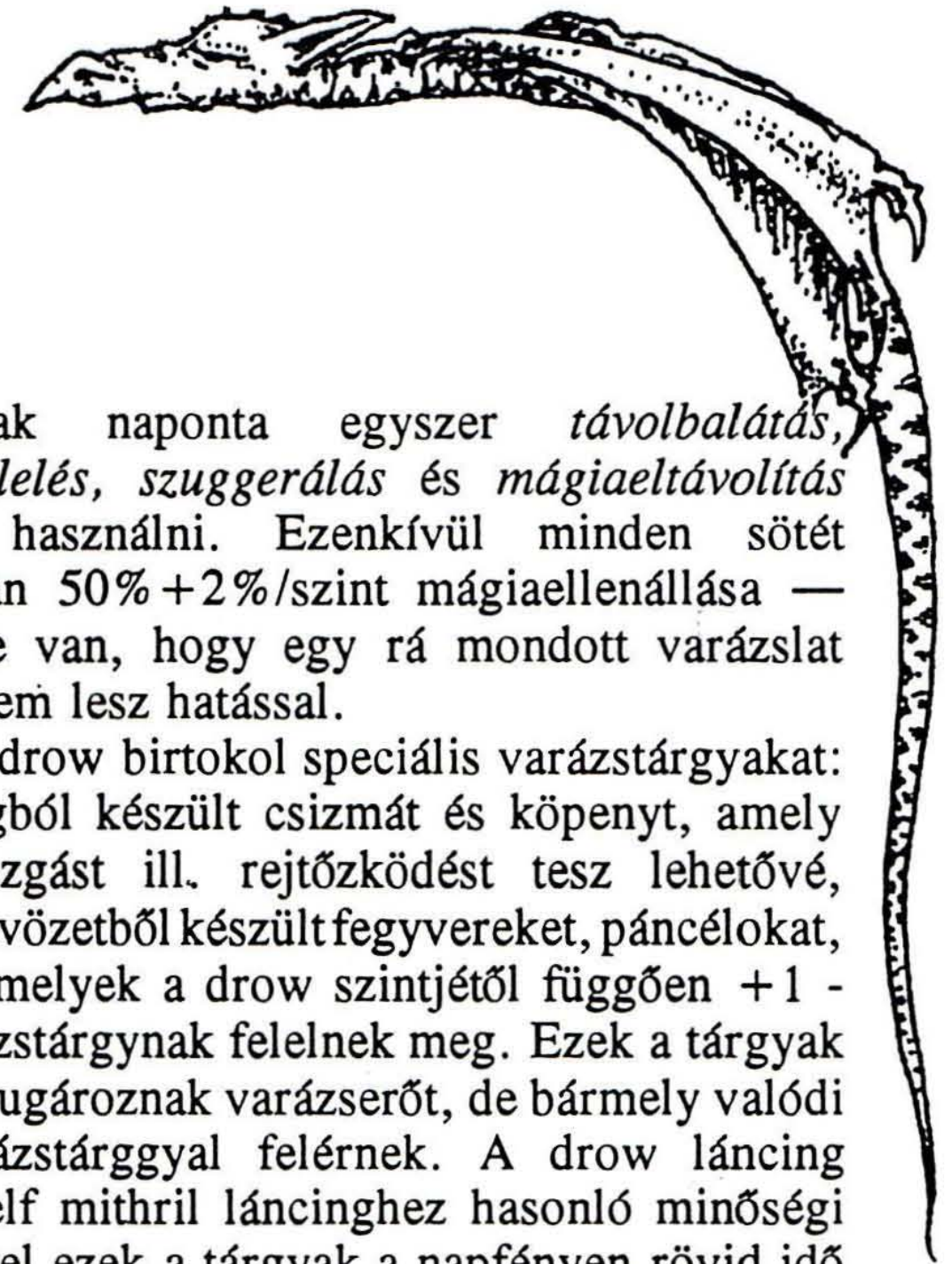
Menzoberranzan Boxed Set, amely összefoglal minden tudnivalót azok számára, akik a Mélysötét világában akarnak kalandozni. A csomagban levő három könyv közül az első szinte minden információt tartalmaz a városról: az itt élő sötét tündék szokásai, a város felépítése, a hatalmi és társadalmi rendszer, Lolth papnői és néhány új varázslat, varázstárgy és szörnyeteg. A második könyv részletesen leírja Menzoberranzan első tizenhét házát. Nemcsak a szolgák, katonák számát, a család szimbólumát, a riválisok és szövetségeselek listáját találhatjuk meg, hanem egy-egy kiemelkedőbb NPC részletes adatait is. A harmadik könyv egy kalandmodul, amely a játékosokat Menzoberranzan sötét városába viszi. Játshatunk előre generált karakterekkel (ezek akár drow-k is lehetnek!) vagy sajátjainkkal. A csomag ezenkívül tartalmaz még térképeket, ábrákat a modulokhoz, egy posztert és egy külön füzetet a Do'Urden ház és a családtagok leírásával, valamint válogatást Drizzt memoárjaiból. Bár a sötét tünde kósza sosem volt valódi játékos karakter, itt megtalálhatjuk AD&D-beli tulajdonságait. Hát igen, nem véletlen, hogy percek alatt bármilyen típusú és mennyiségű szörnyet képes halomra aprítani...

A Menzoberranzan Boxed Set elkészítésében természetesen társszerző volt Salvatore. A készlet egyébként nálunk is megvásárolható más AD&D és fantasy könyvekkel együtt a Sárkányfészekben (1052 Bp. V. Bárczy I. u. 3). Említést érdemel még Ed Greenwood műve, *The Drow of the Underdark*, amely magáról a sötét tünde fajról szól, nem specifikusan Menzoberranzanról. Itt részletesen olvashatunk a drow-k által imádott sötét istenségekről, e különös nép szokásairól, történelméről, társadalmi felépítéséről. Az újabb szörnyeken, varázslatokon és varázstárgyakon kívül még találhatunk a könyvben drow nyelvi miniszótárt, rúnákat, mondásokat. Greenwood ezenkívül ellát még minket tanácsokkal azzal kapcsolatban, hogy hogyan építhetjük be a sötét tündéket a játékunkba.

Mesélőknek

Most pedig szeretnék néhány szót ejteni azok számára, akik szeretnék AD&D világukba a sötét tündéket beilleszteni és a háttértörténeten kívül száraz adatokat is igényelnek. Az itt közölt információ jóval részletesebben megtalálható a *Monstrous Compendium II: Elf, Drow* címszó alatt.

Minden drow képes naponta egyszer a következő varázslatra (nem mormolnak tehát varázsszavakat, egyszerűen csak akarniuk kell, hogy a varázslat létrejöjjön): *táncoló fények*, *tündértűz*, *sötétség*; 4. szinttől kezdve ezenkívül *levitalás*, *jellemfelismerés* és *mágiaészlelés* varázslatok. A papnők ezenkívül



még tudnak naponta egyszer *távolbalátás*, *hazugságészlelés*, *szuggerálás* és *mágiaeltávolítás* varázslatot használni. Ezenkívül minden sötét tündének van 50%+2%/szint mágiaellenállása — ennyi esélye van, hogy egy rá mondott varázslat egyáltalán nem lesz hatással.

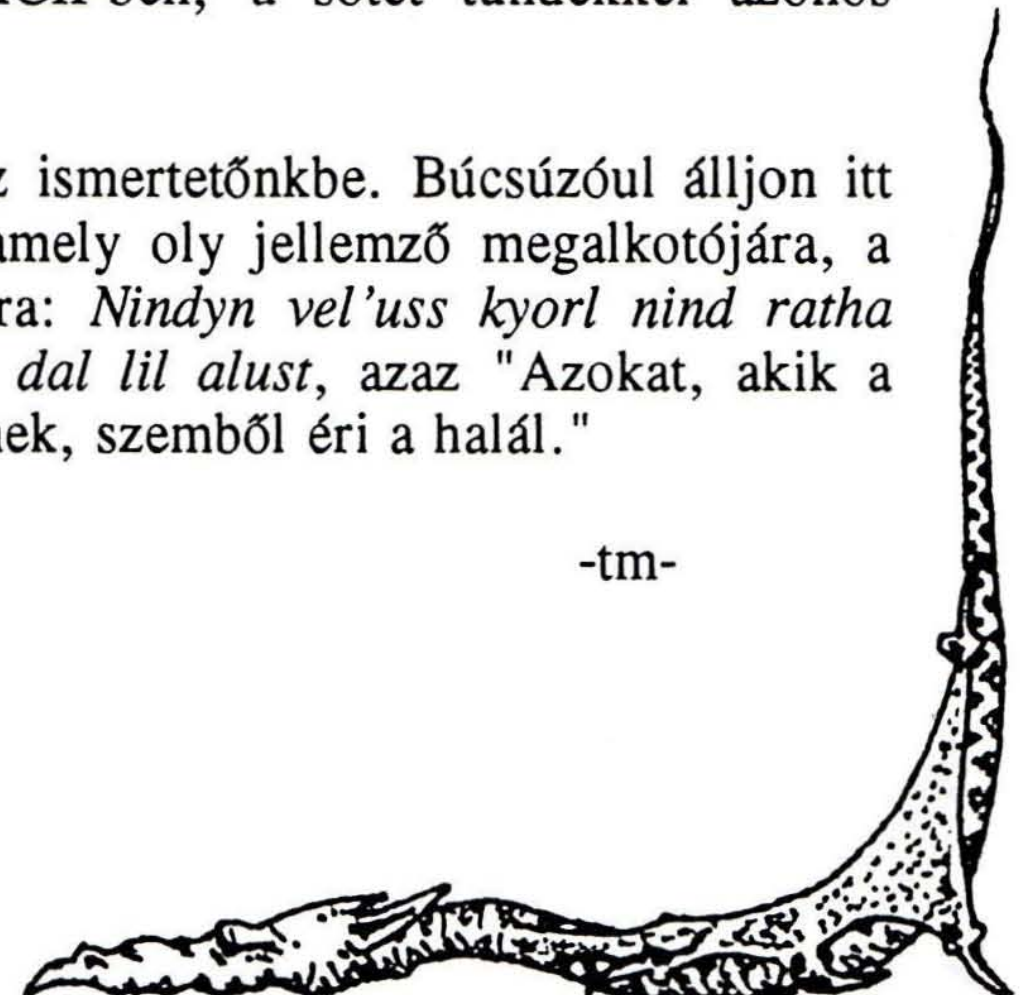
A legtöbb drow birtokol speciális varázstárgyakat: fekete anyagból készült csizmát és köpenyt, amely csendes mozgást ill. rejtőzködést tesz lehetővé, adamantit-ötvözetből készült fegyvereket, páncélokat, pajzsokat, amelyek a drow szintjétől függően +1 - +5 -ös varázstárgynak felelnek meg. Ezek a tárgyak ugyan nem sugároznak varázserőt, de bármely valódi felszíni varázstárggyal felérnek. A drow láncing például az elf mithril láncinghez hasonló minőségi munka. Mivel ezek a tárgyak a napfényen rövid idő alatt tönkremennek, nyugodtan felszerelheti a DM ilyenekkel a sötét tündéit, mert a játékosok a zsákmányt nem sokáig tudják majd használni. A fentiekén kívül a drow-k gyakran használnak mérgezett lövedéket nyílpuskáikhoz. Az áldozatnak találat esetén -4 -el kell mérge ellen mentődobást dobnia vagy eszméletét veszti 2d4 órára.

A sötét tündék infralátása messze felülmúlja a többi humanoid fajét, ezenkívül nagyon nehéz őket meglepni (1/10). Egy speciális nyelvvel rendelkeznek, amely csak kézmozdulatokból és gesztikulációkból áll — így hangtalanul tud kommunikálni egy támadásra induló osztag. Van egy gyengéje ennek a sötét népnek — nagyon érzékenyek a fényre. Erős fényben -2 támadásuk van (fáklyafény nem számít ilyennek, de varázsfény igen).

Érdemes még szót ejteni a driderekről, azokról a félig pók, félig drow szörnyekről, amelyeket Lolth átka változtatott ilyenné egy nagyobb hatalmú, de istene kegyét elvesztett sötét tündéből. Amellett, hogy korábbi képességeiket megőrzik, mérgező harapásuk lesz (mentődobás -2 -vel vagy paralízis 1-2 fordulóra). Drizzt bátyát, Dinint is ilyenné változtatták, aki igen kemény ellenfelet jelent a *Legacy*-ban a kósza számára... Aki több részletre is kíváncsi a driderekről kapcsolatban, az megtalál mindent az MCII-ben, a sötét tündékkal azonos helyen.

Ennyi fért az ismertetőnkbe. Búcsúzóul álljon itt egy mondás, amely oly jellemző megalkotójára, a drow filozófiára: *Nindyn vel'uss kyorl nind ratha thalra elghinn dal lil alust*, azaz "Azokat, akik a hátukra figyelnek, szemből éri a halál."

-tm-



A KÜLDETÉS



A sisteregve forgó apró, lebegő golyó nőni kezdett. Egyre nagyobb, ezüstszerű buborékká duzzadt, majd amikor már akkora volt, mint egy emberi fej, hangos pukkanással kidurrant. Helyén egy ajtó méretű, ovális alakú leheletvékony higanytükör maradt. A függőlegesen lebegő lap simaságát a következő pillanatban megtörte valami: az egyik oldalán egy kéz formájú kidudorodás jelent meg! A hártavékony felszín lassan visszahúzódott, hogy utat engedjen a közepéből előtörő emberi kéznek, majd fejnek.

Az első Arit-ron harcos után a második, majd a harmadik is átlépett a két létsíkot összekötő mágikus kapun. Ahogy a tizedik, görbe szablyát markoló, könnyű páncélzatú, egyforma arcú és kifejezéstelen tekintetű férfi is elfoglalta helyét a lebegő portál körül alkotott félkörben, megérkezett a csapat utolsó két tagja is: egy szálás termetű, fekete páncélba öltözött, komor tekintetű és egy görbe vállú, fehér köpenybe öltözött férfi. Kimondott ellentétei voltak egymásnak: az előbbi teste csak úgy dagadt az izmoktól, rövid, fekete haj és bajusz keretezte napbarnított arcát. Vállán hatalmas íj, oldalán hosszú, díszes kardhüvely, amelyből drágakővel kirakott markolat kandikált ki. Társát, aki botra támaszkodva állt, vézna, törekeny testű, sápadt bőrű, ősz hajú öregembernek lehetett volna nézni, de a közelebről szemlélődőnek a fiatalosan csillogó zöld szemek másról árulkodtak — ő sem lehetett sokkal idősebb a másiknál. Annyira másak, mégis tökéletesen összeillők — a harcos, Daronel, és a mágus, Fherlayt hosszú évek óta ütőképes és jól harcoló csapatot alkottak.

— Vajon mit láthatnak, amit mi nem? — kérdezte cinikus mosollyal a varázsló, miközben végighordozta szemét kísértőik rezzenéstelenül figyelő során. A klón-harcosok mesterük, Amitranom alkotásai voltak. Afféle félig ember - félig gólemszerű gyilkolómasinák. Hiányoztak belőlük mindazok az emberi tulajdonságok, amelyek egy igazi katonát alkalmatlanná tettek volna arra, hogy részt vegyen ebben a veszélyes küldetésben — a félelem, a gyengeség, a fájdalom érzete. Megvolt bennük viszont minden, ami a *homonculusokból* és a megidézett vagy elbűvölt lényekből hiányzott: az emberi kezdeményezőkézség, elszántság, odaadás.

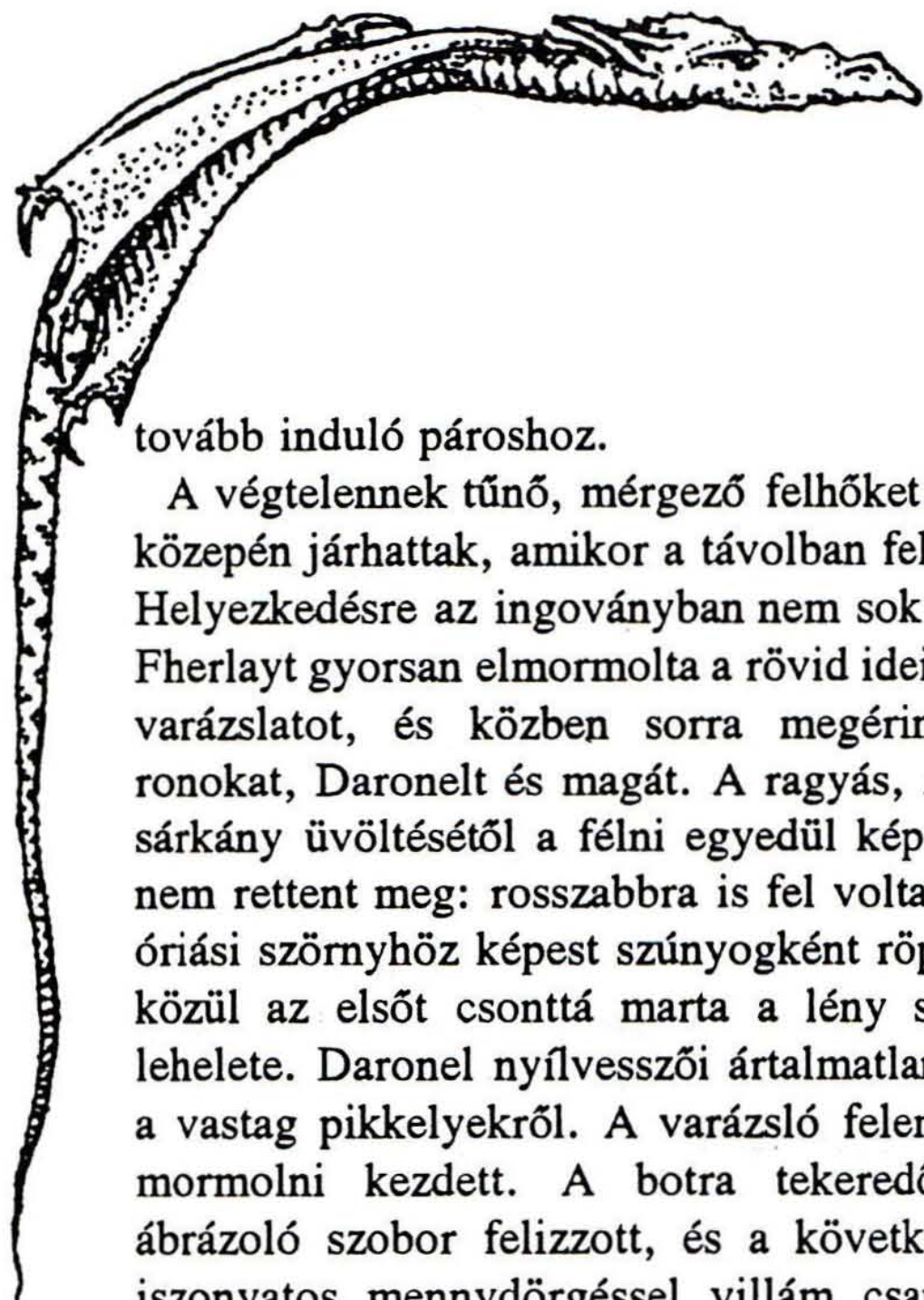
Daronel a rettenthetetlen katonák mögött húzódó látóhatárt nézte: a sziklás, kietlen pusztaságon semmi jele sem látszott életnek — a fortyogó látatavak és gőzölgő holt mocsarak között libegő árnyak minden bizonnyal csak kicsúfolását jelentették az Odafent nyüzsgő életnek. A vörös és sárga színeiben játszó égbolt alatt sem hold, sem csillagok, sem nap nem látszódott: változatosságot csak az itt-ott gyülekező mérgező lila felhők jelentettek.

A mágus kérdésére nem is válaszolva, a harcos csak hangtalanul intett: ideje indulni. A csoport lassan

megindult a kaputól nem messze elterülő halott erdő felé. Ahogy közelebb értek, láthatóvá váltak a fekete karomként az ég felé nyúló, zöld leveleket sosem hajtó sötét kreatúrák. A gonosz félisten lélek nélküli, minden értéket megcsúfoló "teremtése" groteszk mása, és egyben jövőbeli képe is volt annak, amit a közeli jövőben birtokolni akart. *Nem szabad. Nem engedhetik, hogy a lábát a földjükre tegye.* Vaparak trolljai és ogárjai előzönlötték az odafenti világot, városokat pusztítottak el, erdőket tettek olyanná, mint ez most. De ez egy még nagyszabásúbb terv — a trollok istene az emberi faj eltörlésére, a világ feletti egyeduralomra tör. *Meg kell akadályozniuk.*

Már mélyen bent jártak a halott fák között, de még senkivel sem találkoztak. *Pedig tudja, hogy jövünk. Mindet tud.* Ebben a pillanatban zúgó, morgó hangot hallottak, mintha a föld készülne vajúdni. A körülöttük álló fák tucatjai lassan átalakultak, és görbe tartású, ragyás bőrű, bűzös leheletű trollok álltak a helyükön! A szörnyek hangtalanul vetették magukat a kis csoportra, és az Arit-ronok egyetlen szó nélkül kezdtek miszlikre vágni őket: az egésznek félelmetes hangulata volt, mintha nem is egy csata folyna, hanem tucatnyi hóhér dolgozna a vesztőhelyen, fejét véve a sorsukba beletörődött elítélteknek. Az összecsapás csak néhány percig tartott: bár a lények vadul támadtak, a levágott karok önállóan is karmolták, markolták a harcosok lábát, a lemetszett fejek belecsimpaszkodtak a páncélozott combokba, nem jelentettek igazi kihívást a több évszázadnyi harci tapasztalatot birtokló Arit-ronok számára. Ahogy a csapat visszahátrált a szörny-vértől lucskos tisztásról, a mágus varázslata pokoltűzbe borította az összeforni próbáló trollmaradványokat. És már suhant is tovább nesztelenül a komor csapat.

Az erdő után dombok következtek. A sziklahalmok tetején pedig ott vártak rájuk az ogár-mágusok. Mire a fagyos jégsugarak, sercegve égő villámok, halált hozó fekete felhők lecsaptak, a fegyelmezett csoport már szét is széledt: egy varázslat egyszerre csak egy áldozatot szedhetett. A hangtalanul haldokló társaikat hátrahagyva, az elit-harcosok félelmetes sebességgel kezdtek futni a dombok felé. Daronel hatalmas hosszú íjának húrjáról surrogva indultak útjukra az ezüstös nyílveszők, félelmetes pontossággal találva az újabb varázslatra készülő varázslókat. Fherlayttal együtt egy vibráló, zöld gömb belsejében álltak, amely tökéletes védelmet nyújtott mindenféle ártó mágia ellen. A mágus kántálása nyomán tűzoszlopok és lángfürgetegek csaptak fel néhány dombon, ahol egy pillanattal előbb még ogár-sámánok készültek az újabb támadásra. A többi közül néhánynak még volt ideje a második rúnasor megidézésére, mielőtt torkukat átfúrta volna egy nyílvesző vagy mellkasukat feltépte volna egy görbe szablya — harmadik varázslatot azonban már egyikük sem mormolt. A hat túlélő harcos felzárkózott a



tovább induló pároshoz.

