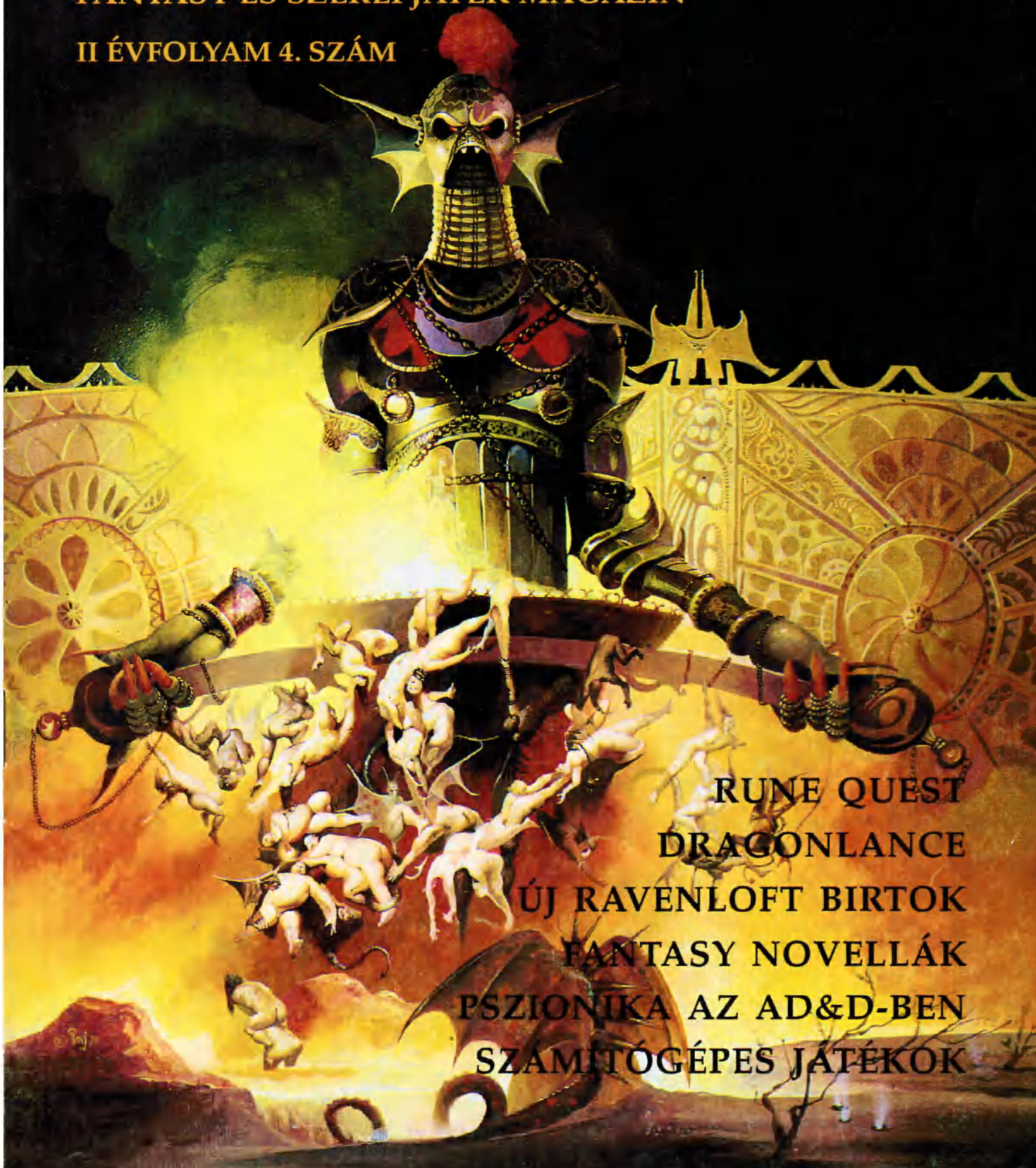


ÁRA 98 FORINT

BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

II ÉVFOLYAM 4. SZÁM



RUNE QUEST
DRAGONLANCE
ÚJ RAVENLOFT BIRTOK
FANTASY NOVELLÁK
PSZIONIKA AZ AD&D-BEN
SZÁMITÓGÉPES JÁTÉKOK



TASZSÁNK

ÉPTAK '93



5mf

KOPONYAI TENGERE

TSOI TORKOLAT

CSANG-LANG HEGYSÉG

HATSO VIDEK

ELÁTKOLOI VÖLGY

VA-CUANG ERDŐ

TOA-TŰ

MÉLYFÖLDI PUSZTAK

VIRÁ-LANG

JA HSYIEN HU VÁROS

KOA-NATEAM DOMBSÁG

SZIKLÁS VIDEK

KAOPA RÖM VÁROS

KELETI MEZSGYÉK

KÖD VIDEK

CSE-SHEN LAP

KOBÁ TŰ

PACFANG FŐVÁROS

KIS-KOBÁ TŰ

SANG TIN TŰ

TAI-LAO RÖM VÁROS

CSUNG JUAN FALU

Tartalomjegyzék

Novellák

Mesék a Gyapjas Sünből	2
Az illuzionista	30

Szerepjátékok

Rune Quest	12
Kuan Jin birtoka	15
Pszionika az AD&D-ben	20
Szörny-Lexikon	22

Különleges rovatok

Druidák, bárdok és filik	7
Égi Lapok	10
Mitológiai ABC	24

Állandó Rovatok

A Bölcs tanácsai	6
Levelezés	14
Galéria	18
Setét Patkány naplója	26
Számítógépes rovat	31
Rejtvény	32

SZERKESZTŐI ÜZENETEK

Kedves Olvasó!

Szerencsére az újságunk népszerűsége nem csökkent, így hamarosan oldalszámot is emelhetünk. Ezzel sok olvasónk kérésének teszünk eleget. Leveleitekből egyértelműen pozitív kicsengés érezhető. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjak Nektek, akik az újságot életben tartjátok, lehetővé teszték a fantáziát és a szerepjátékok széles körű elterjedését kis hazánkban. Dacolva a felmerülő nehézségekkel mi mégis megpróbálunk egy szigetet biztosítani a rajongók számára.

Örömmel kijelenthetem, hogy a Bátorhold magazin már vidéken is problémamentesen beszerezhető. Sajnos a lapterjesztő vállalatok példátlan lassúsága miatt a lap elég lassan jut el Hozzátok. Ne felejtsetek, ha előfizettek, minden hónapban gyorsan és biztosan megkapjátok a magazint. Címünk, ahová írhattok és ahol előfizethettek:

Odin Bt.
Budapest 1680 Pf. 33

Végül azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: Computer Garázs (Debrecen, Lórántffy u. 2.), Illyés Gyula könyvesbolt (Bp. VI. ker., Andrassy 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 4. szám, 1993. április – Megjelenik havonta Ára: 98 Ft

Főszerkesztő: Massár Mátyás

Szerkesztő: Tihor Miklós, Nádori Gergely

Kiadja: Odin Bt. 1133 Bp., Kárpát u. 48.

Kiadóvezető: Szegedi Gábor és Papp Gergely

Grafikai tervezés: Lipták László, Szigeti Sándor

Grafikák: Lipták László, Szigeti Sándor, Csikós György,

Udvarhelyi Zsolt, Lexa Klára

Külső borító: Peter Andrew Jones

Tördelés: Szigeti Zsolt

Laptervezés, tipográfia: Szigeti Sándor István

BUDAPEST BUSINESS

KORLÁTOLT FELELŐSSÉGÜ TÁRSASÁG

1072 Budapest, Nagydófa utca 5.

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

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 őrzzük meg és nem küldünk vissza. Az AD&D, Dark Sun, Ravenloft, Dragonlance és a Spelljammer a TSR Inc., a Túlélők földje a Bholder Bt., a RuneQuest az Avalon Hill co. védjegye.



MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

Csendes nap volt a Gyapjas Sünben. Leesett az első hó és elzárta a Sedac és Triver közti hágókat. A kis falura beköszöntött a tél, az elkövetkező hónapokban senki sem tud majd a falutól öt mérföldnél messzebb menni. Az apró fogadóban csak a helybéli parasztok üldögéltek, lassan kortyolgatták sörüket vagy a poharukban gőzölgő, forró, fűszeres bort. Mindenki ráért, ami munkát nem végeztek el a földeken, már úgysem tudták elvégezni, a ház körüli teendőkre pedig az egész tél előttük állt. Halk beszélgetés folyt itt-ott, a termésről, az ideai borról és a közelgő mennyegzőről, amittől mindenki azt várta, hogy egy kicsit enyhíti a hosszú és sötét tél unalmát. Torgan, a kocsmáros is lassan hordta ki az újabb kupákat és korsókat, a nyugalom teljes volt.

A vastag faajtó hirtelen kinyílt, a szél egy kis havat is befújta a meleg szobába. Furcsa alak lépett be, minden szem felé fordult. Különös, szürke anyagból szőtt köpenyt viselt, arcát vastag gyapjúkendő takarta, és csuklyáját mélyen a szemé fölé húzta. Kezeit remekbe szabott bőrkesztyű védelme és köpenye alól kilátszott egy kard drágakövekkel kirakott markolata. Puha bőrcsizmájáról lerázta a havat, mely azonnal olvadni kezdett a padlón. Kezében egy nagy zsákot tartott és elindult a pult felé. Félúton hátravetette a csuklyáját, mely alól ősz tincsek bukkantak ki, letekerte a kendőt is az arcáról. Vonásai erőteljesek voltak, orra szikáran meredt előre, és arca bal oldalán, a szájától majdnem a szeméig nagy, de már régi sebhely éktelenkedett. Mindenki érdeklődve nézett rá, nem sejtették, miféle szerzet lehet.

– Ó, hogy azoknak a tetűfészek jégóriásoknak a bús nyavalyáját – szólalt meg csendesen. Döbrent tekintetek néztek vissza rá. – Úgy látom ezt a telet itt kell töltenem.

– Hát azt bizony itt, hacsak nem tudja kend elfújni a havat a hágóról – mondta Torgan.

– Van valami italod, ami kívül-belül felmelegít? – kérdezte az idegen.

– Esetleg egy kupa fűszeres alanori?

– Jó lesz, de legyen egy kancsóval és gyorsan jöjjön, mert mindjárt megfagyok – Az idegen körülnézett a teremben és elindult egy asztalhoz, ahol öt helybéli fiatal és a falu szépe Viola ült. – Szabad? – tudakolta.

– Mért ne volna?! – felelte az egyik, különösen izmos ifjú.

Az idegen leült, gyorsan megivott két kupával a borból és zsákjából előhalászott egy lantot. Nagy szakértelemmel hangolgatni kezdte és már nem is figyelt arra, mi történik körülötte. Olyannyira nem, hogy csak harmadszor vette észre, hogy az egyik legény tőle kérdez valamit.

– Mondom, oszt mi járatban errefelé az úr?

– A nevem, ... mondjuk Randan és a dalok

mestere vagyok. Éppen Sedacba igyekeztem, hogy ott töltssem a telet, de az egyik éjjel valami rútarcú kobold ellopta a hárfámat. Fel kellett kutatnom a fészket és visszakérnem tőle, ez eltartott pár napig, így aztán itt ragadtam a hegyekben.

– Sedacba? Akkor az úr nagyon világlátott lehet – mondta Viola.

– Én is láttam már a világot, vótam má' Tövisrágón is.

– szólt közbe féltékenyen az egyik legény.

– Az, ha jól tudom, valamivel kevesebbre van innen, mint tíz mérföld, fiatal barátom.

– No és aztán, mi csuda van abba a világba, ami olyan fene érdekes vóna? A fű mindenhol zöld meg az ég is kék. – felelte a legény és látszott rajta, hogy nagyon büszke a visszavágásra.

– Az nem olyan biztos komám, hallottam én már sok furcsaságot. – A legény elkezdte felgyúrni az inge ujját, de a falu öregje, Vordon apó még idejében közbeszólt.

– Hallja-e Randan, mesélhetne nekünk egyet s mást. Hosszúak ezek a téli esték és ránk fér valami szórakozás – Vordon

apóról mindenki tudta, hogy imádja a kalandos történeteket. Fialkorában eladta az apja egyik tehenét egy kardért és egy pajzsért és nekivágott a vadonnak. Három héttel később került csak elő, kard és páncél nélkül meg egy csúnya sebbel a fején, de azóta is lelkesedett a bátor kalandozókról és hősi csatákról szóló történetekért.

– Be vagyok rekedve, nem tudok énekelni – mondta a bárd. –, de szívesen elmesélek egy-két történetet amiből a fiatalok is okulhatnak – Jelentőségteljesen a legényre pillantott. – Mit szólnátok, ha mesélnék egy párat a Négy Fehér Sas kalandjai közül?

– Ó a Négy Fehér Sas, a legnagyobb kalandozók, akiket valaha is hátán hordott a föld. Ok győzték le a Stun hegy ősrög vörössárcányát és őket vetettek véget a horgodi Lidérckirály gonosz uralmának. Úgy tudom még ma is élnek mind a négyen – kiáltott fel lelkesedéssel Vordon apó.

– Bizony élnek, Erős Logan Tyr egyházának feje Agadinban, Fehérköpenyes Geldon con Thorar a Mágusok Tanácsának vezetője, Halkléptű Elinor pedig Morin király cserkészcsapatait vezeti.

– És a negyedik? – kérdezte Viola.

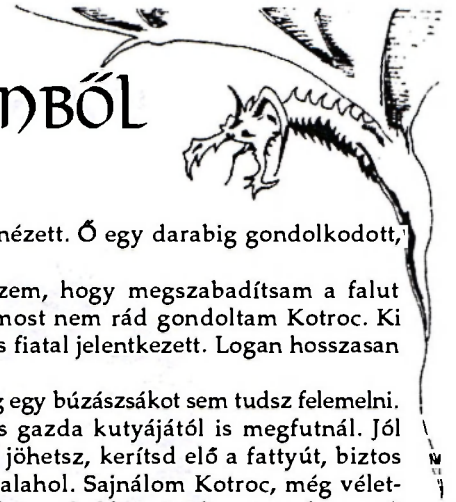
– Rőla nem tudnak semmit már jó ideje – felelte Randan.

Mindenki közelebb húzta a székét a bárdhoz – a mai este érdekesnek ígérkezett.

– Történetük jó pár évvel ezelőtt kezdődött egy kis faluban, mely sokban hasonlít a tietekre. Tavasz volt és a falu lakóinak nagy része a kocsmában üldögélt, nem sokkal a Nagy Ork Háború után történt mindez, ezért a vendégek nagyobb része nő vagy fiatal volt.



MESÉK A GYAPJAS SÜNKBŐL



Az egyik asztalnál ült a helybéli fiatalok vezére, Logan. A többiek felnéztek rá, hiszen résztvett a háborúban, három hónapig volt Tyr egy papjának apródja. Féltett kincse, egy ezüst szent szimbólum most is a nyakában lógott. Megint háborús történeteit mesélte, érdekes módon a történetekben egyre több volt az ellenfél és ő egyre hősiesebben vette ki a részét a harcból. Mégis nagy lelkesedéssel hallgatták, főleg az egyik legény csüngött minden szaván. Madnar lelkesedett a kalandos történetekért, kiváló memóriája volt, minden szót megjegyzett. Logan éppen azt ecsetelte, hogyan győzött le egy kezével huszonöt orkot, mikor belépett a kocsmába Kotroc, a kovácslegény.

– Még egy-két nap és kiderül, hogy az egész háborút te nyerted meg – kiáltott oda Logannak.

– Kétkelkedi merészelsz a szavamban te szénporos bunkó?!

Kotroc éppen nyitotta volna a száját, de aztán eszébe jutott, hogy ő csak a második legerősebb legény a faluban. Legutóbb épp egy hete bizonyította be neki ezt Logan. Az emlék, kék zöld foltok formájában, még túl fájdalmas volt.

– Nem – felelte egyszerűen.

Akik újabb verekedésre számítottak, csalódottan fordultak vissza az asztalukhoz. Nem kellett sokáig unatkozniuk, néhány perc múlva egy erősen megtépázott alak esett be a kocsmába.

– Óriások, orkok, sárkányok!!! – üvöltötte. – Meg akarják támadni a falut! – Az egész kocsmá egyszerre kezdett beszélni, úgyhogy semmit nem lehetett hallani. A legokosabban a fogadós viselkedett. Egy nagy korsó sört nyújtott az idegennek:

– Igya meg, aztán mondja el, mi történt.

– Egy karavánnal utaztam a város felé.

Innen öt-hat mérföldre hatalmas csapat ork támadt ránk. Egy óriás vezette őket. Mindenkit lemészároltak, csak én tudtam elszaladni. Az egész árum odaveszett.

– Hányan voltak?

– Legalább ötvenen, de tízen mindenképpen.

– A sör két réz – mondta a fogadós és visszament a pult mögé.

– Orkok, az nagy baj – mondta Logan. Előbb-utóbb a falura is szemet vetnek.

– Szerencsére van itt valaki, akinek ötven ork reggelire is kevés – jegyezte meg Kotroc.

Mindenki Loganra nézett. Ő egy darabig gondolkodott, aztán így szólt:

– Feladatomnak érzem, hogy megszabadítsam a falut ettől a mocsoktól, és most nem rád gondoltam Kotroc. Ki tart velem? – Az összes fiatal jelentkezett. Logan hosszasan válogatott közülük.

– Nem Vyrgo, te még egy búzászsákot sem tudsz felemelni. Nem Rorg, te a Vetres gazda kutyájától is megfutnál. Jól van Madnar, te velem jöhetsz, kerítsd elő a fattyút, biztos az erdőben kóborog valahol. Sajnálom Kotroc, még véletlenül összetévesztenék az orkokkal. Geldon, te csak maradj a könyveid mellett.

– Hidd el Logan, meg fogod köszönni, hogy veled mentem.

– Én? Hiszen te még egy bunkót se bírsz megemelni.

– Vannak más dolgok is, amik hasznosak lehetnek.

– Úgy mint?

– Vigyél el magaddal és majd megtudod. Nem te mondtad, hogy a háborúban a varázslók milyen nagy segítséget jelentettek?

– Tudsz varázsolni?

– Igen – mondta kicsit bizonytalanul Geldon.

– Hány varázslatot ismersz?

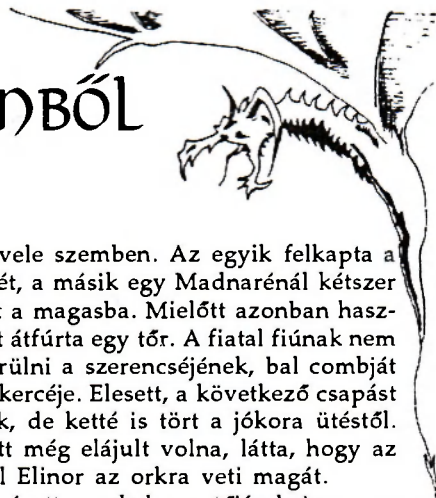
– Egyet.

Logan hangosan felkacagott, aztán beleegyezett, hogy vele tartson.

Még nem kelt fel a nap, amikor már mind a négyen ott voltak a kútnál. Logan felvette bőrpáncélját és oldalára kötötte a kardot, amit a paptól kapott. Mellette állt Madnar. Valahonnan szerzett egy bunkót és egy rozsdáta sisakot. Mindkettőt nagy büszkeséggel viselte. A vékony Geldon szinte eltörpült a vezér mellett, fegyver nem is volt nála. Mindkét kezével egy díszes könyvet szorongatott. A negyedik alak volt a legalacsonyabb. Finom alakját zöld köpeny rejtette; bár éveinek száma több volt, mint a másik három közül bármelyiké, mégis ő tűnt a legfiatalabbnak. Ő volt Elinor, a fattyú. Egy tünde bárd és a faluszépe rövid szerelmének gyümölcse. A falucska lakói megvetéssel és babonás félelemmel tekintettek rá, nem



MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL



csoda, hogy az utóbbi években nem sokat volt a faluban, inkább a környező rengeteget járta. Logan jól tudta, hogy nála jobban senki sem ismeri az erdőt, ezért kérte – előítéletei ellenére –, hogy tartson velük. Elinor a fegyverekkel is jobban bánt, mint bármelyikük. Jobb kezében egy tört, baljában egy Loganénál is nagyobb kardot tartott.

– Hé fattyú, szerinted merre vannak? – kérdezte Logan.

– A Szarka-dombon vannak, az Öreg Bányában, ó istenek mélybölcséletű szolgálója – Logan elvörösödött, de nem tudott mit válaszolni.

Lassan haladtak az erdőben, Elinor egy nyíllövésnyivel előttük járt. Néha visszatért hozzájuk és utasításokat adott, hogy merre haladjanak tovább. Gyakran figyelmeztette őket, hogy ne zajongjanak annyira, ezt Logan egyre nehezebben tűrte. Eppen azon gondolkodott, hogy abbahagyja a lopózkodást és bátor harcos módjára vág előre az erdőben, mikor Elinor újra megjelent mellette:

– Vigyázzatok, ötven lépésnyire orkok rejtőzködnek a bokrok között – suttozta, majd újra eltűnt a bozótnban.

Logan és Madnar előkapták a fegyverét, Geldon hátramaradt. Bármennyire is számítottak rá, mégis meglepetésként érte őket a támadás. Négy jól megtermett ork rontott rájuk, Madnar lába a földbe gyökerezett. Az ocsmány szörnyetegek szájából habos nyál csorgott, a vele szemberohanó csúfság orrában ezüst karikát viselt, ami még jobban hangsúlyozta nem emberi mivoltát. Az ork lendületesen indult felé. Madnarnak annyi ideje sem volt, hogy a bunkót maga elé emelje. Az ütés az oldalát érte, úgy érezte, beszakad az összes bordája és a tüdejében egy szem levegő sem marad. Az ork, látva a könnyű sikert, ledobta pajzsát és két kézre fogva szekercéjét, az utolsó csapásra készülődött. Madnar először nézett szembe a halállal. Az idő lelassult, érezte arcán a szekerce szelét, ahogy az ork a feje felett forgatta fegyverét. Hihetetlen félelem lett úrrá rajta és ez a félelem sarkallta cselekvésre. Felemelte a bunkót és az ork védtelen oldalára csapott. A szörny felkiáltott, száján fekete vér csorgott, szekercéjét a földre ejtette, majd eldőlt. Madnarnak annyi ideje sem maradt, hogy levegőt vegyen, két

újabb szörnyeteg állt vele szemben. Az egyik felkapta a földön heverő szekercét, a másik egy Madnarénál kétszer nagyobb bunkót emelt a magasba. Mielőtt azonban használhatta volna, a torkát átfúrta egy tör. A fiatal fiúnak nem maradt ideje sokáig örülni a szerencséjének, bal combját átjárta a másik ork szekercéje. Elesett, a következő csapást felfogta az ócska sisak, de ketté is tört a jókora ütéstől. Erősen szédült. Mielőtt még elájult volna, látta, hogy az ösvény fölé hajló fáról Elinor az orkra veti magát.

Logan hosszú csatát vívott az orkok vezetőjével. A gonosz teremtmény nyakán fogakból álló nyaklánc ékeskedett, a trófeák között nem egy emberi fog is volt. A szörny hosszú dárdát tartott kezében, melyet szokatlan ügyességgel forgatott. Sokáig harcoltak, az ork csapásai a bőrpáncélról, Logan útsei az ork vastag bőréről pattantak vissza. Mindketten több kisebb sebből véreztek már. Végül az ifjú papnövendék összeszedte minden erejét és egy hatalmas kardvágással felhasította a főnök koponyáját. Körültekintett. Madnar a földön hevert, előtte három ork teteme; Elinor éppen az egyikből húzta ki a kardját. A bozótból Geldon bújt elő.

Logan gyorsan a földön fekvő társához szaladt. Madnar eszméletlen volt, fejsebe nem volt túl súlyos, de inge erősen átvért. Logan lehajolt mellé, hosszan koncentrált. Megpróbálta felidézni az imát, amit olyan sokszor hallott mesterétől. Lassan, bizonytalanul kezdte mormolni a fohász szavait, könnyörgött Tyrhez, hogy segítsen a harcban megsérült társán. Minden belső energiáját összegyűjtötte és bal kezével erősen szorította a szent szimbólumot. Furcsa érzés lett úrrá rajta, mintha valami erő áradt volna szét benne. A szimbólum lassan melegedni kezdett a kezében, a melegség átterjedt egész testére, végül a másik kezében koncentrációzott. Nyitott tenyerét a sebre helyezte és érezte ahogy az erő a másik testbe áramlik. Madnar felnyitotta a szemét. A fájdalom szinte teljesen eltűnt, csak a feje zúgott kegyetlenül. Nem értette mi történt, sérülésének nyoma sem volt. Logan szorosán átölelte barátját, majd mintha megbánta volna, hogy ilyen látványosan fejezte ki érzelmeit, Geldonra mordult:



MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

– Hol volt az a híres varázslat, féleszű? Majdnem megdöglöttünk, amíg te a bokorban rejtőztél.

– Nnnnem tudtam elmondani, nnnnem álltatok jól.

– Te elmebeteg, mit gondolsz, majd megkérem az orkot, hogy fáradjon egy kicsit odébb, a társam varázsolni szeretne magára. Bunkó, takarodj vissza a faluba, nincs szükség rád és az egy árva kis varázslatra se, tűnj el a szemem elől!

– Elég, Logan, vagy ő is jön, vagy én is maradok – szólt közbe Elinor. Logan még mormogott valamit, aztán tovább indult az ösvényen.

Elmúlt dél mire a Szarka-dombhoz értek. Az Öreg Bánya bejárata vészjóslóan ástott feléjük. Elinor fáklját húzta elő a hátizsákjából, és Logan kezébe nyomta. Köpenyét kifordította, mely így éjsötét színű volt. Zsákjából kis üvegcsét vett elő, a benne levő fekete folyadékkal bekente fegyvereit, hogy nehogy csillanásuk elárulhassa. Félelemmel léptek be. A sötétséget csak lassan szokta meg szemük. Aztán kivehetővé váltak az öreg támfák és a bejáratnál heverő frissen lerágott csontok. A fél-tünde hosszasan vizsgálta a poros padlót.

– Legalább tizenkét ork lakik itt. A vezetőjük egy ogár, de lehet, hogy egy óriás.

Egyetlen folyosó vezetett befelé. A rég elfeledett bányászok jó munkát végeztek, a támfák nagy része ép volt. Ahol azonban már elkorhadtak, a tárna erősen omladozott. Itt is Elinor haladt elől, el-eltűnt a kisebb beugrásokban, majd újra feltűnt pár lépéssel előtűk.

Pár száz lépést tehettek meg, mikor a bánya mélyéről, nehéz lett volna megmondani milyen messziről, hatalmas üvöltést halottak. A nem emberi ordítást léptek zaja követte. Gyorsan közelebb húzódtak egymáshoz. Logan erősen megmarkolta a kardját és megvetette a lábát. Hamarosan kivehetővé vált az ork csapat, élén a hatalmas ogárral. Az ogár egy ismeretlen lény lábszárcsontját tartotta fegyverként kezében. A csont

nagyobb volt, mint Elinor kardja. A szörnyeteg medvebőr ágyékkötőt viselt, arcán az intelligencia legkisebb jele sem mutatkozott. Szorosan a nyomában szaladt nyolc ork, a legkülönbözőbb fegyverekkel felszerelve. Egyik másik nyilvánvalóan korábbi áldozatoktól származott.

– Meneküljünk! – kiáltotta Logan. – Ezekkel szemben semmi esélyünk.

A többiek egyetértettek vele, egyedül Geldon nem fordított hátat a támadóknak. Mindkét kezével mágikus rúnákat rajzolt a levegőbe, majd hüvelykjeit összeérintve széttárta ujjait. Kezén apró lángok jelentek meg. Logan megpróbálta elvonszolni, de az ifjú varázsló jelölt nem mozdult. Tenyereiből hatalmas láng csapott ki, az ogár néhány lépésre tőle megtorpant.

