

BÍBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin

1993. május II. évfolyam 5. szám

Aliens

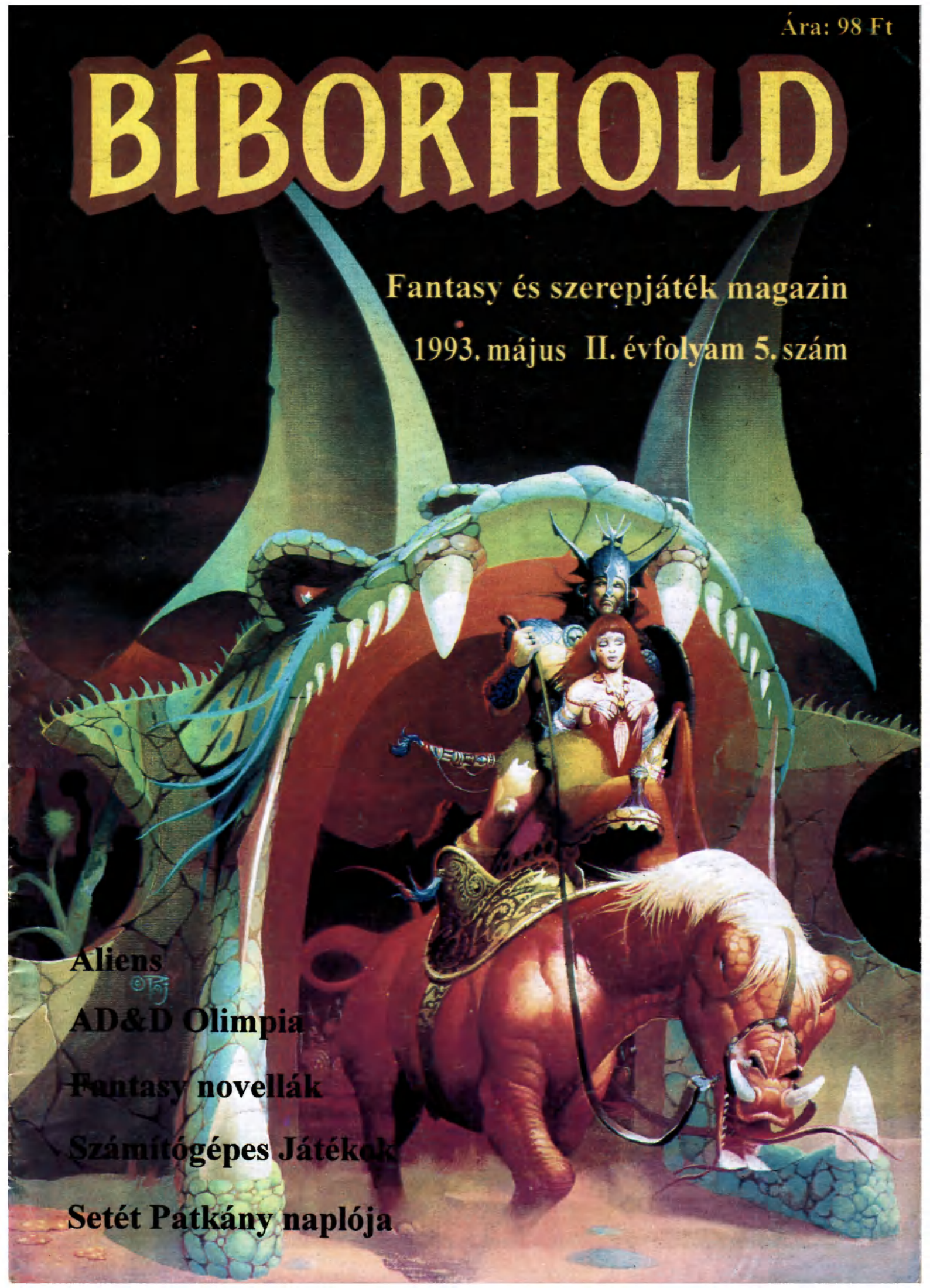


AD&D Olimpia

Fantasy novellák

Számítógépes Játékok

Setét Patkány naplója





Pendragon
RolePlaying Adventure
2714

The Spectre King



**Saxon King Hengist Returns
From the Grave to Avenge
His Dishonorable Death**

Bourne, Corless, Dawson, Fay,
Manolakes, Shirley, Hill, Campbell,
King, Lombardo, D. Midgette,
T. Midgette, Swekel

**Six Scenarios, The Tournament
of Logres, the Abbey of La
Beal Adventure, Background
and Map of Cambridge**



Jubileumi számunkat, a hatodikat tartod a kezdedben. A kezdetek kezdetén senki sem gondolta, hogy fél éves évfordulónkat meg fogjuk érni, de — amint mindenki láthatja — az álmaink, terveink valóra váltak. A szerkesztőség lelkes tagjai éjt nappallá téve dolgoznak, hogy a következő szám elkészüljön (nappal ugyanis nem érnek rá, mert akkor próbálnak pénzt keresni). Most már úgy véljük, hogy az újság életképes és élni is fog, ha Te, aki eddig az összes számot megvetted, ezután is megvásárolod az újabb számokat. A tartalmat megpróbáljuk az olvasók igényei szerint alakítani, de ehhez szükséges a visszajelzés. Igyekszünk minden levelet, véleményét figyelembe venni, ha kis létszámú stábunk képtelen is egyelőre mindegyikre válaszolni. Azt kértük, hogy ne legyen humor — megszüntettük. Újabb információt kértetek a Dark Sun-ról: megadtuk. Levelezési rovatra, világleírásokra, szerepjáték ismertetőkre volt igény — az eredményt a lapban láthatjátok. Tudjuk, hogy mindig lesznek oldalak, amelyeket nem mindenki olvas el, és lesznek dolgok, amelyekről sokak szerint keveset írunk. Természetes az is, hogy gyakrabban, és több jelenik meg olyasmiről, ami kis csapatunkból valakinek kedvence, ezért szívesen ír, rajzol ezzel kapcsolatban — ilyen volt például az Égi Lapok is. Azonban ne felejtse el, hogy a lapot főként a Te igényeid, elvárásaid alakítják. Tehát ragadj tollat, és írd meg, miről szeretnél olvasni! Címünk, ahová írhattok és ahol előfizethettek:

Odin Bt.

Budapest 1680 Pf. 33

Végül Azok a boltok, ahol újságunkat biztosan megvásárolhatjátok: 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 u. 14.), Galaktika könyvesbolt (Bp. IX. ker. Üllői út 107.)

**BÍBORHOLD***Fantasy és szerepjáték magazin*

II. évfolyam 5. szám, 1993. május - Megjelenik havonta Ára 98 Ft

Főszerkesztő: Massár Mátyás

Szerkesztő: Nádori Gergely, Tihor Miklós

Tördelő szerkesztő: Szigeti Zsolt

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

Kiadóvezető: Szegedi Gábor és Papp Gergely

Grafikák: Lipták László, Szigeti Sándor, Csikós György,

Udvarhelyi Zsolt, Lexa Klára, Kiss Richárd

Külső borító: Peter Andrew Jones

Hungarian copyright Valhalla Páholy Kft.

Készítette: Kópia Kft.

Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál.

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben, telefon: 120-6566 Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-7290

Az újság a BUDAPEST BUSINESS KORLÁTOLT FELELŐSÉGŰ TÁRSASÁG segítségével készült. 1072 Budapest, Nagydiófa utca 5. Telefon: 268-0170, 268-0319, 268-0320. Fax: 121-3797

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

Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza. Az AD&D a TSR Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt., az Aliens Adventure Game a Leading Edge Ltd., a Monsters of Myth & Legend és a Chill a Mayfair Games Inc., a Rolemaster az I.C.E. Inc. védjegye.

Peter Andrew Jones képeinek felhasználása csak a Valhalla Páholy Kft. írásbeli engedélyével lehetséges.

Tartalomjegyzék

Novellák

Galamb	4
Mesék a Gyapjas Sünből	12
A bárd és a démonok	28

Szerepjátékok

Pendragon	8
Olimpia az AD&D-ben	10
Aliens	19
Szörny-Lexikon	21

Különleges Rovatok

Az illúziókról	2
Bogumil Mágikus Tanai	6
Hogyan meséljünk horrort?	15
Mitológiai ABC	24

Állandó Rovatok

A Bölcs tanácsai	5
Levelezés	14
Galéria	18
Setét Patkány naplója	26
Számítógépes rovat	31
Rejtvény	32



AZ ILLÚZIÓKRÓL

Az alábbi cikk elsősorban az AD&D-ben játszott illúziókkal foglalkozik, de használható más játékokban használt illúziók vagy hozzájuk hasonló hatások szimulálásánál.

Ez talán az AD&D egyik legproblematikusabb, legködösebb része sokak számára. Csinálhatok-e tűzlabdát egy Phantasmal Force-szal? Megölhet-e valakit egy általam létrehozott illúziósárkány? Miért hitetlenkedett az NPC, amikor az én illúzióm tökéletes volt? Ilyen és ehhez hasonló kérdések gyakran merülnek fel. A 2nd edition PHB 130. oldalán hasznos tanácsok vannak az ilyen és hasonló problémák megoldására, de még így is sok fehér folt marad.

A legfontosabb kérdés általában az, hogy mit lehet illúzióval csinálni? Először is meg kell vizsgálnunk, hogy mi az, ami belefér egy adott varázslat korlátaiba. A Phantasmal Force csak képet tud produkálni, hangot nem, tehát egy bömbölő sárkány vagy egy csobogó patak illúzióját nem kelthetjük vele (hacsak nem egy hangkeltő illúzióval együtt használjuk), de egy kőszoborét vagy egy hídét, ami átível a szakadék felett igen. A második szempont az, hogy vajon az illuzionista birtokában van-e annak a tudásnak, ami az illúzió keltéséhez szükséges. Ahhoz, hogy egy szemzarnok illúzióját fel tudja idézni, hosszú ideig látnia kellett egy ilyen lényt, tanulmányoznia kellett részletesen, hogy a másolat élethű legyen. Bár egy olyan ellenféllel szemben, aki soha nem látott szemzarnokot, azt gondolnánk, hogy nem szükséges annyira tökéletes kép, gondoljunk arra, hogy a szörny láttán az ő agyát nem fogja elhomályosítani a félelem, hanem esetleg kíváncsian közelebb sétál a furcsa gömbhöz. Általánosságban, az illúzióknak kevés hatása lehet

olyasvalakire, aki még azt sem ismeri fel, hogy az mit ábrázol.

Egy harmadik korlát a játékegyensúly. Egy általános célú varázslattal biztos, hogy nem lehet megcsinálni azt, amire van magasabb szintű varázslat. Érdeemes bizonyos korlátokat is megszabni. Bár ezek csak opcionális szabályok a PHB szerint, javaslom a betartásukat: pl. illúzió szörnyek esetén az össz-hit kocka ne legyen több az illuzionista szintjénél. Egy 7. szintű illuzionista a varázslataival ne tudjon nagyságrendekkel nagyobb pusztítást végezni, mint egy 7. szintű invoker. A varázslat minél nagyobb kárt okoz (pl. zuhanó plafon) annál nagyobb esély legyen az elkerülésére.



Amikor eldöntöttük, hogy a játékos által meghatározott illúzió létrehozható-e vagy sem, következik az, hogy ennek milyen hatása van az áldozat(ok)ra. Intelligens ellenfelek mindig figyelhetnek egy-egy apró hibára: ezt a DM egy intelligencia-próbával szimulálhatja. Ha az intelligencia-próba sikeres, akkor az áldozatban gyanú támadt, hitetlenkedni kezd, dobhat mentődobást. A helyzet határozza meg, hogy az intelligencia-próba mennyivel módosul. A sivatag közepén megjelenő jegesmedve hatására akár +10-et is kaphat, míg a sarkvidéken, a barlangjából elősétálóra

-10-et. Persze más a helyzet, ha a sivatag közepén az előbb már megjelent egy yeti is (*monster summoning*), ami darabokra tépte az áldozat társát. A hihető megjelenés után újabb próbára is szükség lehet, ha az illúzió nem az elvártaknak megfelelően cselekszik. Az óriás százlábú, aki gyorsan elszalad az elhullatott varázskardot védelmezni, erősen gyanús lehet, akárcsak a goblin, akit öt kör óta üt egy vasgólem, és csak egy monoklit kapott a szeme alá. Nagyon buta ellenfelek (orkok, goblinok) persze szinte mindent bevesznek, náluk intelligencia-próbát csak látványos hiba esetén dobjunk.