A végtelennek tűnő, mérgező felhőket bőfűgő mocsár közepén járhattak, amikor a távolban feltűnt a sárkány. Helyezkedésre az ingoványban nem sok lehetőség volt: Fherlayt gyorsan elmormolta a rövid ideig tartó repülésvarázslatot, és közben sorra megérintette az Arit-ronokat, Daronelt és magát. A ragyás, zöld bőrű troll-sárkány üvöltésétől a félni egyedül képes ember-páros nem rettent meg: rosszabbra is fel voltak készülve. Az óriási szörnyhöz képest szűnyogként röpködő harcosok közül az elsőt csonttá marta a lény savas, mérgező lehelete. Daronel nyílvesszői ártalmatlanul pattantak le a vastag pikkelyekről. A varázsló felemelte botját, és mormolni kezdett. A botra tekeredő, kék kígyót ábrázoló szobor felizzott, és a következő pillanatban iszonyatos mennydörgéssel villám csapott a sárkány testébe. A fájdalomában felüvöltő lény egyetlen farokcsapással kettéroppantotta az egyik vigyázatlan harcos gerincét. Az angyalként repkedő Arit-ronok adamanit szabályai, mágiától fénylők, azonban itt is, ott is megtalálták az utat a szörny puha húsába az acélkeménységű páncélzat alatt. Az újabb villám pedig füstölgő, fekete lukat égetett testébe. Fherlaytnak minden mentális erejét fel kellett használnia, hogy a következő pillanatban elsőprő erővel érkező mágiakioltásnak ellen tudjon állni. A sárkányok varázstudása többezer éves, csak a legtanultabb varázslók vetélkedhetnek vele. Hősünknel volt azonban a Pálca: a behemót támadása kudarcot vallott, legalábbis részben... a mágus mellett suhanó Arit-ron, a reá mondott repülésvarázslat kioltása után fejjel a mocsárba zuhant — a következő szempillantásban már nem látszott belőle semmi. Daronel nyilait ekkor megtalálták a lény két szemét. Egy adamanit penge a sárkány torkába döfött. A harmadik villám cafatokra tépte a bal mellső lábát. A mocsár őrzőjének, ezeréves gonosz tudójának sorsa megpecsételődött: a lezuhant Arit-ron nyomában a mocsárba hullott, ocsmány fekete lével permetezve belegyőzött. Nem volt idő a megállásra - még a repülésvarázs elmúlta előtt az öt túlélő a zombékra ereszkedett, és gyalogosan indult tovább.

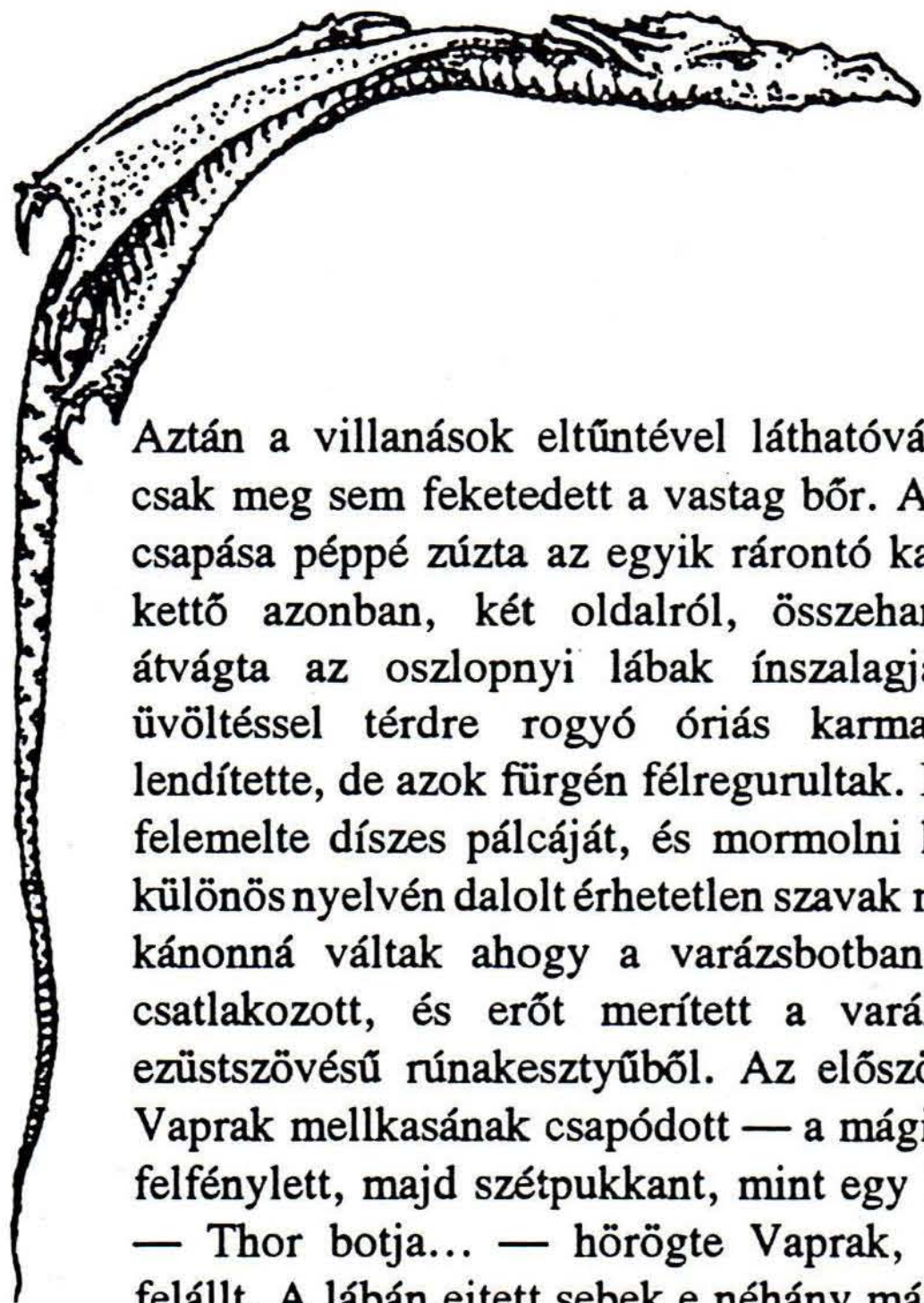
A kietlen vidék mellett is különösen kopárnak tűnt a csupasz, vádló ujjként az ég felé meredő hegy, amely Vaparak tanyáját jelentette. A toronyként magasodó, rothadva bűzlő, ragyás bőrű félisten ennek tövében várt rájuk. *Nyomorult halandók* — visszhangzott fejükben. — *Legyőztétek a szolgálmat. De hogyan remélhetitek, hogy esélyetek van velem szemben? egyszerűen csak úgy döntök, hogy nem léteztek...* — a hegynyi óriás felemelte a nyakában lógó fekete koponya-amulettet, amelyből pusztító sugár csapott a maroknyi csoport felé. Daronel azonban már készen várta a támadást: kardjának pengéje, amint előhúzta, mohó lánggra lobbant, és a kis csapat körül ártalmatlanul suhant el a halálvarázs.



— Ezt a kardot a te elpusztításodra kovácsolták. Emlékszel még? — kérdezte Daronel.

Hogyne emlékezett volna. Semmit nem felejt el és semmit nem bocsát meg. Százévnnyi kínszenvedést köszönhetett a kardnak, de ezerévnnyi volt a jutalma mindenkinek, aki a kard kísérelőjével jött. Újabb pusztító fürgeteg csapott elő, ezúttal a szájából, de a mágikus védelem kitartott. Vaparak felemelte kard hosszú karmokban végződő kezeit és kitátotta lándzsányi fogakkal teli pofáját. *Azt hiszitek, a mágia minden... Itt a lehetőség, hogy megtanuljátok becsülni egy félisten igazi hatalmát!* Az Arit-ronok fürgén előreszökelltek, miközben Daronel hosszú aranyszálú nyilakat vett elő. A csillámló sugárként előrezúgó lövedékek az óriás-troll testébe fúródtak, mindegyik egy-egy tűzgolyóként robbant. Vaparak körül egy pillanatra felfénylett az erőt magába szívó védőburok.



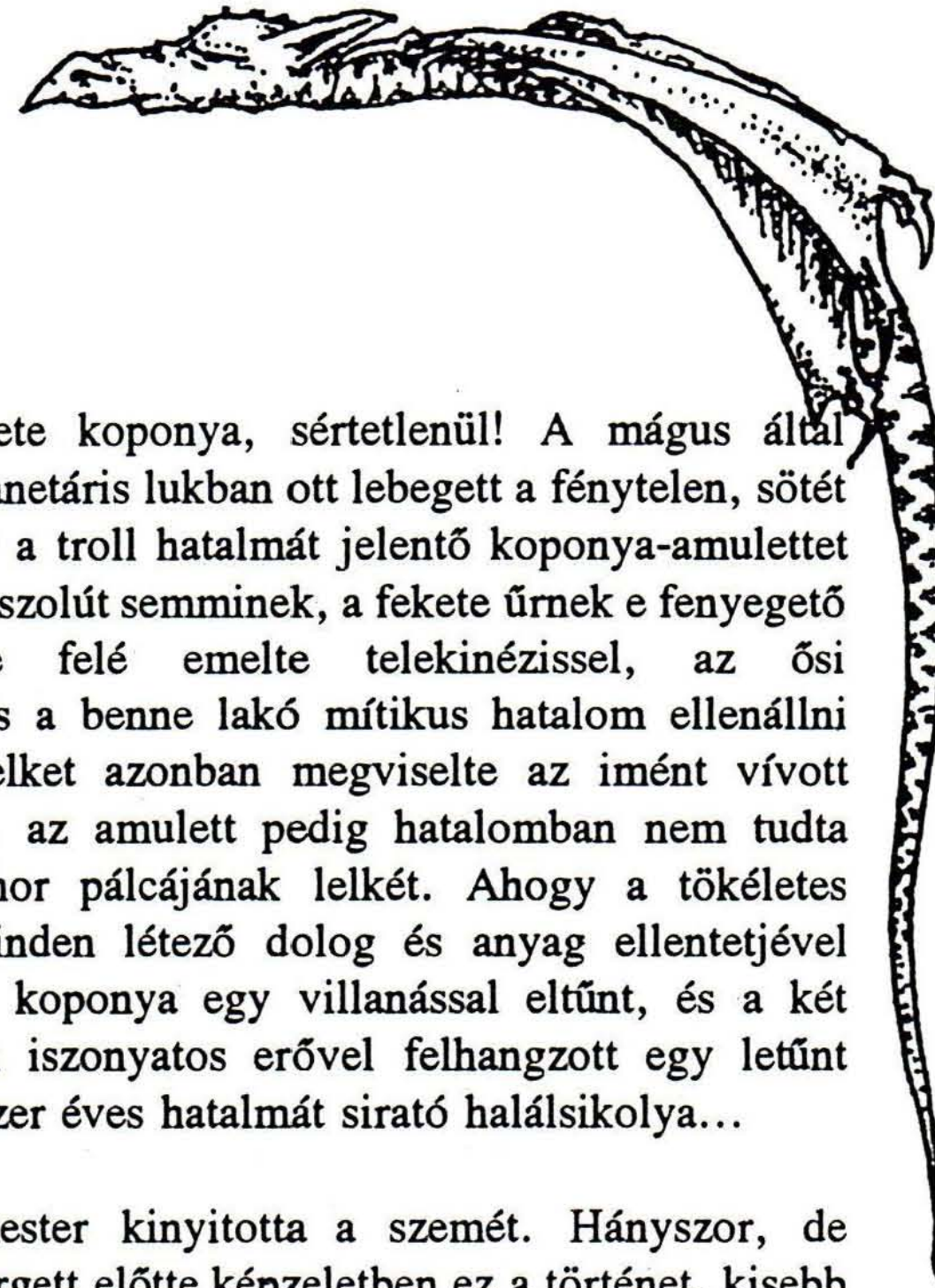


Aztán a villanások eltűnével láthatóvá vált, hogy még csak meg sem feketedett a vastag bőr. A félisten egyetlen csapása péppé zúzta az egyik rárontó katonát — a másik kettő azonban, két oldalról, összehangolt támadással átvágta az oszlopnyi lábak ínszalagját. A fájdalmas üvöltéssel térdre rogyó óriás karmait támadói felé lendítette, de azok fürgén félregurultak. Eközben Fherlayt felemelte díszes pálcáját, és mormolni kezdett. A mágia különös nyelvén dalolt érhetetlen szavak megsokszorozódtak, kánonná váltak ahogy a varázsbotban lakozó lélek is csatlakozott, és erőt merített a varázsló kezét védő ezüstszövésű rúnakesztyűből. Az előszökkenő lángsugár Vaprák mellkasának csapódott — a mágikus védelem újra felfénylett, majd szétpukkant, mint egy buborék!

— Thor botja... — hörögte Vaprák, miközben lassan felállt. A lábán ejtett sebek e néhány másodperc leforgása alatt tökéletesen begyógyultak. Az amulettből előfortyogó ködtől ezúttal nem védte a két Arit-ront Daronel kardja — egyikük a torkához kapva, hangtalanul a földre zuhant. A másikat a szörny felragadta a földről, és mintha nem lenne elég, hogy markolásával péppé préselte, szájához emelve leharapta a fejét. Aztán elindult, hogy végezzen a mágussal — de egy parányi hangya, a Tűz Kardját forgató kis mitugrász harcos állt előtte. Daronel egy perc leforgása alatt éveket öregedett a Pentád hatására, amelyet futás közben nyelt le, de az ősi varázsszer megkettőzte erejét és gyorsaságát. Mielőtt Vaprák őt is agyonzúta volna, egy lendületes csapással tökéletesen átmetszette az egyik hatalmas, zöld lábat. Ahogy a lángoló penge a ragyás bőrhöz ért, sístergő hang hallatszott, és orrfacsaró bűz kezdett terjengeni. A troll-istenség egy pillanatig lefelé bámult, várva arra, hogy lába visszaforrjon a helyére, de semmi sem történt. Vállára újabb tűzförgeteg csapott le, a borzasztó kard újabb fájdalmas sebet okozott. Már nem akart mást, csak megszabadulni ezektől a kis pondróktól. Kinyitotta száját, és inkább csak köpte, mint mennydörögte a Szót. A Szót, amely a legocsmányabb, a legszentségtelenebb ezen a földön, amelyet csak a gonosz oldal legsötétebb követői képesek kiejteni, amelynek hatására megáll az élet és a természet önmaga perverz paródiájává képes válni. És amely visszaűzi a más létsíkokról érkezett betolakodókat.

De semmi sem történt. Ezek a *betolakodók* valamilyen módon védve voltak még ez ellen is. A karmos kezét, amely erőtlen mozdulatot tett a harcos felé, a félelmetes lángpallos csuklóból lemetszette. A tűzförgeteg ezúttal Vaprák fejét borította el. Ahogy elzuhant, újabb csapások érték. Nem félt igazán — tudta, teste újjáépül a legapróbb bőrfoszlányból is, lelkét pedig addig megőrzi az amulett. Az amulett, amely megöli őket, ha hozzáérnek...

Fherlayt vörösen izzó meteorviharai lángoló pokollá változtatták a hegy tövét. Tudta, a félisten testéből semmi sem maradhat meg. Amikor a megolvadt szikla kezdett újra megszilárdulni, közelebb merészkedtek. Igen, ott



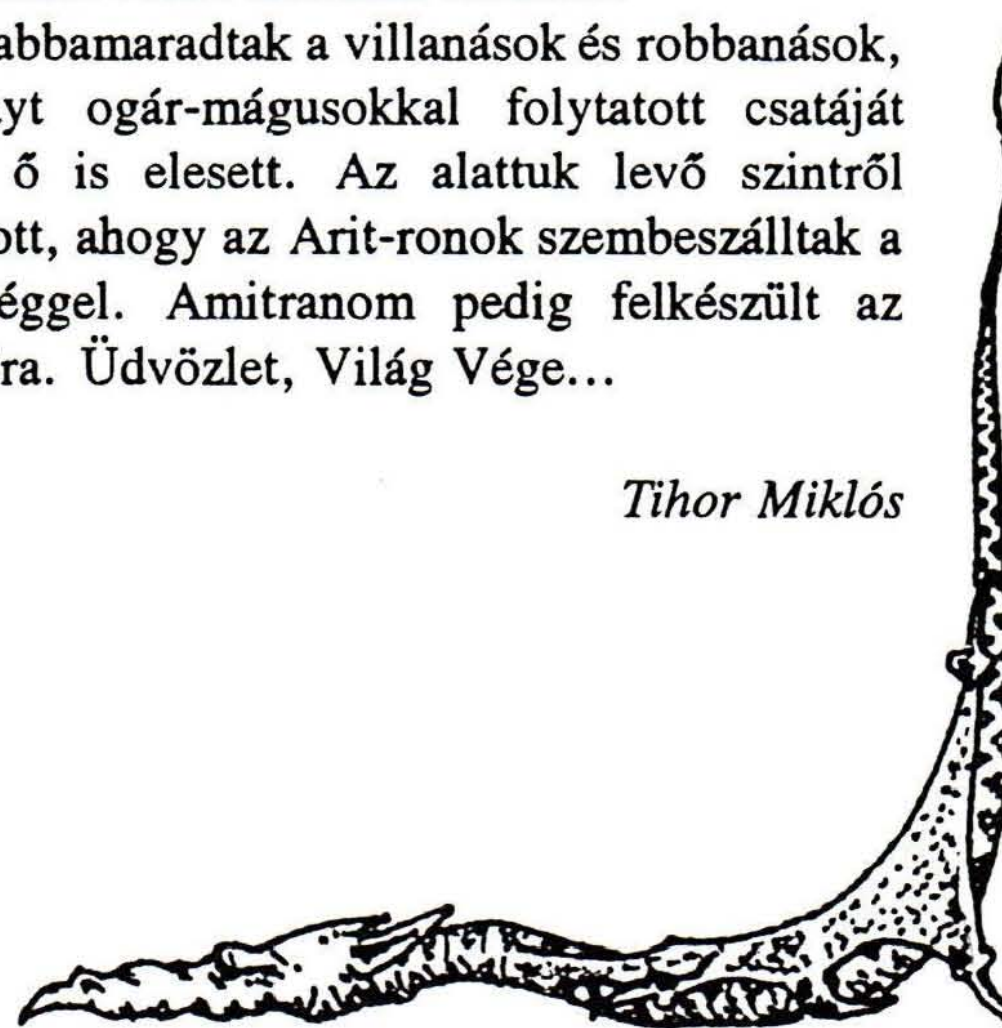
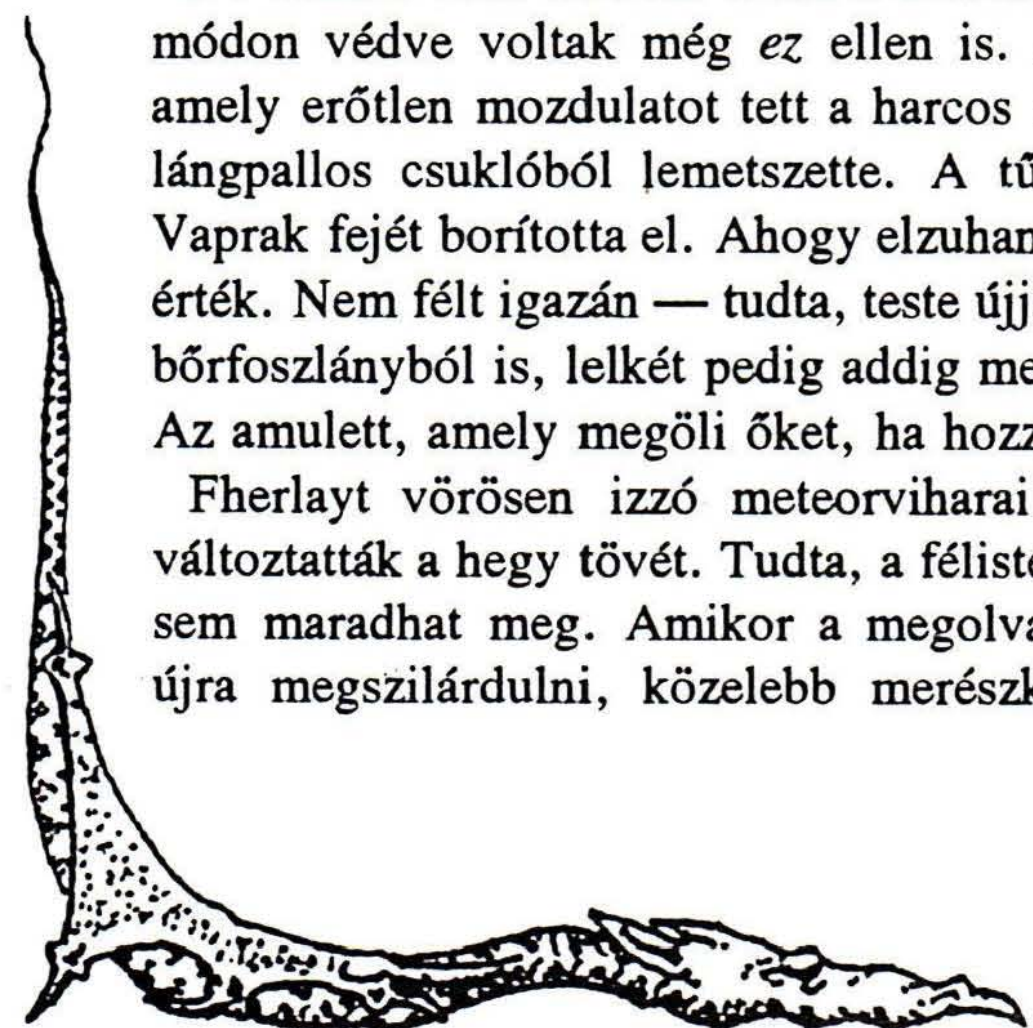
hevert a fekete koponya, sértetlenül! A mágus által megidézett planetáris lukban ott lebegett a fénytelen, sötét gömb. Ahogy a troll hatalmát jelentő koponya-amulettet Fherlayt az abszolút semminek, a fekete ürnek e fenyegető kitüremkedése felé emelte telekinézissel, az ősi varázstárgy és a benne lakó mítikus hatalom ellenállni látszott. A lelket azonban megviselte az imént vívott vesztes csata, az amulett pedig hatalomban nem tudta felülmúlni Thor pálcájának lelkét. Ahogy a tökéletes semmivel, minden létező dolog és anyag ellentétével találkozott, a koponya egy villanással eltűnt, és a két túlélő fejében iszonyatos erővel felhangzott egy letűnt félisten több ezer éves hatalmát sirató halálsikolya...

Az öreg mester kinyitotta a szemét. Hányszor, de hányszor lepergett előtte képzeletben ez a történet, kisebb vagy nagyobb eltérésekkel, de ugyanezzel a befejezéssel. A hősök végeznek Vaprákkal, és minden jóra fordul... A valóság azonban más. Amitranom félretolta a rezenéstelen arccal álló testőrt, és az ablakhoz lépett. A csata már a város utcáin dühöngött: a nyüzsgő zöld troll-tömeg eleven masszaként falta fel a kétségbeesetten ellenállni próbáló utcai harcosokat. Amikor a falat áttörték, tudta már jól, hogy minden elveszett. Vajon hol követték el a hibát? Szomorúan hátrapillantott, a szoba közepén álló mágikus kapu felé. Még legalább egy hónapra lett volna szükség, hogy elkészüljön. De talán nem is ezen múlt... A fiatal varázsló, legjobb tanítványa, bár már birtokolta a Hatalom Kesztyűjét, Thor pálcájának még két darabját nem szerezte meg. Ezek nélkül pedig nem lehet megidézni a pálca lelkét, amelyre a kesztyűn kívül szükség van ahhoz, hogy áttörjék a troll-félisten védelmét. Daronel pedig nem tért vissza még a küldetésből, amelyre a Tűz Kardjának megszerzéséért indult. Már majdnem két hónapja... Csak egyedül mehetett, így áll a Legendák Könyvében. Az Arit-ronok ugyan készen állnak, itt fogják a kaput védelmezni, mesterükkel együtt esnek majd el.

Minden hiába volt. Tymar az utolsó város, amelyet Vaprák szolgálai még nem foglaltak el. Kellott volna még egy kis idő... Az istenek segítettek volna, hiszen a feltörekvő troll-óriás a Káosz Amulettjét birtokolta. Hol hibáztak? Mit kellett volna másként csinálni?