– Meneküljetek! – kiáltott fel Geldon

Kezét a támfák felé fordította. Hiába állták ki sok év viszontagságait, ez már sok volt az öreg gerendáknak. Hatalmas recsegéssel égni kezdtek. Látva, hogy terve működik, Geldon lélekszakadva szaladni kezdett a kijárat felé. Az utolsó pillanatban ugrott ki. Hatalmas robaj hallatszott, a bejáratot több tonnányi törmelék zárta el.

– Köszönöm – mondta halkán Logan.

– Jó történet volt, de honnan tudod ezt ilyen pontosan? Talán maga az egyik Fehér Sas mesélte magának? – kérdezte Vordon apó.

– Nem – felelte az idegen. – Ott voltam.

Nádori Gergely

A Négy Fehér Sas története, ha a Kedves Olvasó is akarja, folytatódik. Várjuk a további kalandokat, a legjobb változatot minden hónapban leközöljük. A történetek a négy kalandozóról szóljanak és (lazán) kövessék az AD&D szabályait. A szerzőnek képességeinkhez mért honoráriumot fizetünk.





A Bölcs tanácsai

Kiss Attila budapesti olvasónk kérdezi:

„A tündék 90% charm ellenállása mi ellen ad védettséget? Minden, charm szférába tartozó varázslat ellen (pl. hold is)?”

Nem, a hold person ellen nem védettek a tündék. A charm típusú varázslatokra és varázslatszerű képességekre, tehát amelyek valamilyen típusú mentális irányítást, bűvölést jelentenek az áldozat agya felett (charm person, suggestion, hárpia éneke, vámpír pillantása) vonatkozik ez a védettség.

Görög Farkas kérdezi Balassagyarmatról:

„Miért van szintkorlátozásuk az embertől különböző fajoknak?”

Ennek oka a humanoidok speciális képessége: a tünde hosszú életkora, amivel gyakorlatilag ignorálhatja a legerősebb varázslatok (pl. wish) nyakra-főre való használatát korlátozó öregedést, 90% charm-ellenállása, a törpék mentődobás-bónusza óriási előnyt jelent a játéokban. Ezt szándékozott ellensúlyozni a szintkorlát. A DMG szerint egyébként a nem-ember fajok is mehetnek szintkorlátjuk fölé, de ilyenkor a szintlépéshez 2-4-szer annyi tapasztalati pont legyen szükséges, mint amennyi egy embernek.

Néhány Kiss Richárd újabb kérdéseiből:

„Milyen képességeket kap meg az átváltoztatott a polymorph self és polymorph other varázslatokkal? Képes-e pap vagy varázsló két kézzel harcolni?”

A polymorph self csak normál fizikai tulajdonságokat ad meg. Ha madárrá változunk, tudunk repülni, sőt, ha sassá, még a látásunk is szuper lesz. Használhatjuk az adott lény sebességét, formáját, sebzését, ha hallá változunk, tudunk víz alatt is lélegezni. Nem kapjuk meg azonban a lény speciális képességeit (varázslatok, kővé változtató pillantás, tűzköpet, mágiaellenállás, regenerálódás, stb.) A polymorph other esetén is ez a helyzet, ha az átváltoztatott megdobja az intelligenciától függő próbát, és nem változik át szellemileg is az adott lényé. Ha azonban az áldozat nem dobja meg ezt a próbát, már nem változtathatjuk vissza, agyában is az adott lényé vált, és könnyen lehet, hogy rögtön ránk támad. Ilyenkor azonban a speciális képességeket is megkapja. Két kézzel kizárólag a harcok és tolvaj alosztályok képesek harcolni, a papok és varázslók nem.

Nagyon jó kérdéseket kaptunk Schmatz Béla budapesti olvasónktól:

„A tekintet alapú támadások (pl. medúza vagy baziliszkus) hatástalanok rám, ha behunyom a szemem? Hogyan működik a vorpál fegyver egy nagy méretű lény, mondjuk egy sárkány vagy egy tirannoszaurusz esetén?”

Amikor összeakadsz a medúzával, egy mentődobást mindenképpen kell dobnod, azért, hogy „idejében elfordítottad-e a szemed” (hacsak nem bekötött szemmel sétálsz be hozzá, de akkor igen könnyű préda leszel). Ezután dönthetsz úgy, hogy a továbbiakban vakharcot folytatasz (vakharc szakértelem). Ebben az esetben nem kell további mentődobást dobnod. Persze, mivel vakon harcolsz, nem látod, ha elmenekül a lény és amikor körülnézel, hogy na, hová is tűnt, akkor fog a szemedbe nézni valamelyik sarokból. A baziliszkus ellen a fenti trükkök nem hasznosak. A baziliszkus saját pillantásával

változtat kővé, nem azzal, hogy te ránézel. A vorpál kard nagyméretű lényeket 18-20-szal fejez le. Nem tartoznak azonban ide az olyan nagyméretű lények, amelyek nyakának átmérője meghaladja az egy métert. Nemcsak, hogy legfeljebb repülve juthat el a harcok egy ilyennek a nyakához, de nincs az az erő, amivel egy ilyen vastag nyakat át lehetne vágni, még vorpál kard esetén sem. A sárkányoknak aránylag vékony nyaka van, tehát ők a lefejezhető kategóriába tartoznak, a tirannoszaurusz azonban nem.

Kozma Csaba, a hobbit kérdéseiből választottam néhányat. Kérlek, ha sok kérdést teszel fel és mindre választ akarsz kapni, akkor mellékelj egy válaszbortétkot!

„Meg lehet-e valakit ölni a pap parancsovarázssal (öngyilkosság)? Hogyan működik a gonosz papok élőhalott úzése? Mennyi XP-t ér egy NPC?”

Az első kérdésre a válasz nem. A parancs egy felszólító módú ige kell, hogy legyen, ez nem az. A varázslat leírásában is szerepel, hogy „öngyilkolj!” parancsot nem lehet adni. Más kérdés, ha az ellenfél a szakadék szélén áll és azt parancsoljuk: ugorj! Ne felejtse el, hogy a parancs ellen magas szinten van mentődobás. A gonosz papok sikeres „fordítása” nem elűzi az élőholtakat, hanem a pap szolgálatába állítja. Az NPC-k XP értékét a DMG 47. oldalának táblázata alapján határozhatod meg. Pl. egy 5. szintű varázsló: magas int. +1, 3. és magasabb szintű varázslatok +2, tehát összesen 5 + 3 = 8 HD-nél kell leolvasni az XP-t: 650. Így lehet egyébként egy saját szörny XP értékét is kiszámítani (ez egyben válasz „Talud Mahamber” kérdésre is).

Solti Gábor Komáromból kérdezi:

„Hogy tarthat 1 percig egy kör, ha egyetlen csapásból áll, amivel megölik egy goblint? Lehet-e többet mozogni harcban 120 yardnál (sebesség), ha siet az ember?”

Az, hogy megütöd az AC-t és sebzelsz, sosem egy ütést jelent: támadások, hártások, tettetések sorozata. A végső sebzés mértéke azt jelenti, hogy az 1 perc alatt összesen mekkora sebet tudtál ejteni, ha nem dobod meg az ellenfél AC-jét, akkor semekkorát sem. Tehát 1 kör mindig 1 perc. A harcban való mozgás nagyon körülményes (120 láb, nem pedig 120 yard), mert állandóan vigyázni kell, hogy egy kőbor lövedék el ne találja az embert, ne üsse mindenki hátulról és közben persze figyelni az eseményeket is. Tehát harcban a maximális mozgás 12, ennyi is csak akkor, ha semmi mást nem csinálsz és teljesen megterheletlen vagy.

Vargha Péter egri olvasónk kérdezi:

„A haste-et fel lehet-e használni az ellenség ellen is? Ha az ellenfélnek kicsi az egészsége, elrontja a system shock-ot és meghal.”

Sajnálom, de a válasz nem. A haste nem támadó varázslat, csak arra lehet elmondani, aki szánt szándékkal aláveti magát a varázslatnak.

Sylvia Theomer



Druidák, bárdok és filik

A legtöbb AD&D játékos számára bizonyára ismerős a titokzatos, fehér szakállú, tölgyfakoszorús druida, és a lantjával kóborló, verseit éneklő bárd alakja. Róluk, az ókelta papokról, varázslókról, dalnokokról szól ez a cikk. Arról, kik is voltak ők, hol éltek és mit csináltak sok évszázaddal ezelőtt ezek a talányos figurák.

A kelták

A kelta népcsaládot a gael ághoz tartozó írek, skótok és manxok, illetve a brit ághoz tartozó walesiek, cornwalliak és bretonok alkották. Ősi szálláshelyükről, a Rajna-Duna vidékéről, az időszámításunk előtti utolsó évezredben kezdtek szétszóródni, és egy időre Európa jelentős részét megszállták Írországtól a mai Lengyelorszáig, közép-Németországtól Spanyolorszáig, Itáliáig és a Balkán-félszigetig, sőt, egy részük a Boszporuszon is átkelt. Tartósan a Brit-szigeteken, illetve a kontinens szárazföldi részén maradtak a mai Franciaország Atlanti óceáni partjainál, Bretagne vidékén, Galliában telepedtek meg (ők a népszerű Asterix-sorozat hősei).

A kelta népek sohasem alkottak politikai egységet. Összetartozásukat a nyelvi rokonság, társadalmi szervezetük, illetve kultúrájuk hasonlósága őrizte. Bátor, harcos nép volt. Nagy Sándor kérdésére, hogy félnék-e egyáltalán valamitől, azt felelték: „egyedül attól, hogy ránk szakad az ég”.

Ez alapján érthető meg Taranhoz, a mennydörgés istenéhez kapcsolódó tiszteletük. Erdekesen egyéni és színes kultúrával rendelkeztek már az ókortól. A római birodalom bukása után pedig, a népvándorlások korában, az egész kontinensen szinte egyedül ők rendelkeztek működő, változatos és gazdag költészettel. Mondáikra a csapongó képzelet, a nagyítások és túlzások voltak jellemzők. A walesi kymriknek köszönhetjük pl. az Artúr királyról és kerek asztaláról szóló híres mondakört, melyben szintén jókora szerepet kap a mesés és fantasztikus elem, s a keltákra oly jellemző sejtelmes és

misztikus hangulat. Itt olvashatunk többek között Lancelot és Guinevra királynő szerelméről, a varázsló Merlinről, vagy a Szent Grál kelyhét felkereső Parcivalról.

A máig is látható kelta alkotások közé tartoznak a dolmenek, ezek az ősi megalitikus építmények. Általában 2-7 függőleges, durván faragott kőtömbből és az ezekre asztalszerűen ráhelyezett egy, néha több sziklalapból áll, amelyek egy fülkét, vagy fülkéket képeznek. Síroknak készültek, emberi csontvázakat lehet találni bennük használati és dísz tárgyak kíséretében. Svédországtól egészen Spanyolországig szinte mindenütt lehet találni velük; a legtöbb Franciaország nyugati partvidékén, a gallok volt szállásterületén található. A leghíresebb dolmen az Angliában álló Stonehenge - jelentése függő kő, melyet a veszburgi druidaszentélynek is neveznek. Négy koncentrikus kör alakban elhelyezkedő, függőleges sziklaszálakból felállított gyűrűből áll. A legkülső 88 méter átmérőjű, ezt a felső végükön vízszintes sziklákömbök kötik össze. Igen fontos kultuszhely lehetett, körülötte rengeteg sírhalm található. A mai feltevések szerint nem templom volt. De nézzük kik is hordozták ezt a kultúrát.

Az ókori történetíró, Sztrabón, három csoportra osztotta fey a kelta papságot (bár ezek tevékenységi köre több helyen átfedte egymást):

1. druidák
2. váteszek
3. bárdok

Hozzájuk kapcsolódnak még a gutuáterek, a papnők, és az ír-filik. Vizsgáljuk meg őket közelebbről.

Druidák és váteszek

Az eredeti drui szó jelentése „tölgyfaismerő”, vagy más értelmezés szerint „nagyon bölcs ember”. Ókori kelta papok egyben politikai hatalommal rendelkező vezetők voltak Britanniában illetve Galliában. Tesületbe tömörültek, melynek élén a fődruida állt. Évente egyszer találkozót rendeztek, általában valamelyik szent forrásnál vagy tölgyfaligetben, ahol

peres ügyekben is döntöttek (olykor még a gallok ellenségei is hozzájuk fordultak igazságtételért). Óriási tekintéllyel rendelkeztek, az érintett felek mindig zokszó nélkül elfogadták az ítéletet. Aki nem így tett, az a közösség szemében erkölcsi halottá vált és megvetéssel, illetve kiközösítéssel büntették.

A druidák jelentőségét az is bizonyítja, hogy általában fontos szerepet kaptak a hősmondákban. Különböző kiváltságokat is élveztek, úgymint adómentesség, illetve a katonáskodás alóli felmentés. A nemesség mellett a legtekintélyesebb osztálynak számítottak. S mit adtak ők mindezért?

Nagyon széleskörű tudással rendelkeztek. Fő feladatuk elsősorban a mágia, a rítus, a tudomány, a költészet művelése és az ifjúság nevelése volt. Jó csillagászok voltak, ezirányú ismereteiket a megtalálás helyéről elnevezett Coligny-naptár bizonyítja. Kiváló pedagógusok lehettek, mert mint Julius Caesar írja a galliai háborúról szóló könyvében: csak úgy tódultak hozzájuk a fiatalok tanulni. Erkölcsi tanításaik lényegét a következőkben foglalták össze: „Tiszteld az isteneket, ne tégy rosszat és légy bátor!” Isten-tiszteleteiket legtöbbször a szabadban, sűrű tölgyesben, az éjszaka sötétjében végezték. Foglalkoztak jóslással és szellemidézéssel is. A leghíresebb ilyen szertartásuk október 31.-én a Halloween ünnepén (mindszentek napjának előestéje) tartották. A kelta időszámítás szerint ekkor ünnepelték az év kezdetét. Ennek alkalmából sajátos rítust szenteltek a jó erők és a gonosz szellemek örök harcának. Ezen a napon a halott szellemek visszatértek, hogy egy estén az élők tüzénél melegedhessenek.

A druidák tanításaikat szájhagyomány útján adták tovább. Bár rendelkeztek a görögökéhez hasonló betűkkel és írással, a tanok kívülálló számára titkosak voltak, és szigorúan tilos volt őket leírni. A róluk szóló tudásunk forrásai így legtöbbször másodlagosak, vagy közvetettek. Társaságukba az előkelő családok tagjai is keresték a felvételt, mely beavatás hosszadalmas és titokzatos ceremónia volt. A druidák



Druidák, bárdok és filik

fontos társadalmi szerepét mutatja, hogy a római hódítás után a kelta ellenállás legfőbb szítói és szervezői voltak. E tevékenységük miatt persze tűzzel-vassal üldözték és irtották őket, minek következtében Galliában eltűntek, de a brit-szigeti keltáknál megmaradtak. A kereszténység elterjedése után aztán ők is háttérbe szorultak és vagy áttértek az új hitre, vagy üldözött varázslókká lettek.

S most néhány szót a váteszekről (ír-faith). Ők az áldozatok bemutatásakor az istenek akaratát közvetítették, szerepük tehát nagyon hasonlított a finnugor sámánokéhoz. A révílet alatt kapott üzeneteket aztán rendszerint versben közölték. Írországban egy sajátos, külön csoport is létrejött, a faithlaigeké az az látóorvosoké. Ők a betegségek rejtett okait tárták fel és gyógyították ráolvasással.

A feljebb említett gutuáterek szerepe az imádságok kántálása volt az áldozatbemutatásnál. Itt kell megemlíteni, hogy a kelták olykor emberáldozatot is végeztek, főként nagy csaták előtt. Ennek célja a halál szellemének kiengegzetelése volt, illetve a saját élet megváltása egy másik lélek árán. Az áldozatoknál az oltár mellett a druida fehérbe öltözve állt, fején tölgyfakoszorúval (illetve fagyönggyel, amit meghatározott időben aransarlóval vágta le) és arcával a nap járását követte.

Bárdok

A szó alapalakja az ókelta bardd – dalnok jelentésű szó. Kelta népi énekesek, dalnokok, költők voltak, akik énekeiket egy lantszerű hangszeren, az ún. crottán kísérték, illetve később hárfá kísérettel adták elő. A bárdköltészet kezdetei egészen az ókorig nyúlnak vissza. Galliából a rómaiassodás következtében eltűntek, Írországban pedig a fili nevű énekes rend kiemelkedésével sokat vesztek régi tekintélyükből.

Wales: A bárdköltészet igazi hazája Wales volt, virágkorát pedig a VI. és XIV. század körül élte. Walesben az ókelta bárdok rendekbe tömörültek és a politikai illetve vallási élet irányí-

tásában is jelentős szerepet játszottak. Részben druida tevékenységet is folytattak. Három fő rendet különböztettek meg:

1. a legmagasabb rendűek, az ún. előénekesek voltak, akik a hercegi udvarban éltek,

2. ez után következtek a nemesi udvarok házi bárdjai,

3. majd a legalsó réteg, a vándorénekesek rendje (elnevezésük: cler).

Örökletes jogok és kiváltságok birtokosai voltak. Törvényeiket rögzítették, de valószínűleg titkos, ezoterikus bárdiskolák is léteztek. Rendszeresen költői fesztiválok tartottak Eisteddfodanban, ami jelentős közéleti eseménynek számított. Költészetük igen magas szintet képviselt: csiszolt nyelvezet, hibátlan költői technika, ritmusban és rímekben a zenei kísérethez alkalmazkodó gyors tempójú sorok, lendületes költői formák jellemezték alkotásaikat.

A normann hódítók fenyegetésének hatására a bárdköltészet új fejezeté szakaszba lépett, megerősödött társadalmi jellege, növekedett a hagyományhoz való ragaszkodása. A régi harci és dicsőítő énekek mellett olyan új műfajok is megjelentek, mint az elégia, a vallásos himnusz, a szatíra, a boidal, valamint versek szentek a törvények és. Wales függetlenségének elvesztése után a bárdköltészet lehasználatlan. Épp úgy, mint Galliában a rómaiáknak ellenálló druidák, ők is a nemzeti ellenállás ébrentartói voltak. Ezért sokukat kivégezték, mások vagabondda – koldusénekeseké süllyedtek, vagy csak a kézművesség mellett művelték a költészetet.

Ennek az üldözött kornak egy híres legendájából vette Arany János is „A walesi bárdok” c. balladájának alapmotívumát. A monda szerint I. Eduárd angol király Wales meghódítása (1277) után ötszáz walesi bárdot végeztetett ki, hogy azok a dicső múlt felidézésével ne tüzelhessék harcra az ifjakat. Legközelebb a 18. században éledt fel újra a bárdköltészet Walesben.

A kymri újdruida mozgalom pedig 1822 óta ismét megrendezi a hagyományos bárdünnepségeket Eisteddfodanban. Mint már említettem, a bárd

és a druida tevékenység több helyen is átfedi egymást. Így például gúnydalaik révén mindkét rend szoros kapcsolatban állt a varázslattal. Bár a druidák és a bárdok nem tartoztak a harcos vagy fegyveres kasztokhoz, s védtelennek, ártalmatlannak tűnnek, gúnydalaik jóvoltából mégis két igen erős varázshatalmú eszközzel rendelkeztek: az egyik az „ail-ges”, a másik az „aer”.

- Az ail-ges olyan kérés, amelyet teljesíteni kellett, mert megtagadása gyalázatot jelentett és az egyént megfosztotta becsületétől.

- Az aer még veszedelmesebb, már nem s gúnydal, inkább átokmondás volt, mely hitük szerint fizikailag is hatott az emberre: kiütéseket okozott, eltozította az arcot, sőt kilenc nap alatt halált is okozhatott. Erről a képességükről Shakespeare is megemlékezik egy művében.

Írek: Mint már fentebb szó volt róla, az íreknél a bárdok fokozatosan a háttérbe szorultak és lebecsült vándorköltökké váltak a filik mögött, akik költők és látnokok voltak az óír társadalomban (nagyjából a gall druidák megfelelői voltak ír kiadásban).

A feltevések szerint a filik a kereszténység utáni időkben vették át a bárdok költői funkcióit, amikor papi szerepük háttérbe szorult. (A középip és korai modern ír korszakban pl. irodalmi szerepük volt igazán jelentős.)

A szellemi arisztokrácia képviselői voltak, a tanult rend, az aes társadalomilag megbecsült tagjai. Kívánságaikat még a királyok is teljesítették. Igen széleskörű ismeretekkel rendelkeztek, mely magában foglalta a történelmet, a földrajzot, az irodalmat, a jogot és a versírást. Tudományuk szájhagyomány útján terjedt. Rendjük 10 osztályra bomlott, aszerint, hogy hány történetet kellett ismerniük. A fő-fili, az ollamh számára 350 történet volt kötelező. Tanulóidejük is igen hosszú volt (7-12 év).

A bárdköltészet reneszánsza.

A bárdköltészetet az újkorban a múlt értékeit újra felfedező, és a nemzeti jelleget előtérbe állító romantika fedez-



Druidák, bárdok és filik

te fel. A kymri újdruida mozgalmat már említettük, s egy bárdhoz fűződik az irodalomtörténet legnagyobb hatású és legzseniálisabb hamisítása is: az Ossziáni eposzok. Osszián (eredeti neve Oisin - kis szarvas), a népe veszte fölött borongó öreg, vak énekes képe régóta él az írek és a rokon gaelek (hegyi skótok) emlékezetében. A róla szóló költészetet mintegy 100.000 sorra becsülik. Egy James Macpherson nevű skót fiatalember az 1760-as években azzal a szenzációs állítással állt elő, hogy szülőföldjén olyan dalokat talált, melyek a nagy III. századi kelta bárdtól, Ossziántól származnak. Két részlet, a Fingal és a Temora kiadása után 1765-ben meg is jelentette a teljes szöveganyagot „Összegyűjtött Osszián művek” címen. A kötet hatása azonnal óriási volt, és valóságos Osszián-

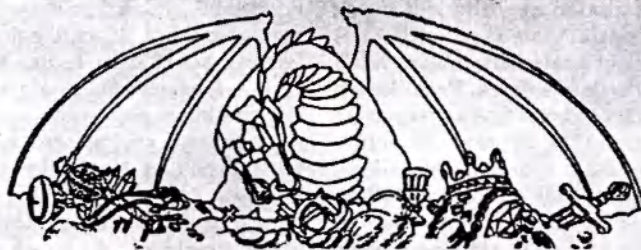
kultusz bontakozott ki. Az ossziáni énekeket Homérosz eposzaival emelték egy szintre. Csak jóval később derült ki, hogy az állítólagos Ossziáni műveket Macpherson maga írta.

Végezetül a bárdköltészetből ízelítőként hadd álljon itt egy eredeti ókelta költemény, a VI. század leghíresebb walesi bárdjának, Aneirinnek egy verse:

Vaskó Péter

Catraeth alatt

„Catraeth alatt, háromszázhatvanhárom viész,
mésztől állunk aranykupától,
dözsöltünk télen és dözsöltünk nyáron,
míg a szászok ellen egy délutánon
reszegen indultunk, sajnos, rohadóra.
Háromszázhatvan állt ott kora sírba:
nem vágta ki macská azab három bátor
meg any, asupa var, hogy a verset írjam.”



Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

1052 Budapest, V. kerület, Bárczi István u. 1-3. Tel.: 1178-500

AD&D, ROLEMASTER, STAR WARS, PARANOIA, M.E.R.P.,
PALLADIUM, SHADOWRUN, BATTLE TECH, PENDRAGON,
CYBERPUNK 2020, CALL OF CTHULHU, RIFTS, G.U.R.P.S.

ÉS MÁS SZEREJÁTÉKOK, KOCKÁK, KOCKATARTÓK, KARAKTERLAPOK, POSZTEREK,
MŰVÉSZETI ALBUMOK, ÓLONFIGURÁK, NAPTÁRAK, MAGAZINOK, MAGYAR ÉS ANGO
NYELVŰ REGÉNYEK SZÉLES VÁLASZTÉKBAN VÁRJÁK A SZEREJÁTÉKOK RAJONGÓI

ÚJDONSÁGOK:

100 OLDALÚ DOBÓKOCKÁK 1450 ÉS 750 FORINT ÉRTÉKBEN

COMPLETE BOOK OF ELVES, COMPLETE BOOK OF GNOMES & HALFLINGS 1750 FORINT

FORGOTTEN REALMS: RUINS OF MYTH DRAGON BOX 2150 FORINT

RODNEY MATHENS NAPTÁR 950 FORINT ÉRTÉKBEN



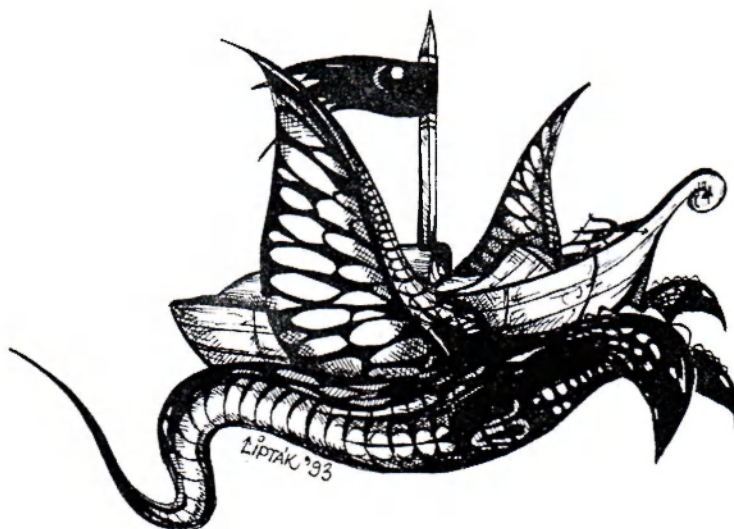


SÁRKÁNY JÁRÓR

Építik:	Renegát tündék
Használják:	Renegát tündék
Ár:	500 000 arany
Súly:	7 tonna
Test Pont:	7
Legénység:	3/7
Manőverezési Osztály:	A
Leszállás-Földre:	Igen
Leszállás-Vízre:	Nem
Páncélat Osztály:	5
Mentődobás:	mint egy 16. szintű varázsló
Meghajtás:	sárkány
Sebesség:	6
Standard Fegyverzet:	farok , 3 tüzlehet, közepes ballista
Raktér:	1 tonna
Gerinchossz:	70'
Szélesség:	25'

Bármilyen hatalmas is a tünde flotta, keze nem ér el mindenhová. Vannak tündék, akik még sosem látták zászlaját. Meglepő, de vannak olyan tündék is, akik kerülnek a flottát, ők a renegátok. A tünde flotta mindent megtesz, hogy ezeket a renitenseket újra a maga oldalára állítsa, vagy ha ez nem megy, elpusztítsa. Minden renegát közül a legnagyobb és legrettegettebb ellenfél Zioran-don és népe. Zioran-don csaknem egyidős a tünde flottával, még saját népe mértékével mérve is ősrég. Nagy szerepe volt a ma általánosan elterjedt tünde hajótípusok (man-o-war, armada, vadász (flutter)) kifejlesztésében. Ezeket a hajókat, mint közismert, növényekből készítik és a hajók még elkészítésük után is élnek. Praktikusan nem is készítésről, hanem növesztésről van szó. A csillagszálló növényből (starfly plant MC 9) kiindulva, évszázadok során, nemesítéssel és mágiaival hozták létre a mindenki által csodált tünde hajókat. Zioran-don volt a kísérletek vezetője, ő ült az első armada kormányánál is, mikor az az égbe emelkedett. A növény hajók kifejlesztése után Zioran-don új alapanyag után nézett. Állatokkal kezdett el foglalkozni, sajnos ezen a téren nem ért el a korábbihoz hasonló sikereket. Az első Nem-emberi Háború alatt megfeszített erővel kezdett dolgozni, újabb és újabb fajokat használt fel (köztük nem egy értelmeset is), újabb és újabb módszereket alkalmazott. Egyik utolsó találmánya volt a bionoidok készítése. A flotta vezetése egyre rosszabb szemmel nézte munkáját. A fehér-úrben felállított kutatóbázisról aggasztó hírek érkeztek. Humanoid és egyéb értelmes lények százai lelték halálukat elképzelhetetlen kínok közt a laboratóriumokban. Többször megpróbálták a tudóst rábírní, hogy hagyja abba embertelen kísérleteit, de már nem lehetett beszélni vele. A kudarcok szinte elvették az eszét, meg volt győződve róla, hogy a flotta urai személyes ellenszenvük miatt akarnak leszámolni vele. A háború befejezése után, mivel már számos nem tért vissza a fehér-útból, egy kisebb flottát indítottak Zioran-don és a vele tartózkodók ellen. A flottából egyetlen megroggált man-o-war a Fényes Csillag tért vissza, a hajó már korábban leszakadt a főcsapattól (a kormányos betegsége miatt), ezért tudott

megmenekülni. Mire beértek a kristálygömbbe, a távolban már nagy csata folyt. Mikor az ellenség meglátta őket, négy kisebb járőrhajó indult feléjük. Bátran felvették a harcot velük, de a kapitány jelentése szerint, semmi esélyük sem volt. Gyorsan kimenekültek a kristálygömbből és nagy szerencsájukra nem követték őket. A tünde flotta azóta számos, egyre nagyobb flottát küldött a renegát Zioran-don megleckéztetésére, de még egy hajó sem tért vissza. Éppen ezért roppant keveset tudnak arról, hogy ellenfelüknek milyen hajói vannak. Az egyetlen ismert típus a Sárkány járőr, melyet a Fényes Csillag kapitánya írt le. Ez a hajó furcsa ötvözetű élőlénynek és egy járműnek. A test alsó része háromfejű sárkányhoz hasonlatos, a tünde vadászokéra emlékeztető pillangó szárnyakkal. Erre a testre fa felépítményt helyeznek el, a felépítményen egy kajüt és egy közepes ballista számára van csak hely. Mégis a hajó félelmetes tüzerőt képvisel. A sárkány farkával is képes kisebb sebést okozni (1d2-1 test pontnyit), igazán azonban a fejei veszélyesek. Mindegyik fej képes három körönként egyszer tüzet köpni, négy hex távolságra, a lehelet mágikus tűznek számít (hajóra 1d12 test pontot, emberre 10d10 hit pontot sebez (ez utóbbi köpőfegyver elleni sikeres mentődobás felezi)). A hajónak nincs szüksége semmilyen mágikus vagy mechanikus meghajtásra, a sárkány maga képes az úrben a megszokott sebességgel haladni. Egy navigátor azért elengedhetetlen, nélküle a sárkány minden intelligencia nélkül cselekszik. A hajó, köszönhetően a sárkány tulajdonságainak, fantasztikusan gyors és ellenálló. A típusnak egy nagy hátránya van, nem lehet vele a flogisztonban közlekedni. A sárkány járőr volt Zioran-don egyik első, állatok átalakításával készült hajója. Legendák keringenek óriásokból, kindorikból, sőt élő aszteroidákból készült hajókról is. Hogy mennyi bennük az igazság senki nem tudja. Még egy kalandozó sem tért meg élve a fehér-útból, pedig más legendák szerint abban kristálygömbben aszteroida nagyságú gyémántokat lehet találni. A gyémántok csillogásáról nevezték el egyesek szerint a gömböt fehér-úrnek. A tünde flotta egyelőre nem tervez új akciót, a második Nem-emberi Háború lekötö minden erejét. Zioran-don sem forral világuralmi terveket, úgy hiszi egy nap a tündék majd rádöbbennek milyen hasznosak találmányai. Ő és követői a fehér-úrben várják ki azt a napot, addig azonban





gondosan vigyáznak minden titkukra. Zioran-don nem készakarva gonosz, csak meg van győződve arról, hogy a cél szentesíti az eszközt.

