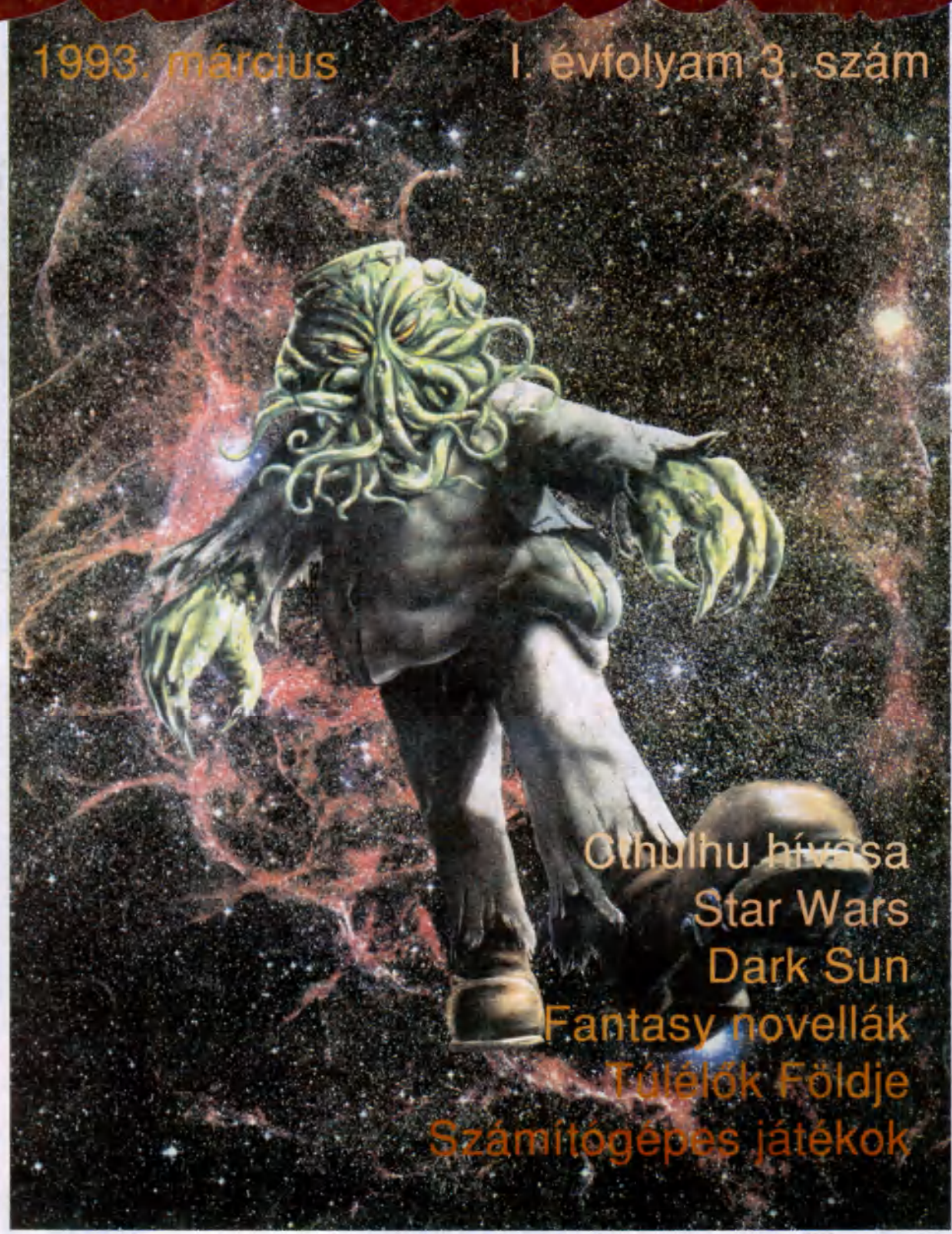


Ára: 98 Ft

BÍBORHOLD

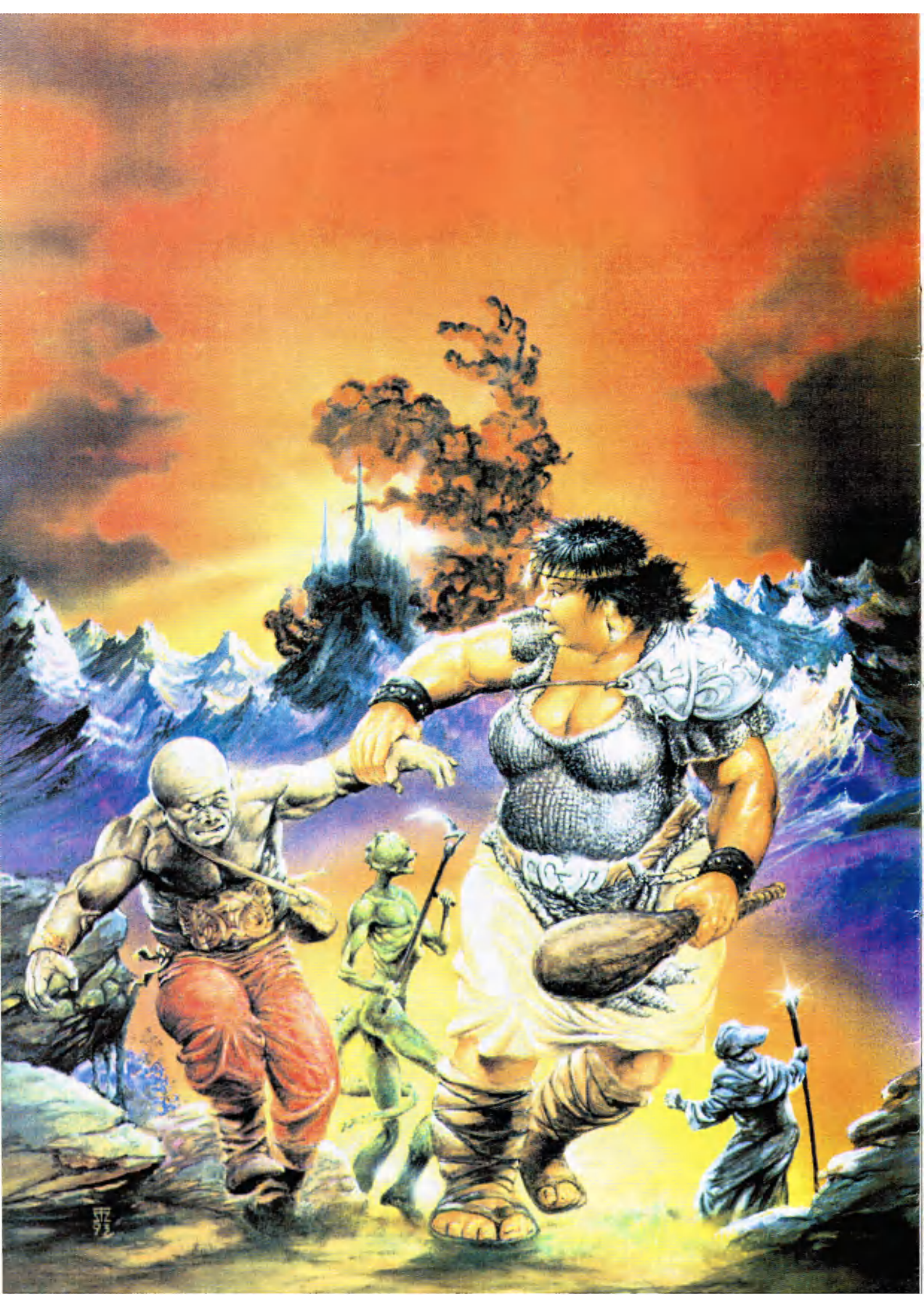
1993. március

I. évfolyam 3. szám



Cthulhu hívása
Star Wars
Dark Sun
Fantasy novellák
Túlélők Földje
Számítógépes játékok

Fantasy és szerepjáték magazin



Tartalomjegyzék

Novellák

- Magoflux 2
A Zöldpikkelyes Lovag 21

Szerepjátékok

- Hogyan játsszunk
Dark Sun-t? 8
Cthulhu hívása 15
Star Wars 20

Különleges Rovatok

- Bogumil Mágikus Tanai 6
Égi Lapok 10
Szörny-Lexikon 13
Mitológiai ABC 24
Lovagrendek 28

Állandó Rovatok

- A Bölcs Tanácsai 5
Levelezés 14
Galéria 18
Setét Patkány Naplója 26
Számítógépes Rovat 30
Rejtvény 32

SZERKESZTŐI ÜZENETEK

Kedves Olvasó!

Örömmel értesíthetünk róla, hogy újságunk még él, sőt nem csak él, virul is. Reméljük mostani számunk legalább akkora tetszést arat, mint a korábbiak. Minden gáncs és akadály ellenére továbbra is mindent megteszünk, hogy a fantasy és szerepjátékőrültek minden hónapban találhassanak valami érdekeset az újságárusoknál.

Sokan panaszolták, hogy nehéz megtalálni a levél-címünket az újságban. Az ő kedvükért álljon itt újfent: **Odin Bt. Budapest 1680 Pf. 33.**

Sajnáljuk, de az Angus Dewer további megfajtasait és győzteseit – minthogy együttműködésünk a játék kiadójával megszakadt – nem áll módunkban közölni. Mindenkitől elnézést kérünk.

Végül azok a boltok ahol újságunk mindig kapható: Computer Garázs (Debrecen, Lórántffy u. 2.), Illyés Gyula könyvesbolt (Bp. VI. ker., Andrásy út 16.), Sárkányfészek (Bp. V. ker., Bárczy I. u. 3.), Silverland (Bp. III. ker., Lajos u. 40.), 576 Kbyte Shop (Bp. XIII. ker., Pozsonyi út 14.)



BÍBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin

II. évfolyam 3. szám, 1993. március Megjelenik havonta Ára: 98 Ft

Felelős szerkesztő: Massár Mátyas
Szerkesztő: Tihor Miklós

Kiadja: Odin Bt. 1133 Bp., Kárpát u. 48.
Kiadóvezető: Szegedi Gábor és Papp Gergely

Grafikai tervezés: Lipták László
Grafikák: Lipták László, Udvarhelyi Zsolt, Lexa Klára

Laptervezés, tipográfia: Szigeti Sándor
BUDAPEST BUSINESS

KORLÁTOLT FELELŐSÉGI TÁRSASÁG

1072 Budapest, Nagydíófa utca 5.

Telefon: 268-0170, 268-0319, 268-0320. Fax: 121-3797

Színes borító: GURU Bt.

Készítette: MALÉV Nyomda
Felelős vezető: Hideg Mihály

Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben, telefon: 1206-566
Terjeszti a Magyar Posta

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

Az AD&D, Dark Sun és a Spelljammer a TSR Inc.; Call of Cthulhu a Chaosium Inc.; a Star Wars a West End Games; a Túlélők földje a Beholder Bt.; a Cherubion-Saga a Cherubion Kft. védjegye; a Call of Cthulhu cikk grafikái Earl Geier, John D. Snyder, Lori Dietrick művei.

A hátsó borítón található festmény (The eye of Cthulhu) Lee Gibbons munkája.



MAGOFLUX

A labda pörögve szállt, egyik kézből a másikba. A zöld mezés játékosok egyre közeledtek, hiába ugráltak előttük a védők, a piros trikósok. Latkyn megbabonázva bámulta a közeledő csatárt - nem vitás, mindjárt kapura fog dobni valaki. Gyűlölte az egészet - egy játék, amelyben kizárólag a testi erő, és főként az ügyesség dominál, az érznek, a magasröptű intellektusnak pedig cseppnyi szerepe sincs. Nemcsak a kézilabdát, magát a tornaórárt is azért találták ki, hogy a hozzá hasonlókat gyötörjék, sanyargassák, olyan dolgokra kényszerítsék, amik akkor sem mennének, ha kedve lenne hozzá. És persze megint a kapuba állították! Pedig ez a legborzasztóbb, jön a labda, és tudod, hogy úgy sem tudod kivédeni. A csatár most lepaszolta a vonalnál álló piros mezés hadonászó kezei alatt a bűvös bőrgolyót Milannak, a bikanyakú, hatalmas természetű srácnak. Ötmár senki sem tudja megállítani - egyszerűen eldobja bárkinek a feje felett a labdát, és kész... A magas fiú most felemeli a kezét, önelégülten mosolyogva, mitha csak azt mondaná: Nesze neked, te bamba, úgy sem tudod kivédeni! A sarokba céloz - vetődni kell! Latkyn megadással abba az irányba ugrik, de persze a kudarc teljes bizonyosságával, és a labda az ellenkező sarokban, elsőprő precizitással a hálóba csapódik. A zöldmezések ugrándoznak, a piros trikósok pedig szánakozva néznek a kapusra, a tornatanár a fejét csóválja.

Az alig tizenkét éves, barna hajjú, szeplős srác szégyenkezve tápászkodott fel, egy fájdalmas nyögés kíséretében. A karját sikerült alaposan beütnie - kicsit vérzik is. Sőhajtott egyet, majd mindkét tenyerét szétnyitva, szemét behunyta, koncentrálni kezdett. Közben a varázsigéket mormolta, a jól ismert, bizsergető érzés lassan szétáradt testében. No igen, ez megy neki! Senki sincs az osztályban, aki jobban értene a varázsláshoz, mint ő. Ő, a város egyik főmágusának fia, az iskola letehetősebb diákja, kénytelen itt a kapuban kucorogni, és atöbbiek megvető pillantását eltűrni. Ha persze a játékszabályok nem tiltanák a varázserő használatát, valószínűleg itt is jobb lenne náluk, de valamilyen játékban a Milan-féléknek is kell, hogy sikerélményük legyen. Sajnos túl sok ilyen játék van... Kezét lassan végighúzta a seben - a piros csík összehegedt, eltűnt, a fájdalomnak már nyoma sem volt. A tornatanár, aki eddig várakozóan nézett rá, intett, hogy a meccs folyhat tovább.

A következő óra mágiafejlődéstan volt - Latkyn egyik kedvence. A félkör alakú tanterem közepén a hosszú szakállú, lassan, hunyorogva magyarázó Tyll a nekrofunk kialakulásáról beszélt. Az öregember a feje felett méltóságteljesen forgó, háromdimenziós illúzióvarázsmoddellen mutogatott. Az első nekrofunk mintegy háromezer évvel ezelőtt, valamilyen kozmikus sugárzás, egy természeti katasztrófa vagy egyéb, ismeretlen tényezők véletlenszerű egybeeséseként jöttek létre a főmágusok csak találgatni tudnak ezzel kapcsolatban. A bolygó légterében mindig is megtalálható volt néhány nyers magoflux molekula. Nagyon-nagyon kevés, de mindenhol volt belőlük. Azonban szükség volt a nekrofunk által kifejett magoszintézisre, amely a nyers magofluxot tiszta maginná alakítja amit már fel lehet használni varázslatokhoz. A mágiaidézéskor elbomló magxin újra magofluxszá alakul, amit a nekrofunk megint fel tudnak dolgozni, és a folyamat ismétlődik. Mivel a magoszintéziskor létrejövő magxinból mindig több magoflux lett, mint amennyi az előállításához szükséges, a légköregyre jobban telítődött, egyre jobban elszaporodtak a nekrofunkok.

Az első mágusok, akik felfedezték a varázserő használatát, csak egyszerűbb, tüzet idéző, áldomást adó varázslatokat tudtak, ami vagy sikerült, vagy nem. Később, a nekrofunk elterjedésével, kinevelésével, amagxin egyre optimálisabb kihasználásával bonyolultabb varázslatok is ismertebbé váltak. Ma már bárki tud varázsolni, bár a bonyolultabb igék elmormolásához még most is mélyebb, hosszú évek tapasztalatával kifejlesztett koncentrációs képesség szükséges, és persze nagy tapasztalat.

A nagyszakállú Tyll szavai lassan zsbongássá váltak, ahogy Larkyn az ősi, történelem előtti időkről kezdett álmodozni, amikor még nem volt mágia. Hogy élhettek akkor az emberek? Elképzelni is nehéz... Mtszóltak volna, ha egy hozzá hasonló, amagxin használatával együtt élő modern ember megjelenne köztük? Az ábrándok lassan kezdtek tervekké válni, és a fiú egyre izgatottabb lett. De aztán jött a tanár „kopogása”. Sok-sok évszázaddal ezelőtt az emberek mind telepatikusán kommunikáltak, de mostanra már olyan erős, bekérgesedett mentális burka volt mindenkinek, hogy még akaratlagosan sem tudta leereszteni. Más kérdés, hogy „kopogtatni” azért lehetett rajta. Larkyn ijedten felpillantott - a látványos modellen az ég vörösödésével a földön egyre több áttetszően bíbor nekrofunk sajtadt a földből, az évszázadok fejlődését szimulálva - és igyekezett komoly és koncentrált figyelmet tettetni.

Az iskola kapuján kilépve, a diákok néhány varázsigé elmormolása után a levegőbe emelkedve, félelmetes sebességgel süvíteni kezdtek a hatalmas és karcsú üveglábakon álló toronyházakban levő otthonaik felé. Némelyikük irigykedve pillantott a lépcsőn egyszerűen füstté váló felsősökre. Teleportálni csak a tizenhat évesnél idősebbeknek volt szabad, Larkyn azonban már tízéves kora a nagy mágusokat is megszegyenítő precizitással képes volt végrehajtani ezt a bonyolult varázslatot. Megbújva az iskola piramisszerű épülete előtt magasodó vastag törzsű, majd öt méter magas nekrofunk mögött, lehunyta a szemét és lassan maga elé idézte apjék laboratóriumának a képét. A TANKI, a Taumaturgiai és Nekromantikai Kutatóintézet egy óriási, henger alakú monstrum volt a város központjában, természetesen védve a legkülönbözőbb teleport és egyéb mágikus úton való illetéktelen behatolás elleni varázslatokkal. A fiú azonban már sokszor volt bent apjánál, és ha titokban is, de ellette az önálló bejutáshoz szükséges fogásokat. Ahogy kezdett a központi hall képe megjelenni agyában, vastag, szürke fal húzódott a látótere elé. Elképzelte, hogy felfelé repül a fal mentén, majd amikor egy parányi nyíláshoz ért a falat mindenhol borító mágikus burok tetejénél, magát apró fénykévének képzelve besurrant. Újra le a fal mentén, és már a hallban is volt. Tudata pillanatok alatt csúszott át a levitációs kamráig vezető utat védő labirintusvarázson. A következő pillanatban a vastag törzsű, vörös mágia-fatövén álló Larkyn füstté vált, és megjelent a TANKI ürességtől kongó, komor épületében.

A késő éjszaka dolgozó mágusok csak két óra múlva kezdenek el érkezni, addig talán elég ideje lesz. Lassan levitálni kezdett fölfelé. A sűrű teleportvédő burkon akadály nélkül lebegett át. Elhaladt az Anyagalakítással, az Idézéssel és az Invokációval foglalkozó csoportok szintjei mellett. A Létsíkok között való utazással foglalkozó részleg fölött voltak a speciális kutatólaboratóriumok, ahol apja is dolgozott. Amikor kilépett a levitációs kamrából, Umnyval, az ördémmel találta szembe magát. Ez, a más létsíkról megidézett sosem-alvó teremtmény

MAGOFLUX

igen ellenálló volt a mágikus beavatkozással szemben, Larkyn azonban tudta, hogy hol van a gyenge pontja. Egy parányi magxin sugár, és Umny nem fog emlékezni semmire. A fiú számára a bejutás csak játék volt, még hozzá egy nagyon izgalmas játék. Amikor anyja és apja összeházasodtak, nyilvánvaló volt mindenki számára, hogy egy ilyen páros gyermeke igen fogékony lesz a mágiára, de hogy ennyire tehetséges lesz, azt kevesen gondolták volna.

Larkyn belépett a belső szobába, amely apja „szentélye” volt. Minden alkalommal, amikor a különös mágikus tárgyakkal teli, félhomályos teremben tartózkodhatott, izgatottsággal vegyes félelem lettrajta úrrá. A felfedezőknak kijáró érzés volt, amikor valamilyen új, mindenki számára ismeretlen dolog közelébe érnek. Mindenhol sötétvörös, rengeteg magxin termelésére képes nekrofunk, a kutatólaboratóriumok elengedhetetlen kellékei. Az íróasztalon pedig ott voltak a Pergamenek. A fiú tudta, hogy mivel foglalkozik apja és a többi főmágus, és ez egy mindennél jobb játék lehetőségét kínálta. Ha ő lenne az első, aki kipróbálja a varázslatot! Az biztos, hogy másképp néznének rá az iskolában, talán még Milan is a barátja lenne. Nem beszélve arról, hogy a szülei milyen büszkék lennének rá!

Leült, és olvasni kezdett. Semmi kétség, a varázslat elkészült, de még senki sem próbálta ki, a fővárosból várják a jóváhagyást a mágus-királytól.

Larkyn egy óráig tanulmányozta a varázslatot. Ilyen bonyolulttal még életében nem találkozott. Minden, amit az iskolában tanítottak neki, nevetségesen egyszerű volt, figyelmet sem érdemlő. Többet tudott már, mint a legtöbb felnőtt, ennek a varázslatnak a megértése azonban minden ismeretét, tudását és intuícióját igénybe vette. Amikor hozzálátott az előkészületekhez, egy kicsit már kapkodott: lassan lejár az idő, amikor egyedül lehet, és ha itt találják, mindennek vége, soha többé nem próbálkozhat.

A pergament az asztalra terítve, lassan mormolni kezdett. A varázslathosszadalmas volt, és sokkal, sokkal mélyebb koncentrációt igényelt, mint a teleportálás. Persze egy varázslatot elmormolni már jóval könnyebb volt, mint felfedezni: gyakran évtizedek teltek el egy-egy feladat megoldására alkalmas varázsigék kutatásával, minden eredmény nélkül. A fiú erősen morkolta közben varázspálcáját ahová menni akar, talán szüksége lehet rá.

Nem tudta, hogy mennyi ideje tart az idézés. Nagyon, nagyon lassan kezdett energiával telítődni. Most már tauginja kezdett robbanásig feszülni. Ez az emberi szerv a mágia katalizátoraként fejlődött ki, és az évezredek fejlődés során egyre többet segített a szív és egyéb szervek működésében, ezáltal jelentősen megnyújtva az emberi életkort. Érezte, hogy közel jármár a végéhez, de vajon kibírja addig? A gya öntudatlanul regisztrálta a távoli sisterségét, amikor az első érkezők kaput nyitottak a pajzson. Aztán hirtelen megkönnyebbült a teste - olyan érzés volt, mintha egyszerűen csak teleportálna. Tudta azonban, hogy több annál.

Az őt körülölelő fénylő pontokkal teli fekete űr megnyúlt, és félelmetes sebességgel kezdett száguldani egy forgó, sárga folt felé. A folt egyre nagyobb lett, és a következő pillanatban mindent elvakító, fehér fény robbant az agyába.

Sokáig nem tért magához. Amikor végre kinyitotta a szemét, úgy

érezte, feje ólomsúlyú, lehetetlen megemelni. Az első dolog, amit megpillantott, az ég volt. Legalábbis az kellett, hogy legyen. A megszkott vöröses árnyalathelyett azonban vakítóan kék, felhőtlen eget látott. A nap forrón tűzött, erejét nem tompította a jótékony magxin réteg. Ahogy Larkyn lassan feltápáskodott, rájött, hogy homokban fekszik. Nagy, nagyon nagy kiterjedésű homokban. Csak az iskolában hallott róla, de ez valószínűleg egy sivatag. Irdatlan meleg volt, és máris kezdett szomjas lenni. Lassan felállt, és körülnézett. A látóhatáron egy óriási, sárga piramis emelkedett, a közelben, a dombok között kőépületek húzódtak meg a homokdűnék közelében.

Tehátsikerült a varázslat! Visszerepült az időben - tervei szerint abba a korb, amikor az első nekrofunkok megjelentek. Fantasztikus lesz ezt az iskolában elmesélni... Az alig tizenkét éves srác határozott léptekkel indult el a legnagyobb épület felé. Hátán patakokban folyt az izzadság, de észre sem vette - hisz felfedező volt! Úgy érezhetett annak idején Volkt, a lebegőburok feltalálója vagy Immingen, a létsíkok közötti utazás felfedezője. Egy teremtett lelket sem látott. Csak a déli hőség elől bújkáltak az emberek, vagy a várost valamilyen okból elhagyták lakói? Az óriási kőmonstrum bejáratánál két húsz méter magas, üdő kőalak őrizte az épület néma csendjét. Vajon hogyan mozgathatták ezeket a szobrokat a helyükre mindenféle varázslat nélkül?

Larkynt a templomcsarnokban ha hűvös nem is, de legalább kellemes árnyék fogadta. A gigatikus méretű oszlopcsarnokban megilletődöttség fogta el, csodálta ősei munkáját, amelyekből a régészek az ő idejében csak romokat találtak. A harmadik nagy mágikus háborúban szinte minden műemlék elpusztult. Idebent sem volt senki, de a távolból (a föld alól?) mintha mormolást, monoton kántálást hallott volna. Talán valamilyen szertartást végeznek? A kíváncsiságtól felvillanyozva, hogy esetleg egy élő, évezredekkel ezelőtti korból származó embert pillanthat meg, Larkyn a terem végében levő lépcsőlejárát felé indult. Nem maradhat sokáig, mert különben rájönnek, hogy idejött, és akkor lesz nemulass...

A lépcsőkön lassan lefelé lépdelve, varázserejét próbálgatta. Olyan volt, mintha nagyon ritka levegőben próbált volna lélegzetet venni, borzalmas nagy erőfeszítést igényelt. Persze, ha baj lenne, ott van a varázspálca, amely nagy mennyiségű tiszta magxin energiát tárolt.

A lépcső aljára érve fantasztikus látvány tárult a szeme elé! Csuhába öltözött férfiak árnyéka vetett ugráló árnyakat a barlang falára, ahogy a fáklyák gyenge fényénél, kezeiket mozgatva egyhangúan kántáltak. Semmi kétség, Larkyn az első varázslatok egyikét láthatta! A falnál álló, ágyékkötés és dárdával felfegyverzett őrk megbabonázva bámulták a papokat. Most már azt is látta, hogy mi körül járják bűvös táncukat: néhány nagyon vékony szál, nagyon gyenge és nagyon apró nekrofun-palánta körül! Egyszer csak a legmagasabb, legfeketébb öltözékű kántáló kezeit a magasba lendítette, mire a többiek felkiáltottak, és egyszerre a kör közepére mutattak. És a levegőben, a nekrofunok felett megjelent egy halványan világító pont!