A keleti falnál abbamaradtak a villanások és robbanások, amelyek Fherlayt ogár-mágusokkal folytatott csatáját jelezték. Tehát ő is elesett. Az alattuk levő szintről csatazaj hallatszott, ahogy az Arit-ronok szembeszálltak a beözönlő ellenséggel. Amitranom pedig felkészült az utolsó varázslatára. Üdvözet, Világ Vége...

Tihor Miklós





a bölcs tanácsai

Üdvözlöt kedves barátaim, örömmel olvastam kérdéseiteket, melyekkel hozzám fordultatok. Hely hiányában nem tudtam mindenkinek az

újság hasábjain válaszolni, nekik levelet írtam. Továbbra is arra kérek benneteket, hogy leveletekre írjátok rá, hogy "A Bölcsnek", és mellékeljétek felcímezett, felbélyegzett válaszborítékot. Ne kérjétek tőlem, hogy táblázatokat vagy fordításokat írjak le. Én a játék közben felmerülő problémákra válaszolok, ha tudok.

Tóth Péter Budapestről a következőket kérdezte:

Milyen tulajdonságai vannak a félork tolvajnak, milyen a bérgyilkos és a barbár osztály, mi található a Manual of the Planes-ben?

Félorkot az AD&D első kiadásában lehet karakter fajként választani, a második kiadásban nincs erre lehetőség az alapszabályok szerint. Amennyiben az első kiadás alapján játszol AD&D-t, a 1st Edition Player's Handbook 28. oldalán megtalálod a félork tolvajképesség módosítóit. Na jó, kivételesen: Zsebmetszés -5%, Zárnyítás +5%, Csapdakeresés-és eltávolítás +5%, Hallgatódzás +5%, Mászás +5%, Nyelvek Olvasása -10%. A bérgyilkos (assassin) és a barbár (barbarian) szintén az első kiadású Unearthed Arcana-ban található meg, mint opcionális osztály. A második kiadásban mint karakter-készlet (kit) található meg. A bérgyilkos a Thief's Handbook-ban, a barbár a Fighter's Handbook-ban. Sajnos nincs lehetőségünk arra, hogy ezeket a leírásokat közöljük, egyrészt copyright jogokat sértenénk, másrészt nem lenne elég helyünk.

A Manual of the Planes-ben, a Létsíkok Könyvében az AD&D világának extradimenzionális világairól olvashatsz: az Éteri, Asztrális, Elementális és Külső Létsíkokról. A könyv tárgyalja a síkok közötti közlekedést és az ott található lényekről is szól. Ez a könyv is 1st Edition.

Csaba kérdezte valahonnan:

Hogyan kell kidobni a HP-t? Van-e olyan paladin, hogy rózsakard és korona?

Az első kérdés: a HP meghatározás a karakter osztályától függ. Fegyverforgatók d10/szint, Varázslók d4/szint, Papok d8/szint, Tolvajok d6/szint. Ez csak bizonyos szintig igaz, a Player's Handbook Character Class fejezetében a táblázatoknál megtalálod a pontos leírást.

Korona-, kard- és rózsalovag a *Dragonlance* világában létezik. Őket nem paladin-nek, hanem knight-nak hívják. A probléma, hogy a magyarban nincs kifejező szavunk az angol eltérés megfogalmazására.

Nagy Balázs írta Győrben:

"... Hogy lehet egyszerre mesélni két fajta embernek: egyik

türelmes, halkszavú, a másik állandóan belekiabál, hogy "odamegyek", "bemegyek", "megiszom", stb. Meg nem lehet ölni, mert még kiderül, hogy azt a karaktert amúgy is utálta és a következővel is ugyanezt fogja csinálni, nem tanulva az eddigiekből. A mínusz XP szerintem meg azért nem jó, mert inkább a játékosnak járna és nem a karakternek..."

Ez egy felettébb nehéz kérdés, a jó szerepjátékhoz elengedhetetlenül szükséges ennek a problémának a megoldása. Először is próbáljuk meg elmagyarázni a kriminális játékosunknak, hogy szolidabban játsszon. Ha ennek ellenére a játékos továbbra is nagy hangerővel beszél, akkor a következő módszerekhez folyamodhatunk:

— helyezzük előtérbe a halkszavú játékos, építsük rá a mesét, ne tudjon a kiabálós boldogulni nélküle. Találkozzon a csapat olyan fajú lényel, amelynek a nyelvét csak a halkszavú karaktere ismeri, és csak vele álljon szóba. Találjon egy olyan tárgyat, mely fontos szerepet tölt be későbbi mesénkben.

— Egyszerűen ne vegyük figyelembe a kiabálós megjegyzéseit, csak akkor, ha normális hangnemben adja elő gondolatait.

— Vegyük úgy, hogy a hangoskodó játékos azt jelenti, hogy a karakter faragatlan, nevetlen. Erre megfelelően reagáljanak a nem-jatékos karakterek is. Senki sem kedveli a lerohanós stílust, az NPC-k megsértődhetnek, megutálhatják a karaktert. Találkozások esetén a durva, parancsolgató alak *Reakció* dobását ennek megfelelően módosíthatjuk.

A negatív XP szerintem semmiképpen sem megoldás, én sem javaslom.

Három levélírónk is kérdezte:

Ha a máguson Stoneskin van, meg lehet-e sebezni mágikus fegyverrel? Ha megsebezni nem lehet, azért a támadás megzavarja-e a varázslásban? Mi van akkor, ha ráomlik a varázslóra egy ház, megvédi-e a Kőbőr? Ha valaki pusztakézzel megüti a védett karaktert, sebződik-e?

A 4. szintű Stoneskin varázslat az egyik legjobb védőmágia varázslók számára a fizikai támadások ellen. A Kőbőr 1d4+1 támadás/két szint mennyiségű ütést nyel el, azaz a varázsló ennyi támadástól nem sebződik. A Stoneskin erejéből attól függetlenül le kell vonni a pontot, hogy az adott támadás talált-e vagy sem. Mágikus fegyverek sem hatolnak át ezen a varázslaton. A támadások nem zavarják meg a mágust a varázslásban, egészen addig, amíg nem sebzik meg. Ha valakire rádől egy ház, az nem egyben történik, hanem darabokban: egy téglá, egy gerenda, stb. A DM eldönti, hogy hány "részletben" esett a ház az illető fejére, és ahány "támadás" ellen már nem elég a kőbőr, annyi sebez természetesen a varázslón. A pusztakezes támadás d2 hp-t sebez a támadón: a stoneskin túl kemény ahhoz, hogy így kárt lehessen benne okozni, vagy le lehessen bontani. A válaszonál a 2nd Edition-t vettem alapul.

Sylva Theomer

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

KOWABUNGA!!!

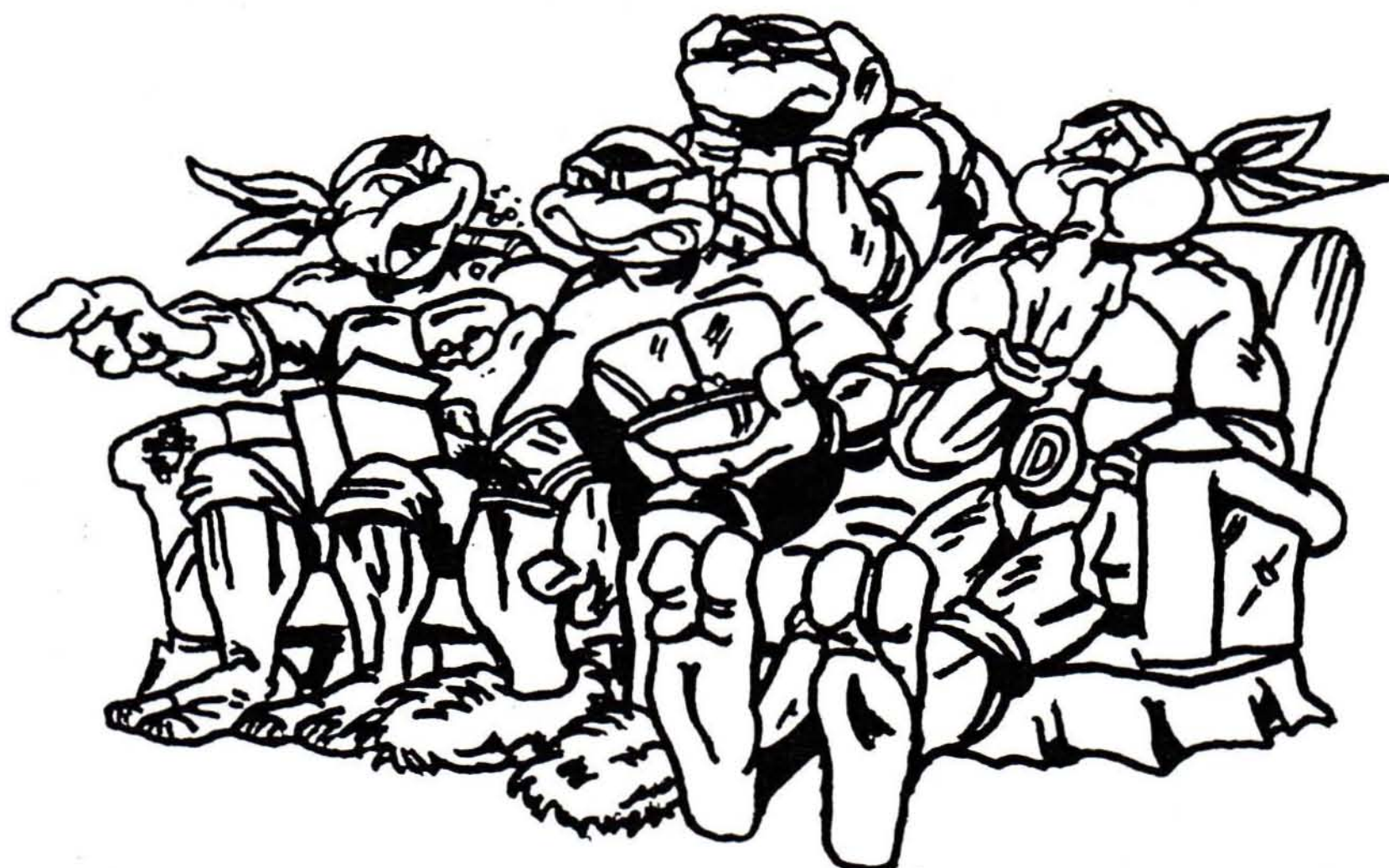
— hallhatja mindenki, ha fel tud kelni vasárnap reggel fél nyolckor. Ez ugyanis a Tini Titán Teknőcök kedvenc kiáltása, és nincs olyan epizód, hogy öthatszor el ne rikkantanák magukat ekképpen. A

Teknőcök sikerrel lopták be magukat a magyar gyerekek szívébe is, csakúgy mint az amerikai és európai lurkókéba. Rajzfilm, képregény, film, figurák, rágógumi, kulcstartó - ezek után a szerepjáték sem maradhatott el. 1985-ben jelent meg az első kiadás, 1990-ben a már tizedik, erősen átdolgozott változat. Magukat az efféle bárgyúságokhoz túl felnőttek érző olvasóim ne fintorogjanak, ez a játék számukra is tartogathat kellemes meglepetéseket.

Elsőként le kell szögeznünk, hogy a játék nem mai rajzfilmekből és képregényekből meríti alaphangulatát. Sokkal inkább a korai, azóta már gyűjtők kincsévé lett és még fekete-fehér képregényekből táplálkozik. Természetesen így is kell egy kis beütés ahhoz, hogy igazán jól tudjunk szórakozni, de úgy hiszem, ez mindenkiben megvan, aki szerepjátékokkal játszik. Lássuk kicsit részletesebben, mit is kínálnak nekünk a teknőcök.

A szabálykönyvet a Palladium kiadó jelentette meg, Teenage Mutant Ninja TURTLES & Other Strangeness (Tini Mutáns Nindzsa TEKNŐCÖK & Más Furcsaságok, továbbiakban TMNT) címen. A játék kompatibilis a Palladium más szerepjátékaival, például a Heroes Unlimited-el vagy a Ninjas & Superspies-al. Maga a rendszer viszonylag könnyen megtanulható, a szabálykönyv egyszeri átolvasása után már el is kezdhetünk játszani; sajnos ahhoz azonban túl bonyolult, hogy a Teknőcökért rajongó hétéves unokahúgunkat is bevonjuk a játékba.

Karakterünknek 9 tulajdonsága van (IQ, mentális kitartás, mentális vonzalom, fizikai erő, fizikai kitartás, fizikai ügyesség, fizikai szépség,



gyorsaság), számomra ez egy kicsit soknak és nehezen kezelhetőnek tűnt. A tulajdonságokat, mint az AD&D-ben három hatoldalú kockával kell kidobni, ha tizenhatot vagy nagyobbat dobunk még egy kockányit hozzáadhatunk az

értékhez. Természetesen mutáns állatokkal játszhatunk, de a teknőcökön kívül még számtalan lehetőség áll rendelkezésünkre. Ez a karakter generálásának következő lépése: kockadobással kell eldöntenünk, milyen állatok is lettünk. Csak a példa kedvéért, a mi csapatunk egy galambból, egy borzból, egy gorillából, egy patkányból és egy pézsmapocokból állt. Összesen 91 féle állat van felsorolva, de a játékmester gyárthat újabbakat is. Ha már eldőlt, hogy milyen fajú lesz az állatunk, meg kell határoznunk, újra véletlenszerűen, hogy mi okozta a mutációt. Ez nagyon fontos lépés, mert befolyásolja azt is, hogy milyen képességeket választhatunk. A véletlen okozta mutáns nem juthat pl. katonai és kém képességek birtokába, míg a biológiai kutatóintézetben kitenyésztett mutáns akár teljes egyetemi oktatásban is részesülhetett. Ezután következik a BIO-Energia pontok felhasználása, minden faj más BIO-E pontmennyiséggel rendelkezik, ezeket a pontokat sokféleképpen használhatjuk fel. Változtathatjuk méretünket (egy elefánttal kicsit nehézkes lenne a szűk csatornarendszerben üldözni valakit), kialakíthatunk teljes vagy részleges emberi külsőt, képessé tehetjük magunkat a beszédre, vagy valamilyen, az állatra jellemző tulajdonságot szerezhethetünk meg (pl. vakondnak az alagút ásás, denevérnek az ultrahang észlelés). A BIO-E pontok jó felhasználása többet jelenthet a karakter erőssége szempontjából, mint a kockadobás által meghatározott tulajdonságok. Ha már elkészítettük saját mutánsunkat, meg kell határoznunk a jellemét. A jellemek nagyjából megfelelnek az AD&D jellemeinek (törvényes jó,

semleges és gonosz, kaotikus jó, semleges és gonosz), teljesen semleges jellemek azonban nincsenek. Ha ezzel megvagyunk, kiválaszthatjuk képességeinket — hogy milyeneket, az a már korábban meghatározott múltunktól függ. A képességek csoportokba vannak osztva, és ezek is további alcsoportokra. A három fő csoport a tudományos, a másodlagos és a harci képességeké. Vannak olyan képességek, melyek mind a tudományos, mind a másodlagos csoportban megtalálhatók (pl. a komputer kezelés), azonban nagy különbség van aközött, hogy valamit másodlagosan vagy tudományosan tudunk (az előbbi példánál maradva, a másodlagos tudás csak a számítógépek használatára, míg a tudományos programozásukra is képessé tesz). A képességeket nagyon gondosan kell kiválasztanunk, mert a továbbiakban újakat nem szerezhethetünk. (Ezt a játék egyik hibájának tartom.) Bizonyos képességek (mint pl. az atlétika vagy a testépítés) tulajdonságainkat is javítják, ez a TMNT egyik legszimpatikusabb vonása. A harci képességekkel különböző fegyvercsoportok használatában szerezhethetünk jártasságot. A képességek egyik nagyon fontos csoportja a harci stílusok, jó képregényekhez illően ugyanis a harcban egy-két golyóváltás után úgylis az öklök kerülnek elő.

Tapasztalati pontok és szintlépés a TMNT-ben is van, szerepe azonban nem olyan lényeges, mint például az AD&D-ben. Szintlépéskor minden képességünket néhány %-kal javul, és harci képességeinktől függően újabb harci manőverekre is képesek leszünk. Ez tűnik az AD&D-hez és hasonló játékokhoz szokott játékos számára talán a legfurcsábbnak, a karakterek alig változnak pályájuk során, a mérhetetlen tápolásra nem sok esély van. Ez is hozzájárul azonban a képregényhangulat kialakításához, viszonylag statikus karaktereink valódi képregényhősöknek is elmehetnének. (Gondolj csak utána, mennyit változnak pl. Superman tulajdonságai kalandjai során? Megfejtés: szinte semmit.)

A harc egyszerű, mindenkinek van hit ponja (HP) és strukturális sebzés pontja (SDC), ha az SDC-d elfogyott, elkezdenek a HP-id fogyni, ha azok is elfogynak kómába esel, innen csak a gyors elsősegély tud visszahozni. Minden támadás ellen lehet védekezést is dobni és ha ez nem sikerült, csak akkor sebződsz. A támadások száma a fegyvertől, vagy a harci stílustól függ. A páncéloknek saját SDC-jük van, ha az elfogy, tönkremegy a páncél. Vannak különböző harci manőverek, amit a harci

stílusok ismerői használhatnak, ezek adják a bunyó igazi képregényízét. Felugrani a terem végéből és a gonosz tudóst egy rúgással leteríteni Leonardóhoz méltó tett.

A kalandok a képregényekből megszokott témákból építkezhetnek (harc az örült tudósok, gonosz nindzsák, elvetemedett mutánsok, stb. ellen). Itt tényleg csak a mesélő képzelőereje szab határt — abban a világban, ahol beszélő teknőcök nindzsa-ugrással úrból jött tézstalányeket nyírnak a new york-i Szabadság szobor tetején minden lehetséges.

A játékhoz tartozik még egy nagyon gyengén kidolgozott psionic rendszer, amire nem érdemes szót vesztegetni. A könyvben megtalálhatjuk a képregényekből ismert karakterek leírását is. Számos bővítés jelent már meg, az autós üldözések, az űrutazások, stb szabályaival.

Mi nagyon jól szórakoztunk a játék során, habosra röhögtük magunkat. Ez az a szerepjáték, ahol a komolyságot valahol nagyon messze kell hagyni mielőtt leülne az ember játszani. A mesélőre sajnos nagyon sok munka hárul, nem csak jó sztoriról kell gondoskodnia, de az ellenfelek kidolgozása is sok időt vesz igénybe. Egy ellenfél elkészítése (tulajdonságok, mutáció oka, BIO-E-k, képességek, támadás és védekezés bónusza, harci manőverek, stb.) legalább fél órát vesz igénybe, és ez igaz az emberi ellenfelekre is. Kiszámolni, hogy honnan és mennyi bónuszt kap pl. a támadására, nem kis feladat. Szintén tudnia kell a mesélőnek rögtönözni: a valódi képregénybeli helyzetek kialakítása, jó poénok bedobása és a játékosok hülye ötleteinek értelmezése mind spontaneitást igényelnek. A szabályok elég lazák, nagyjából mindenre rá lehet húzni őket.

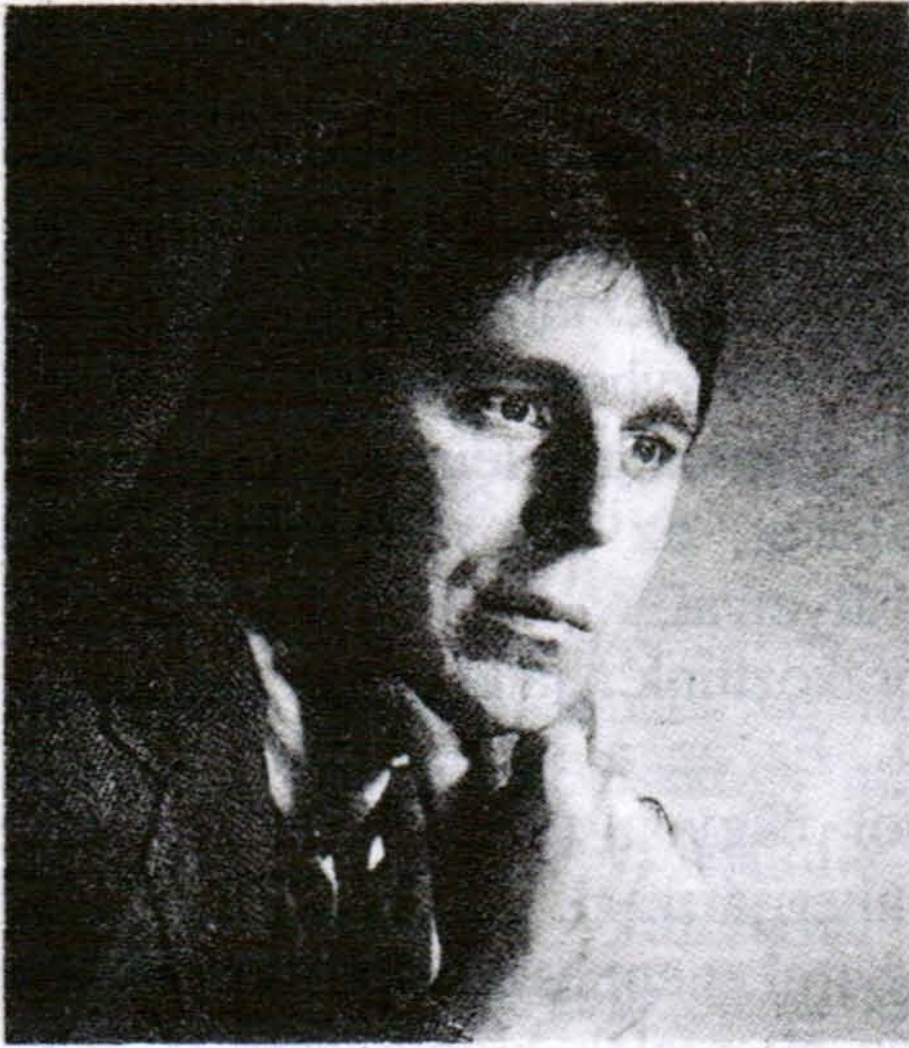
Összegezve: A TMNT jó kis játék, ha nem mély drámára, hanem vidám szórakozásra vágysz. Nagyon jól fogja meg a képregények hangulatát, és lehetőséget ad a rögtönzésre. A karakterek elég statikusak és az ellenfelek kidolgozása hosszadalmas. Ennek ellenére megéri előkapni a sarokból a nuncsakut és legyapni azt a mutáns békát, aki már olyan régóta zargatja a környéket.

A TMNT megérdemel egy erős négyest a szerepjáték iskolában.

Nádori Gergely

GALERIA

R. A. Salvatore



Az utóbbi években dőmpingszerűen árasztják el a piacot az AD&D történetekre alapuló fantasy regények a TSR-tól. A sort annak idején Margaret Weis és Tracy Hickman *Dragonlance Chronicles* c. trilógiája kezdte, fergeteges sikert aratva. (Ez a három sikerkönyv egyébként karácsony-

kor magyarul is megjelent, Sárkánydárda Krónikák néven.) A bestsellert újabb *Dragonlance* könyvek követték, majd a TSR más AD&D világaiban, a *Forgotten Realms*-ban, a *Greyhawk*-ban és most persze az újonnan megjelent világokban játszódó regények is kiadásra kerültek. Ez a könyvdömping olyan nagymértékű, hogy jelenleg már az sem igazán tudja mindenén végigrágni magát, aki csak ilyen könyveket olvas. Mivel már hazánkban is lehet ezeket a könyveket kapni, ezenkívül jónéhány angolul tudó fantasy-olvasónk van, nem árt, ha esetleg kapnak némi tájékoztatást arról, hogy mit érdemes elolvasni, és mit nem. A rendszeresen megjelenő magyar könyvkritikák és ismertetőik mellett tehát szeretnénk bemutatni a legjobb angol fantasy műveket.