CSIKÓHAL ERŐD

Építik:	Félszerzetek
Használják:	Félszerzetek
Ár:	350 000 arany
Súly:	65 tonna
Test Pont:	65
Legénység:	18/65 (25/110 félszerzet)
Manőverezési Osztály:	D
Leszállás-Földre:	nem
Leszállás-Vízre:	nem
Páncélzat Osztály:	6
Mentődobás:	vastag fa vagy kő, amelyik a rosszabb
Meghajtás:	nagyobb kormány
Sebesség:	kormányostól függ
Standard Fegyverzet:	2 nehéz ballista, 4 könnyű katapult, 2 nehéz katapult, 3 közepes kartácsvető
Raktér:	22 tonna
Gerinchossz:	55'
Szélesség:	26'
Magasság:	150'

Az űr veszélyes hely, még a legbékésebb fajoknak is védekeznie kell a kalózok és a számtalan egyéb veszély ellen. A félszerzetek kereskedő hajói a kalózok kedvelt célpontjai voltak. Mindig gazdag rakományt szállítottak és a legénység nem a legjobb harcosokból állt. Minden kalóz arcán széles mosoly terült el, ha a távolban megpillantott egy szinte védetlen hatyúhajót. A félszerzetek azonban megelégtettek, hogy az űr ütleggyerekei legyenek. A gazdag Forgond bolygó, ahonnan a legjobb minőségű bur-bur mézet szállítják az űr minden ínycencének asztalára, vezetői elhatározták, olyan hajót építenek, amely képes megvédeni a békés konvojokat. Segítségért a mérnöki tudományokban jártasabb gnómokhoz fordultak. Egy egyszerű kereskedőhajót (tradesman) kezdtek átépíteni. A gnómok először a hajó páncélozásán akartak javítani, ezért vaslemezekkel fedték be. Mivel ez után a módosítás után nem maradt hely a fegyvereknek, további felépítményeket helyeztek el rá. Így alakult ki a csikóhal forma. Az utolsó módosítást a gnómok vaspénzi bázisán található Kastélyhadászati és Vár felépítményi Tudományos Céhe tervezte. A bástya, nagy megdöbbenésre szerfelett hasznosnak bizonyult. Az első néhány prototípus nem sokkal üzembe helyezése után szétesett. Néhány utólagos módosítás után végül sikerült stabilizálni a konstrukciót. A szerkezet most sem teljesen tökéletes (köszönhetően a gnóm tervezésnek), a hajó ezért az első automatikus kritikus sebzést már 25 test pont elvesztése után szenved, a másodikat akkor ha már 38-at elvesztett. Az eredeti kereskedőhajó most a félszerzet tiszték lakhelyéül szolgál, ezért minden elképzelhető kényelmi berendezéssel el van látva (hideg és meleg folyóvíz, WC-k, hatalmas éléstárak és konyhák). A fejrész ennél spártaibb, de az átlagos kalandozónak még ez is fényűzőnek tűnhet, itt lakik a félszerzet legénység. A bástya a tengerészgyalogosok elhelyezésére szolgál. Mintthogy a félszerzetek továbbra sem túl harciasak, főként giff

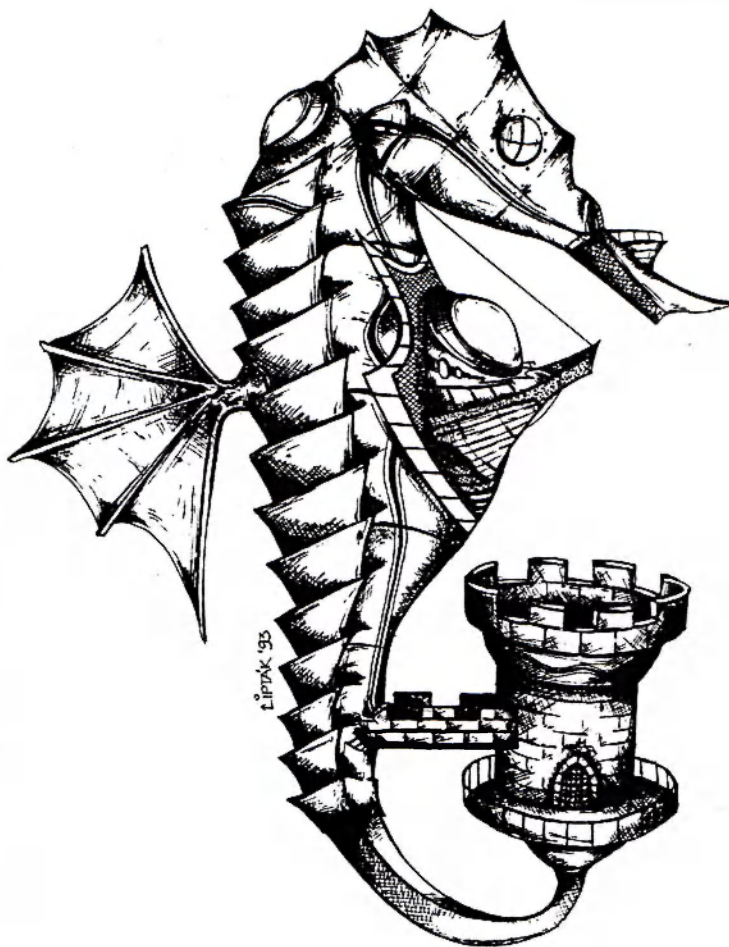
zsoldosok tartózkodnak itt. A bástya tetején leereszthető csapóhid van, ennek segítségével egyszerre húsz giff is át tud rohanni az ellenséges hajóra. A csapóhid lényegesen megkönnyíti az ellenséges hajó megcsáklázását, a kormányos +4-gyel dobhat a másik hajó páncélzat osztályára. A giffek boldogan szolgálnak ezeken a hajókon, a zsold magas és senki nem szól bele a stratégiai kérdésekbe. A hajó még a zsoldosoktól eltekintve is jelentős harci erő képvisel. A kartácsvetők (jettison), melyekből általában konyhai hulladékot lönek az ellenfélre, és a nehéz ballisták láttán minden kalóz kétszer meggondolja, hogy megrohamozza-e a hajót. Mára már több, mint harminc ilyen hajót építettek, általában egy-egy csikóhal egy öt-nyolc hatyúhajóból álló konvojt kísér. A birodalomúr (realmspace) kocsmában rebesgetik, hogy egy kalóz is megszerzett egy ilyen hajót és azóta az flottájának zászlóshajója. Hogy ezekből a híresztelésekből mennyi igaz, nem lehet tudni.

Változatok:

Kereskedelmi változat: Egyes hajók bástyáit teljesen átalakítják raktérre, ezeken nincs egy nehéz ballista és egy könnyű katapult sem. A raktér ilyenkor 35 tonnára nő.

Giff változat: A giffeknek sikerült rábeszélni néhány hajó kapitányát, hogy a két nehéz ballistát két ágyúval helyettesítsék. Azoknak a giffeknek, akik ilyen hajón szolgálnak 2-vel jobb a morálja az átlagosnál.

N.G. & L.L.





RUNEQUEST



- szerepjáték a bronzkorban -

Nem sokkal az után, hogy Amerikában megjelent a D&D, Angliában is hódítani kezdett egy fantasy szerepjáték. A RuneQuest népszerűségében ma is vetekszik az AD&D-vel a szigetországban. Ma is számos kiegészítés és bővítés jelenik meg hozzá.

A továbbiakban azzal a feltételezéssel élünk, hogy a cikk olvasói a RuneQuest helyett inkább a hazánkban elterjedt Advanced Dungeons & Dragons szerepjátékot ismerik, így főleg olyan tényeket emelünk ki, amik (lényegesen) különböznek a TSR játékában előfordulóknál.

A RuneQuest javasoltan a bronzkori Európában vagy Glorantha-n, egy képzelt világban játszódik, a leírások többnyire ezen háttér felhasználását segítik elő. Az egész játék a középkori világ helyett inkább a késő bronzkorit mintázza. A környezet természetéből következik, hogy a mágia (értve ez alatt a varázstárgyakat, varázslatokat egyaránt) nem nyomja el a fizikai és szellemi tulajdonságok szerepét. Ez nem jelenti azt, hogy nincsenek hatalmas erejű mágusok, vagy isteni energiával telített főpapok, de a játékosok sok évi játék után is rászorulnak a kardjukra, törükre stb.

Sokféle faj közül választhatunk (ezekről Glorantha leírásánál lesz szó). Az alaptulajdonságok hasonlóak az AD&D-ben találhatóakhoz: Erő, Intelligencia, Egészség, Ügyesség, Lelkierő, Vonzerő és Méret. A karakter életútja nagymértékben függ attól, hogy milyen civilizációs háttérből lép a kalandok útjára. Annak ugyanis, aki bármilyen módon kapcsolatba kíván lépni a varázslatok világával, vagy valamilyen szervezettel (pl. Orgyilkos liga), a célbavett kultusznál történt fogadtatását alapvetően befolyásolja eddigi tevékenysége, sőt ez több helyen kiterjed a szülőik cselekedeteire is.

A RuneQuest játékban a harc megoldása sokkal bonyolultabb, mint a szerepjátékok többségében. Minden lény teste zónákra (Hit Location) osztható fel, minden bevitt találathoz meghatározandó, mit talált el, és ennek függvényében kerül sor végtagvesztésre, ájulásra stb. Harci tevékenység során figyelni kell a találatok sebzésének összegére is, azaz elképzelhető, hogy valaki földre kerül, miközben testrészei mind használhatóak maradnak. Ez a gyakorlatban Hit Location-onkénti és összetesti Hit Point nyilvántartást tesz szükségessé, a támadások során pedig egy extra kockadobást a találat helyének eldöntésére. Tovább bonyolítja a procedúrát a fegyverek és páncélzat elhasználódásának követése, ami szintén szükséges (ez elsősorban nagy problémának tűnik, de mint később látni fogjuk, egy kalandozó ritkán hord magánál sok fegyvert). A játékban páncél viselese nem az ellenfél találati esélyeit be-

folyásolja, hanem az okozott sebzést csökkenti (illetve a kifáradási folyamatot gyorsítja). Van lehetőség célzott ütésre, amikor a támadó sebességi előny feladása révén módosíthatja, hogy a csapás hol érje az áldozatot. Az ütések leadásának sorrendjében a véletlennek nincsen szerepe, minden a küzdők méretétől (Size, SIZ), ügyességétől (Dexterity, DEX), az alkalmazott fegyverektől valamint varázslatoktól függ. A felsoroltak eredőben egy Strike Rank-nak nevezett numerikus értéket alakítanak ki, a tevékenységek növekvő Strike Rank sorrendben követik egymást. Minden fegyverhez külön tartozik egy, a fegyverrel történő sikeres támadás esélyét megadó érték, amit a fegyver sikeres használata növelhet. Ennek köszönhető az is, hogy egy egészségesen fejlesztett RuneQuest karakter nem cipel magával sokféle fegyvert, hanem csak néhányat, de azokat magas szinten használja.

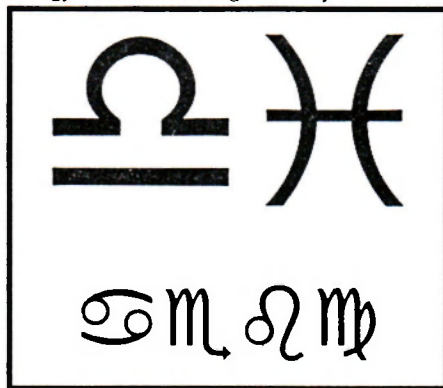
A kiemelkedően jó vagy rossz dobások honorálják: a használt fegyverrel való jártasság függvényében nő a Kritikus Találat (Critical Success) és Speciális Találat (Special Success), csökken a Kritikus Hiba (Fumble) valószínűsége. Ezek a kiemelkedő dobások jelenthetnek pl.: többszörös sebzést, a páncél sebzéséscsökkentő hatásának semlegesítését, vagy (igen változatos) ön- és közveszélyes cselekedeteket.

A játékban a varázsergiát három forrás szolgáltatja: istenek (Divine Magic), a szellemvilág (Spirit Magic), vagy a színtiszta mágia (Sorcery). Legegyszerűbb a Spirit Magic felhasználásának elsajátítása: mindenki képes az alapvető varázslatok megtanulására. Ezeket a varázslatokat sámánok oktatják; a bonyolultabb varázslatokat csak azok idézhetik fel, akik elkötelezik magukat a szellemvilág (Spirit Plane) mellett, idejük legnagyobb részét sámáni teendők végzésével töltik és felébresztik saját személyiségük addig ismeretlen oldalát (Shaman's Fetch). A sámánok együtt élnek a szellemvilággal, varázslataikhoz segítségül hívják a szellemeket, de nem uralják azokat. Az így felidézhető mágia többnyire a termé-

szettel kapcsolatos, általában olyan tevékenységeket támogat, amelyek tipikusan egy vadásznak hasznosak lehetnek. Ezeket a varázslatokat szellemek leküzdése útján szerezhetjük meg (legyőzésük esetén a szellemek átadják tudásukat). A memorizálható varázslatok számát a Lelkierő (Power, POW) és az Intelligencia (Intelligence, INT) együttesen korlátozza, a sikeres elmondás (Casting) esélye a lelkiek (lineáris) függvénye.

Az istenektől kapott varázserő (Divine Magic) egyértelműen az ember alárendeltségét feltételezi. Ezek a varázslatok nagyrészt gyógyítással, harctámogatással vagy vallási élet gyakorlásával kapcsolatosak. A papi tevékenységnek több szintje van (Worshipper, Initiate, Priest, High Priest vagy Rune Lord), mindegyik más-más szintű kötelességeket és előnyöket jelent. A varázslatok megfelelően támogatva (lásd varázslatpontok (Magic Points)) nagyon hatásosak lehetnek. A legmagasabb szintekig már csak igen szigorú feltételek esetén lehet eljutni, de ennek előnyei is rendkívüliek: szinte minden kultuszon belül csak a High Priest (vagy High Priest-ek) képes(ek) az istennel való közvetlen kommunikációra; a leghűségesebb papok haláluk után nem a szellemvilágba kerülnek, hanem az istenek közé (God Plane). Néhány vallás rendelkezik csak harcos papokkal, ők a Rune Lord-ok, akik leginkább a leghűsiesebb lovagokhoz hasonlíthatóak. Néhány kultusz (különösen a harcos istenek követői) nem is rendelkeznek saját főpapi renddel, ilyen esetben a kultusz vezetői a Rune Lordok. Az alkalmazható papi varázslatok mennyiségét csak a karakter lelkiereje korlátozza és a sikeres elmondás valószínűsége 100%, ez csak néhány esetben csökken (pl. fizikai túlterheltség); természetesen Fumble itt is lehetséges.

A varázslatok alkalmazásának harmadik útja a természet saját mágikus energiájának megcsapolása, ezt a mágusok (Sorcerer) végzik. Saját bevallásuk szerint nem egyszerűen kapják a varázserőt és nem is csak kihasználják azt, hanem a mágia urainak tartják magukat. Varázslataik a három út közül a legszélesebb körben alkalmazhatóak, ebben a RuneQuest nagyon hasonlít az Advanced Dungeons & Dragons-ra. Ezeket a varázslatokat tanulni kell. Fontos megjegyezni azonban, hogy az alkalmazható varázslatok még igen nagy tapasztalattal rendelkező mágusokat sem tesznek mindenhatóvá. A harmadik út követésének is számos fokozata van, attól függően, hogy ki mennyi időt (és pénzt) szán a tanulásra (Student, Apprentice, Adept, Magus). A magasabb szintekre eljutni természetesen itt is csak főállásban lehetséges. Sorcery varázslatok hozzáférhetőségének csak az intelligencia szab korlátot, azonban az elmondás sikeressége minden varázslatra



külön-külön nyilvántartandó, hasonlóan a fegyverekkel szerzett tapasztalathoz.

Bármilyen mágikus tevékenységben fontos szerepe van a Varázslati Pontoknak (Magic Point), ennek maximumát a karakter lelkiereje határozza meg. A legtöbb varázslat hatásosabbá tehető, ha elmondásakor extra pontokat használunk fel (Spell Boosting). Ez általában a megnövekedett hatást, hosszabb időtartamot vagy a mágikus védelmek könnyebb legyőzését jelenti. Pontok nélkül nem lehetséges varázslás, sőt így szellemekkel sem lehet megküzdeni. A pontok száma módosítja azt is, hogy egy karakter milyen eséllyel ver vissza mágikus támadásokat (Magic Resistance).

A RuneQuest világa nem tartalmaz annyiféle létsíkot (Plane), mint az Advanced Dungeons & Dragons, mindössze hármat találhatunk: a hétköznapi, emberek által benépesített Világi Síkot (Mundane Plane), a Szellemvilágot (Spirit Plane) és az Isteni Világot (God Plane). A szabálykönyvek nem is térnek ki részletesen az Isteni Világ leírására: annyit tudunk meg róla, hogy minden az evilági dolgokra hasonlít, csak még olyanabb; a Szellemvilágot is csak nagy vonalakban érintik, főleg a sámánok varázslatainak beszerzési módja miatt.

Mint az eddigiekből is kiderült, a RuneQuest játékban nincsenek kasztok, amik egy karakter tevékenységét kezdetől fogva meghatározzák. Mindenki maga dönti el, milyen irányban szándékozik fejleszteni tudását, a különböző társaságok nagyon ritkán tiltják meg egyeseknek a csatlakozást; természetesen egy sámán szívesebben fogad be egy barbár tanoncot, mint egy városlakót, míg egy mágust könnyebben győzhet meg egy civilizált ifjú. Főleg a papság szerepelteti felvételi követelményei között a szülők megfélelő előéletét. Mindhárom út követésének kizáró oka (egy adott szint betöltése után) bármelyik másik út megismerése, így egy karakter igazán hatalmassá csak egy irányban válhat.

A játékban nincsenek jellemelek. Ez csupán annyit jelent, hogy egy karakter cselekedetei

határozzák meg, hogyan tekintenek rá a többiek, de a világnézetét nem szükséges a karakterlapon feltüntetni. Természetesen lehet valaki Gonosz (Evil), de ezt erkölcsi megfontolások alapján lehet meghatározni, nem befolyásolják például varázstárgyak. Gonosznak minősíthető az, aki az Orgyilkos ligától mérget keverni tanul, Csapolás (Tap) varázslattal mások tulajdonságainak (intelligencia, egészség, erő stb.) tartós csökkentése révén nyeri vissza saját varázslati pontjait, ártatlanokat bántalmaz stb.

Minden karakter hét különböző csoportba sorolható képességekkel (Skill) rendelkezik: Gyorsaság, Kommunikáció, Tudás, Manipuláció, Érzékelés, Rejtőzés és Fegyverismeret (Agility, Communication, Knowledge, Manipulation, Perception, Stealth, Weapon Skills), minden csoport számos képességet tartalmaz. A csoportokba tartozó minden képességre a csoporthoz tartozó, alaptulajdonságoktól függő Módosító (Modifier) és az adott képességben való jártasságot jelző Alapesély (Base Chance) összege adja meg a százalékesélyt, amit a körülmények befolyásolhatnak. A módszer előnye, hogy elég nyitott bármilyen, a szabályok között fel nem sorolt szituáció kezelésére.

A képességek fejlesztése egy adott szintig történhet tanulás (Skill Training) vagy önképzés (Research) útján, a leggyakrabban előforduló (és legolcsóbb) azonban a tapasztalat (Experience) kihasználása. A játékban nincsenek tapasztalati pontok, vagy szintek. Mindannyiszor, amikor sikerrel használtunk egy képességet, van rá esély, hogy az javul, a tapasztalattal történő fejlődés azonban az alapesély növekedésével lassul.

Glorantha rövid leírása

Glorantha jelenleg átalakulóban levő világ, éppen kilábal egy istenek között vívott háborúból. Ezt az időszakot Hősök Korának (Heroes' Age) nevezik; a játékosok a feltörekvésre alkalmat kihasználni készülők személyeket alakítanak. A világban különös,

eddig soha nem látott lények élednek, míg számos ősi faj a fennmaradásáért küzd. A kronológiai fejlődés a késő bronzkornál tart, most jelent meg a törpéktől kiindulva egy új, mágikus fém, a vas. A régi fajok közül sokan érzékenyek erre a fémre (tündérek, trollok); több bölcs szerint ez az Ember felemelkedésének előjele. Glorantha világában sárkányok még léteznek, de nem avatkoznak a halandók dolgaiba.

A legfontosabb fajok:

Tündérek (Aldryami): az erdők őrei. Együtt élnek a növényekkel, nagyon megsínylették a háborúk pusztításait. Gyűlölnék mindenkit, aki a földet nem úgy tiszteli, mint ők.

Törpék (Mostali): teljesen racionális, gépi társadalom. Céljuk a Világgép (World Machine) helyreállítása, és a működését zavaró dolgok (pl. növényvilág) megsemmisítése.

Trollok: Hanyatló faj, egy beszerzett átok miatt ivadékaik többsége halva születik, vagy életképtelen. A sötétség isteneit tisztelik, de a Káoszt gyűlölik.

Kacsák (Duck): Emberi kézzel rendelkező nagyra nőtt intelligens kacsák. Eredetük bizonytalan. Az emberi társadalom kiveti őket.

Sárkányivadékok (Dragonewt): a sárkányok rokonai. Különös tulajdonságuk, hogy haláluk után újjászületnek, megfelelő feltételek teljesülése esetén feljebb lépnek az ötlépcsős hierarchiában. Varázslataik különböznek az emberek által hozzáférhetőtől (Dragon Magic). A közösséget elárulók (Outlaw Dragonewt) kilépnek a körből, többé nem születnek újra.

Glorantha világának fő ellensége a Káosz, mivel a Világi Sík törekény békéjét a Káosz szörnyei fenyegetik. Nagyon különböző kultúrák fognak össze, hogy a Káoszt megfékezzék, gyakorlatilag ez az egyetlen ok, ami miatt egy tündér (Elf) bármiféle közösséget vállalna egy törpével (Dwarf).

(folytatás a 29. oldalon)



LEVELEZÉS

Hali, halii Üdvözlök mindenkit, akinek sikerült idáig eljutnia az újságban. Ha nincs kedved tovább lapozni, akár el is olvashatod. Mivel még mindig sokan érdeklődnek az előfizetés lehetőségeiről, íme tömören: előfizetni a címünkre (Odin Bt. 1680 Bp. Pf. 33) elküldött rózsaszínű postalványon lehet. Az előfizetési díj: 3 szám - 294 Ft, 6 szám - 588 Ft, 12 szám - 1176 Ft. Nálunk természetesen a régebbi számok is megrendelhetők (1 szám 98 Ft). Nagyon kérek mindenkit, hogy a postalványon a pontos címét OLVAS-HATÓAN, lehetőleg nyomtatott nagybetűkkel töltsd ki. Ne felejtse le az irányítószámot. A csekk hátulján a közlemények rovatban pedig ne felejtse el odaírni, hogy melyik számtól KEZDVE szeretné megrendelni az újságot. Daragój új olvasónk! Ha még nincsenek meg a Bátorhold régebbi számai, rendelj meg! Hogy nagyobb kedved legyen ehhez, egy kis kedvezmény: ha egyszerre megrendeled az első három számot (92/1, 93/1,2), akkor ez 294 Ft helyett mindössze 240 forintba fog kerülni. Ez a kedvezmény kizárólag erre az esetre vonatkozik.

KLUBCÍMEK

Úgy tűnik, klubalapítási hullám indult el az országban. Ha ez így halad tovább, lassan több szerepjáték-klub lesz az országban, mint kocsma Kiskunhalason. Ez pedig nem semmi (főleg, ha tudod, hogy hány piálda van Halason).