Játékosok sosem dobnak intelligencia-próbát, akkor hitetlenkedhetnek, amikor akarnak. Persze ha a rájuk támadó sárkány mégiscsak valóság, igen kellemetlen meglepetés érheti őket, ezért az állandó hitetlenkedés nem kifizetődő. A hitetlenkedés egy varázslat elleni mentődobásból áll, amelyet a DM titokban dob. Ebben a körben a hitetlenkedő nem csinálhat semmi mást. Ez a dobás is kaphat módosítókat, a szituációtól függően. Sikeres dobás esetén az áldozat rájött, hogy illúziót lát, és annak a továbbiakban semmilyen hatása sincs rá.

A hitetlenkedés különböző formákban nyilvánulhat meg: egy illúziófal vagy szakadék esetén behunyjuk a szemünket, és megpróbálunk átsétálni rajta, mintha ott sem lenne. Egy illúzió-szörny esetén mosolyogva, karbatett kézzel várjuk, hogy karmával feltépje mellkasunkat. Nem kell ecsetelnem, hogy milyen eredménnyel járhat, ha az „illúzió” valóságosnak bizonyul: leesünk a szakadékba, a szörny dobás nélkül eltalál, stb. Speciális eset az illúzió tűzlabda, villám, stb. erről majd később szölok.

Lássuk most sorban a különböző, illúziók által keltett hatásokat.



1. Szörny, NPC, stb. megidézése. Mivel ezek folyamatosan mozognak, cselekszenek, állandó koncentráció szükséges. Egy magára hagyott, egyhelyben álldogáló Spectral Force nem túl meggyőző. Ezek támadásánál mindenképpen az illuzionista THAC0-ját használjuk, bár a sebés és az AC lehet az illúziószörnyé. Minden alkalommal, amikor az illúziólényt eltalálják, dobjon az illuzionista mentődobást (spectral force esetén lehet +2-vel), hogy fenn tudta-e tartani az illúziót azzal, hogy a figurára megfelelő sebet és fájdalomkiáltást varázsozott. Az illúziót elméletileg tetszőleges körig fenn lehet tartani, függetlenül az elszenvedett sebzéstől, de ha ellenfele már annyit sebzett rajta, amennyitől egy igazinak meg kellett volna halnia, automatikusan hitetlenkedni kezd. Fontos, hogy betartsuk a szabályt a hit kocka-korlátról, és arról, hogy csak az illuzionista által jól ismert dolgok képét idézheti meg. Speciális támadások: a szörny speciális képességét csak akkor lehet bevinni az illúzióba, ha az illuzionista azt maga is tapasztalta (pl. sárkány lehelet) és az áldozat is jól ismeri annak működését, annyira, hogy féljen tőle. Senki nem fogja azt hinni, hogy a baziliszkus pillantása kővé változtatta, ha még egyetlen ember sem látta, hogy más hasonló vég ért utol. Az illúzió-NPC-k ugyan forgathatnak illúzió-varázsfegyvereket, de azok nem lesznek hatásosak, hacsak nem sikerült az áldozatot már korábban meggyőzni valahogy a fegyver természetéről. Tehát senki sem fogja hinni, hogy ellenfele egy csapatossal lefejezheti, hacsak nem ezt duruzsolják már egy hete a fülébe számára megbízható emberek. Ha ezt el is hiszi, ld. az azonnal halált okozó illúziókra vonatkozó részt. Az illúziósebészt valójában nem szenved el az áldozat, csak azt hiszi, hogy elszenvedte. Amint magához tér, rájön, hogy egy karcolás sincs rajta.

2. Varázslat illúziója. Mint már írtam, ne engedjünk olyan varázslatot szimulálni, amelyre van már egy magasabb szintű illúzió (pl. láthatatlanság phantasmal force-szal). Gyakran használják a játékosok sebző varázslat (tűzlabda, stb.) illúzióit. Erről már írtunk a 4. számban, ehhez szeretnék most hozzátenni. Maximum olyan szinten lehet a varázslat

használni, ahányadik szintű az illuzionista (tehát egy 9. szintű egy 9 HD-s tűzlabda illúzióját). Akire ilyen varázslatot lőnek, automatikusan dobhat egy hitetlenkedő mentődobást, majd, ha ezt elrontja, egy felezőt. Ha ugyanis az ilyen varázslat ignorálása azt jelentené, hogy az áldozat áll, és mosolyogva vár, akkor soha senki nem hitetlenkedne, mert ha a tűzlabda mégis igazi, akkor a varázstárgyai is odalennének, hiszen „automatikusan nem dobott mentődobást”. A hitetlenkedő mentődobást

lenni az ilyen esetekben, csak a kézenfekvő és nagyon hihető megoldásokat engedélyezzük. Ilyen esetekben mindig adjunk intelligencia dobást, majd annak sikertelensége esetén mentődobást az áldozatnak, a szituációtól függően mínuszokkal vagy pluszokkal. Ha ezt nem dobja meg, akkor dobassunk vele egy system shock-ot: ha ezt megdobja, csak elájult, és egy forduló múlva magához tér, mindenféle egyéb károsodás nélkül. Ellenkező esetben meghal.



Fontos, hogy sose felejtsek el, az illúzió valójában nem létezik. Tehát az illuzionista nem segítheti át a csapatot egy szakadékon úgy, hogy előresiet, és illúzióhidat varázsol. A csapat tagja amint rálép a hídra, zuhanni kezd. Más kérdés, hogy azt fogja hinni, a hídön sétál, csakúgy, mint a többiek, egészen addig, amíg teste a földre nem csapódik odalent. Hasonló a helyzet az illúziómadár hátán való repüléssel vagy az illúzió-energia-pajzzsal, amelynek segítségével átsétálunk a tűzfalon. Az előbbi esetben végig a földön maradunk, az utóbbiban összegetjük magunkat.

Nagyon vigyázni kell arra is, hogy az illuzionistát ne hogy legyengítsük azzal, hogy sosem engedünk meg neki semmit. Ellenkezőleg, hadd csináljon meg mindent, amit akar, és fordítsa a saját hasznára, ha ügyes! Az illúziók kínálják a legszelebb sebeket, kár lenne ezt korlátok közé szorítani csak azért, mert esetleg az illuzionista a legokosabb, legtalpraesettebb játékos a csapatban. Ha a fenti irányvonalakat betartjuk (és ismétlem, ezek csak irányvonalak, mindenki a saját

persze a DM dobja, titokban, és adhat hozzá módosítókat. Ha az illuzionista korábban már lőtt egy igazit is, akkor hatalmas mínuszokat, ha pedig már lebukott valamilyen illúzióval, akkor pluszokat. Opcionális szabály: Ha a DM úgy látja jónak, megengedheti, hogy a varázsló a Spectral Force-ot (de Phantasmal Force-ot semmiképp sem) is használja ilyesmire, a fenti feltételekkel, de max. 3. szintű sebzést okozó varázslat szimulálására.

3. Azonnali halált okozó illúziók. Ide tartoznak a szűk szobában lezuhanó plafon, az áldozat lába alatt megnyíló szakadék, stb. Nagyon szigorúnak kell

ízlése szerint alakíthatja, vagy kihagyhatja némelyiküket), akkor nem kell félnünk a játékegyensúly felborulásától. Jó összehasonlítási alap, ha a csapatban van egy másik, nem illuzionista varázsló, aki azonos szintű. Ha varázslataikat hasonló hatáskörön használják, ugyanúgy hasznára vannak mindkettőnek a csapatnak, egyik sem old meg nagyságrenddel több problémát varázslatai segítségével, mint a másik, akkor jól beszélünk.

-tm-



GALAMB

A hold fényesen sütött le a forró éjszakában úszó városra. A szürke falak előtt a sátrak hosszú sora húzódtott: egy tábor. Színes kavalkádban, és mégis rendezetten.

Rhon már egy hónapja ostromolta a várost, de az kitartott. Emberei nagy része elesett, és aki nem, az is sebesült és fáradt volt. De Rhont nem úgy ismerték, mint aki megfutamodik. Most azonban ő is tudta, hogy már csak egyetlen rohamra veheti rá elkeseredett seregét.

Egy galamb szállt át a város fala fölött. Fehér begyén egy hold alakú szürke folt virított: talán valami régi seb maradványa... A madár a belső vár felé tartott. Oda, ahol egy hatalmas torony állt — a város urának tornya. A galamb párszor körbepülte a komoran magasodó építményt, majd belibbent egy nyitott ablakon. Hangtalanul leszállt az ablakpárkányra, és kíváncsian körbeforgatta a fejét.

A szoba egy hálóterem volt. Az ágy melletti szekrénynek támasztva egy kétélű bárd pihent. Aranyozott nyele a forgatástól kifakult, de még így is látszott, hogy hozzáértő kezek készítették. Az ágy előtt egy pár csizma és egy sűrű szemű láncing. Az ágyon egy férfi feküdt — szeme csukva, mellkasa fel-le járt. Bozontos, de ápolt fehér szakálláról bárki felismerhette volna: Khrón, a város ura.

A madár továbblibbent, és leszállt odabent a földre. Egy hirtelen mozdulattal magasra lendítette szárnyait, és megnyúlt. A szárnyak kezekké, a tollas test bőrruhává formálódott. Ott, ahol az előbb madár volt, most egy magas, hosszú varkocsba font hajú férfi állt: Rhon. Kezében egy kardot tartott. A gyertya fénye megmegillant az éles pengén. Gyors mozdulattal az ágyhoz lépett. Két marokra fogta a kardot, és a feje fölé emelte. Arcán gúnyos mosoly játszott:

— Vesztettél, Khrón — mondta halkán, és lesújtott...

Egy fej koppant a padlón.

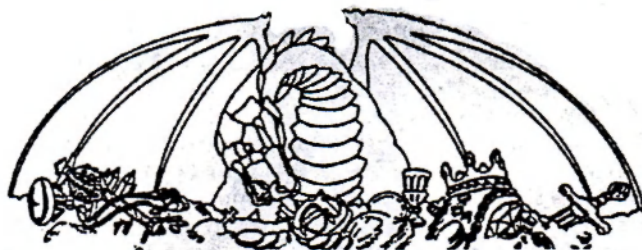
Letörölte a kardot és az övébe dugta. Az ablakhoz lépett, és megint elmosolyodott. Hátranézett még egyszer, majd felállt a párkányra...

Ghen nem szerette a parancsnokát. Az a senki azt képzeli, hogy ő a Thán, és ma éjszaka megint őt osztotta be őrségbe.

„De ha fel tudnék mutatni valamit. Rhon engem tenne meg parancsnoknak, és nem őt. Akkor őrködhetne ő.” — gondolta. Ekkor egy galamb suhant át a város fala felett.

„Postagalamb! Segítséget akarnak kérni. Itt a jó alkalom!” Levette válláról az íjat és lőtt. A vessző súvítva fűrődött a galamb testébe, ott, ahol egy szürke folt volt. Talán egy régi seb maradványa...

Iski Attila



Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

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

AD&D, Rolemaster, Star Wars, Paranoia, M.E.R.P.,
Cyberpunk 2020, Call of Cthulhu, Rifts, G.U.R.P.S.

és más szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok, poszterek, művészeti albumok, ólomfigurák, naptárak, magazinok, magyar és angol nyelvű regények széles választékban várják a szerepjátékok rajongóit.

Újdonságok:

Dark Sun: Dragon's crown — 2850 Ft. —
Fantasy Warlord (stratégiai játék) — 650 Ft. —
Talisman (fantasy társasjáték) — 5350 Ft. —





A Bölcs tanácsai

Köszönöm a rengeteg levelet, a tömértelen kérdést. Továbbra is mindenkinek válaszolok, amennyiben mellékel válaszborítékot. A legtöbb levélben legalább három, vagy annál több kérdés érkezett (Streit János Békéscsabáról 65 kérdést tett fel!!!). Az újság hasábjain azokra válaszolok, melyekre úgy érzem sokan nem tudják a választ.

E havi tanácsaimat Hanula Zsolt váci olvasónk kérdéseivel indítom: „Mi van ha egy átváltozott druidára Animal Friendship-et mondanak, és nem dobja meg a mentőt?”

A druidák megtartják intelligenciájukat amikor állatok alakját öltik magukra. A fent említett varázslat pedig csak olyan lényekre hat, akiknek az Intelligenciája egy és négy közötti. Tehát a druidára nem hat az Animal Friendship!

„Ha egy Stoneskin-nel védett ürgéhez egy marék kavicsot hozzátvágok, akkor volt-nincs Stoneskin?”

A maréknyi kavics egy támadásnak számít, tehát eggyel csökkentti a Stoneskin-t. Bizonyos esetekben a DM-nek kell eldöntenie, hogy mi az, ami támadásnak számít a Stoneskin ellen. Nyilvánvaló, hogy egy szúnyog képtelen „lecsípni” a mágus védelmét.

„Hogy működik a varázslat ellenállás? Területre mondott Silence ellen, hogy hatásos? Lehet-e varázslat ellenállást dobni ilyenek ellen, mint Spiritual Hammer, Heat Metal, Bind, stb. ahol a spell közvetlenül nem hat a páciensre, tehát nem közvetlenül a varázslat ellenállással rendelkező lényt varázsolom el?”