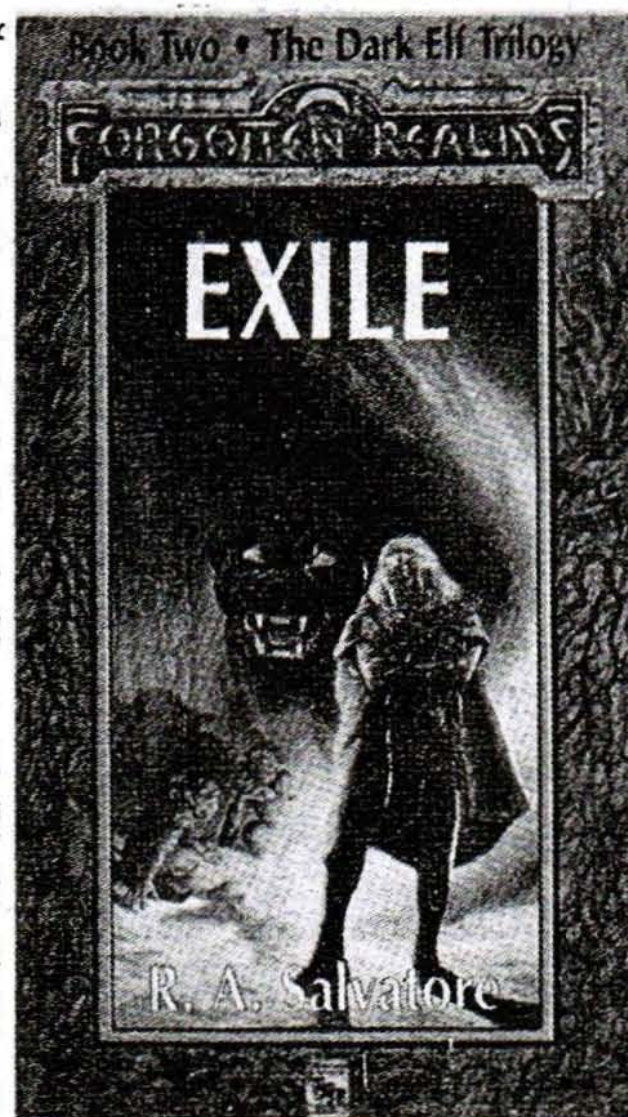
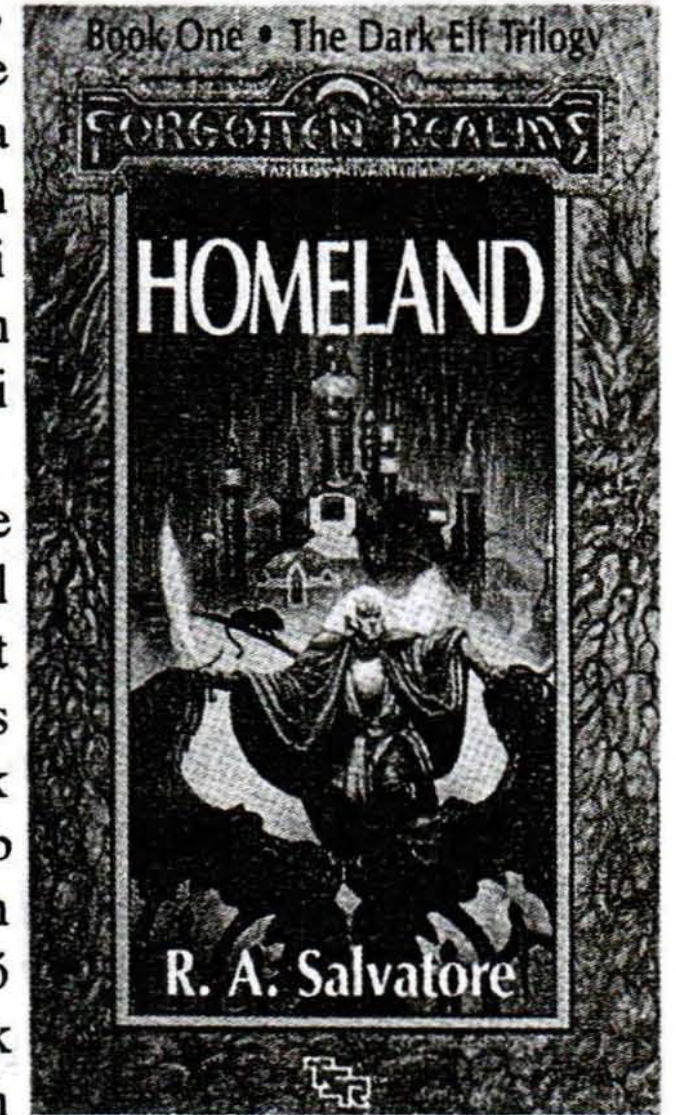
Talán természetes, hogy azzal kezdem, aki nemcsak szerintem, hanem a külföldi kritika szerint is a legjobb. Igen, valószínűleg sokan egyetértenek, R. A. Salvatore-ról van szó. Első, TSR-nak írt könyvei, *The Crystal Shard*, *Streams of Silver* és *The Halfing's Gem* (ez az *Icewind Dale* trilógia) nem voltak igazán kiemelkedő művek. A hősök már itt is a Salvatore-tól később már megszokott, mérhetetlen tömegű szörnyet mészárolták halomra. Azonban sem a cselekmény nem volt annyira eredeti, sem a hősök nem voltak olyan aprólékosan kidolgozott jellemek (bár a harmadik kötetben Drizzt és Artemis Entreri párharca már a későbbi hangulatot tükrözte). Az író azonban beleszeretett az egyik szereplő, Drizzt Do'Urden, a sötét tünde kósza alakjába, és megírta az ő korábbi kalandjait a *Dark Elf Trilogy* c. fergeteges sikert arató trilógiában. (A drow-t eredetileg csak mellékszereplőnek szánta a főhős, a barbár Wulfgar mellé.) Az első kötetben, amelynek *Homeland* a címe, döbbenetes realitásérzete van az író által lefestett mérhetetlenül gonosz, korrump és hatalomvágyó sötét tünde társadalom leírásának, amelyet Menzoberranzanon, a földalatti városon, Drizzt szülőhelyén keresztül mutat be. Igen ritka,

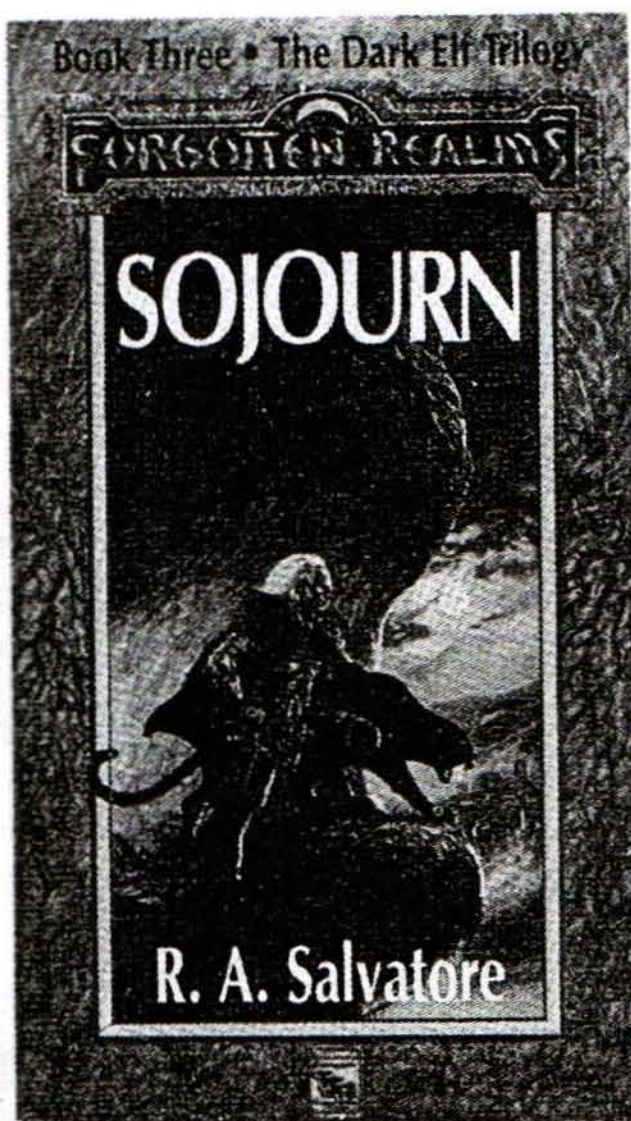
hogy valaki ilyen élethűen, ennyire elképzelhetően, ennyire izgalmasan fessen le egy, a miénkétől teljesen eltérő idegen kultúrát, amelynek társadalmi felépítése és értékrendje ilyen elferdült morális és erkölcsi alapokon nyugszik.

Drizzt jó lelkével és a körülötte zajló gonoszságok elítélésével hamar eltűnhetne a Pók-istennőt (Lolthot) imádó sötét város süllyesztőjében, ha nem az egyik legrangosabb ház fia és a legjobb kardvívó lenne. Így azonban elnézik neki ezeket az apró különbségeket és nem büntetik azonnal a sötét tündék kegyetlen

törvényei szerint. Amikor azonban Drizzt "félrelépései" fölött már nem lehet szemet hunyni, a saját családja mondja ki rá a halálos ítéletet. A szülőföldjéről elszökő, a földalatti útvesztőkbe menekülő számkivetett Drizzt kalandjait meséli el a második kötet, az *Exile*. A Do'Urden család feje, saját szülőanyja indít elpusztítására egy *Zin-Carlát*. Ez egy élőholt, amely rendelkezik az eredeti lélek minden tudásával és tapasztalatával, de megidézőjének a parancsára cselekszik. A *Zin-Carlához* Drizzt egykori mesterét, *Zaknafeint* használják fel, azt a sötét tündét, aki megtanította hősünket a szeretetre, az igazi értékek felismerésére. Amikor ez a próbálkozás is kudarcot vall, a Lolth kegyeiből kiesett Do'Urden házat teljesen kiirtja a többi család. A harmadik kötetben, melynek címe *Sojourn*, Drizzt végre meglátja a felszínt. Itt elbeszéli kalandjai során jut el végre a jeges északra és szerzi első barátait, akikkel az *Icewind Dale* trilógiában kalandozik.

A *Legacy*-ban, az óriási hírveréssel beharangozott keménykötésű regényben a baráti társaság újra találkozik. És ebben a könyvben a két trilógiából megismert ellenség egymásra talál: Drizzt sötét mása, a lélektelen gyilkolóművész, Artemis Entreri, aki már az *Icewind Dale* trilógia óta vágyik az egyetlen méltó vetélytársának tartott Drizzt-tel való összecsapásra és a Do'Urden ház túlélője, Vierna, aki egyben a kósza nővére és Lolth felszentelt papja is, komoly csapattal indulnak a renegát sötét tünde elpusztítására. Bár Salvatore egyik hőset ebben a könyvben "kiirtja", Drizzt legyőzhetetlensége itt is garantált.





Az új sikersorozat, a Cleric Quintet Cadderlyről, az Edificant Könyvtár fiatal tehetségéről szó. A sorozat különlegessége, hogy a végtelenül jólelkű papnövendék nem fantasztikus kardforgató tudására, vagy félelmetes varázserejére támaszkodik, hanem egyszerűen csak az eszére. Igen, ezek azok közé az igen ritka fantasy könyvek közé tartoznak, amelyekben az ember nem a fejét fogja, hogy "jajajj, milyen hülyeséget csinált megint a főhős" és "mennyire a valóságtól elrugaskodott az egész", hanem csodálkozva mondja azt, hogy "igen, azt hiszem ebben a

helyzetben én is ezt csináltam volna". Cadderly félelmetes tehetséggel oldja meg a rázúduló zombik, orkseregek és orgyilkosok által jelentett apró kellemetlenségeket. No persze nem hiányozhat a szokásos Salvatore-féle mészárszék sem: ezt a papnövendék bájos partnere, Danica, a szerzetesleány, és a két mulatságos törpe, Pikel és Iván biztosítja. Az öt kötetre tervezett sorozatból eddig három könyv, a *Canticle*, *In Sylvan Shadows*, és a *Night Masks* jelent meg.

Salvatore könyveinek varázsát persze nem az adja, hogy a szereplők teljes ork törzseket és orgyilkos céheket irtanak ki. Hősei élnek, egyéniségük van, hibákkal és olyan jó tulajdonságokkal, amelyek nem elérhetetlenül meseszerűvé teszik őket, hanem elgondolkodtatnak: igen, ez akár én is lehetnék, igen, ez egy reális személy, akár létezhetne is - nagyon könnyen azonosulni tudunk velük. A szereplők valóban gondolkodnak, racionálisan cselekszenek, mint oly kevés fantasy regényben. Ezenkívül a hangulat is megkapó: a sötét járatok, a nevenincs szörnyek, a varázstitkok tolkien sejtelmességet kölcsönöznek a könyveknek. És mindeközben szinte életre kelve jelennek meg előttünk a komor sötét tündék, a portyázó óriások vagy a tűzkorbácsát forgató démon.

Az író népszerűségét mutatja, hogy könyveit egész oldalas reklámok hirdetik a Dragon magazinban, a *Legacy* pedig jónéhány hátsó borítót is megkapott. Ez a könyv egyébként négy héten át szerepelt a New York Times bestseller-listán, így az író az az is megismerhették, akik nem szoktak órákat tölteni a hobbiboltokban legújabb TSR-kiadványoknak fenntartott polcon való turkálással. Salvatore-t már "sötét tündeszakértőként" kérték fel a Menzoberranzan Boxed Set elkészítésénél (ld. lapunk 10. oldala) közreműködésre. Bár a gonosz varázstudó népet nem ő találta ki, abban mindenki egyet ért, hogy ő lehelt ebbe a fajba életet. Népszerűsége egyre növekszik, havonta 50 levelet kap (bár a legújabb Dragon magazinban megjelent riport óta, amelyet vele készítettek, valószínűleg még többet). Következő, szintén keménykötésű könyve, a *Legacy* folytatása a *Starless Night* lesz.

Reméljük, hogy a hamarosan magyarul megjelenő fantasy-könyvek között elsőként üdvözölhetjük majd R. A. Salvatore műveit.

-tm-

A Káosz-ciklus

Az első számunkban készített riportból kiderülhetett, hogy a Káosz-ciklus (A Káosz Szava, A Káosz Szíve, A Káosz Éve) kinek a tollából is származik valójában. Szerzőjüket, Nemes Istvánt lassan már nyugodtan nevezhetjük a fantasy irodalom Nemeréjének is.

A Káosz szava az első olyan hazánkban megjelent könyv volt, amelyre azt lehetett mondani, hogy műfajában a nyugaton oly népszerű "professzionális" soft fantasy kategóriába tartozik. A történet egy lejátszott AD&D játéksorozatra épül: ez egyben előnye és hátránya is. Előnye, hogy az író már komoly "felkészülésben" részesült, tehát jóval kisebb az esélye a logikai hibáknak, előbb, hihetőbb a környezet, ahol a történet játszódik. Hátránya az ilyen jellegű történeteknek, hogy a lejátszott AD&D játszma és egy fantasy történet között nagy különbség szokott lenni: egy játékban a játékosok hibáznak, jellemük sosem olyan jól kiforrott, mint egy igazi hősé. Jóval kevesebb szerep jut az érzelmeknek, a gondolatoknak, a fő hangsúly az akcióra helyeződik. Míg egy könyvben inkább a főhős egy jól átélhető, következetesen viselkedő, majdnem mindig logikusan cselekvő valaki, aki általában egy pozitív szereplő (ettől hős). A Káosz szavának főhőse, Skandar Graun, a félork pap ha nem is egyértelműen gonosz, semmiképp sem jó jellemű. Embert áldoz, gyilkol, gyakran önző, és ráadásul még csúnya és büdös is. Valójában nincs benne semmi, amit az ember szerethetne. A sötétlelkű karakterek egymással való marakodásában nehéz eldönteni, hogy kinek a pártjára álljak, milyen véget szeretnék a könyvnek.

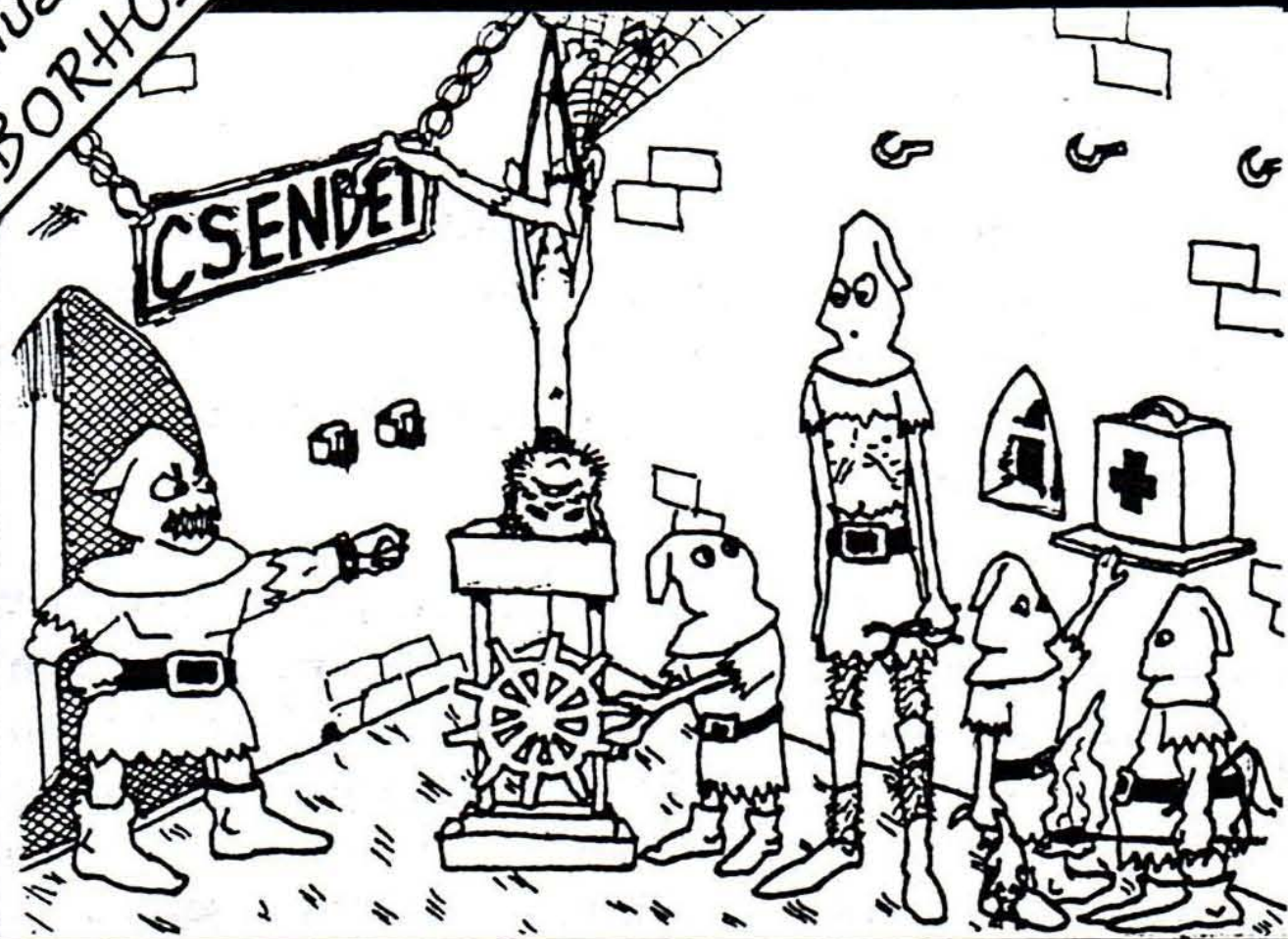
A regény mellett szól, hogy cselekménydús, jó a humora és a stílusa. A Káosz Szívében, ahol hősünk a Limbóra, a Káosz Létsíkjára utazik, már kiforrottabb a karakterek jellemzése, még Skandar Graun is kezdett egy kicsit a szívemhez nőni (ahogy az író is kezdett a kaotikus önző csúfságból egy fantasy főhősnek való pozitív figurát faragni). A könyvben sajátos a druida fogalmának a megközelítése. Itt a megszokott, természetet és az élet egyensúlyát védő, segítőkész földanya-papok más könyvek alapján kialakított képe helyett önző, gyanakvó, marakodó rablóbanda áll. Érdekes koncepciót jelentenek a Limbó Káoszában élő fordítottan viselkedő lények, mint például a jóindulatú agyszívó és a gonosz ezüstsárcány. Ebből a regényből már nem annyira lehet érezni, hogy egy lejátszott AD&D játék leírása.

A harmadik kötetben, a Káosz Évében óriási a váltás. Ez már egy vérbeli, fordulatos fantasy-regény. A félork pap szerelme, egy hatalmas óriás-nőstény, Hilgar egy jól kitalált, mindenkinek a szívébe zárható figura. Skandar Graun is olyan morális szintre emelkedett, ami feljogosítja a főhős címre. A háttérben pedig sejtelmes hatalmak mahinálnak, krimire jellemző szórakozást jelent találgatni, hogy ki kivel van. A befejezés természetesen itt is olyan, hogy további kalandokat sejtet.

Az időközben klasszikussá vált művek óriási népszerűségre tettek szert, és mindenki izgatottan várja a folytatást, a Káosz Káoszáat.