Fehér Hollók Társasága
5700 Gyula, Botond u. 1/A.
Vasárnap 14-19h.
Klubvezető: Baskó János

THE ABYSS szerepjáték klub
Salgótarján, Felszabadulás út 2
Balassi Bálint Megyei Könyvtár
Hétfőn 15 órától

Bungia' Lair szerepjáték klub
MSZP klub
Győr, Hermann Ottó u. 2.
Hétfőn 16-20h

J.R.R. Tolkien Hajdú-Bihar megyei FRP-egyesület
Debrecen, Egyetem tér 1.
Tótfalusi kollégium
Szombat du.
Érdeklődni lehet az (52) 24-639 telefonszámon Pethő Gergelynél.

Merlin, Hullajáró és Hamato Yosi klubja
Szolnok, Indóház út 3. II/7.
Klubvezető: Sarkai Imre

Klubalapításhoz kér segítséget:
Bálint Péter, 9500 Csellőmők, Gábor Áron u. 21. fsz. 2.
Forrai Gábor, 8201 Veszprém Pf. 296.

KÉRÉSEK VALAMINT STB.

Kérjük mindazokat, akik bármely szerepjátékhoz világképeket készítettek, ne küldjék be nekünk, mert terjedelmi okok miatt nem áll módunkban leközölni

őket. Esetleg egy szerepjáték bolttal lehetne próbálkozni. Kémém a Túlélők Fődjé játékosait, hogy számlá- ill. karakterszámukat ne írják a levelükre, mert semmi szükségünk rá.

Többen érdeklődtek, hol lehet a különböző szerepjátékokhoz szabálykönyveket, (pl. Dungeon Master's Guide, Player's Handbook stb.) kiegészítőket kapni. Nos, újságunkban már eddig is több ilyen profilú boltot reklámoztunk, s gondolom fogunk ezután is. Az árak kb. 1000-3000 forint közé esnek sok mindentől függően.

Néhány olvasónk kifogásolta, hogy nem volt AD&D rovat a márciusi számban. Valóban nem volt olyan oldal, amire rá lett volna írva, hogy AD&D rovat, de utánaszámoltam és szerintem több oldal foglalkozott az AD&D-vel valamilyen formában, mint az azt megelőző számban.

Páran hiányolják a humor rovatot. Mivel nem tudjuk garantálni, hogy képesek vagyunk összeszedni egy- oldalnyi épkezláb poént, a következőre gondoltam: Játék közben rengeteg humoros dolog történik. Ha valaki feljegyzett valami jó beszólást, szituációt, küldje el a Levelezési rovatnak. A legjobbakat megjelentetjük, hadrőhögjön az egész ország. Fontos, hogy a poén közérthető legyen (legalábbis a D&D-sek között), ne csak az a három fős társaság értse, ahol megtörtént az eset. (Ellenpélda: „Gergő, ne törd be azt az ajtót”. Mi jól nevetünk ezen annak idején, de azt hiszem ez nem éppen közérthető.)

Sokaknak
Éképzelhető, hogy a tömeges érdeklődésre való tekintettel a szörnyelírásokhoz és a varázslat-ismertetéshez hasonlóan varázslatgyakról is fogunk írni. Az eddig megjelent szörnyek és varázslatok saját termékek, nem találhatók meg a TSR egyik könyvében sem.

LEVELEK
Sokaknak feltűnt, hogy a márciusi szám pofásabbra sikerült, mint az előzőek. Istén áldja érte a tördelő csöppét, a laptervező-figuránsal az élen. A nevével nem akarom felírni, nehogy többször szerepeljen, mint az enyém, de azt érdekel, megnézheti az első oldalon. Köszönjük a díjazásokat, amelyeket ez ügyben kaptunk.

Bartos Lászlónak Budapestre: Köszönjük felbecsülhetetlen értékű megjegyzésedet, amit a megfajteszedhez mellékelte. Nincs kedved valamikor lejönni a Fregattba egy pofa sörre?

Allandó levelezőnknek, Tórok János Zsoltnak: Dear Zsolt! Örülök, hogy a Bátorhold hozzásegített az igazi élvezet megismeréséhez (AD&D), ami sokkal jobb, mint egy pohár Pepsi-Cola.

A Bölcs üzeni Dervarics Gergelynek: Az általad felsorolt Spelljammer kiadványok a cikk megírásakor még nem jelentek meg (tudod, hogy van az ilyen, mire kijön a nyomdából a világatlasz, megint keletkezett három új ország). Dragonlance ebben a számban van.

Szintén a Bölcs, (sőt egyre bölcsőbb) Süveg Lászlónak: Egyetértünk, az anti-paladint valóban csak NPC-nek érdemes használni.

Más: a betűméretet sokkal nem tudjuk csökkenteni, mert különben nagyítót kellene mellékelteként árulnunk.

A novellák már rengeteg jelzést kaptak az irodalmiatlantól az mega-giga-super-coolig. Hanula Zsolt (Vác) egyszerűen egy top-listába szedte az eddig megjelenteket:

1. A küldetés
2. Ajándék
3. A dal
4. Démonidézés
5. Gólem
6. Sivataji találkozás
7. Átváltozás
8. Hogyan bővítette...

Hát, talán lehetne vitatkozni a sorrend jogosságáról, de én biztos nem fogok.

Jarolin József kérdezi: Mi volt az első igazi fantasy mű címe? Konzultáltam szakértőnkkel, a fantasy-biológia szakos hallgatóval, N.G.-vel, de pontos címet és íróit sajnos nem tudunk mondani. Hard-fantasyben Howard Conan novelláira tippelünk, high-fantasyben pedig Tolkienre. Ha valaki esetleg tud pontosabb adatokat, szívesen vesszük és helyet is adunk neki.

„Bőször is azok nevében szeretnék szólni, akik, miután szívtépő szenvedések és nélkülözések árán megtakarított, összegyűjtött (stb.) vagyonukat Bátorholdba fektették, megpróbálták a lehető leghatékonyabban használni a kezükbe adott lehetőséget, gazdagítani a játékosok társadalmát (és ezen belül egy kiemelkedő tagját: magukat) a rejtvény jutalmával. A márciusi szám 14. oldalán úgy írnak róluk, a magyar fantasy szerepjátékszáz legelkísmeretesebb, legbuzgóbb, legszorgalmasabb játékos (kedvű) karaktereiről, mint csalókról, okirathamisítókról. Az sehol sem volt leírva, hogy ezt (pardon... AZT...) nem szabad...” Kedves Solti Gábor! Minden fénymásoló kedvű olvasónk nevében köszönöm ezt az irodalmi Nobel-díjra felterjeszhető védőbeszédet, de felhívom figyelmed az első oldalon található „A lapban megjelent...” kezdetű mondatra. Ami a rejtvényt illeti, lehet, hogy túl könnyű lett, de te már biztos több keresztrejtvényt fejtettél meg, mint ahányat mi csináltunk. A meghatározásokat hajnali egykor találtuk ki – agyi energiánkat kijelző műszerünkön az első LED is alig pislogott – és ez talán meglátszik rajtuk.

Kiss Károly szerint egyébként pont a rejtvény volt az egyetlen értelmes oldal az előző számban. Karcsi, közsi az észrevételeket és nyugodj meg nem sz...tunk be.

Bokor Norbert devecserből többek között arról érdeklődik, hogy a „Maci” Massár Mátyást takarja-e? A Válasz: 42. Ja, ez egy másik Kérdésre a Válasz. Nos, nem. A Mátyás már elég nagy fiú, nem kell takargatni, egyedül is be tud takarozni.

Annak reményében búcsúzóim, hogy a főszerkesztés fáradalmaitól nem szorul rá az én gondoskodásomra (neki is ez a jobb).

Talán még ez is HAPPY END
Maci





Kuan Jin birtoka

Ravenloft birtokleírás



Pajfang városának bajnoka az ég felé emelte karjait, majd eget-földet megreszkető diadalordítást hallatott. Izmos alakja izzadságtól csillogott, bal kezének ujjait legutóbbi ellenfelének vére borította. Arcát maszk takarta el, széles mellkasával, oszlop-szerű lábaival és lobogó fekete hajával félelmetes látványt nyújtott. A zsúfolt aréna közönsége zajos tombolással ünnepelte bajnokát. Az évente rendezett

pajfangi harci tornát rendszeresen Párduckoponya, a helyi iskola nagymestere nyerte meg. Az arénába vezető ajtó ismét megnyílt, és egy őszhajú öregember lépett az aréna homokjára. A közönség hangos hahotával fogadta a hajlott tartású, ráncos arcú öreget. A hatalmas termetű pajfangi bajnok ránézett vetélytársára, majd gúnyos hangon megszólt:

- Menj haza öreg és fejd a kecskédet. Én csak harcosokkal verekszem meg!

Az öreg megállt előtte és nyugodt arccal végigmérte. Párduckoponya egy ideig várt a válaszra. Nem akart támadni; érezte, hogy nem tetszene a közönségnek, ha egy ilyen rozszant öreget megütne. Megpróbálta hát lebeszélni arról, hogy harcoljon.

- Láttad öreg, hogyan törtem szét a deszkákat, melyek jóval erősebbek voltak, mint a te megkopott csontjaid? - kérdezte hengegve. - Pusztá kezemmel téptem ki az előbb Huang-hszi Csengnek a szívé, aki a keleti Felhősárcány kolostor leghíresebb tanulója volt. Mit akarsz hát te itt? Menj, mielőtt kirázom testedből csontjaid!

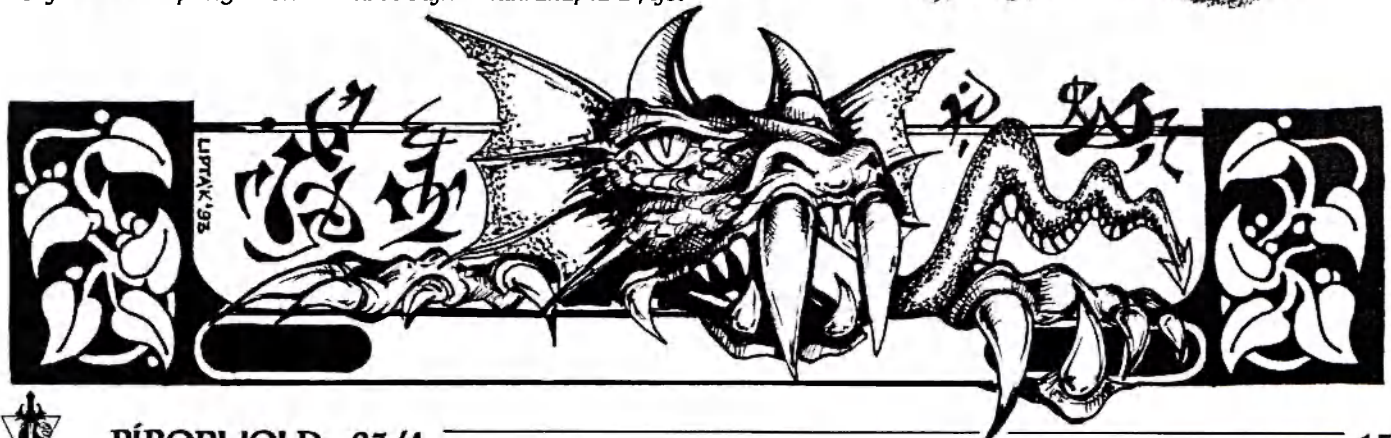
Az öreg lassan válaszolt, mintha csak engedetlen unokájához szólna:

- A nyers testi erő nem minden fiam. A lélek az, mely legyőzhetetlen!

Párduckoponya gúnyosan lebiggyesztette a száját.

- Na, megint egy örült, aki a belső erő mindenek fölötti mivoltát hangoztatja - gondolta. - Jól van öreg, de magadra vess, ha kinyomom belőled a szuszt! - mondta, majd támadásba lendült. A vénember oldalt lépett, elkerülve a nagyerejű ugrórúgást, majd elhajolt az azt követő körlves rúgás elől. Balkezeivel lágyan félretolta a pörölyként felézúduló öklöt, majd tenyerével finoman megütötte ellenfele védtelen oldalát. Párduckoponya hátratántorodott; a közönség felhőrdült meglepetésében. A bajnok megrázkodott, iszonyú fájdalom mart az oldalába, úgy érezte, apró lángnyelvek mardossák testét. Küszködve a fájdalommal az öregre pillantott. Az őszhajú nyugodt tartással állt, mintha csak most lépett volna az arénába. Párduckoponya szívé elöntötte az indulat. egekig csapó bömböléssel rontott rá roskadt inu ellenfelére. Az erőteljes kalapácsütés elől az öreg félrefordult, villámgyorsan átbújt Párduckoponya hóna alatt. A bajnok hátrakapta a fejét

és egy hátra-úgást küldött ellenfele arca felé. A vékony jobb kar könnyedén hártotta a támadást, majd az öreg előrelépett és a ráütött a megforduló harcos roppant mellkasára. A porondhoz legközelebb ülők mintha egy kékes sugarat láttak volna kicsapódni az öreg kezéből. Párduckoponya hirtelen a földre roskadt és nem mozdult. Az aréna közönsége elnémult, mert nem akarták elhinni, hogy az ismeretlen öregember győzedelmeskedett...



Tajcsang

A z Úr és a Törvény: Kuan Jin az ura ennek a birtoknak. A pajfangi palotájában élő nemesről senki sem tudja, hogy ő a Tigrismancs iskola főinuktora: Párduckoponya.

Kuan Jin vaskézrel kormányozza Tajcsang vidékét. Az adók magasak, a törvények brutálisak. A herceg zárkóztottan él, alattvalói ritkán látják őt. A herceg főudvarmestere, Jing Csou-Tan foglalkozik a törvénykezéssel és az államháztartás vezetésével. Erről a ravasz, fondorlatos emberről az a hír járja, hogy a sötét mágiák szakértője. Szerte Tajcsangban elfogadott az a nézet, hogy Jing Csou-Tan irányítja a megbabonázott herceget és rajta keresztül a szigetet. Ezt a tévhitet maga Kuan Jin ültette el. Ezzel elérte, hogy őt megszerette a nép és mindenért, ami ártalmas, az Álnok Jinget kárhozzátják.

A minden évben megrendezett pajfangi tornán sincs jelen a herceg. A nép nem tudja azt, hogy azért nincs ott, mert ő Párduckoponya, a bajnokság örökös győztese.

A Vidék: Tajcsang a Kődben úszó szigetek egyike (Islands of Terror). Földjét a Zúgó folyam szeli ketté, mely nyugaton lép be Kuan Jin birtokára és keleten hagyja el, a Koponyák Tengerébe torkolva. Sokan kerültek úgy erre a földre, hogy folyón utazva váratlanul átláthatatlan kő borult hajójukra. Miután a kő felszállt, ismeretlen vidéket pillantottak meg. Ezek a szerencsétlen utazók először Koa-Nacsam zöld dombjait látják meg, majd ha végigutaznak a lassú és sárgás vízi folyamon, eljuthatnak Hszien Hu városához, a Folyók Találkozásához. Itt ömlik bele a Zúgó folyamba a Kód folyó. Hszien Hu, Tajcsang legnagyobb városa, még Pajfangnál, a cölöpökre épült fővárosnál is nagyobb.

A Folyók Találkozását körbeöleli a sűrű, árnyakkal teli Va-Csuang erdő. Innen északra helyezkedik el a Szerzetesek Hegye nevét viselő megmászhatatlan gerincekkel, sötét és mély szurdokokkal tűzdelt vidék. Nevét a bevehetetlen kolostorokban élő vad szerzetesekről kapta.

A Va-Csuang erdőtől délre található a Sang Tin tó és a Cse-Shen láp. Ez a táj a legendák szerint átkozott, a Tajcsang-béliek messze elkerülik ezt a környéket.

Innen keletre a Koba tavon, cölöpökre építve áll Pajfang, a főváros. A hercegi palota karcsú tornyaiból belátható a kékesen csillogó, halász ladikkokkal és dzsunkákkal zsúfolt víztükr.

Tajcsang szigetének északkeleti szikláit a Koponyák Tengerének kékesfekete hullámai nyaldossák. A partvidék sűrűn tehintett apróbb halászfalvakkal.

A Határ lezárása: Ha Kuan Jin úgy akarja, a Ravenloft köde felemelkedik és körbefonja Tajcsangot. Bárki, aki belép a ködbe, nemsokára ismét Tajcsang földjén találja magát.

Nép: A Borzalom Szigeteinek legnépesebb birtoka Tajcsang. Az itt lakó emberek alacsony termetűek, de erőteljes testalkatúak. A kétkezi munkások és a parasztok az egész napi kemény robottól edzettek. A sötét, vastagszálú haj, a fekete szem, a sárgás arcbőr és a kiugró járomcsont jellemző. A férfiak szinte sosem növesztenek szakállat, se bajuszt. A társadalmi ranglétra alján, illetve tetején lévő között hihetetlen különbségek vannak. Amíg egy paraszt, vagy egy halász, aki egész nap dolgozik csak annyit keres, hogy családját életben tudja tartani (ezt még a magas adók is nehezítik), addig egy nemesnek, aki egész nap csak henyél, a legdrágább borokat és peccsenyékét falja, udvaroncok hada figyel minden szavára.

A sziget legtöbb lakója ért valamilyen szinten a harcművészetek egyikéhez-másikához. A szegénységből való kitörés legegyszerűbb módja indulni a pajfangi tornán. A résztvevők természetesen hosszan és keményen edzenek, mielőtt beneveznének a viadalra. Tajcsang legismertebb harci stílusai: a Párduckoponya nevével fémjelzett tigrismancs, a szerzetesek által oktatott daru, sárkány, kígyó és majom stílus, valamint a hegyek szegénylegényei között elterjedt sáska és fasárkány stílus. Ezen kívül még számos „családi” iskola létezik szerte Tajcsang földjén.

Ha a játékosok körbenéznek egy városban, hamar szemükbe

ötlik, hogy sehol sincsenek öregemberek. Ha valakinek megöszül a haja, gyorsan utoléri a halál...

Találkozások: 33% esély van találkozásra nappal és kétszer 33% éjjel. A hegyekben gongütéssel jelezve támadásukat, gyakran szegénylegények rontanak az utazókra. A feltérképezetlen, fákkal sűrűn benőtt hegyek bátor vándorai vad tigrisekre számíthatnak. A városokban annak ellenére nyüzsögnek a tolvajok, hogy a rablást keményen büntetik. A Cse-shen lápvidéken és a környező romvárosokban gyakoriak az élőhalottak (főképp ghoul-ok és lidércek, de vámpírral is találkozhatnak a játékosok).

Gyakori	Ritka
Szegénylegények	Vándorszerzetes
Tigris	Csápos párduc (Displacer Beast)
Ghoul	Keleti vámpír
Ogár vagy Ogár mágus	Vértigris
Mérges kígyó	Keleti sárkány

Kuan Jin, a Párduckoponya

Tajcsang ura

12. szintű harcos, Semleges Gonosz

AC:	7	Erő:	20
Mozgás:	12	Ügyesség:	17
Szint/Hit Kocka:	12	Egészség:	18
Életpont:	95	Intelligencia:	12
THACO:	6	Bölcsesség:	10
Támadások Száma:	3/2	Vonzóerő:	15
Sebzés/Támadás:	fegyvertől függő		
Különleges Támadások:	puszta kéz		
Különleges Védekezések:	félelem-maszk, aranyharang		
Mágia Ellenállás:	nincs		

Kuan Jin hat láb, két hüvelyk magas, a rengeteg edzéstől hihetetlenül izmos férfi. Hercegeként csak kevesen látják, mert ideje nagy részét a pajcsangi Tigrismancs csarnokban, harci iskolájában tölti Párduckoponyaként.

Azon ritka alkalmakkor, amikor hercegeként látható, elegáns selyemruhákban jelenik meg, hosszú hollófekete haját ezüstpánt fogja össze. Bőre halványsárga, kiugró járomcsontja van, de vonásai arisztokratikusak. Beszéde lassú, megfontolt. Szeme szénfekete.

Párduckoponyaként sötét gyolcsnadrágot hord, felsőtestét általában nem fedi ruhával, így ellenfelei láthatják kidolgozott izmait. Arcát párduckoponya fedi, mely mágikus félelmet kelthet azokban, akik ránéznek (*ld. Harc*).

A mester mozgása rugalmas, legyőzhetetlen erő sugárzik minden mozdulatából. Beszéde magabiztos, megjelenése félelmetkeltő. Mutató és középső ujjának bütkei óriásira dagadtak a rendszeres megterheléstől.

Háttér: Kuan Jin valamikor Tajcsang hercegeként reményteljes ifjú volt. Apja, aki megszállottja volt a harcművészeteknek, a legjobb mesterek keze alá adta fiát. A legkegyetlenebb és legbrutálisabb iskola, a Tigrismancs nagymestere oktatta főként az ifjú herceget. Az edzések testileg-lelkileg meggyötörték a fiút. Az apa azonban kemény, harcos gyereket akart nevelni, aki képes lesz irányítani Tajcsangot és akinek más területek meghódítása sem fog gondot okozni. A kis Kuan Jin szerencsétlenségére anyja korán meghalt, így gyerek- és ifjúkorát vad harcosok között töltötte el. Az ifjú kegyetlen harcosná serdült fel, tettei legendákba illőek voltak. Tizenhat éves korában, amikor néhány csivitelő madár merte megzavarni edzésében, tőből kitépte a fát, melyen az apró lények daloltak. Egy évvel később egy újabb hőstettének híre járta be a vidéket. Amikor Kuan Jin a szomszédos városba tartott, egy nagy csapat ogár támadta meg kíséretét. Mivel a fiatal herceg látta, hogy a túlerő elsöpörheti néhány fős seregét kihívást intézett az ogár csapat roppant termetű vezéréhez.

„Ha te nyersz, harc nélkül megadom magam neked és apámtól nagy váltságdíjat szedhetsz be értem. Amennyiben azonban én nyernék, szabadon távozhatsz kiséretemmel egyetemben.”



Az ogárfőnök nagy nevetve elfogadta a kihívást. A herceg hosszú harcban pusztá kezével legyőzte a majdnem négy méteres óriást. Miután hazaért és sebei beforrtak, ismét belevetette magát az edzésbe. Alig múlt tizennyolc éves, amikor egy általa legyőzött párdúcnak a koponyájával a fején, így akarva elkerülni, hogy felismerjék, kihívta a Tigrismancs iskola nagymesterét. Ismét nyert. A győzelem után Párduckoponya lett az iskola főinstruktora.

Néhány hónap múlva apja rejtélyes körülmények között meghalt. Csak kevesen tudják, hogy Párduckoponya tanítványai voltak a gyilkosok: mesterük parancsára.

Kuan Jin, az ifjú herceg, miután trónra lépett, rövid idő alatt megháromszorozta az adót és kíméletlen törvények sokaságát vezette be. Mint a Tigrismancs iskola nagymestere számos kihívást kapott, de minden küzdelmét megnyerte. Legtöbb ellenfele nem élte túl a harcot. Párduckoponya híres lett hihetetlen erejéről és kegyetlen harci stílusáról. A fiatal harcos minél több elismerést aratott, annál többet kívánt. Mániákusan vágyott a dicsőségre, napi tíz-tizenkét órát töltött edzéssel, melybe egy átlagos ember bellerokkant volna. Fadeszkákat, később kőveket tört össze, felforrósított kavicsokkal erősítette vasmarkát.

Az első nagy harcának emlékére, rendszeresen ogárokkal verekedett meg. Később halálra ítélt embereken kezdte fejleszteni technikáit, melyek közül leginkább a „Sárkánykarom halált oszt” ütést kedvelte, mellyel kitépte ellenfelei testéből szívüket. Végül, huszonegy éves korában, megrendezte az első pajfangi tornát. A viadalon bárki, bármilyen fegyverrel indulhatott. A versenyt a herceg nyerte meg, ezzel is növelve hírnevét. A sikeren felbuzdulva minden évben újra és újra megrendezte a versenyt. Öt éven át mindig ő győzött. Aztán a hatodik évben szembekerült egy öregemberrel, aki megverte. A csúfos kudarc nagyon megviselte a herceg lelkét.

Elküldte tanítványait, hogy fogják el az öregot. Az akció sikeres volt, az őszhajú ismeretlen a Tigrismancs iskola börtönpincéjébe került, láncokkal megvasaltan. A herceg kérlelni kezdte az öreg mestert, tanítsa meg technikáira, de az elzárkózott. „Az igaz erő belülről ered és nem kíván dicsőséget és elismerést. Tisztítsd meg magad az önzéstől és a rossz gondolatoktól és akkor tanítványommá fogadlak” - mondta az öreg. A herceg dühében kínoztatni kezdte az idős mestert. A kínok azonban nem oldották meg az őszhajú nyelvét, aztán egy éjszakán, senki sem tudja hogyan, eltűnt a cellából. Amikor a herceg megtudta a hírt, iszonyú haragra gerjedt, pusztá kezével szétépte a figyelmetlen őröket. Örületől kergetve rohant végig a kastélyon, aki útjába került, azzal végzett. Fiatal felesége és gyermeke sem kerülhette el a sorsát. A kitépott szíveket az isteneknek ajánlotta fel, azt kívánva, hogy adjanak neki legyőzhetetlen erőt. Örült tombolására felfigyelt egy misztikus erő. Ravenloft köde aláereszkedett és elnyelte a herceget és vele együtt Pajfang vidékét.

A jelenlegi helyzet: A herceg tökéletes testfelépítéssel rendelkezik, bár már elmúlt negyven éves, az öregedésnek semmilyen jele nem mutatkozik rajta. Napjainak jelentős részét edzőteremben tölti, csak nagyritkán jelenik meg mint Kuan Jin, a herceg. Időről időre egy öregember látogatja meg Párduckoponyát és hiába minden ellenállás és vad próbálkozás, az ismeretlen győzedelmeskedik. A herceg paranoikusan fél a vereségtől és az öregektől. Titkos szervezete, a Tigriskarmok minden öregedő embert megöl Tajcsang földjén, ezért senki sem éri meg hatvan éves korát Kuan Jin birtokán.

Harc: Ha Párduckoponya támadásba lendül, megállíthatatlan. Kívánsága, hogy legyőzhetetlen legyen, teljesült. Beteges félelme az őszhajú öregtől kegyetlen edzésekre sarkalta, hihetetlen erőre, rendkívüli mozgékonyaságra és acélkemény fizikumra tett szert. Ha közelharcba kerül, általában fegyver nélkül küzd. Pusztakezes támadása 1d4+10 pontot sebez. Őklei az érzéketlenségig erősítettek, képes átütni akár egy kőfalat is, vagy éppen egy páncélt. Mozcékonyasága és Ravenloft által adományozott hatalom miatt minden körben háromszor támad, ha pusztakézze harcol. A fegyvertelen harc szakértője, ha nem használ fegyvert, +2-vel támad. 20-as támadás esetén kedvenc fogását, a „Sárkánykarom halált

oszt” csapást alkalmazza. Ilyenkor az ellenfél csak sikeres halál elleni mentődobással kerül el, hogy kitépje szívét, ami azonnali halálát okozná. Mint minden harcművész, Párduckoponya is képes visszafogni ütését. Ilyenkor csak 1d4 pontot sebez.

Ha több támadó ront rá, akkor fegyvereiért nyúl. Egyik fegyvere egy hetven fontos vasbot, mellyel kétszer támad egy körben. Ezzel a fegyverrel 2d8+10 pontot sebez. Ennek a vasbotnak a forgatásához legalább 19-es Erő szükséges. Másik fegyvere egy különleges láncos-sarló. A fegyver borotvaéles, sarlószerűen görbe penge, melyhez egy lánc van hozzáerősítve. A lánc másik végére egy mérges harapású kígyót kötöztek. Ezzel a fegyverrel is kétszer támad minden körben (szintén specializált rá) és 1d6+10 pontot sebez. Amennyiben 18, 19, vagy 20 a dobott támadás érték, akkor az ellenfelet megharapja a vipera, mely még 1d2 pontot sebez és mérgez. Ha az ellenfél sikeres mentődobást dob, akkor csupán 20 Életpontot veszít; ha elrontja a mentődobást, akkor meghal. Mindkét fegyver kétkezes, tehát egyszerre nem használhatja őket Párduckoponya sem. A Tigrismancs iskola nagymestere nem visel páncélt, de mégsem védtelen. Jing Csou-Tan-tól megtanulta az Aranyharang művészetét, melyet tökélyre fejlesztett. Teste szinte sebezhetetlenné vált, fején kőveket törhetnek, torkát vasbottal támadhatják. Ütőfegyverek (így a pusztakezes támadások is) nem sebeznek rajta, vágó- és szúrófegyverek pedig csak feles sebzést okoznak. A fegyver mágikus erejének legalább +3-asnak kell lennie ahhoz, hogy normálisan sebezzen.