A területre ható varázslatok ellen is működik a magic resistance. Vegyünk egy példát: egy pap harcba keveredik egy boszorkánymesterrel, aki megidéz egy tanár-ri-t. A pap kezdeményez, és egy Csendet mond ellenfeleire. A tanár-ri megdobja varázslat ellenállását. A hatás: a pap hallja a tanár-rit, de nem hallja a boszorkánymestert, a boszorkánymester mindkettőjüket, a tanár-ri pedig csak a papot hallja.

A második kérdéssel kapcsolatban: Varázs-hatások ellen működik az varázslat ellenállás. Tehát van varázslat ellenállás Spiritual Hammer ellen. Ha varázslat nem közvetlenül hat a varázslat ellenállással rendelkező lényre, akkor az nem dobhat varázslat ellenállást. Például a Heat Metal a féltre hat, s majd a forró sodó fém kezdi el égetni az áldozatot, így ez ellen nem lehetséges varázslat ellenállás.

Gáti Gergely Kazinbarcikáról a következők után érdeklődik:

„Történik-e valami abban az esetben, ha egy karakter értékei az osztályához szükséges minimum alá csökkennek valamilyen kedvezőtlen hatás (átok, halál, csonkítás) hatására? Mi a magyarázat erre?”

A tulajdonságok osztály minimum alá csökkenése ne zárja ki a karaktert az osztályából.

Gondoljunk bele, hogy egy 16-os Egészségű Invoker az első feltámasztás (mely Egészség csökkenéssel jár) után már nem lehetne tagja osztályának. A tulajdonságpont megkötést csak a karakter létrehozatalakor vegyük figyelembe. Más kérdés az, hogy egy mágus csak 9-es Intelligencia felett képes varázsolni, ha elbutul, képtelen mágikus erőket befolyásolni.

„A varázsláskor való mutogatás, mozdulatok (somatic component) mennyire „egész embert kívánóak”? Ezt úgy értem, hogy mindenféle tánc lépésekre, testkörüzésekre, kalimpálásra szükség van, vagy lehet ültve, fekve, „csípőből” varázsolni.”

Ha egy varázslat létrehozásához szükséges mozdulat, akkor az egy precíz, pontos mozdulatsort jelent. Ahhoz, hogy egy varázslatot rejtve tudjunk létrehozni, szükségünk van a Mozdulat Álcázás szakértelemre. Ez csak a Dark Sun Box-ban van leírva, azért, mert ha valahol, hát Athason biztosan szükséges ez az képesség. Jó vezérvonal, ha egy karakter csak olyan helyzetben tud varázsolni, amelyben szépen írni is tudna.

Péter Tamás kérdése Pécsről:

„Mit jelent az XP Value a varázstárgyaknál?”

A varázstárgy létrehozásáért kapott tapasztalati pont mennyiséget. (Tehát semmiképpen sem a megtalálásáért adandót.)

Kovács Gábor kérdezi Törökszentmiklósról:

„Ha egy pap Call Lightning-ot varázsol, meg lehet-e zavarni azután, hogy a varázslatot befejezte?”

A varázslat befejezése után a pap fordulónként egy villámot képes lehívni. Erre koncentrálnia kell, tehát megzavarható a villám lehívásában. A varázslat nem szűnik meg ez esetben, a pap a következő körben újra próbálkozhat, de két sikeres villám lehívás között legalább egy fordulónak kell eltelnie.

Válogatás Streit János monumentális leveléből:

„11. Ha egy harcosnak 12-es Ereje van (nincs 10% XP bonusz) talál egy Ogre kesztyűt megkapja-e most már a 10%-ot?”

14. Dual-class-nál harcosból lehet paladin, ranger?

16. Mi van akkor, ha egy karakter meghal és nem dobja meg a feltámasztást? Veszít egy Egészség pontot és lehet újra próbálkozni?

54. A varázsló a tekercest saját szintje szerint olvassa fel, vagy ahányadik szintű a tekercs?”

11. Nem.

14. Igen, de nincs sok értelme.

16. A Player's Handbook szerint nem lehet újra próbálkozni, a karakter örökre halott (a wish azért segíthet). Ha a DM jószívűbb, azt mondhatja, hogy csak egy Egészség pont csökkenés, és újra lehet próbálkozni a feltámasztással. Ne felejtjük el, a karakter csak annyiszor támasztható fel, amennyi a kezdeti Egészsége.

54. Mindig egy szinttel magasabb a tekercs-varázslat, mint amekkorára szint minimum kell a varázslat létrehozására.

Makai Zsolt budapesti olvasónk igen fogós kérdéseket tett fel:

„A MC szerint a lich-et nem lehet polimorfizálni. A lidércnél ez nem ilyen egyértelmű. Kérdésem az, hogy az élőholtak egyike sem polimorfizálható, vagy van amelyik igen? Ha igen, akkor gyakorlatilag „visszatér” az élők világába, ez külön érdekes a revenant-nál, a lidércnél, stb. melyeket elvileg feltámasztani sem lehet. Mi van az esetben, ha egy lich shape change-t használ? Hatásos-e ellene ilyenkor a turn, vagy sem?”

Azokra az élőholtakra, melyek egyszerre léteznek az Elsődleges Anyagi Síkon és a Negatív Energia Síkján is (például lidérc), nem hat a polimorf. Továbbá azokra az élőholtakra, melyek testetlenek (árny, füstlidérc, fantom, stb.) szintén hatástalan a polimorf. A értelem nélküli élőholtakra (mint csontváz, zombi, stb.) csak a tárgy polimorfizálás (polymorph any object) hatásos. A vámpír és a heucuva mivel önmagától is képes alakot váltani, polimorfizálható. Természetesen, mint minden alakváltásra képes lénynél ez a változás csak egy kör erejéig tart. A múmia polimorfizálható (a feltámasztás is átfőmálja 7. szintű harcosná), és a saját intelligenciával rendelkező, csak egy síkon létező élőholtak többsége szintén polimorfizálható (mint ghoul, ghost, stb.).

Annak, hogy a szintszívő élőholtak nem polimorfizálhatók, játékegyensúlyt fenttartó szerepe is van. Képzünk el, hogy egy gonosz pap elfordít néhány lidércet, ha ezután egy boszorkánymester képes lenne polimorfizálni őket, akkor akár szintszívő se regélyek, vagy szúnyogok is támadhatnának a kalandozókra.

Ha a lich alakot vált (shape change), például emberré, nem lehet turn-olni, de ilyenkor hatnak rá a fagy-alapú és az elektromos varázslatok. Feltehetőleg kevés lich lesz annyira botor, hogy ezt a lehetőséget válassza, mellyel többet veszít, mint amennyit nyer.

Sydra Theomer



Bogumil Mágikus Tanai

(avagy szemelvények egy ősi kódexből)

A smaragdözd tekercs története:

Az alábbi varázslatok Juharlevelű Zaksszon, az Ezüst Erdő fődruidájának gyűjteményéből származnak. A rossz nyelvek szerint a varázslatok legelőbbje abból az időből való, amikor Zaksszon visszavonult az Alanor környéki erdőbe, és nem törődött igazán új varázslatok kikísérletezésével, feltalálásával: tehát a tekercs valójában az őt igen gyakran látogató névtelen bárd szerzeménye, esetleg alkotása. Azt, hogy mi is az igazság, nehéz kideríteni ennyi évvel később - lény, hogy Zaksszon tanítványai ezeket az igéket öreg mesterüknek tulajdonítják. A két varázslárgy szintén elterjednek mondható ezen druidaközösségben.

Éjszakai látás
(Night Vision)

Szint:	3
Szféra:	Állat, Észlelés
Hatóláv:	Érintés
Komponens:	Szó, Mozdulat, Anyag
Hatóidő:	12 +6/szint, forduló
Varázslatidő:	1 kör
Hatóterület:	A megérintett lény
Mentődobás:	Nincs

A varázslat leírása: Ez a varázslat utánozza azt a képességet, amivel a macskafélék rendelkeznek. Ha bármilyen fényforrás létezik, a varázslat birtokosa képes teljesen tisztán és világosan látni, mintha nappali megvilágítás lenne. Ez a mágia nem azonos az infralátás vagy az ultralátás varázsszávaival. A varázslattal nem lehet látni egy teljesen sötét, zárt pincében például, valamint nem lehet észlelni vele olyan fényforrásokat amelyek kívül esnek a látható fény tartományán. Viszont bármilyen gyenge fényforrás közelében a használója képes tisztán látni vele (például éjjel, csillagfényenél stb...) A varázslat anyagi komponense egy borostyánkő.

Védelem a hidegtől
(Protection from Cold)

Szint:	4
Szféra:	Védelem
Hatóláv:	Érintés
Komponens:	Szó, Mozdulat, Anyag
Hatóidő:	Speciális
Hatóterület:	Az érintett lény
Varázslatidő:	6 szegmens
Mentődobás:	Nincs

A varázslat leírása: A varázslat működésében megegyezik a 4. szintű védelem a villámtól c. varázslattal. Itt azonban a 10 hp/szint sebzés-immunitás a mágikus hideg által okozott (cone of cold, ice storm, fehér sárkány lehelete) sebekre vonatkozik.

Állat fellámasztása
(Raise Dead Animal)

Szint:	4
Szféra:	Nekromantika
Hatóláv:	Érintés
Komponens:	Szó, Mozdulat, Anyag
Hatóidő:	Permanens
Hatóterület:	Egy halott állat
Varázslatidő:	1 forduló
Mentődobás:	Nincs

A varázslat leírása: A varázslat működése megegyezik a raise dead (fellámasztás) c. varázslattal, de ezzel elpusztult állatokat lehet fellámasztani. A fellámasztás feltétele ill is az, hogy az állat megdobja a resurrection survival-t, és a tetem nagyjából ép legyen. Az állat max. 1 nap/szint óta lehet halott. Az állat kategóriába nem tartoznak szörnyek ill. óriás állatok (pl. óriás skorpió).

Természet gyógyítása
(Heal Nature)

Szint:	6
Szféra:	Nekromantika
Hatóláv:	0
Komponens:	Szó, Mozdulat, Anyag
Hatóidő:	Állandó
Hatóterület:	5 méter/szint sugarú kör
Varázslatiidő:	1 forduló
Mentő dobás:	Nincs

A varázslat leírása: Ez a varázslat képessé teszi a használóját arra, hogy a természet elhált, normális vagy mágikus úton elpusztított (pl. tűzlabda), eselleg súlyosan sérült területeit újjáélessze, felgyógyítsa. A mágikus szavak segítségével elsősorban az adott területen levő apró élőlények (rovarok, csigák, baktériumok, egysejtűek stb...) feltámasztása, valamint a sérült növényvilág megújítása válik lehetségessé. A mágia alkalmazása után a terület olyanra válik, mint amikor még vígan burjánzott. A varázslat még sterilre tett talajon is működik (ld. Dark Sun). A szükséges anyagi komponensek liszta víz, lápsók és különböző természetgyógyászati főzetek.

Erdei szablya
(Scimitar of the Forest)

Ezt a szablyát druidák készítik és csak ők képesek használni is. Speciális tulajdonságai nagyban segítik őket az erdők védelmezésében. A fegyver +2-es mágiát hordoz, azonban ha a druida erdejét végveszély fenyegeti (hogy a helyzet ilyen súlyos-e, azt a mesélőnek kell megítélnie), ereje +5-ös. A szablya viselőjét folyamatosan ellenállóvá teszi a normális hideg és meleg ellen (mint az endure cold/heat I. szintű papi varázslat, de attól eltérően semmiféle védelmet nem nyújt a mágikus támadások ellen). A viselő naponta egyszer képes erdei lényeket hívni a segítségére

(mint a 4. szintű call woodland beings varázslat, az idézés mindig 3 körig tart). Havonta egyszer a szablya viselője képes megidézni egy 12 hű kockás tűz elementált. A fegyver varázslatait tizedik szintűként mondja el. A szablya elkészítéséhez a druidának legalább 14. szintűnek kell lennie. Tapasztalati pont érték: 1600 Ar: 15000 arany.