Larkyn elmosolyodott. A hatalmas hókuszpókusszal kísért varázslat az egyik legegyszerűbb volt, már egy három- négy éves gyerek is tudta. Tauginja azonban összeszűkült, jelezve, hogy az igencsak ritka magxinból arányosan nagyon sokat elvettez a varázslat is. A kikereke-

MAGOFLUX

dett szemmel bámuló örök egyike ekkor vette észre őt. Felkiáltott, és felé mutatott. A fiú ebben a pillanatban ébredt tudatára a veszélynek, hogy ez nem csak egy egyszerű kaland, itt baja eshet, azok a lándzsák igenis valóságosak, és őbenne igenis kárt tehetnek. Felmelte varázspálcáját, és előhívott egy egyszerű erőfal-varázslatot, hogy a harcosok ne tudják megközelíteni. Érezte, ahogy a pálcából kiszabadul a kötött magxin, és a varázsigék nyomán nagy mennyiségű nyers magoflux tódul a levegőbe. A levegő mintha megtelt volna elektromossággal, a parányi nekrofunkok, ahogy megérezték a gazdag és finom táplálék ínycsiklandó illatát, felizzottak, kiegyenesedtek, felé fordultak. Larkynt határtalan veszélyérzet és balsejtelem kerítette hatalmába. Gyerek volt még, egy gyerek bölcsességével, de egy felnőtt intelligenciájával. Valami borzalmasan rossz érzés vett erőt rajta, ahogy dagadni látta a világ első nekrofunkjait amint egyre puffedve próbálják feldolgozni az óriási mennyiségű tiszta magofluxot. Ezek a lények eddig lassan, nagyon óvatosan, molekulánként csípték ki a levegőből a magoszintézis alapanyagát. Az évezredek alatt kinemesített, dús, koncentrált energiájú magoflux különleges ínycséség volt számukra.

Az örök egy pillanatnyi döbbenet után újra Larkyn felé indultak. És ez volt az a pillanat, amikor a fiú lelkiismeret-furdalása feltámadt, és kimondta a visszatérés ígését. Még látta, hogy az újabb, felszabaduló magoflux-hullám hatására a nekrofunkok feketék lesznek, és még jobban megdagadnak, aztán már visszafelé repült, a téren és időn kívüli folyosóban.

Amikor magához tért, furcsa, kellemetlen szúrást érzett tauginja tájékaról. Valamilyen hideg kővön feküdt, és az ég még mindig kék volt. Füléhez lassan elhatolt egy állandó dübörgés, zúgás. Amint

összeszedte az erejét, és lassan felemelkedett, rögtön vissza is kushadt ijedtében. Egy széles, téglalap alakú, szürke lapon feküdt, de azon túl semmi sem volt - mintha a levegőben lebegne. Lassan felegyenesedve látta, hogy valamilyen irdatlanul magas épület tetején lehet. És a látvány, ami elé tárult, lélegzetelállító volt. Amerre csak ellátott, egy óriási város feküdt előtte. Azonban ez a város teljesen idegen volt attól, amit megismert. Égig törő, csupa üveg és kő házai nélkülöztek minden szépséget. A levegőben nem emberek, hanem villogó fényű, csillogó testű gépek repkedtek. Alant, a mélyben szürke csikokon más gépek gurultak, és sok-sok apró, fekete pont... Igen, azok emberek! A szúrást a mellkasában erősödött.

A kiemelkedő intelligenciájú, időutazó iskolaelő diák újra csak gyerek volt. Arcán végiggördültek az első könnyecsek, miközben a talán több millió embernek otthont adó városon végignézett. Sehol egy csepp varázslatot nem érzett. Hová került? Mi történhetett? Hol van apa és anya? Bár esze azt mondta, hogy visszaérkezett, ugyanoda, ugyanakkorra, de a szíve, ami egyre jobban fáj a taugin támogatása nélkül, nem fogadta el a lehetőséget. Nem, ő csak egy gyerek, ő csak az első akart lenni... Nem, az nem lehet, hogy elpusztította az egész, mágián alapuló civilizációt, elcserélte néhány nyomorult nekrofunk agyonvetésével egy elgépiesedett, és teljesen idegen, elviselhetetlen világra.

Tudatában azonban ott lapult a racionális válasz, az IGEN. Nem foglalkozott vele, miközben a tetőszéléhez lépett.

Odalent várja apa és anya, odalent bőven van magxin. A repülés varázslatot pedig majd ugrás közben idézi meg, ahogy a nagyok szokták...

Tihor Miklós





A Bölcs tanácsai

A mostani kérdések is kizárólag AD&D-hez kapcsolódnak – hiszen jelenleg ez nálunk a legnépszerűbb szerepjáték. Mindez persze nem jelenti azt, hogy nem tudok más játékokkal kapcsolatos kérdésekre válaszolni.

Kováts Gergely salgótarjáni olvasónk kérdezi:

„Ha a varázsló talál egy tekercset vagy egy másik varázskönyvet, akkor el kell-e mondania rá egy Read Magic-et, hogy megértse? A varázslat bemásolásánál kell varázslatmegértési százalékot dobni, vagy akkor, amikor a varázsló elolvassa a varázslatot?”

Egy újonnan talált tekercsre minden esetben el kell mondani a Read Magic-et, ha meg akarjuk tudni, mi van rajta, még akkor is, ha egy olyan varázslatot tartalmaz, amelyet már ismerünk. Ennek egyetlen oka van: hogy értelme legyen az átkozott tekercseknek. Ugyanis amíg nem mondtuk el az R.M. varázslatot, nem lehet tudni, hogy átkozott tekercsről van-e szó. Az átok az R.M. elmondására aktiválódik. Varázskönyvre nem kell R.M. A megértési százalékot a bemásolásánál kell dobni, - az elolvasáskor a varázsló rá fog jönni, hogy mire jó a varázslat, de más kérdés, hogy használni is tudja-e.

Németh Csaba veszprémi olvasónk leveléből csak néhány kérdést ragadok ki:

„Mennyiben befolyásolja a papot az, hogy milyen istent választott? Ha egy kezdő varázsló csak egy varázslatot tanulhat be, milyen értelmes segítséget nyújthat?”

A papokkal szembeni elsődleges elvárás, hogy megfeleljenek az istenük által meghatározott jellemnek. A helyes jellemjátékról márisett szó egy korábbi Bíborholdban. Ezenkívül minden istennek lehetnek feltételei a hívekkel szemben: pl. egy tűz-isten elvárja hűvéből hogy lángoló fegyvereket, tűz- varázslatokat használjon a harcban, még egy természet-isten követőjének mindig védenie kell a természet egyensúlyát, segíteni a növényeket, állatokat. Istentől függő az is, hogy a specialista pap milyen szférákba tartozó varázslatokat, milyen páncélok, fegyvereket, varázstárgyakat használhat. A választható isteneket, és ezek feltételeit mindig a DM határozza meg.

Látszólag az első szintű varázsló valóban nem sokat tud még segíteni: ellövi a varázslóvedéket, aztán leül egy fatörzsre. Azonban, egy igazán jól megválasztott varázslattal (pl. elbűvöli az ork fonókat, és általa avatkozik be végig a csatába) sokkal nagyobb szerepe is lehet. A varázslónak magas intelligenciája miatt sok non-weapon proficiency-je van, amelyeket sokoldalúan hasznosíthat: pl. healing proficiency-vel harc közben bekötözheti a sebesülteket. Nem árt arról sem megfedkezni, hogy 1. szinten a varázsló sem sokkal rosszabb harcos, mint a többiek, akár a sebzést, akár a THAC0-t tekintjük. Magas ügyességével pontos röptű dobónyilakat dobálhat ellenfeleire. Egyébként a specialista varázsló két varázslattal indul.

Váradi Gábor kérdezte Budapestről:

„A Tumbling non-weapon prof. használatakor beleszámít-e az AC-be az Dexterity bonus, és tud-e a karakter abban a körben támadni? Ha a partyban egy karakternek az átlagnál sokkal jobb az AC-je, akkor ha gyenge szörnyek jönnek, meg sem tudják sebezni, ha erős szörnyek, akkor azt a többi karakter sínyli meg. Mit lehet ilyen helyzetben tenni? Mi a

teendő, ha egy játékos olyan tapasztalatot használ fel a kaland során, amit ő ismer, de a karaktere nem ismerhet?”

A Tumbling használatakor az ügyesség beleszámít az AC-be, de támadni nem tud a karakter. 2. kérdés: az AC-t rengeteg tényező befolyásolhatja. Ha a szörnyek látják, hogy valakinek nagyon jó a páncélzata, 2-3 szemből támad, de ketten oldalról, egy pedig hátulról fog jönni. Oldalsó és hátsó támadásoknál sem az ügyesség, sem a pajzs nem számít, hátulról pedig az AC mindig rosszabb további 2-vel. Ezenkívül az ellenség soraiban levő varázslathasználók is a csoport leg-erősebb, legnehezebben sebezhető tagjára fogják varázslataikat irányítani. 3. kérdés: Ezzel a problémával minden DM-nek előbb utóbb meg kell küzdenie. Nehéz azonban megállapítani, hogy mikor használt olyan információt a játékos, amit nem tudhatna a karaktere (pl. azt, hogy a trollt csak tűzzel lehet végleg elpusztítani, sok kocsmában megtaláljuk). Egyértelműen ez történt, ha egy igen ritka szörnyvel vagy varázslattal találkozik a csapat, amelyről még sosem hallottak korábban, és egyből tükiják, hogy mit kell ellene tenni. Ha a DM úgy látja, hogy mindez a játék élvezetének rovására mehet, büntetheti levonással a szerepjátékért járó TP-ből. Ha egy ilyen bajkeverő játékos hosszú távon az egész játékot fenyegeti, az is alkalmazható módszer, hogy egy-egy szörny nem az MC-ből megismert varázslatokat ismeri, nem az ott leírt támadásokra immunis, hanem egész másokra. Itt van például a nilbog - első pillantásra lehetetlen megkülönböztetni egy goblinról. Azonban nem lehet rajta sebezni, csak gyógyító varázslatokkal, mindenfajta egyéb, sebző támadás a hit pontját növeli! Valószínűleg ez a szörny is a játékosok „ah, megint csak néhány goblin” felkiáltására született meg a perverz DM elméjében.

Kiss Richárd és Lengyel Csaba rengeteg kérdést tettek fel Szegedről, a laphasábjaik csak néhányra tudok válaszolni:

„Láthatatlanná teheti-e magát valaki a Phantasmal Force varázslattal? Milyen varázslatot lehet a Spectral Force-szal utánozni és milyen nem (fireball...)?”

A Phantasmal Force-szal nem válhatsz láthatatlanná, de még a Spectral Force-szal sem: erre az Invisibility való. A Spectral Force-szal mindent csinálhatsz, más kérdés, hogy mennyire lesz hihető. Általánosságban, amit egy másik, főleg magasabb szintű varázslattal meg lehet csinálni (ld. előző példa) arra nem jó a S.F. Sebző varázslatok (tűzlabda, jégsugár) illúzióját shadow magic-vel keltheted. A S.F., bár képes hő-illúziót is kelteni, nem tud olyan extrém forróságot vagy hideget előidézni, ami egy tűzlabda hitelességéhez szükséges. Szörnyek, kalandozók illúzióját keltheted, és okozhatsz is velük illúzió-sebzést, de csak az illuzionista AC ütését használhatod. A szabálykönyv szerint „egy ilyen illúzió szerte foszlik, ha találat éri, hacsak nem módosítja az illuzionista a képet megfelelően (a S.F. feljajdul, sebkeletkezik rajta)”. Ennek szimulálására nincs szabály, ha eltalálják az S.F-et, dobhat az illuzionista mentődobást, vagy intelligencia-check-et, hogy sikerült-e megfelelően módosítani az illúziót. Ez a témakör egyébként túl érdekes ahhoz, hogy ennyivel elmenjünk felette, a későbbiekben egy részletes cikkben még visszatérünk rá.

Sylva Theomer



Bogumil Mágikus Tanai

(avagy szemelvények egy ősi kódexből)

Ki tudná egybegyűjteni a számtalan varázslatot és varázstárgyat, amit az idők kezdete óta a kísérletező kedvű varázslók, főmágusok, alkimisták és egyéb mágiával babrálók kikísérleteztek, kitaláltak, megalkottak? Vannak hatalmas könyvtárak, amelyek több száz varázslat leírását is birtokolják, de még ezek a gyűjtemények is csak cseppek a tudás végtelen tengerében. Hiszen egyetlen varázslatnak is számtalan, funkciójában, működésében csak kevéssé eltérő változata létezhet. A tűzlabda vagy varázslővedék varázslatokat mind a nifjú mágiahasználónak megtaníthatják, de vannak nagyon ritka, speciális célt szolgáló varázslatok is, amelyeket esetleg csak 4-5 alkalommal mormolt el valaki sikeresen a történelem folyamán, aztán a titkot magával vitte strájába... Az alábbi varázstekercs és varázstárgya Dart világában élő Bogumil, egy sötétlelkű fővarázsló személyes gyűjteményéből származik. Szerencsére a gonosz mágus sohasem tudott elegendő hatalomra szert tenni ahhoz, hogy komoly kárt okozzon. Lássuk tehát először a varázslatokat.

A hófehér tekercs története:

Történt egyszer, hogy a rettenetes démoni világ egyik leghatalmasabbika szemet vetett Dart mesés tájaira. Szövetségesével, a jégbirodalom urával együtt indultak óriási sereget vezetve a világ megszállására. A tengernyi fekete had fehér sárkányok kíséretében, megállíthatatlanul nyomult előre. Dart birodalmi félretéve örökös torzalkodásait, szövetségre léptek a hódítók ellen. Egyesített csapataik élén a legnagyobb hősök küzdöttek mindannyiuk jövőjéért. Egyetlen megoldás kínálkozott csak: el kellett pusztítani a csapatok vezetőit. A kincstár kulcsáért, amely az erre alkalmas legendás fegyvert őrizte, hősök egy csapata (közük Bogumil, természetesen csak a saját céljai által vezérelve) indult a jégbirodalomba. Számtalan csata után természetesen győzelmet arattak, és a jéguralgó kastélyát kifosztva sok-sok mesés kincset szereztek, köztük a hófehér tekerceset is.

FROST (Fagyvarázs)

Típus:	Átváltoztatás
Szint:	2
Hatótáv:	0
Hatóidő:	1 kör
Hatóterület:	speciális
Varázslatidő:	2 szegmens
Mentődobás:	felezi
Komponensek:	szó, mozdulat

A varázslat leírása: Amikor egy mágus elmondja ezen varázslatos szavakat, akkor időmennyiség energiát koncentrálnak kezeibe. Ennek eredményeképp az előre mutatott, szétterpesztett ujjakból 5 láb hosszú jégsugarak süvítenek elő, betérítve vízszintesen, 120 fokos szögben a varázsigé elmondója előtti területet. Bármilyen teremtmény, amely itt tartózkodott, $1D3+2$ (varázsló szintje), de maximum $1D3+20$ hit pont nagyságú hideg sebzést szenved el. A sikeres mentődobás felezi a sebzés mértékét. A varázslat hatásának közvetlenül kitett hideg érzékeny tárgyak (pl. üvegcék, folyadékok) könnyen megsemmisülhetnek. [A varázslat a lángoló kezek (burning hands) hideg megfelelője.]

FREEZING CLOUD (Fagyasztó felhő)

Típus:	Evokáció
Szint:	4
Hatótáv:	50 méter
Hatóidő:	1 kör/szint
Hatóterület:	10 köbméteres felhő
Varázslatidő:	4 szegmens
Mentődobás:	speciális
Komponensek:	anyag, szó, mozdulat

A varázslat leírása: A varázslat eredményeként egy vastag, igen hideg, fagyasztó hatású felhő keletkezik a varázslat elmondójától maximum 50 méter távolságra. Minden teremtmény, aki a mágia hatóterületén belül van, megpróbál úrrá lenni a ráördő hatáson. Azok, akiknek ez nem sikerül, azaz nem dobják meg a varázslat elleni mentődobásukat, $1D4+1$ kör időtartamra szinte teljesen megmerevednek és harcképtelenné válnak (+4-gyel lehet rájuk támadni); valamint a hidegtől veszítenek $2D6$ hit pontot. Azok, akik sikeresen ellenálltak, csak a varázslatos felhővel való érintkezésük körében lesznek harcképtelenek, mivel a nagy hideg miatt borzalmas didergés keríti őket hatalmukba, amit csak a következő körre tudnak legyőzni. Ezenkívül veszítenek $1D6$ hit pontot. Mindenképp a fenti eljárás érvényes ha kívülről belép a felhőbe. A szükséges anyagi komponens egy darab jég.

COMMAND ICE (Uralkodás a jég felett)

Típus: Átváltoztatás/Evokáció
Szint: 9
Hatótáv: 0
Hatóidő: 1 forduló/szint
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslatidő: 1 forduló (10 kör)
Mentődobás: nincs

Komponensek: anyagi, szó, mozdulat

(resist cold) varázslat). A varázslat időtartamára az elmondó tetszőlegesen formázhatja a környéken levő jeget/havot, egy kör alatt két méter magas, két méter vastag, tíz méter széles hófalat emelhet, stb. A varázslattal okozott változtatások permanensek (nem múlnak el a hatóidő lejártával). [DM-eknek: ezt a varázslatot nagyon ügyesen tudja használni egy NPC fővarázsló, érdekesebbé, hihetőbbé válnak a jégvilágban a játékosokra zúdított akadályai. Ha a varázslatot egy játékos kaparintja meg, a DM mindig tartsa szem előtt a varázslat korlátait!]

Varázstárgyak

A varázsserejű tárgyakról szóló tanulmányt egy különleges eszencia leírásával kezdem. Ezen csodaszernék a kikísérletezése egy notórius kotyvasztó-mesterhez fűződik. Mániákusan gyűjtött mindenszörnyalkatrészt, amihez csak hozzájutott. A csatákutáni módszeres boncolásai miatt csak Mészárosnak nevezték társai. Egyszer nagyon felbosszantották a környezetében élő papok és mágusok - más mágikus lényekről nem is beszélve -, amikor a legféltettebb varázslatos italokait sorozatosan vízre változtatták a felelőtlenül varázsoltságiamegszűntető igék. Ekkor határozta el egy ezen hatástól védő eszencia kifejlesztését.

PHILTER OF POTION TIMELESSNESS (A varázsisitalok időtlenség eszenciája)

Ezen különleges eszencia lehetővé teszi, hogy a kalandozó fontos és értékes varázsisitalai örökre ellenállóak legyenek a mágiasemlegesítő (Dispel Magic) varázslat (valamint minden más hatás, amely ez alapján működik) ellen. Az üvegcsé tartalma 2D4 darab varázsisitalos italka tartósításra elegendő. Amikor a tartósítószeret belekeverjük az eredeti varázsisitalba, akkor 10% esélye van annak, hogy az eredmény víz lesz; valamint 1% a valószínűsége, hogy a keverék ott helyben felrobban, és sebez 3D6+3 hit pontot a keverést végző személyen (nincs mentődobás ellene).

Kockadobás (D100)

01-89

Eredmény

Ellenálló varázsisital

90-99

A varázsisital vizet válik

00

A varázsisital felrobban

Ezt az eszenciát a természetben található különböző igen különleges fűvekből és növényekből lehet előállítani. Ezeket kívül, mint az egyetlen különleges alkotóelem, szükséges a fejbőre (skalpjá) egy olyan lénynek, amely rendelkezik varázslatellenállással. A mágikus főzetet csak kélden nagy tudással és a varázsisital készítésben nagyjártassággal rendelkező mágia-használók képesek elő állítani. A főzés annyi ideig tart, ahány adag képződik (2-8 hét). Egy eszencia 2000 tapasztalati pontot és 8000 aranyat ér üvegenként.

Bogumil, the Black Arch Mage

Kedves Olvasó!

Kéréssel fordulunk mindenképp, akinek megtetszett lapunk, és szívesen segjtene a szerkesztésében. A fenti rovatunk célja, hogy a tapasztalt AD&D játékosokkal új ötleteket ismertessünk meg. Bárki, aki találkozott olyan varázslattal, varázstárggyal, játéköllettel, amely az eddig megjelent eredeti (angol nyelvű) szabálykönyvekben nem szerepel, bátran küldje el szerkesztőségünk postacímére (ODIN@BT.1680@BP.PF.33.) Akik érez magában írni tehetséget, az kidolgozva, kerettörténetbe illesztve is elküldheti őket. A legjobb trásokat és ötleteket folyamatosan közöljük rovatunkban.

Köszönettel: Szegie



Hogyan játsszunk Dark Sun-t?

A Dark Sun világgal a TSR megteremtette minden idők legkeményebb világát a tapasztalt AD&D játékosok számára. A zord körülményekkel, borzalmas szörnyekkel, hatalmas nagyurakkal és kegyetlen hordákkal egy időben azonban sikerült megteremteniük a játékmester számára is egy-két új akadályt, melynek legyőzésére mindenképpen fel kell készülnie még annak is, aki egyéb AD&D világokban már sokat próbált, rutinos mesélőnek számít.

Először is vegyük sorra a játékos kasztokat. Az egyéb világokból, korábbi könyvekben már megszokott harcos, druida vagy tolvaj karakterek mellett nem lesz sok bajunk egy gladiátorral, elementál pappal vagy pszihonistával, de mit kezdünk a mérget használó bárdokkal, a teljesen új felfogású varázslóosztályokkal és a templomosokkal. Ezen kasztok beépítése a játékba igen komoly előkészületeket kíván meg a játékmester részéről.

A bárd karakterek kidolgozásánál nagy figyelmet kell szentelni a bárd méreghasználaton kívüli, egyéb képességeinek is. Egy ilyen karakternél a játékos természetesen (vagy sajnos?) a hangsúlyt a minél jobb mérgek kidolgozására (kidobására) fogja fektetni, hiszen ez a kaszt legfőbb erőssége. Az első egy-két kaland alatt a játékos jól is fog szórakozni, élvezni majd az új lehetőségeket, azonban a harc és a mérgek használata egy idő után elveszíti érdekességét. Ekkor léphet fel az a probléma, hogy a karakter nem tud mit csinálni, nem érzi, hogy hasznos tagja lenne a csapatnak, és emiatt hamar elveszítheti játékkedvét.

Ennek elkerülésére a játékmester próbálja meg már a kidolgozáskor sok ötlettel, esetleg saját kidolgozású képességekkel tarkítani, színesíteni a karaktert.

Teremtsünk lehetőséget a bárdnak a kibontakozásra. Adjunk neki speciális megbízatásokat (nem csak orgyilkosság!), ahol a karakter a csapat többi tagjának segítségét kérheti.

Ne felejtjük el, hogy a bárd nemcsak orgyilkos a Dark Sun-ban, hanem egyben művész is. Minden bárd mestere valamilyen művészetnek, fellépéseivel ugyanolyan népszerű lehet mint egy mai rock sztár. Az efféle siker is sok örömet okozhat a játékosnak.

A varázsló karakterekkel kapcsolatban az első kérdés ami felmerül, hogyha a varázsló nem tudhat írni (az írás minden városban tiltva van Athason), akkor hogyan készíti varázskönyvet? Az ellentmondás feloldásához a játékmester és a játékos részéről is érkezhetnek kreatív ötletek, ne féljünk a szabályok esetleges apró megváltoztatásától se. Ilyen lehet például a bőrre tetovált rúnák varázskönyvként alkalmazása (ezt nem lophatják el, nem ég el a tűzlabdában, de egy nagyobb kardvágás esetleg pont kettészelheti kedvenc varázslatunk rúnáit), vagy a ruha mintázatának megfelelő alakítása (könnyen észrevehető és könnyen tönkre megy), esetleg különleges alakú nyakláncok, karkötők, egyéb ékszerek alkalmazása „varázskönyvként”. Minden esetben, ha a varázsló ilyen különleges varázslat-tárolással találkozik, a mágia olvasása varázslattal hagyjunk lehetőséget a varázslatok felismerésére és lemásolására.

A varázsló karakterek másik nagy problémája, hogy hogyan sikerül eltitkolniuk a varázslói képességeiket. A Dark Sun szabálykönyvben található nem fegyveres szakértelmek erre jó lehetőséget kínálnak, de nem árt, ha ezt a játékos még jó ötletekkel kiegészíti. Meg lehet próbálni a varázslatot mentális képességnek álcázni esetleg tettetheti magát tolvajnak, aki nagy mennyiségű varázstekercshez jutott, és képes azok felolvasására.

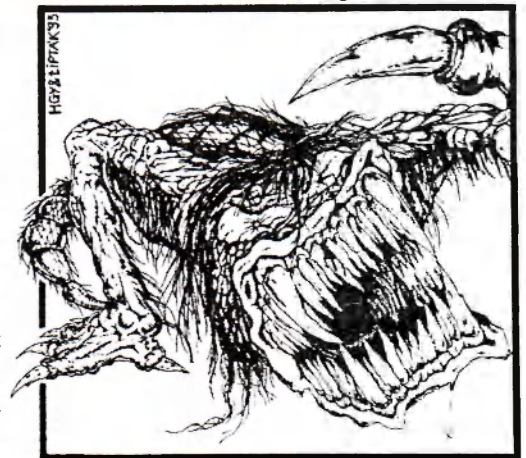
A mesélőnek, mielőtt elkezdenének játszani, el kell döntenie, hogy milyen típusú Dark Sun akar mesélni. Két lehetősége van: Az egyik, hogy a játékosok a jó oldalon, a világ jobbá tételéért harcolnak. (Ez a fantasy alaphelyzete, a legtöbb klasszikus regény erre a sémára épül

fel.) A másik lehetőség, hogy elfogadják a világot olyannak, amilyen. Ebben az esetben céljuk az egyszerű túlélés és a minél nagyobb hatalom megszerzése lehet. Templomosok csak a második típusú mesébe illenek bele.

A templomos karakter alakítását csak olyan játékosra érdemes bízni, aki az átlagosnál is jobb szerepjátékos képességekkel rendelkezik, fel tudja ismerni, és el tudja sajátítani a „hatalom álcája alatt mindig azt teszem, ami NEKEM a legjobb” felfogást, és ugyanakkor hagyja kibontakozni a többi karaktert is.

Ha a csapatban templomos karakter is található, könnyen előfordulhat, hogy hatalmas lehetőségeinek köszönhetően ő fogja irányítani a játékot, és esetleg nem is hagyja a többieknek, hogy azok kibontakozzanak, saját ötlettel álljanak elő. Ennek megelőzésére tervezzünk olyan kalandokat, amelyekben nem a templomos karakter a központ, nem ő határozza meg a küldetés célját és végrehajtási módját, hanem egyéb karakterek.

Érdemes a templomos karakter számára egy jól kidolgozott és behatárolt pozíciót biztosítani a város irányításában (erre jó példák találhatóak a szabálykönyvben a nem játékos karakterek fejezetben) és ne sajnáljuk az időt a felettesek és alattvalók kidolgozására, mert



ezekre a hatalmi bürokráciának köszönhetően nagy szükség lesz. Nehezsük meg a templosos életét a hatalmi viszálykodások kiélézésével (hanagykegyben részesítette a feljebbvalóját, akkor szinte törvényszerű a közeljövőben egy bárd támadás, ahol persze a megbízó neve tökéletes titokban marad). A templomos besorozása ne csak előnyököt nyújtson számára, hanem igenis jelenjen meg vele szemben a köznép utálat, a ranglétrán lejjebb állók irigysége, és a felettesek féltelme a feltörekvőkötől.

A pszihonista a Dark Sun világában a legkényelmesebben, kötöttségek nélkül játszható „varázsló” karakter. A pszihonika használata nem tiltott, sőt, szinte mindenkinek van. A legtöbb problémát az jelentheti, hogy a Psionic Handbook-ban csak úgy nyüzsögnek a hibák, a játékegyensúlyt felborító dolgok. A nem-pszihonista karakterek hamarabb fognak unni, hogy minden jöttment szörny lekontaktálja őket, aztán azt csinál velük, amit akar, és még mentődobást sem dobhatnak. Ellensúlyozásképp kitalálhatunk varázslatokat, amelyekkel a pszionika ellen lehet védekezni. Az is nyilvánvaló, hogy ebben a világban a pszionikus tárgyak éppoly gyakoriak, mint a varázstárgyak. Ezek a nem pszihonista karakternek is esélyt adhatnak arra, hogy védekezzen a mentális támadások ellen..