Ha Párduckoponya úgy akarja, állatmaszkja *Félelmet* sugároz (mint a negyedik szintű varázslat) támadóira. Ezt a képességet egyszer alkalmazhatja minden nap.

Ha harcba keveredik, teljes énjével a gyilkolásnak él. Ilyenkor az agyra ható mágikák és pszionikus képességek iránt immunis.

Tanácsok és Kalandötletek: Mesélőként vegyük figyelembe a Ravenloft világára vonatkozó szabályokat. Játékunk ne ütősebzések irányba tolódjon el, próbáljuk misztikussá alakítani a kalandot. Ne feledjük el, hogy Kuan Jin élvezi a küzdelmet. Azaz nem fogja a csapat tagjait azonnal agyonütni, hanem először eljátszik velük.

Ha tapasztalt Ravenloft kalandozóknak mesélünk, akik tisztában vannak a birtok és a birtokúr kapcsolattal, használjuk ki azt, hogy a nép Jing Csou-Tant gyűlöli. A játékosok könnyen beleesnek abba a csapdába, hogy rá gyanakszanak majd és benne keresik a birtokúr személyét.

A Tigriskarom iskola pincerendszere Párduckoponya kedvenc edzési módszerének helyszíne. Ide hajtják be a halálra ítélt embereket, akikkel közlik, hogyha kijutnak, akkor szabadok. Természetesen ehhez le kellene győzniük az utánuk induló Párduckoponyát...

Massár Máttyás és Lipták László

Mágikus Lapok a GURU-ban

a 93/5 számban megtalálható a 93/4 számban leközölt (balance guard) osztály mint új fighter kit! Tanácsok új osztály és kit tervezéséhez és pár mondat egy további lehetőségről is.

Szerepjáékról a GURU-ban is!



GALÉRIA

Sárkánydárda krónikák

A regény története 1983 elejére nyúlik vissza, amikor a DUNGEONS&DRAGONS-t játszó RPG mániákusok felemelték hangjukat és követelőzni kezdtek. Sárkányt, sárkányt, még több sárkányt – tervező igazgató engedve a nyomásnak, átutazott Utah államba, Salt Lake városkába. Ennek eredményeként sikerült megnyernie ügyének egy új tagot, aki nemrég került csak a TSR alkotógárdájához és éppen egy háromrészes történeten dolgozott. A tervező igazgató *Harold Johnson*, az új tag *Tracy Hickman*, a készülő mű címe pedig *Eye of the Dragon* (A sárkány szeme) volt. A mű főszereplői Aranyhold és Zúgószél volt, a kaland pedig a kék kristálypálca körül forgott. Az hamar kiderült, hogy egy folytatásos kalandmodul, s főleg egy világ bemutatását nem lehet a Que-Shu törzsbeli barbárok szerelmére építeni, ezért a történetük csak része lett a regénynek, s a segítőtársaik főszereplők, akik új konfliktusokat hoztak magukkal.

Az alapkoncepció kiépítésénél az egyik szempont volt, hogy szakítani kellene a szörny-csata-tapasztalati pont-varázstárgy játéktílussal. Az újfajta, folytatásos kalandmodul kidolgozásánál nagy hangsúlyt fektettek erre a kívánalomra. A másik szempont az volt, hogy minden karakterkasztot a maga valójában mutassanak be, akárcsak a sárkányokat, akikre a világ épült. Az is fontos volt, hogy a hősök között legyenek jók (mint amilyen Sturm és Caramon), akadjanak semlegesek (Tanis, Tasslehoff, Raistlin) és legyen egy gonosz (Kitiara). Ezzel a besorolással lehet egyet/nem egyet érteni, néha a TSR is más jelleműnek titulálja őket.

A munka sorányan folyt, mindenki beleadta, amit beleadhatott: Tracy Tanist, Lauranát és Kitiarát, Harold Johnson a surranót, *Jeff R. Rupp* pedig az isteneket, Raistlin homokóra-szemét és aranylő bőrét. Időközben bekapcsolódott a munkába *Margaret Weis*, aki egy pályázatot nyerte el a regény második könyve cselekményszerkezetének kidolgozását. Ahogy húzódtott a kalandmodul, úgy nőtt a regény és a festmények, az illusztrációk egyre csak szaporodtak, mert közben a festők sem pihentek. Jellemző, ahogy a művészek hatottak egymásra. Tracy kidolgozta Tanis jellemét, *Larry Elmore* pedig megfestette a külsejét. Tracy már ez alapján készített leírást Tanisról, de annyira megragadta a fél-elf kifejező szeme, hogy méginkább elmélyítette a hős belső vívódását. Az őszi alkony sárkányai című képről van szó, mely az azonos című kötet elején is megtalálható. A gigászi munka eredménye: három játékmódulszéria, melyekhez ajánlott egy tizenkét részes kalandmodul, a háromkötetes regény, egy színes kalendárium plusz miniatűr figurák, játékok és egyéb rövid történetek. Amikor 1984 augusztusában a modulokat bemutatták a GEN CON-on, óriási sikert arattak. Az emberek igényelték a regényt, így 1985-ben az is a boltokba került. Bestseller lett. 1992-ben végre nálunk is megjelent és joggal kérdezhetjük, vajon minek köszönhette sikerét, milyen újat hozott és milyen tanulságokat vonhatunk le belőle. Kétségkívül a jó előre történt beharangozás és a nagy felhajtás a modulok körül meghatározó volt, bár a fantasy irodalomért rajongók, de főleg az AD&D-t játszóknak népes tábora eleve biztos piaci bázist jelentettek a kiadónak.

A népszerűséget azért mégiscsak a kalendárium és a hétmérföldes kalandok biztosították, melyek valóban elnyerték a közönség tetszését. A sikerbe idővel már maga a regény is belejátszott újszerű filozófiájával, mely az AD&D harmóniára törekvését hozta magával. Szakított a tolkien egyértelmű jó/gonosz oldal harcával és egy sokkal bonyolultabb világot tárt a meglepett publikum elé. A világrend eleve három pólusú, három főisten van, három hold és ez kihat Krynne egészére, meghatározza az emberek életét, a leghatalmasabb

mágusoktól kezdve, a pap- királyokon át a semmivel sem törődő surranókig. A Sárkánydárda világában az istenek nem egy közös és eredendően jótól származnak, hanem a Káoszról emelkedtek ki a maguk tökéletességében. Jók, gonoszok és semlegesek. Krynne szörnyei sem mind szörnyetegek. Akadnak jó sárkányok, gonoszok és semlegesek. De ami a lényeg és ami a regény sava-borsát és komplikáltságát adja, ami igazán fontos és valóban kiemeli az új fantasy-k közül, hogy nem ismeri el a jó győzelmét. A történet végén, a *Vagy a jó győz, vagy a gonosz* című fejezetben maga a jó hordozója, Paladine isten, a krynne-i jó jellemű istenek feje jelenti ki, hogy mindaz, amiért a hősök addig küzdöttek nem kívánatos. Ha a gonoszt elsöpörnék a föld színéről és száműznék a világból, eltörölnének a határok a halandók és az istenek között. Elferdülne az értékrend és ez ismét pusztulásba vinné a világot, ugyanúgy, mint amikor Istar pap- királya halhatatlanságért ostromolta az egeket és értékeket pusztított el igazsága nevében. Nem, Krynne nem egy igazság oldalán állnak az istenek, hanem háromén, mégpedig háromféleképpen.

A leghatalmasabb (Paladine) mindegyikén, a második legnagyobb (Gilean) hol Paladine-én, hol Takhisisén és végül a harmadik leghatalmasabb, a Sötétség Királynője a sajátjében. Tanis is meginoghat – Lord Koronaórá Derek is pusztulásba vihet pár tucaat lovagot – Lord Huma, Paladine kegyeltje tetteinek szellemében. A halállovag, Lord Soth pedig hiába érezhető elemi gonoszsága, egy romantikus, de tragikus sorsú hős.

Újdonságnak számított az is, hogy a hősök saját világuk szülőttei voltak. Az új-hullám óta ugyanis az irodalmi szempontból értékesebb művek nagyrésze abból indult ki, hogy világunk értékvesztett és azt mutatták be, hogyan kerül át egy-egy környezetünket tipikusan képviselő, vagy éppen hogy nehezen elviselő személy egy szebb és jobb fantáziabirodalomba és hogyan éli azt meg. A Sárkánydárda krónikák szerzői viszont visszatértek a már jól bevált és a közönség számára is könnyen emészthető egyetlen, egységes világhoz. A vaskos kötetek külön izgalmat, hogy hagynak még anyagot maguk után. Margaret Weis és Tracy Hickman tudja, hogy lesz folytatás és ezernyi kiskaput hagy nyitva az olvasó szeme előtt. Mi az, hogy Raistlin a saját hangján beszél, de mégis másként? Mi lesz Tanis és Laurana szerelmével? Kitiara örökre megmérgezte azt. Laurana csak a távoli jövőben kíván együttélni Tanisszal, akkor miért viselkedik rögtön azután megbocsájto szerelmesként, hogy elutasította Tanthalast? A gonosz nem távozott a világból, van még néhány repülő erdő, egy csomó sárkány, több sárkány-nagyúr, köztük maga Kitiara – Lord Soth szövetségeseiként. Mi lesz Aranyhold és Zúgószél sorsa, mi lesz a többiekkel? Mindezek mellett persze ők is fordulhatnak a nem is oly távoli múlt felé (mint ahogy meg is tették) és írhatnak a régi szép időről, amikor a hősök még együtt kalandoztak, vagy mondjuk Tanis és Kitiara megismerkedéséről, románcáról, az édes kettesben megélt közös kalandokról, netán a sokat emlegetett testvérgyilkos háborúkról. A trilógia in medias res indítása számos egyéb lehetőséget rejt magában, melyeket az írók igyekeznek is kihasználni. A hiányságok természetesen következtetésekből is adódhatnak. Mivel a regény szerepjátékból íródott, több kellemetlenséggel is szembe kellett nézni, szerzőknek és olvasóknak egyaránt. Itt vannak mindjárt a kalandmodulok, melyek szerepjátékhoz nem rosszak, de az irodalomhoz azért kevesek. Éppen ezért szükség van öncélú fordulatokra, a szereplőket írónak kell mozgatniuk, nem pedig játékosoknak. Hogy tartaniuk kellett magukat a modulok menetéhez, azt az írók is sajnálták; némi munkájuk kárba veszett, amikor többszáz oldalt kellett kihagyniuk, hogy ne essen szét a regény. Igaz, ennek volt egy

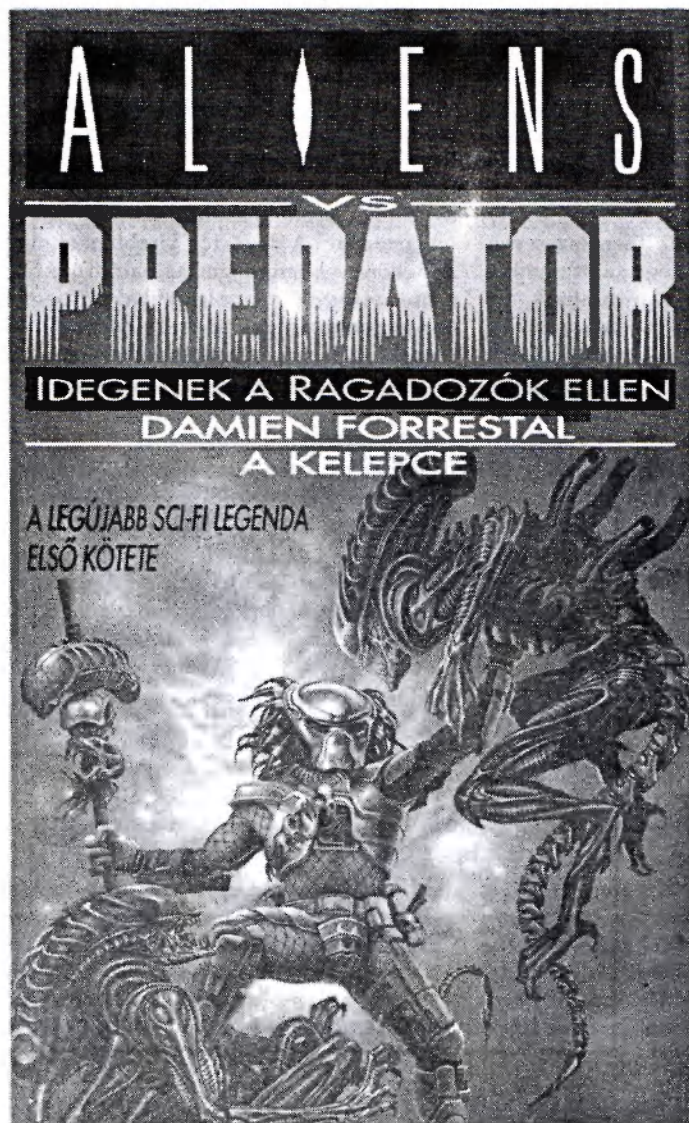


másik, talán még fontosabb oka is. Az egyes kasztokat képviselő hőseket folyamatosan szerepeltetni kellett. S így az alaphősök (Tanis, Sturm, Aranyhold, Zúgószél, Raistlin, Caramon, Kova, Tasslehoff) mellé lassan fölzárkózott Tika, Fizban, Theros, Elistan, Laurana, Gilthanas, s később csatlakozott Derek, Brian, Aran és Silvara és folyamatosan ideiglenes társak, egyéb „mellékszereplők”. Egyszerűen túl sok a hős és lehetetlen őket együttartani. Kicsit unalmas lett volna, ha egy vitás kérdésben mindenki fölszólal, vagy csak mennek és soha nem szólnak semmit, ezért a hősök útjai elválnak és azokat követjük nyomon, akik igazán érdekelnek minket. A belekevert hősök sorsáról pedig csak elmesélt történetek alapján hallunk, de őket sem kell féltetni, akad náluk csillagészer, ami informálja őket társaik sorsáról. Hogy a regény így oldja meg ezt a problémát, nem lenne baj, de sajnos néha a leejtett, majd felvett cselekményfonállal kulcsfontosságú részeket ugrik át, eltüntet szereplőket, vagy történeteket hagy félbe. Pontosán három nagy esemény maradt ki a regényből: Kharas pörölyének megszerzése, a Jégfalnál végbement események (ekkor győzik le a fehérsárkány-nagyurat, szerzik meg az első sárkánygömböt és bukkannak rá egy sárkánydárdára) és a Neraka templomába való behatolás, egybekötve a jó sárkányok elhívásával. Mérlegelve ezen kalandok súlyát, joggal állíthatjuk, hogy a cselekmény tetőpontjai a moduloknak köszönhetően egy kicsit eltolódtak. Mishakal korongjainak megszerzése után a legfontosabb tárgy a sárkánydárda, majd a tarsisi könyvtárból kihalászott információ alapján a sárkánygömb. Az első modulban az utolsó nagy ellenfél persze Verminaard, az ő bukása kerül tehát az első kötet végére is. S így bár a következő modulban, a Jégfalnál is sok pontot kaphat a parti, ha legyőzi a sárkányagyurat, az olvasót nem lehet

egy ilyen ellenfél halálával untatni. A sárkánygömb megszerzése sem lenne embert próbáló feladat Vérontó Cyan orra előtt, ha már egy sárkánygömb Lauranáéknál lenne. És persze a második modul csúcspontja, Cyan megfuttatása, így a kötetben is annak kell állnia. Gilthanas és Silvara szerelmét pedig úgy felejtik el, mintha soha nem is lett volna, attól függetlenül, hogy amit ketten véghezvittek, abból a regény legvakmerőbb, legfélelmetesebb és legizgalmasabb történetét lehetett volna kikerekíteni. Dehát így jár az, aki nem-játékos karakter. Ezek elég nagy hibák, de főleg azért elszomorítóak, mert a helyüket jelentéktelen fejezetek foglalják el. Most már azonban annyi rosszat írtam erről a trilógiáról, mintha valóban gyenge volna. De ez nem igaz, szerencsére a szerzők ki tudtak lépni a szerepjátékból – amiből a hibák rendszerint adódtak – és egy igazán érdekes, furcsa, dicsőséges és fenséges világot tudtak elélni tárnai. Ne felejtjük el, hogy ma már az is nagy szó, ha ebben a témában, ekkora tejedelmen keresztül egy mű leköti az olvasó figyelmét; szerepjátékból pedig ilyen jó és ekkora sikerű regényt még egyáltalán nem írtak.

A történet, természetesen, folytatódik. Raistlin istenné válási kísérletéről újabb trilógia szól, melynek minősége nem sokban marad el az első hármastól. Ahogy a világ, a könyvek is szaporodtak. Olvashatjuk Huma történetét, Richard A. Knaak, a magyarul is megjelent Tűzokádó Sárkány szerzőjének tollából, a Tünde birodalmak keletkezésének történetét vagy az eredeti hősök előéletét. Ezeket már nem az eredeti páros írta és többségükben meg sem közelítik a krónikákat. A Dragonlance átszívargott egy másik TSR világba is, a Knight of the Black Rose című Ravenloft regényben Lord Soth-tal találkozhatunk.

LEVIN



Amikor egy angol sci-fi katalógusban először olvastam Damien Forrestal könyvéről, amelyben a „világegyetem két legfélelmetesebb életformáját” eresztí össze, rögtön elhatároztam, hogy a könyvet megpróbálom megszerzeni. Egyik kedvencem az Aliens sorozat és a Predator II filmet is látványosnak tartottam. Természetes, hogy izgatta a fantáziámat, mit kezdhet egymással e két, szinte elpusztíthatatlannak kikiáltott lény. Aztán a könyvvel úgy jártam, mint annak idején az Alapítvány Peremével: néhány hónappal azután, hogy hallottam róla, megjelent magyarul.

Sigourney Weaver láthatatlan ellenfele és minden bajának okozója, a Weyland-Yutani Társaság ezúttal egy új arcát mutatja be: az emberiség védelmezőjeként lépnek színre, aki a „biológiai fegyvert” egy idegen faj elleni védelemre és nem belső hatalma megerősítésére akarja felhasználni. A Ragadozók azonban már régóta ismerik a mindenhol létezőni tudó, savas vérű lényeket, sőt, tenyésztik őket azért, hogy aztán sportból vadászhasznának rájuk. A Társaság ismét egy isten háta mögötti, ezúttal pont erre a célra létesített kolóniát dob be, csaliként. Csapdát állítanak a Ragadozóknak. A jól átgondolt tervbe azonban hiba csúszik...

A fordulatos, izgalmas történetben lassan kibontakozik előtűnik a két gigászi erejű faj küzdelme, amelyben az ember csupán egy tehetlen, törékeny lény, amelyet bármely küzdő fél különösebb erőfeszítés nélkül el tud taposni, le tud gázolni. Azonban az ösztönös küzdelem az életért, fajunk végtelen ravaszága győzedelmeskedni tud még a technikai és erőbeli fölény felett is, mint mindig. A könyv hangulata leginkább az Alien-sorozat második részére emlékeztet: az idegen nem ravaszul bújkáló, egyedül harcoló lény, mint az első és utolsó sorozatban, hanem félelmetet és irtózatot ébresztő, tömegben előrenyomuló tudatlan állat. Képességeik, harcmódoruk és a Ragadozók fegyverei, céljai, mindaz, amit az eddigi történetekből megismertünk e két fajról, semmit sem változtak, nem lettek átírva azért, hogy szembe lehessen állítani őket: a könyv megőrzi és egyesíti mindkét sorozat hangulatát. Reméljük, hogy tényleg megtetszik valamelyik hollywoodi producernek, és megírta a forgatókönyvet.

A Kelepce egyébként csak a történet első része, várható a folytatás, mint minden sikeres könyv esetén.

- tm -



PSZIONIKA

A PSZIONIKA TÖRTÉNETE

Annak idején a 1st edition Player's Handbook végében volt néhány oldal egy opcionális szabályról, egy speciális képességről – ez volt a pszionika (angolul psionics). Ez egy különleges mentális képességet jelentett, amelyet csak néhány kiválasztott egyén birtokolhatott. Pár extra tulajdonság a karaktereknek, amelyek jócskán megerősítették őket, ezenkívül egy érdekes fajta harc-lehetőség, amely két pszionikát birtokló között történhetett – akkor a pszionika mindössze ennyit jelentett. Kétségtelenül sok szint vitt a játékba, megnövelte a választási lehetőségeket, és egy újabb menekülési mód volt a vesztettnek látszó szituációkból. Amikor a 2nd edition AD&D megjelent, akkor kiderült, hogy a pszionikát kihagyták, mert értelmetlennek, feleslegesnek találták. Kicsit fájlaltuk ugyan, de megértettük, hogy ez a nem igazán kidolgozott, a játékegyensúlyba gyakran be nem illeszhető opcionális szabály a régi formában nem kerülhetett be. Aztán jött a meglepetés, a tömegnyi Handbook között egyszer csak megérkezett a Psionics Handbook. A régi szabályokat teljesen átdolgozták, kibővítették, kitaláltak egy új osztályt, a pszionicistát, és megadták, hogy hogyan lehet a 1st edition-ból megismert pszionikus szörnyeknek a 2nd edition-ban is megadni jól ismert képességeit. A bökkenő persze az volt, hogy mire ez a könyv megjelent, már mindenki elkezdett a pszionika nélküli, új AD&D világban játszani, de az újonnan megjelenő világhoz, a Dark Sun-hoz alaptartozék lett a Psionics Handbook. Ennek a könyvnek a használatával kapcsolatban szeretnék most tanácsokat adni DM-eknek és játékosoknak.

MIÉRT VOLT RÁ SZÜKSÉG?

Az AD&D egyik gyengéje a varázslási rendszer. A leglogikusabb, legkényelmesebb, legjobban használható varázslási szisztema, mint azt sokan kitalálták, az, hogy a varázsló adott számú varázspontból gazdálkodhat, minden varázslatra meg van adva, hogy hány varázspontba kerül, ezeket a pontokat pihenéssel vissza lehet nyerni. Tehát a varázsló az általa

ismert varázslatok közül bármelyiket használhatja, amelyikre van elegendő varázspontja. Ezzel szemben az AD&D-ben a varázslónak előre el kell döntenie, hogy mely varázslatokat fogja aznapra megtanulni. Ennek a rendszernek nagy hátránya, hogy a varázsló varázslatainak 20-40%-át tudja csak használni, a többire nincs szükség, más kéne helyette. Ezért az alacsony szintű varázsló általában nem túl hasznos tagja a csapatnak. Van persze egy megoldás: a varázsló szinte kizárólag támadó (meg néhány védekező) varázslatot tanul, ezeket biztos tudja használni, hiszen ritka az olyan kaland, ahol nincs harc. Viszont ezzel a játék nagyon egy-síkúvá válik, a varázslatok 60-80%-át (harcban nem alkalmazható varázslatok) szinte sosem használja a játékos.

Minderre a játék kitalálói is hamar rájöttek, de a már meglévő szabályokat nem lehetett módosítani, csak hozzájuk tenni. Ezért aztán beraktak egy új varázslási rendszert, a pszionikát, amely pontrendszeren alapul. Természetesen mindenhol le van írva, hogy „a pszionikát véletlenül se nézzük varázslatnak, ez egészen másfajta energia, a belső, mentális erőt használja fel és nem külső, máshonnan megidézett erőt, blablabla...”, de egyértelmű, hogy ez nem más, mint egy varázspontos varázslási rendszer. A pszionika kitalálói persze kétségbeesetten igyekeztek, hogy úgy alkossák meg ezt az új szabályt, hogy ne csak abban különbözzön a varázslástól, hogy pontért történik – és ez sok tekintetben sikerült is.

MI IS AZ A PSZIONIKA?

Elnézést kérek ezért a kitérőért a haladó játékosoktól, de azt hiszem, mindenképpen kell itt egy rövid ismertetőt tartanom azok kedvéért, akik nem ismerik a pszionikát. Részletesebb információért persze mindenki inkább a Psionics Handbook-hoz

forduljon. Pszionikával elsősorban a pszionicista karakter osztály tagjai rendelkezhetnek. Egy ilyen karakter indításakor kezdeti pszionikus erő pontjait (PSP) a bölcsességéből, intelligenciájából és egészségéből határozhatjuk meg. A PSP-k száma minden szintlépéskor nő, a bölcseségtől függ, hogy mennyivel. A pszionikus képességek hat tanra vannak beosztva (*discipline*). Ezek a következők: érzékentúli érzékelés (*clairsentience*), pszichokinetikus (tárgyak mozgatása akarattal, *psychokinetic*), pszichometabolikus (testre ható: gyógyítás, alakváltás, stb., *psychometabolic*), pszichoportív (teleportálás és egyéb folyamatos mozgás nélküli helyváltoztatás, *psychoportation*), telepatikus (*telepathy*) és a metapszionikus (más pszionikus képességekre ható, *metapsionics*) tanok. Egy első szintű pszionicista csak egy tanból választhat képességeket. Egyben ez lesz az elsődleges tana is, ezekhez a képességekhez fog legjobban érteni. Minden csoportba devóciók (*devotion*) és tudományok (*science*) tartoznak. A devóciók kisebb hatalmat adó, könnyebben megcsinálható trükkök, a tudományok bonyolultabbak, de egyben nagyobb dolgok véghezvitelére alkalmasak. A pszionicista kezdetben egy tu-



dományt és egy devóciót ismer, de minden szintlépésnél újabbakat kap, és ezeket egyre több tanból választhatja. Egy pszionikus képesség használatakor mindig dobni kell egy ún. erő-próbát (*power check*). Ezzel állapíthatjuk meg, hogy sikeres volt-e az adott képesség használata, vagy sem. Az erő-próba során az intelligenciánkra, bölcsességünkre vagy egészségünkre kell dobni, bonyolultabb képességek használatakor akár műnuszokkal is. Például a telekinézis erő-próbája bölcsesség-3, ez azt jelenti, hogy ha valakinek 15 a bölcsessége, akkor 12-t vagy kevesebbet kell dobnia D20-szal, hogy sikeres legyen a használat. A pszionika érdekessége, hogy szinte minden képességhez opcionálisan adva van egy pozitív hatás, ha valaki pont megdobja az erő-próbát (*power score*), és egy negatív esemény, ha 20-at dobunk (abszolút kudarc). A pszionikus képességek használatához ugyanúgy koncentrálni kell, mint a varázslatokhoz - ha megütik közben a pszionicistát, besült a dolog. Mivel azonban más nem is kell a koncentráción kívül (kézmozdulatok, szavak, anyagi komponensek), a pszionicista bármikor tudja képességeit használni: megkötözve, átváltozva, lebénítva. Ezenkívül vannak képességek, amelyek sikeres használata után (pl. kontaktus teremtése egy másik lény agyával) adott PSP elköltésével fenntarthatók. Itt már nem szükséges az intenzív koncentráció, az egyszerűen több képességet is fenn lehet tartani, ha van elég PSP-nk. Nem ejtettem még szórt a pszionikus csatáról. Ebben a telepátikus csoportba tartozó támadó képességekkel és a minden pszionicista számára hozzáférhető védekező képességekkel lehet részt venni. Meg kell hogy mondjam, ez az a rész, amely sokkal érdekesebben volt kitalálva a 1st edition-ban. Ott még az érznek, a stratégiának is szerepe volt, a 2nd editionban az nyer, akinek magasabb tulajdonságai meg több szerencséje van.