Unikornis medál
(Medallion of the Unicorn)

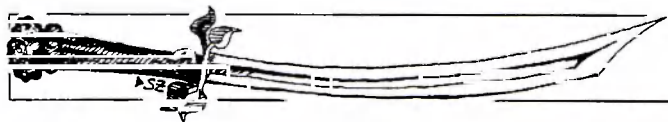
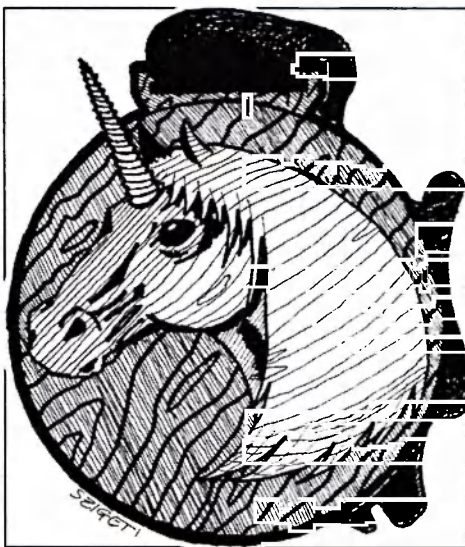
Ez a medál ugró unikornist mintáz, általában tölgy- vagy juharfából készül. A viselője nem hordhat semmilyen más medált, vagy nyakláncot, ha ennek a varázstárgynak az erejét akarja élvezni. A medál +4 mentődobást ad mindenféle mérge ellen. Viselőjét képessé teszi, hogy bármiféle állattal beszéljen (mint a speak with animals I. szintű papi varázslat). Ezen felül a medál viselőjéhez minden erdei lény barátságosan közelít, a reakció dobáshoz +8 bónuszt kap, sajnos ez az aura ellenszenvet vált ki civilizált lényekben (-5 reakció). A medál összetörésével viselője megidézhet egy unikornist, mely egy teljes napig szolgálja őt. Az unikornisnak mindig 36 hű pontja van, a medál összetörésekor az minden varázserőjét elveszti. Ezt a varázstárggyal is csak druidák képesek

elkészíteni, de néha olyanoknak is odaajándékozzák, akik valamilyen nagy szolgálatot tettek erdejük érdekében. Ha egy ilyen tárgy illetéktelen kezekbe jut a természet papjai mindent megtesznek, hogy visszaszerezzék. Tapasztalati pont érték: 3000 Ar: 25000 arany.

Kedves Olvasó!

Kérem, fordulunk mindenkihez akinek megtetszett lapunk, és szívesen segítené szerkesztésében. A fenti rovatunk célja, hogy a tapasztalt AD&D játékosoknak új ötleteket ismertessünk. Bárki aki találkozott olyan varázslattal varázstárggyal, játékötlettel, amely az eddig megjelent eredeti (angol nyelvű) szabálykönyvekben nem szerepel, bátran küldje el szerkesztődéjük címére (ODJN BT, 1680 BP. PF. ??). Kérem, azt is írjátok rá, hogy „Bogumilnak”. Aki érez magában írói lehetőséget az kidolgozva, kerettörténetbe illesztve is elküldheti őket. A legjobb írásokat és ötleteket folyamatosan közöljük rovatunkban.

Köszönettel: Szegie





KING ARTHUR

Pendragon

CHAOSIUM



“Így harcoltak közel fél napig, és nem pihentek egy pillanatra sem, és egyiküknek sem volt tizenöt-nél kevesebb sebe, s oly erősen folyt belőlük a vér, hogy síkos volt tőle lábuk alatt a talaj. De a lovag, kivel Sir Percivale küzdött tapasztalt volt és bölcsen harcoló, és Sir Percivale ifjú volt és erős és nem oly jártas a harcban, mint a másik.

Akkor Sir Percivale szólalt meg elsőként, és ezt mondta, ‘Sir, tartsd vissza kezed egy pillantásra, mert kis dolgon verekszünk, s túl soká veszekszünk, ezért azt kívánom, hogy mondd meg a neved, mert még nem akadt ily párom a harcban.’

‘Úgy segéljen Isten, mondta a lovag, hogy engem még nem sebesített lovag meg ennyire, mint most te engem bár sok csatában harcoltam; hát tudd meg, hogy nevem Sir Ector de Maris, a jó lovag Sir Lancelot du Lak testvére.’

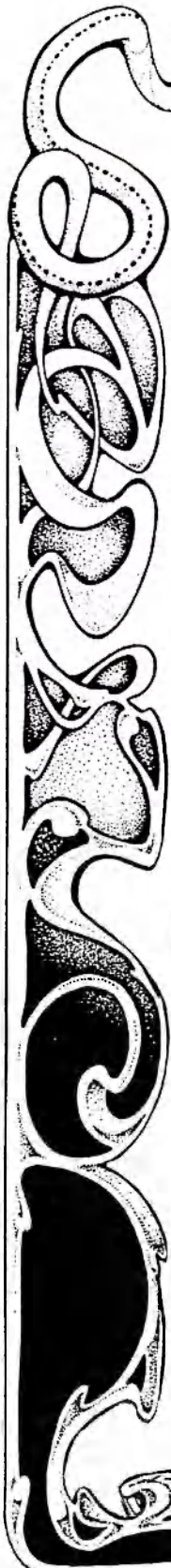
‘Ó Uram, mondta Sir Percivale, az én nevem Sir Percivale de Gales, s az én küldetésem, hogy megtaláljam Sir Lancelot-ot, és már bizonyos vagyok, hogy azt soha meg nem teszem, mert te megöltél engem.’

‘Nem úgy, mondta Sir Ector, mert te öltél meg engem és már nem élhetek tovább.’

(Malory XI, 13)



Gondolom sokan vannak, akik lelkesednek a lovagokért és ha csak tehetik, lovag karakterrel játszanak. A Pendragon igazán nekik való. Ebben a játékban minden játékos lovag. Nem is akármilyen, Artur király korában játszhatunk, és akár a kerekasztal tagjai is lehetünk. A Pendragont a Chaosium cég adta ki, legutóbb 1990-ben a harmadik, erősen átdolgozott kiadást. A Pendragonnak sok tetszetős vonása van egy kezdő szerepjátékos és egy igazi tapasztalt róka számára is. A szabályok egyszerűek és könnyen érthetők, azonban sokkal nagyobb teret engednek a szerepjátéknak magának, mint más fantasy RPG-k. A karakterek generálása elég hosszadalmas feladat, de megéri elpöszmögni vele (ha akarjuk gyorsan is összezsáphatunk egy karaktert, de azzal sokkal kevésbé lesz élvezetes a játék). A következő tulajdonságok között kell 60 pontot elosztanunk: Méret, Ügyesség, Erő, Egészség és Megjelenés. Megjegyzem, hogy nincs semmilyen, a mentális képességre utaló tulajdonság, a játékosnak a saját eszére kell hagyatkoznia, nem mondhatja, hogy „ekkora intelligenciával biztosan tudom”. Ezekből aztán egyéb statisztikák adódnak, például Sebzés = ((Méret + Erő) / 6)d6, Hit Pont = Méret + Egészség. Ezután következik a Pendragon egyik legérdekesebb része: meghatározhatjuk személyiségünk jegyeit. Húsz pár tulajdonság van felsorolva, mint például Bátor/Gyáva, Szerény/Büszke, minden pár között húsz pontot kell elosztanunk, a kezdeti értékek meg vannak szabva, de egy jegyet kiválaszthatunk (ez lesz a legfőbb jellemzőnk), amire 16-ot ra-





kunk (a vele ellenkező értelemszerűen 4 lesz). Különböző képességeink kezdetben megszabott értékűek, ezek a képességek azonban a játék során sokat változnak. A képességek két nagy csoportba sorolhatók, az egyik csoport a harci képességeké, ide tartoznak a különböző fegyverek szakértelmei de a bajvívás is. A másik csoport a nem harci képességeké itt sok mindent megtalálhatunk a vadászattól kezdve a flörtölésig.

Ezzel még nincs kész a karakter, jónéhány dobással meghatározhatjuk családunk történetét, azt, hogy milyen csatákban vett részt a kedves papa, mennyi dicsőséget hagyott ránk. A dicsőség gyűjtése a játék célja, minden lovag azért küzd, hogy minél több dicsőséget szerezzen. A küldetések teljesítéséért, a győztes bajvívásokért, de még egy jól sikerült házasságért is dicsőség jár. Még azért is kaphatunk dicsőséget, ha csak szemtanúi vagyunk valamilyen nagy eseménynek.

Ha kész a karakter kezdődhet a játék. Minden alkalommal egy teljes év eseményeit játszhatjuk le. Logres-ban Artúr birodalmában mindig akad valami teendő a lovagnak, a vadont mesebeli lények lakják, a szászok gyakran indulnak rablóportyákra és persze ott van a legszentebb küldetés, a Szent Grál megtalálása. A lovag élete nem csak harc, a Pendragonban részletes és jól játszható szabályok vannak a nemes hölgyek elcsábítására is. A harc egyszerű ugyan, de nagyon veszélyes is, gyógyulni csak nagyon lassan lehet. (Érdekesség, hogy a fegyverek sebzése csak tulajdonságainktól függ, a fegyvertől nem.) Ha valaki sokat sebződött egy harcban, abban az évben már nem sok mindent tehet. Ez is a szerepjáték felé tolja el a Pendragont. Ha harccal nem is, más próbákkal gyakran kell szembenéznie a loagnak, egy csábító lakoma erősen próbára teszi a lovag falánkságát. Ilyenkor az ideillő személyiségjegyre kell dobni a d20-szal, ha kisebbet dob mint pl. a falánksága, nekiáll enni. Mindannyiszor amikor sikeresen használunk egy képességet, vagy egy személyiség jegyet, év végen esélyünk van rá, hogy nőni. Ez az esély annál kisebb, minél magasabb az adott érték. (A személyiség jegyek szimmetrikusan változnak, ha az egyik nő a párja csökken.) A karakter tehát megállíthatatlanul fejlődik. De ha meghalna sincs gond, gyermekünkkel folytathatjuk a játékot, aki öröklí az általunk elért dicsőség egy részét is. A

varázslás teljes egészében a mesélő kezében van. A játékosok soha nem tanulhatnak meg varázsolni, de nem egyszer kell szembenézniük gonosz boszorkányokkal vagy a tündelényekkel.

A játék szabályai durván összefoglalhatók ennyiben, a Pendragon viszont nem csak ennyi. A könyv részletesen kitér Artúr világának leírására. Megtalálhatjuk a mondakörből ismert összes személyt, Artúrt és Guineverre-t, Lancelotot és Gawaine-t. Ami még ennél is hasznosabb, részletesen megtudhatjuk, hogyan élt és gondolkodott egy lovag a középkorban. Pontos kronológiát találhatunk Artúr koráról, természetesen a mondák szerint. Ezek felbecsülhetetlen segítséget nyújtanak a kellő háttér és hangulat megteremtéséhez.

Két kiegészítés is megjelent a Pendragonhoz, a Knights Adventurous kibővíti a világot Írországgal és Franciaországgal. A kiegészítést felhasználva már nem csak lovagokkal, hanem akár szász vagy pikt harcosokkal, sőt női lovagokkal is játszhatunk. A Boy Kingben megtalálhatjuk Artúr hatalomra kerülésének történetét, ennek segítségével a korábbi 535 helyett már 510-ben elkezdhetjük a játékot.

Nádori Gergely



OLIMPIA AZ AD&D-BEN

A következő oldalakon egy modul, azaz elmesélhető, eljátszható történetet olvashattok. Eredetileg AD&D-hez készült, de kis módosítással más szerepjátékokban is használható. Játékosok is nyugodtan elolvashatják, semmi titkos információ nincs benne. A modult 3-12 játékos játszhatja (esetleg több is), 7-11. szintű karakterekkel.

A történet: Valahol a világban van egy Hergville nevű falucska, egy ritkás erdő közepén. A falu nevét egykori hős szülőltéről, Hergről kapta. (Az ő nevéből származik a hergel szó is, mert gyakran addig bosszantotta ellenfeleit, amíg azok hibát követtek el.) Ennek a sokoldalú harcosnak a tiszteletére minden évben megrendezik a Hergville-i játékokat, azaz az öttusát.