A másik nagy feladat a különböző fajok összeegyeztetése. Nem okozhat gondot ember, fél-tünde, tünde vagy mul karakter, de részletesebb kidolgozást igényel egy törpe

vagy félszerzet. Igen komoly gondot jelenthet, ha valamelyik játékos fél-óriás vagy thri-kreen szeretne játszani.

Vegyükkomolyan, amit atörpékfókuszáról, életcéljáról ír a szabálykönyv. Egy jól kitalált, kidolgozott fókusz különleges hangulatot és tartalmat adhat a játéknak.

A félszerzet karakterek kidolgozásánál figyelembe kell venni, hogy ilyen lények nagy számban csak a Gyűrű-hegységben (Ringing Mountains) élnek, ezért bármely városban különleges jelenségnek számítanak; a sivatagban viszont testi adottságai miatt egyedül szinte képtelen életben maradni. Ezért szükséges, hogy jó hátteret, kapcsolatokat, „barátokat” teremtsünk már induláskor a félszerzet karakternek.

A fél-óriás karakterek játékosai a választáskor valószínűleg csak a faj előnyeit vették figyelembe, mint például a rengeteg hitpont, hatalmas erő, jó egészség és nem vették komolyan az egyéb tulajdonságokat. Ha engedjük, hogy a csapatban a fél-óriás valóban csak ezen előnyökre támaszkodjon és nem vesszük komolyan a fajhátrányait, akkor a többi játékosnak hamarosan elmegy a kedve a játéktól, mert társuk minden ötlet nélkül miszlikbe aprítja az összes „akadályt”.

Követeljük meg a játékosait a szerepjátéktól, ne csak elmélet legyen a jellembeli labilissága, hanem legyen befolyása a karaktertetteire is. Elképzelhető, hogy ha a fél-óriás egy számára teljesen új példaképpel talál, akkor

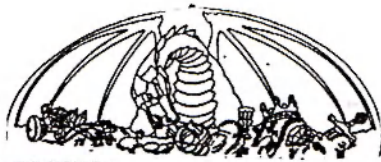
meglepetésszerűen követni kezdi szokásait, még ha ez esteleg hátrányt is jelent a számára. Egy ilyen váratlan fordulatot djazzunk tapasztalati pontokkal még akkor is, ha az nem feltétlenül szolgálta a csapat érdekeit.

A fél-óriások méretei is problémákat vetnek fel. Ritkák azok a föld alatti titkos folyosók, amiket úgy terveznek, hogy az ekkorahústömegek is beférjenek. Előfordulhat ennek köszönhetően, hogy, ha a játékmester nem ügyel az ilyen ellentmondások feloldására, akkor a fél-óriás karakter az egyik epizódot a barlang előtt örködve tölti, ami nem igazi szórakozás a játékos számára. Szintén meggondolandó, hogy egy fél-óriást, ha egy-szer megsebesül és összeesik, nincs az a toronydaru, ami odébb mozdítana, ezért viszonylag nehéz vele menekülni.

A thri-kreenek is okozhatnak gondokat a mesélőnek, szokásaik, éttrendjük, kötöttségük törzseikhez mind alkalmatlanná teszik őket arra, hogy hosszasan tartózkodjanak a városokban.

Az eddigiekből látható, ahhoz hogy a játék a Dark Sun világában az összes játékos és a játékmester számára is élvezetes legyen, a mesélő részéről komoly előkészületek szükségesek. Ne riadjunk azonban vissza, mert ha sikerül ezekkel a feladatokkal megbirkózni, akkor egy fantasztikus világban fantasztikus kalandokat élhetünk át úgy, hogy abban mindenki örömet leli.

Ragályi Balázs



Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

1052 Budapest B. kerület Bárczi István utca 1-3.

Telefon: 1178-500

AD&D, Rolemaster, Star Wars, Paranoia, MERP, Palladium, Shadowrun, Battle Tech, Pendragon, Cyberpunk 2020, Call of Cthulhu, Rifts, G. U. R. P. S. és más szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok, poszterek, művészeti albumok, ólomfigurák, naptárak, nungazínok, magyar és angol nyelvű regények széles választékban várják a szerepjátékok rajongóit.

ÚJONSÁGOK:

100 oldalú dobókocka 1450 és 750 Ft értékben

Rodney Mathens naptár 950 Ft értékben

No.32.
1993/2.

**ommodore
Világ**

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

A tartalomból:

NEWS / ADDAMS FAMILY
PANZER BATTLES / WAXWORKS (2.rész)
MIGHT & MAGIC III. (2.rész)
THE GAMES: SUMMER EDITION
COMANCHE / CASTLES 2. / SIM LIFE
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL
RIZIKO / CLIK-CLAK / REX-I.
Plus/4 sarok: Mindenféle, Cloud Kingdoms, Laser Squad — még mindig Adventour: Hozzászólások az EYE OF THE BEHOLDER-hez
CoVboy Posta

Keresd március 17-től a hírlapárusoknál!





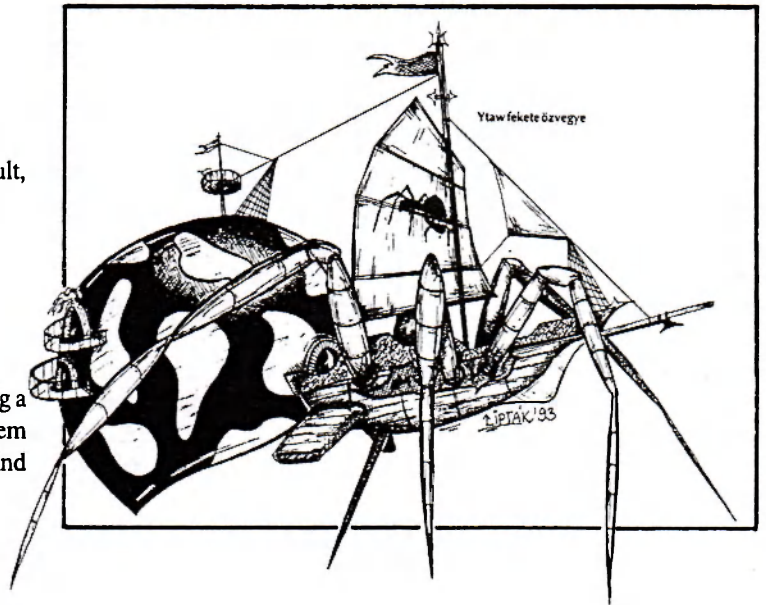
KOBROID REPÜLŐVÁR

Építik:	Kobroidok
Használják:	Kobroidok
Ár:	700 000 arany
Súly:	350 tonna
Test Pont:	350
Legénység:	150/350
Manőverezési Osztály:	E
Leszállás-Földre:	Igen
Leszállás-Vízre:	Nem
Páncélat Osztály:	2
Mentődobás:	Kő
Meghajtás:	Kobroid kormány
Sebesség:	4
Standard Fegyverzet:	10 Könnyű katapult, 6 Közepes katapult, 3 Nehéz katapult, 5 Közepes ballista, 4 Görögtűzvető (speciális)
Raktér:	200 tonna
Gerinchossz:	250'
Szélesség:	250'

A kobroidok egy távoli kristálygömb egyik bolygóján éltek, míg a Kehely társaság lovagjai (leírását lásd a *Spacefarer's Guide*-ban) ki nem irtotta őket. A gonosz kobroidokat több évtizedes háborúban szinte mind elpusztították. Shh-tarr, a kobroidok istene azonban megmentette az utolsó várost, hatalmas szárnyakat növesztett rá és az egekbe repítette. A kobroidok lerázták az üldöző hajókat és kiszöktek a kristálygömbből. Majdnem száz év telt már el azóta, a kobroidok faja még most is az űrben kóborol, új otthont keresve. Nem barátkoznak senkivel, nem tárgyalnak senkivel, az űrtöbbit fajtáért tekintik. Ha olyan bolygót találnak, ami alkalmasnak tűnik a letelepedésre, leszállnak a bolygón és háborút kezdenek a bennszülöttek ellen. A vár ilyenkor a hatalmas alsó gömbökön áll, a lenti szintek, a visszafordult gravitáció miatt leszálláskor lakhatatlanok. A kobroidok szülőbolygóján volt valamilyen különleges sugárzás (legalábbis így gondolják a bölcsek), mely nélkül nem tudnak fennmaradni, pár hónap után a fehér vésznevű járvány tör ki közöttük. Ha nem hagyják el azonnal a bolygót, kipusztulnak. A többi űrlakó szerencsétlenségére a vadúr tartalmazza ezt a sugárzást, itt tehát újra szaporodni kezhetnek. Odüsszeiájuk máregy évszázada tart, és egyes helyeken a „bolyongó kobroidok” már fogalom. A repülő vár jelentős tüzérvél rendelkezik már önmagában is. Békeidőben öt, háborús helyzetekben nyolc, maximum tíz viperahajó kíséri (leírását lásd a *Lost Ships*-ben). A hajó egy különleges kormányhajtjameg, melyet maga Shh-tarr készített, az isten mindenkorai főpapja ül a kormányban, melynek támlája kobraféjet mintáz. A főpap életének hátralevő részét ott tölti, elmozdulni, varázsolni, de még beszélni sem tud. Mérge különleges hatással rendelkezik: akit megérint, kobroiddá változtat (Shh-tarr áldásának részletes leírását lásd a Szörny-lexikonban). A főpap havonta öt-tíz adag mérget termel. A fehér vészek után a kobroidok görögtűz helyett ezt a mérget lövik az ellenséges hajókra, így gyarapítva megfogyatkozott számukat. Egy-egy lövedék 1d20 embert találhat el fedélzeten (hogypontosan kiket, azt véletlenszerűen kell meghatározni). Shh-tarr papjai, ha támadás éri templomukat, különleges fegyverekből lövik a mérget a támadókra, egy-egy ilyen fegyver csak egy lövésre alkalmas. A nagy

kígyófejben található Shh-tarr főtemploma és a kormány is, az alsó részen a rabszolgák szállása és egy kisebb park is található, ez utóbbi hozzájárul a levegő frissítéséhez. A vár további pontos tervrajzának kidolgozása a mesélő feladata. Az utcák általában szűkek és koszosak, a házakat kígyóminták díszítik. A Kehely társaság lovagjai elsődleges feladatuknak tekintik a kobroidok kiirtását, bárkinek, aki hollétükről információt szolgáltat, szépen fizetnek. A tünde flotta is üldözi őket, habár kisebb lelkesedéssel mint a Kehely lovagjai, mivel már több tünde lakta planéta lakosságát tizedelték meg rövid ott-tartózkodásukkal.

(Illusztráció a 12. oldalon)



YTAW FEKETE ÖZVEGYE

Építik:	Neogik
Használják:	Agyszívók (Ytaw)
Ár:	600 000 arany
Súly:	100 tonna
Test Pont:	100
Legénység:	40/100
Manőverezési Osztály:	D
Leszállás-Földre:	Nem
Leszállás-Vízre:	Nem
Páncélat Osztály:	5
Mentődobás:	Kristály
Meghajtás:	Tő kormány
Sebesség:	5
Standard Fegyverzet:	2 Nehéz katapult, 4 Nehéz ballista, Dőfősarkantyú
Raktér:	50 tonna
Gerinchossz:	175'
Szélesség:	50'

A neogik és az agyszívók magukban is elég bajt tudnak jelenteni az egyszerű kalandozóknak. Ez a hajó a két gonosz faj perverz





együttműködéséből született. Jónéhány évvel ezelőtt egy neogi hajó nagy szerencsével és umber hulk szolgálai erejével legyőzött egy agyszívó nautiloidot. Az elfogott öt agyszívót a fedélzetre cipelték és szolgálatukba hajtották. Az illithidek vezetője, Ytaw, nemsokára teljesen birtokába vette a neogik agyát, s így az urakból szolgálk váltak. Ytaw eredetileg úgy tervezte, hogy a hajót visszavezeti szülőbolygójára, Falxra, és egy új nautiloidot szerez, de az út hosszabb volt, mint gondolta. A neogik egyik aszteroida bázisán átköltöztette a hajót saját kívánságai szerint, a hátsó részt leválasztották és a fénytől elzárt kriptákat alakítottak ki benne. Ez lett a napfénytől irtózó agyszívók lakhelye, a mauzóleum. A neogik közül mindig csak az aktuális vezér léphet be ide, így a neogik nem is tudják, hogy kik uralkodnak fölöttük. Az átalakítás után nem sokkal Ytaw meghalt, agya lett az új agytó alapja, halála után tehát most is Ytaw a hajó kapitánya, bár agya már egyesült néhány későbbi elmúlt társáéval. A hajó meghajtását ezután tőkormányra cserélték. Jelen pillanatban tizenkét agyszívó, húsz neogi és tizenhét umber hulk tartozkodik a hajón, a maradék helyen és levegőn a legkülönbözőbb értelmes fajokhoz tartozó rabszolgák osztoznak (többek között két giff, öt tünde, hét scro, egy gyíkember és két xixchil harcos (ez utóbbiak leírását lásd a Complete Spacefarer's Handbook-ban)). A fekete özvegy pillanatnyilag az oerth-i Szabad Neogi Kereskedőliga tagja (ezek a neogik civilizáltak és semlegesnek próbálják kiadni magukat, miközben továbbra is rabszolga kereskedelmet folytatnak), a Liga vörös zászlaja alatt is hajózik, de Ytaw valójában saját céljait követi. Ytaw szenvedélyesen gyűjti a különlegesen erős és egyedi varázstárgyakat, birtokában van Zul agykristályának két darabja, Suvur szent kardja és Megarith koronája. Nagyerejű varázstárgyakat akár vásárolni is hajlandó, ha erővel nem szerezheti meg őket.

LANGUSZTA

Építik:	Tündék, emberek
Használják:	Tündék, emberek
Ár:	350 000 arany
Súly:	50 tonna
Test Pont:	50
Legénység:	12/50
Manőverezési Osztály:	B
Leszállás-Földre:	Nem
Leszállás-Vízre:	Igen
Páncélzat Osztály:	5
Mentődobás:	Kerámia
Meghajtás:	Kisebb vagy nagyobb kormány
Sebesség:	Kormányostól függ
Standard Fegyverzet:	2 Nehéz katapult, 1 könnyű katapult, 2 Fogósarkantyú
Raktér:	15 tonna
Gerinchossz:	65'
Szélesség:	19'

A languszták szépségéről legendákat mesélnek a vadúr szelídebb kocsmáiban. A vörös szinte minden árnyalatában pompázó hajók látványa szinte leírhatatlan. Elsőként a Vízúr tündéi kezdték el építeni. Ebben a kristálygömbben csak víz alapú bolygók találhatók, a középső

planéta, bár víz alapú ez is, éles zöld fényvel világít. A bolygókat a vízi élet minden formája lakja, többek közt vízitündék is, az egyes bolygók felszínén úszó szigeteket főként tündék népesítik be. A legnagyobb bolygón, Aquaregián, laknak az óriáslanguszták. Ezeket a hajókat a fiatal egyedek levedlett páncéljából alakítják ki (elképzelhető, mekkorák lehetnek a kifejlett példányok). A langusztapáncélra fából felépítményt helyeznek, a manőverezés érdekében árbocokat raknak rá, az ollókból fogósarkantyúkat alakítanak ki. A felépítményt általában a páncél színével harmonizáló vörösre vagy narancsszínűre festik, a mintázatok minden hajó esetében egyediek. A belső teret a kívánalmak szerint alakítják ki és a hajót kisebb vagy nagyobb kormányval látják el. A langusztapáncél különlegesen kemény és könnyű, ez eredményezi a jó páncélzat osztályt és a kiváló manőverezést. A hajót kezdetben kereskedelmi célokra használták és hamar népszerűvé vált. Sokan járnak Aquaregiára langusztapáncélt keresni vagy vásárolni a vízitündéktől. A páncél megtalálása nem könnyű feladat, mivel azok, miután gazdáik levedlették őket, általában leszállnak a bolygó mélyére, ahol félelmetes víziszörnyetek laknak (többek közt a levedlett páncélok volt gazdái). A vízitündék csak kész hajókat adnak el, de bármilyet elkészítenek a vásárló kívánságai szerint. Az ár ugyan borsos, de sokkal veszélytelenebb vásárolni, mint a mélyben keresni. A tünde flotta hamar felfedezte a hajó jó tulajdonságait és hamarosan alkalmazni kezdték a típust, később módosították is azt, így készültek el a hadi languszták (lásd a változatoknál). A languszták hajók kiválóan úsznak a vízen, ezért, még ha a test többszörösen is kilukadt, sem süllyednek el. Javításuk azonban elég nehéz, tökéletesen csak varázslatok felhasználásával lehetséges. Ha a hajó elvesztette testpontjainak felét és javításánál nem alkalmaznak mágiát, páncélzat osztálya vagy manőverezése (véletlenszerű, hogy melyik) csökken eggyel. A dupla fogósarkantyúnak köszönhetően, a kormányos kétszer is dobhat az ellenséges hajó páncélzat osztályára, ha bármelyik talált, megragadta a másik hajót. Ha mindkét sarkantyújával fogja az ellenséget, a másik hajó kormányosának két sikertámadást kell dobnia, hogy kiszabaduljon a fogságból.

(Illusztráció a 12. oldalon)

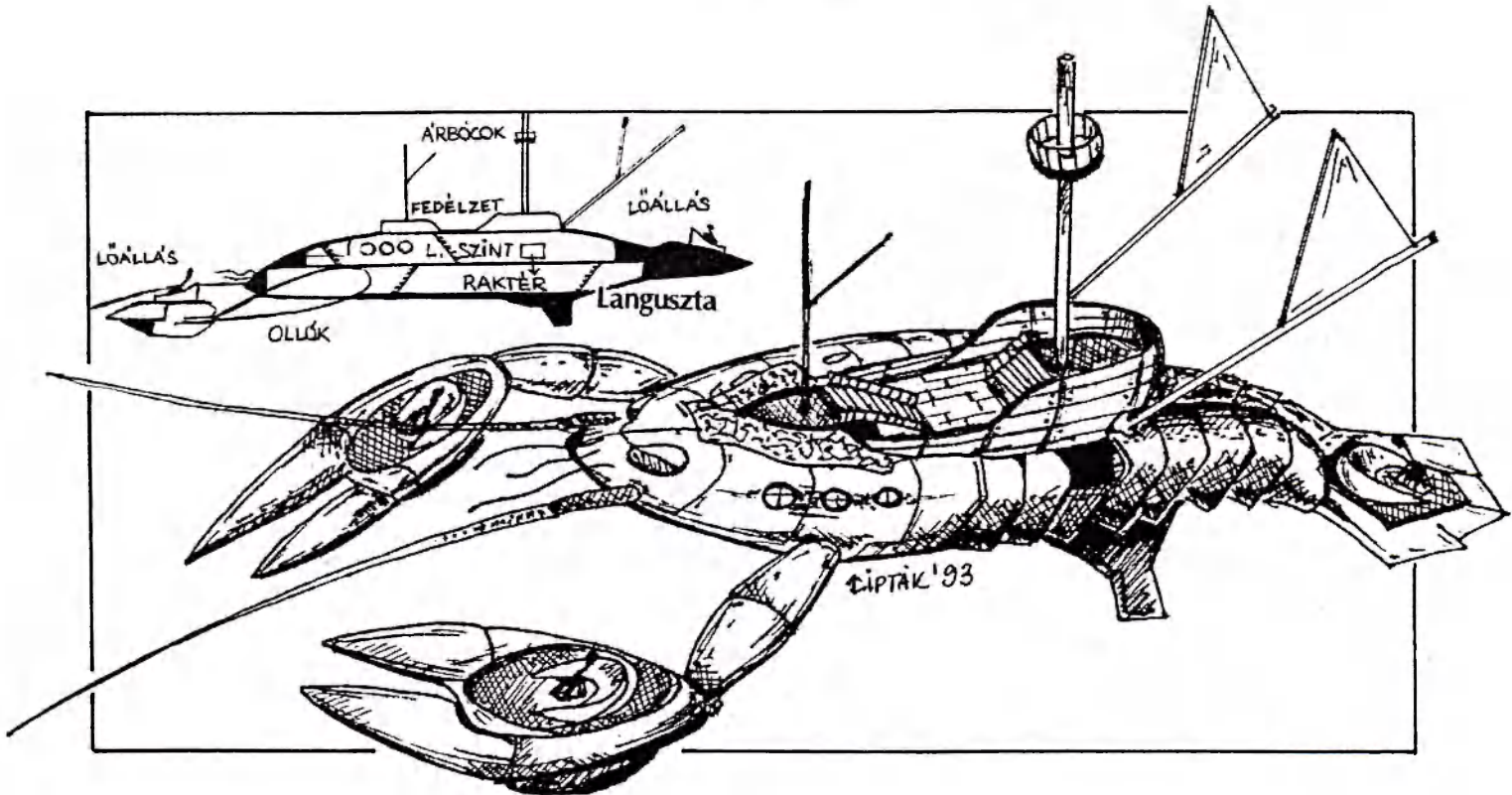
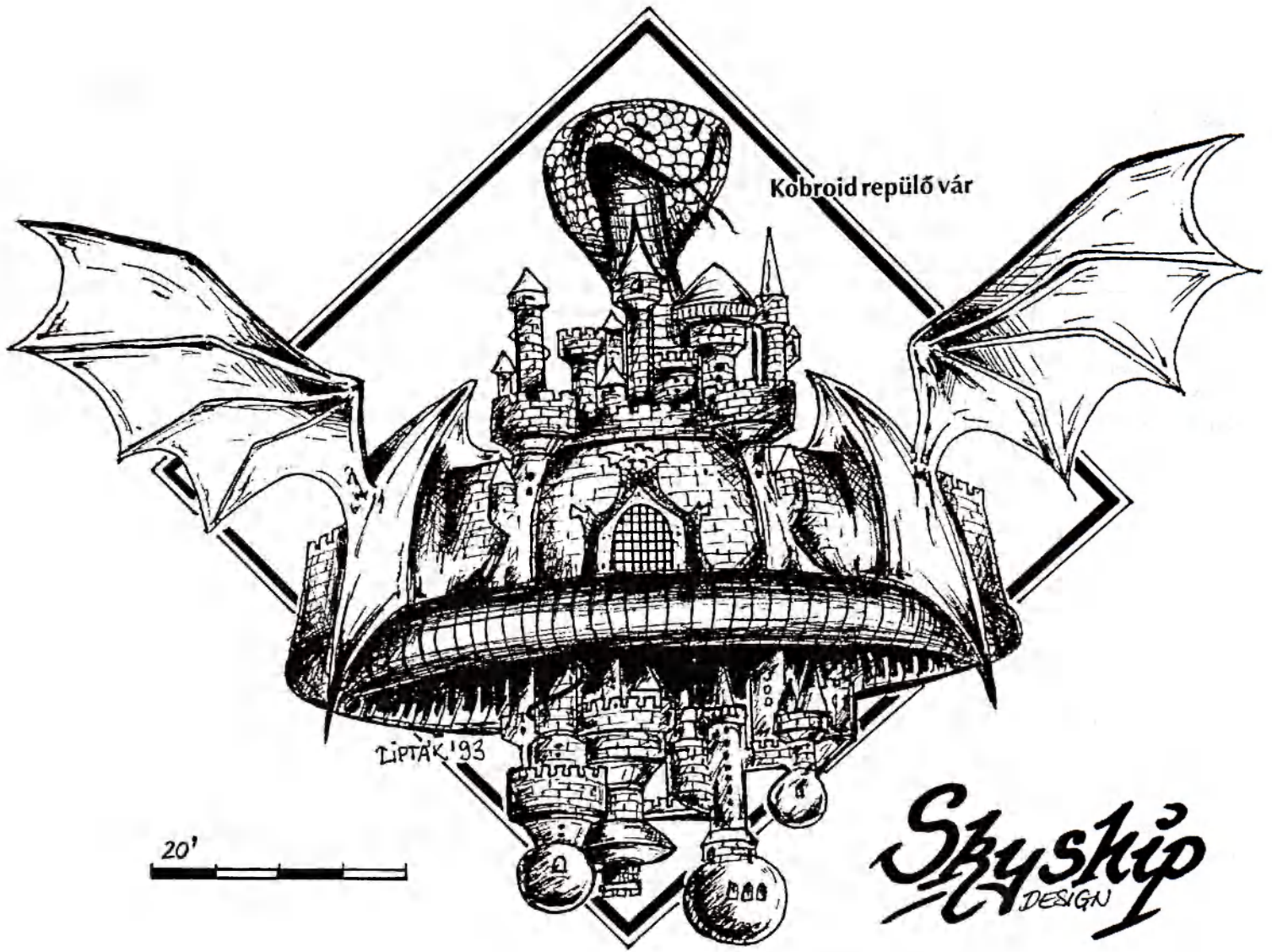
Változatok:

Hadilanguszták: Ez a harci célokra módosított languszták hajó, melyet főként a tünde flotta használ. A felépítmény első részére további két közepes ballistát helyeznek el, ennek következtében a raktér 11 tonnára csökken, egyes esetekben a testet tovább erősítik, minek hatására a páncélzat osztály 4, a manőverezési osztály C lesz.

Mélyvízi languszták: Ezt a változatot főként a Vízúrben használják, de más víz alapú bolygókon is hasznos lehet. A hajóra nem raknak semmilyen felépítményt, csak a két közepes katapultot helyezik el az ollókon. A páncél nyílásait erősen tömítik. Ezen módosítások következtében a hajó alkalmas a víz alatti használatra is, mintegy tenger-alattjáróként alkalmazható. Másik hasznos módosításnak, hogy a hajóra nem hat a normál tűz, hiszen nincsen rajta semmi éghető (a varázstűz továbbra is sebzí). A mélyvízi languszták a távolból könnyen összetéveszthetők egy hatalmas úrbéli állattal. Ezek a hajók csak 47 tonnásak, ennek megfelelően csak 47 testpontjuk van, és maximális legénységük is 47, manőverezési osztályuk C.

N. G. & L. L.







	Kobroid	Kobroid pap
KLÍMA:	Mérsékelt és meleg	Mérsékelt és meleg
GYAKORISÁG:	Gyakori	Ritka
SZERVEZŐDÉS:	Törzs, város	Törzs, város
AKTÍV CIKLUS:	Nappal	Nappal
TÁPLÁLKOZÁS:	Húsevő	Húsevő
INTELLIGENCIA:	Átlag feletti (11-12)	Magas (15)
KINCS:	C	S
JELLEM:	Törvényes gonosz	Törvényes gonosz
DARABSZÁM:	2-12 (2d6)	1-3
VÉDEKEZÉS (AC):	5	3
MOZGÁS:	12 repülve 2 (E)	12 repülve 4 (D)
HIT KOCKA:	5+3	Változó
AC0 ÜTÉSE:	16	Változó
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3	3
SEBZÉS(EK):	1-6/1-6/2-8	1-8/1-8/2-16
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Méreg	Méreg, varázslás, átváltoztatás
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Immunis a tűzre és a mérgekre	Immunis a tűzre és a mérgekre
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	15%	Változó
MÉRET:	M (7')	M (7')
MORÁL:	Elit (13-14)	Elit (15-16)
TP ERTEK:	1550	Változó



A kobroidok, vagy másnéven kobronoidok egy ma már kihaltban lévő faj képviselői (történelmükre vonatkozó információt találhatsz az Égi Lapok rovatban, de azt figyelmen kívül hagyva is használhatod őket). Robosztus testalkatú emberekre hasonlítanak, ujjai hatalmas karmokban végződnek. Vállukból denevérszárnyak nőnek és fejük egy kobraéhoz hasonlít. Bőrük apró, szabad szemmel alig észrevehető pikkelyekből áll. A hímek és nőstények között csak nagyon finom különbség van, mely első látásra (és kevés halandónak van alkalma hosszasan szemlélni őket) nem észrevehető. Infralátásuk különös erős, 100 méterig hat, 20 méterrel még a legkisebb hőmérsékletkülönbséget is képesek észlelni.