Lehet pszionikus képessége nem-pszionicista karakternek is. Ezek, az ún. vad tehetségek, egy-két képességgel rendelkeznek, amit véletlenszerűen kell kidobni. Ez gyakran csak színesíti a játékot, nem erősíti meg a karaktereket.

HOGYAN JÁTSSZUK?

A pszionicista, bár gyakorlatilag nincs olyan képessége, amellyel sebezni tudna, azért rettenetesen veszélyes. Már egészen alacsony szinten birtokolhatja a pszionicista a dezintegráció képességét, és naponta többször is használhatja ellenfeleire, holott ebből egy 12. szintű mágus is csak egyet tud elmondani. Rengeteg pszionicista képesség van, amivel azonnal teljesen, vagy majdnem harcképtelenné

teheti az ellenfelet. A Psionics Handbook megjelenésekor a kiadók elkövettek egy óriási hibát: nem töltöttek hónapokat az új szabályrendszer tesztelésével. Így aztán a pszionicistának nincs ellenfele, kivéve egy másik pszionicistát. Mivel az alapkönyvek készítője nem volt pszionika, természetes, hogy egyetlen varázslatot, varázstárgyat sem találunk, amely védene a pszionika ellen, nem beszélve arról, hogy sok erős szörny mennyire könnyen legyőzhető így. A Psionics Handbookban természetesen megpróbálták megoldani ezt a problémát, úgy, hogy szörnyeket kiegészítettek ilyen képességekkel, varázslatokról leírják, hogy hogyan működnek pszionika hatására. Aki játszott egy hónapot úgy, hogy pszionicista volt a csapatban, rájöhettek, hogy mennyire hiányos ez az információ. Egy olyan világban, ahol nyüzsögnek a pszionicisták, természetes, hogy a mágusok ismernek védekezési módokat ellenük. A Dark Sun könyvekben találhatunk néhány pszionika ellen segítő varázslatot, de erre ott szükség is van, hiszen minden útszéli szörny mentális képességekkel felfegyverezve szaladgál! Ennek ellenére, egy Dark Sunban játszó nem-pszionicista komoly hátrányban fogja magát érezni. A pszionika túl érdekes, túl összetett kiegészítés ahhoz, hogy egyszerűen csak kihagyjuk a hiányosságai miatt. Nem beszélve arról, hogy Dark Sun-t egyáltalán nem játszhatunk nélküle. Ezért meg kell találnunk a megoldást, hogy hogyan hozzuk helyre a játékegyensúlyt, amivel a könyv szerzője egyáltalán nem foglalkozott. Először is, van jónéhány képesség, amely az ellenfelet majdnem, vagy teljesen harcképtelenné teszi, és nincs ellene mentődobás: ez egy valamennyire is rutinos játékosnak azonnal szemet szúr. Például egy 3. szintű kezdő pszionicista kontaktust létesít egy 20. vagy még magasabb szintű főmágus agyával, majd akaratmegtöréssel (*ID Insinuation*) bombázni kezdi, ami ellen szintén nincs mentődobás, és d4 körre megbénítja a mágus - aki semmit nem tud ez ellen tenni! Holott az csak egy devóció. Ez persze neveléses és igen egyszerű a megoldás rá. Minden olyan pszionikus képesség esetén, amely lehetetlenné teszi az ellenfél esélyeit a további harcban (*ID Insinuation*, *Ego Whip*, *Invincible Foes*, stb.) adjunk varázslás elleni mentődobást az ellenfélnek. Ne feledjük, a pszionicista még így is előnyben van, hiszen egy körben két akaratmegtörést adhat le egy ellenfélre 5 PSP-ért! A kontaktus ellen is adhatunk mentődobást. Ennek megdobása persze ne azt jelentse, hogy a kontaktus nem sikerült, hanem azt, hogy a megtámadott észlelte, hogy behatoltak az agyába. A játék logikája azt diktálja, hogy a babonázás és bűvölés

típusú mágiákra immunis lények (mint pl. az élőholtak) a pszionikus képességek egy részére (főként a telepátikusakra) is immunisak. Mindezt az egyik legutóbbi TSR kiadványban a *Forbidden Lore*-ban is megtalálhatjuk, az egyik könyv a pszionikát igazítja a Ravenloft világhoz. (A könyv megvásárolható a Sárkányfészek szerepjáték szaküzletben.) Egy pszionikus világban valakivel akarata ellenére kontaktust teremteni annyit jelent, mint kardot emelni rá! Ahol pszionicisták vannak, vannak pszionikus tárgyak is. Adjunk a játékosoknak (persze csak ha megdolgoznak érte) olyan tárgyakat, amelyek tudnak a nem-pszionicista helyett védekezni, nehogy bárki úton-útfélen lekontaktálja őket. Meséljünk olyan szörnyeket, amelyek hátráltatják a pszionika használatát (agyai parazita, *cerebral parasite*), vagy találjunk ki környezeteket, ahol a pszionika nem várt, különös módon, vagy egyáltalán nem működik (mint a mágia a külső létsíkokon). Ez utóbbit persze csak módjával. Ha a játékosok NPC csapattal kerülnek szembe, legyen azok között is egy vagy több pszionicista. Adjunk a varázsló és pap karaktereknek pszionika észlelését lehetővé tevő, vagy az ellen részben védő varázslatokat. Erre jó példák találhatóak a Dark Sun Rules Book-ban és a Dragon Kings-ben. És végezetül: senki ne essen át a ló túloldalára, a pszionicisták lehetőségeinek túlzott korlátozásával. Minden új szabályt először csak rövid időre, kísérleti jelleggel szabad bevezetni, és ha a DM és a játékosok együttesen úgy vélik, hogy pozitívan befolyásolta a játékegyensúly fenntartását, akkor vegyék be az állandó szabályok közé.

- tm -

KEDVES FANTASY RAJONGÓI

ÖRÖMMEL ÉRTESETÜNK, HOGY 1993. MÁJUS 15.-ÉN, SZOMBATON A MAGYAR FANTASY EGYESÜLET GYŰLÉST TART A PETŐFI CSARNOKBAN DÉLELŐTT 11 ÓRÁTÓL. A GYŰLÉSRE SZERETTEL VÁRUNK MINDEN ÉRDEKLŐDŐT.

A PROGRAM:

TÁJÉKOZTATJUK A TAGSÁGOT EDDIGI MUNKÁNKRÓL, EREDMÉNYEINKRÓL. ISMERTETJÜK AZ IDEI ÉVRE TERVEZETT TOVÁBBI PROGRAMOKAT. ELBÍRÁLJUK AZ ADDIG BEÉRKEZETT PÁLYAZATOKAT A TÁMOGATÁSRA. LEHETŐSÉG LESZ KLUBOK BELÉPÉSÉRE. TAPASZTALATCSERE LEENDŐ ÉS MÁR MŰKÖDŐ KLUBOK VEZETŐIVEL.

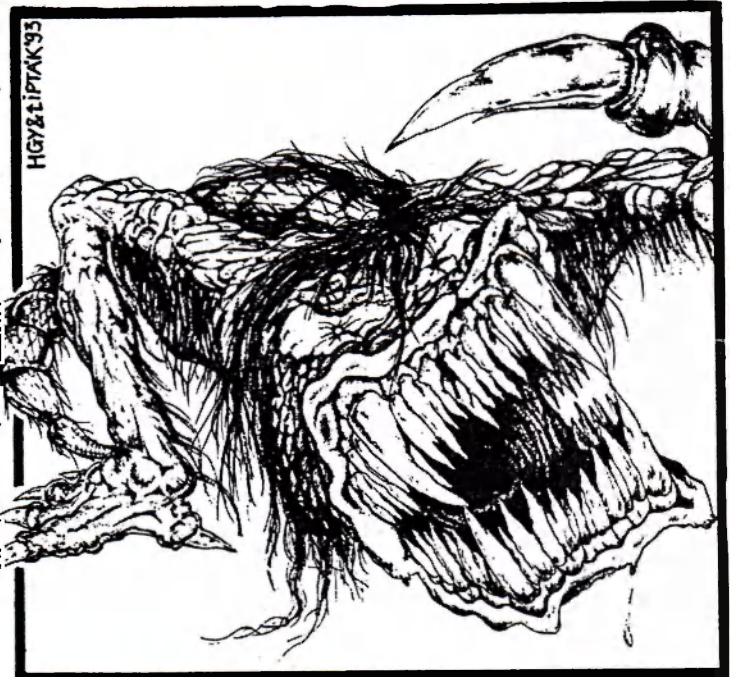
A PETŐFI CSARNOK CÍME: BP., 1146 VÁROSLIGET, ZICHY M. U. 14.



Homoki khran



KLÍMA:	Táblaföld
GYAKORISÁG:	Ritka
SZERVEZŐDÉS:	Magányos
AKTÍV CIKLUS:	Nappal
TÁPLÁLKOZÁS:	Mindenevő
INTELLIGENCIA:	Alacsony (5-7)
KINCS:	P
JELLEM:	Semleges
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1-3
VÉDEKEZÉS (AC):	3
MOZGÁS:	15
HIT KOCKA (HD):	8
ACD ÜTÉSE:	13
TÁMADÁSOK SZÁMA:	2
SEBZÉS(EK):	Harapás 2d8, farok 1d6
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Méreg
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Nincs
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	Nincs
MÉRET:	L (2 méter)
MORÁL:	Kitartó (11-12)
TP ÉRTÉK:	2000



PSZIONIKA:				
Szint	Tan/Tud/Dev	Tám/Véd	Kép. szint	PSP
8	1/1/5	EW,II / M-, IF	9	100

Telepátia - Tudomány: Sorskapocs (*Fate Link*) **Devóciók:** Kontaktus (*Contact*), Agykorbács (*Ego Whip*), Akaratmegtörés (*ID Insinuation*), Elmezár (*Mind Blank*), Intellektus erőd (*Intellect Fortress*)

A homoki khran, a táblaföldek rémeinek egyike, két lábon futva, farkát felgömbítve vadászik. Bár aránylag gyorsan tud futni, jobban szeret lesből támadni. Leggyakrabban az Altaruk és Balic között húzódó kereskedő-út mentén lehet összefutni vele, bár a Gyűrű-hegységtől keletre szinte mindenhol megfigyelték már ezt az igen életképes fajt.

Harc: A szörny általában egy nagyobb szikla, vagy kő mögé lapulva, magát félig a homokba ásva várja áldozatait. Először óvatosan tapogatózni kezd, contact-ot használva. Ha nem tapasztal védekezést, akkor megpróbálja minél több ellenfelet ego whip-pel és id-val megbénítani, csak ezután támad. Ha védekezni tudó pszionicistával kerül szembe, akkor nem használ pszionikus támadást (legfeljebb védi magát) és fizikai képességeit veti be. Hatalmas fogaival borzalmas sebeket képes ejteni, előre-csapó farka pedig mérgező csípést okoz (C típusú méreg: 2-5 körön belül 25/2d4 hp veszteség). Kedvenc taktikája még, hogyha fate link-et létesít a csoport valamelyik gyengébb fizikumú tagjával, illetve ha menekülnie kell, akkor azzal, aki a legtöbb fájdalmat okozta neki - ha elpusztítják, esetleg gyilkosát is magával tudja rántani a halálba.

Élőhely/Társadalom: A homoki khran általában magányosan vadászik, de előfordulhat, hogy egy hím egy vagy két nőtény társaságában indul élelemszerzésre. Általában nagyobb kövek alatti üregekben fészkelnek. Az éjszakát itt, vagy magukat majdnem teljesen a homokba ásva veszlelik át. Jaj annak, aki figyelmetlenségében egy alvó khranra lép! Szinte mindent megesznek a kankon kívül, de kedvencük az inix húsa.

Több próbálkozás irányult már arra a varázsló-királyok részéről, hogy nagyobb mennyiségű khrant fogjanak be, idomítás és harcban való bevetés céljából. A szörnyek kiszámíthatatlansága és pszionikus képességeik miatt azonban ez rendre kudarcba fulladt, a veszteségek templomosokban és vadászokban is nagyok voltak. A gladiátor-arénaiban azonban gyakran lehet velük találkozni. Sokak szerint Andropinis, a balic-i diktátor hatalmas játékot akar rendezni arénájában uralkodásának 750. évfordulója alkalmából és erre a célra már több, mint húsz khrant összefogatott vadászaival. A látványos bemutatón a kiéhezett, megkínzott szörnyek állítólag kétszáz rabszolgát fognak lemészárolni.

Ökológia: A khran mérget nagyra értékeli az alkimisták és a bárdok. A mérgek kinyerése azonban nem túl egyszerű, tapasztalt sivatagjárók is gyakran halnak szörnyű halált, mert a szörny leölése után vigyázatlanul nyúlnak a farkhoz. Ha mégis sikerül, akkor a mérgek kinyerője C típusú mérreghoz jut, amelyet 1d6 kisebb gyertya bekenésére használhat (chatkcha, tör).

-tm-



Yltrahk (Dűnevadász)



	Yltrahk	Yltrahk öreg
KLÍMA:	Köves puszta	Köves puszta
GYAKORISÁG:	Ritka	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Csapat	Csapat
AKTÍV CIKLUS:	Nappal	Nappal
TAPLALKOZÁS:	Mindenevő	Mindenevő
INTELLIGENCIA:	Átlag feletti (11-12)	Magas (15)
KINCS:	D	D
JELLEM:	Kaotikus semleges	Kaotikus semleges
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	11-14	1
VÉDEKEZÉS (AC):	3	-1
MOZGÁS:	15	15
HIT KOCKA:	7	10
AC0 ÜTÉSE:	13	11
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3	3
SEBZÉS(EK):	2d6/2d6/1d2	2d6/2d6/1d2
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Farok	Farok, pszionika
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Rejtőzködés, pszionika	Rejtőzködés, pszionika
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	Nincs	Nincs
MÉRET:	M	M
MORÁL:	Átlagos (10)	Átlagos (10)
TP ÉRTÉK:	2000	7000

PSZIONIKA:

Szint	Tan/Tud/Dev	Tám/Véd	Kép. szint	PSP
7	2/1/2	II/TS,IF,M-	12	100

Psziokinetika - Devóció: Hang irányítás (*Control Sound*)
Telepátia - Tudomány: Agykapcsolat (*Mindlink*) Devóció: Kontaktus (*Contact*)

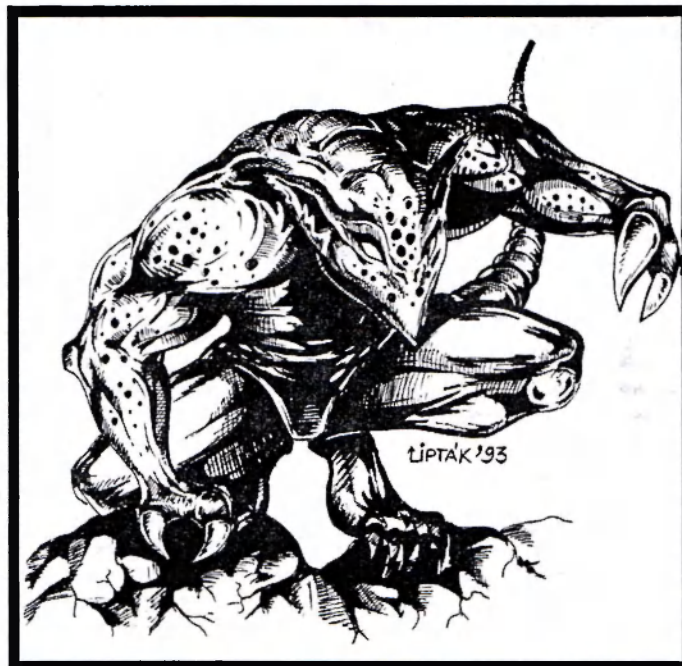
Öreg

Szint	Tan/Tud/Dev	Tám/Véd	Kép. szint	PSP
10	2/1/3	MT,II/mind	15	150+2d20

Psziokinetika - Devóciók: Legyőzhetetlen ellenfél (*Invincible Foes*), Hang irányítás (*Control Sound*)
Telepátia - Tudomány: Agykapcsolat (*Mindlink*) Devóció: Kontaktus (*Contact*)

A dűnevadászok, vagy más néven yltrahkok a köves pusztaságok lakói. Testfelépítésük közel emberszerű. Kezüik ollókban végződik, fülük és orruk hegyes. Bőrük nagyon kemény, ezért, mivel párologtatásuk kicsi, alig van szükségük vízre. Színük sötétbarna, fekete foltokkal tarkítva.

Harc: A dűnevadászok mindig csapatban támadnak. Egy-egy csapat átlag tizenöt-húsz egyedből áll. A csapatot egy öreg vezeti. Az öreg parancsainak mindenki engedelmeskedik. Az yltrahkok bár még csak rövid ideje fosztogatják a sivatagok vándorait, máris híresek ravaszságukról. Bőrük színe 60%-ban láthatatlanná teszi őket, ha köves pusztaságban vannak. Pszionikus képességeiket nagyon jól használják ki a harcban. A hang irányítás (*control sound*) képességükkel teljesen eltompítják az általuk keltett zajokat, így teljes csendben tudják megközelíteni áldozataikat. Beszélni nem képesek, de minden yltrahk rendelkezik az agykapcsolat (*mindlink*) képességgel, mely teljesen hangtalan kommunikációt tesz lehetővé. Először az öregek támadják meg az ellenség legerősebb tagjait, legyőzhetetlen ellenfél (*invincible foes*) pszionikus képességükkel, ezután a csapat fele szemből rohamot intéz ellenük. Ha ez a roham eredménytelen, a csapat másik fele hátulról támad. A dűnevadászok közelharcban sem lebecsülendő ellenfelek. Ollóikkal erőteljes csapásokat osztanak. Farkuk csak kicsit sebez, ám ha eltalálnak vele valakit, az izmos farok körétekeredik. Amíg a farkával fogva tartja, az yltrahknak nem kell




támadást dobnia, biztosan eltalálja az áldozatát. A legkisebb sebzésre is (akár 1 hp), a dűnevadász visszahúzza farkát és elengedi foglyát. Az yltrahkok nem túl bátor harcosok, könnyen megfutnak a harcból, ha az nem az ő kedvük szerint alakul.

Élőhely/Társadalom: A dűnevadászok csapatokat alkotnak, egy-egy csapat maximum harminc egyedből áll. A csapat folyamatosan vándorol a pusztaságon, egy-egy helyen legfeljebb fél évig marad. Táborukat kisebb barlangokban ütik fel, a hímek innen járnak vadászni. A barlangban őrzik a kincseiket is, az yltrahkok fészkeiben gyakran több karaván teljes szállítmánya is megtalálható. A csapatot az öreg vezeti, az ő tekintélye megkérdőjelezhetetlen, ez alatt azonban semmilyen hierarchia nincs. A csapaton belül gyakoriak, a nem egyszer életre, halálra menő, küzdelmek, főként a zsákmány elosztásakor. Néha, nagyobb karavánok megtámadására, több csapat is szövetkezik.

Ökológia: Az első yltrahkokat a draji Tsalaxa kereskedőház gyártotta, olyan ügynökeiből, akik valamely küldetésben kudarcot vallottak. Pszionikus úton kondicionálták őket, hogy a Tsalaxa ház zászlaja alatt haladókat semmilyen körülmények között se támadják meg. Halálos gyűlöletet tápláltak viszont beléjük a Wavir ház ellen. Úgy tervezték, hogy ezek a fenevadak lehetetlenné teszik a többi kereskedőház, főként a Wavir munkáját. A kondicionálás azonban sikertelen volt, néhány ember, akik rejtett pszionikus képességekkel rendelkeztek, megőrizte emlékeit. Belőlük lettek az első öregek. Egy nagy lázadás folyamán a legtöbb yltrahk megszökött a Tsalaxa ablath-i bázisáról. Az egyes csapatok nagyon különböző mentalitásúak, mind gyűlölik azonban a Tsalaxa házat. Vannak csapatok, melyek a Wavir ház szolgálatába szegődtek, vannak, amelyek segítik a jószándékú vándoroknak még segítséget is nyújtanak. Legtöbbjük azonban gátlástalan sivatagi rabló. Minthogy csak pszionikus úton tudnak kommunikálni, így a pszionika számukra létszükséglet, bámulatos gyorsasággal regenerálják PSP-iket. Ha pihennek, percenként egy PSP-t kapnak vissza. A dűnevadász nőstények évente egyszer kettő-öt gyermeket szülnek.

- 118 -





Mitológiai ABC

Sok olvasónk írta, hogy ebben a rovatunkban olyasmint is leközlünk, amit csak a játékmesterek ismerhetnek. Ez részben igaz, az ötletek szörnyvadászoknak részben számos olyan tippet adunk, amit a karakter esetleg nem ismerhet. Annak eldöntésére, hogy a kalandozó tudja-e az alkalmazható trükköt, vagy sem, legjobb az intelligencia, vagy egy megfelelő szakértelem megdöbása. A Mesélőknek szóló részt pedig csak kalandmesterek olvassák el, minden mesélő vegye rá játékosait erre!

A RÁKSASZA

Az óind mitológia három démoncsoportot ismer, ezek közül az egyik a ráksaszák förtelmes népe.

A Mítosz: A ráksaszák az emberek ellenfelei - emberhússal táplálkoznak. Éjszakai szörnyek, alakjukat tetszésük szerint változtatják, néha egy szemmel, több fejjel és szarvval jelennek meg, néha veszedelmes állatok és madarak alakját öltik fel, máskor tüzes szemű óriások, roppant agyarral és állkapoccsal. Ha áldozatukat nem megrettenteni akarják, akkor gyönyörűséges aszszonyként, vagy elegáns és művelt férfiként jelennek meg. Bőrük sárga, zöld, vagy kék, szemük gyakran csak egy függőleges nyílás.

Szörnyeteg formájukban ujjai hátrafelé fordultak, karmaikról mérgező csöpög. Származásuk bizonytalan, a Mahábhárita szerint Pulasztja leszármazottai, más források szerint Brahma teremtette őket, hogy az ósvizeket vigyázzák (innen a nevük: rákszasza - védelmező). A Rámájána szerint fővárosuk Lanka (Sri Lanka?) volt. Királyuk a tízfejű Rávana, aki olyan hatalommal bírt, hogy istenek voltak kénytelenek kiszolgálni. Hosszú uralkodásának Ráma vetett véget, aki Brahma nyílával szíven lőtte a ráksaszák hatalmas maharadszáját.

Hanuman a „nagy majom hős”, aki járt Lankában, így írja le a ráksaszákat: „az alvó ráksaszák minden alakban és formában leledztek. Néhányuk emberi szemmel nézve ocmány volt, mások elviselhetetlenül gyönyörűek. Volt köztük hosszú karú és kimondhatatlanul iszonyú testű; volt amelyik

rendkívül hájas volt, mások elképzelhetetlenül ösztövérek voltak; volt köztük apró törpe és volt köztük hatalmas termetű. Néhányuknak csak egy szeme volt, másoknak csak egy fülük. Néhányuknak roppant pocakja volt, lógó melle, hosszú, kiálló foguk és görbe lábaik, míg mások a szem számára elviselhetetlenül szépek voltak, pompás ruhába öltözve feküdtek. Néhányuknak két lába volt, másoknak három, vagy négy. Néhányuknak kígyó fejük volt, másoknak számár, ló, vagy elefánt.”

Gyakran átok nyomán emberekből, néha félistenekből is lesznek ráksaszák. Például előfordult, hogy egy sebezhetetlen ráksaszát élve földbe ástak legyőzői. Alig temették azonban be a sírt, amikor egy gandharva (félistenek egyik formája az indiai mító-

általában emberi testük van, állati elemekkel vegyítve (leggyakrabban tigrissel), ritkán több fejük is lehet. Mindegyikük remekbe szabott ruhát visel, testét értékes drágaságokkal díszíti. Mesterei az illúzióknak, képesek mások gondolatait olvasni. Behatolhatnak az emberek álmaiba, megakadályozzák a nyugodt pihenést, rémálmokkal telítik az éjszakát. Áldozataikat elevenen falják fel. Bizonyos elképzelések szerint nem is a nyers hús táplálja őket, hanem az áldozat félelme. Ezt az elgondolást alátámasztja, hogy a ráksaszák gyakran nem ölik meg ellenfelüket, hagyják, hogy meneküljön, egyre növekedjen szívében a pánik, és amikor a rettegés betölti elméjét és testét, csak akkor csapnak le rá.

Ötletek rákszasza-vadászoknak: Ha

ráksaszával kerülünk szembe a legfontosabb az éberség. Ezek a szörnyek illúziókkal álcázzák magukat, akár egy fogadós is lehet rákszasza, vagy egy útszélen kapáló paraszt. Mivel leggyakrabban éjszaka támadnak, a csapatnak legalább két tagja vigyázza az alvók álmát. Az örök figyeljenek a pihenőkre is, mivel a ráksaszák a lidércnyomás és rémálmok urai, az álmok világába behatolva akár meg is ölhetik az alvókat.

Ha rákszasza üldöz minket, ne hagyjuk,

hogy eluralkodjon fellettünk a pánik, a rákszasza félelmünkkel táplálkozik, minél inkább elmerülünk a sötétségbe, annál inkább alakot ölt.

Próbáljuk meg kihasználni azt, hogy a ráksaszák irtóznak a fénytől. Sajnos nem pusztulnak el a napfény hatására, de menekülnek előle. Teremtünk mágiával mesterséges fényt, ezzel is növeljük az esélyünket a győzelemre.

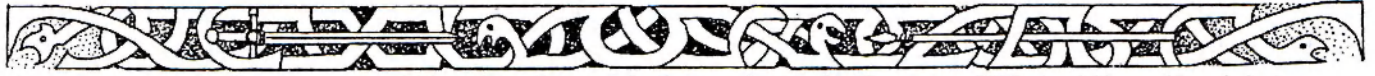
Mesélőknek: Ha úgy határozunk, hogy ráksaszával „fűszerezzük” mesénket, találjunk ki egy rendszert, amivel a karakterek félelmét kezelni tudjuk. A játékosok a klub zsivalyában, ropit, vagy snack-et rágsálva ritkán élik át azt, hogy karakterük mit is érezhet a viharfelhős éjszakai égbolt alatt, amikor kedvesének feje kettényílik és a repedésből egy véres, agyvelő darabkától



szokban) emelkedik fel a sírból és hálát mond legyőzőinek, hogy felszabadították szörnyű átkából. Más alkalommal egy Kabandha nevű ráksaszát, egy alakatlan hústömeget, akinek a hasa közepén szem, mellén pedig száj volt, elégetnek. A lángokból Laksmi isten fia bukkan elő, aki szintén átokként viselte magán a rákszasza-létet.

RPG: Az indiai mítoszokban előforduló szörnyetegek igen kedveltek a fantasy és a horror(!) szerepjáték írók körében. Van olyan játék, ahol a ráksaszák valóban démonként szerepelnek (mint például a Palladium), míg más játékokban a földi létsíkon élő szörnyetegek (például AD&D). A különböző elképzelések részben megegyeznek, részben eltérnek. Talán a következő kép a legelfogadottabb: A ráksaszák eleven rémálmok. Megjelenésükben különböznek egymástól,





sikamlós tigrispofa kap az arca felé. Amennyiben AD&D-t játszunk, legegyszerűbb, ha a Ravenloft Boxed Set-ben található szisztémát használjuk (Chapter IV: Fear and Horror Checks). Egy másik gondolat, AD&D-t mesélőknek: mivel a ráksaszákra csak 8. szint feletti varázslatok hatnak, valamint csak +1-es fegyver sebzí őket (az is csak feles sebzést okoz, +3-tól teljes a sebzés) kétszer is gondoljuk meg, mikor állítunk szembe egyet a partival. Szintén fontos, hogy a mese előtti nézzük át az illúziókról írottakat. Gondoljunk ki előre néhány illúzió álcázást, amit a rákszasza alkalmazni fog. A szörnyeteg leggyakrabban alkalmazott taktikája, hogy kiolvassa a karakter fejéből egyik ismerősének pontos leírását, majd illúzióval felveszi annak alakját, és így közelíti meg a karaktert. Amennyiben mesénkben van pszionika, kreálhatunk mentális erővel felfegyverzett ráksaszát is. Az alábbiakban egy mentát rákszasza képességeit foglaljuk egybe.