-sk-

1993.
Január
BIBORHOLD



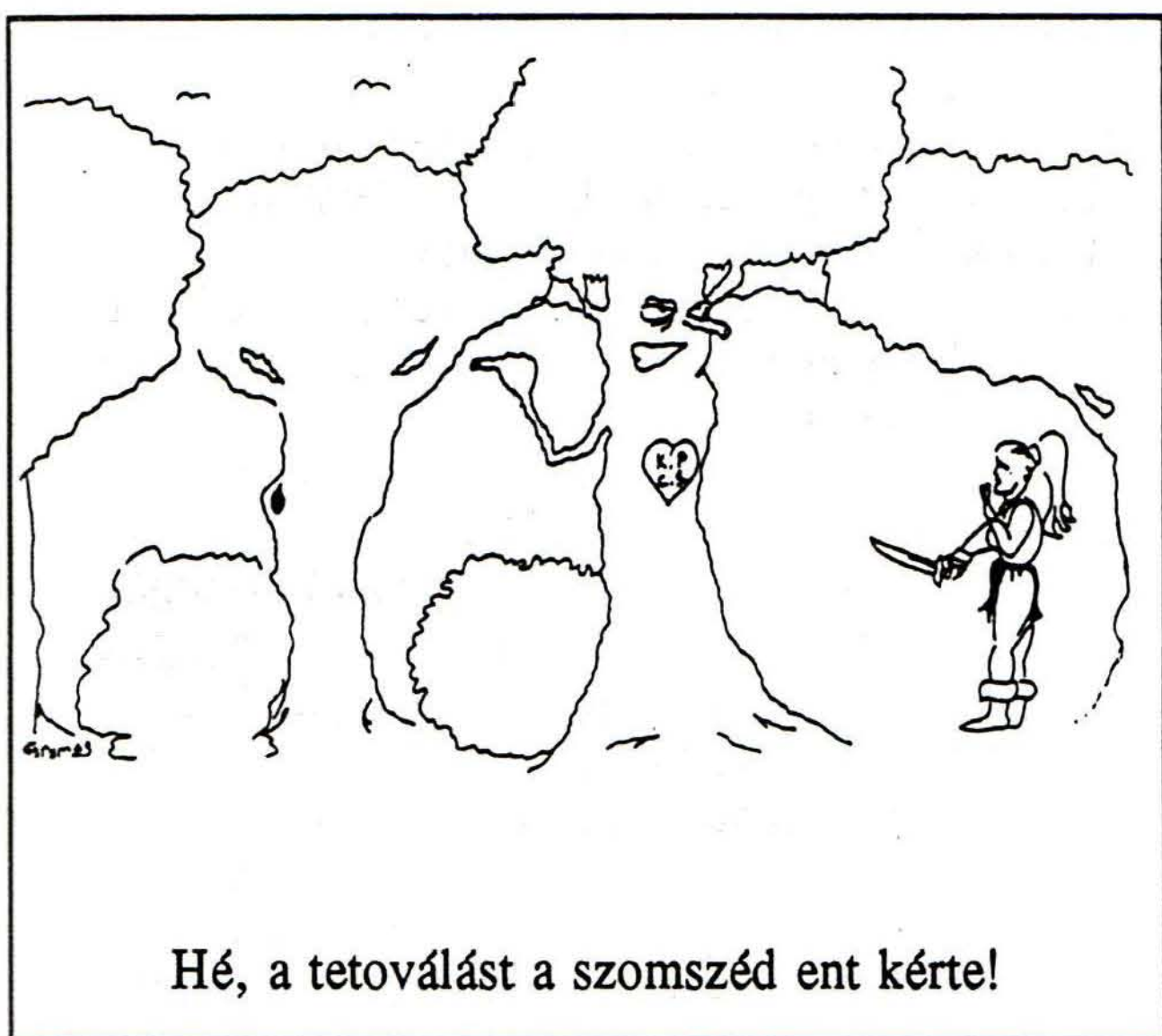
TITKON MEGFIGYEL		VATIKÁNI, SPANYOL, MÁLTAI AUTÓJEL		FÉRFINÉV	
ELMARADÁS, KÉSÉS				A MŰKORCSOLYÁZÁSBAN SÚLYOS HIBÁNAK SZÁMÍT	
A VICC POÉN- JÁNAK 1. RÉSZÉ					E
ELEDEL					
GYEREK					
BETŰ KIEJTVE ISZLÁM ÁLLAM			... GIBSON KALCIUM- VEGYŰ- LET		
TÉLI CSAPADÉK HULLÁSA		ÁLMATAG	IRÓ, FILM- RENDEZŐ (GÉZA)	... LÁZÁR ENDRE (IRÓ)	IDŐSEBB, RÖVIDEN BETŰ KIEJTVE
A VICC POÉN- JÁNAK BEFEJEZŐ RÉSZÉ					FIUNK FELESÉGE IDE-ODA JÁRKÁL
LEKVÁR					
BUZÉR- FÉLE ÖRLÉSE			SPANYOL FESTŐ VOLT		
					EEEE!
A FÖLD- KÉREG FELSZÍNI RÉSZÉ				HALK ZAJ	RÖZSE RÉSZÉ! PÁROSAN ÍVEL!
DÍSZESEN BEREN- DEZETT SZOBA				FRANCIA VÁROS	
FÉLIG ZÁRT! OPERA- ÉNEKES (SYLVIA)		VEGYŰ- LET - TÍPUS BALATONI HELYSÉG		MOTOR- MÁRKA POPE- GYÜTTES	MAGOT SZÓR KIFÁRAD
			ELSZI- GETEL FESTŐ V. (JEAN)	SZŰK - SÉGES FOGGAL ELTÁ- VOLÍT	HASÍTEK TOVA
NSZK ÍTÉLET - VÉGRE- HAJTÓ	KÖZÉPEN SZAB! IZRAELI VÁROS		FÉLSZ!	ELTANUL URÁN, BÓR, OXIGÉN	
			ARANY- HIDROGÉN SPANYOL AUTÓJEL		RANG- JELZŐ SZÓCSKA ... KIRI
SZÍNI- KRITIKUS (LÁSZLÓ)				NÉMET PÁLYA! TARTÓSÍT	FÉLIG FEST! ORIENS
IDEGEN OLAJ!		GIPSZ DARAB!	KATONAI VEZÉNY- SZÓ ITTRIUM, NITROG.		
				MENY- ASSZONY RÉGI, ÓSDI	ILJUSIN GÉPEI DEUTÉ- RIUM
A HIDEG- TŐL KIHŰLŐ	T				

Azok között, akik a fenti vicc poénját megfejtik, és a rejtvény fősorait beküldik címünkre 1993. feb. 20-ig, kisorsolunk egy Ravenloft Boxed Set-et és a Túlélők Földjén 10 ingyenfordulót. Kérjük ne felejtset el a levélre vagy levelezőlapra ráragasztani a bal felső sarokban látható szelvényt, e nélkül ugyanis nem vehet részt megfejtésed a sorsoláson. Sok szerencsét!

HUMOR



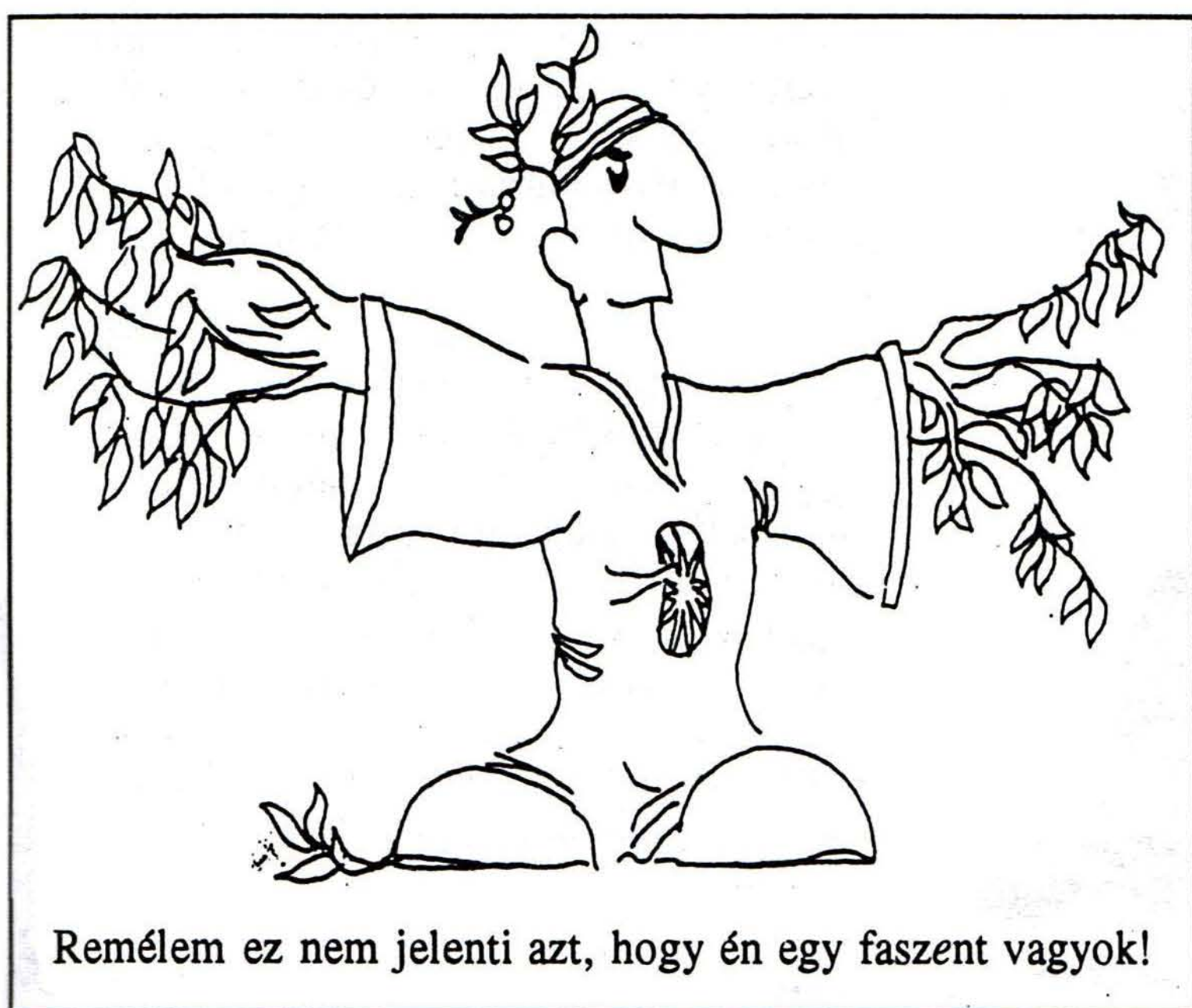
Hmm, a nyomok frissnek tűnnek...



Hé, a tetoválást a szomszéd ent kérte!



Ahogy kérted, elhoztuk Armónia királyság egyetlen szüzét!



Remélem ez nem jelenti azt, hogy én egy faszent vagyok!



Lehet hogy átvágott az árus, és nem véd az amuletem a tűztől?

Az Ajándék

Shaamen, Vienta bárója haragosan nézett szét a csatatéren. Szarvsisakos emberei a tündefalu minden lakóját kardélre hányták és a legtöbb ház is lángokban állt már — a hajnali támadás sikeres volt.

— A lázadó Galandin pusztulása jó példa lesz a többi városnak! A néhány foglyul ejtett tündenőt pedig remek áron el lehet majd adni a rabszolgapiacon...

— nyugtatta magát. Dúhe azonban nem csillapodott. A tündefalu éberén fogadta a támadókat, s bár a sereg győzedelmeskedett, a sok elpusztult katona túl nagy ár volt. Zord gondolataiban egyik harcosa zavarta meg Shaament. VÉRÁZTATTA láncingben, roppant csatabárddal a kezében állt meg előtte.

— Elfogtuk azt a kölyköt, aki észrevette lopakodó csapatunkat és figyelmeztette népét — mondta rekedtes, mély hangon. A báró lenézett lova nyergéből a harcosra, majd a reszkető tünde gyerekekre.

— Szemfüles voltál tündefatty, sok emberem pusztult

el miattad — dörögte. — Égessétek ki a szemét! — adta ki a parancsot, majd arcán sátáni mosollyal nézte, hogy emberei mily lelkesen teljesítik parancsát...

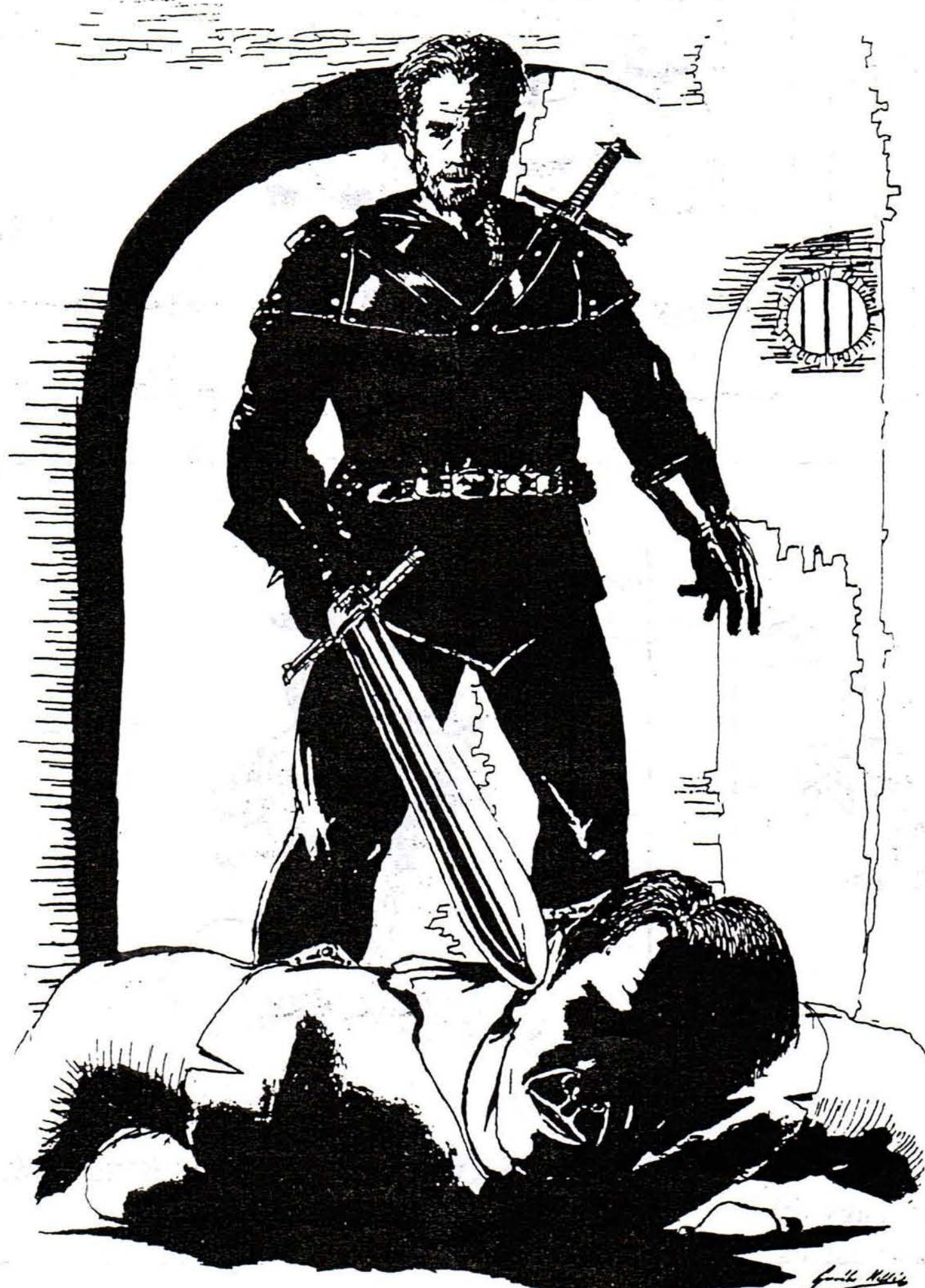
Galewhor romtemplomából csatazaj hallatszott, fém csendült fémen újra meg újra. Az üresen álló éjsötét oszlopcsarnokban mindössze két harcos küzdött, bár a kihallatszó hangok alapján inkább egy seregre lehetett volna gondolni. Kelion már jó néhány perce ostromolta mestere, Lianar védelmét. A két szablya ügyes és gyors támadásait azonban rendre hártotta a két kard. Kelion érezte, hogy fárad, csapásai lassulnak, ereje kezdte elhagyni. Maradék erejét összeszedve végső rohamra szánta el magát. Jobb kezében lévő szablyájával villámgyorsan félresodorta a két kardot és a győzelem biztos tudatában dőft előre baljával. A rúgás, mely az állát érte nem volt erős, de Kelion kibillent egyensúlyából és elesett.

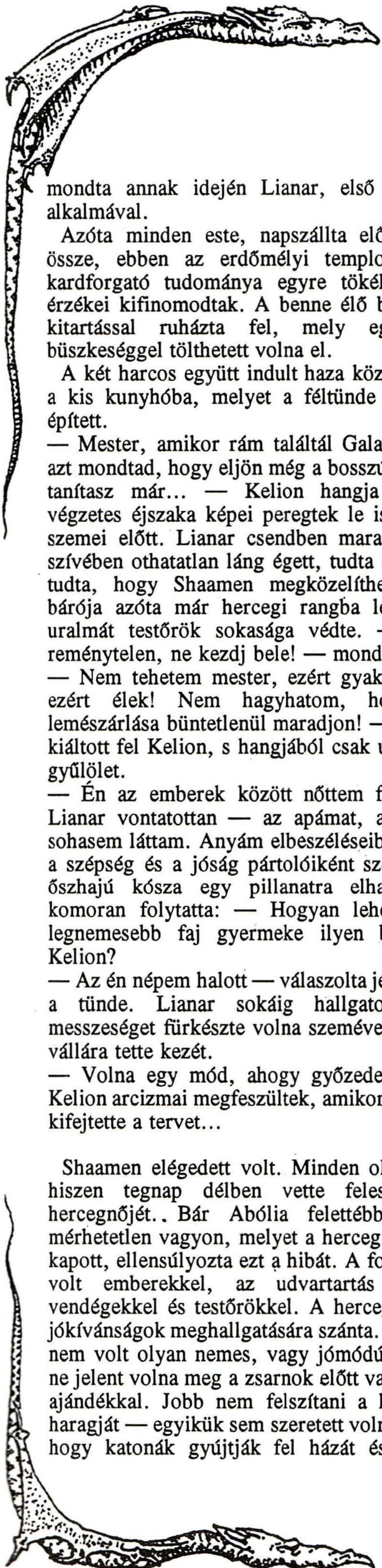
Mire megmozdult volna, Lianar acélja már a torkán nyugodott.

— Hányszor mondjam még, sose alkalmaz széles mozdulatokat! — mondta egy korholó hang. Kelion magában dörögött valamit, majd, amikor mestere pengéje visszacsúszott hüvelyébe, feltápáskodott. Az árnyak istenének egykori szentéjéből egy sötét ruhába öltözött, ruganyos járású alak lépett ki. Hosszú, varkocsba font, ezüstös—fehér hajával, markáns arcával s parázsló, fekete szemével félelmetes látványt nyújtott, amit csak kihangsúlyozott két kardja és számos töre. Mögötte megjelenő társa úgy egy hüvelyknyivel lehetett alacsonyabb nála. Fűzöld, csuklyás inget és bőrnadrágot viselt. Mogyoróbarna haja, hegyes füle és szép vonalú arca tünde mivoltára mivoltára utalt.

— Hmm... Kelion, az ösztöneidet még jobban ki kell használnod! — dorgálta az őszhajú a tanítványát. — Biztosan tudtam, hogy az elsodró mozdulat után előrelépve dőfni akarsz majd. Ha a harcos nem lát, csak a füle és megérzései segíthetik — magyarázta Lianar. Kelion világtalan szemével arra fordult amerről mestere hangját hallotta, majd az oktatás megértése jeleként bólintott. Nem először ért így végett küzdelmük, a fénytelen oszlopcsarnokban.

Így tisztességes, ha te nem látsz engem harc közben, én se lássalak téged. —





mondta annak idején Lianar, első összecsapásuk alkalmával.

Azóta minden este, napszállta előtt, itt csaptak össze, ebben az erdőmélyi templomban. Kelion kardforgató tudománya egyre tökéletesebbé vált, érzékei kifinomodtak. A benne élő bosszúvágy oly kitartással ruházta fel, mely egy törpöt is büszkeséggel tölthetett volna el.

A két harcos együtt indult haza közös otthonukba, a kis kunyhóba, melyet a féltünde kósza, Lianar épített.

— Mester, amikor rám találtál Galandin romjainál azt mondtad, hogy eljön még a bosszú napja. Régóta tanítasz már... — Kelion hangja elcsuklott, a végzetes éjszaka képei peregtek le ismét világtalan szemei előtt. Lianar csendben maradt. Tanítványa szívében othatatlan láng égett, tudta ő jól, de azt is tudta, hogy Shaamen megközelíthetetlen. Vienta bárója azóta már hercegi rangba lépett, zsarnoki uralmát testőrök sokasága védte. — Ha a harc reménytelen, ne kezdj bele! — mondta végül.

— Nem tehetem mester, ezért gyakoroltam veled, ezért élek! Nem hagyhatom, hogy családom lemészárlása büntetlenül maradjon! —

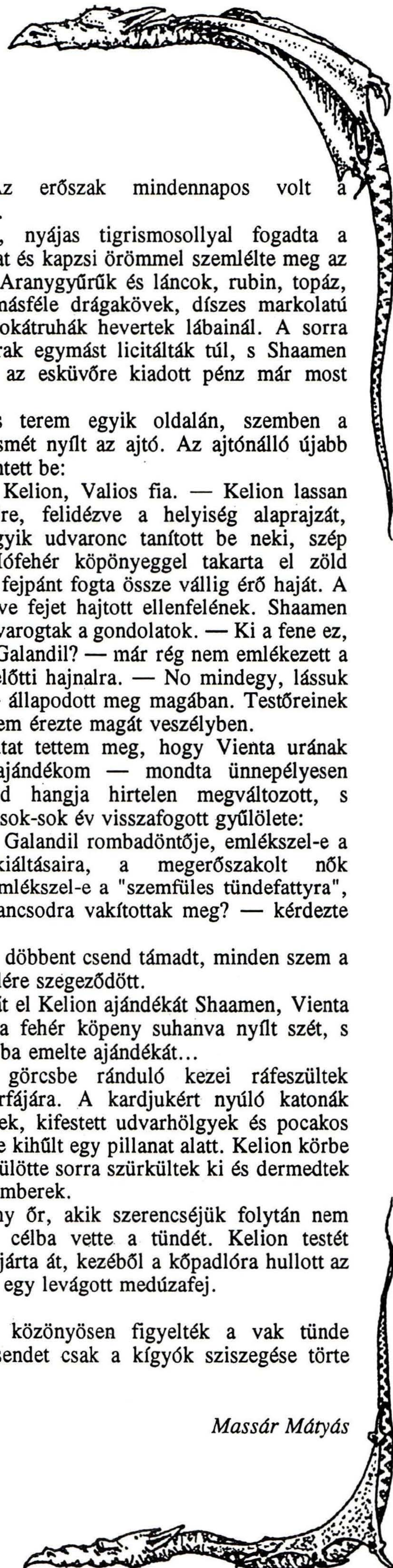
kiáltott fel Kelion, s hangjából csak úgy sugárzott a gyűlölet.

— Én az emberek között nőtem fel, — mondta Lianar vontatottan — az apámat, aki tünde volt, sohasem láttam. Anyám elbeszéléseiben, apám népe a szépség és a jóság pártolóiaként szerepelt. — Az őszhajú kósza egy pillanatra elhallgatott, majd komoran folytatta: — Hogyan lehet az, hogy a legnemesebb faj gyermeke ilyen bosszúszomjas, Kelion?

— Az én népem halott — válaszolta jéghideg hangon a tünde. Lianar sokáig hallgatott, mintha a messzeséget fürkészte volna szemével, majd barátja vállára tette kezét.

— Volna egy mód, ahogy győzedelmeskedhetnél. Kelion arcizmai megfeszültek, amikor mestere lassan kifejtette a tervet...

Shaamen elégedett volt. Minden oka megvolt rá, hiszen tegnap délben vette feleségül Chavian hercegnőjét. Bár Abólia felettébb rút volt, a mérhetetlen vagyon, melyet a herceg hozományként kapott, ellensúlyozta ezt a hibát. A fogadóterem tele volt emberekkel, az udvartartás talpnyalóival, vendégekkel és testőrökkel. A herceg ezt az órát a jókívánságok meghallgatására szánta. Természetesen nem volt olyan nemes, vagy jómódú kereskedő aki ne jelent volna meg a zsarnok előtt valamilyen drága ajándékkal. Jobb nem felszítani a herceg hirtelen haragját — egyikük sem szeretett volna arra ébredni, hogy katonák gyújtják fel házát és gyilkolják le



családját. Az erőszak mindennapos volt a hercegségben.

Vienta ura, nyájas tigrismosollyal fogadta a jókívánságokat és kapzsi örömmel szemlélte meg az ajándékokat. Aranygyűrűk és láncok, rubin, topáz, smaragd, s másféle drágakövek, díszes markolatú kardok és brokátruhák heverték lábainál. A sorra eléjáruló főurak egymást licitálták túl, s Shaamen érezte, hogy az esküvőre kiadott pénz már most megtérült.

A hatalmas terem egyik oldalán, szemben a trónszékkal ismét nyílt az ajtó. Az ajtónálló újabb látogatót jelentett be:

— Galandili Kelion, Valios fia. — Kelion lassan lépkedett előre, felidézve a helyiség alaprajzát, melyet az egyik udvaronc tanított be neki, szép summáért. Hófehér köpönyeggel takarta el zöld ruháját, ékes fejpánt fogta össze vállig érő haját. A trónus elé érve fejet hajtott ellenfelének. Shaamen elméjében kavarogtak a gondolatok. — Ki a fene ez, hol van az a Galandil? — már rég nem emlékezett a sok évvel ezelőtti hajnalra. — No mindegy, lássuk mit hozott — állapodott meg magában. Testőreinek gyűrűjében nem érezte magát veszélyben.