A szabályok: A játék öt napon keresztül folyik, az ismert versenyszámokkal: futás, lovaglás, lövészet, úszás, kézitusa. Minden nap egy versenyszámot bonyolítanak le. A fő cél az összetett verseny megnyerése, de egy-egy versenyszám győztese is jutalmat kap. A játékosok száma 10-12 legyen, úgy, hogy a mezőnyt nem játékos karakterekkel (NPC-vel) egészítjük ki. A jelentkezési díj mindenkinek egy varázstárgy (amelynek DMG értéke legalább 1000 XP, és nem lehet átkozott), vagy 40000 arany. Aki akarja, a követőjét (henchman-jét) is benevezheti, de neki is kell fizetni, és ilyenkor persze ő is győzelemre játszik. Nagyon fontos, hogy előre tisztázzuk a játékosokkal, hogy ez egy játék, amelyben természetes, hogy megtámadják egymást (jellemtől függetlenül). Ne meséljük az öttusát olyan játékosnak, akiről tudjuk, hogy meg fog sértődni, ha belehal egyik társa tűzlabdájába! A rendezőség magas szintű varázslókból, papokból és testőrségükből áll. Elég erősek ahhoz, hogy minden szabálytalanságnak elejét vegyék. A versenyszámok között a feltámasztást, gyógyítást, stb. ingyen végzik, de az elvesztett egészségpontokat és varázstárgyakat ők sem ad(hat)ják vissza. A versenyzők elszállásolása kis házikókban történik az erdőben, mindenki egyedül vagy követőjével lakik. Ha valaki meg akar látogatni egy másik karaktert, a rendezőség átkíséri, és ő saját felelősségére fogadhatja. Versenyen kívüli egyéb ármánykodások tilosak, de szövetségeket lehet (és ajánlatos is) kötni. Természetesen titkosan kezeljük az egyes játékosok közötti

megbeszéléseket, csakúgy, mint a jó ötleteket, és azt, hogy ki milyen varázstárggyal nevezett be. A szövetséget fel is lehet rúgni, de a jellemre azért figyeljünk. Minden versenyszám elején a versenyzőknek láthatóan, saját formájukban kell felállni, de különböző, csak az elmondóra ható varázslatokat el lehet előre mondani (érdemes azért egy korlátot szabni, pl. max. 5 varázslat. Ebbe belefér az is, hogy egy varázslat helyett megiszik egy varázssitalt, használ egy varázstárgyat, stb.). Mindenkinek meg kell mondani az egyes számok előtt, hogy ha eszméletlenül verik, lefagyasztják, stb., az megadásnak számítson-e. A magatehetetlen ellenféltől nem szabad tárgyakat elvenni. Ha valaki a harc hevében kiüti ellenfele kezéből a kardot, akkor használhatja, de a szám végén kötele visszaidni (ha el nem égett addigra).

A díjak: Minden versenyszám győztese kap az összegyűlt varázstárgyakból egyet, azonban ezt a további számokban még nem használhatja. Az összetett verseny díjazása pl. 10 résztvevő esetén: 1. helyezett - fődíj +1 tárgy, 2. helyezett - 2 tárgy, 3. helyezett -1 tárgy, 4. helyezett - 1 tárgy. A fődíjat a rendezőség ajánlja fel, s az a többenél jóval erősebb varázstárgy legyen. Amikor valaki választ egy tárgyat (egy 40000 aranyból álló kupac is egy tárgynak számít), akkor a választható díjaknak csak a kinézetét látja, és megmondják neki, hogy mit tud használni. Csak ha már kiválasztott egyet, akkor árulják el neki, mi is az pontosan.

Előzmények: A társaság tudomást szerez a versenyről kikiáltó, plakát vagy bármi más útján. Remélhetőleg felkelti érdeklődésüket a játék, és elindulnak az erdőbe. Itt már nagy a sürgés-forgás, a rendezőség (nagyszakállú, nagyhatalmú idős mágus) elmeséli a szabályokat. Egy-két hét alatt úgy-ahogy megtanítják őket lovagolni és úszni. A mesélő adhat előnyt ennél a két tusanál azoknak, akiknek megvan a megfelelő képzettségük (non-weapon proficiency). Első nap előtti este: Ismerkedési est tábor tűz körül. Minden versenyző részt vehet rajta, de nem kötelező. Itt nem szabad egymást bántani, de információt cserélni (hazudni), ESP-zni, stb. igen.

1. nap - futás: A versenyzők egyvonalban felsorakoznak az erdőben, egy kijelölt rajtvonalnál, egymástól mintegy 3 méter távolságra. A játékosok sorrendje (ki ki mellett áll) véletlenszerű (ez a többi

számnál is így van). A feladat: minél előbb eljutni a 4000 méterre levő célba. Bármit lehet csinálni, ami folyamatos mozgásnak minősül (tehát repülni, más lényre átváltozva futni igen, de teleportálni, dimension door-t használni nem). Az időt körökre osztjuk. Egy körben az, akinek move-ja (mozgási sebessége) $12", 120 + (\text{Ügyesség} - d20) \times 2$ métert képes mozogni (nem olyan bonyolult, mint amilyennek látszik, de azért érdemes számológépet használni). Akinek alapsebessége ennél több vagy kevesebb, az arányosan többet ill. kevesebbet mozog egy kör alatt. Figyeljünk arra, hogy egyes páncélok a sebességet csökkentik! Meg szabad támadni egymást, de ügyelni kell a hatósugarakra (karddal akkor tudok megtámadni valakit, ha bevárom, vagy utolérem). Aki egy körben csinál valamit, az csak a fennmaradó néhány szegmensben tud futni, s így arányosan kevesebbet halad (ha egy villámot varázsol, az 3s, így az egy körre jutó mozgásának csak 0.7-szeresét képes menni).

Pontozás: 1. helyezett - 50 pont, 2. helyezett - 30 pont, 3. helyezett - 20 pont, 4. helyezett - 15 pont, 5. helyezett - 12 pont, 6. helyezett - 10 pont, aki beért a célba - 5 pont. Ha többen egy körben érnek be, ki kell számolni, hogy ki melyik szegmensben fut be, ha ez is azonos, az holtverseny, ekkor a pontok átlagát kapják (pl. 1-2. holtverseny: $\frac{mindkét\ játékosnak\ (50+30)}{2} = 40$ pont).

2. nap - lovaglás: A versenyzők egy 60 méter sugarú tisztáson körben helyezkednek el, lovakon ülve. Akinek van saját lova, használhatja azt, akinek nincs, adnak. A feladat: minél tovább nyeregben maradni. Kiesik az, aki meghal, megadja magát, kimegy a tisztásról, vagy leesik a nyeregből. A játékosok kapnak egy kis fehér zászlócskát, minden kör elején vagy végén (de közben nem!) ennek felemelésével jelezhetik megadási szándékukat. Ha valakit megütnek, mentődobást kell dobni a kővéválás ellen, annyi mínusszal, ahányszor 5 HP-t sebeztek rajta. Ha elrontja a mentődobást, kiesett a nyeregből. Ha egy szerencsétlen egy körben több sebzést is okoznak, mindegyikre külön kell mentődobást dobni. Lovagoknál, akik életük felét lovon töltik, a mentődobás helyett lehet (85+szint-kapott sebzés)% a nyeregben maradásra. A kiesett versenyzőket a rendezőség kihúzza a pályáról. A lovakat nem szabad támadni, s a területre



ható varázslatok sem sebzik őket (be vannak kenve egy különleges anyaggal, amelyből a rendezőknek eszük ágában sincs eladni a játékosoknak!). A passzív versenyzőt kizárják. Annak megítélése, hogy ki a passzív, a rendezősegen, azaz a mesélőn múlik.

Pontozás: Aki legtovább bennmarad - 50 pont, 2. - 30 pont, 3. - 20 pont, 4. - 15 pont, 5. - 12 pont, 6. - 10 pont, többiek - 5 pont. Csak azt kell figyelni, ki melyik körben esett ki; holtverseny esetén átlag pontokat kapnak.

3. nap - lövészet: A játékosok a tisztáson állnak, egy 20 méter sugarú kör mentén egyenletesen szétosztva. Mindenki egy kis kör (sugár 2m) közepén áll. Aki kilép a köréből, veszít. Függetlenül 5m-ig fel szabad repülni, aki tud. Nagyjából számítsuk ki az egyes versenyzők közötti távolságot a hatósugarak miatt. A megadás, passzivitás, pontozás ugyanúgy megy, mint a lovaglásnál.

4. nap - úszás: Nagyon hasonlít a futáshoz. Eltérések: Egy 2000 méter hosszú, 15 méter széles, tiszta tavacska kell átúszni. Parttól partig tart a verseny, tehát az elején fejes, a végén ki kell mászni. A víz alatt és a víz színén bármit lehet csinálni, a vízenjárás is megengedett (de itt sem lehet teleportálni, és végig a vízben kell lenni). A normál úszás sebessége 6", egy körben 60+(Gyorsaság-d20)x2 métert lehet megtenni. Nem lehet repülni úgy, hogy a láb a vízbe lóg („vizi-sízés”). Figyeljünk a következőkre: fémpáncélban nem lehet úszni; a víz alatt a varázslatok másképp működnek; akinek nincs szabad mozgása (*Free Action*), az a vízben -4-gyel támad.

5. nap - kézitusa: A játékosok egy 60 méter sugarú tisztáson állnak, körben. Hasonlít a lovagláshoz, de itt aztán bármit szabad csinálni (és nem lehet leesni a nemlétező lovakról!). Győzzen a jobb, aki legtovább bírja! Függetlenül 60 méterig fel lehet repülni.

A küzdelmek után (és az egyes versenyszámok után) eredményhirdetés, díjkiosztás. A tapasztalati pontot így érdemes osztani: A megszerzett pontokhoz az összetett 1. helyezettje 100-at, a

2. helyezett 70-et, a 3. 50-et, a 4. 40-et, az 5. 30-at, a 6. 20-at adhat, s a pontját mindenki megszorozza egy számmal, a csapat szintjétől függően (pl. 200-zal), ennyi XP-t kap.

Megjegyzések a mesélőnek: Az NPC-k nagyjából olyan erők legyenek, mint a játékosok. Itt az alkalom, hogy ritkábban előforduló kasztokkal ismertessük meg játékosainkat. Erős ebben a játékban pl. a druida. Nyugodtan felszerelhetjük őket jópofa varázstárgyakkal, biztos, hogy nem kerülnek a játékosok tulajdonába (mondjuk, majdnem biztos,



hiszen lohatnak is). Az NPC-k okosan játszanak, kössenek szövetségeket egymással és/vagy a játékosokkal, támadhatják azt, aki vezet a versenyben, stb. A rendezők nem adnak el semmit, és a játék előtt is elfogytak már a környéken a megvehető varázslatok, egyebek. Ne engedjük a játékosokat direkt felkészülni! Mindent szabad azonban, ami nem tilos, a kreatív játékosok jobbnál jobb ötletekkel fognak előállni. Meg lehet engedni, hogy a verseny előtt fogadásokat kössenek, de az esélyszorzókat (odds-okat) gondosan ki kell dolgozni. Minél több játékos karakter (PC vagy követő)

játszik, annál érdekesebb a dolog, annál fárasztóbb, és annál tovább tart. Egy 5 fő + 5 NPC-s verseny tiszta játékidője kb. 10-12 óra. Ha nagyon sokan játszanak, be lehet vetni 2 mesélőt is, akik a társaság felének cselekedeteivel foglalkoznak. Ha több alkalmon keresztül játszatok le az öttusát, minden alkalommal ugyanazok kell, hogy ott legyenek!

Ajánlatként közlöm az általam használt fődíjakat.

— Varázslóknak, papoknak: Gloves of Spellcasting. Egy pár kesztyű, naponta annyi szintnyi varázslatot, ahányadik osztályú a karakter, duplaerősen tud megtanulni (pl. 8. osztályú varázsló 1 db 5. és 3 db 1. osztályú varázslatot, vagy tetszőleges kombinációt, amelyek összege 8). A „duplaerős” vonatkozik az időtartamra, területre, elvarázslási időre (ez hátrány!).

— Harcosféléknek: Set of Herg. Egy öt ruhadarabból álló készlet, amelynek mindegyike önállóan használható, és viselője naponta egyszer, osztálynyi körig, kétszeres tempóban tudja végezni az alábbi tevékenységeket: cipő — futás, kesztyű — kézharc (melee combat), szemüveg — lövészet, sarkantyú — lovaglás, úszónadrág — úszás. A ruhadarabokat nem kell külön körben aktivizálni, használatuk nem öregít. Hátrány: csak együtt működik az öt darab, ha valamelyik elvész, a többi sem funkcionál. Viselőjük soha nem hord egyéb ilyen ruhadarabokat.

— Tolvajoknak: Bottle of Thievery. Üveg, amelyből naponta egyszer lehet inni. Hatása: osztálynyi körig minden tolvaj tulajdonságára +20%. Hátrány: hozzászokik, ha elvész a tárgy, minden tulajdonságra -5%.

— Az összes tárgyra igaz: +4-ük van minden mentődobásra, és csak a gazdájuk tudja használni őket.

Végezetül az eddigi abszolút rekord: Aranyhajú Dar (druida) 230 ponttal lett első, 4 számot megnyert, és egyben második lett. Próbáljátok megdönteni, persze csak fair körülmények között! Az első nagy győztes egyébként Fairlight.

Jó szórakozást kíván mindezek kiagyalója: Makó Balázs



Mesék a Gyapjas Sünből

— 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.

— Madnar! — hallatszott az egyik sötét sarokból. Egy megtermett, de rendkívül sovány ember lépett ki az árnyékból, és hangtalanul, akár egy ragadozó, megállt a bárd mellett. Testének körvonalai bizonytalannak tűntek — talán csak mert a kandallóban lobogó tűz mintha kissé lelohadt volna. Durva szövésű, szürkésbarna posztóköpenye szinte teljesen eltakarta.