Harc: Harcban a karmaikat és a fogukat használják. Harapásukkal mérget fecskendeznek az ellenfélbe, mely azonnal hat, elrontott mérleg elleni mentődobás esetén 2-16 hp-t sebezve. Ha mindkét karmukkal elkapják ellenfelüket, a harapásnál nem kell AC-ra dobniuk. Nagyon fürgén támadnak, kezdeményezési módósfőjük nem 3, hanem 2. Mesterei a csapdáknak és leseknek. Ha tudják, hogy ellenfelük közelít valamilyen meglepetést készítenek neki. Kedvelt taktikájuk, hogy két kobroid száll szembe az ellenséggel, majd az első kör után megfutnak és a többiek karjaiba csalják őket. Az egyszerű kobroidok szárnyaikat csak siklásra tudják használni, de magas fákról gyakran ereszkednek áldozataikra. A papok rövidebb távokon (maximum három körig) repülni is képesek. A papok minden esetben Shh-tarr, a kobra isten követői, maximum 11. szintűek lehetnek. Hit kockájuk száma 5+szintjük, tehát egy 4. szintű pap 9 hit kockás. Shh-tarr a bűbáj és állat szférát fő, a védelmet és növényt alszféraaként adományozza papjainak. A papok automatikusan tudnak fele annyi botból kígyó varázslatot (*sticks to snakes*) ahányadik szintűek. Ezeket nem kell varázsolniuk, tehát megzavarni sem lehet őket, a kígyók 100% valószínűséggel mérgezőek. Ha tehetik ellenfeleik fegyvereit és egyéb tárgyait változtatják kígyóvá (pl. a lándzsa nyelét, vagy a nyílvevőket). A papok mérge 3-18 hp-t sebez elrontott mentődobás esetén és lelassítja áldozatát. Ha a mentődobás sikeres csak lelassít (mint a 3. szintű varázslói varázslat, *slow*). A 9. és annál magasabb szintű papok különleges fegyverükből naponta egyszer képesek Shh-tarr áldását lőni ellenfelükre (ezt a mérget a város mindenkori főpapja termeli). Ha eltalálják (+3-mal dobnak az AC-ra) az áldozatnak mentődobást kell dobnia átváltozás ellen. Ha elrontja, 1-4 forduló alatt fokozatosan kobroiddá alakul (és mentalitásában is azzá válik). Elsőként szeméi válnak kígyószemekké, majd feje alakul át kobraivá, ezután egész teste, végül kínné válik a szármái. A hatást az első hónapban az átokeltávo-

lítás (*remove curse*) visszafordíthatja, később azonban egy teljes kívánság (*wish*) szükséges ehhez. Minden kobroid immuns a tűzre és a tűzvarázslatokra. A hideg varázslatok azonban a sebzésen felül 1-20 körre teljesen megmerevítik őket (mint a 2. osztályú papi varázslat, *hold person*). 9. vagy annál magasabb szintű kobroid papok dobhatnak mentődobást varázslat ellen. Ha sikeres, nem merevednek meg. Semmilyen mérge nem hat rájuk, és semmilyen kígyó sem támadja meg őket, még ha el is vannak bűvölve. A papok varázslatellenállása 15% + szintjük kétszerese (egy 6. szintű kobroid papnak tehát 27% varázslat ellenása van).

Társadalom: A kobroidok törzsekben és városokban élnek, egy-egy törzsnek 30-60, egy-egy városnak 200-800 lakója van. Társadalmi berendezkedésük kasztszerű. A piramis csúcsán a papok állnak, legalján a rabszolgák. Az elfoglalt helyet a születés szabja meg, azon változtatni nem lehet. A hímek és nőstények között semmilyen társadalmi különbség nincs. A kobroid törvények csak egyetlen bűntetést ismernek, a halált. Bármilyen kicsi is a bűn, a vétkes sorsa megpecsételődött. A törzsek élén mindig a főpap áll, a törzsek a városoknak vannak alárendelve, és a városok között is egy az uralkodó. Minden 50 évben a második helyen álló város szent háborút indít a főváros ellen. Ha győz, elnyeri a főváros rangját, a vesztes várost minden esetben el kell törölni a föld színéről. A kobroidok ezen ritka alkalmakat kivéve nem harcolnak egymás között, törvényeik tiltják, hogy kobroid más kobroidot öljön. A kobroid civilizáció valaha hatalmas volt, ám törvényeik és az, hogy minden más fajt csak élelemnek tekintettek, hanyatlásukat okozta. Ma már csak néhány városuk található meg (ha a DM akarja a trópusi régiókban még mindig uralkodók lehetnek). Shh-tarr azonban megjövendölte, hogy egy nap újra régi fényükben tündökölhetnek és minden más fajt kiirtanak majd a világból. A kobroidok városai kőből épülnek és erős fállal vannak körülvéve. Az utcák szűkek, mocskosak és mindenhol kígyók tanyáznak. A kobroidok csak a saját nyelvüket beszélik, nem hajlandók semmilyen általuk alacsonyabb rendűnek tekintett nyelvet megtanulni.

Ökológia: A kobroidok és tojásokkal szaporodnak. A nőstények évente egyszer 4-5 tojást raknak, melyek egy hónap alatt kelnek ki. A fiatalok egy év alatt teljesen kifejlődnek, maximális élettartamuk 150 év. A párkapcsolatok csak a szaporodásra korlátozódnak, előtte és utána sem tartanak semmilyen kapcsolatot. A pároknak azonos kasztúaknak kell lenniük. Az utódok első évüket az anya mellett töltik. Kedvelik a meleget, ezért csak nappal mozognak. Erős hidegben mozgásuk, reflexeik lelassulnak. Mérsékelt éghajlaton telenként nem mozdulnak ki falvaikból és városaikból, ezért ősszel nagy élelemgyűjtő vadászatokot rendeznek. Húsevők, minden megesznek ami él és mozog, beleértve az értelmes fajokat is. Állatokat tenyésztetni, vagy növényeket termesztetni nem tudnak és nem is akarnak... A kobroid városok közelében ennek következtében teljesen kipusztul az élet. Minél nagyobb és öregebb a város annál nagyobb körzetben. Ez a fékevesztett pusztítás végül a város megszűnéséhez vezet, ami általában egy szent háborúban következik be. Ha valahol kobroidok települnek meg, igyekezni kell, hogy gyorsan kiirtsák őket, különben helyrehozhatatlan kárt tesznek a természetben, amiért a druidák különösen gyűlölik őket.



LEVELEZÉS

Helló Mindenkinél! Mivel egyetlen olvasónk sem tiltakozott komolyan, (a kisebb átkokat egy egyszerű Remove Curse varázslattal sikerült eltávolítani) így ismét jelentkezik az Levelezési Rovat. Először is új olvasóink kedvéért –és azon régi olvasóinknak, akik még nem rohantak lélekszakadva a legközelebbi postára – megismétlem előfizetési felhívásunkat. Apostán, miután kilihogtad magad, kérj egy rózsaszínű postautalványt. Ezen az utalványon add fel a pénzt a címünkre (ODIN BT. 1680 Budapest, Pf. 33.). Az előfizetésidő: 3 szám - 294 Ft, 6 szám - 588 Ft, 12 szám - 1176 Ft.

Sokan írták, hogy első számainkat nem tudták megvásárolni. Nálunk természetesen a régebbi számok is megrendelhetőek (számonként 98 Ft-ért). Nagyon kérek mindenkit, hogy a postautalványon a címét OLVASHATÓAN, lehetőleg nyomtatott nagybetűkkel töltsse ki, mert írásszakértő sajnos nincs a szerkesztőség tagjai között. Itt jegyezném meg, hogy a pontos címhez az irányítószám is hozzátartozik. A csekk hátulján a közlemények rovatban pedig ne felejtse el eladairni, hogy melyik számtól KEZDVE szeretné megrendelni az újságot.

FIGYELEM!!

Azon olvasóink között, akik 1993. április 15-ig egy évre előfizetnek vagy előfizettek (akár nálunk, akár a Beholder Bt.-nél) egy AD&D alapkészletet sorolunk ki. Ez a következőkből áll: a Mesélők könyve (Dungeon Master's Guide), a Játékosok kézikönyve (Player's Handbook), egy Szörnykönyv (Monstrous Compendium I), és egy készlet dobókocka.

KLUBCÍMEK

A legutóbbi szám óta több új klub jelentkezett felhívásunkra. Íme az AD&D tertőzés újabb melegégyai.

Álmodók Rendje

Érdeklődni lehet Sárközi József címén
9400 Sopron, Ibolya u. 1.
Tel.: 16-190

SESTUN' SLAIR Fantasy és Szerepjáték Club

Gárdonyi Géza Művelődési Ház
8000 Székesfehérvár, Vásárhelyi u.
Szombaton kéthetente 13.20 - 18.30h páros héten
Tel.: Tolnai László (06) 22/318-667

A Hatalom Harcosai Szerepjáték Klub

8360 Keszthely, Kossuth u. 69.
Minden hétfőn 18 - 22h
Érdeklődni lehet: Farkas Zoltán
8360 Keszthely, Honvéd u. 28.

Inkvizítorok

Szigetszentmiklós
Tel.: (06) 24/67-128

Kováts Gergely Salgótarjánból segítséget kér klub szervezéséhez. Címe: 3100 Salgótarján, Beszterce tér 3. Remélem hamarosan megalakul az új klub.

FÉNYMÁSOLÁS 1.

Egyik olvasónk hívta fel a figyelmünket arra, hogy többfelé fénymásolva terjesztik a Bíborholdat. Lehet, hogy meg kellene köszönni a példányszám illetően növelését, és a terjesztésben való közreműködést, de nem tehetem. Az újságot ugyanis az eladott EREDETI példányok tartják életben, ha túl sokan fénymásolják akkor esetleg egyszer csak nem lesz mit másolni. És ez sokkal nagyobb veszteség mint a havi 98 Ft.

FÉNYMÁSOLÁS 2.

Ezennel köszöntöm azon rejtvényfejtő olvasóinkat akiknek sok neve, és érdekes módon azonos kézírása van. Felhívom figyelmüket, hogy a szerkesztőség főmágusa által kifejlesztett DETECTXEROX varázslat (Szint: 4, Hatótávolság: 0, Időtartam: 1 turn/level, Anyagi komponense: egy kéksárkány pikkely) segítségével tévedhetetlenül felismerjük a hamisított szelvényeket. **Figyelj!** a megjegyzéseket külön dossziéban gyűjtjük. **Figyelj!** hogy ennek a dossziénak csak a kukában jutott hely, nem csak a véletlen műve.

LEVELEK

Sokan kérték, hogy a fajleírásokat és világsmereteket mindenképpen folytassuk.

Világleírásra ebben a számban sajnos nem jutott hely, de a következőben valószínűleg a Dragonlance világot mutatjuk be részletesen. A fajleírások nekünk is kedvencemk, számíthatok rá, hogy mindig lesz egy-kettő a lapban.

Hj. Majoros Endre írja Budapestről „...Az első két számban az lehetett a meglepetés, hogy egyáltalán létrejött egy ilyen újság. Egyesek rögtön a Dragon Magazine-hoz hasonlítják, pedig az mióta létezik már. Volt ideje a hibáinak korrigálására.

...Nagyon kíváncsi lennék például a Call of Cthulhu szerepjátékra....

Ezenkívül szeretnék valami közelebbit megtudni az Amber, a Pifts, a Chill játékról, és van aminek még a nevét sem tudom, csak az egyik haveromtól hallottam róla....”

Kedves Endre! Már a borítékon is látszott, hogy ropant takarékos ember vagy, ezért is megisztelő, hogy lapunkat megvásároltad. A Dragon Magazine-ról már ejtettem néhány szót az előző számban, de azért köszi, hogy te is egyetértés velem ebben a dologban. Remélem a lap színvonalát sikerül az egéjg megemlíni, hogy továbbra is ezt tartsd a legjobbnak a magyar nyelvű, fantasyvel foglalkozó újságok között. Ami a szerepjátékokat illeti, igyekezzünk minden általunk elérhető játékról részletes leírást közölni.

Kováts Gergely kritikai észrevételei (részletek):

„Novellák: az utolsó számban levő novellák nagyon jók voltak... Égi lapok: szerintem felesleges oldalpazarlás. Levelezési rovat: közérdekű. Rejtvény: nem túl nehéz, de jó nyeremények vannak. Érdemes megtartani...”

Amikor az Égi lapok egy bizonyos oldalát megláttam én is azt gondoltam, hogy ezt talán mégsem ilyen titkosított formában kellett volna lehozni (talán a neogik összeesküvése lehet a dolog mögött), a Spelljammer azonban, úgy tűnik, sokakat érdeklő téma, ezért máskor is találkozhatsz furcsa űrhajókkal a Bíborholdban. Ami a rejtvényt illeti, lehet, hogy eddig könnyűek voltak, a mostaniban azonban már van egy-két ravaszabb meghatározás. A nyeremények azért tényleg nagyon jók.

Egy névtelen levél: „... Közölhetnél egy-két mese ötletet alacsonyabb-magasabb szintre, mert sokan az újságtól kaptak kedvet az AD&D-hez, és mesélők is akadnak az újak között, és szerintem az egyik legnehezebb a mesélésben jó kalandötletet találni.”

Kedves Ismeretlen! Valamelyik következő számunktól kezdve új sorozatot indítunk, amelyben mini-dungeonok, ötletek, és egyéb, a mesélőket segítő apróságok lesznek, remélhetőleg minden DM öröme.

Pogány Krisztina budapesti olvasónk azt panaszojja, hogy a novellák, bár nagyon jók, egy kicsit pesszimista hangvételűek.

Drága Krisztina, ezennel megígérhetem, hogy legalább a Levelezési Rovat mindig optimista lesz, a jók győzedelmeskednek, ezzel elnyerve a jutalmukat, míg a gonoszok megkapják jól megérdemelt büntetésüket! Ennek szellemében most búcsúzom:

HAPPY END Maci



Apróhirdetés

Leveleznék AD&D-ről bárkivel. Programcsere IBM PC-re (stratégia és RPG), válaszborítékot és listát (ha lehet) mellékeljétek. Címem: Kováts Gergely, Salgótarján, Beszterce tér 3., 3100.

ROLAND JV-30 szintetizátorhoz profi MIDI-sequencer programot keresek. Home Lock jellegre a szerkesztőség címére kérem a válaszokat.





Call of Cthulhu



CHAOSIUM INC. SZEREPJÁTÉKA H.P. LOVECRAFT
CTHULHU MÍTOSZA ALAPJÁN

„... egy hihetetlen szörnyeteg jelent meg, fokozatosan: először talán csak egy csáp, majd még egy, és hamarosan már egy féltucatnyi tapogatta óvatosan az üreg száját. És azután a barlang mélyének sötétjéből egy háborzongató fej derengett fel. Mikor előnyomakodott, majdnem hangosan felkiáltottam a rémülettől, mert ez az arc irtózatos megcsúfolása volt mindannak, ami emberi, nyak nélkül nőtt ki a testből, amely kocsonyás hústömegre emlékeztetett, bőre gumi-szerűnek látszott, és a kígyózó, éktelen csápok testének abból a részből nőttek ki, ami a teremtmény alsó állkapcsának vagy nyakának felelhetett meg.” (Részlet H. P. Lovecraft, A toronyszoba ablaka című novellájából, Veres Mihály fordítása.)

1981-ben adták ki Cthulhu hívása (Call of Cthulhu) néven az egyik első horror szerepjátékot. Miután a fantasy és sci-fi érában játszható RPG-kel telítődött a piac valami másra, valami újdonságra volt szükség. A Chaosium Inc.

Sandy Petersen-nel az élen a rémregényírás nagymestere, Howard Phillips Lovecraft, műveit választotta alapul. A választás tökéletes volt, a játék a megjelenés évében három díjat is nyert (az összes lehetséges díjat!). Mi az oka a játék sikerének! A két legfőbb ok az első pillantásban szembeötlő. A Cthulhu szabályai a lehető legegyszerűbbek, mindössze negyven oldalt foglalnak el a 240 oldalas alapkönyvből. Tapasztalt szerepjátékosok számára első hallásra nonszensznek tűnhet, de ennyi szabály elég a kalandozáshoz. A másik ok a kidolgozottság, a maradék kétszáz oldalon a mesélő, akit egyébként keeper-nek (azaz őrizőnek) nevez a játék, olyan tömegtelen mennyiségű információhoz jut, hogy könnyedén megteremtheti a játékhoz szükséges homályos, háborzongató gyakran iszonytató hátteret. Mielőtt azonban elkezdénem, a háttérleírások áttekintését, szót kell ejtenem a szabályokat vázoló fejezetekről.

Lássuk először a játékosoknak (őket investiga-

tor-nek, azaz nyomozónak titulálja az író) szóló fejezeteket. A koncepció a hagyományos, némi eltéréssel. Minden kuantatónak van kilenc karakterisztikája, sorrendben a következők: Erő (Strength), Egészség (Constitution), Méret (Size), Intelligencia (Intelligence), Akaraterő (Power), Ügyesség (Dexterity), Megjelenés (Appearance), Műveltség (Education) és Józanság (Sanity). Ezek közül a Józanság kivételével mindegyiket kockadobással határozzuk meg (átlagosan 3 és 18 közöttiek). Az alaptulajdonságok nagy része önmagáért beszél, a többiek is gyorsan megérthetőek. A Méret a kartakter magasságát és súlyát összegzi egy számban. Az őriző felhasználhatja arra, hogy eldöntse, hogy a nyomozóképes-e átréselni magát egy vékony nyílson, vagy arra is, hogy mennyire tud elrejtőzni. A magas Akaraterő elsősorban a mágia megtanulásához, vagy a mágikus, hipnotizáló támadások leküzdéséhez szükséges, de meghatározza a karakter Szerencsését (ld. később) is.





A Megjelenés a kutató fizikai szépségét jelenti. Ellenkező neműek megnyerésében segíthet. A Műveltség a karakter tudásszintjét mutatja meg. Míg az Intelligencia a tanulási sebességet, addig a Műveltség a már megismert tudást jelzi. A Józanság meghatározza, hogy a kutató mennyire stabil lelkületű. A Józanságot nem kockadobással határozzuk meg, ez az érték a kezdeti Akaraterő ötszörösével megegyező.

A *karakterisztika-dobások* (characteristic rolls) erősen kapcsolódnak az alaptulajdonságokhoz. Három karakterisztika-dobás van a játékban, az *ötlet*, *szerencse* és *tudás* dobás. Ez első a váratlan szituációk hirtelen megoldására alkalmas, az intelligencia ötszöröse. Például a lekötözött kuatátónak eszébe juthat, hogy ha leveri az asztalon álló olajlámpást, akkor a szétört üvegcserepekkel szétvághatja kötelékiet. Azt, hogy az üveg széttörik-e, szerencse dobással döntheti el a mesélő. A szerencse dobás a mindenkor Akaraterő ötszöröse. A tudás dobás arra alkalmas, hogy eldöntsük, hogy a karakter mit tud és mit nem. A tudás dobás a Műveltség ötszöröse. A karakterisztika dobás százalék dobást takar, a sikerhez az adott érték alá kell dobni.

Meg kell említenem még néhány fontosabb számértéket. Az első a *sebzés módosító*, mely nem más, mint az Erő és a Méret összegéből meghatározható dobás, például ha valakinek az Erő és Méret összege 27, akkor 1d4 ponttal többet sebez egy sikeres támadással, míg ha 68, akkor 3d0-tal. A karakter *életpontja* Egészségének és a Méretének számtani közepe. Ha a karakter életpontja kettőre, vagy az alá csökken a karakter eszméletét veszti, ha nullára, vagy az alá a karakter meghal, hacsak nem látják el a sebeit. A *mágiapont* egyenlő az Akaraterővel, a kutató varázslási potenciálját jelzi. Minél magasabb ez az érték, a karakter annál hatalmasabb erejű varázslatokat képes megalkotni.

A Cthulhu hívása szabályrendszerének mérföldköve a *szakértelem* szisztéma és a *hívások*. A hívás, amely hozzávetőlegesen megfelel az AD&D osztály elképzelésének, bár

nem jelent olyan szigorú megkötöttséget, a nyomozó foglalkozása. Azért fontos ezt jól megválasztania a játékosnak, mert ez határozza meg, hogy milyen szakértelmekhez érhet karaktere. A szabálykönyv huszonhat hivatást sorol fel, olyanokat, mint újságíró, antikvárius, nyomozó, stb. Természetesen az őriző újabb hivatásokat is bevezethet.

Miután a játékos hivatást választott karakterének, szakértelem ismereteit kell meghatározni. A Műveltség húszszorosa az a pont mennyiség, amit szakértelmeire költhet. A szak-értelmi pontokon kívül a karakter kap még ún. *személyes érdeklődési kör pontokat* is. Ez az Intelligencia tízszeresével egyenlő, ezekkel is növelni lehet a szakértelmeket.

A játék három időszakban játszható 1890-es, 1920-as és 1990-es években. Nyilvánvaló, hogy a választható szakértelmek a kortól függenek - 1890-ben senki sem érthet a számítástechnikához! A szakértelmek sikeres használatát százalék dobással döntik el, ha a szakértelem értéke alá dob a játékos, sikeresen használta fel tudását. Ha két karakterisztika szembekerül egymással, akkor a *Reszisztencia Táblázat* segítségével dönthető el, hogy melyik győzedelmeskedik. Alapesetben a sikerre 50% az esély, a karakterisztikák pontbeli különbsége 5%-kal módosítja az esélyt le illetve föl. Vegyünk egy példát, ha Kevin Blade fedezékbe akarja rántani ájult társát Walter Stormot, Akkor Kevin Erejét kell összehasonlítani Walter Méretével. Ha Kevin Ereje 12 és Walter Mérete 14, akkor 40% ($14-12=2$, $2 \times 5=10$, $50\%-10\%=40\%$) esélye van Kevinnek, hogy sikerül társát fedezékbe vonszolnia. Ha a játékos 40% alá dob, Storm biztonságba kerül.

Mint minden játékban, a Cthulhu hívásban is fejlődnek a karakterek. Ha a játékos sikeresen alkalmazza valamely szakértelmét, dobhat rá, hogy fejlődik-e tudás szintje az adott szakértelemben, vagy sem. Nem minden esetben dobható a karakter fejlődésre, csak akkor, ha az adott szituációban újat tanulhat. Ennek

eldöntése a játék során mindig a mesélő feladata.

A Cthulhu hívásának harc szisztémája nagyon egyszerű, ami érthető is, hiszen ebben a játékban nem dominál annyira a harc, mint más szerepjátékokban. A harc két részre bontott, közelharcra, és lőfegyveres harcra. Ha a nyomozó megtámad valakit, akkor a játékos szakértelem dobással határozza meg, hogy a támadás sikeres volt-e. A szakértelem dobást sok minden módosíthatja, például lőfegyver esetén a gyengébb látási viszony, közelharc esetén instabil helyzetből végrehajtott támadás, az ellenfél páncélozottsága, stb. A támadás elől el lehet hajolni - az elhajlás, vagy kitérés külön szakértelem.

A harc fiktív időegységekre, ún.: körökre bontva folyik. A körben az jön először, akinek a legmagasabb az Ügyessége, utoljára pedig az, akinek a legalacsonyabb. Egy körben a karakter egy támadást hajthat végre, bár bizonyos fegyverekkel, mint a géppisztoly, több támadás is lehetséges. A szabálykönyv hangsúlyozza, hogy a lőfegyveres harcok, az utcai verekezés és a tömegmészárlás nem illik bele a játék arculatába. A mesélőnek meg kell akadályoznia az ütőm, tapasztalati pontot szerzők szituációkat. Így az a nyomozó, aki fegyvert használ könnyen börtönben végezheti.

A szabálykönyv egyik kiemelt fejezete az *Épelméjűség* és az *Örület*. Lovecraft művek főhőseinek az átélt borzalmak hatására gyakran megzavarodott az elméje. Nem csoda, hogy valaki elveszti az elméjét, ha egy hegymagas, zöldsbőrű, csáppokkal díszített fejű iszonyattal találja magát szembe. Minden kutatónak adott mennyiségű *Józanság pontja* van (nem keverendő össze a Józanság karakterisztikával). A rettenetes jelenségekkel való találkozások alkalmával ezek a pontok csökkennek. Ha a kutató rövid idő alatt túl sok Józanság pontot vesz, megőrül. A Józanság pontok maximális száma 99 mínusz Cthulhu mítosz (a Cthulhu mítosz egy szakértelem, az egyetlen, mely minél alacsonyabb annál jobb. Ez a szakérte-





lem jelzi, hogy a karakter mennyit tud a borzasztó szörnyetek létezéséről). Ha a karakter valamilyen horrorisztikus jelenettel, vagy lényel találkozik, százalékos értéket dob, ha a dobás az aktuális Józansága alatti, az azt jelenti, hogy leküzdötte a gyomorkavaró jelenet hatását (azaz nem, vagy csak alig vesz Józanság pontot). Ha a dobás sikertelen, akkor a karakter bizonyos mennyiségű Józanság pontjától megvált. A mennyiség nagyon változó, egy ghoul látványa 1d6 pontnyi, egy sárból kiemelkedő hulla látványa 1d10 pontnyi, míg a Nagy Cthulhu látványa 1d100 pontnyi veszteséget jelenthet. Ha a kutató Józanság pontja nullára, vagy az alá kerül az gyógyíthatatlan, végleges elmebetegséget jelent. Ha a karakter Józanság pontjai nem csökkennek nullára, lassan, az idő múlásával visszanyerhetik őket. Egy-egy kaland végén az őriző kijelenti, hogy ki hány pontot nyert vissza. Igen érdekes gondolat az, hogy ha valaki bármely szakértelméhez 90%-nál jobban ért, Józanság pontot veszít, az indoklás szerint a zsenit csak egy hajszál választja el az örültől. A tébolyodottságnak három fokozata van a játékban: az *Pillanatnyi örültség*, az *Átmeneti örültség* és az *Végleges örültség*. Ha a karakter egy Józanság dobás alkalmával öt, vagy annál több pontot veszít, ötlet dobást kell végrehajtania. Ha sikeres, akkor átlátja a jelenet agykéreg recsegető voltát - rövid időre megtébolyodik. Ez az időtartam néhány kortól néhány napig tarthat. Ha a játékos egy óra alatt Józanság pontjainak 20%-át, vagy annál többet veszíti el megőrül. Ez a fajta átmeneti örület 1d6 hónapig tart. A legdurvább fokozat, mint azt már írtam is, ha a karakter Józanság pontjai nullára csökkennek, a karakter permanensen megőrül, az örült nyomozóval nem lehet tovább játszani. A szabálykönyvben precízen kidolgozva megtalálhatjuk a legtöbb örületformát. A skizofréniától a megalomániáig, az androfóbiától a ginefóbiáig az elmebetegségek széles skálájával fertőzheti meg a mesélő szerencsétlen játékosait.