— Hosszú utat tettem meg, hogy Vienta urának átadhassam ajándékom — mondta ünnepélyesen Kelion. Majd hangja hirtelen megváltozott, s felszínre tört sok-sok év visszafogott gyűlölete:

— Shaamen, Galandil rombadöntője, emlékszel-e a haldoklók kiáltásaira, a megerőszkolt nők sikolyaira? Emlékszel-e a "szemfüles tündefattyra", akit a te parancsodra vakítottak meg? — kérdezte vészjóslóan.

A teremben döbönt csend támadt, minden szem a vakmerő tündére szegeződött.

— Fogadd hát el Kelion ajándékát Shaamen, Vienta hercege. — a fehér köpeny suhanva nyílt szét, s Kelion magasba emelte ajándékát...

A herceg görcsbe ránduló kezei ráfeszültek trónjának karfájára. A kardjukért nyúló katonák megmerevedtek, kifestett udvarhölgyek és pocakos lakájok szíve kihűlt egy pillanat alatt. Kelion körbe fordult, s körülötte sorra szürkültek ki és dermedtek szoborrá az emberek.

Az a néhány ór, akik szerencsájuk folytán nem váltak kővé, célba vette a tündét. Kelion testét tucatnyi nyíl járta át, kezéből a kőpadlóra hullott az "ajándék" — egy levágott medúzafej.

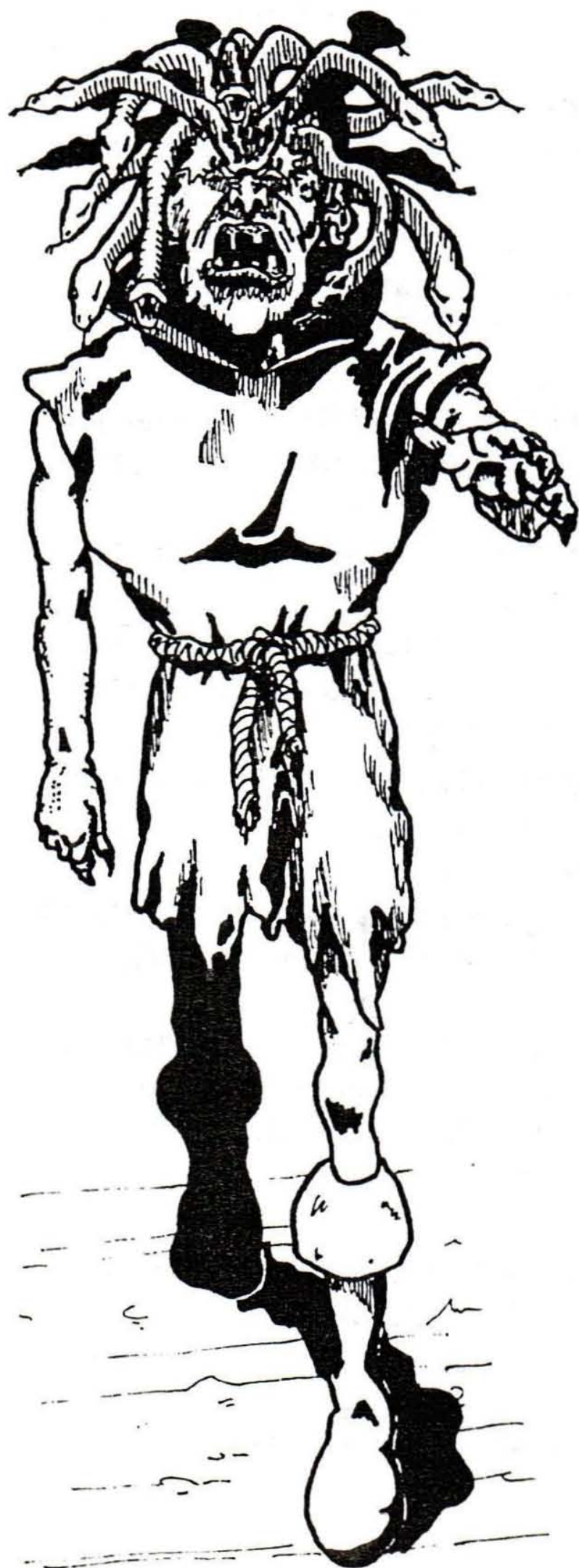
A szobrok közönyösen figyelték a vak tünde halálát. A csendet csak a kígyók sziszegése törte meg...

Massár Mátyás

Mitológiai ABC

A fantasy szerepjátékok gyakran merítik témáikat a különböző népek mitológiáiból. Az AD&D-ben választható osztályok (mint harcos, mágus, ...), fajok (mint törpe, tünde, ...) és a szörnyetegek jelentős része ebből a forrásból származik.

A mítikus szörnyek használatának nagy előnye, hogy a játékosnak már van elképzelése az ellenfeléről, hiszen kiskorának meséiben azok sokszor feltűntek. Az FRPG írók leggyakrabban a kelta és a germán mitológiából indulnak ki (származásuk miatt). Könnyű tehát a játék az angoloknak, a németeknek, vagy a franciáknak, az ő képzeletükben gyerekkoruktól fogva ott élnek ezek a szörnyetegek. Nekünk, magyaroknak ismeretlen az a szó, hogy troll, vagy leprechaun, és hiába olvassuk el a Szörny Könyvtárakat, azokban csak a lények szabályrendszerbe való beilleszthetőségét vizsgálják és nem írják le azokat a történeteket,



melyeket közismertnek tartanak. Így hát, ha kíváncsiak vagyunk egy mondabeli szörny legendájára, kénytelenek vagyunk elcaplatni egy könyvtárba, és utánaolvasni a kérdésnek. Ez a rovatunk ettől a "caplatástól" kíméli meg az olvasót — hónapról hónapra bemutatunk néhány mitológiai szörnyeteget.

A csúfságok leírásánál először a legendákat ismertetjük, majd a játékba illeszthetőségről szólunk, és végül néhány tanácsot adunk a mesélőknek a lény felhasználásáról. A játékosokat ezért arra kérjük, hogy ne olvassák el a Mesélőknek szóló bekezdést.

A MEDÚZA

A medúza a görög mitológiából származó szörnyeteg. Híressége a csúfsága, mely kővédermeszti azt, aki ránéz.

A Mítosz: Amikor Polüdektész, Szeriphosz királya eldöntötte, hogy megnősül, összehívta barátait és felszólította őket, hogy hordjanak össze nászajándékot a jövőbelije, Hippodameia és az ő számára. Perszeusz, a fiatal hős ekkor nagy merészségében azt mondta, hogy ő akár az egyik Gorgó fejét is elhozná ajándékba a király számára. Polüdektész szaván fogta Perszeuszt, nem fogadott el tőle semmit, a Gorgó fejét követelte. Perszeuszt kötötte ígérete, elindult hát, hogy megszerezze a szörnyűséges ajándékot.

Kalandos útja folyamán eljutott a Graiakhoz, majd, miután megtudta a helyes utat, ellátogatott a nimfákhoz, akiktől szárnyas sarut, láthatatlanná tevő sisakot és egy kifogyhatatlan tarisznyát kapott. Útján Athéné és Hermész segítette a hőst.

Hosszú vándorlás végén Perszeusz végül eljutott a világ szélére, ahol a Gorgók laktak. Hárman voltak ők, Szthenó, Eurialé és Medusza, de csak Medusza volt halandó köztük. Fejükön haj helyett élő kígyókat viseltek, disznóagyar nagyságú fogaik voltak, kezük rézből, szárnyuk aranyból volt, s olyan csúfak voltak, hogy aki rájuk nézett, az menten kővé vált. Tudta jól mindezt Perszeusz, éppen ezért álmukban lepte meg őket - kezében a Hermész-től kapott sarló alakú törrel támadott a halandó Gorgóra. Cselesen hátat fordítva, rézpajzsból nézte a szörnyetegeket, így kerülve el az ocsmány látványt. Pallasz Athéné segítségével sikerült lefejeznie Meduszt. Abban a percben, amikor Medusza elpusztult, testéből kiszökött Pégaszosz, a

szárnyas ló, és Khrüszaór, az "aranykardú" óriás. Perszeusz a tarisznyájába rejtette a Gorgó-főt, s hazafelé vette az útját. Azonban felébredt a két halhatatlan testvér és úzóbe vették őt. A hőst ismét a láthatatlanná tevő sisak mentette meg, mint már oly sokszor. Fejére tett, így rejtőzött el üldözői elől.

Perszeusz számos alkalommal használta még a Medusza-főt, amely ellenfeleit rendszerint kővé változtatta. Először Észak-Afrikában, Atlaszon, az égboltot a vállain hordó titánon alkalmazta a gyilkos képességet. Tette ezt azért, mert Atlasz hitetlenkedve fogadta a hírt miszerint Perszeusz megölte volna a Gorgók egyikét. Bizonyítás gyanánt Perszeusz felmutatta neki Medusza fejét — a hatás nem maradt el, Atlasz, az óriási titán hatalmas kőhegyé változott. Később Andromédát, majdani feleségét mentette meg így Perszeusz — a királylány egy sziklához volt láncolva, és egy szörnyeteg akarta bevacsorázni. A kővéváltoztató látvány hatására a szörny letett szándékáról.

Végül, visszatérve Polüdektészhez, azt találta, hogy az álnokul Perszeusz családja ellen fordult. A levágott fej segítségével elpusztította az áruló királyt és kíséretét, majd Medusza fejét Pallasz Athénének ajánlotta fel. Az istennő a pajzsa közepére helyezte a Gorgó fejét, és később, például a giganthomakhiában, a gigászok elleni háborúban nagy hasznát látta a kővédermesztő erőnek.

RPG: Nos eddig tartott a mítosz, mely a halandó Gorgóról, Meduszáról és legyőzőjéről, Perszeuszról szól. Természetesen ez a legendás szörnyeteg is megtalálható a legkülönbözőbb szerepjátékokban és fantasy novellákban. Azonban a medúza mint faj szerepel az RPGk-ben, és nem mint egy bizonyos lény. A leírások eltérnek, a közös bennük mindössze az, hogy aki a szörnyre pillant, kővé válik. Gyakori elképzelés, hogy a medúzák hajában tekerdő kígyók harapása mérgező, és sok játékrendszerben a medúzák tudnak repülni. Legtöbbször gyönyörű női alakként képzelik el őket, melyeknek csak a fejük rúd, másszor a női felsőtesthez kígyófarok illeszkedik. A sokféle elgondolásból természetesen a mesélő választ. A játékegyensúly szempontjából javasoljuk a következőt: a medúza-fő kővédermesztő hatása a levágást követően néhány óra múlva (1d4) megszűnik. Ha ezt, vagy ehhez hasonló szabályt nem alkalmazunk, a hős egy rendkívüli fegyverhez juthat, amely az egész játékot tönkreteszi.

Ötletek medúza-vadászoknak: A medúzák általában romok között, de mindig napfénytől mentes helyen találhatóak. Ha sok, rendkívül élethű szoborra bukkanunk, feltételezhetjük egy medúza közelségét, bár lehet például baziliskuszra is tippelni. A szoborpark nem mindig szükséges velejárója a medúza territóriumának. Az AD&D-ben például létezik egy szörny, a *maedar*, mely a medúzák férfi változata, ők a nejük által kővédermesztett lényeket darabokra törik, majd kezük érintésével a követ vissza-változtatják hússá, így jutva "eleséghez". Mindenesetre amint felmerül a gyanú, hogy a közelben medúza tartózkodik, vegyük elő hátizsákunkból a tükröt, mely nélkül egyetlen tapasztaltabb kalandozó sem indul útnak. Tudvalevő ugyanis, hogy a medúzák a saját maguk tükröképétől kővéválhatnak. Amennyiben szükségünk van a medúza levágott fejére, természetesen ne alkalmazzuk ezt a módszert — szoborként a csúfság már nem változtat mást kővé. Ilyenkor vagy hátat fordítva, tükröből, vagy lehajtott fejjel, nem az arcába nézve harcoljunk meg vele. Természetesen egyszerűbb mágikus sötétségburkot bocsájtani a szörny fejére, vagy bekötni a szemünket...

Mesélőknek: a medúzát csak ritkán alkalmazzuk mesénkben. Gondolkozzunk az ő fejével. Nyilvánvalóan tudja legfőbb fegyvere gyenge pontjait. Az okosabb medúza darabokra töri áldozatai kővévált testét, nehogy azok elárulják őt. Ne felejtjük el, ilyen esetben ott marad a kötörmelék, mely elűtő színű lehet, vagy, ha a karakter átkutatja a törmelék-halmot, találhat esetleg egy kőujjat...

A medúzák lakhelyén sohasem lehet tükrö, erre ügyeljünk, hiszen ő is tudja, hogy saját pillantásától kővédermedhet. Ha a mesénkben szereplő medúzának szép női teste van, feltehetőleg ezt kihasználva kelepcebe csalhatja az óvatlanokat. Úgy helyezkedik el, hogy az arra vetődő kalandor csak a testét lássa. Beszéddel közelebb csalhatja áldozatát, majd váratlanul előlépve kővédermesztheti azt. Ne felejtünk el mentődobást adni a szerencsétlen kalandozónak, legalább egy kis esélye legyen a találkozás túlélésére. Amennyiben a medúza azt tapasztalná, hogy pillantása nem volt sikeres, más eszközökhöz is fordulhat, a fején tekergőző kígyókkal támadhat, amelyeknek harapása mérgező. Sőt, fegyvereket is használhat.

A medúzát használhatjuk mese felépítésnél. Bizonyos varázsfőzethez a medúza-főn található kígyókra lehet szükség, esetleg egy fegyverekkel sebezhetetlen szörny megöléséhez kellhet a halálos pillantás. Előfordulhat, hogy valaki egy medúzafej felhasználásával kísérel meg a karakterek szeretve tisztelt királyát megölni és a csapatnak addig kell húznia az időt, amíg elmúlik a levágott medúzafej halálos képessége. Úgy gondolom ez a téma szinte kimeríthetetlen.

Mivel a medúza csúfsága okozza a rápillantó

kővéválását, próbáljuk meg leírni azt. Ha a karakter ránéz a medúzára ne mondjuk rögtön azt - Dobj mentőt kővéválás ellen! - először húzzuk a játékos idegeit. - A csúfság jeges pillantása csontjaid velejéig hatol. A rémülettől képtelen vagy mozdulni, fagyos hideg árad szét izmaidban, úgy érzed, menten kővéváltasz...

A BANSHEE

A kelta mitológia talán egyetlen élőholtja. A banshee egy asszony, gyakran gyereklány szelleme, aki kegyetlen halált halt.

A Mítosz: A banshee neve a bean-sidhe-ből származik, ami gaelül azt jelenti, hogy női tündér. Bizonyos elképzelések szerint a banshee olyan tündető szelleme, aki életében gonoszul viselkedett. Legtöbbször egy adott család vagy klán házi kísértete. Mielőtt a család egy tagja meghalna, megjelenik a banshee és énekével jelzi az eljövendő halált. Néha átokként jelentkezik a banshee, félelmetes énekével az örületbe, majd halálba kergeti áldozatát.

A banshee-t magas női alakként ábrázolják. Fehér ruhát visel, ami az őt mindig körülölelő szélviharban suhog, lebeg, és a ruha szélei beleolvadnak az éjszakába. Koponyája kilátszik aszott bőre alól, hosszú fehér-ősz haja derekáig ér, szemei vörösen izzanak. Tom Deitz könyvében, A Szelek Urának Végzetében (Unikornis Kiadó, 1991) olvashatunk a banshee-ről.

RPG: Bár a banshee mítosza nagyon erős, mégis kevés szerepjátékban találkozhatunk vele. Előfordul az AD&D-ben, ahol Üvöltő Szellemnek hívják, s éneke maga a halál. Ez a banshee elhagyatott helyeken, gyakran romok között él. Hatalma közelítőleg öt mérföldes területre terjed ki, ezen a területen belül rögtön megérzi a betolakodó élőlényeket és a következő éjszaka lecsap rájuk. Mivel a banshee éneke nem csak az emberekre és az állatokra halálos, hanem a növényekre is, a kalandozó a banshee földjére tévedve rögtön megsejthet valamit. Az ének hatására a fűvek megsárgulnak és elszáradnak, a fák eltorzulnak, leveleiket elhullatják, göcsörtössé, kivacsarodottá válnak, a banshee által uralt vidéken örökös az ősz.

Ötletek Banshee-vadászoknak: Mint már írtam, a banshee leginkább a romokat szereti. Kerüli az étellel teli vidékeket, mert az élők jelenléte fájdalmat okoz neki. Ha a kalandozó behatol a banshee földjére, első éjszaka számíthat támadására. Javalt a kalandozók számára, hogy fülüket jól dugaszolják el, ez legyengíti a halálos ének erejét, bár távolról sem biztos védelem. Sokkal jobb Csendvarázssal várni őnagyságát. Számolni kell azzal is, hogy csak mágikus fegyverrel lehet



megsebezni, s élőholt volta miatt sok varázslat nincs rá hatással. A banshee visszavonul, ha azt tapasztalja, hogy haláléneke nem volt hatásos, de következő éjszaka újra támad. Ha megleltük otthonát, lehetőleg nappal támadjunk rá, mivel halálénekeit csak éjszaka tudja hallatni.

Mesélőknek: Akárcsak a medúzát, a banshee-t is csak nagyon ritkán alkalmazzuk mesénkben, a banshee legyőzése egy önálló történet alapja is lehet. Lakott területektől távol helyezük el azt a földet, ahol a banshee él. Ezt a területet a környéken élő népek elátkozottnak tartják, nyilvánvalóan elkerülik. A banshee-t nem kell megemlítenünk, ködösítsünk egy kicsit. A kalandozók csak legendákat hallhatnak a titokzatos, átkozott vidékről, ne tudják azt előre, hogy banshee-vel lesz dolguk.

Kalandötletek: Ha a csapat siet valahova és szorítja az idő lehet, hogy nem választja a kerülő utat, hanem vakmerően átvág a Sivító Szelek Pusztáján...

Másik lehetőség: a hősöknek meg kell szerezniük egy kegytárgyat, mely éppen egy banshee barlangjában található.

Nagyon fontos a leírás, ha banshee-ről van szó. Igaz, hogy a hirtelen támadás meglepő lehet, de a a játékos csak akkor élvezi igazán a harcot, csak akkor izgul, ha már előtte megteremtettük a kellő hangulatot. Akárcsak a medúzánál, itt is fontos a halálos támadás megfelelő előadása. Nagyon fontos: a banshee nem lehet véletlen generált szörny! Ennek oka, hogy semmilyen életet nem tűr meg a környezetében, nem "élhet" olyan helyen ahol másfajta lények is tartózkodnak.

- mm -

TÚLÉLŐK FÖLDJE

levélben játszható fantasy szerepjáték



Bevezető

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bíborhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje.

Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, erről kapta a nevét is ez a hely. A játékosok egy-egy fantasy-karaktert irányítanak. Ez lehet "hagyományos" fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy választható a T.F. egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét.

A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni — egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-6 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy karakterlapot és egy térképet.

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

Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

JÁTÉK LEVÉLBEN
1680, BUDAPEST, PF 134.

Tanácsok kezdőknek

Az első dolgok egyike az legyen, hogy a vizesömlőt a bal kezedbe veszed: így nem tudják elcsenni. Ha mégis ellopják, ne ess kétségbe: nem fogsz szomjanhalni, mert találhatsz tavakat, patakokat, és néha persze még az eső is esik. Később pedig készíthetsz egy új vizesömlőt. Igyekezz minél hamarabb eljutni a varázslóhoz, és teljesíteni az általa adott feladatokat. Írj minél több olyan játékosnak, akivel találkozol — az információ hatalom! Azoknak a játékosoknak van a legtöbb tapasztalati pontja, akik a legnagyobb térképet gyűjtötték össze. Ha egy új tárgyat szerzel, érdemes kísérletezni vele. Ha valamiből ki tudtál valamit találni, esetleg érdemes esetleg egy újabb F parancsot kiadni rá... Az első feltalálásokat általában akkor célszerű elkezdni, ha már van botod és kőkésed. Ha már éhezni kezdesz, a következő körben legalább 30 pontért gyűjts ételmet! Az sem mindegy, hogy milyen terepen. A jellempróbákat megoldhatják előtted, ezért a forduló végén nyugodtan adj ki még parancsokat a jellempróbákra szánt

pontokért. Ha egy új parancsot kapsz, mindig érdemes kipróbálni, hátha egy új szakértelmet szerzel így.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

Mielőtt a naplóba újból belepillantanánk néhány oldal erejéig, kötelességünk, hogy közlégyünk egy üzenetet. A levél névtelenül érkezett a szerkesztőségünkbe, és a sunyi lelkű árnymanónak szól. Feltehetően egy kobudera vagy valamilyen egyéb, tiszta lelkű fajtól eredő mentális üzenetről van szó. Lényege: "Meghalsz, Setét Patkány!" Azt hiszem, a végső leszámolás céljára meg kellene jelölni egy helyet, mint például Qvill főtere vagy mondjuk a Valhalla-hegység déli csücske, mert így látatlanban kicsit nehézkes lesz a leszámolás. Én annyit mondok, hogy győzzön a jobb, és a győztesnek rögtön fel is ajánlok öt ubuk tuskét. (Nem, kedves S.P., ez nem fejpénz, ugyan, hiszen még egyáltalán nem loptál a szerkesztőség más tagjainak karakterétől, még egyáltalán nem okoztál senkinek kellemetlenséget, ááá...) [a szerk.]

17. NAP

Jól kezdődött a reggel: a táborom közelében szimatolt egy zsákgyík. Nem tudtam ellenállni a kísértésnek, és tovább növeltem kajatartalékaimat egy kis gyíkhússal. Evés után nekiláttam, és a környéken termő ravan-gyökerek, samír-bogyók és khadafi-levelek felhasználásával gyógyfőzetet készítettem a reggeli tábortüzeinek maradványánál. Lehet, hogy a lötyit kenni kellett volna, nem pedig inni — most már mindegy. Jobban oda kellett volna figyelni annak idején Monyi Nyanya, a törzs sámánjának oktatására. A kobudera közben lelépett, úgyhogy a további lopkodási gyakorlatokat egyenlőre fel kellett függesztenem.

Amint továbbindultam, váratlan meglepetés ért — egy tiszta vizű patak, és egy tó! Teleíttam magam, és feltöltöttem a kulacsaimat is. Nem tudom, a kobudera meddig húzza kulacs nélkül, egy biztos — nekem nem lesz gondom. Épp a tó mellett álldogáló csupasz törzsű rát-fára próbáltam felmászni (hozzáteszem, kevés sikerrel), amikor egyszer csak sziszegést hallok! Megfordulok, és látom, egy kígyó surran felém! El is neveztem surranó kígyónak, bár mint hamarosan kiderült, inkább mérges kígyónak kellett volna elkeresztelnem. Ugyanis amikor megpróbáltam kettévágni a kőkésemmel, a karomba harapott, és a harapás helye rögtön csúnyán felpuffadt! No de nem azért gyalogoltam idáig, hogy egy vacak kígyó agyonmérgezzem... A stratégiaileg indokolt visszavonulást választottam.