Lassan előrenyújtotta a jobb kezét, és mintha valamit megkaparintott volna, összezárta ujjait. A kezét kesztyű helyett rátekerget fekete szalag védte a hidegtől — de mégsem! — villant Madnarba a felismerés. A leprások is így néznek ki! Arcizmai idegesen rándultak össze a gondolatra, hogy a

rettegett betegség esetleg megfertőzheti, de nem mozdult.

A leprás mindkét kezével felnyúlt, és hátravetette a csuklyát.

Viola rémülten sikoltott fel, amint megpillantotta az iszonyú, torzult sebhelyes arcot. Maga a bárd is elkerekedett szemmel meredt egykori társára.

— Elinor! Odinra, mi történt veled?! — ugrott fel megdöbbenve.

Más is elképedt rajta kívül a fogadóban. Torgan, a kocsmáros vészfényesen közeledett.

— Itt nincs helye semmi bűdös leprásnak! Hogy kerültél ide? Ki innen! — kiáltotta tisztos távolból, és az arca elé tartotta a pult tisztogatására használt kendőt. Nem mintha az megvédte volna, de úgy érezte, ennyit meg kell tennie az egészsége érdekében.

A féltünde kósza fáradtan rogyott le az egyik székre, és bágyadt tekintetét Madnarra szegezte. — Karitus átka... — suttozta, és a derekát övező ezüstpántra mutatott. Az ezüstöv, mintha csak bemutatkozna, baljósan, sötétlila fényvel megvillant. Elinor fájdalmasan megvonaglott.

Madnar aggódva próbált segíteni, de nem tehetett semmit. Vajmi keveset konyított a gyógyítás nemes mesterségéhez, az övet pedig erős mágia védte, nem vehették le.

— Geldon fogoly — nyögte a féltünde, és haragosan ökölbe szorította az ujjait. — Karitus felbukkant északon, és bevette magát Riomglad romvárába... Geldon megpróbálta kifüstölni, de egy éjszaka eltűnt... Karitus nincs egyedül. Finnbollagh, az az ármányos vadállat is újra rombol! Megtalálta Iggyisshakk elveszett kardját...

— Na, takarodj! — szólt ismét Torgan.

— Várj, ő nem leprás. Nem is beteg, csak... — Madnar nem tudta, mit mondjon. Minek idegesíteni ezeket az egyszerű embereket Karitus, a Lidérckirály „újraéledésének” rémisztő hírével? Vagy magyarázza el nekik, hogy Elinor derekán egy Vérivó feszül? — ...csak megátkozták. De nem ragályos! — sietett kijelenteni.

Torgan lassan leengedte a kendőt az orra elől és megvonta a vállát. — Ha kend mondja, biztos úgy is van. De... most mihez kezdenek?

— Azonnal indulnunk kell! — mondta Madnar, aztán csüggedten visszahuppant a székére. Búsan gondolt Geldon teleportálás-varázslataira. A régi szép időkben a varázsló egyetlen szavára elhomályosult körülöttük a táj, és mire észbekaptak, már egészen máshol voltak. Most azonban

lehetetlen eljutni északra. Keldor nevére, még a faluból sem jutnának ki élve, akkora kint a hideg.

— Maradnunk kell — motyogta maga elé bámulva Elinor.

Viola egyik széptevője félszegen emelte fel a karját, mintha az öreg tutornál jelentkezett volna felelésre. — Elnézést, de jó a fülem... Ki az a Karitus?

— Igen — fuvolázta Viola —, úgysem mehettek el. Meséld el, kérek.

Elinor szomorúan nézett a bárdra. — Tehetünk mást? — kérdezte, aztán görcsös remegés rázta meg. — Rajtam egyébként sem lehet még segíteni... — mondta halkán. Hangja nem volt erősebb egy haldokló utolsó sóhajánál.

Madnar lehajtotta a fejét. A zsebébe nyúlt és elővett egy ébenfából pipát. Megtömte, és lassan pöfékelve mesélni kezdett.

— Karitus északon született, egy elszegényedett nemesi család sarjaként. Amikor tíz éves lett, beállt zsoldosnak egy várúr seregébe. Csodálkozhattok rajta, hogy mi vehet rá egy várurat, hogy egy gyermeket alkalmazzon arra, amit még a felnőttek közül is csak kevésre lehet rábízni, de ti nem ismertétek ezt a gyermeket. Vadsága nem volt semmihez hasonlítható, olyan volt, akár a vihar a pusztában: gyors és könyörtelen. Korához képest testileg és szellemileg is igen fejlett volt, mert születése percében a hold fénye hollótekintetté vált. Tudjátok, a hold néha letekint Dartra, ilyenkor egy fekete korong jelenik meg sápadt korongján. Északon hollótekintetnek nevezik ezt a különös jelenséget. A hold mágikus ereje megáldotta...

— Vagy megátkozta! — kiáltotta közbe az egyik legény.

— Vagy megátkozta. Karitus különleges ember... volt. Hamarosan megunta a várúr szolgálását, és megszökött. Keletre ment, és hosszú ideig senki sem hallott felőle. A pusztán bolyongva rátalált egy toronyra, amiben egy rég elfeledett isten imádója, egy hatalmas mágus élt, távol a civilizációtól. Tőle tanulta a mágia alapjait az ifjú Karitus, amíg nyughatatlan lelke mást nem parancsolt neki. Amikor úgy érezte, hogy eleget tanult, végzett mesterével, és egyedül folytatta tanulmányait a névtelen toronyban. Foglalkozott az illúzókeltelessel, bájolással, szellem- és démonidézéssel, de egyik sem kötötte le túlságosan. Valami többre vágyott. Mesterének hatalmas könyvtára volt, Karitus az ősi tekercsek között kutatva rálelt egyre, amelyen különös jelek — nem rúnák, annál sokkal ősbibb, sokkal rémisztőbb jelek — **TEKEREGTEK!** Igen, mozogtak. A jelek szavakká álltak össze a megfelelő ígészések hatására. Geldon talán többet mondhatna el róluk. Tudjátok, mi, bárdok is értünk a mágiához, de ez olyan valami, ami meghaladja képességeinket.

Madnar egy félkört írt le egy kecses mozdulattal, melynek nyomán tavaszi virágok illata töltötte meg az ivót, halk csengéssel színes gömböcskék pukkantak el, és a pipája füstje kekesre színeződött.

— Karitus egy más létsíkon élő teremtmény életerejével ruházott fel egy oktan barbár harcost. Ő volt Finnbollagh, aki nem hozott szegényt gazdája fejére. Ugyanolyan gonosz és kegyetlen volt mint Karitus, elméje nem volt olyan éles, de karjának erejével pótolta azt. Karitus világhódító terveket szövögetett, amiben Finnbollaghban megbízható társra lelt.

Mesék a Gyapjas Sünből

Sereget gyűjtöttek és leigázták a Lír erdő és a Tüzes-hegyek tartományait. Hatalma egyre erősödött, egyre többen szolgálták és egyre nőtt szívében a hatalomvágy. Szemet vetett a Fehér Mágus védelme alá tartozó Ger-Lian erdejére, és egy komor hajnalon holtak és elevenek, emberek és szörnyek, harcosok és sámánok seregét vezetve lerohanta az ősi tölgyest. Még a Varázslórend nagymesterének is nem kevés gondjába került, hogy megtisztítsa a hódítóktól szeretett erdejét. Karitussal azonban egyedül ő sem szállhatott szembe: Finnbollagh és mestere túl nagy hatalomra tett szert. A Fehér Mágus biztosítani akarta, hogy egyszer s mindenkorra megszabadítsa a világot Karitus fenyegetésétől. Igazán megrémült, amikor egy igen hatásos jóslásvarázslat tudatta vele, hogy Finnbollagh édestestvére bátyja nyomdokaiba kíván lépni. Karitus már készül a sikenergia-transzfúziós szertartásra, és már minden készen áll, csak az ifjúért kellett menniük, mivel a mozgás nélküli utazás problémájának megoldása még nem volt ismert azokban az időkben, amikor Karitus varázskönyveit írták. Nekünk, a Fehér Sasoknak kellett Karitus őstekercsét megsemmisítenünk, amit akkor az erdőben álló tornyában őrzött.

A bárd néhány pillanatra lehunyt szemmel koncentrált, majd különös szavakat suttogott. A kék pipafüstben alakok álltak össze. A négy Fehér Sas.

A letarolt tisztás közepén egy fatorony emelkedett. A készülődő szertartás bonyolultsága miatt egyszerű katona nem léphetett a tisztásra — még megzavarta volna a mágikus energiák szálait. Geldon, Logan, Elinor és Madnar a Fehér Mágus teleport-igéjének segítségével materializálódtak a fatorony — Karitus ideiglenes főhadiszállása — mellett.

— Jó — mondta halkan Logan, miután körbejárták a tornyot, és nem lelték a bejáratot. — hogy a fenébe jutunk be? A nyavaja törje az összes tökkelütött varázslót, mind csak pofázik, nagy mellénnyel papol — izé... beszél, aztán kiderül, hogy megint mindent jól összekevertek. Megint nekem kell ajtót nyitnom, Tyr segítségével — tette hozzá, és átszellemült arccal megcsókolta kardja pengéjét, ám mielőtt cselekedhetett volna, Geldon zümmögő kántálása hatására a torony egyik falán egy ajtó nyílt ki. A kis csapat rövid tétovázás után belépett rajta.

Amint az várható volt, Karitus nem hagyta őt nélkül a tornyot. Egy agyaras-karmos rém ugrott nekik, és Geldon a szörny egyetlen érintésétől megfeketedett bőrrel, eszméletlenül rogyott össze. Logan meglendítette pompás acélkardját és ellenfelük testébe mártotta. Elinor kissé távolabb maradván, íjhúrjára széleshegyű nyilakat illesztve gyilkos vesszőket lőtt társuk legázolója felé. A bárd dobótőröket vett elő és biztos kézzel röptette a halált hozó pengéket, amik cuppanva-recsegve csapódtak a szörny sziklakemény bőrén át az eleven húsába.

A busafejű barom ordítva dőlt oldalára és keserves rángásokkal kimúlt.

Logan, látva, hogy a varázsló állapota nem súlyos, megvető ajakbiggyesztéssel olvasta rá gyógyító imáinak egyikét. Istene most sem hagyta cserben, imája meghallgatásra talált. Geldon kóvályogva felült, kisvártatva már fel is tudott állni, így folytathatták a küldetést.

Az emeletre jutva az elől haladó Elinor egy folytott sikoltással ugrott vissza. Ott, ahol egy pillanattal azelőtt állt, egy tucat mérgezett nyíl suhant át szisszenve.

— Gondoltam, jobb félni, mint megijedni, és ezért élek még mindig — mondta a féltünde. — Ha nem hallgatok az ösztöneimre, most szépen fel lennék ékesítve ezekkel a palcácskákkal.

— Sok a beszéd, kevés a tett! — sürgette Logan. A kőszá ismét társai elé állt, és minden idegszálával figyelve, a lehetőségekhez mérten fürgén megindult.

A toronyszobában rövid keresgélés után rátaláltak a keresett tekercsre. Fekete volt, és embervérrel írták. Logan már majdnem hozzányúlt, amikor Geldon megmarkolta a csuklóját és tőle szokatlanul hangosan ráförmedt. — Ha kedves az életeted és tiszteled az istened, MEGÁLLJ!

Az utolsó szót már hangosan kiáltotta, amikor Logan nem törődve a figyelmeztetéssel, megérintette a fekete pergament. Soha nem gondolták volna, hogy valaha is hallják Logant fájdalomában felkiáltani. Soha, semmilyen seb — legyen az akár lázban égő fejsz — sajkása nem volt elég ahhoz, hogy Tyr, az igazság és a háború istenekpapjának ajkát tőle méltatlan jalkiáltás hagyja el.

Logan most hangosan sikoltott. Hörgött. Üvöltött.

A tekercs vörös lánggal égett, és a láng átterjedt Logan testére. A pergamenből tűzpiros csápok kígyóztak elő, és megragadták a szerencsétlen pap torkát. Geldon nagyot nyelt. A Fehér Mágustól kapott egy tekercsset, amit azonban csak a legnagyobb veszély esetére tartogatott. Már a pusztá látványa is túl összetett lett volna egy átlagos mágus számára, de Geldon nem volt átlagos mágus. A torka kiszáradt a gondolatra, hogy a kívánság által keltett mágikus örvény magával ragadhatja, és ez az életébe is kerülhet.

Nem szabad késlekedni, mérlegelni. A BARÁTOM szenved — gondolta, és döntött.

A hirtelen támadt mágikus korbácscsapás lependerítette a fojtogató csápokot a pap torkáról és nekifeszült a fekete tekercs hatalmának. Az elemi erők sisteregve kerülgették egymást, majd összecsaptak. A sodró erejű akarathullám elöntötte az idézés lángjait és lassan kioltotta. Valami élesen pendült, aztán minden elsötétedett.