A Cthulhuban is létezik mágia, bár a fantasy játékokhoz képest elhanyagolható jelentőséggel. A varázslatokra leggyakrabban istentelen és szentségtörő könyvekben található a nyomozó. Egy ilyen könyv átolvasása Józanság pontokba kerül, nem ritkán örülethez vezet. Az is előfordulhat, hogy egy másik személytől esetleg egy szörnyetegtől tanul a karakter. A megtanult varázslatokat mágia pontjaiból hozhatja létre a nyomozó. Veszélyes lehet a varázslatok használata, mert ha a nyomozó mágia pontjai nullára esnek vissza akkor elájul, nem beszélve arról, hogy minden egyes varázslásnál csökken Józanság pontjainak száma.

A rövid szabály áttekintés után ejtsünk néhány szót a könyv terjedelmesebb részéről is. Ez a rész kimondottan a mesélőknek szól, ezért konkrét információkat itt most nem írok le. A játék élvezhetőségét nagy mértékben rontja, ha a játékosok ismerik ezeket a fejezeteket. A Mítosz teremtményei (Creatures of the Mythos) fejezetben megtalálhatjuk az összes szörnyeteget, melyről Lovecraft novelláiban olvashatunk. Ezenkívül a Lovecraft tanítványai és követői által megálmodott szörnyek is szerepelnek itt. A szörnyek leírása egy idézettel indul, egy leírással folytatódik, majd a statisztikákkal zárul. A szörnyek szinte legyőzhetetlenek, a Más istenek, és a Régiek pedig elpusztíthatatlanok. Például Cthulhu Ereje 140-es! Ha valaki kedveli Lovecraft novelláit, már csak ezért a páratlan lexikonért is érdemes megvennie a szabálykönyvet, mert a leírás mellett minden egyes lény hátborzongatóan remek ábrázolását is megtalálhatja.

Egy másik fejezet a Lovecraft novellákban komolyabb szerepet játszó figurák leírását, portréját és statisztikáit tartalmazza. Találkozhatunk itt, Legrasse felügyelővel, Richard Upton Pickman-nal és sok más ismert személyiséggel.

Két terjedelmes fejezet írja le a létező varázslatokat, a szükséges komponenseket, hatásukat, és a varázslás során esetlegesen elvesztett Józanság pontokat. Erre a leírásban nem térek ki,

legyen teljes meglepetés a játékosok számára.

A könyv tartalmaz még kalandmodulokat és ötleteket, melyek bevezethetik a játékosokat Lovecraft sötét hangulatú világába.

A szabálykönyv végén a három időszakban (1890, 1920, 1990) elérhető felszereléseket, beszerzési árakat találhatjuk meg, táblázatba szedve. Nem kell tehát könyvtárakban utána-nézni annak, hogy mennyibe került 1920-ban feladni egy táviratot.

Úgy érzem minden idők egyik legjobb szerepjátéka a Cthulhu hívása. Gyenge pontja, hogy csak tapasztalt szerepjátékosok játszhatják. A mesélő gyakran kerül olyan szituációba, melyre a könyvben nem talál szabályt, ilyenkor tapasztalataira és józan eszére hagyatkozva kell döntenie. Nem is beszélve arról, hogy egy horror játék hangulatának megteremtése sokszorta nehezebb, mint egy fantasy kaland előadása. A játékosoknak sincs könnyű dolguk, komoly gondot okozhat tébolyult, vagy zavarodott nyomozójuk eljársása. Mindezen túl azonban, ha megfelelő party alakul ki, kevés élvezhetőbb játék akad, mint a Nagy Cthulhu hívása.

A játék sikerén felbuzdulva a Chaosium Inc. számos kiegészítő kiadványt és kalandmodult jelentetett meg. Közülük olyanokat is mint az Orient Express, melyet sokan minden idők legjobb moduljának tartanak. Nem ismerek még egy céget, mely ennyire kidolgozott kalandokat hozna forgalomba. Én egy játékot se szeretek modulokból mesélni, egyedül a Cthulhu kivétel.

Ha megnyerte tetszésedet a Cthulhu RPG, vágj bele, merülj el a kimondhatatlan borzalmak, szentségtelen igék és leírhatatlanul iszonyú istenek világában. „R'lyeh házában álmodva vár ránk a halott Cthulhu.”

-mm-



CALL of
CTHULHU



GALACTICA

H. P. Lovecraft

Az amerikai író 1890-ben született Providence-ben, Új-Angliában. Szinte egész életét itt töltötte, ebben a városban, betegen és félig rokkantan. Írói pályafutását 1917 körül kezdte el. Legtöbb novellája a *Weird Tales* (különös történetek) című folyóiratban jelent meg. Életében nem volt különösebb sikere, rajongói szűk körén kívül. A nagyközönség igazán csak halála után fedezte fel írásait. Howard Phillips Lovecraft Szegényen és magányosan halt meg 1937-ben.

Életműve az amerikai irodalom azon vonulatához sorolható, amelyet Edgar Allan Poe (1809-1849) és Ambrose Bierce (1842-1914) neve fémjelez.

Poe művészete nagy hatást gyakorolt rá, alakja néhány novellájában fel is bukkan.

Lovecraft ötvözi a horror, a sci-fi és a fantasy elemeit, ezért nem helyezhető csak az egyik vagy a másik kategóriába.

A legtöbben mégis rémtörténet-íróként tartják számon. Novellái igen ötletgazdagok, rendkívül igényesen vannak megírva. Nem tartozik a vértől csöpögő tollú horror-szerzők közé. Történeteinek gyakori helyszíne szülővárosa, Providence, vagy egy, a valóságban nem létező város, Arkham. Jónéhány kedvenc fogást alkalmaz novelláiban: például rejtélyes, különös ház, sokszor elhagyatott helyen, melyről az emberek csak borzongva beszélnek. Gyakran tűnik fel egy mit sem sejtő fiatal örökös alakja. Legtöbb írásában az első személyű elbeszélést alkalmazza, ami a történet hitelességét és valóságosságát emeli.

Lovecraft kialakított egy félelmetes és sajátos legenda-kört, amelyen sok elbeszélése alapszik. Ezekben a novellákban feltűnnek a Régiek, akik nagyon régen, az ősidőkben érkeztek a Földre, valahonnan az űr egy távoli pontjáról. Hosszú ideig uralkodtak ezen a bolygón az ember előtt, most pedig hegyek mélyén, a tengerek felszíne alatt mély álomba merülve pihennek és várják, hogy elérkezzen újra az ő idejük. De amíg az iszonyatos lények álmodnak, hűveik tovább tevékenykednek. Emberek maroknyi csoportjai folytatják borzalmas kultuszaikat. E novellákban legtöbbet szereplő nevek: „A Régi Nagyok - a fébolyult Azathoth isten, a mélységes zűrzavar megfoghatatlan rontása...”, Yog-Sothoth, az egy-a-mindenségben és mindenség-az-egyben... Nyarlathotep, az Ősök hívívője, a Nagy Cthulhu, aki a tenger mélyén R'lyeh rejtett városában vár a felemelkedésre, ... Hastur, a Csillagközi Tér Ura, vagy Shub-Niggurath, az erdők fekete kecskéje... az Ősistenek követői is különféle neveken neveztek magukat... a Himálája és más Ázsiai hegyvidékek Szörnyű Havasi Emberei, vagy a Mélységglakók, akik... a Nagy Cthulhut szolgálták, noha uruk Dagon volt, a Shantakok, a CsoCsok és sok más nép, melyek azokról a helyekről származtak..., mint a Hiádok távoli csillaga, az

Ismertlen Kadath, Leng Fennsíkja vagy R'lyeh elsüllyedt városa.” A legendákat alátámasztják sokszor emlegetett források is. Olyanok, mint Abdul Alhazred *Necronomiconja*, Ludwig Prinn De Vermis *Mysteriis* című könyve, vagy a *Choulok* kultusza. Az említett művek tiltott szöveggént szerepelnek, mert visszataszító, sötét igéket tartalmaznak azokból az időkbeli, amelyek az emberiség ősi korszakába vesznek, híradások egy mocskos és kaotikus, rég elfeledett világból.

Ezek a nevek és a velük lazábban vagy szorosabban kapcsolódó történetek alkotják a Cthulhu-mítoszt, amelyek talán a legmélyebb benyomást tette Lovecraft olvasóira és melynek alapján szerepjáték is készült.

Lovecraft a későbbi dark-fantasy írók példaképe, de olyan írók is merítenek írásaiból, mint Fritz Lieber, vagy Robert E. Howard, Conan megálmodója (például Az Undor Templo-mában feltűnő Shoggoth-ok Lovecraft által kitalált szörnyek). A Cthulhu-mítosz szót egyébiránt nem Lovecraft találta meg, egyetlen novellájában, vagy levelében sem szerepel. A szót August Derleth használta először, aki az Arkham House megalapítója, mely Lovecraft életében ki nem adott művek publikációjával foglalkozik. Számos mű jelent meg Lovecraft halála óta, melyek a Cthulhu-mítosz az alapja: olyan írók folytatták a mítoszt, mint Ramsey Campell, Brian Lumley vagy a már említett August Derleth.

A mítosz történetei sosem zárulnak megnyugtató megoldással, a szereplők eltűnnek vagy meghalnak. Az esetleg életben maradtak sem túl szerencsések: megőrülnek vagy életük hátralevő részében hallgatnak mindarról, amit az ősi iszonyatról megtudtak. A félelem árnya pedig ott lebeg az olvasó felett, hiszen bármikor előjehet A NAGY CTHULHU IDEJE.

Nálunk sajnos csak töredéke jelent meg Lovecraft novelláinak. Ebből öt a *Galaktika* 40-es számában, Szentmihályi Szabó Péter kísérőtanulmányával. Itt külön érdemes kiemelni az *Eryx falai közt* című elbeszélést, amely tisztán sci-fi novella. Három történet az *Angolszász rémtörténetek* című kötetben jelent meg. Közülük az egyik, a *Patkányok a falban* megtalálható a *Galaktika Fantasztikus Könyvek* sorozatában, a *Lopakodó árnyak*-ban is. Az *Atlantis* magazin 1990-ben négy részben leközölte egy novelláját. Idén két könyv is megjelent, az egyik a *Galaktika* Kiadó, másik a Valhalla Páholy gondozásában, mindkettő *Cthulhu hívása* címmel. Az utóbbiban egy remek tanulmányt olvashatunk Komya Zsolt tollából.

Simon József



A Káosz káosza

(részlet)

A legjobb forrásból értesülve jelenthetjük, hogy a Káosz-ciklus befejező kötete, a rég várt Káosz káosza hamarosan napvilágot lát. Megjelenésére április végén számíthatunk. A könyv címlapja (Szendrei Tibor festménye) újságunk belső borítóján látható.

Skandar Graun komoran meredt a fáklyák füstös fényében a lépcső aljára, ahol a sötét alakok álldogáltak. Egy lángokat okádó sárkányokat formázó boltívnél Bíborszemű Grianath egy intéssel megállásra készítette a félorkot, míg ő maga nyugodtan lépkedett tovább.

Odalenn a lépcső alján a kőbe vajt keskeny lejáró szabálytalan alakú barlanggá szélesedett, s a további utat karnyi vastag acélrudakból álló rács zárta el. E rács előtt sorakozott fel az az öt sötét alak, akikhez most Grianath és Ywerd is csatlakoztak.

Skandar Graun bárhogy meresztette is a szemét, nem nagyon tudta megállapítani, kik álldogálhattak ott lenni, legfeljebb gyanította, hogy az a sötét csuklyás alak Mirigorn, a renegát druida lehet, s az a másik, teljesen fekete köntösű férfi a bottal a kezében pedig...

Ez a fenyegető külsejű alak a páros érkezétre megfordult, s kezét Ywerd felé nyújtotta.

- A varázsszert, Ywerd!

A fiatal harcos átnyújtotta a Káosz Szívét, s a rubin drágakő alig érintette az aszott kezeket, felragyogott, s vérszínű fényességbe borította a barlangot.

Skandar Graun csak most látta, hogy a rácsokon túl, aligöt méternyire egy homályos üvegfal emelkedik, melyben parányi alakok mocoognak a vörös ragyogásban. Patkányok?

- Felismered apádat ezen formájában? - kérdezte a fekete köntösű férfi Ywerdtől, s az üvegfal felé intett.

Az ifjú harcos közelebb lépett a rácshoz, hosszan szemlélte a patkányokat, majd lemondóan a fejét rázta.

- Legyen hát! - bólintott a fekete köntösű, és egészen a rács elé lépett. - Akkor találmra élesztjük fel őket. Tizenhét féreg mászkál itt. Egyiket a másik után próbáljuk. Apádat kihozzuk, a többit pedig visszaváltoztatjuk patkány alakba. Feketebotos Mark'yhennon nevében...

- Megállj! - vágott közbe reszelős hangon

Csuklyás Mirigorn. - Nem veszélyes dolog megszüntetni a folyamatos fenntartó mágiát e teremtmények fölül, akik valamennyien Nagy Mesterünk veszett ellenségei voltak? Hogyan szállunk majd szembe olyanokkal, akiket maga a nagy Mark'yhennon is csak nehezen kényszerített jelen formájukba? Mi lesz, ha bármelyik is elszabadul?

A fekete köntösű férfi biccentett.

- A veszély fennáll, elismerem, ám a tét oly nagy, hogy a kockázatot vállalunk kell. Mindamelllett... bár a patkányok fölül a fenntartó és a varázslat-leszorító mágiát egy rövid időre megszüntetjük, ezek, akik talán évszázadok óta raboskodnak itt ebben az undorító formában, s meglehet, milliószer próbálkoztak már kitörni... hasztalanul... valószínűleg észre sem veszik a kínáló lehetőséget. Másrészt... amennyiben valamelyikük nem azonosult volna már maradandóan a patkány léttel s nem tompult volna még el annyira, hogy örökre lemondjon a menekülésről... azok esélye sem túl számottevő.

Mirigorn vállat vont.

- Meglehet. Ám melyikünk képes kiszámítani a kiszámíthatatlant?

- Mint tudjuk - folytatta a fekete köntösű alak rendíthetetlenül - a bőrtönt acélüvegfal védi, mely ellenáll mindennemű ütésnek, zúzásnak, törésnek, s dacol minden fegyverrel, nem zúzhatja be sem tűzgolyó, sem villám, sem más romboló mágia. Úgy alkották meg, hogy ne hasson rá a dezintegrálás, ne lehessen porrá omlatni, s mellelég kimondójára verjen vissza minden támadó jellegű mágiát. Az egyetlen nyílást, mely egyirányú... vagyis kizárólag befelé vezet, maga a mi Nagy Mesterünk látta el önkezüleg halálmágiával, örületmágiával s mindenféle halálontúli-, éteri- és külső dimenzióbeli lényt szertefosztató mágiával. E kapu külön pusztítóvarázst rejt a mentális erővel rendelkezők és szládok ellen. Még egy isten, még maga Mark'yhennon sem lenne képes keresztülhatolni rajta...

- Bocsáss meg okvetetlenkedésemért, Daerk, de...

- Az acélüvegbeépített mágiája mindenféle teleportálás, telekinézis és dimenzióváltás ellen véd, s a legcsekélyebb mágikus jelre, mely belülről sugárzik, azonnal visszaállítja a varázslat-blokkoló hatását. Ám ha... pusztán a feltételezés kedvéért jegyzem meg... ha

akadna olyan fogoly, mely mindezen védelmeken képes lenne valahogy átverekedni magát... ismétlem, pusztán a feltételezés kedvéért, hiszen ilyen lény nem létezhet... nos, itt állunk mi, Yennon Szigetének leghatalmasabb varázslói, az Első és a Második Kör beavatottjai, a legmagasabb szintű pentagrammákkal védve, összes védőmágiánkat magunkra öltve, s pusztító varázslatokkal felszerelve... Még maga Yvorl sem lenne képes ellenállni nekünk!

Mirigorn bólintott, és sunyi, fekete arcán félmosoly villant a rubintos ragyogásban, s ez a fény egyszerre tette nagyon is emberivé és ugyanakkor megmagyarázhatatlanul idegenné.

- Igazat adok néked, Daerk Nagyúr, s minden védelmi mágiámmal támogatni fogom cselekedeted... a háttérből. Kezdd, ha kívánod, én elfoglalom megfelelő pozíciómat!

Mirigorn az arcába húzta a csuklyáját, s a következő pillanatban egy halk pukkanással eltűnt, és a Skandar Graun előtti lépcsőfokon jelent meg.

Daerk maga mellé intette Bíborszemű Grianathot, és magasra tartotta a vérvörösön lüktető rubint. Tekintetét az egyik elkülönülő patkányra vetette.

- Feketebotos Mark'yhennon nevében parancsolom, légy az, aki voltál! - A Káosz Szíve nagyot lobbant, mintha lángok csaptak volna ki belőle.

Még a homályos acélüvegen át is jól látszott, ahogy a patkány körvonalait bíborszínű fény veszi körül, s a következő pillanatban a rágcsáló helyén egy magas, izmos, fekete hajú fiatalember egyenesedett fel; fekete szeme zavartan villogott ide-oda.

Daerk Ywerd felé fordult. A fiatal harcos a fejét rázta.

- Apám jóval idősebb.

- Galmorg! - kiáltotta Grianath. - Igen, emlékszem! A vakmerő tolvaj, aki behatolt Yennon Szigetére...

- Irgalom! - vinnogta a fiatalember egész testében remegve. - Kegyelem szerencsétlen személyemnek...

- Patkány voltál, maradj is az! - zengte Daerk, a nekromanta, s a Káosz Szíve újfent nagyot villant. A daliás fiatalember helyén ismét egy patkány álldogált. A fekete gombszemekből könnycsepp gördült le.

Daerk újabb patkányt szemelt ki.



- Feketebotos Mark'yhennon nevében parancsolom, légy az, aki voltál!

A mocskos földről egy derékig érő szakállú, agg öregember emelkedett fel. Jóformán még el sem érte emberi magasságát, két ökölbe szorított kezével a Káosz Szíve felé suhintott, s valami színes sugár jelent meg öklei körül. Ám hogy mindez mi célt szolgált volna, arra nem derült fény, mert az acélüveg belső védelmi mágiája érzékelte a készülő varázslatot, s a visszaváltozás automatikusan megszűnt. Mindamellet a támadó varázslat vissza is vágódott az acélüvegről, így a külső szemlélők csak annyit láttak, hogy az öregember helyén egy szivárványszínű patkány jelenik meg, mely nyomban az oldalára zuhan, még kettőt rúg a levegőbe, aztán nem mozdul.

- Ottomár! - motyogta döbbenet Grianath, aki Yennon Szigetének legrégebbi lakói közé tartozott. - Ottomár!

Skandar Graunnak néhai társa, az iszákos Felius atya jutott eszébe, aki egykor Ottomárhoz imádkozott. Ő meghalt Lendoron, s most istene is bevégezte Mark'yhennon legsötétebb tömlőcében, a Fekete Torony mélyén.

A tágas tömlőcében a mágikus kisülésektől zavarodott patkányok összevissza támo-lyogtak, mintha a kábulat köde ülne az agyukon. Az egyik patkány, melyet

barsonyos, fekete szőr fedett, társainál sokkal élénkebben mozogva egyenesen az acélüveghez rohant, s sötét gombszemével szinte sürgette a kintieket, hogy ő legyen a következő.

- Azt a feketét! - kiáltotta Ywerd izgatottan.

- Lássuk a feketét! - bölintott Daerk. - Feketebotos Mark'yhennon nevében parancsolom, légy az, aki voltál!

A Káosz Szíve akkora lángokat vetett, mint eddig még sohasem, s a fekete szőrű patkány körvonalai megremegtek, vörös fény vont a apró testet. És a következő pillanatban egy nyeszlett férfi jelent meg a helyén, sovány arccal, hegyes fülekkel, késpenge éles szájjal, szürkés bőrrrel, hosszú, keskeny ujjakkal.

- Ez sem az apám - közölte Ywerd. És talán mondani akart még valamit, de egy hang sem hagyta el az ajkait.

A sovány idegen kurtán biccentett, barátságosan rájuk mosolygott, s ebben a gesztusban annyi bájés annyi gyűlölet keveredett, hogy az szinte gyilkolt.

Skandar Graun egész testében megborzongott, előtte Mirigorn felordított.

- Mhyori!

- Patkány voltál, légy ismét azzá! - kiáltotta Daerk, és magasra tartotta a Káosz Szívét.

A rubinvörös fény átszűrődött a homályos acélüvegen, s úgy tűnt, a szürke bőrű,

nyeszlett alak valósággal megfürdik benne. S akárha az örök élet forrásában lubickolt volna, felüdülten, megifjultan fordult a döbbszent varázslók felé. Aztán szórakozott félmosollyal átlépett a minden mágiát visszaverő acélüvegen, belépett a védelmező pentagrammába, kinyújtotta két hosszú ujjú, szürke kezét, balját a döbbsentől levegőért kapkodó Grianath vállára tette, jobbával pedig az örülten gesztikuláló Daerk arcát paskolta meg.

Bíbor szemű Grianath azon nyomban porrá omlott, a fekete köntösű Daerk pedig tíz másodpercen belül megkristályosodott, majd hamuszürke kocsonyává változott.

A közelben álló mágusok meg Ywerd egy szempillantás alatt felocsúdtak, és a következő pillanatban két halálmágia, egy dezintegrlás és egy varázskard csapott le a fickóra.

- Megörültél, Ywerd?! - süvöltötte a kard. - El innen!

A szürke férfi felvonta a szemöldökét e heves támadásra, majd a hozzá legközelebb álló két mágusra mosolygott.

- Riadó! - üvöltötte Mirigorn fülsértően éles hangon. - Riadó! Talpra mindenki! Mhyori elszabadult! Rajtunk a Káosz!

És Yennon Szigetén pillanatokon belül olyan zűrzavar uralkodott el, amelyenre fennállása óta nem volt példa...

STAR WARS

Valaha rég, egy messzi-messzi Galaxiában...

Az Egyesült Államokban 1977 májusában bemutatnak egy Science-Fiction filmet, mely soha nem tapasztalt, átütő sikert arat. Az elmúlt 16 évben legendává vált, és megteremtette a saját kultuszát, sok-sok hívet szerezve szerte az ismert univerzumban. Ma emberek ezrei nézik gyűjtik, hallgatják és játszá. Ez a Star Wars - a Csillagok Háborúja. Ma sem csökken az érdeklődés a világ iránt, legutóbb az eredeti történet, a Csillagok háborúja jelent meg magyarul. Ami a szerepjátékosok számára a legfontosabb, az az, hogy 1988-ban a szerepjátékot gyártó cégek felfigyelnek a fiatalok tömeges leveleire, majd a West End Games cég kiadja a Star Wars szerepjátékot. A játék sikert arat. Az első könyveket, sok-sok kiegészítő követi, melyek tökéletesen vázolják az elképzelt világot. Majd az első kiadást, ahogy az a siker-játékoknál megszokott, rövidesen követi a második.

A játék alapkönyve a Star Wars Roleplaying Game Book. Ebben található meg a legfontosabb szabályok, az alap-karakterosztályok, az elképzelt világ felszerelési és egyéb tárgyai.

A játékban számos osztály közül választhatunk, mint: fejdadás, pilóta, felfedező, kalóz, felderítő, jedi, szerencsejátékos, kölyök, a felkelés egy bürokrataja, robot (több lehetőség adott), csempész, kereskedő, első tiszt stb... Ez a kavalkád első pillantásra nehezen áttekinthetőnek látszik, de távolról sem az. A könyv külön fejezetekben foglalkozik az űrjárművekkel, a földi és légköri gépekkel, valamint ezek teljes technikai leírásával.

A játérendszerben a karaktereknek hat fő tulajdonságuk van. Ezek a Dexterity (Ügyesség), Perception (Megérzés), Strength (Erő), Technical (Technika), Knowledge (Tudás) és Mechanical (Mechanika). Minden tulajdonság alá több szakértelem (skill) tartozik. Ezeket növelve fejlődik a karakter. Például a Dexterity tulajdonság alá tartozik a Dodge (Elhajlás), Blaster (lézerpisztoly használata), a Parry (hárfítás), stb... A játékos ezeket a szakértelmeket tudja fejleszteni a történet folyamán.

A kalandozások közben a játékosok karakterpontokat nyernek el cselekedeteikért. Ezekből a pontokból építi fel a játékos karakterét. Vegyünk egy példát: Greedo egy fejdadás, Ügyessége 2d (dice - azaz dobás), ez azt jelenti, hogy 2 db kockával kell dobni a tulajdonsága alá tartozó képességeit. A játékos, a karakter generálásakor kap plusz hét, szabadon elosztható pontot. Ezeket bárhová is lehet osztani, de egyik képességet sem lehet két pontnál többel növelni. E szabad pontok elosztása adja meg az induló karakter arculatát.

Még egy érdekesség, hogy egy tulajdonság pont három részből, ún. pip-ből áll. Képességek fejlesztésekor mindig a pip-eket növeljük. Ezeket

(Folytatás a 29. oldalon)



Zöldpikkelyes lovas

Az elcsituló tavaszi zápor után felragyogott a nap. Aranyló sugarak simogatták puhán a fák nedves, csillogó leveleit. A Nagyfenyő-hegy párás lélegzete az ég felé szállt, ahol hófehér felhő-pamacsokat formált. A fodros felhőket a keleti szél lágyan a közeli síkság felé terelte, akár a pásztoreb a gyapjasszőrű bárányokat. A felhőgyerekekből majd kövér és súlyos gomolyfellegek lesznek, melyek termővé teszik Daeron szomjazó pusztáit. Ahogy a zápor zubogó zaja elcsitul, ismét felhangzott az erdőlakók neszezése. Először a vörösbegy napsugár-köszöntő éneke, majd a dongók, darazsak zümmögése, az őzpaták puha dobolása, s végül a fakopáncs ritmusos tapp-tappja. A Nagyfenyő-hegy dalához először halkán, majd egyre erősebben egy újabb, idegen szólam csatlakozott. Az állatok az erdőt átszellő földút felé fordultak, kíváncsian nézték a közeledő kis csapatot.

Walden, Daeron hercege lova hátán mélyeket szippantott a páratelt, tiszta levegőből. Ardonba tartott a nyárközepi nagyvásárra. Féltucatnyi fénylőpáncélú naplovag kísérté, vele tartott, hintójába zárkózva, Aldeon atya, valamint egy harminc fős, nagyrészt bakkarai zsoldosokból álló sereg. Walden életének eddigi része az udvari szokások, az etikett formák megismerésével, vívó- és lovaglórakkal telt. Sohasem kedvelte a komor várat, minden alkalmat megragadott, hogy kilovagolhasson a szabadba. Az eleven erdő eltöltötte a szabadság érzésével, és azt kívánta, bárcsak hosszabb lenne az út Muranh kastélyától Ardon piacteréig. Az erdőt csodáló Waldent a naplovagok vezére, Don Almagro zavarta meg.

–Herceg, nem kellene a csapat élén lovagolnia. Ha támadás ér bennünket, jobb ha a csapat közepén tartózkodik.