Délben elértem a tornyot, amiről az elf nyafka beszélt. Úgy döntöttem, hogy nem kopogtatok be azonnal, hátha a lakók a más fajoktól is tapasztalt érthetetlen ellenszenvvel viseltetnek az árnymanók iránt. Inkább elindultam, hogy felderítsem a környéket. Úgy látszik, ma rossz napom van — rábukantam

egy ember férfi táborára, és már majdnem sikeresen loptam tőle, amikor kiszúrt a fickó, és fél mérföldön keresztül üldözött. Találkoztam egy kobuderával is — bemutatkozott nekem, Biztoskezü Kevinnek hívják. Lehet, hogy ennek a vizestömlőjét nyúltam le? A fene tudja... Mindenesetre a tartalék tömlőt a hátam mögött tartottam az egész beszélgetés alatt. Találtam egy sebesült surranó kígyót is: bosszút álltam a délelőtti esetért, és lecsaptam, majd megnyúztam a kőkéssel.

Úgy érzem, hogy a sok harctól egyre tapasztaltabb leszek: érezhetően könnyebb préda volt már a lefekvés előtt egy lila brekk, mint megérkezésem napján.

26. NAP

A környéken úgy látszik nyüzsögnek az elfek! A toronytól nem messze megint összefutottam egygel, ezüst haja és csillogó szeme volt, meg bronzszínű bőre. Pfuj, de ízléstelen! Ezt persze nem mondtam meg neki, mert egy elég félelmetes kinézetű csontszurony volt nála. Meg akartam tőle kérdezni, hogy csinálta, de csak mogorván otthagyt. A toronyhoz újabb kobuderák, és egy szőke ember leány is érkezett, egy hosszú dárdával felfegyverkezve. Többen a kezükben szorongatták a vizestömlőjüket is. Vajon mitől féltik? Kinek kellhet a vacak tömlőjük?

Mielőtt bementem volna a toronyba, géniuszi ötletem támadt: mi lenne, ha kesztyűt készítenék a kígyóbőrökből? Aztán rögtön el is szontyolodtam, mert rájöttem, hogy ehhez egy bőr kevés. Ha a rát-fánál nem szaladtam volna el... Mielőtt bekopogtattam volna, egy gyors kézmozdulattal megpróbáltam elúzni a rontást, ahogy fogatlan nagynéném-től tanultam — ki tudja, mi vár odabent?

Nos, egy nagy, fehér szakállú öregapó fogadott, kedves szavakkal — én azonban rögtön átláttam a szitán, megérezve a csapdát, és ahelyett, hogy rögtön megtámadtam volna, elfogadtam az ebédmeghívását. Bőségesen belakmároztam, gondosan elrejtve az élelmiszertartalékokkal teli hátizsákomat, rettenetesen éhesnek tetteve magamat. Sajnos a szobában semmi mozdítható tárgy nem volt. A mágus (vagy legalábbis azt állította magáról, hogy az) elmondta evés közben, hogy "milyen nehéz a sötétség és fény útja között dönteni, az egyik könnyen járható, de a másik hoz igazi eredményt". Hát, én nem vagyok róla meggyőződve, hogy a "fény útja" olyan könnyen járható lenne. Befejezésül megkért, hogy szerezsek neki néhány smirglilevelet. No, majd meglátjuk...

A délután hátralevő részét a környék faunájával való ismerkedéssel töltöttem. Meg kell hogy mondjam, nem alakult ki róla valami jó véleményem — barátságos szándékom ellenére (a fegyveremet a hátam mögé rejtettem) egy hosszú csőrű ormánygöte és egy ragyás tojásokat védő kavadu madár is megkergetett. Ezenkívül találtam egy mély, fekete üregű kutat. Hahóztam, majd köveket dobáltam le, mire a válasz egy tompa moraj volt. Vajon lakik odalent valami? Bár mindig ügyes árnymanó voltam, azt hiszem, kötél nélkül nem lenne sok esélyem rá, hogy leereszkedjek és közelebbi ismeretséget kössek a bérlővel.

35. NAP

Ma elindultam smirglilevelet gyűjteni. Nem, nem a szolgálalkúság vezet, a nálam pillanatnyilag erősebbnek tűnő kegyeit akarom elnyerni! Nem! Egyszerűen csak kíváncsi vagyok. Aztán, ha úgy látom jónak, esetleg viszek a varázslónak is, megfelelő fizetség ellenében. Mindenesetre a

közeli bozótban törtem magamnak egy hosszú, egyenes botot — nem hiszem, hogy hatékonyabb fegyver lenne, mint a megbízható kőkés, de azért nem árt, ha tartok egyet magamnál.

Épp azon örvendeztem, hogy már teljesen eltűnt a surranó kígyó okozta csípés, amikor összefutottam egy disznó méretű bogárral, egy bo-skorpióval. Fenntartásaim vannak a mérgező lényekkel kapcsolatban, azért a gyors visszavonulást választottam, de azért egy igen fájdalmas marást így is szereztem a bal vállamba. Szerencsére megtaláltam a smirglibokrot, és letéptem róla egy csomó levelet. Szegény bokor már eléggé meg volt tépázva. Talán a mágus másoknak is leadta a rendelést?

Táborverés előtt komoly gyógykezelésbe vettem a sebeimet. Már kezdek hozzászokni, hogy ez a békésnek tűnő környék veszélyesebb hely, mint annak idején a Nyugati Trollkeltető Zóna volt, ahová szegény megboldogult nagyatyámék jártak portyázni. Szegény Ubók bátyó... Annak idején mesélt róla, hogy az igazi vizestömlőt evaporőr hájból varrják. Nem hittem, hogy ez a mesebeli lény létezik, de ma igenis láttam egyet! Persze csak jó messziről...

45. NAP

Ma korán reggel arra ébredtem, hogy az elf, akivel a toronymál találkoztam, a holmim közt turkál. Ordítva pattantam fel, mire a koszos tolvaj elinalt egy pillanat alatt. Alaposan átnéztem a cókmókomat. Egyből sejtettem, hogy valamim hiányzik, de képtelen voltam rájönni, hogy micsoda. Ezért még megfizet minden alávaló tünde! Még fortyogtam, amikor utolért Biztoskezü Kevin. Gyanúsán abba az irányba haladt, amerre a smirglibokor volt. Na, ezt is csőbe húzták... Igyekeztem jó képet vágni, nehogy látszódjék, mennyire ideges vagyok a lopás miatt. Aztán szörnyű gyanú kezdett el mocorogni bennem: az elf kezében nem volt semmi, amikor elszaladt. Lehet, hogy más volt a tolvaj? Lehet, hogy ez a kobudera? A fene aki megette...

Mérgeesen idultam vissza a toronyhoz. Ezúttal egy mérges pók ugrott rám. Dühösen rávágtam néhányat a kőkéssel, mire elinalt, zöldes vért csepegtetve. A torony körül néhányan még bőrökbe tekerve hortyogtak. Micsoda lehetőség! Először egy kobuderától emeltem el egy mákrózsa virágot, aztán egy trollt próbáltam meglopni. Úgy látszik csak színlelte az alvást a nyomorult, mert amint közelebb értem, felragadta a bunkóját, és rám rontott. Hatalmas kerülőt kellett tennem, részben, hogy lerázzam üldözőmet, részben, hogy ne váljak a bokrok közt ólálkodó húsevő magszim martalékává.

A mágus nagyon örült a smirglileveleknek, de amikor a fizetségre akartam terelni a szót, arról kezdett papolni, hogy most meg varányszemekre lenne szüksége. Elővettem az ocsmány, már rothadni kezdő látószerveket, mire a szakállas öreg rögtön a kezembe nyomott egy térképet, ahol állítólag egy hatalmas kincset őrző goblin lakik. Ez lenne hát a fizetség? — néztem rá megütközve. Na jó, csak egy kőkésem van és semmi páncélom, de lesz még nemulass! Ohó, mi lenne ha... Kiváló ötletem támadt! Ha a kőkést az amúgy hasznavehetetlen bot végére kötözöm, gyilkos fegyverhez, egy kőhegyű lándzsához jutok. Vagy ha esetleg a vadász tatu bőrt kötném a bot végére, akkor olyan bunkósbothoz jutnék, ami Morcos Mugrulnak, a vezér jobbkezének volt! Na, ezt majd még kitalálom.

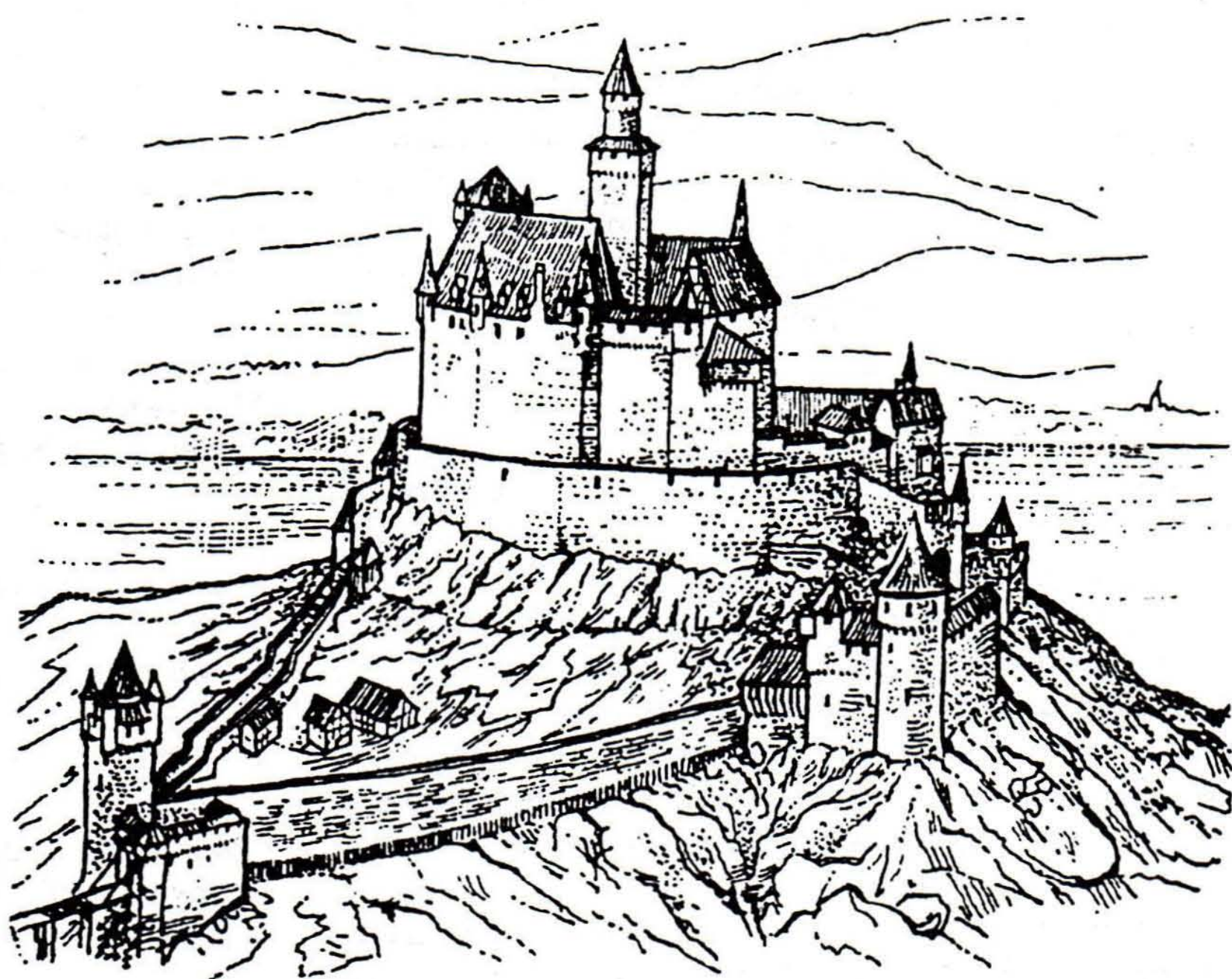
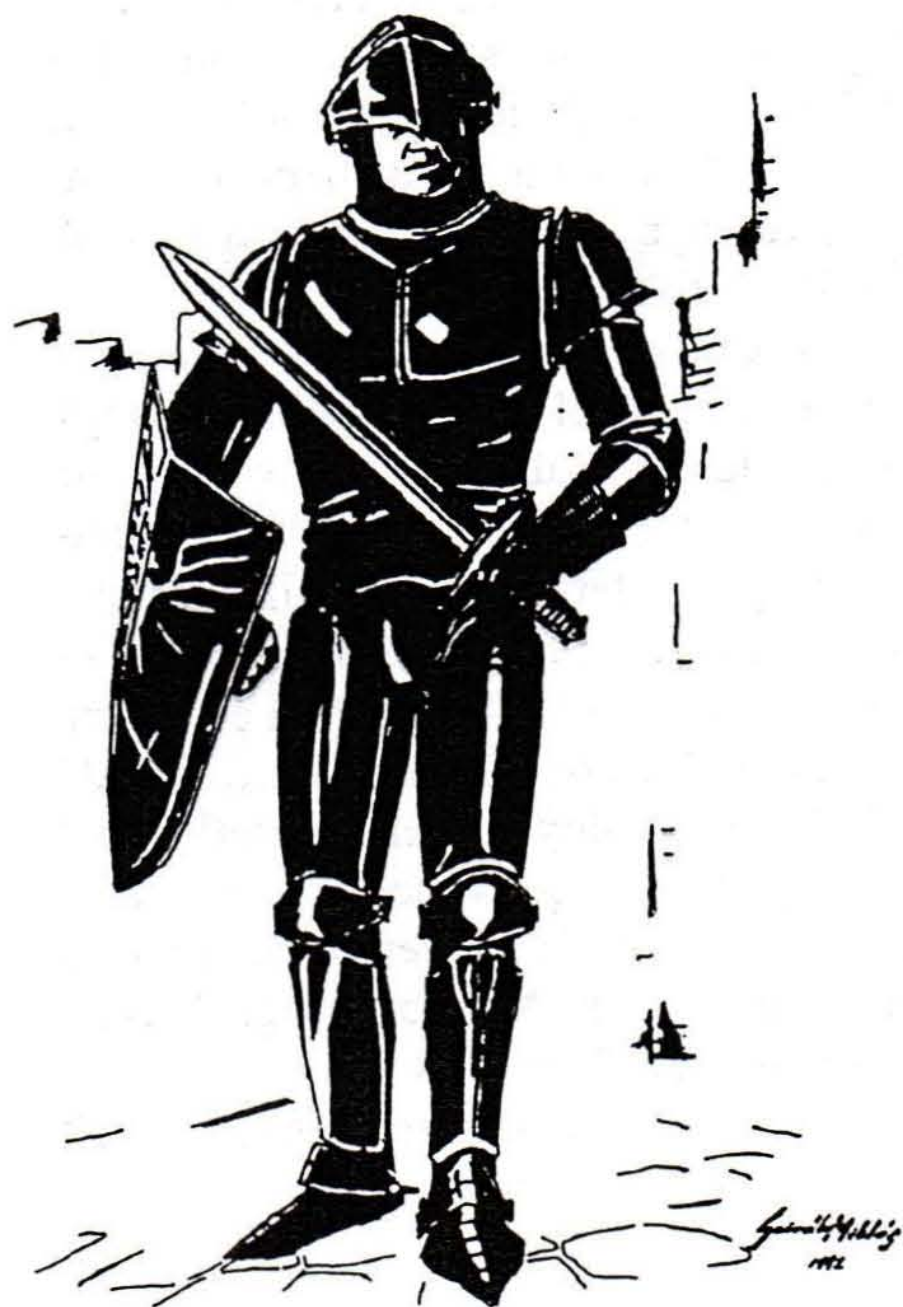
A toronytól kellő távolságra ütöttem táborot, nehogy ismét áldozatul essek valamilyen pimasz tolvajnak.

S.P.

LOVAGRENDEK

Egy szokványos AD&D világ sem lenne teljes a csillogó páncéltű lovagok nélkül. Ez a kaszt remek alkalmat kínál a jó szerepjátékokra. A lovagot sokan választják azok közül, akik igazi hősök, a jóság bajnokai akarnak lenni. Elképzelhetők ugyan magányos lovagok, de a lovagság igazi ízeit a szervezett rend adja meg. Ha folyamatos történetet mesélünk karaktereinknek, a magunk kitalálta világban és lovag is játszik a csapatban, kénytelenek vagyunk kidolgozni egy lovagrendet. Talán nem lesz tanulság nélküli, ha megnézzük, hogyan alakultak ki a történelmi lovagrendek, milyen volt a felépítésük. Elsőként a legfiatalabb, de sok szempontból legszervezettebb rendet, a teuton lovagokat tekintjük. A cikk folyamán az AD&D-re vonatkozó megjegyzéseket [ilyen] zárójelbe írom.

A három nagy lovagrend mindegyikét a Szentföldön alapították. A keresztes hadjáratok felfokozott vallásos légkörében a szerzetes rendekhez hasonló szervezetszerű lovagrendek születtek meg. Az első lovagrend, a templomosok a bencés regulát vették



alapul. A teuton lovagok már a templomosok szabályzatának mintájára alkották meg sajátjukat. [Hogyan alkalmazhatjuk ezt az AD&D-re? Az AD&D világok néhány kivételtől eltekintve többistenhitűek. Ahhoz, hogy valamely területen lovagrendet alapítsanak, elengedhetetlen, hogy az egyik vallás és egyházának befolyása nagy legyen. Nem minden jó isten alkalmas arra, hogy lovagrendje legyen. A legjobbak erre a célra az igazság, a háború, valamit őrző istenek, vagy valamely pantheon jó főistene. (Az északi pantheonból Tyrt, Heimdallt és Odint tartom arra alkalmasnak, hogy lovagrendje legyen.)]

A lovagrendek abban különböztek leginkább a szerzetes rendektől, hogy nem papok, hanem harcosok voltak a tagjaik. Teljes jogú lovagok csak nemesi származásúak lehettek, a rend minden tagjának, a szerzetesekhez hasonlóan, fogadalmat kellett tennie. Ez a fogadalom azonban nem csak a vallási elhivatottságot, hanem a bátorságot és az erények védelmezését is hangsúlyozta. A teuton lovagok fogadalmuk szerint például csak háromszoros vagy annál nagyobb túlerő elől futhattak meg.

[A fogadalom főbb kitételeit érdemes kidolgozni és elmondani a lovag karakter indításakor. Így a helyes szerepjátékot is megkönnyítjük játékosunknak.] A rendnek nem csak a nemesi származású lovagok voltak tagjai, hanem papok és közemberek is. Ez utóbbiak közül kerültek ki a csatlósok és a szolgálótestvérek [kasztjukra nézve harcosok, esetleg kószák is lehetnek]. A teuton rend fő célja a pogányság elleni küzdelem volt. [Az AD&D-ben jelentheti ez a gonosz istenek hívői elleni harcot, vagy ha több pantheon követői is léteznek a világban, az azok elleni küzdelmet.] A rend elsősorban a Német-Római császárok, legfőként II. Frigyes támogatását élvezte, több uralkodó is adományozott nekik birtokokat. [Hasonló pártfogó könnyen elképzelhető az AD&D-ben is: valamely hitbuzgó uralkodó, vagy egy "pogányokkal" szomszédos város adományozhat birtokokat lovagrendnek.]

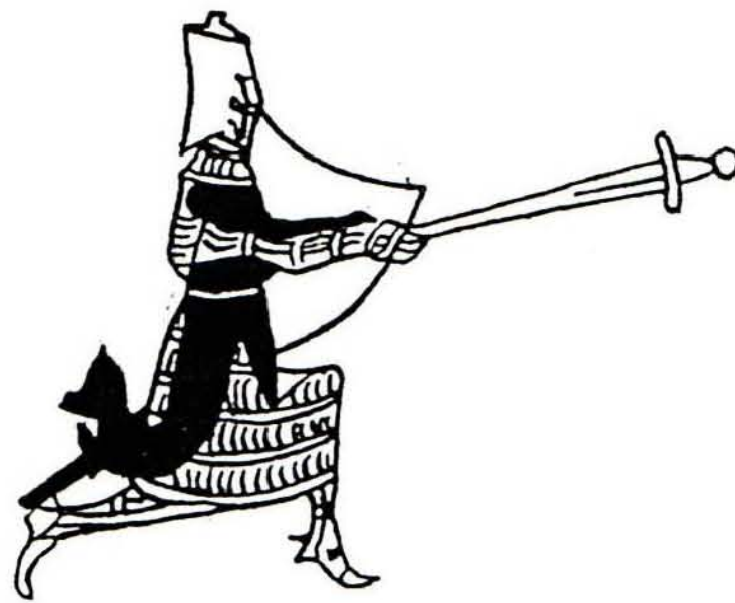
A birtokok szinte az egész akkor ismert világot átfogták, 9 közigazgatási tartományba szervezték őket, melyek élén egy-egy landmeister állt [legalább 9. szintű lovag]. A tartományok a következők

voltak: Armenia, Görögország, Szicília, Apuleia, Németország, Ausztria, Poroszország, Livónia, Spanyolország. A teuton rend gazdagsága messze elmaradt a templomosokétól, de így is felülmulta néhány királyét. A rend központja kezdetben a Szentföldhöz közeli Velencében volt. Miután a keresztényeket kiverték onnan, a teutonok a porosz pogányok elleni harcot tekintették fő feladatuknak (a szláv eredetű poroszok akkoriban még pogányok voltak és rendre ellenálltak a megtérítésükre irányuló kísérleteknek), és központjukat áthelyezték a poroszországi Marienburgba. Számos várat építettek ezen a vidéken és hosszú, több mint fél évszázadig tartó harcban legyőzték a pogányokat. A környező birodalmak, a lengyel királyság és a szemükben pogánynak számító orosz cárság nem nézte jó szemmel az új birodalom megjelenését határaikon. Hosszú harcok, csaknem két évszázadnyi folyamatos háborúskodás után legyőzték a lovagrendet (a történetet orosz szemszögből Eizenstein A jégmezők lovagja című ragyogó filmjében láthatjuk, ajánlom mindenki figyelmébe).

A lovagrend fő méltóságait, egész életükre ugyan, de választották. Ez megakadályozta a dinasztikus hatalom kialakulását, ami különlegesnek számított egy egyébként szabályos feudális berendezkedésű társadalomban. A rend élén a Nagymester [legalább 16. szintű lovag] állt, akit soklépcsős, bonyolult procedúrával választottak. A rend legfőbb tisztségviselőinek tanácsa, a nagykáptalan, leválthatta a Nagymestert, ha úgy érezte, hogy egyedulalomra tör. A nagymester alatti öt legfontosabb méltóság a Nagykomtúr (a Nagymester helyettese) [legalább 14. szintű lovag], a Marsall (a haderők parancsnoka) [legalább 13. szintű lovag], a Spitter (az ispotályok vezetője) [legalább 11. szintű pap], a Trapier (a ruházat és felszerelés felelőse) [nem feltétlenül lovag, lehet egy 10. szintű harcos is] és a

Tressler (az adók és egyéb pénzügyek kezelője) [lehet akár egy 0. szintű ember, vagy egy megtért volt tolvaj is] volt. [Könnyen elképzelhetjük, hogy bizonyos varázstárgyak a címekkel együtt járnak, generációról generációra öröklődve. Lehet a nagymesternek Holy Avenger-je, a Marsallnak Armour of Command-ja, stb.] Az egyes várak, rendházak és birtokok irányítását a komtúrok [7. vagy magasabb szintű lovag] végezték, de a papok élén a priorok [legalább 5. szintű pap] álltak. A papok csak püspökeiknek tartoztak felelősséggel, a püspökök viszont a Nagymester alatt álltak. Az állam tehát teljes kontrollt gyakorolt az egyház felett, minthogy azonban mindig Róma kívánságainak megfelelően cselekedett, a pápa részéről nem volt ellenvetés.

A lovagok tanácsa volt a káptalan, általában csak a szabályzat megsértésével kapcsolatos ügyekben döntött. Ha már legalább négy lovag jelen volt, össze lehetett hívni a káptalant. A legfőbb méltóságok tanácsa volt a nagykáptalan, bejegyzése nélkül a Nagymester sem dönthetett olyan fontos kérdésekben mint háború és béke, a szabályzat megváltoztatása, földek eladása, új tagok felvétele, stb. Az adminisztratív teendőket a papok intézték, de csak kevés beleszólásuk volt az ügyek folyásába. Még kevesebb szava volt a helyi, de nem lovagi arisztokráciának és a városi polgárságnak. Mindannyiszor amikor a rendet nagyobb vereség érte, számíthatott rá, hogy a belső elégedetlenkedők is fellázadnak, ez okozta végül a teuton állam vesztét.