Geldon egy ágyban fekvé ébredt, körülötte társait látta pihenni. A szoba túlsó végében egy magas, bölcs arcú öregember állt. A Fehér Mágus. — Aludj — mondta. — sikerrel jártatok, de most pihenetek kell. Karitus vereséget szenvedett.

— És ezt honnan tudod ilyen pontosan? Talán Karitus is te vagy? — kérdezte fohgás mosollyal Vordon apó.

— Nem, csak úgy kitaláltam... — mondta Madnar visszamolyogva, aztán hozzátette, senki által nem hallhatóan. — Bár csak úgy volna...

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

LEVELEZÉS

Hi! Remélem kellemesen telt az elmúlt hónap, és már türelmetlenül vártad a új BÍBORHOLDAT. Ma délelőtt rádöbbsentem, hogy még nem haltak ki teljesen az a régi idők illuzionistái, vagy legalábbis itt az utánpótlás. Éppen egy dungeon-ben kóvályogtam (a környékbeliek Nemzeti Galériának nevezték), amikor észrevettem, hogy egy kétméteres pók figyel az egyik sarokból. A következő pillanatban már a kezemben volt a +3-as Spider-killer kardom, és nekirontottam a vérengző szörnyetegnek. Egy elképedt teremőr állta az utamat, és elmagyarázta, hogy a pók nem igazi, hanem egy, a felfedezőjéről hologramnak nevezett tárgyat látok. Persze rögtön elkezdtem keresni a Hologram nevű illuzionistát (utoljára a II. Orkpusztító Háborúban láttam élő varázslót), de a teremőr finoman felkért, hogy inkább Lipótmező felé kalandozzak. Hogy onnan miképpen szabadultam ki, az már egy másik történet.

MEGRENDELÉS

Úgy tűnik a rovat állandó része marad a megrendelés leírása, mert mindig érkeznek olyan levelek, amiben ez iránt érdeklődnek. Az algoritmus a következő: Egy bármely postahivatalban beszerezhető rózsaszínű postautalványon annyiszor 98 Ft-ot küldesz címünkre (1680 Bp. Pf. 33.) ahány számot meg akarsz rendelni. Természetesen a régebbi számaink is megrendelhetők. A címeted igyekezz olvashatóan írni, mert a „Vajon mit akarhatott ide írni” című varázslatunk még fejlesztés alatt áll. A csekk hátuljára mindenképpen írd oda, hogy melyik számokat kéred, ill. a megrendelés melyik számtól kezdődik. Példa: „92/1, 93/7-től 1 példányban”. Az első számunk a 92/1-es, a második pedig a 93/1-es. A nagy érdeklődésre való tekintettel meghosszabbítjuk előfizetési akciónkat. Aki 1993 augusztus 25-ig egy évre előfizet, sorsoláson vesz részt, amelyen egy AD&D alapkészletet sorsolunk ki. Ez a következőkből áll: Mesélők Könyve (DMG), Játékosok Kézikönyve (PHB), Szörnykönyv (MC I), és egy dobókocka készlet. Továbbra is fennáll az a kedvezmény, hogy aki a 92/1,93/1,93/2 számokat EGYSZERRE megrendeli, annak (aki az ami) ez mindössze 240 Ft-ba kerül.

KLUB CÍMEK

Játszani szerető olvasóink újabb klubokat szerveztek, nemcsak a maguk örömére. Mostantól kezdve tehát már a következő helyeken is vadászhatok orkra vagy Orcusra, kinek melyik tetszik.

Sárkányölők és Kalandorok
Megyei Művelődési és Ifjúsági Központ
Szolnok
Vasárnap 13-19h

Kalandozók Klubja
Művelődési Ház
Cibakháza
Péntek 18-22h

A fenti két helyen 2-5. szintű modulokat keresnek kölcsönbe.

Szerepjáték Klub alakul Zalaegerszezen
Érdeklődni lehet:
Városi Művelődési Központ könyvtárában
péntekenként 18h után.

Alpha Klub
Budapest III.
Kisgazdapárt III. ker. párhelyiségében
Kiskorona u. 6. (régén Magyar L. u.)
Szombat 14-22h
Érdeklődni lehet az 1-687-703-as számon
12-13h vagy 15-16h között.

The Abyss Szerepjáték Klub
Salgótarján
József Attila Művelődési Ház
Szombat 14-18h
Klubvezető: Halápi Róbert, Ybl M. út 78.

EGYÉB

Több olvasóink is rejtvénynek képzelte a Bölcs nevét, és megpróbálta megfejteni. Megfejtőink abból indultak ki, hogy a Bölcs nevét (Sylva Theomer) Sylvianak olvasták, majd ebből vonták le téves következtetésüket. Theomer már az I. Orkpusztító Háború előtt is híres Arch-mage volt, majd egy démonnal vívott vesztes csatája után elátkozták, és csak akkor ölthet ismét testet, ha a BÍBORHOLDNAK megjelenik a 100. száma. Szerkesztőségünk két tagja felváltva tartja a mentális kapcsolatot Theomerrel, aki nagyon reménykedik.

LEVELEK

Részlet Piskátor Miklós 3.0-ás verziószámú leveléből: „... A Magoflux jó, de lesek szerint T.Miklós a Dragonból fordít.” Miklós egészen fellelkesült arra hírrre, hogy lesek (én jobban szeretem a római számokat) szerint novellái akár a Dragonban is megjelenhetnének. Azok között akik megtalálják a novellát a Dragonban, egy New Yorki utat sorsolunk ki. Az út érinti az Abyss 362. bugyrát, és a Seven Heavens több szintjét is.

Cselényi Richárd kérdezi: „Miért szűnt meg a C Mánia?” Ezt a kérdést inkább a CM kiadójának kellene feltenni, ő sokkal illetékesebb. A TF-re vonatkozó kérdésre megkapod a választ, ha elolvasod a szabálykönyv első oldalát.

Nagy Dániel Márton, (1148, Bp. Xantus u.9. Tel: 1-630-230) Buck Rogers rajongók leveleit, telefonját várja. Kedves Dániel, én még személyesebb és még biztosabb forrásból úgy tudom, hogy T.M. még sohasem játszott Buck Rogers-t.

Godáts Krisztiánnak Orosházára: Szerezd be a BÍBORHOLD korábbi számait, azokban minden kérdésedre megkapod a választ.

Pálffy Tamás veszprémi olvasóink irrományából: „... tanácsot szeretnék kérni, mit írjak a Túlélők Földje szerkesztőségének ha információt szeretnék kérni (azt ugyebár mégsem írhatom, hogy 'Kérek egy tájékoztatást! Gyorsan!')”.

Hát, Tamás, levelednek ezt a részét többször is elolvastam a biztonság kedvéért, hátha csak a most kezdődő pestis miatt értettem félre. Nos, ha egy tájékoztatást szeretnél, akkor az általában javasolt két mondatból az első feltétlenül szükséges. A második mondat elhagyható, úgysem befolyásolja a sebességet. Ha viszont lóverseny-tippetet szeretnél, vagy a mexikói barlangi moha szaporodására vagy kíváncsi, akkor azt írd meg, bár azt hiszem, ezekben az ügyekben kevesebb biztatást tudunk mondani.

Tóth Ferencnek Zuglóba: Pl. A PECSA is Zuglóban van, és minden szerda este, ill. szombat délután van szerepjáték klub.

Egy szegedi olvasóink, Krizsán Attila kétoldalasából: „Szeretném megkérdezni, hogy mit jelentenek a következők: 1d100, 1d6, stb. Különbön nincs gondom a szerepjáték ismeretőkkel... Az Égi Lapok nagyon érdekesek, csak azt nem tudom, hogy milyen szerepjátékban vagy szerepjátékokban vannak ilyen űrhajók. A többi szintén érdekes volt... A levelezés nagyon jó [Köszili!], csak kevés, és nem ártana valamilyen álnévet választani... Különbön tényleg Nemere István = John Caldwell = Jeffrey Stone?” Attila! Örülök, hogy érdekesnek találod az újságot, remélem a későbbiekben érteni is fogod. A kérdéseidre sorban válaszolok. Az 1dX egy X oldalú dobókockával (matematikusoknak dobótest) való dobást jelent. Az űrhajók az AD&D Spelljammer elnevezésű világában található. A Maci már álnév, nem ez van a személyi igazolványomban, ezt nem szándékozom tovább titkosítani. Az utolsó mondatod MAJDNEM talált, mindössze néhány apró, de igen fontos betűkülönbség van. Ugyanis ez az István nem az az István. Tehát a megoldás helyesen NEMES. Amúgy köszi az összes dicséretet.

Gratulálok Kőcsiszky (?) Attilának, úgy látom ő is felfedezte a *DETECT XEROX* varázslatot.

Sajnos nincs több időm, itt Lipótmezőn csak korlátozott gépidőhöz juthat az ember, úgyhogy a többi levélre majd a következő számban kerítünk sort. Szabadulásomban bízva

Sziasztok:
Maci

APRÓHIRDETÉS

Felhívom kedves olvasóink figyelmét, hogy az apróhirdetésekért fizetni kell (kivéve a klubokra vonatkozó közlemények). Áraink 100 karakterig 50 Ft, utána minden 20 karakter 20 Ft. Egy hirdetés max. 300 karakter lehet.

Kitűnő állapotban levő Elfek kézikönyvét eladnám 1550 Ft-ért v. cserélném jó állapotban levő Drow of the Underdark-ra v. R.A.Salvatore könyvre v. esetleg 93-as Dragon magazinokra. Kozma Csaba 1188. Bp. Ady Endre u. 100/A.



HOGYAN MESELJÜNK HORRORT?

Csak tizennyolc éven felülieknek!

Az izgalmas szerepjáték egyik feltétele a jó mesélő. A kalandmester által kel életre az elképzelt világ, az ő elbeszélése lehel életet az őserg sárkányokba, az ismeretlen idegen lényekbe, vagy éppen a mélyűrön keresztül száguldó hajók droidjaiba. A játéklevezető feladata nyilvánvalóan nehéz, és különösen így van ez a horror-játékot mesélők esetén.

„Csakorlat teszi a kalandmestert” tartja a mondás. Bizonyos fogásokra és trükkökre, melyekkel idegtépőbbé tehető a mese, előbb vagy utóbb minden játéklevezető rájön. Ilyen csel fogásokból nyújt át egy csokornyt ez a rövid cikk. Kezdő mesélőknek javaslom, hogy olvassák el az 1992-es decemberi számunkban megtalálható Bölcs Tanácsait. Az ott leírtak igazak a horror mesékre is.

A mesélő a játékosok által irányított karakterek érzékszerve. A játékosok csak azt hallják, látják és érzik, amit a kalandmester közöl velük.

A félelem elménk terméke. Az egy másodpercenként több ezer információt dolgoz fel, ha ezek közül jónéhány nem érhető, különös, vagy idegen, akkor bekapcsolódik a félelem. Az igazi rettegést több belépő információ, és néhány hiányzó együttesen alkotja. Vegyünk egy példát: vannak, akik félnek az egerektől. Egy ilyen személy biztosan megborzong egy terráriumüveg mögötti fehér egértől. De mit érezhet akkor, ha belép egy szürette bútorokkal teli penészes szagú szobába, miután közölték vele, hogy ott egerek is vannak. Ha egy váratlan szélroham elfújja az olajlámpást, majd a riadtan falhoz símuló áldozatunk lábán keresztül szalad egy puha, szőrös valami, biztosan felhangzik az iszonyat velejárója: a sikoly. Ennél a példánál rögtön megfigyelhetjük a lényegét: belépő információként jelen van a takarítatlan helyiség (ahol ki tudja milyen kártevők garázdálkodnak) és a biztos tudat, hogy itt élnek egerek. Hiányzik: a fény, amint elalszik a lámpa, és ebből következően hiányzik a szőrös valaminek a látványa (atyaisten, milyen szörnyű, eltorzult, vérszomjas egér rohargál a lábamon!). Mindezt alkalmazhatjuk a játékosra, ha tudjuk azt, hogy ő azt érzékeli, amit mi közlünk vele. Azaz mindig gondoljuk meg, mit adunk elő és mit tartunk szándékosan vissza. Ha a karakter a sötétben van, a játékos izgulhat, „mi az amit nem látok!” Ha egy zajosan dolgozó gépgyárban van, akkor nem hall, ismét oka van a körömrágásra, főképp akkor, ha tudja, hogy valamit hallania kellene, tudja, hogy valami félelmetes és szörnyűséges közeledik.

Az ember társas lény, egyedül sokkal gyengébb.