–Nem kell aggódnia Don Almagro, ki támadna meg minket. És egyébként is, meg tudom magam védeni! –mondta Walden, mert attól tartott, ha a sereg közepébe kerül, kevesebbet fog látni az erdő szépségeiből. A lovas már éppen válaszolni akart, amikor a csapat vége felől, ahol a bakkarai zsoldosok gyalogoltak, kiáltás harsant fel. Don Almagro és a herceg egyszerre kapták hátra a fejüket. Az utat övező fák közül hirtelen nyilvesszők sokasága özönlött a csapatra. A herceg látta, ahogy több zsoldos nyilvesszőkkel átjárt testtel felbukik.

–Kelepce –bömbölt fel Don Almagro. Az ő vastag fémpáncéljáról ártalmatlanul pattogtak le a gyilkos lövedékek. Miután megtizedelték a bakkarai zsoldosok seregét, az ismeretlen ellenfél a fák közül recsegve, ropogva kiáramlott az útra. Négy-öt láb magas, gacsoslábú, mocskos testű goblinok támadtak, a védekező állásba helyezkedő katonákra. A rozsdás fejszékkel hadonázó, ütött-kopott páncélba bújt csúfságok fékevesztett tombolással rohantak rá a zavarodott zsoldosokra és a hintóra, amelyben az öreg érsek ült. Walden pillanatnyi tétovázás nélkül nyújt kardjáért. Caidhain 'mohmor, ősei fegyvere gyilkos suhanással vágta le az első közel érő goblin fejét. A herceg miután helyhez jutott, maga elé tartotta a kardot és kimondta a varázserejű szót: Caid! A fegyver pengéje rögtön deresedni kezdett, majd néhány röpké pillanat múlva egyetlen hatalmas kristállyá változott. Caidhain 'mohmort dédapjának dédapja kapta ajándékba a nemes tündéktől, egy hősi tettéért, amelyet a bárdok dalaiból mindenki ismert szerte Daeronban. Walden a szekér felé rúgott, amit a

zsoldosok gyűrűbe fogva védtek. Az erdőből megszámlálhatatlanul özönlöttek a goblinok. S bár minden zsoldos, akit letaglózott egy idomtalan fejsze tízet vitt magával a halálba, a harc kimenetele reménytelennek tűnt. A naplovagok kiemelkedtek a rájuk rontó csűrhe hullámaiból, suhogó kardjuk, utat vágott a hercegnek a hintó felé. Ahogy a herceg elért a hintóhoz, a naplovagok leugrottak lovukról és beálltak a zsoldosok gyűrűjébe. A herceg beugrott a hintóba.

–Aldeon atya goblinok törtek ránk –kiáltotta. Az öreg érsek riadt arccal fordult felé, de aztán nyugodt hangon szólt meg.

–Feltehetőleg egy tolvaj banda. Ezeknek a csűrhe népeknek nincs harci morálja, ahogy elvesztik egy-két társukat, fejvesztve menekülnek majd.

Walden bólintott és gyorsan kilépett a szekérből. A szekér körül álló zsoldosok és lovak előtt közben kisebb halmok képződtek az elesett goblinok testéből. A herceg fájó szívvel látta, hogy nyolc zsoldos és két naplovag is holtan hevert. Megemelte kardját és hangos csatakiáltással előrelépett. Ekkor az égbolt kékjéből egy fekete csuhás alak ereszkedett alá. Kezében göcsörtös botot tartott, övét madártollak, állatkoponyák és különböző színű zacskók díszítették. A herceg a lassan aláereszkedő alakra nézett. A sötét csuklya alól egy arc bontakozott ki –borzalmasan összeaszott, halottfehér pergamenszerű bőr. beesett vörös szemek és késpenge vékony, fekete ajkak. A herceg szívét összeszorította a névtelen iszonyat, rémületében felsikoltott volna, de a baljóslatú arcon kegyetlen mosoly jelent meg, és az alak előretartotta karjait. Kékes-zöldes villám csapott ki karjaiból, egyenesen a dermedten álló herceg testébe. A lökés ereje felkapta a herceget és a hintó falához csapta. A megszenesedett test ernyedten csúszott le az arannyal futtatott ajtóról. A sötét alak megpördült a levegőben és a naplovagok felé fordult. Előretartott ujjából kis kék energiagömbök robbantak ki. Mindegyik halálos pontossággal megtalálta célját. Három naplovag bukkott fel szinte egyszerre, s a tébolyult goblinok rögvestellepték és darabokra szabdalták őket. Aldeon atya hallotta, ahogy a herceg teste a hintójának csapódik. Korát meghazudtoló fürgeséggel tépte fel az ajtót. A csata odakint már eldőlt, egy maroknyi csapat tartotta magát a legalább tízszeres túlerőben levő goblinsereggel szemben. Az ismeretlen, lebegő mágus egyre újabb és újabb embereket terített le célt nem tévesztő mágiájával. Majd Aldeon észrevette a hintó oldalánál a szétégett alakot, amely nemrég még Daeron hercege volt. Az öreg a test mellé lépett. Anélkül, hogy megvizsgálta volna, tudta, hogy Walden halott.

–Feltámasztom –gondolta, majd körbepillantott és látta, hogy értelmetlen lenne ez a cselekedet. A herceg csak pillanatokra térne vissza az élők soraiba, a kíméletlen goblinok ismét megölnék.

–Don Almagro –kiáltotta elcsukló hangon. –Ide gyere, Don Almagro!

A lovas hátranézett, a hintó mellett fekvő szétégett testben felismerte herceget, Azonnal a hintó felé indult. Amikor odaért, lehajolt a fekete tetemhez, majd ránézett a papra.

–Mi legyen Aldeon? –kérdezte halkán, hangját elnyomta a csatazaj.

–Néhány percre van szükségem, addig tartsd vissza a goblinokat.

Zöldpikkelyes lovas

Almagro biccentett és szétvetett lábakkal megállt, hogy feltartson bárkit, aki az öreg érsek zavarni próbálná. Aldeon sietős mozdulatokkal rúnákat kezdett írni a herceg tetemére, miközben monoton hangon néhány szót ismételt. Bár keze remegett, vigyázott, hogy gondosan rajzolja le a rúnákat. Érezte, ahogy istenek ereje fokozatosan telíti testét. A goblinok leölt ellenfeleikre ugráltak, azonnal kifosztották őket, nehogy később egy másik társuk elvegye tőlük azt, amiért megharcoltak. Utolsónak a naplovagok ura maradt, kevés goblin vette magának a bátorságot, hogy rátámadjon. Don Almagro sokáig ellenállt, azonban a fekete alak felől érkező gyilkos csapást nem háríthatta. Ahogy Don Almagro elesett, hirtelen csend támadt, a mágus a földre ereszkedett. A goblinok földig hajoltak előtte, és megpróbálták minél hátrébb csúszni előle. A sötét alak a kántáló öreg pap felé lépett. Aldeon ránézett. A mágus felényújtotta kezeit, kezéből kicsapó lángok tűzbeborították az érsek testét. A halálsikoly gyorsan elhalt. A fekete csuhás reszelős hangon megszólalt, szavait a legközelebb álló goblinhoz intézte.

–Vedd fel azt a kardot! –parancsolta Caidhain'mohorra mutatva.

A goblin odament a kardhoz, mozgása maga volt a megtestesült meghunyászkodás. Ránézett a mágusra, és miután az bólintott, jobb kezével megfogta a kardot. A kis szörny rögtön porrá omlott. A goblinok riadt visítással hátrébb húzódtak. A mágus azonban recsegő hangon felkacagott.

–Hát igaz. Senki élő nem érintheti e mágikus pengét, csak ha a Daeron családból származik.

Elgondolkodva lepillantott a földre. Szeme megakadt az egyik tetemen, hozzálépett és kezét a hulla mellére helyezte, majd néhány szót mormolt. A holttest megremegett, aztán tétovázva felemelkedett.

–Emeld fel azt a kardot! –sziszegte a mágus.

A zombi lassú, bizonytalan léptekkel elindult a fegyver irányába. Lehajolt, majd a pengénél fogva felemelte a kardot. Nem történt semmi baja!

–Igen, a tündék is hibázhatnak, mert –bár élő nem foghatja meg a pengét, halott igen! –sziszegte önelégülten a mágus. Majd megfordult és útnak indult, miután kiadta élő holt teremtményének a parancsot, hogy kövesse. A goblinok is gyors iramban uruk után iramodtak. Az egyik bokor felől recsegés hallatszott, de a távolodó sereg egyetlen tagja sem figyelt fel rá.

Lianar merengve figyelte az apró tábornőtűz lángjait. A tűz füstje kacskaringózza szállt felfelé, a nedves fa nehezen, sercegve égett. Az apró barlang spártái egyszerezéssel volt berendezve. Egy fából ácsolt ágy, egy asztal és néhány szék, valamint egy vasalt láda, ennyi volt a berendezés. Lianar mégis otthon érezte magát, legjobb barátja „házában”. Miután egész nap a szemerkélő esőben gyalogolt, jól esett neki a tűz melege. A barlang jól ismert formái pedig békeséggel töltötték el. Hangulata mégis nyomott maradt, mert nemsokára rossz híreket kellett közölnie barátjával, aki feltehetőleg éppen esti vadásztűt járja.

–Remélem velem tart Szisszenő –gondolta. Két nappal ezelőtt, Lianar Muran várában járt, beszélt II. Fenronnal, Daeron királyával. A hírek szerint, Fakósziklavár ura, Shanuzzár, a sötét mágus goblin seregével ismét megtámadott egy kereskedő csapatot,

lemészárolta a kíséretet és elrabolta az árut. Lianar jól ismerte a gonoszlelkű mágust. Ez a sötét praktikákban elmélyült alak az ismeretlenség homályából tűnt fel, mintegy öt évvel ezelőtt. Akkor tájt, amikor Waalden herceget és csapatát lemészárolva találták, és Caidhain'mohmor eltűnt. Lianar párhuzamot velt felfedezni a két esemény között, bár sokán ostobának tartották emiatt. A mágus megjelenése óta egyfolytában rettegésben tartotta a környéket. A király már többször sereget küldött ellene, azonban sohasem sikerült kifüstölni hollókkal teli vártornyából. Eddig csak gazdag kereskedőket támadott meg, fűszereket, selymeket, aranyat és ékszereket rabolt el. Lianar úgy döntött, hogy most már ő próbálkozik meg a gonosz mágust jobb belátásra bírni.

Az eső egyhangú dobolása mellett váratlanul egy csikorgó hang hallatszott. Lianar felkapta a fejét és a barlangnyílás felé nézett. Egy csúf, zöldpikkelyes gyíklény állt ott. Lehetett vagy hat lábmagas, két lábán állt, és hosszú farkára támaszkodott. Jobb kezében rövid szablyát tartott, bal válláról egy frissen levadászott őzsuta teteme lógott. Nem volt a királyságnak olyan lakosa, akit ne kerített volna hatalmába a félelem a gyíkember látványának hatására. Lianar azonban csak biccentett és udvariasan köszöntötte barátját. A gyíkember sziszegő hangon, alig érthetően szólalt meg.

–Üdvözlök Lianam, az erdők kőszájának. Örülök, hogy felkerestél rég nem látott barátom.

A gyíkember ledobta a válláról az ott terhet, belépett a barlangba és a tűz mellé telepedett.

Fakósziklavár egy csupasz hegytetőre épült. A legendák szerint egy nemesi családé volt egykoron, de a nép még a nevét sem tudta az egykori lakóknak. Most a szürke falak között Shanuzzár élt goblinjaival.

Az éjszakai égbolton sötét fellegek úsztak, a néha előbukkanó hold különös fénybe öltöztette a vár falait, fény csak a keleti vártorony legfelső ablakából szűrődött ki. A sötétséget kihasználva két alak kapaszkodott felfelé a megmászhatalannak tűnő keleti falon. Lianar és Szisszenő ügyesen jutott egyre feljebb és feljebb. Amikor elérték a vár falát, megálltak pihenni. Lianar magas, szikár alakjával, varkocsba font ősz hajával és markáns arcvonásaival megnyerő egyéniség volt. Ezzel szemben társa a zöldpikkelyekkel borított csúfarcú gyíkember utálatot váltott ki az emberekből. Mégis ők, így ketten, tökéletes párost alkottak. Lianar kötelet vett elő hátizsákjából, majd suttogva Szisszenőhöz fordult. –Én mászkok fel elsőként. A kezeire erősített mászókaromok segítségével kapaszkodni kezdett a vár falán felfelé. Szisszenő lentről nézte, ahogy eltűnik a sötétben. Talán három perc telhetett el, amikor egy kötél vége ereszkedett alá. A gyíkember megfogta és sebesen mászni kezdett rajta. A vár gyilokjáróján találkoztak. Lianar egyik kardja véres volt és mellette egy goblin teteme hevert. A várudvaron goblinok tivornyáztak, néhány valami bakugrásukból és pofozkodásból álló táncot járt, mások két kézzel féligsült malacpecsenyét tömtek agyarakkal teli pofájukba, megint mások pedig zajos horkolással tetőzték a lenti kakofóniát. A két kalandozó, miután felmérte az udvaron uralgó állapotot, lopva indult a keskeny gyilokjárón a torony irányába. Szerencséjükre észrevétlenül értek az ajtóig, mely befelé vezetett a toronyba. Váratlanul, mintegy baljós jelként fekete varjak seregei repültek ki károga a vártorony padlásáról. Lianar óvato-

Zöldpikkelyes lovas

san benyitott az ajtón, sem ő, sem Szisszenő nem vette észre, hogy az egyik varjú szeme különös, vöröses fényben felizzik...

A nyíló ajtó mögött silbakoló goblin strázsa értetlenül nézett Lianarra. Mielőtt felfoghatta volna miről van szó a kósza kardja átfúrta mellét. Szisszenő elkapta az előrebukó goblint.

–Ha elesnek, zajt ütnek! –sziszegte, miközben földre engedte a tetemet. Lianar bólintott, majd lassú léptekkel a folyosó másik vége felé indult, ahol csigalépcső vezetett felfelé és lefelé. A kikopott kőlépcsőkön párduléptekkel indult felfelé. A gyíkembernek nehezebb dolga volt, karmai minden lépésnél megcsikordultak a hideg kővön, és hosszú farkával alig fért el a szűk lépcsőfeljárón. Három emeletet gyalogoltak föl, mire a legfelső szintre értek. Szerencséjükre senki sem tartóztatta fel őket. Az emelet kör-alapú építését egy keskeny, kőfalú folyosó szelte ketté. A folyosóról két ajtó nyílt. Lianar magára és a jobb oldali ajtóra, majd társára és a bal oldali ajtóra mutatott. Szisszenő bólintott és elindult a bal oldali ajtó irányába. Egyszerre nyitottak be a két faajtót. Lianar egy gyertyákkal megvilágított helyiségben találta magát, melyet egy hatalmas, fekete selyemmel elfüggönyözött ágy, néhány faragott szekrény, egy ropant íróasztal és egy hihetetlenül nagy, amennyezetről lelógó kandeláber díszített. Az íróasztalon egy csodás kard hevert, az asztal mögött pedig egy aszott arcú, csontsovány, feketeruhás öregember gubbasztott, és egyenesen Lianarra meredt.

–Üdvözöllek fiam –mondta. Lianar szívébe mart a rémület, az öregember mondatából kitűnt, hogy tisztában volt behatolásukkal!

–Gyere közelebb fiam, nincs mitől tartanod! –mondta lágyan, szinte simogatón a fekete alak.

–Meg akar babonázni –kapcsolt Lianar, máris az asztalnál termett, és lesújtott a mágusra. Kardja egy lábbal a mágus feje előtt, valami láthatatlan falnak ütközött és szikrákat szórva le pattant róla. Lianar keze elzsibbadt a hirtelen visszaránduló penge erős rántásától. A mágus arca gonosz vigyorba torzult.

–Ha harcot akarsz, megkaphatod!

Lianar megpróbált kitérni a mágus kezéből kicsapódó kék golyóbisok elől, de azok kárlehetetlenül követték őt, és éles fájdalmat kelteve testébe csapódtak. A kósza a falnak tántorodott, a mágus felállt és lassan feléindult. Lianar csak most vette észre, hogy a mágus teste körül halvány gyöngyházfényű aura izzott.

–Ki vagy te? Tolvaj, orgyilkos? Miért támadtál rám? –vartyogta a sötét ruhás mágus. –Ha nem válaszolsz, lassú tűzön perzsellek meg! Ekkor a nyitott ajtón át Szisszenő robbant be a terembe. Gondolkodás nélkül a mágusra vetette magát, de a gyöngyházfényű mágikus védőháló hátradobta. A mágus újabb támadója felé fordult. Arcán a meglepetés látszott.

–Egy gyíkember –suttogta.

Lianar feltápászkodott és Szisszenő felé kiáltott. –Nem fogja a fegyver, menekülj! Szisszenő ahelyett, hogy kifutott volna a teremből, elkerekedő szemmel bámult a mágusra. A érzéseket kifejezni képtelen, mozdulatlan gyíkarcon remegtek az izmok. Majd a gyíkember hirtelen magához tért, egy pillantással felmérte a termet, és szeme megakadt az asztalon heverő kardon, két lépéssel az asztal mellett termett. A mágus is észrevette a gyíkember pillantását, és gonosz gondolat suhant át fejen.

–Ne! –síkoltotta –azt a kardot nem emelheted fel! –Mert ha megfogod, menten porrá omlasz-tette hozzá gondolatban. Szisszenő

felkapta a kardot, majd sziszegve felkiáltott: Caid! A mágus értetlenül meredt maga elé. Majd amikor a gyíkember lecsapott, kezét az arca elé emelte védekezésül. De a kard, kettészelve a mágikus burkot a fekete alak testébe hatolt. Shanuzzár holtan borult a hideg kőpadlóra.

II. Fenron elégedetten, de ugyanakkor gyanakodva nézett a trónusa előtt térdeplő két alakra. Az egyik régi barátja, az erdőjáró kósza volt, a másik viszont egy gyíkember. A kósza azt mondta, hogy ez a szörnyeteg megbízható, de a királyi testőrség parancsnoka kétszaksznyi harcost rendelt a fogadóterembe. A gyíkember azonban a várakozással ellenben rendkívül ludvarias volt, és az etiketnek minden tekintetben megfelelt. II. Fenron a két hősré nézett, akik legyőzték Shanuzzárt, és visszahozták az elveszett Caidhain' mohmort.

–Köszönöm nektek bajnokok, hogy a Daeron család szent fegyverét elhoztátok nekünk. A kis trónörökös, bár még csak ötéves, meg fogja tanulni az igazság érdekében forgatni e szent pengét! Szisszenő a kis gyerekre nézett, aki a király jobbán ült. A gyíkarcon mosoly suhant át.

A hűvös keleti szélben Lianar Szisszenő oldalán bandukolt felfelé a Nagy-Fenyő hegyen.

–Mesélj el nekem mindent Szisszenő!

A gyíkember egy ideig csendben volt, majd lassan, vontatottan beszélni kezdett.

–Úgy kezdődött, hogy annak idején Shanuzzár megtámadott engem és csapatomat. Elestem a harcban. Igen, bármilyen hihetetlenül is hangzik meghaltam. Lelkemet Aldeon atya reinkarnálta, hogy milyen alakban térek vissza, azt nem tudta. Mindezt egy rövid levélkésben olvastam, amit a saját tetememnél elrejtve találtam! Minden bizonnal az érsek róttá papírra azokat a sorokat. A kardot is azért tudtam megfogni, mert én valójában Waalden, Daeron hercege vagyok.

Szisszenő még hosszan mesélt Lianamnak, miközben felfelé sétáltak a meghitt barlang felé a keskeny erdei úton.

Massár Máttyás





Mitológiai ABC

A Sellő

A tenger csodaszép halfarkú leánya.

A Mítosz: Szinte minden tengerparti nép mitológiájában szerepelnek a sellők. A görög mítoszokban éppúgy találkozhatunk velük, mint a római, izlandi, vagy japán mesékben és legendákban. Ezekben a sellők félig, vagy teljesen emberformájú tengeri lények.

A görög mitológia több sellőszzerű lényt ismer. A *Néreiszek* (vagy *Néraidák*) Néreusz tengeristen és Dórisz leányai, halhatatlan tengeristennők. A leírások szerint csodaszépek, tagjaik ragyogóan fénylenek, hajukba aranyszálak fonódnak. Teljesen emberszerűek (tehát nem halfarkúak!), ezüst cipellőjükkel a habok hátán táncolnak. Jóságosak, számos mese szól arról, hogy viharba jutott hajókat, vagy hajótöröttet mentettek meg. A *Néreiszek* jószívűségére legjobb példa Héphaisztosz története. Héphaisztosz, Héra gyermeke, olyan csúf volt, hogy anyja is elborzadt mikor meglátta. Héra, hogy elkerülje a többi isten gúnyolódását, lehajította fiát az Olümposz hegyéről. Héphaisztosz szerencséjére a tengerbe zuhant, ahol rátaláltak a *Néreiszek*, karjuk közé vették a gyereket, majd együtt felnevelték. Később Héphaisztosz az istenek közé lépett – a tűz és a kovácsmesterség istene lett. Egy másik, jóval ismertebb történet is a *Néreiszek* nevéhez fűződik. Thetisz, a *Néreiszek* egyikének kezéért halhatatlan istenek vetélkedtek. Azonban amikor megtudták a jóslatot, miszerint Thetisz fia hatalmasabb lesz apjánál, lemondtak róla. Zeusz halandó férfihoz, Péleuszhoz adta feleségül a *Néreiszt*, így kijátszva a jóslatot. Thetisz fia pedig nem lett más, mint Akhilleusz, a Trójai háború legnagyobb hőse, az Iliász főszereplője.

A *szirének* egy folyóisten és egy múzsa nászából származnak. Félig madár, félig asszonytestű lények (tehát téves az az elképzelés, miszerint halfarkúak lennének). Apjuktól vad ösztönöket, anyjuktól csodálatos hangot örököltek. Sziklaszigeten élnek, ami tele van szórva emberi csontokkal és kiszáradt

emberbőrrel. Mágikus énekükkel elbűvölik a hajósokat, akik az ellenálhatatlan hang hatására a sziget felé kormányozzák a hajót, ahol az hamarosan zátonyra fut. A szirének valamikor Démétér istennőnek engedelmestek. Odüsszeusz elhajózott a szigetük mellett, de a hajóárchohoz köttette magát és társainak bedugta viasszal a fülét. Az Argonauták hajóján Orpheusz énekével és lantjával nyomta el a szirének bűvös hangját.

A *tritónok* kisebb tengeristenek a görög mítoszokban. Humanoid lények, testüket kicsiny, kemény pikkelyek borítják, hajuk moszatból van, vállukat bíborcsigák díszítik. A tritónok két lábszára összenőtt, jórészt úgy néz ki, mint egy delfin fark. Kagylókürtjükkel parancsolni tudnak a hullámoknak és a tengeráram.

A japán mitológiában előforduló *hableányok* felsőteste csodaszép nőalak, a láb helyén azonban halfarok van. A szárazföldön éppúgy képesek lélegezni, mint a víz alatt. A hableányok gyakran napoznak a tengerparti sziklákon.

Egy 1215-ben kelt izlandi krónika így ír a *tengeri férfiről* (haffstramb): „nyaka, feje orra és szája az emberéhez hasonlított azzal a különbséggel, hogy feje rendkívül magas és fent hegyes volt. Vállai szélesek, a vállak végén kis karcsonkok voltak. A test lefelé keskenyedett, és hogy övön alul milyen alakú, azt soha senki nem látta. Tekintete merev volt.”

RPG: A sellőszzerű teremtmények hasonló kavalkádját találhatjuk meg a szerepjátékokban, mint a mítoszokban. Lehetetlen lenne a rendelkezésre álló helyen reagálni az összes változatra, csak a legfontosabbakat emelem ki.

A tengeri sellők általános elképzelés szerint halfarkú emberek, a földi civilizációktól elzárkózva, tengermélyi városokban élnek. Néha felúsznak a tenger felszínére is, még inkább partközelségbe is merészkednek. Bár képesek levegőn is lélegezni, a szárazföldön hamar kiszáradnak, elpusztulnak. Az emberekkel és más szárazföldi fajjal nem

érintkeznek, semlegesek az irányukba, bár a legendák szerint néha megtámadnak hajókat.

A tritónok is megtalálhatók egy-két szerepjátékban, így például az AD&D-ben is, mely szerint ez a tengerlakó nép a Víz Elementális Létsíkjáról származik. Az elképzelés szerint a tritónok a melegebb vizeket kedvelik, hatalmas vízalatti korall-, vagy kagylóvárosokban, néha barlangokban laknak. A tritónok lábfeje uszonyoszerű, testük emberi, ezüstös, pikkelyes bőrük van és zöld, moszatszerű hajuk. Kagylókürtjeikkel képesek vízilényeket megidézni, illetve elretteníteni. A tritónok békés népség, gyűlölik a harcot. A szárazföld lakóit távortartják vizeiktől, nem segítik őket, hacsak nem fűződik érdekükhöz.

A hableányok is feltűnnek a szerepjátékokban, egyfajta tengeri tündérként, akik a habokon táncolnak, és megsegítik a szerencsétlen hajótöröttet. Az AD&D-ben csak keleti hableány létezik (a Kara-Tur Compendiumban található meg Ningyo néven) bár ez is inkább egy faj, mert vannak „hableányok” is. A ningyok nem építenek városokat, az óceánok hatalmas birodalmának vándorai. A legtöbb játékban (pl. Palladium) a sziréneket összekeverik a sellőkkel. Az elképzelések szerint a sellők halfarkú, embertestű nép, mely bűverejű dalával a halálba csábítja a tengerjárókat.

Ötlepek Sellő-vadászoknak: Valószínűtlen, hogy egy jó vagy semleges jellemű karakter összeütközésbe kerüljön a tenger eme békés lakóival. Ha mégis, a páratlanul ritka, de létező, vérszomjas és ádáz sellő-néppel kerülnének harcba, próbálják kihasználni azt, hogy a tűz elemi erővel hat a vízlakó kreatúrákra. A tengeri útra készülő mágus pedig sose feledkezzen el a Vízlevegzés (Water Breathing) varázslatot betanulni.

Ha tritónokkal kerülünk szembe, akadályozzuk meg őket tengeri lényeket megidéző kürtjük használatában. Súlyos harcra számíthatunk, mert a tritónokra alig hat a mágia, akár a legtöbb más létsíkról szár-





mazó lényre. Feltétlenül megjegyzendő: a tritonok népe sohasem felejt, ha valaki megölt egy tritont, soha ne menjen tenger közelébe, mert a tritonok vámi fogják.

Mesélőknek: Mivel a sellők, tritonok és habléányok békés népek, történeteinkben inkább segítőként tűnhetnek fel, mint ellenfélként. Természetesen ne feldekezzünk meg arról, hogy okot kell adnunk, miért segítenek a tengerlakói.

Lehetséges, hogy gonosz vízisellőket meséljünk, akik hajókat támadnak meg. Esetleg egy semleges csoport is támadóan léphet fel, például azért, mert annak idején néhány kalóz megtámadta és megölte egy-két, sziklaszirten napozó társukat. Ezek után arra a következtetésre jutottak, hogy minden ember gonosz. A party meggyőzheti őket az ellenkezőjéről...

Jó alkalmazási lehetőség még, ha a sellők népe hadban áll egy gonosz tengeri néppel (ezek lehetnek például sahuaginok MC II), akikkel karaktereink is összeütközésbe kerülnek, ilyenkor esetleg szövetség köthető...