Szint Tam/Tud/Dev TávVéd Képesség szintje PSP
12 3/4/11 PB/M,TS,IF INT+4 5d20+50

Pszichokinetika - Tudományok: -. **Devóciók:** Árnyék mozgatás (*Animate Shadow*), Zajteremtés (*Create Sound*)

Pszichometabolika - Tudományok: Metamorfózis (*Metamorphosis*) PSP felhasználása nélkül, bármikor alkalmazhatja. **Devóciók:** Öregítés (*Aging*), Fájdalom duplázás (*Double Pain*), Ektoplazmikus alak (*Ectoplasmic Form*)
Telepátia - Tudományok: Uralás (*Domination*), Agymosás (*Mindwipe*). **Devóciók:** Félelemkeltés (*Awe*), Ábrándozás (*Daydream*), Gondolatolvasás (*ESP*), Érzék zavarás (*False Sensory Input*), Fájdalomkeltés (*Infllict Pain*), Fóbia erősítés (*Phobia Amplification*).

A mesében vegyük figyelembe azt, hogy a ráksaszának nem célja a karakterek azonnali elpusztítása, hagyja őket menekülni, szenvedni. Nincs finomabb falat egy rákszasza számára, mint egy testileg-lelkileg összetört ember.

Kalandötletek: a ráksaszák egyik jellemzője, hogy rendszerint megzavarnak szertartásokat, leginkább esküvőket. Ha valamelyik játékosunk karaktere megnősül, az ünnepélyen egy rákszasza is megjelenhet.

Lehetséges, hogy egy kalandban az egyik karakter rövid időre kiszakad a csapatból (lezuhanó fal, becsapódó ajtó választja el a többiektől), a csapdába került kalandozó helyét egy, az ő alakját magára öltő rákszasza tölti be. Ilyenkor megkérhetjük a karaktert alakító játékosot, hogy játssza el a rákszasza szerepét. Természetesen egyszerűbb, ha mindez egy NPC-vel történik meg.

Egy misztikus orgyilkos céhnek a főnökei ráksaszák...

Előfordulhat, hogy a csapat legyőz egy ráksaszát, aki holtában félistenné alakul vissza (esetleg deva, vagy valami más anygal). Ez a kreatúra teljesítheti a legyőzők egy *kívánságát* cserébe azért, mert megszaba-

dították az átoktól - a rákszasza léttől.

Magasszintű parti számára remek erőpróba lehet behatolni a Rémségek Városába, és leszámolni a ráksaszák maharadzsjával.

Azoknak az olvasóknak, akik tudnak angolul, melegen ajánlom *Scott Ciencin, The Night Parade* című könyvét (*Forgotten Realms, The Harpers*), számos remek ötlet található benne, amit beépíthetünk mesénkbe.

A RÚKH-MADÁR

Az ég leghatalmasabb madara. Elefántokat képes a levegőbe emelni.

Mítosz: „A legnagyobb örömben és jókedvben bontottuk ki vitorláinkat... folytattuk utunkat szigetről szigetre és tengerről tengerre... egy napon nagy, lakatlan szigetre értünk. Egy lélek se mutatkozott rajta: elhagyott, kietlen volt, csak egy óriási fehér kupola emelkedett rajta. Kikötöttünk... és láttuk, hogy egy nagy rúkh-tojás. A kalmárok partra szálltak, jókedvűen nézegettek, mert nem tudták, hogy rúkh-tojás és köveket verdestek hozzá. A tojás behorpadt, nagy mennyiségű folyadék ömlött ki belőle és előtűnt benne a rúkh-fióka. Kihúzigálták a héjából, megölték és bőséges húst zsákmányoltak belőle... Odakiáltottam nekik: Ne tegyétek ezt, mert eljön a rúkh, és elpusztítja a hajónkat... De ők nem hallgattak szavaimra. Hát egyszerre csak eltűnt a nap, sötét lett és felhő került fölénk, amitől az ég elhomályosodott. Fölemeltek fejünket, hogy megnézzük, mi került közénk és az ég közé a megláttuk, hogy a rúkh-madár szárnyai fátyolozzák el a nap világát, attól sötétedett el az ég. És amint a rúkh odaért és meglátta, hogy a tojását eltörték, nagyot rikácsolt felénk. Ekkor a párja, a nősténymadár is odarepült hozzánk és körben keringtek a hajó felett, hatalmasabb rikácsolást hallatva, mint a mennydörgés szava. Odakiáltottam a kapitánynak és a tengerészeknek: „El a parttól a hajóval, meneküljünk, míg nem késő!” A kapitány... felszedte a horgonyt és elsiettünk erről a szigetről. A rúkh-madarak... követtek bennünket és már a nyakunkon is voltak. Mindkettő óriási sziklatömböket tartott karmaik között. Először a hímmadár dobta ránk a tömböt, de a kapitány odább kormányozta a hajót és a szikla elhibázott bennünket. Ekkor a hímmadár párja dobta ránk sziklatömbjét. Ez kisebb volt, mint az előbbi és a sors akaratából a hajó tatjára esett és szétzúzta... a hajó mindenestül a tengerbe került.” Így írt Szinbád ötödik utazásában a rúkh-madárőről. Ez az óriás madár olyan, akár a sas. Kiterjesztett szárnya hatvan lépés, tojásainak úrtartalma mintegy 20 liter! Megmászhatatlan hegyvidéken, vagy elhagyott óceáni szigeteken él. Ragadozó, nagy testű állatokkal táplálkozik (például: ló, tehén, elefánt, stb.).

RPG: Az óriás madár sok fantasy szerepjátékban szerepel (például: Rolemaster, AD&D, stb.). A leírások nagyon hasonlóak, ami elég ritka a mitológiai szörnyeket illetően. A rúkh egy állati intelligenciával rendelkező óriás termetű ragadozó madár. Szinte lehetetlen idomítani, vad ösztönei újra és újra előtörnek belőle.

Ötletek rúkh-vadászoknak: A rúkh-madár kétféleképpen támadhat. Vagy rárepül a csapatra, és csőrével próbál széttépní minket, vagy óriási kődarabokat ejt ránk. Az első esetben próbáljunk meg elrejtőzni előle, nagy testével képtelen behatolni a fák közé, stb. Ha nyílt terepen vagyunk, vegyük fel a harcot vele legjobb tudásunk szerint.

Amennyiben köveket hajigálna ránk, egy felkészült mágus nagy segítséget nyújthat. A köveket lelassíthatja, vagy akár meg is állíthatja (például: Levitáció, Anti-gravitáció, vagy éppenséggel Hulló pihe varázs). Egy másik hasznos varázslat a Szörnybénító varázs, csak arra vigyázzunk, hogy a megdermedt, lezuhanó rúkh-madár ránk ne essen.

Mesélőknek: Első gondolatunk az legyen, hol helyezük el a szörny-madarat. Egy ilyen méretű teremtménynek nyilvánvalóan hihetetlen mennyiségű táplálékra van szüksége. Amennyiben civilizált népek által lakott helyen egy ilyen háziállat-pusztító természeti katasztrófa megjelenne, valószínűleg nem lenne hosszú életű. A helyi lakosok minden megtennének, hogy megöljék, vagy elzavarják.

Kalandötletek: Ennek a ritka, hatalmas madárnak a legkülönbözőbb testrészei szűkéségettelhetnek valamely varázslathoz...

Egy békés királyság várát, ahol hőseink is tartózkodnak, gonosz viharóriások támadják meg, akik rúkh-madarakat tanítottak be, hogy köveket hajigáljanak a várra. Valahogyan meg kellene szüntetni ezt a pusztító támadást. A király a csapatot bízta meg a probléma megoldásával...

Hogyan lehet a hercegi társzekeret, mely a királynak küldendő ékszerekkel és értékes selymekkel van tele, átjuttatni a megmászhatatlan Komor-hegyeken? Talán valakinek mentális befolyás alá kellene vennie egy rúkh-madarat...

A hercegi lovát elragadta egy óriás madár. A gyermek elájult, lába beleakadt a kengyelbe, így a madár őt is magával ragadta. A király hatalmas pénzüsszeget kínál fel a megmentőknek...

- mm -





TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

BEVEZETŐ

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

Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dülő, mindent felégető termomágikus háború első 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, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni - egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-6 oldalas, 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.

Néhány információmorzsa az újaknak. Mivel nagyon sok új jelentkező van, az ingyenes ismertető küldése ill. az új karakter indítása (0. forduló) néha két hetet is csúszik. Ezért elnézést kérünk minden új játékostól, és kérjük szíves megértésüket. Természetesen továbbra is be lehet kapcsolódni, mindenkit szívesen látunk.

Hírek: Felszentelésre kerültek az első oltárok, és van már néhány játékos, aki

tud varázsolni. Reméljük, számuk egyre csak növekedni fog. (Új játékosoknak: te kb. 3-8 hónap alatt juthatsz el ideig.) Néhány játékos pedig elérte az első nagyobb településeket. Mit találtak ott? Milyen új dolgokat fedeztek fel? Milyen küldetéseket kaptak? Ezt csak ők tudják. A programba a közelmúltban rengeteg újdonság került, ezek között van az Udvarlás parancs is, amit a 6. fordulótól kezdődően lehet használni. A pletykák között szerepel a borotválkozás, a frizurakészítés és a világítótorony építésének lehetősége. De ezek persze csak pletykák. Már megkezdte működését néhány nagyobb szövetség, köztük az Árnymanók Érdekvédelmi Szövetsége (amire szerintem találébb név lenne a Maffia), és megtörtént az első eljegyzés is.

Kezdőknek: Ne keseredj el, ha az első szörnyek elszaladnak előled, vagy te bújsz el - amint jobb fegyvert készítesz magadnak, megkezdődik megállíthatatlan fejlődésed. Tarts kapcsolatot más játékosokkal, de a 2-3. forduló előtt még nem érdemes írni senkinek, mert ilyenkor mindenki még csak ismerkedik a játékkal. Persze ha levelet kapsz, akár már a kezdetek kezdetén, mindenképp válaszolj rá! Nem kell attól félni, hogy esetleg meghal a karaktered - már többen visszatértek az árnyékvilágból, épek és egészségesek (de nem mernek senkinek sem mesélni a nevenincs borzalmakról, amelyeket a túlvilágon tapasztaltak). Minden információt, amit kapsz, alaposan olvass át - bármi utalhat új, fantasztikus felfedezésekre! Ne félj a nálad korábban kezdett, magasabb szintű játékosoktól - ha merészségedet nem állítod 5-6-nál nagyobbra, biztosan nem fogsz harcolni velük. Most pedig következnek:

Setét Patkány Naplója

136. NAP

A táborbontás után elszánt járőrözésbe kezdtem: el kell csípnem a sünmedvét, ami a múltkor elmenekült! Már majdnem lemondtam a dologról, amikor egyszercsak zörren az egyik

bozót... és egy hatalmas gyík ugrik elő! Hidegvéremet megőrizve szálltam szembe a másik hidegvérűvel. Az állat a torkomat próbálta átharapni, de én bunkósbottal elkaszáltam a lábait és amikor a hátára fordult, csihi, puhi a puha hasat! Ó ha ezt láthatta volna a szépséges Borzalina a szomszéd faluból, biztos nem a bátyámmal ment volna el a törpsütő mulatságra. Álmodozásom közben lepott meg a sünmedve. Ez nagyon kemény csata volt, a tuskés hátról minduntalan lepattant a fegyverem. Köszönhetően annak, hogy a szörny már sebesült volt, sikerült mégis végezniem vele. A tuskék között volt néhány, amelyek nem voltak annyira letöredezve, ezeket kivágtam a kőkéssel. Még ezernyi dologra jók lehetnek! A délutáni szórakozást az jelentette, hogy felkerestem a múltkori bakkurafészket, és a visítózva menekülő porontyokat hajkurásztam. Sajnos túl zsenge és puha volt a bőrük és az az egy irha, amit a múltkor szereztem, kevés egy csizma elkészítéséhez. Pedig már nagyon lekopott a talpamról a szőr...

A másik vidámság egy szomjazó alakváltó volt. Ott hevert a földön, tehetetlenül, én pedig nagy kortyokban nyeltem előtte a vizet a kulacsomból, utána még egy kicsit meg is mosakodtam a fölösleges vízben. Nagyon guvasztotta a szemét, de beszélni nem tudott. Jót kacagtam a buta arckifejezésén, most majd megtanulja, hogy takarékoskodjon a vízzel. Később megbántam, hogy ennyire pazaroltam a vizet, ugyanis összefutottam egy evaporőrrel. Szenzorait a bőrömről tapasztva szívta el a testemben levő nedvességet! A taktikai visszavonulást választottam, de aztán olyan szomjas voltam, hogy az egyik tartalék tömlőnek majdnem a teljes tartalmát kiittam.

A táborozásnál az önbizalomnak valami kellemesen bizsergető érzése futott végig rajtam: szegény nagybátyám erre azt mondaná, hogy egész biztató túlélő-jelölt vagyok.

145. NAP

Rengeteg dolog történt a táborozás alatt! Megismerkedtem egy teljesen fehér bőrű alakváltóval, Fehér Kelduinak hívják. Bemutatta egy társát is, Zurgblugot, egy kopasz, piros szemű



trollt. Bőrpáncélját mutogatva és csontszuronyát lengetve bőszen bőfögte körbe a táborhelyemet. Nagyon furcsán viselkedtek, nem támadtak meg azonnal. Rengeteg értékes információt kaptam tőlük, és néhány egzotikus szörnyalkatrészt is cseréltünk. Kaptam egy nagy állatbőrt is, amiből saját bőrpáncélt készíthetek. Ez a Kelduin egy javíthatatlan idealista, egyfolytában rá akart venni minket, hogy alakítsunk csapatot. Engem a sors arra nevelt, hogy ne bízzak senkiben, de azért elgondolkoztam a dolgon. Az alakváltó biztosan nem akar nekem rosszat, a kis finom lelke nem vinné rá, Zurgblug pedig egy öt szónál hosszabb mondatot sem tud összerakni. Egyértelműen én vagyok a legokosabb és a legravaszabb, ez a csapat csak jót tehet nekem.

Végeztem egy tehetetlenül fekvő, sérült sziklozuggal, nem sokkal ezután furcsa dolog történt: a körülöttem lebegő szürkés aura színe teljesen feketére változott. Azt hiszem, ez a felnőttkor jele, otthon, a törzsnél minden nagy harcosnak ilyen volt az aurája. A finom, puha démontetűből készített ebédnél hozzáálltam a bőrpáncél design-jához. De előtte még a közeli gumifa nedvét kicsepegetve, egy korszakalkotó találmányt készítettem el, hogy mit, az maradjon itok. Sajnos a bőrpáncél megalkotására már nem maradt idő, mert egy felbőszült spagulár ütött rajtam. A harc végén alaposan megkergettem, de addigra már kaptam néhány jól irányzott rúgást a hátsó, sérülékenyebb részekre. A gazda által megadott barlangnál egy ismerőssel találkoztam – Kvarg Lipóttal! Szerencsére, mivel elég óvatos és csendes voltam, ő nem találkozott velem, így sikerült meglovasítani a... na mijét? Igen, igen, d-vel kezdődik és machinára végződik. Remélem, hogy sosem tudja meg, mert biztosan nagyon mérges lesz. A barlangba csak beszagoltam felderítés céljából, az igazi rajtaütés majd csak a pihenés után következik.

153. NAP

Zurgblug és Fehér Kelduin ma bemutatva a csapat egy új tagját, Smackot, egy másik trollt. Hát, elég büdös és szedett-vedett társaság lesz ebből, ha így folytatjuk. Hosszasan

törtük a fejünket a csapat nevében. A trollok persze csak megpróbáltak úgy csinálni mintha gondolkoznának, de tőlük ez is szép teljesítmény. Kelduin kitarott a Béke és Barátság Szövetsége név mellett, mondtam neki, hogy azért hülyét nem csinállok magamból. Aztán Zurgblug elkezdte lengetni a csontszuronyát és azt kiabálta:

– Zurgblug erős, Zurgblug tápos!

Kelduin, aki már régebb óta mászkál együtt vele, elmagyarázta, hogy trollul a tápos azt jelenti, hogy nagyszerű harcos. Smack is elkezdett üvölni:

– Mi, táposok !!

– Én ugyan nem vagyok tápos – mondtam nekik.

– Akkor legyen a nevünk Setét Patkány és a Táposok! – ajánlotta békülékenyen Kelduin. Ebben meg is egyeztünk, és mindenki elégedetten indult útjára.

A környéken táborozókon végrehajtott lopási kísérletek (mondom, sajnos csak kísérletek) után hozzáálltam a bőrpáncél megalkotásához. Kicsit suta lett a szabása, de lényegesen nagyobb biztonságban érzem magam. Mivel elfogytak a dárdáim, kerestem egy közeli bozótost, ahol további muníciót faraghattam. Sajnos hátbatámadt közben egy rőtmanó és egy hatalmas testű kövő. Kár szépítgetni: úgy megvertek, hogy a mai napra is reménytelenné vált a goblinfészek megostromlása. Úgy látszik, a bunkósbót nem elég minden ellen. Egy új, és félelmetes fegyver képe sejlett fel az agyamban: egy brutális szöges bunkóé! Sajnos még hosszú idő fog eltelni, amíg ilyen tudok készíteni. Lefekvés előtt hosszú időt töltöttem gyógyítgatással – nem engedhetek meg magamnak további késlekedést. (Bár végül is, miért ne?) Éjszaka a szöges bunkóval álmodtam. A kezemben volt a bunkó és Bonyókot vertem vele, soha ilyen szép álmom még nem volt. A legszebb az volt, amikor én is kinyomtam az ő szemét.

154. NAP

Smack rázogatóására ébredtem, aki vigyorogva mutatta meg nekem a szöges bunkóját. Megpróbáltam megkérni, hogy adja nekem, de valahogy nem hajlott rá. Most egy csapat vagyunk, vagy nem? Megfordult a fejemben, hogy ellopjam, de állandóan, értsd éjjel-nappal a kezében szoron-

gatta a hitvány fegyvert. A Zurgblugtól kapott bőrköből és az általa adott tanácsok alapján készítettem magamnak egy bőrsisakot. Csinsca lett. Aztán még egy utolsó gyógyító erejű zagmózium-gomba saláta, és irány a labirintus! Fáklyámat szorongatva, óvatosan haladtam előre. Az első goblint meglepetésből vertem péppé, még kiáltani sem maradt ideje. Ahogy továbbhaladok, ám mit látok – Fehér Kelduin ott horkol az egyik sarokban! Ez is jó helyen táborozott le. Csak úgy próbaképp, az éberségét tesztelendő, úgy tettem, mintha lopni próbálnék tőle, de felriadt. Hmmm, jó, ügyes, elég éber. Nehéz volt megmagyarázni, hogy csak hozzá akartam rakni a holmijához. Azért nagy nehezen bevette. A goblin étkezőbe berontva, bunkósbótomat forgatva üvölni kezdtem. A halálra rémült goblinok először szétszaladtak, de aztán egyenként szembeszálltak velem. Vesztükre. A zsákmány egy csomó kaja, néhány fáklya és nini, mi van a láda alján! Egy valódi aranypénz! Megcsodáltam, megforgattam, aztán elraktam a belső zsebembe, a lehető legbiztosabb helyre. Apád, anyád ide jöjjön! A megpróbáltatásoktól kimerülve dőltem le, de azért nem feledkeztem meg a szokásos esti edzésről sem, a kőkéssel. Borzalmas álmom volt, Raiát, a bénítóan bántó fény, és Dornodont, a simogatóan kellemes sötétség istenét láttam küzdeni.

S.P.



Dragonlance™



Ma, amikor már szinte minden népszerű rajzfilmfigurának, képregény vagy filmhősnek a szerepébe beleélhetjük magunkat a különböző ötletgazdag szerepjátékok segítségével, természetes, hogy az immár magyar nyelven is olvasható, világszerte népszerű Sárkánydárda világában is kalandozhassunk.

A Dragonlance világa nem a megszokott, szerepjátékgeneráló recept szerint született. Létét egy telefonbeszélgetésnek köszönheti, mely *Harold Johnson* és *Tracy Hickman* között folyt le, s melynek rövid tartalma, hogy háttérbe kell szorítani a „Nosza, nyírjuk ki a hónap sárkányát!” típusú szériamodulokat és valami izgalmasabbat, értékesebbet kell nyújtani helyettük.

1983. májusban határozták el magukat a TSR illusztrátorai, hogy valami újjal rukkolnak ki. Egy új világ körvonalai kezdtek lassan felsejleni. Az *Atlas of the Dragonlance* a 1st edition *Dragonlance Adventures* illetve a 2nd edition szabályai szerint íródott. A *Tales of the Lance* gyönyörű térképeinek segítségével végigkísérhetjük Krynn felszínének alakulását. Az eredmény a Dragonlance világa, Krynn lett. Mivel a fogyasztók ízlése nem változott, így szintén sárkányokat akartak, csak még többet és más tálalásban – a világnak is eszerint kellett alakulnia. Az igazi sárkányokat elrejtették, hogy ismeretlenek, titokzatosak, mesebeliek legyenek, egy már letűnt kor elfeledett, legendás szörnyetegei. Helyettük előzőnlöttek a tucatszám irtható és soha el nem fogyó sárkányfattyak, melyek pusztá megjelenésükben is legalább olyan félelmetesek, mint testesebb rokonaik és brutalitásban, kegyetlenségben sem ma-

radnak el mögöttük. A sárkányokhoz hasonlóan ők is mágikus lények, repülni is tudnak, cseleznek, ravaszkodnak, könnyen tudják álcázni magukat és mindezen túl ők az abszolút Gonosz odaadón hű és fáradhatatlan szolgálói, tehát ideális ellenfelek.

A mi kalandjaink az Összeomlás utáni 350–360-as években játszódnak. Ekkor Krynnen – kisebb-nagyobb részekre darabolódva – két kontinens, Ansalon és Taladas és két másik lakott földrész, Chorane és a Taladasi gerinc található.

Ansalon a már ismert Sárkánydárda krónikák színhelye, a déli féltéken fekszik és közvetlenül összefügg a déli jégsapkával. Nem túlzás azt állítani, hogy Ansalon „a” Dragonlance világa, minden más csak kiegészítés. Amikor a TSR team nekilátott a világ megalkotásának, csak halvány sejtelmek voltak arról, hogy milyen nagy fába vágják fejszéküket, s mi lesz majd munkájuk eredménye. Kalandorozatok akartak, folytatásos modulokat, nem egyszeri kincsszerzési akciót, melyek szűk keretek közé szorították a szerepjátékot. Egy romantikus, de veszélyes világot akartak, ahol a regényeszerűség dominál. A csodák világát akarták, a könnyekét és a kacagását. Ez volt a Dragonlance világa. A kalandmodulokból aztán kinőtte magát a világ, mely talán az egyetlen olyan, amely elmondhatja magáról, hogy készen van. Ansalon földrészéről három helyen találunk kimerítő jellegű leírást, a *Dragonlance Adventures*-ben, a *Tales of the Lance Boxed Set*-ben és a klasszikus regénysorozatban. Ezek közül a harmadikat mindenképpen ajánlom az előbbi kettő mellé. A regény leírásait segítségével hívva megteremthetjük a valóság illúzióját. A világleírást tartalmazó könyveket egyébként a regényekből *Margaret Weis* és *Tracy Hickman* írta.

Némi fennakadást okozhat az ismeretében az a tény, hogy a 2nd edition *Time of the Dragon Boxed Set* előbb jelent meg (1989), mint a *Tales of the Lance* (1992). Mégpedig egy kis emblémával a fedelén, melyen kompatibilissá nyilvánították a 1st edition *Dragonlance Adventures*-szel (1987). Ez nem jelentette a 2nd edition szabályainak felrúgását, ugyanis Ansalon sokkal egyedibb volt annál, semhogy mágusaival, papjaival és

isteneivel be tudott volna illeszkedni az AD&D keretei közé. Az addigi két varázslói kaszt, a mágus (magic-user) és az illuzionista (illusionist) mellé újak jelentek meg, a főboszorkányság varázslói (Wizards of High Sorcery), akik varázslataikat iskolák szerint tanulhatták. A papok nem csak az adott varázslatok közül válogathattak, hanem különböző szférákból is, attól függően, hogy milyen istent szolgáltak. Ezek mellé, szintén istenuktól függően kiegészítő varázslatokat is kaphattak. Az előbbieket a pap számára ismeretlen szférákból származtak, az utóbbiak viszont a szolgált istenre jellemző, naponta egyszer, pluszban memorizálható varázslatok voltak. Ezekon kívül a papnak lehettek speciális, adományozott hatalmai, melyeket istene biztosított neki állandó jelleggel (például Kiri-Jolith-nak, a Jó hadistenének papjai +1-et kaptak minden támadásukhoz, ha a Jóért álltak ki). Külön érdemes megemlítenem a solamniai lovagokat, akik nem a szinttől, hanem a tulajdonságértékektől függő hierarchikus rendben fejlődtek és történelmük olyan szerepjáték lehetőségeket teremtett, mint amelyet más világok lovagi kasztok azóta sem.

Mindezekon felül az indítható és önálló kultúrával rendelkező minotaur faj, a tünde klánok szerepjátékba való átültetése, a tinker gnómkok fájának és kasztjának kidolgozása, vagy a trilógiában érthető okokból nem szereplő ogre alfaj, az irda indításának lehetősége mind olyan tényezők voltak, amelyek a Dragonlance világot magasan föléhelyezték az akkori AD&D világoknak. Krynn talán legszembetűnőbb jelensége a három holdja, melyek közül azonban csak kettő látható. A fehérköpenyes mágusok holdja, Solinari és a vörösköpenyeseké Lunitari. Nunitari, a feketeköpenyesek holdja, általában rejtve marad. A holdak nem csak a hatalmat biztosítják a krynni varázslók számára, hanem a mágikus erőt is jól érezhetően befolyásolják. Attól függően, hogy éppen milyen fázisban állnak, javul vagy romlik a mentődobás a mágusok varázslatai ellen, nő a memorizálható varázslatok száma, illetve átmenetileg magasabb szintűként varázsol a mágus. Mivel Lunitari, a vörös hold kering a legrövidebb pályán, ezért aránylag gyorsan változtatja a hatásait. Solinarinál jócskán várni kell, míg végre magas állásban lesz és kifejti jótékony hatását a fehérköpenyes mágusra. Van



azonban még valami különleges és veszélyes Ansalonon – a teszt. A mágia Krynnen igen erős, a jó és a gonosz pedig egyaránt érdekelt a felhasználásában, mivel a mérleg nyelvét könnyen kibillentheti. Éppen ezért fontos az, hogy ki hova tartozik a mágusok rendjeiben, s ezért mérjük le kockázatos próbákon az egyén varázslói képességeit, tesztelik kitartását, rátermettségét. A bukás a halált jelenti. A mágia tehát komoly, meghatározó tényező Krynn világában.