Hadserege korának egyik legjobban szervezett és legfegyelmesebb fegyveres ereje volt. A lovagokból álló nehézlovasság mellett a városok csapatai és zsoldos gyalogosok is részt vettek benne. Erősítette, hogy a lovagok ritkán futottak meg csatából.

Így épült fel a legfiatalabb lovagrend, amely az egyetlen hosszúéletű lovagállamot hozta létre. [A lovagrendek számtalan kalandra adnak lehetőséget, gondolj csak utána milyen nagyszerű meséket rejthetnek a következő helyzetek: új Nagymester választása, ellentét az egyház és a lovagrend között, pogánylázadás, a PC-nek egy kis várat kell megvédenie a káptalan tagjaként, szövevényes bűnügyben kell döntenie, stb. Egy teljes játékot lehet alapozni egy lovagrendre: a PC-k lehetnek lovagok, papok, harcosok, kószák, a renddel szövetséges mágusok (hadivarázslók), még tolvajoknak is van hely a lovagrend hírszerzőiként.]

-ng-



Számítógépes rovat

Bíborhold számítógépes Fantasy RPG TOP-LISTA

1. Eye of Beholder II (PC)
2. Ultima Underworld (PC)
3. Wizardry 7 (PC)
4. Black Crypt (Amiga)
5. Champions of Krynn (Amiga)
6. Chaos Strikes Back (Amiga)
7. Wizardry 6 (Amiga)
8. Pools of Darkness (Amiga, PC)
9. Dungeon Master (Amiga)
10. Bard's Tale III (Amiga, C-64)

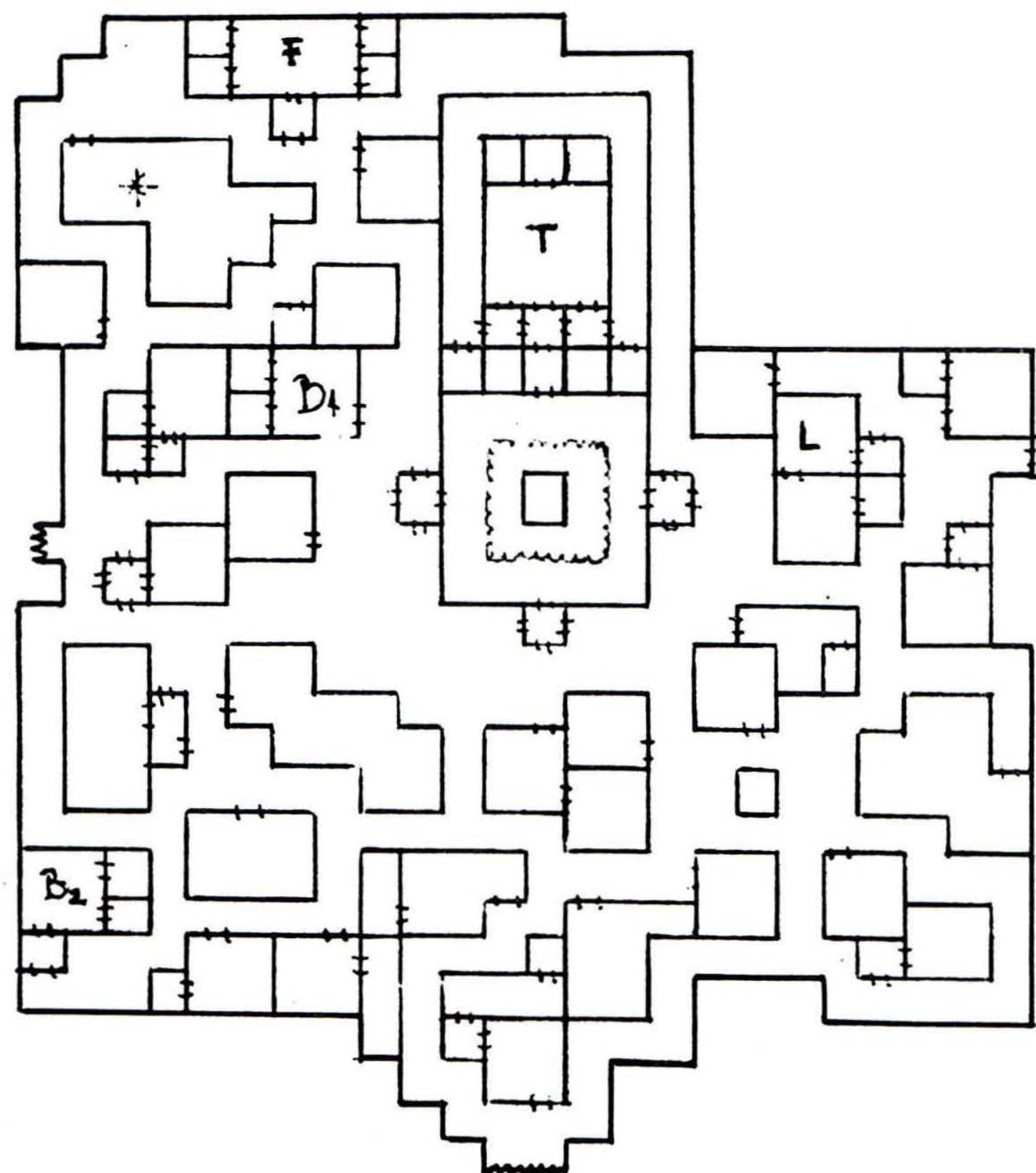
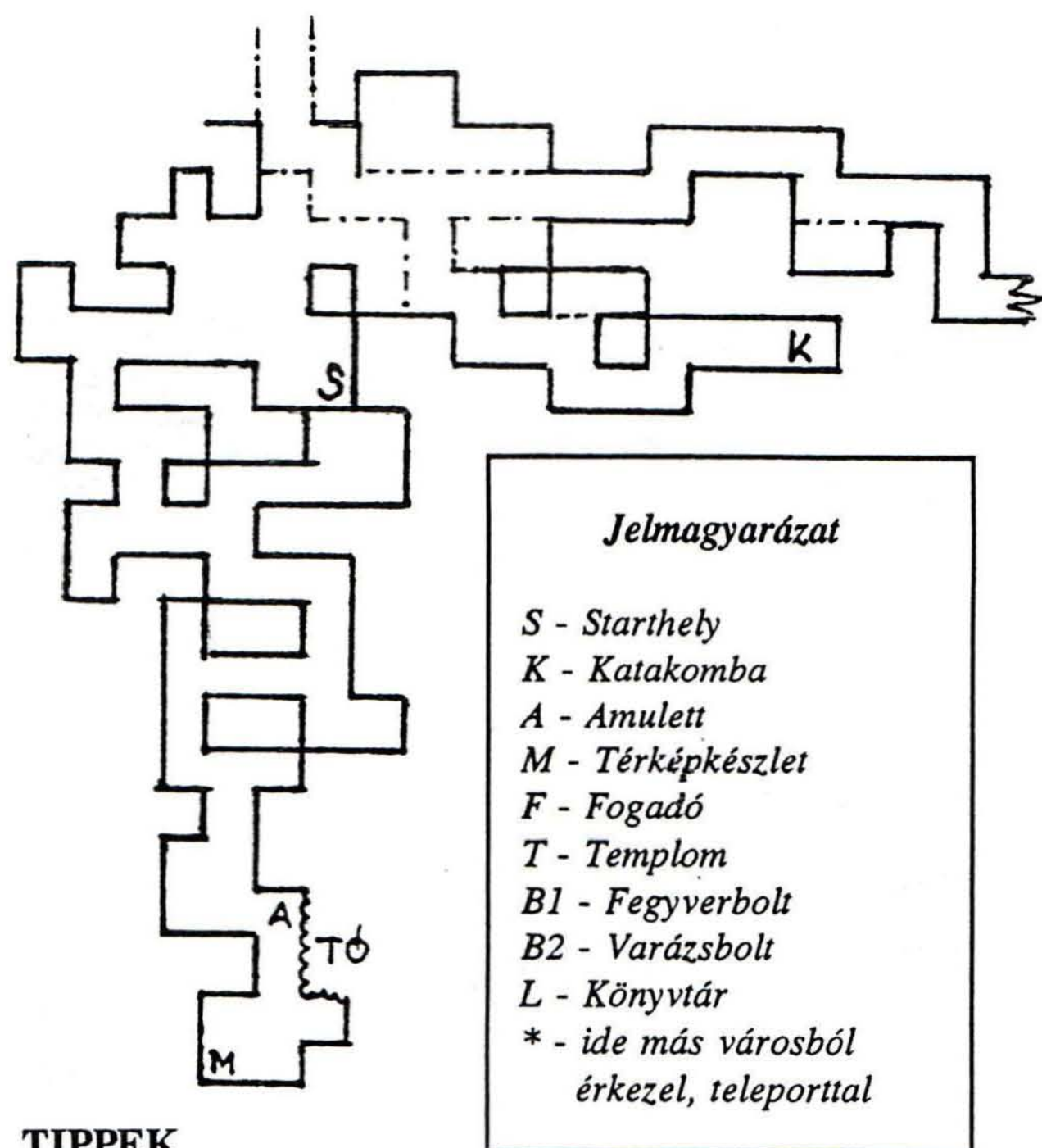
Kedves Olvasónk! A fenti top-listát a szerkesztőség önkényesen állította össze az általuk ismert és végigjátszott, szigorú értelemben vett számítógépes szerepjátékok közül. Ez a lista természetesen annyira szubjektív, amennyire csak lehet, és csak a mi véleményünket tükrözi. Vannak játékok, amelyek esetleg azért nem kerültek erre a listára, mert nem ismerjük őket kellőképpen. Ezenkívül a lista mostani sorrendjét erősen fenyegető programok (pl. Shattered Lands) is várhatók a közeljövőben. Amennyiben vannak kedvenceid, és esetleg amúgy is írnál nekünk levelet, írd meg, szerinted melyik a legjobb computeres RPG, vagy küldj egy saját top-listát. Az olvasói vélemények alapján a listát mindig módosítjuk (és ha van hely az újságban, meg is jelentetjük).

Wizardry 7 Crusaders of the Dark Savant

Az idei év talán legjobban sikerült RPG-je a David W. Bradley és csapata, a SIR-TECH által forgalomba hozott "mammut" játék, a **Wizardry 7, Crusaders of the Dark Savant**. Megvan benne minden, ami a sikerhez kell: egy jó alaptörténet, kiváló grafika, hangulatos zene és hangeffektek — melyek még pc-speaker-en is meglepően hitelesnek bizonyulnak! Mindezeket úgy gyúrták össze, hogy viszonylag könnyen játszható, mégis nagyon izgalmas stuff-ot kapjanak. A játék sok mindenben eltér azoktól a hasonló kategóriájú játékoktól amiket már megszokhattunk, mint például *Pool of Radiance*, *Eye of Beholder 1-2*, hogy csak néhány ismertebbet említsünk. Bár az alaptörténet nehezen bontakozik ki, a programozók gondoltak azokra az egyszerű halandó kalandorokra is, akik csak egyszerűen játszani szeretnének. Ezért a játék főleg a szörnyek pusztításából, és ami szerintük muris - szerintem idegesítő - a tárgyak más és más helyen való használatásából áll.

Maga a felépítés nem sokat változott, csak a kezelést tették kényelmesebbé. A játék elején ne felejtjük el mind a páncélt mind a fegyvereket a képenyő szélén található páncélos alakra adni, ugyanis ezek nélkül igencsak sebezhetőek vagyunk. A harc lényegét tekintve szinte semmit sem változott. A lényeg, hogy hátul a mágia-használók morogják a varázsigéiket, elől pedig néhány specializált harcos vállalja a nagytakarítást.

A játékot egyszerűsítették azzal, hogy saját maga térképez, a huncutság az egészben az, hogy előbb meg kell találni hozzá a megfelelő készletet — ez a *Mapping Kit* (ld. később). A játék során nem csak öldökölni lehet, hanem néhány barátságosabb figurától információkat is nyerhetünk "többet észszel, mint ész nélkül..." jelige alatt.



TIPPEK

A játék makro-és az újság mikro-méretei miatt nem tudunk teljes leírást közölni, ha esetleg elakadtok valahol, akkor írjatok — ha tudok, válaszolok. Azért némi segítséget szeretnék nyújtani az elinduláshoz.

Nem árt, ha a tolvajunk Skullduggery nevezetű skill-jét fejlesztjük, mert ezen alapul a zárnyitás, illetve a rejtőzködésből támadás sikere. Persze a tulajdonság növelésének a szintlépéskor való fejlesztésén kívül a használat a legjobb módja. Legalább az egyik karakterünk tudjon jól térképezni, mert ettől függ, hogy milyen részletességű térképet kapunk, úgyhogy ne sajnáljuk rá a pontokat. Mágiahasználóknál nem árt, ha tudnak írni. A későbbiekben át lehet másolni könyvekből egy-egy varázslatot. Hasznos, ha mindenki tud úszni — 10-15 környékén legyen ez a tulajdonság, mert csak így mehetünk fürdőzni a fulladás veszélye nélkül. Azt remélem, nem kell mondanom, hogy a harcos osztályoknál az éppen használatos fegyvertípus képességszámját növeljük iszonyatos sebeséggel, az életben maradásunk érdekében. Ha specializált osztályt kívánunk indítani, azt lehetőleg emberből tegyük, mivel például a samuráj nem kap katanát és wakizasit, (hosszú és rövidkard) ha tündeként indítjuk.

Azt az ominózus térképkészletet az indulási ponttól délre találjuk egy tóparton néhány egyéb tárgy társaságában (ld. térkép). A használatára külön odafigyelni nem kell, mivel ez teljesen automatikus. A Use opcióval nézhetjük meg, mit térképeztünk eddig. Az első célállomás a New City fedőnevet viseli, de még mielőtt bemennénk, keressük meg a katakombákat, mivel itt karaktereink átlagosan harmadik szintig tornáztatják fel magukat. A föld alatt is találtok majd ládákat, szám szerint hármat. Az egyiket Magic Sparks, a másikat Poison Darts, míg azt, amelyik lent van csontváznál, Guard védi. Az utóbbiban van talán az egyik leghasznosabb tárgy, melynek

neve Amulet of Life. Ha esetleg valamelyik karakterünk meghal, csak használjuk rá, és lőn csoda, feléled. Ezután mehetünk a városba. Ne próbálkozzunk az orchideákkal teli úton másfelé indulni, úgysem fog menni! Majd később kapunk egy Purify Air nevezetű varázslatot, azzal majd sikerül. Ha nem akarunk harcolni a bejáratnál az örökkel, akkor mondjuk nekik ezt: "We come Paluke's Armory". Bár így jelentős XP-től és az esetleges szintlépéstől esünk el. Ha bent vagyunk, akkor a munk kocsmában szerezzük meg a banánt, keleten a másik kijáratnál lévő Savant Guard őrsegtől a Black Wafer-t, amin ez áll "BYR". Ez egy másik házban található ajtó nyitási kódja! Fontos, hogy mielőbb tanuljuk meg a Detect Secret varázslatot, és lehetőleg a házakban legyen bekapcsolva - ha csillog a szem, akkor valahol titkos ajtó vagy tárgy van, utána kutassunk (Search) (nagyító). A bankban találunk a falban egy kis pénzdarábot. Ne elégedjünk meg ennyivel, klikkeljünk rá még egyszer, és ott lesz az "igazi" kincs — egy láda (Kiss & Death-re gyanakodjatok). Vigyázzatok, a tárgyak átkozottak, kivétel a "halott ember haja" (dead man's hair). A fegyvert és mágikus tárgyakat áruló kereskedőket ne öljétek meg, inkább vásároljatok tőlük, illetve adjatok el nekik pl.: itt elkelhetnek jó pénzért az átkozott tárgyak. Ha végképp kifogynak a dolgokból, akkor még mindig meg lehet őket lopni. Ha el tudjátok tenni láb alól az öreg patkánymestert - az elején mondjátok rá egy Silence-t, mert segítséget hív - találtok nála egy kulcsot (Old Access Key), amit abban a házban használhattok fel, melynek a falán egy szöveg töredék található. Látogassuk meg a Gork seregek vezérét, és beszéljünk vele, majd menjünk el a Gorkok fővárosába az öreg királyhoz, és diktáljuk be azt az üzenetet, amit a börtönből kiszabadított fogoly mond. Erre ő egy kulcsot ad, amivel megszerezhetjük az első, homályos szövegű tekercset.

További segítségként íme a starhely és New City térképe, talán jól jön annak, aki unja már a térképezést.

p.a.

MARK EVANS

ANGUS DEWER

Előző számunkban bemutattunk egy Magyarországon egyedülálló fantasy szerepjátékot, Angus Dewer címmel. December elején jelent meg az első könyve a sorozatnak, A Riveti Utcák. Most a második részt vagyunk hivatottak beharangozni. Üzenjük minden rajongónak, hogy február közepén fog megjelenni, címe: Sziklatorony.

Ha valaki már nem tudja megvenni az első részt a korlátozott példányszám miatt, azt szeretnénk megnyugtatni. Ez egy olyan játéksorozat, melyben 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 mivoltát.

A játék főhősét, Angus Dewert te alakítod. Nincsen előre kidolgozott jelleme, egyénisége tőled függ. Meg kell oldanod feladatokat, tapasztalatokat kell szerezned, harcokban kell győzedelmeskedned. Gondolj át mindent, hogy te lehess a győztes! A gondolkodás, az ésszerű döntés nagyon fontos, hiszen a játék a logikára épül. Nincs benne dobókocka, nem a véletlen határozza meg sorsodat.

A Riveti Utcák-ban egy rég kihalt város zezugaiban kellett boldogulni, megküzdeni élőhalott támadókkal, majd kijutni valami módon.

A második rész helyszíne a Torony, mely beláthatatlan magasságban ér véget és talán a mélységben végződik. A toronyban végtelen csigalépcsők vezetnek titokzatos szobákba, rejtélyes zugokba. Le, vagy föl? Hol a megoldás? Harcolsz ismeretlen lényekkel, találkozol a legsötétebb mágiákkal. Ha okosan választod meg az utadat, eszközeidet, akkor kijuthatsz a toronyból, ezáltal közelebb kerülsz végső céloddhoz. Ismét győztél Angus Dewer.

A könyvben található színvonalas illusztrációk, grafikák, táblázatok, színes térképek és matricák elősegítik, hogy átélhessük a kaland izgalmaikat.

És ez még nem minden!!!

Ez a rendkívül szórakoztató játék és színvonalas olvasmány egyben egy nyerési lehetőséget is jelent!

Ha megoldod a játékot, személyi lapodat küldd be a kiadóba:

Cherokee
Bp, 1122 Maros u. 48.
Tel/Fax: 1552-096

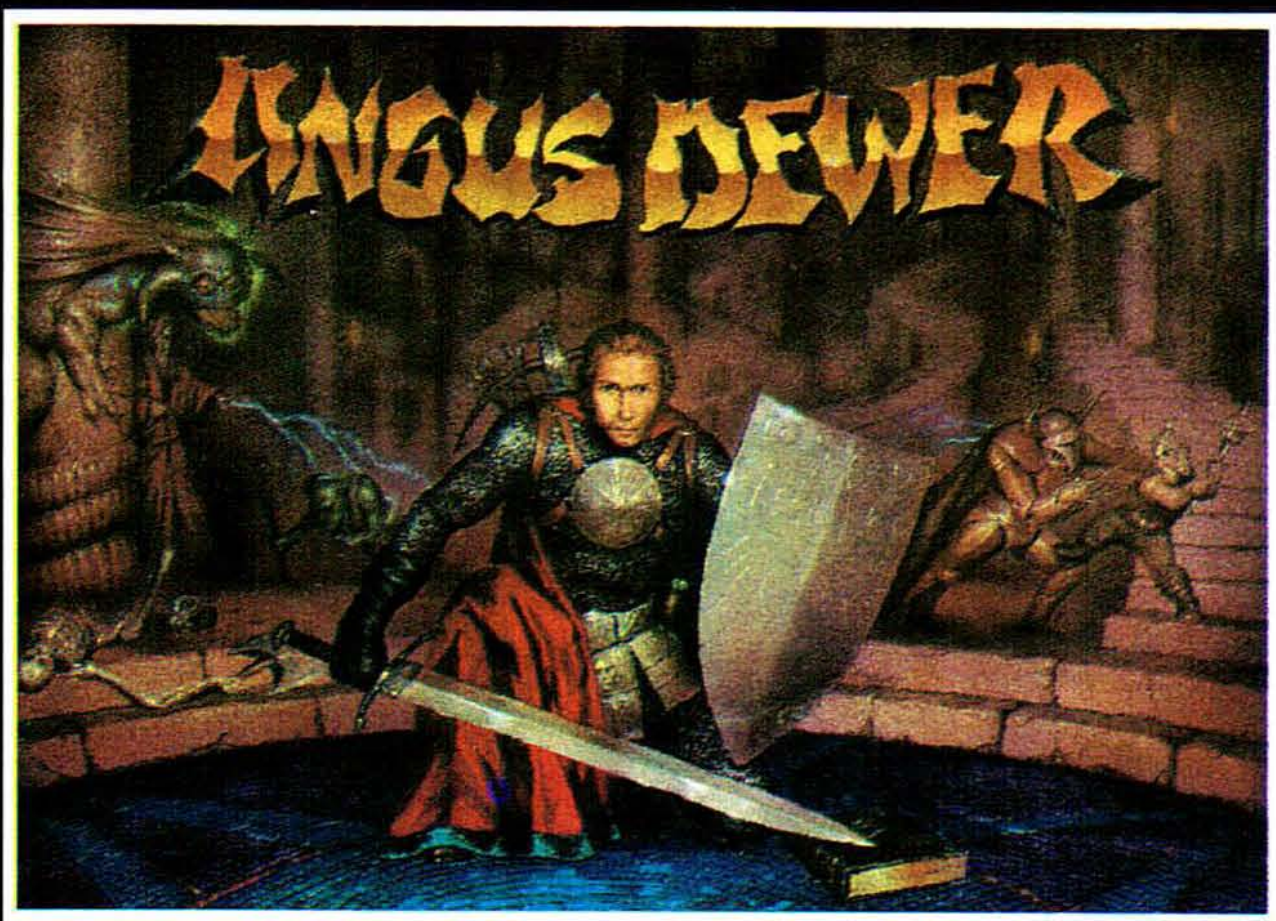


A helyes megfejtők közül a legjobbak tízezer forintos nyereményeket, ajándécsomagokat kapnak.

És ez még nem minden!!!

Az összes helyes megfejtő részt vesz a sorozat végén a nagy eredményhirdetésen. Erről még nem árulhatunk el többet, csak annyit, hogy egy szuperértékes nyeremény lesz a díj egy fantasztikus buli keretében.





Az első rész elbírálása január 30-án lesz, ezért a megfejtéseket eddig kell beküldeni. Vannak, akik hihetetlen gyorsasággal már decemberben visszaküldték a személyi lapjukat. Az eddigi legjobb megfejtők közül néhányat közreadunk, hiszen ők esélyesek a jan. 30-i döntésnél:

Kaposi György Bp.

Kaposi György Bp.

Perényi Kálmán Bp.

Hábencius István Bp.

Roder Judit Bp.

Polyák László Bp.

Csanádi Zoltán Szeged

Zámbó Szilárd Kazincbarcika

Zámbó Zoltán Kazincbarcika

A nyertesek listája az Angus Dewer második részében - a Szikla-toronyban -, TV-ben, rádióban és lapunkban is megjelenik.