Előfordulhat, hogy a csapatnak valamilyen víz alatti célpontot kell megkeresnie (egy elsüllyedt várost, vagy egy vízbe hullttárgyat, stb.), ilyenkor sokat segíthetnek a tritonok, akik képesek parancsolni a tengeri lényeknek. Esetleg az egyik karakter valahol szert tehet egy kagylókürtre, s amikor tengerre száll, hirtelen ráébred, hogy mennyire nem kedvelik őt a tritonok, akik nem értik, hogyan kerülhet hozzá egy kagylókürt.

Ha a karakterek tengeren kelnek át, az utazást izgalmas kalanddá tehetjük a halfarkú sellők, pikkelyes tritonok és a csodaszép habléányok segítségével.

A Griff

Sasfejű és saskarmú, oroszlántestű, szárnyas szörnyeteg.

Mítosz: Valószínűleg a keleti kultúrákból került át a griff a görög mítoszokba. Kutyafejű, szárnyas lényként ábrázolták ezeket az alvilág határán élő szörnyetegeket. A griff a középkorban lett divattá, ekkor már sas és oroszlán keverékeként ábrázolták. Mint a

bátorság, hősiesség szimbóluma, számos nemesi címerben helyt kapott. Érdekességként megjegyzem, hogy annak idején Budapest városának címerét is griff díszítette.

RPG: A fantasy szerepjátékok kedvelt alakja. Állati értelmű, igen vad ragadozó. Kilenc láb hosszú, marmagassága öt láb. Testének első fele (feje, első pár lába, szügye) és szárnya olyan akár a sasé, hátsó pár lába és teste akár az oroszláné. Aranytolla illetve sárga szőre van. Kedvenc eledele a lóhús. A griffek csapatokba verődve vadásznak, felhasználva szuper-érzékeny látásukat és kifinomult szaglásukat. Sziklaszirteken tanyáznak, nyílt síkságok szomszédságában. Fészküket megközelíthetetlen helyekre rakják, tojásaikat bőszen vigyázzák. A pegazus és az óriás sas mellett az egyik leggyakoribb légihátas. Rendkívül nehéz megszelídíteni, de ha sikerül, kiváló szolgálatot tehet.

Ötletek griff-vadászoknak: A griff-vadászok célja elsősorban az igen értékes tojások, vagy a még értékesebb fiókák elrablása. Az ilyen „beszerzési akcióra” jól fel kell készülni. Ha már megtudtuk, hol van a griff-fészek, legegyszerűbb egy kisebb ménest behajtani a griffek territóriumára, így legalább egy részüket elcsalhatjuk. Ez után következik a sziklamászás, mely igen embert próbáló lehet. Ha elértük a griff fészket, akkor jön a legnehezebb próba, legyőzni az anyamadarat. Igyekezzünk valahogyan megakadályozni, hogy rikoltásával magához

hívja társait, épp elég gondunk lesz vele is. Ha megszereztük a tojásokat, mielőbb hagyjuk el a griffek által lakott területet.

Ha a szabad ég alatt lovagolunk és griffek támadnak ránk, biztosak lehetünk, hogy a támadást lovaink jelenléte váltotta ki. Ilyenkor két lehetőségünk van, vagy felvesszük a harcot, vagy magunk mögött hagyunk néhány lovat...

Mesélőknek: A griff felhasználási lehetősége szinte korlátlan. A csapatot felbérlelhetik, hogy szerezzenek be néhány griff-tojást, esetleg egy mágusnak van grifftollra szüksége. Lehetséges, hogy a csapatnak olyan helyre kell bejutnia, ahová csak a szelek fújnak el...

Jól gondoljuk meg, mikor tesszük lehetővé játékosunk számára azt, hogy griffel rendelkezzen. A griff gyors, nem ismer terepi akadályokat, átszáll a folyók és a hegyek felett. A hős ripsz-ropsz bárhova eljuthat, ezáltal veszélybe kerülhet a játékegyensúly. A mérleget némileg visszabilenthetjük, ha ügyelünk arra, hogy a griff minden lovat megtámad, ilyen esetekben még a parancsoknak sem engedelmeskedik, irányíthatatlanná válik, megvadul.

Ha a griffet mesélünk, ne felejtjük el, hogy a griff vad ragadozó, akkor támad, ha éhes. Egy másik tanács: mielőtt griffet mesélünk feltétlenül nézzük át az adott szerepjáték légcisatákra vonatkozó részeit.

—mm—





TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélnél 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 maradtak, 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, Utastárs Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni egyszerűen 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, lézernyomtatással 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 LEVÉLLEN

1680, BUDAPEST, PF. 134.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

90.NAP

Hosszas pihengetés, erőgyűjtögetés után megérett bennem az elhatározás: megpróbálom felkutatni a fémes testű szörnyet, talán most sikerül móresre tanítani! Hosszú csata volt, mindkét fél borzalmas veszteségeket

sz szenvedett: a bárdok még évszázadokig fognak énekelni erről az ütközetről. Természetesen a győztes a jobban felszerelt, intelligensebb és ügyesebb fél lett. Nagy nehezen sikerült a lény hosszú és egyenes, fémes színű gerincét kivágnom. Egy darabig gondolkodtam rajta, hogy mit kezdhetnék vele, de semmi értelmes nem jutott az eszembe.

A csata után sebeim ápolásába fogtam, majd, hajdan szerzett hegymászó-tudásomat kamatoztatva, a Horog hegység további felderítésével foglalatostkodtam. Egy vadász tatut, majd a hegység lábánál egy bolhakutyát sikerült elejtenem. A környéken néhány igen félelmetes szörnyet is megfigyeltem, de a délelőtti csata után nem sok kedvem volt bárkivel is összeakasztani a bajszomat. Láttam például a nagy, óriásmacsákra emlékeztető szörnyet, amint keccesen suhanva épp egy spagulárcsordát cserkészettbe. Brrr!

Lefekvés előtt egy kis gyakorlás a kőkéssel, aztán pihi.

99.NAP

Miközben épp a bolhakutyából kivágtott bordát faragtam át, hogy egy használható csontkésem legyen, találkoztam egy szőke, körszakállas trollal. Be is mutatkozott, Buldózernek hívták. No, remélem nem velem akarja a környezetrendezést kezdeni.

Délután tovább folytattam az utamat északi irányba, a Hóhér-pusztá határa mentén. Miközben kézügyességemet és fürgeségemet, valamint a tárgyak észrevétlen elemelésének művészetét fejlesztettem, felkeresett egy surranó kígyó, és epekedve nézett rám. Valószínűleg vedleni akart, a bőrétől megszabadulni. Én megtettem minden tőlem telhetőt, de a nyúzás nem ment a kígyó agyonverése nélkül.

Rengeteg holmi van már a hátizsákomban, egyre gyakrabban vagyok kénytelen pihenni. Elhatároztam, hogy véget vetek ennek, elvégre nem valamiféle önsanyargató kék-túrán vagyok. Tüzetesen átválogattam a

motyómat, és úgy döntöttem, hogy a három jókora vadász tatu bőrre semmi szükségem sincs. Messzire hajítottam őket.

Félelmetesen korcs szörnyek élnek erre felé. Egy fémes, drótos szőrű pincsi-kutyával kellett késő délután megküzdenem. Aztán, amikor már úgy döntöttem, hogy semmi értelme továbbmenni, nekiláttam a vacsorának. Lila brekktet sütöttem, Orkné módra.

107.NAP

Már elég hosszú ideje vagyok itt a félszigeten, és úgy érzem, egyre ellenállóbb lesz a szervezetem a vidék viszontagságainak hatására, egyre többet vagyok képes elviselni, egyre jobban értek a fegyverekhez. Táborozás alatt összeakadtam egy Jackye Chan nevű kobuderaival. Fúvócsdóval szaladgál az ebada! Méretéből ítélve, ez sokkal gyengébb és kevésbé megbízható fegyver lehet, mint az én dárdám.

Röviddel elindulás után találkoztam egy spagulárral. Jámbor növényevő, könnyű préda lesz! Marconán elvigyorodva, bunkósbotot markolva rárohantam. A kérdőző állat egyből megélenkült, és néhány jóirányzott rúgással temporálisan harcképtelenné tett! Mire magamhoz tértem, már árkon-bokron túl volt.

Az egyik dombon találtam egy olvasztókemencét. Körbejártam, megvizsgáltam, de semmi különös. Mindenesre ha majd lopok valahonnét fémet, tudni fogom, hová jöjnek vissza. Láttam egy öregembert is, egy pőznához kikötözve. Vajon mi célt szolgálhat?

Írányjelző? Áldozat egy istennek? Tűnődve vontam meg a vállamat. Az egy másba folyó hetek monotonitását mindig meg kell törni valami vidámsággal: most Kvarg Lipótót, egy régi ismerősömet tréfáltam meg, mert elloptam tőle két varányszemet.

Betévedtem egy kisebb erdőbe, ahol egy bokor mögül rögtön alkalmam volt megcsodálni egy félelmetes fabontó szőjert. Juj, de ijesztő! Megfigyeltem, hogy vannak szörnyek, amelyeken ütőfegyverekkel, másokon szűrő, megint másokon vágófegyverrel lehet legkönnyebben sebet ejteni. Ha nagyobb gyakorlatom lesz, és jobban kiismerem a szörnyeket, meg tudom csinálni, hogy minden szörny ellen a megfelelő típusú fegyvert használjam.



130.NAP

Ma rengeteg dolog történt. Megismerkedtem egy Ramon nevű kobuderával, és rögtön el is loptam a vizestömlőjét. Aztán meglátogattam a rúdhoz kikötözött öregembert, és könnyítettem a szenvedésein. Nyugat felé haladva, egyszer csak elértem egy gondozott tanyához. Egész meglepő volt, hogy milyen melegen fogadtak - úgy látszik, ide még nem ért el az árnymanókat egész Ghallán végigkísértő fajgyűlölet. Persze hamarosan kiderült, hogy itt sem önzetlen, felebaráti szeretet által sugallt segítségről van szó: a gazda a második falat kenyér után már rátért az üzletre.

Elmondta, hogy néhány goblin fosztogatja a tyúkólat, ezeknek a fészket kellene megkeresnem és kifüstölnöm. Vonakodva kötélnek álltam: néhány nyomorult goblin lemészárlása is segíthet határtalan vérszomjam csillapításában.

Elindultam a gazda által megadott délkeleti irányba. Épp megbotlottam egy szomjazó alakváltóban, amikor megpillantottam egy bakkurát. Korábban már találkoztam egyszer egy ilyen szörnyel, de akkor még nem éreztem elég önbizalmat ahhoz, hogy vérét vegyem.

Most azonban mosolyogva, bunkósbotomat flegmán meglóbálva rárohantam. A lény csápjaival megmarkolta a combomat, de én nem törődve a fájdalommal, ütöttem, amíg csak mozgott. Miután levakartam magamról a csápokat, már eddig is terjedelmes (és eléggé büdös) trófea gyűjteményt a lény bőrrel gazdagítottam. Nem sokkal odébb megtaláltam a bakkura éhező porontyait. Cseppnyi lelkiismeretfurdalás támadt bennem, ami pillanatokon belül eloszlott, amikor szembekerültem egy félelmetes sünmedvével. Bár a lomha állatot hamarosan sikerült magam mögött hagyni, de ekkor a levegőből egy mérges csipésű rájanyék csapott le. Tovább vánszorogtam megbénított lábaimon.

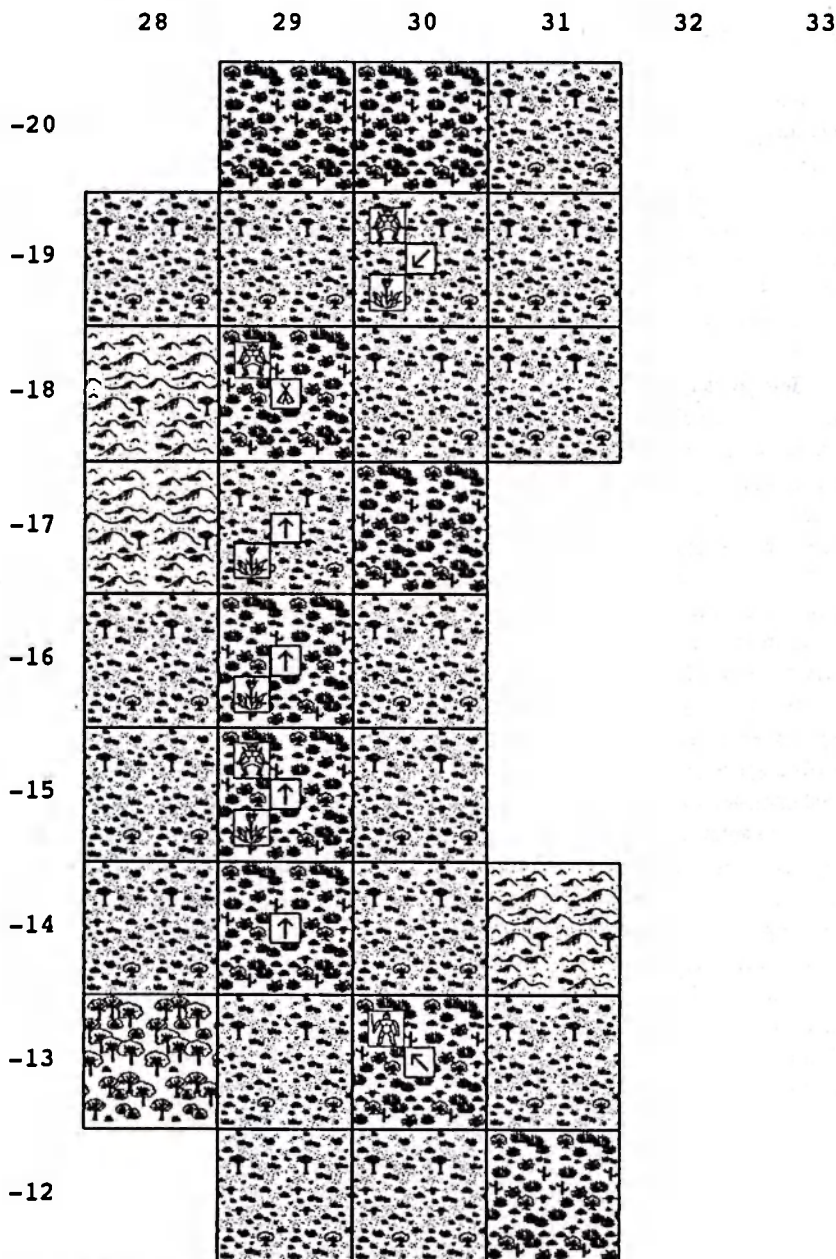
Az első biztonságos bokorban lekuordtam, és ott vártam, hogy a mérge hatása elmúljon.

S.P.

- (29,-18) lila brekk (#11)
- (29,-17) xantusz-kaktusz (#114)
- (29,-16) mákrózsa bokor (#56)
- (29,-15) surranó kígyó (#30), mákrózsa bokor (#56)
- (30,-19) drótszörű pincsi (#22), xantusz-kaktusz (#114)
- (30,-13) Buldózer (4199. kalandozó)



Setét Patkány 11. fordulója





Lovagrendek

Utolsóként a legnagyobb és legtitokzatosabb sorsú lovagrendről, a templomosokról lesz szó. Ez a rend volt, amaga idejében, a lovagi eszmény tökéletes megtestesítője, végül azonban a hübrisz (agó) lett a vesztük, mely a történelem sok nagy alakjának is végzete lett. Ez az írás elsősorban a templomosok történetére koncentrál. Szervezetük nagyon hasonló volt a johannitákéhoz, akikről a múlt hónapban írtam.

Krisztus szegény lovagjainak Salamon templombelirendjét is a Szentföldön alapították, mint ez nevükből is kiténik. Nyolc lovag határozta el 1118-ban Jeruzsálemben, hogy attól a pillanattól fogva szegény, krisztusi módon élnek és egyetlen feladatuknak az egyház szolgálatát tekintik. Jelszavuk így hangzott: „Ne nekünk, hanem a Te nevednek add Uram a dicsőséget” Fogadalmuk három erényt követelt meg tőlük: a szegénységet, a szüzességet és az engedelmséget. A rend hosszú történe során gyakran sem szegény, sem engedelmes, sőt néha még szűzi sem volt, de ezért az alapítókat nem kárhoztathatjuk. (Hasonlóan a ferencesekhez, akik, ahogy befolyásuk nőtt, mind távolabb kerültek a szent ferenci ideáltól.) Vezetőjük Hughes de Paynes, egy burgundi lovag volt, aki hercegi címét cserélte fel a templomosok egyszerű ruhájával. II. Balduin jeruzsálemi király a régi Salamon-templom területét adományozta nekik, innen kapták nevüket. Nem csak a király pártfogolta őket, hanem clairvaux-i Szent Bernátis, korának egyik legnagyobb alakja, aki gyújtó hangú szónoklataival több százezer embert győzött meg, hogy vegyék fel a keresztet. Bernát, a ciszterci rend alapítója, a keresztény lovagok mintáját látta a templomosokban. Regulát készített nekik, mely a ciszterciek, közismerten szigorú, szabályzatának módosítása volt. A pápánál is közbenjárt érdekükben, 1128-ban a pápa elismerte a templomosokat. Kezdetben a zarándokutakat biztosították, így vált feladatukká a hitetlenek elleni harc. A betegápolással, ami korábban szintén feladatuk volt, hamar felhagytak és csak a katonai tevékenységre összpontosítottak. Kezdetől fogva nem csak a Szentföldön, hanem Ibériában (a félsziget akkormégjórészt amórok kezén volt) is harcoltak az iszlám ellen. Bátorságukat még ellenfeleik is elismerték, a moszlimok úgy gondolták, az

ördöggel cimborálnak. A csatákban mindig bátran viselkedtek, még ha esztelenül is, fogadalmuk szerint, „ha a szükség úgy kívánja, mindenkor átkelek a tengereken, hogy harcba induljak, és segítséget nyújtok a hitetlen királyok és fejedelmek ellen. Három ellenséges személy elől sem menekülök el, hanem szembeszállok velük, amennyiben pogányokról van szó.” Láthatjuk, milyen feltétlen engedelmséget követelt meg a rend tagjaitól. Csak azokat a ruhákat hordhatták, amit feljebbvalóik adtak nekik, csak annyi vagyonuk lehetett, amennyit engedélyeztek nekik. Ez az engedelmség csak a renden belül állt fenn, a világi uralkodóknak semmilyen parancsát nem fogadták el, világi törvényszék nem ítélkezhetett felettük. Gondolhatjuk, mennyi gondot jelentett ez a királyok és fejedelmek számára. Amikor 1173-ban Amalric jeruzsálemi király és a Hegyi Öreg, az asszaszinok szektájának vezetője szövetséget kötött (ami az erősen szorongatott keresztényeknek a lehető legjobbkor történt), a templomosok megtámadták a hazatérő asszaszin követeket és megölték őket. Tettüknek egyszerű oka volt: néhány asszaszin felföldelmi díjat fizetett nekik, amitől a szövetség valószínűleg elszakadt volna. Amalric dühében elfogatta a vétekeseket és börtönbe vetette őket. Nem ez volt az egyetlen pillanat amikor a templomosok hozzájárultak a Szentföld elvesztéséhez. A hattini csata előtt, mely a keresztiesek katasztrofális vereségével végződött, és Jeruzsálem elvesztését vonta maga után, a templomosok nagymestere győzte meg a királyt, hogy adja fel jól védhető állásait és vonuljon előre. Mikor III. Balduin Ascalon várát ostromolta, a fal egy része leomlott, negyven templomos rontott előre, és két sergentet (a rendhez tartozó, nem nemesi származású és gyalogosan harcoló testvért) állítottak a falhoz, hogy senkit ne engedjenek utánuk jönni. A dicsőség, melyet oly forrón áhítottak, nem lett az övék. Kiszámú seregüket kiverték a városból és a rést a templomosok holttestével zárták el. Az ostrom tovább húzódott és – bár a várost végül bevették – a késlekedés sokba került a keresztieseknek. Bármilyen sok hibájuk is volt, igazi lovagok voltak, a legfényesebben talán

a kereszties háborúk szomorú epilógusánál, Akkó ostrománál bizonyították be. A hosszú ostrom után márcsak a templomosok tornya állt, a katonák nagy része már elhagyta a várost, csak egy maroknyi templomos tartotta magát. Megállapodtak al-Ashraffal, amuszlimok vezérével, hogy szabad elvonulást kapnak. A toronyra már fel is húzták a szultán zászlaját, amikor a városba beszabaduló mamelukok (a szultán elit seregei) a torony mellett rekedt nőkre vetették magukat. A templomosok dühükben letették a zászlót és lemészárolták őket. Három napig hősiiesen kitarottak a dűledező toronyban, míg az utolsó szálig el nem estek.

Ahogy nőtt a templomosok katonai ereje, úgy nőtt gazdasági befolyásuk is. Hatalmas birtokaik voltak Európa minden részében, 13 tartományuk egyike Magyarország volt. A gazdálkodás mellett pénzügyletekkel is foglalkoztak. A kor legbiztonságosabb bankjai a templomosok várai voltak, hadi erejükkel kiválóan védték a rájuk bízott értékeket. Nem csak megőrzéssel, de kölcsönzéssel is foglalkoztak. Sok keresztény uralkodó tartozott nekik hatalmas összegekkel. Gazdagságuk felülmúlta több udvarét, a szegénység fogadalmáig egyre sajátosabb értelmet nyert: kezdetben a nagymesternek négy ló, egy párpa, és egy apród járt. Szolgálatában volt még egy sergent, egy káplán, egy kovács, egy szakács, egy fegyverhordozó és egy tolmács (ez kevesebb, mint egy jó módú lovag átlagos kísérete), a XIV. század elején a nagymester 60 lovag, számtalan szolga és szerencsén rab-szolgák kíséretében utazott át Franciaországon (uralkodóhoz méltó kísérettel).

A lovagok nem tartoztak felelősséggel senkinek, csak a rendnek. A bajtársiasság volt a legfőbb követelmény, ezt fejezi ki a pecsétjükön látható két lovag, akik egy lovon utaznak. A bajtársiasságot erősítette a sok közös titok. A rend szabályzata, az eskü szövege, a ceremóniák titkosak voltak, azokat elárulni halálos bűnnek számított. A keleten eltöltött évek sem múltak el nyomtalanul, a templomosoknak különös szokásaik voltak: hetente mosdottak, késsel és villával ettek, stb. Nem csoda, hogy anépkörében mindenféle pletykák keringtek a templomosokról: azért olyan gazdagok, mert az ördöggel szövetkeznek, a bajtársiasság valójában homoszexuális kapcsolatokat takar, stb.

A Szentföld elvesztése után a rend elvesztette a lába alól a talajt, a világi urak egyre nehezebben tolerálták kiváltságait és már nem tudtak azzal védekezni, hogy a hitet védelmezik. Helyzetüket nehezítette, hogy az őket mindig védelmező római pápa hatalma gyenge volt. A római nép többször elüldözte, gyakran két, néha három pápa is volt, mindegyik különböző király befolyása alatt állt. Szép Fülöp, francia király megragadta az alkalmat, hogy leszámoljon a



templomosokkal. Nogaret nevű bizalmas embere megtudta, hogy egy tisztségétől megfosztott templomostemberléssel vádolnak, az elfogott lovagot egy cellába tetette egy szintén kivégzésre váró közemberrel. Minthogy a gyilkosoknak nem adták meg az utolsó gyónás jogát, a templomos neki sorolta el bűneit. A közember megrendülve a hallottaktól, Nogarethez fordult, a népi hiedelmekből már ismerős történeteket mondta el neki, a keresztleköpése, fekete misék, homoszexualitás. A király az aragon udvarba küldte az embert, hogy mondja el vádjait. Az aragon uralkodó nem adott hitelt nekik (amórok elleni harcokban játszott szerepük miatt túlnépszerűek voltak itt a templomosok). A király azonban nem adta fel. Nogaret és emberei az egész országban terjesztetni kezdték a templomosokról szóló történeteket, amik anép körében fogékony talajra találtak. A pápa magához rendelte a lovagrendek vezetőit, a johanniták azonban nem tudtak eljönni (éppen Ródoszt ostromolták). A templomos nagymester eljött ciprusról, már említett kísérletével, további okot adva a felháborodásra. A király elfogatta a nagymestert Jacques de Molay-t, és börtönbe vetette. A lovag a kínpadon vallomást tett.

1307-ben Nogaret lett a király kancellárja és elhatározta, hogy végleg leszámol a renddel. Hosszasan előkészítette akcióját és szeptember 14-én az ország minden rendházába betörték a

király emberei és letartóztatták a lovagokat, lefoglalták a javukat. Hogyan történhetett ez? A templomosoknak jó előre tudniuk kellett róla, hiszen sok emberük volt az udvarban. Egyesek szerint elképzelhetetlennek tartották, hogy egy templomost valóban letartóztassanak. Mások úgy vélik, nem is akarták megakadályozni letartóztatásukat. A választalan sohasem fogjuk megtudni. Az elfogott lovagokat az inkvizíció, mely a király befolyása alatt állt, kínvallatásnak vetette alá. Aki bevallotta bűnét, szabadon elmehetett. Gyűlteki a vallomások, ezek szerint Krisztus lovagjai megtagadták az urat és egy Baphometnevű bálványt imádtak, feketemiséket tartottak, a beavatandó lovagoknak a Miatyánkot kellett visszafelé elmondania, stb.

A pápa még egy utolsó kísérletet tett megmentésükre, megvonta a hatalmat az inkvizíciótól. Fülöperre összehívta a rendi gyűlést és velük ítélte el az eretnek lovagokat. A pápának nem maradt más választása, fel kellett oszlatnia a rendet, javait a johannitáknak utalta át. A király is elérte célját, 200 000 aranyarúgó adóssága semmissé vált. Diadalmát teljessé akarta tenni, elrendelte, hogy a nagymester Párizs népe előtt ismerje be bűneit. Jacques de Moley azonban olyan bátorságot tanúsított, ami méltó volt a templomosok szelleméhez. Beismerte, hogy egyetlen bűne az, hogy hagyta a rendet a pusztulásba sodródni, és beismerte a

koholt vádak. A király még aznap megégettette őt és helyettesét. A mítosz szerint a nagymester a máglyán megátkozta a királyt, kancellárját és a pápát. A következő pár hónap folyamán mindhárman meghaltak.

Máig is sok legenda tartja magát a templomosokról, elrejtett kincsükről, máig is létező titkos szervezeteikről. *[A fenti történet hasznos lehet a játékunkban is. Mit csinál a karakter, ha az ő rendjét illetik ilyen hamis vádak? Mi történik, ha rendje valóban a gonosz szolgálatába áll? A lovagrend kincsének megkeresése minden kalandozó álma. A lehető ségek szinte határtalanok.]*

Irodalom, azoknak akiket mélyebben érdekelnek a lovagrendek:

Antony Bridge: The Crusades

Granada Publishing, 1980, London

Erdődy János: Keresztes lobogók alatt

Móra, 1986, Budapest

Steven Runciman: A History of the Crusades

3 vols, 1968, Cambridge

Zombori István: Lovagok és lovagrendek

Kozmosz, 1988, Budapest

Rázsó Gyula: A lovagkorcsatái

Tankönyvkiadó, 1986, Budapest.