A tesztet általában harmadik szintre érve végzik el a varázslónövendékek, mégpedig akkor, amikor a tapasztalati pontjaik már elegendőek a negyedik szintre lépéshez. Ha átmennek a vizsgán, fejlődhetnek tovább jellemük szerint, ami meghatározza rendbeli hovatartozásukat is, vagyis köpenyük színét. Magáról a tesztről csak annyit, hogy személyre szólónak kell lennie és három próbát kell kiállni, melyek mindegyikének a karakter valamely gyengeségére kell épülnie. Az egyik próbán egy két szinttel magasabb mágust kell legyőzni varázspárbajban. Ha a növendék a próbát nem vállalja, akkor renegát mágus lesz. Hogy mennyire nem mindegy, hogy hova tartozik egy mágus, az leginkább a DLA-ben mutatkozik meg. Hiába van egy fekete- és egy fehéreköpenyes varázslónak azonos mennyiségű tapasztalati pontja, a feketeköpenyes 13. szintre lépett és már 9. szintű varázslatokat is ismer, míg a fehéreköpenyes csupán a 11. szintet érte el és csak 7. szintű varázslatot képes használni. Ellenben egy 18. szintű fehéreköpenyes már három 9. szintű memorizálhat a feketeköpenyessel ellentétben, aki ugyanezen a szinten még mindig csak egyet. Látható, hogy a fehérek nehezebben fejlődnek, de aztán idővel erősebbekké válhatnak. A feketeköpenyesek éppen ezért igyekeznek eltaposni minden kezdő fehéret és csírájában elfojtani mágiára szomjazó, nyiladozó értelmüket. Am ha kellőképpen összeszokott és összetartó partiban gondolkodunk, akkor nem kell annyira féltetni a fiatal mágust. A *Tales of the Lance World Book*-ban már mindhárom rend egy tapasztalati pont-táblázat szerint fejlődik.

A papok, azaz a Csillagok Szent Rendje szerint cselekvők esetében ugyanez a helyzet a 2nd edition Ansalon kidolgozásban. Jó, semleges és gonosz papok egyazon táblázat szerint fejlődnek. Az avatarok (az istenek földi manifesztációi) is átférférfáldódtak, jobban illeszkednek a 2nd edition-be. Van még egy érdekes kiegészítő a *Tales*-ben, amiről feltétlenül szólnom kell. Ez egy *kalandgeneráló füzet-csomag*. A kalandkészítés igen egyszerűen működik. Adott Ansalon térképe, melyen a parti kalandozik. A térkép minden olyan pontja be van számozva, amely tartogat

a csapat számára valamilyen eseményt. Amikor a csapat egy ilyen helyre lép, a mesélő kockadobásokkal és táblázatok segítségével megállapítja, hogy felbukkan-e valaki vagy valami, vagy sem. A kalandgeneráló nagyon hasznos kezdő mesélők, vagy ansaloni kalandokban járatlan játékevezetők számára. A történet kidolgozásában segítségére lesznek a térképek, a számozott helyekről készült tájleírások, az adott helyeken fellelhető szörnyekről szóló alapinformációk és az előre kidolgozott templomok, kazamaták, egyéb épületek térképei, melyek már ismerősek lehetnek a regényből.

Amelyik mesélő még ennél is többre vágyik, annak ajánlom az *Atlas of the Dragonlance World* című vaskos könyvet. Ez a kiadvány a klasszikus trilógia minden eseményének színhelyét tartalmazza és részletesen nyomon követi a hősök egyes megmozdulásait. Ráadásul kimerítő leírást is mellékel az egyes helyszínekről. A könyv azért is értékes, mert hiteles dátumokat közöl, tartalmazza a Összeomlás előtti Ansalon térképét, a hiányos és helyreállt csillagképző égboltját, az Ariakas által 348-ban megindított hadjárat hadmozdulatait, a földrészt égövi tagolódását és sok más speciális térképet. Mindezentül benne vannak azok az útvonalak, térképek és útleírások, amelyek azoknak a történeteknek állítanak emléket, melyek a regényből technikai okok miatt kimaradtak. Az ínyenceknek még felhívnam a figyelmét arra a kalandmodulra, amivel az 1984-es GEN CON-on a Dragonlance bemutatkozott (a klasszikus trilógia modulváltozatára) és a Dragonlance albumra (*The Art of the Dragonlance saga*), melyben a világ készítését ismerhetjük meg a szerzők visszaemlékezései alapján, a festők képeiben gyönyörködhetünk és megtudjuk, mi ihlette őket alkotásukkor. Lezárásképpen álljon itt a „Hogyan meséljünk Dragonlance-t?” címszó alatt az a minden Ansalonon játszódó mesére is igaz törvény, mely az első Taladason játszódó kalandmodul (*Dragon Dawn*) előszavában áll, Kalandozás Krynnen címmel. Egy Dragonlance kalandnak egy hősrégény hangulatával kell bírnia, melynek alapvető résztvevői a játékosok, s szilárd alapokon nyugvó értékrenddel kell rendelkeznie: a Jó erőinek végül győzedelmeskedni kell a Gonosz felett, s jótetteknek jó következményei kell, hogy legyenek, míg a gonosz cselekedetek csakis rossz útra vezethetnek. A Kalandmester felelőssége, hogy ez a törvény kalandjában érvényesüljön, s meséje érdekfeszítő, izgalmas és szórakoztató legyen, mint amilyen egy igazi Dragonlance kaland.

LEVIN

RUNEQUEST

(folytatás a 13. oldalról)

Land of Ninja - RuneQuest keleten

Az Európában játszódó RuneQuest kalandok színterének kiterjesztésére született a Land of Ninja, amely teljesen leír egy keleti világot társadalmával, karaktereivel, szokásaival és szörnyeivel együtt. Az eddig ismert szabályok közül kevés változik meg, inkább csak bővül a szabályrendszer: A képességek listája sok olyan dologgal gyarapodik, amelyek jelentősek az adott környezetben, pl.: számos harci képesség (gyors fegyverrántás, íjművészet (Fast Draw, Arrow Cutting)), alkotás (költészet (Poetry)) vagy szertartás (Teaszertartás (Tea Ceremony)). A fegyverlista bővült a keleti fegyverekkel. A fegyverek közül néhány tiltott a megbecsülésre (Honor) törekvő karakterek számára, például a ninják robbanó porai vagy könnyen elrejtendő rövid török. Megjelennek az emberek lelkével kapcsolatos mozgósítható energiák (Ki Power). Ezek a képességeként funkcionáló tulajdonságok teszik lehetővé a meditációt, a környezet jó megfigyelését, az emberfeletti gyorsaságú reakciókat stb. Alkalmas lehet a ki mozgósítása a (többnyire harci) RuneQuest képességek eredményének javítására, de felhasználható néhány, európai embernek kisebb jelentőségű cselekedetre: bonsai növelésére, virágrendezésre vagy zenélésre is. Megváltozott a Spirit Magic eredete: Nihonban (ez az ország neve) a Spirit Magic varázslatokat nem a holtak lelkei (Spirit), hanem természeti erők (Kami) adományozzák. Többnyire nem szükséges közvetítő személy beavatkozása. Különálló kaszt jelent meg: a ninja. A kalandfilmekből jól ismert ninják minden tulajdonsága kirívó, ezért játékos karakter csak előzetes egyeztetés után lehet ninja. Megfelelően módosultak az előtörténetet biztosító táblázatok. A keleti kulturális háttér ismeretében nem meglepő, hogy még a keleti barbárok is sok tekintetben felülmúlják az alap RuneQuest-beli átlagot. Érdekes módon a keleti világban a mágusok szerepe meglehetősen csekély, inkább a harcosok dominálnak. Figyelemreméltó újdonság még a becsületkódex megjelenése, ami Nihon világában jóval fontosabb, mint a klasszikus RuneQuest-ben.

- jaws -



AZ ILLUZIONISTA

Az öreg az ablak mellett állt, és a tükörképét figyelte. A Kérdésen gondolkodott. Ha rájön a Válaszra, akkor semmi sem akadályozhatja meg terveinek végrehajtásában. Halott mesterének szavai jutottak eszébe. Akkor is esett az eső és sötét volt.

– Miért pont az illúziókeltést választottad? Szerintem az illúzióval sokkal kevesebb hatalmat lehet elérni, mint például a halottidéző mágiával – kérdezte Shorinzal az idős férfitől.

– Mondtam már sokszor, hogy az illúzió a legerősebb, mert bármit képes utánozni. Bár az egész csak látszat, hazugság, de ha pontosan csinálod, akkor azonos hatást érsz el, mint bármely más varázslattal. Nézz ki az ablakon! Mit látsz?

– Látom a szemben lévő házat, meg mögötte a hegyeket.

– Engem nem látsz odakint? Nézd meg jobban!

– Te nem vagy kint. Tudom, hogy itt állsz mögöttem. Arra gondolsz, hogy a tükörképéd az üvegen olyannak látszik, mintha kint állnál az esőben. Bárki különbséget tud tenni a látszat és a valóság között.

– Azért hiszed ezt, mert tudod, hogy bent vagyok. Csukd be a szemedet egy kicsit!

A fiú engedelmeskedett, miközben törte a fejét, hogy vajon miben mesterkedik a vén szemfényvesztő.

– Már kinyithatod – hallotta kintről.

– Mikor mentél ki? Hiszen az ajtót bereteszeltem és hallottam volna, ha kinyitod.

– Nem mentem ki – szólalt meg az illuzionista. A hangja ismét bentről hallatszott. – Csak a hangomat „vittem ki”. Látod, milyen kevés kell ahhoz, hogy az illúzióból valóság váljon. Pedig az egész csak látszat.

Shorinzal pontosan ötven éve kezdte kitanulni az illúziókeltés művészetét. Már minden fogást, minden varázslatot ismert. Bárkivel felvehette a harcot, hiszen egyetlen szavával képes volt ellenfele legborzasztóbb rémálmának képét megidézni. Kiismerte az emberek gyengéit, félelmeit, felismerte saját erejét és ez önbizalmat adott neki, uralkodási vágya egyre nőtt. Sokáig gondot okoztak neki az élőhalottak, hiszen az ő elméjüket lehetetlen befolyásolni, ezért az illúzió hatástalan volt velük szemben. Ez a probléma is megoldódott, amikor megindult az élőhalottak elleni általános gyűlölet, aminek igazi forrását a mai napig sem tudták kideríteni. Tömegével égették el a zombikat és az őket létrehozó szellemidézőket. Százával keltek útra a kalandozók, hogy minden vámpírt és szellemet elpusztítsanak. Mennyivel könnyebb azóta az élete, hogy megszűntek az igazi ellenfelek. Az illúzió segítségével hatalmat és vagyont szerzett magának.



Csupán egyetlen ellensége maradt, akitől igazán rettegett, a halál. A halált eddig csak a szellemidézők tudták legyőzni, más varázslóiskola még csak meg sem közelítette a megoldást. Ezen a problémán dolgozott már tíz éve. Ismét mestere hangját vélte hallani.

– Ha nem ismered a megoldást, nézz ki az ablakon. – Gondolkozz el rajta, mi kell ahhoz, hogy a tükörkép valósággá váljon.

Az ablakon át figyelte az esőcseppek hullását, mikor hirtelen egy furcsa gondolat merült föl benne. – Ha mindenki azt hiszi, hogy halhatatlan vagyok, halálom után is látják a testemet, hallják a hangomat, akkor a világ azt fogja hinni, hogy valóban örökké élek. Én leszek az egyetlen, aki tudja az igazságot, de a saját varázslataimról is csak én tudom, hogy nem valódiak és eddig ugyanolyan hatást értem el velük, mintha igaziakat volnának. Vajon ki tudná megkülönböztetni az illúzió Shorinzalt az igazitól kiváltképp akkor, ha a valódi már nem is fog létezni – ekkor már tudta, hogy ismeri a Választ.

Haláláig illúzióképének tökéletesítésével foglalkozott. Pontosabban a halála után is, mivel senki sem tudta, hogy mikor halt meg, ha meghalt egyáltalán. Azóta több, mint hatszáz év telt el. Ma már mindenki ismeri az illúziókeltés tudományát. Néhányan nem képesek az igazi művészet elsajátítására, de ezekkel a valódi mesterek elhitetik, hogy meg tudják tenni. Shorinzal ismertté tette a halhatatlanság titkát, így előbb, vagy utóbb mindenki örökéletű lesz. Igaz, hogy ez csupán látszat, de egy hazug illúzióvilágban éppen megfelelő.

Szigeti Zsolt



SZÁMÍTÓGÉPES ROVAT

Darklands

A számítógépes fantasy szerepjátékok eddig, szinte kivétel nélkül, valamilyen kitalált világban játszódtak. Ezek a világok gyakran nem voltak többek szörny és varázstárgy halmaznál. Mindig volt valamilyen történet, megmenteni az elrabolt hercegnőt, összegyűjteni a szétört varázskristály darabkáit, stb. Mégis ezeknek a világoknak nem volt olyan mélysége, részletes kidolgozottsága, ami az igazán jó fantasyre jellemző (kivételek talán az SSI-TSR játékok, de ezekben is elég laposka kerettörténetek voltak). A programozók keveset törődtek azzal, hogy hogyan élnek az egyszerű emberek, milyen a világ azon kívül, amit a játékosok közvetlenül látnak. A Darklandsben nincs ilyen probléma, ha mélyebben érdekel a világ, csak nyiss ki egy a XV. századi Németországról szóló könyvet és mindent megtudsz. Persze a világ nem teljesen olyan, mint ahogy a történelemkönyvek leírják, hanem olyan, amilyenek a kor emberei hitték. A különbség főként két pontban szembetűnik: egyrészt az alkímia tényleg működik, másrészt a hit valóban segít az embereknek.

A karakterek generálása elég hosszadalmas feladat, de így sokkal többféle karakterrel játszhatunk, mintha csak tízféle osztály közül válogathatnánk. Elsőként azt kell megválasztanunk, milyen társadalmi osztályból származik a karakter, a nemességtől a vidéki közrendűekig terjed a skála, ez a választás a karakter alaptulajdonságait befolyásolja. Ezután 92 pontot oszthatunk szét a hat alaptulajdonság között (Kitartás, Erő, Úgyesség, Érzékelés, Intelligencia, Karizma). A Kitartás és az Erő a harcban fontos. Az Úgyesség bizonyos, főként lopással kapcsolatos, képességek használatában számít. Az Érzékelés a csapdák és más hasonlók észrevételénél jut szerephez, a Karizma pedig akkor, ha másokkal beszélgetünk. Az Intelligencia elsősorban az alkímistáknak fontos. Ha ezzel megvagyunk, hosszú menüt kapunk, a menü pontjai különböző foglalkozások, a karakter képességei mellett pedig két-két szám látható, a számok nagysága minden foglalkozásnál más. Az első szám azt jelenti, hogy mennyivel nő az a képesség, ha azt a foglalkozást választjuk, a második azt, hogy mennyivel tudjuk növelni tapasztalati pontjainkból. Egyes foglalkozások az alaptulajdonságokat is növelik. Ha kiválasztunk egy foglalkozást, a képességeink megnőnek a jelölt értékkel és kapunk néhány tapasztalati pontot is, amit bármely tulajdonság fejlesztésére (de csak legfeljebb annyival, amennyit az a foglalkozás lehetővé tesz) használhatunk. Készülő karakterünk öt évet a választott tulajdonság újjáépítésével fog eltölteni. Vigyázzunk, 35 éves kor után csökkenni kezdenek a tulajdonságok. Ezután választhatunk, hogy a karakter így kezd el kalandozni, vagy újabb öt évig valami mást csinál. A választható foglalkozások minden alkalommal mások, a karakter tulajdonságaitól, képességeitől és korábbi foglalkozásaitól függően. Egyes foglalkozások

révén a karakter szenteket és alkímiai formulákat ismer meg. Az utolsó foglalkozás határozza meg, hogy milyen felszereléssel kezd a karakter kalandozni.

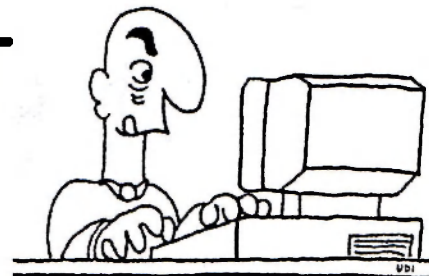
A képességek három nagy csoportba sorolhatók. Elsők a harci képességek, az éles, zúzós, íj, stb. fegyverek. Másodikként a „tudományos” képességeket találjuk: vallás, alkímia, latin nyelv, stb. Itt van az erény is, ennek szerepéről később még szó esik. Az utolsók az egyéb képességek: lopakodás, lovaglás, gyógyítás, stb.

Milyen partit érdemes összeállítani? Mindenképpen legyen valaki, aki profi az alkímiában, elég nehéz új formulákat szereznii, és az alkímia képesség fejlesztése sem könnyű. Csináljunk valakit, aki a vallásban jártas, ne a vallás, hanem az erény képessége legyen magas, nem árt ha a gyógyításhoz is ért. Ha nem ismer túl sok szentet, nem tragédia, azokat könnyű a játék során szereznii. Harcost könnyű gyártani, lehetőség szerint lovag legyen az utolsó foglalkozása, így a lehető legjobb páncéllal és fegyverrel kezd. A negyedik karakter értsen mindenhez egy kicsit (az alkímiához nem kell), legyenek tolvaj képességei, de az erénye neki is legyen magas. Ezzel az összeállítással közel ideálisan tudunk tápolni. Az Ereje és a Kitartása mindenkinek legyen magas. Kis erővel nem bírnak el a jó páncélok és bizonyos fegyvereket sem tudunk használni.

A játék célja, hogy minél híresebb és elismertebb kalandozó csapat legyünk. Ehhez mindenféle erényes cselekedeteket kell végrehajtanunk. Reputációnk minden városban más. Lehetünk hősök, ha például leöljük a környéki rablólovagot, de lehetünk gyanúsítottak is, ha például kísérletezés közben felrobbantjuk a fogadót. Van egy másik hírnévmérő is, ez a teljes világban mért ismertségünket, ez felel meg tulajdonképp a high score-nak. Legkönnyebb a városokban a rablókat gyilkolni, de igazán sok hírnevet rablólovagok legyőzésével, démonok elűzésével, vagy a nagy küldetés, az eretnek templomosok kiirtásával szerezhethetünk.

A játékot egy városban kezdjük. A városokban sok lehetőségünk van, vásárolhatunk a piacon, felkereshetjük a céheket (többek közt az alkímistákét is), a fogadóban megalhatunk, vagy hosszabb időt tölthetünk el. A küldetéseket a piacon található nagy szervezetek (a Fuggerek, a Mediciek vagy a Hansa szövetség) vagy, ha a városban már elég magas ehhez a hírnevünk, a városi tanács adja. Ezeket a feladatokat lehetőleg gyorsan hajtjuk végre, különben nem kapjuk meg a fizetséget. Minden városban van templom, itt gyónhatunk, misére mehetünk, mindkettő az isteni kegyet (lásd később) állítja vissza, a kolostorokban gyógyulhatunk és könyvtárunkban új szentek életét tanulmányozhatjuk. A legnagyobb városokban (Prága, Köln, Lipcse, stb.) egyetem is van, itt mindenféle tudást, új szenteket, új formulákat vásárolhatunk.

A városok között a térképen mászkál-



hatunk, a teljes térképet a Party Info (F6) pontban kaphatjuk meg. Az utak mindennek mondhatók csak biztonságosnak nem, három naponként biztos lesz valami csetepaté.

A harc nagyon kényelmesen van megoldva, karaktereinknek megadhatjuk, hogy mit tegyenek, majd a space-szel elindíthatjuk a harcot. Mindenki a parancs szerint cselekszik, a harcot a space-szel bármikor leállíthatjuk, új parancsokat adhatunk, majd folytathatjuk a csatát. Az ütésektől karaktereink Kitartást és Erőt vesztenek. Ha valakinek a Kitartása fogy el, elájul, ha az ereje, meghal. A fegyverek közül a kétkezes kard és a bronz puska a csúcs, de az ütés nagysága függ a fegyver minőségétől is. A minőség minden tárgynál sokat számít (ezt a tárgy után kiírva láthatjuk mindig).

A harcban veszített Kitartás gyorsan regenerálódik, Erőt azonban csak a fogadóban lepihenve, vagy a vadonban letáborozva szerezhethetünk vissza. E két helyen gyűjthetjük vissza az elvesztett isteni kegyet is.

A varázslás a Darklands egyik legnagyobb erőssége. Mindenki, aki ismer szenteket, imádkozhat hozzájuk. Az imádság csak akkor sikeres, ha kellő erényünk van. Minél erősebb a hatás, annál magasabb erény kell. Ha megvan a kellő erény, be kell állítanunk, hogy mennyi isteni kegyet használunk fel, minél többet, annál biztosabb a siker. Minden szent növeli néhány képességünket és/vagy tulajdonságunkat, de vannak olyan szentek, melyek speciális hatásokat is produkálnak. Ha ismerünk olyan szentet, amely az adott szituációban hasznos lehet, a program mindig jelzi, hogy imádkozhatunk hozzá. Szt. Erik például segíthet, hogy megadásra bírjunk egy rablólovagot.

Az alkímia a másik varázslási forma. Ehhez alkímia formulákat kell ismernünk, minden varázslatnak három formája van, különböző feltalálólóktól, az így készült varázskészítmények más-más minőségűek. Al-Kindi halálos lehelete (25-ös minőség) jóval kevesebbet sebez, mint Simon Corloé (35-ös minőség). Minden varázslatnak van egy nehézségi foka is, ez egy 80 és 180 közti érték. A formulákhoz mágikus komponensek is kellenek, nikkelből a mandragóráig, ezeket a városokban vásárolhatjuk meg. A csapatnak birtokában van a bölcsek köve. A varázslatokat a fogadóban pihenve vagy a vadonban táborozva készíthetjük el, az üvegcsét ezután odaadhatjuk bármelyik karakternek és az bármikor felhasználhatja. A kísérlet sikerét a következő formula határozza meg: $siker\% = 100 + alkímia\ képességünk\ értéke + intelligencia + a\ bölcsek\ kövének\ minősége - a\ formula\ mágikus\ értéke.$

Remélem ezzel a rövid ismertetővel is sikerült érzékeltetnem, milyen összetett és milyen jó játék a Darklands.

-gely





REJTVÉNY

Sokak kérésére a keresztrejtvény helyett egy új formával próbálkozunk. Reméljük elnyeri tetszésedet. A februári rejtvény helyes megoldói közül a Spelljammer Boxed Set-et ífj. Majoros Endre budapesti olvasónk, a TF-en a tíz ingyenfordulót Somogyi Árpád (White Wizard) törökbálinti olvasónk nyerte. Akik a mostani rejtvény helyes megfejtését május 25.-ig levelezőlapon címünkre beküldik, azok között egy Tales of the Lance Box-ot és a Túlélők Földjén tíz ingyenfordulót sorsolunk ki.

A megfejtés a Gyűrűk Ura című könyv egyik szereplőjének neve. A megfelelő válaszok melletti betűk helyes sorrendbe rakva adják a megoldást.

1. Az alábbi istenek közül az egyik kelta. Melyik az?

- A.) Wotan
- G.) Thanatos
- M.) Taran
- N.) Lolth
- T.) Agni

2. Gyűrűje segítségével a következő túlvilági lényt idézte meg Skandar Graun.

- A.) Yvorl
- B.) Lensver
- L.) Verghaust
- O.) Maldyce
- R.) Sheenka

3. Melyik lényt nem Héraklész győzte le?

- A.) Nesszosz
- D.) Nemeai oroszlán
- F.) Medusza
- G.) Lernai hidra
- L.) Karkinosz, az óriás rák

4. A következő játékok közül az egyik fantasy érásban játszódik. Melyik ez?

- A.) Palladium Role-Playing Game
- E.) Chill
- G.) Call of Cthulhu
- L.) James Bond - 007
- S.) Teenage Mutant Ninja Turtles

5. Ki az írója a TSR gondozásában megjelent Dark Elf Trilogiának?

- A.) Roger E. Moore
- G.) J. R. R. Tolkien
- I.) R. A. Salvatore
- N.) Christie Golden
- O.) David Cook

6. Melyik szigetre menekültek a johanniták és a templomosok a szentföldről?

- F.) Shetland
- G.) Csepel
- I.) Korzika
- M.) Málta
- R.) Ciprus

7. A Sárkánydárda Krónikák következő szereplői közül az egyik nem Sárkányúr. Melyikük az?

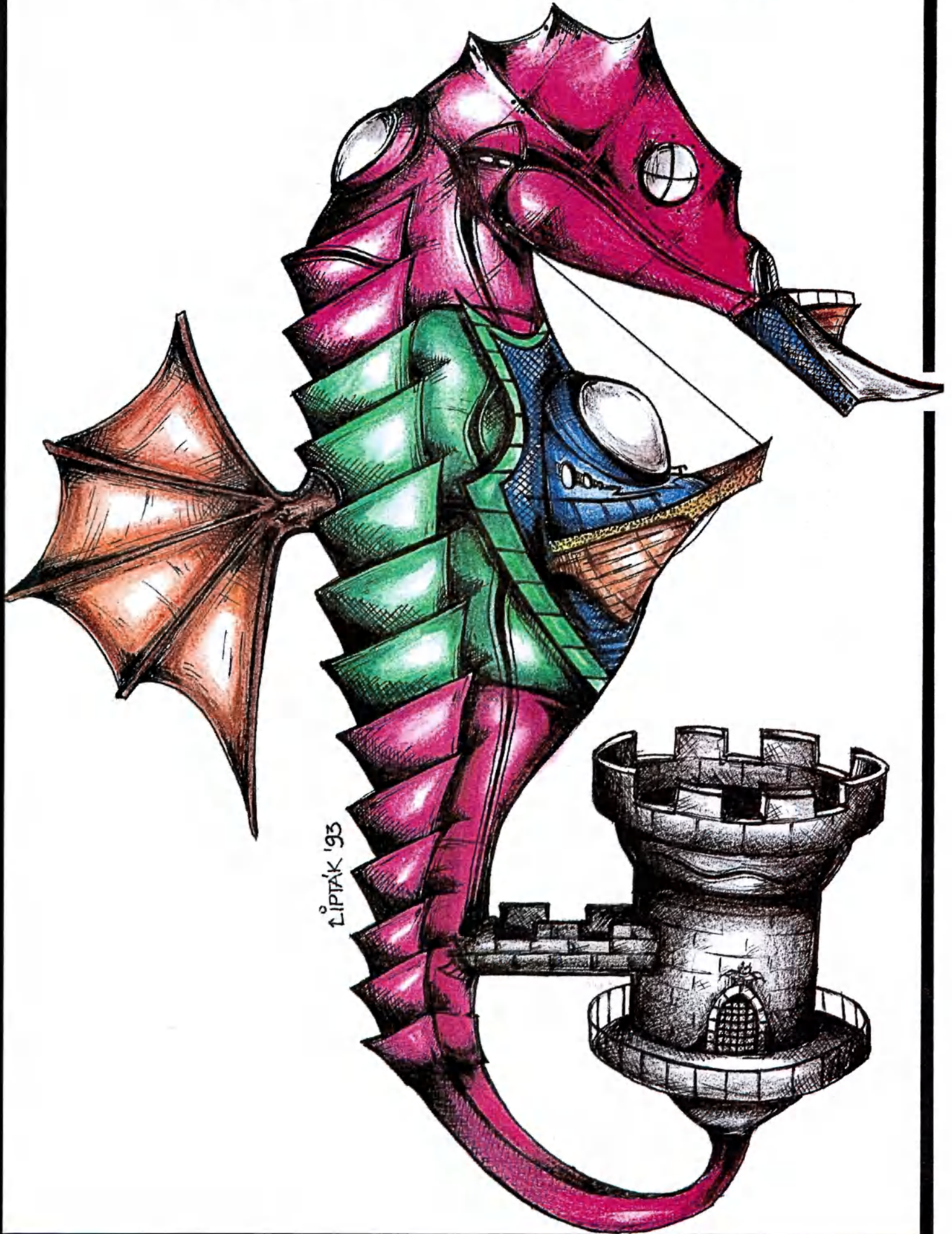
- A.) Khisanth
- G.) Kitiara
- H.) Varangyh
- O.) Ariakas
- S.) Verminaard

Előzetes a májusi Rúna tartalmából:

- Ami egy kalandmesternek segíthet
váarak, kastélyok
- Amber, a kocka nélküli szerepjáték
- Bestiárium
a gyíkmágus
- Live fantasy
avagy játszunk élőben
- A Vörös Törpe
amit egy sci-fi filmparódiának tudni kell



HORSEFISH FORTRESS



LIPTAK '93