Nádori Gergely

STAR WARS

(Folytatás a 20. oldalról)

a pip-eket hozzáadhatjuk a dobásunkhoz. Például: 2d-ről 2d+1, majd 2d+2-re, és végül 3d-re ugrik. Egy pip emelése mindig annyi karakterpontba kerül, mint az aktuális tulajdonság értéke.

Tehát ahhoz, hogy Greedo a háritás (dodge) szakismeretét 2d-ről 2d+1-re emelje, két karakterpontot kell elköltenie. Ha azonban ügyessége 4d+1 lenne és 4d+2-re akarná emelni, akkor már 4 karakterpontot kellene feláldoznia. Így biztosítja a rendszer, hogy a karakter fejlődése egyre nehezebb legyen. A játék érdekessége, hogy csak hatoldalú kockát használ - a támadást, védekezést, computer kezelést, a fegyverek sebzését, mindent hatoldalú kockával szimulálhatunk. Ami a kockák árát figyelembe véve jó ötletnek tűnik. Minden cselekedet végrehajtásakor a próbálkozás nehézségi értékét kell megdobni illetve túldobni a sikerhez. Hat különböző kategóriája van a „cselekvés nehézségének”: nagyon könnyű, könnyű, közepes, nehéz, nagyon nehéz, hősies. Például: 1 méterrel lelőni egy vukit „nagyon könnyű” kategória,

de már a Halálcsillag szellőzőnyílásába belőni egy protontorpedót maximális sebességnél, az már a „hősies” nehézségi kategóriába tartozik. Minden nehézségi kategóriának van egy számértéke, és ezeket megdobva tudja a karakter végrehajtani cselekedeteit. Ha egy képesség magas, 5d, 6d stb., már sokkal könnyebb megdobni a „cselekvés nehézségi” értékét.

Párszóban a kiegészítő könyvekről:

- Sourcebook: légijárművek, földijárművek, idegen lények, felszerelési tárgyak leírása.

- Rebel Alliance: a felkelés hierarchiája, gépei, szokásai, belső rendje, tagjai, taktikái.

- Imperial Sourcebook: a császári haderők leírása, belső rendje, a flotta részletes felépítése, tisztviselők.

- Alien Races: idegen fajok. A filmekben szerepelt, feltűnt összes fajleírása. Ezek elindítható, játszható lények.

- Galaxy Guide: I-II-III. A filmek története, a Yavin, Bespin, Tatooine leírása, háttérinformációk. A filmek szereplői, főhősök Han Solo-tól a Mos Eisley kikötőjében található fejedelméig, mindenki.

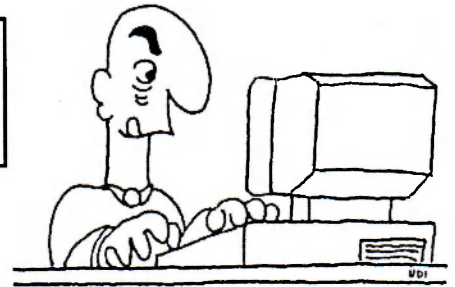
Remélem, egyre több rajongója lesz nálunk is ennek a páratlanul izgalmas játéknak.

„Az Erő legyen veletek”

Seregi Raymond



SZÁMÍTÓGÉPES ROVAT



A *Forgotten Realms*, *Krynn* és *Athas* után az AD&D úr is megjelent a számítógépen. A *Pirates of Realmspace* teljesen más mint elődei, de azért nem tagadhatja meg a rokonságot velük. A játék kicsit olyan, mintha a jól ismert *Pirates*-t és a *Curse of the Azure Bonds*-ot keverték volna össze. Minden játékosnak ajánlom, hogy olvassa el az előző számunkban megjelent Spelljamer ismertetőt, így otthonossá válhat a világ alapvető szabályaival. Ellentétben a korábbi játékokkal, csak egy karaktert irányítunk, ő lesz a hajó kapitánya. Mindig csak egy kapitányunk lehet, a választható osztályok: pap, harcos, lovag, tolvaj, varázsló, kósza. Az összes ismert AD&D faj rendelkezésünkre áll, de sajnos nem játszhatunk a speciális úrbeli fajokkal (giff, scro, xixchil stb.). Karakterünk 5. szintűként indul. A jellemnek fontos szerepe lehet, hiszen meghatározza mások viszonyathozzáink.

A „karakterlapon” egy új rovat is található, a hírnevünk. Kezdetben természetesen ismeretlenek vagyunk (később híresekké, de hírhedtekké is válhatunk). Konkrét feladatunk nincs, de hamar magukkal sodornak majd az események. A képernyő jobb felső részében a játék folyamán végig öt ikon sorakozik. A lemez a kimentés, betöltés és kilépés funkciókat teszi lehetővé. A vitorláshajóra klikkelve hajónkról kapunk információt, megnézhetjük az úrhajó paramétereit és képét, megtudhatjuk mi van a raktérben, megvizsgálhatjuk fegyvereink állapotát. Ha rendelkezünk kellő anyagokkal, javításokat hajthatunk végre, bepillantunk a hajónaplóba, ahol minden cselekedetünk dokumentálva van és megnézhetjük, hogy milyen szállítási feladatot kell végrehajtanunk. Az „emberek” ikon a legénységről ad információt. Megnézhetjük tisztjeink karakterlapját és tárgyait, a papokkal és varázslókkal varázslatokat tanulhatunk be. Átrendezhetjük a tiszték beosztását, mást állíthatunk be első tisztnek, kormányosnak, tartalék kormányosnak, navigátornak vagy őrnök Embereinket három csoportba kell osztanunk, az első a vitorlázattal foglalkozik (rigging). Ha nincsenek elegendő csökken a hajó manőverezése. A második csoport a fegyvereket kezeli (weapons). Ha nincsenek elegendő, nem tudjuk az összes fegyvert használni. Az utolsó csoport a maradék. Ha megszállják a hajót, ők harcolnak, és ők is lövöldöznek az ellenfélre kézi fegyvereikkel.

Az iránytű ikonra klikkelve kapjuk meg a navigációs menüt, innen utazhatunk utazósebességen kézi vezérléssel (csak egyenes vonalban), vagy a gép irányításával az előre beállított célhoz. Ezt a célt a következő menüpontnál, a navigációnál határozhatjuk meg. A navigációt választva a képernyő bal részében megjelenik a rendszer térképe az összes bolygóval, az itt kiválasztott bolygó, vagy egyéb érdekes pont lesz az úticélunk. A számítógép ikon a különböző, főként a játék irányításával kapcsolatos opciókat teszi elérhetővé. A képernyő bal felén a hajó orrából látható kép van. A képernyő jobbsó részén található négy nyilat, ezekkel lassíthatunk, gyorsíthatunk és fordulhatunk. A kormánykerék a kormányosnak adja át az irányítást, aki a megjelölt cél felé vezet minket, a horgony pedig megállítja a hajót. Ha más hajó közelébe érkezőnk, a hajó taktikai sebességre lassít és amíg kellően el nem távolodtunk, nem válhatunk vissza utazósebességre. Ilyenkor néhány új ikon is megjelenik a képernyőn, valamint egy radar, ami a mi helyzetünket és az ellenséges hajót mutatja (a kis zöld pont a nap irányát jelzi).

A radar alatti pöttyök fegyvereink állapotát jelzik, ha zölden villognak, készek a tüzelésre, ha szürkék, még utántöltik őket. Az új ikonok a következők: ballista, erre klikkelve összes fegyverünkkel lövünk, a két egymásnak ütköző hajó a sarkantyúzás ikonja, csak akkor tudjuk használni, ha hajónkon van sarkantyú és elég közel vagyunk az ellenséghez. A két egymás mellett haladó hajóval az ellenséget súrolhatjuk. Sikeres súrolás esetén az ellenfél manőverezése lényegesen csökken. A célkereszt a fegyverekkel való célzására használható, a lehetséges célpontok: legénység (C), test (H), fegyverek (W) és vitorlázat (R). A kis horog a másik hajó megcsáklyázásához szükséges. Ha a manőver sikeres, kézitusa kezdődik.

A zászlót használva beszédbe elegyedhetünk a másik hajóval. Megfenyegethetjük őket, híreket cserélhetünk, megadásra szólíthatjuk fel, vagy akár kereskedhetünk is vele. A nyilak, a kormány és a horog a harcban is megmaradnak. A harc valós időben játszódik, gyakran fürgén kell cselekednünk, ha menteni akarjuk a bőrünket. Minden találkozás elején megtudjuk, merre van a másik hajó (port=balra, starboard=jobbra, stern=hátra, bow=előre) és

azt is nem kalóz-e. Ha kézitására kerül sor, a harc a korábbi játékokból már megszokott rendszerben folyik.

A rendszer, melyben kalandozunk nyolc bolygót tartalmaz, egyes bolygókon le tudunk szállni, másokon nem. A bolygók a következők: Avadia: gyíkemberek lakják. Coliar: két kikötője is van, az egyikben gyíkemberek, a másikban madáremberek laknak. Toril: itt található a legjobban felszerelt kikötő. Karpri: nincs kikötője. Chandos: ennek se. Garden: kalóztanya, de sok dolgot csak itt lehet beszerezni. Glyth: jégbolygó egy apró kikötője és végül H’Catha: itt nem lehet leszállni.

A kikötőkben sok mindent csinálhatunk, de minden alkalommal amikor leszállunk, adót kell fizetnünk. A kikötői szolgáltatások a következők: Kocsmá: meghallgathatjuk a híreket, új megbízást szerezhethetünk (általában egykalózt kell elkapni, de gyakran valami sürgős árut kell elvinni valahová). Hivatal: itt kell befizetni az adót és kapjuk meg a teljesített küldetések jutalmát, ha van meghívólevelünk, a város vezetőjével is beszélhetünk. Templom: gyógyítást, feltámasztást és hasonlókat vásárolhatunk. A raktárban vásárolhatunk és adhatunk el, valamint különleges szállítmányt vehetünk fel és adhatunk le, ilyenből is mindig csak egy lehet. A különböző boltokban fegyvereket és egyéb tárgyakat vehetünk.

Toril kikötőjében még két másik lehetőségünk is van: a bankból pénzt kölcsönözhetünk és berakhatjuk a vagyonunkat, a kikötőmesternél a hajót adhatjuk el, vehetünk újat, vagy módosíthatjuk. A módosítások a következők: *A test vastagítása*: nehezebb lesz eltelni a hajót, de csökken a raktér. *A test páncélozása*: hatása mint az előző, de ilyenkor a manőverezés csökken. *Erősebb anyagokból építhetjük át az egész hajót*. *Hálókat helyezhetünk el*: védelmet nyújt egyes lövedékek ellen. *Több vitorlát rakhatunk fel*: javítja a manőverezést, de növeli az alkalmazandó legénység számát. *Leszedhetjük a felesleges súlyt*: javítja a manőverezést, de rontja a páncélatot. Ugyanitt tudjuk a hajót átnevezni és javíttatni is. Kalandjaink során mind jobban bele fogunk sodródni a gonosz neogik elleni harcba, ha nem vagyunk ügyesek, az egész rendszert igájuk alá hajtják. *Néhány tipp*:





Érdeemes rögtön kölcsönt felvenni, a speciális rakományok mindig jobban fizetnek mint a többi. A piacok elég lassan változnak, ezért megéri azt szállítani valahová, ami ott drága volt, gyakran az úrben szembejövő másik hajónak lehet legelőnyösebben eladni a rakományt. Érdeemes közelharcba bonyolódni. A játék sokat visszaad az eredeti Spelljammer varázsából, még ha nem is tökéletesen olyan. A kicsit gyengébb grafikáért kárpótól a sokszínűség és a sok lehetőség. Biztos vagyok benne, hogy sokaknak kedvence lesz.

Dark Queen of Krynn

Kedves olvasónk Molnár Gergely elküldte nekünk a Dark Queen of Krynn első részének térképeit. szintén neki köszönhetjük a tünde királynőnek adandó válaszokat is, melyek a következők: 1.Gebene 2.Bilbara 3.Limene 4.Shu-wara 5.Limene 6.Limene 7.Gebene

Köszönjük fáradozását, amennyiben más olvasóinknak is vannak hasonló kincsei és szeretnék megosztani azt másokkal is, örömmel közöljük le azokat.

-gely

p.a.k.o.

TIPPEK

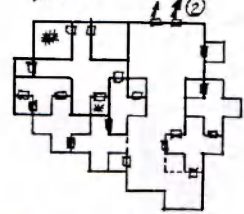
Molnár Márton Budapesti olvasónk választ adott sok Beholder II-őrült problémájára. A szoba, melyről azt írtuk, zsáktutca, mégsem az! A polcokon található drágaköveket át kell hordani az egyik polcra. Három, vagy négy darab után eltűnik a fal, és egy szobába juthatunk, ahol mindenféle tápegységet lehet találni. Ezután menjünk vissza az előző szobába, lépünk a közepére, rakjuk a lábunk elé a tápos szobában talált drágakövet. Lépünk le, kapjuk fel a drágakövet, és lépünk át a megnyílt teleportkapun. Nem mindegy, hogy melyik polcra rakjuk a drágaköveket az elején, mert másféle táptalajokat, vagy gonosz papokat is találhatunk. Örök hála hűséges Olvasónknak. A beholder kísérije minden lépését.

Kétolvasónktól, Egri Csabától (Dunaújváros) és Vogt Pétertől (Dabas II) is ugyanezt a választ kaptuk.

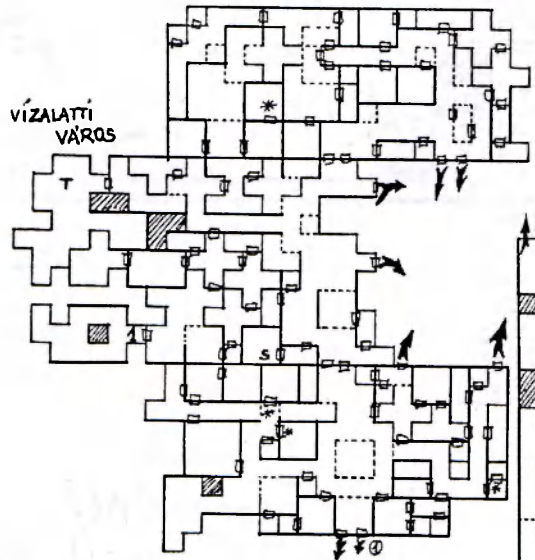
Köszönjük a segítséget, a többi játékos nevében is.

- (1), (2) kapcsolódási pontok
- X várható csata helyszínek
- ↗ kijáratok
- ∩ csapdák
- * fontos helyszínek
- ⊞ ajtók, átjárók
- D drakon
- ☼ beholder
- ♀ templom
- F fogadó
- T training
- K kocsmá
- ⊙ tojások
- # lejáró
- ## feljáró
- Dr sárkányok
- S start hely
- TT tanács terem

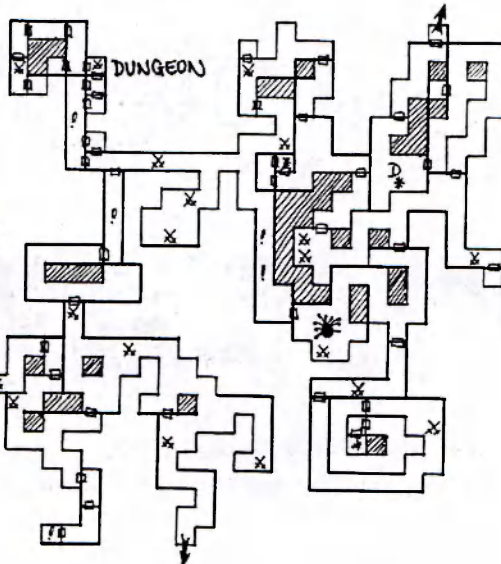
VÁROS



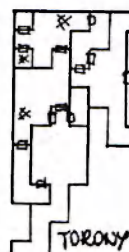
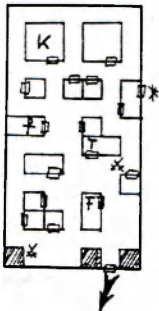
VÍZALATTI VÁROS

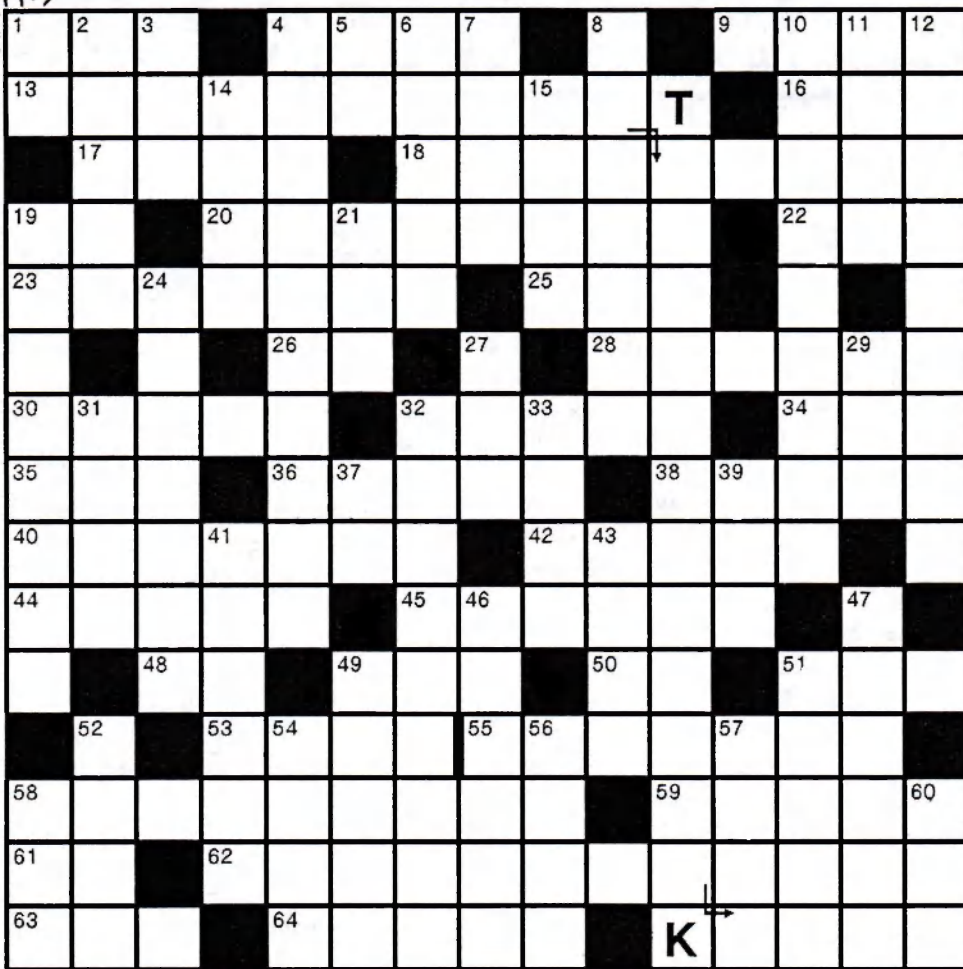


ÁTJÁRÓ



FALU

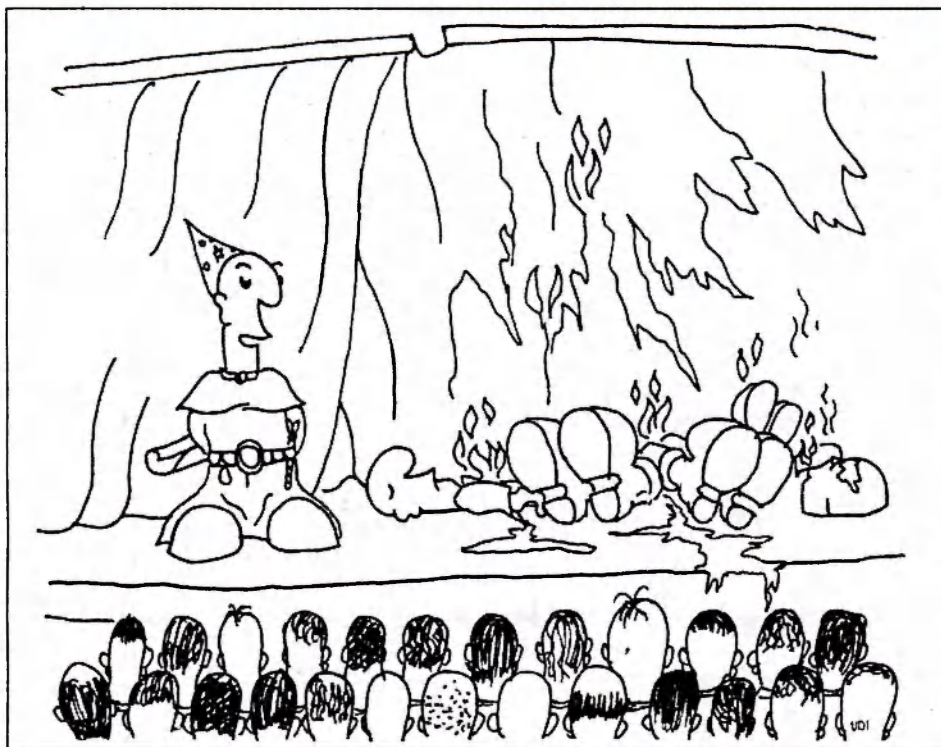




REJTVÉNY

Először is szeretnénk megköszönni a rengeteg megfejtést, amely a januári szám rejtvénypályázatára érkezett. Az érvényes megoldások (nem fénymásolt szelvényvel ellátott, a vicc poénját tartalmazó levelezőlapok és levelek) száma kis híján 400 volt! A Ravenloft Boxed Set-et Fekete P. Szabolcs kaposvári olvasónk, a 10 ingyenfordulót Maláta Viktor békéscsabai olvasónk nyerte. Itt jegyezném meg, hogy a tárgynyereményt mindig postán (vidék) vagy személyesen (Budapest) juttatjuk el, a TF ingyenjátékokat a BEHOLDER BT. utalja át. Mostani rejtvényünk beküldési határideje 1993. ápr. 25. Kérjük, hogy a megoldásokat levelezőlapon küldjétek be (ráragasztva a sarokba látható szelvényt), az ODINBT. levelezési címére (ODINBT. 1680 BP. PF. 33). Szeretnénk még megkérni a kedves pályázókat, hogy a rejtvény megfejtése mellett azt is írják le, hogy melyik a kedvenc szerepjátékuk (ha van ilyen).

Köszönjük!



A megfejtők között 10 ingyenfordulót a TF-en, és egy Call of Cthulhu szerepjátékot sorolunk ki. A II. évfolyam 1. számában lévő rejtvény megfejtése: „Ki vele, melyikötök játszadozott a kínpaddal!”

Vízszintes: 1. Friss. 4. ... Detu. 9. Frank Herbert műve (eredeti cím). 13. A vicc poénja. 16. Textil alapanyag, visszafelé. 17. Nemelék. 18. Szúkkal. 19. Unikornis, szarv nélkül. 20. Gyenge felfogású ember szokott ilyen lenni. 22. Tetejére. 23. A mágia is ez. 25. Ládikó egyn. betűi. 26. Mutatószó. 28. Egy pár. 30. Engedetlen ló. 32. Kétféjű szörny. 34. Központi egység számítógépben. 35. Egy pap karakter nem boldogulhat e nélkül. 36. Útdöött. 38. Ceti betűi keverve. 40. Hálóba keveredett. 42. Görbülő. 44. E nélkül nem király a király. 45. Kezdő kalandozó teszi sárkány láttán. 48. Disznólak. 49. Angolul használ! 50. Létezik. 51. Rapid Eye Movement. 53. Alant. 55. Zöldségen tengődik! 58. Kettő ilyen adja ki egy számítógép teljesítményét. 59. Fantasy író (István). 61. Tenmagam. 62. Újságunk árnymanója. 63. A Bíborhold is ez. 64. Öreg, bölcs mágus teszi.

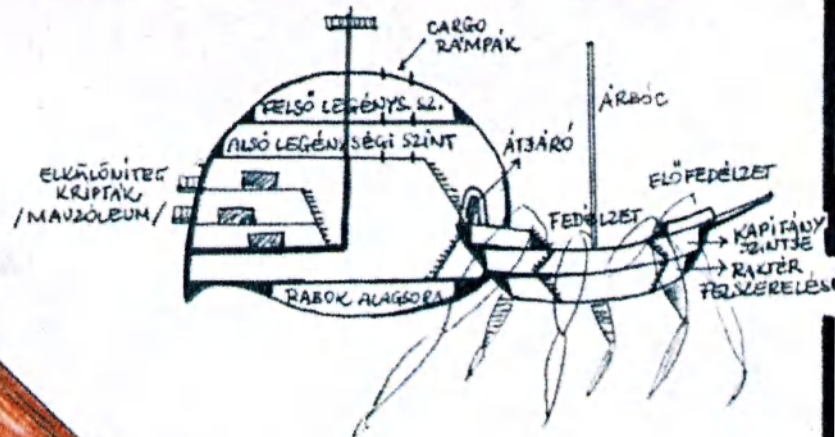
Függőleges: 1. Nagyapám nagyapja. 2. Tanar'ri régiesen. 3. Harcos fő tulajdonsága. 4. Druida varázslat, névelővel. 5. Róma egynemű betűi. 6. Szörny a Túlélők Földjén (TÉFEA). 7. Kutya teszi. 8. ... emberi dolog (de DM-nek nem illik). 10. Ezzel a varázslattal a tárgyakat alkotóelemeikre lehet bontani a Túlélők Földjén. 11. Halálüvöltés. 12. Megpuhuló. 14. Macskaeledel. 15. Szükséges. 19. Vámpír teszi a szintjeiddel. 21. Ilyen szintű varázslat csak a Dark Sun-ban van. 24. Jelenleg Irak képezi ennek tárgyát. 27. Vidám Trollok Gárdája. 29. Non- Player Character. 31. A minőségellenőrző osztály. 32. Karácsony mindenki ajándékot ad és kap. 33.Tóth László. 37. Átnyújt. 39. Eldorádó kezdete! 41. Asterix stílusát utánzó. 43. Fehér sárkány lehelete, névelővel. 46. Sztriptíz táncosnő teszi a ruhával. 47. Fiatal testvér teszi bátyja ruhával. 49. Bacsó Péter filmje, visszafelé. 51. Keretez. 52. Ügyetlen. 54. Régen az orvosok vágták. 56. Meglopott páros betűi. 57. Kugli. 58. Kalandozó teszi, ha beholderrel találkozik. 60. Ork káromkodás (SYT).



YTAW'S BLACK' EAD

NEOGI BLACKWIDOW

Építik:	Neogik
Használják:	Agyszívók (Ytaw)
Ár:	600 000 arany
Súly:	100 tonna
Test Pont:	100
Legénység:	40/100
Manőverezési Osztály:	D
Leszállás-Földre:	Nem
Leszállás-Vízre:	Nem
Páncézat Osztály:	5
Mentődobás:	Kristály
Meghajtás:	Tó kormány
Sebesség:	5



Standard Fegyverzet:	2 Nehéz katapult, 4 Nehéz ballista, Döfősarkantyú
Raktér:	50 tonna
Gerinchossz:	175'
Szélesség:	50'

COMPLETE
Ages
12 up
GAME

2ND EDITION

CALL of CTHULHU

Horror Roleplaying in the Worlds of H.P. Lovecraft

Sandy Petersen & Lynn Willis

WITH Keith Herber, William A. Workman, William Hamblin,
Mark Morrison, Lee Gibbons, AND FRIENDS