Az előző pontban is érezhető egy másik tanács: izoláljuk a játékosokat. Feljebb azt javasoltam, hogy érzékszerveik által nyújtott információk egy részétől fosszuk meg őket (sose tegyük azt, hogy mindegyiktől egyszerrel). Második trükként azt javaslom, hogy vágjuk el őket a külvilágtól. Az ember igen tehetetlennek érzi magát, ha képtelen telefonálni a rendőrségnek, amikor a lakását feltörve találta. Ha ezek után észreveszi, hogy a telefonzsinórt valaki szándékosan elvágta, akkor úrrá lesz rajta a pánik (lehet, hogy nem is a lakást



akarták kipakolni!). Számos más, ehhez hasonló trükköt alkalmazhatunk. Ha a karakternek sürgősen el kell valahová jutnia, robbanjon le alatta az autója, amikor nagyjából féluton van két település között, kezdjen recsegni a rádiója, amikor valami olyan hírt hallana, ami rendkívül fontos lenne számára, stb. Természetesen mindez csak akkor igazán rémisztő, ha valami összefüggés látszik a dolgok mögött: valaki szándékosan kifúrta a hűtővíztartályt, és így tovább. Fontos, hogy ezt ne vigyük túlzásba, a karakter mindig tudjon cselekedni, a lényeg a félelem fenntartása és elmélyítése.

Az izoláció egyszerű formája, ha senki sem hisz a karakternek. A játékos otthagyja a titokzatos múmiát tanulmányozni a professzornak, aki tréfáskedvű fiatalnak nevezi hősünket, aki azzal jön, hogy látta mozgolódní a holtat. Ezután a rendőrök eltávolítják a „dús fantáziájú” karaktert a múzeum épületéből. Amikor a kíváncsiság visszakergeti a játékos az épületbe, a professzort törrel a szívében találja. A megérkező rendőrség természetesen ismét hitetlen, sőt a karaktert gyanúsítják a gyilkossággal.

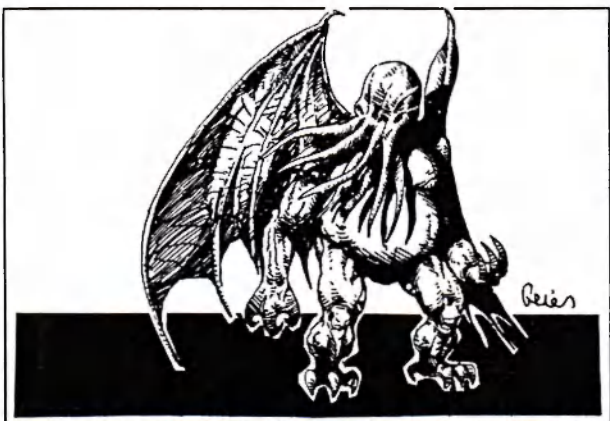
Az elszigetelés harmadik formája, ha a játékosokat fordítjuk egymás ellen. A csel lényege, hogy keltsünk ellentéteket a játékosok között, érzük el, hogy ne bízzanak egymásban. Ha a játékosok legjobb barátaikban sem bíznak meg, könnyebben félelembe kergethetők. Nyilvánvaló, hogy ilyenkor bizonyos információkat nem mondhatunk ki hangosan a többi játékos előtt. Hívjuk félre a delikvenst, vagy írjunk neki rövid levélkét.

Ennek a cselnek az egyik változata, ha egy játékos szemelünk ki célpontnak. Alakítsuk úgy a mesét, hogy a többi játékos azt érezze, az általunk kiválasztott karakter áruló. Bár ő valójában nem a csapat ellen van, de azt veszi észre, hogy a társai elzárkóznak előle, nem bíznak benne akkor, amikor a bizalomra igazán szükség lenne. Akkor kezdenek el kérdezősködni, amikor a múlt idővel együtt, lépésről lépésre közeledik a Szörnyeteg.

Minden játékosban dolgozik az a tudat, hogy társaiban mindig megbízhat. „A fránya mesélő manipulálja az eseményeket, hogy úgy tűnjön, mintha a társam ellenünk dolgozna”. Ez a biztonságot nyújtó érzés a horror mesében hátrányos lehet. Bizonytalanítsuk el a játékosokat, vagy éppenséggel használjuk fel ezt a gyenge pontot ellenük. Találjunk ki olyan mesét, ahol valamelyik játékosunk a csapat ellen dolgozik. Ez egy induló mesében nem nehéz, ilyenkor a harmadik, negyedik játékkalkalom végére a csapat győzedelmeskedhet a közjűk befurakodott árulón, ilyenkor az őt alakító játékos új karaktert indíthat.

Ha azonban már hosszú hónapok óta játszunk, a parti összeszokott karakterekből áll, dolgozunk sokkal nehezebb. Ilyenkor komolyan el kell löprengenünk, ha ezt a csel fogást akarjuk alkalmazni. A leggyakoribb megoldások: alakváltó lény jelenik meg a karakter szerepében, akit időközben fogva tartanak, valaki uralja a PC elméjét, vagy mágiкусan megbabonázták a karaktert. Fontos, hogy ilyenkor mindent tisztázzunk az adott játékosal. Mondjuk el neki, hogy csak azt tudhatja, amit az általa irányított lény érzékel, másrészt ne irtsa ki a csapatot, ne használjon ki minden lehetőséget, kövessen el hibákat. Ezt a feladatot csak olyan játékosra bízuk, aki képes jól





eljátszani egy ilyen szerepet. A trükköt csak nagyon ritkán alkalmazzuk. Célunkat, azt hogy a játékosok ne bízzanak feltétlenül egymásban, már akkor is elértük, ha egyszer bevetettük ezt a módszert az élmény nem könnyen felejtethet.

Az emberi elme mindent rendbe szed. Gondolataink biztos pontokból indulnak ki.

Remek trükk, ha a dolgokat a visszajára fordítjuk. Elhítetjük a játékosokkal, hogy urai a helyzetnek, aztán hirtelen a nyakukba zúdítjuk a bénító valóságot. Erre egy remek példa szerepel a Chill-ben. „Képzeld el, hogy az egész éjszakát csapdába ejtve egy sötét, kivilágítatlan szobában kell töltened, mert félsz kimenni, ugyanis valami ismeretlen lény hangosan és bántón kaparja az ajtót. A hajnalhasadással együtt megszűnik a zaj. Óvatosan az ajtóhoz lépsz, kinyitod és megvizsgálod, de nem találsz rajta semmit. Becsukod az ajtót és rögvest kiver a veríték, mert meglátod a mély karmolás nyomokat az ajtó belsején.”

A szerepjátékbeli karakter is attól fél leginkább, amitől az őt megzsemető játékos.

Ha olyan játékosaink vannak, akik régi, jól ismert barátaink, használjuk fel az ő félelmeiket. Ha a barátunk iszonyodik a pókoktól, szerepeljenek mesénkben pókok, ha retteg a mélységektől, karaktere legyen kénytelen egy tízemeletes ház egyik ablakából a másikba átmászni. Természetesen jól átérezhetően adjuk elő a történetet...

Alapvetően elfogadhatjuk azt, hogy a jó fizikumúak, akik rendszeresen sportolnak, feletébb félnek a fizikai sérülésektől, vagy a benuástól. Az intellektuális beállítottságú egyének leginkább az elmére káros hatásoktól félnek, mint például az agysérülés. De ez legfeljebb kiinduló alapnak jó, figyeljük meg játékosainkat, és jól jegyezzük meg gyengéiket.

Az emberiség felfedezett számos fizikai, kémiai és biológiai törvényszerűséget. Ennek ellenére a természet mégis örökké misztikus marad a számunkra.

Ítéletidő. Tomboló vihar, amely szétszaggatja a vezetőket, sötétséget borít a város-



ra, lehetlenné teszi a közlekedést, és elnyomja a zajokat. Sűrű átláthatatlan köd, mely nyirkos érintésével benyúl a legvastagabb ruha alá is, és szürkés testével eltakarja a tájat. Villámlás, mely egy pillanatra szétszaggatja a sötétséget és megpillanthatunk valami emberszerű formát, mely lassan felénk tántorog (egy sérült ember, vagy valami egészen más!) Ilyen és még számos más időjárás viszony segítheti mesénket.

Vannak bizonyos helyek, ahova az emberek többsége csak borzongva lép be.

Ha a játékosoknak már megteremtettük a kellő hangulatot (izoláltuk a karaktereket, és már fékevesztetten tombol az éjszakai vihar), kényszerítsük rá őket, hogy egy ilyen helyre belépjenek. Ezek a helyek hangulatteremtésnek is remekül beválnak. Néhány klasszikus példa: temető, mauzóleum, dögbűzös mocsár, régóta elhagyatott ház, vagy gótikus kastély, üres, kihalt város, dohos pince, formalinszagú boncolda, stb.

S vannak bizonyos tárgyak, amelyekről mindannyian iszonyodunk, ezek is jéges izzadság csöppeket csalhatnak játékosaink homlokára. Például: holttestek (különösen, ha eltörzöltak, megcsontkítottak), túl közeli csúszómászók, belsőszervek (különösen az agy), de egy véres konyhakés is elég a hangulatteremtéshez, főképp, ha a kést nem a konyhában találja meg a karakter, hanem a fürdőkádban, de sehol a test, amiről a vér származhatna.

A gótikus horror történetekben sokkal inkább fontos a homályos, misztikus háttér, mintsem a gyomorkavaró, véres látvány. A holttesteket és az egyéb iszonytató tárgyakat ne klinikai precizitással írjuk le, ez inkább visszataszító, mintsem hangulatteremtő.

Tégláról téglára építsük fel a Rettegés Házát.

Ha a játékunkban valamilyen főszörnyűség ellen harcolnak a karakterek, sose felejtjük el, hogy bemutassuk a „munkáját”. Ha egy pszichopata hasfelmetszőt kell elkapni a karaktereknek, találjanak először csak egy kést (lásd előző pont), majd egy brutálisan leölt hullát, majd találkozzanak egy beleit a kezében tartó, halottfehér arcú áldozattal, aki véres kezét feléjük nyújtva kér segítséget, majd a játékosok szeme láttára kapja el az utolsó rángógörccs, majd később a hullamerevség.

Szörnyeknél ez még jobban beválik, főként akkor, ha a karaktereknek fogalmuk sincs kivel állnak szemben. Ha találunk egy hullát, akinek fel van metszve a koponyája és hiányzik az agya, gyanakodhatnak valami örült tudósra, aki agykísérleteket



végez, vagy valami ismeretlen lényre, melynek az étrendjén emberi agyak szerepelnek.

A legfényesebb nyári nap sütésben is tudjuk, hogy eljön majd az éjszaka.

Fontos szabály, hogy a rémisztő és elborzasztó jeleneteket és trükköket folyamatosan adagoljuk. Ha engedjük, hogy a játékosok kiessenek a történet hangulatából, lehetetlenül nehéz dolgunk lesz visszarángatni őket.

Vigyázzunk azonban arra, hogy ne legyen a hangulat egyfolytában komor. Nem zuhoghat mindig az eső, nincs mindig éjjeli sötétség. Meséljünk néha úgy, hogy a játékosoknak minden könnyen menjen, pont elég legyen a benzin a következő kútig, találkozzanak segítőkész emberekkel, stb. Így jóval megrázóbb lesz a számukra, amikor hirtelen baljós események történnek, és minden rosszra fordul...

Minden ember egyéniség.

Játsszuk el a nem-játékos karaktereket, legyen egyéniségük. Beszéljünk gyorsan, vagy lassan, pöszén vagy orrhagyon, tájszólással vagy érzéketlenül, fejhangon vagy recsegőn, bántón. Česztikuláljunk, vagy ülünk szálegyenes, mozdulatlan tartással. Érezzük át a nem-játékos karakterek szerepét,



beszéljünk halkán és pislantsunk körbe, ha titkot adunk ki, ragadjuk meg a játékos ruháját, ha az NPC is ezt teszi a karakterrel, mutassunk hirtelen a játékos háta mögé ha a nem-jatékos karakter valami szörnyet vesz észre a karakter mögött. Éljenek az általunk játszott egyéniségek!

A gonosz NPC-knek is legyen története. Nem csak azért gonoszak, hogy a karaktereknek legyen ellenfelük. A történet sokkal valószínűbbnek hat, ha a főgonosznak érthető, vagy átérzhető (l) oka van cselekedeteire.

A mesélő szavaival és mondataival tölti ki történetének keretét.

A már említett Bölcs tanácsaiban (1992. dec.) a harmadik pont hangsúlyozta az ügyes leírás szükségességét. Talán a horror játék az, ahol ezt a szabályt leginkább figyelembe kell vennünk. A történetet és a környezetet a mesélő leírása teszi élővé, érezhetővé. „Színek, formák, illatok, hőmérséklet, hangok.” ezek adják meg a játék alaphangulatát.

A leírásainkban használjunk hangulatfestő jelzőket. Egy helyiség lehet dohos, penészes, nyirkos, sötét, egy NPC lehet fura, idegen, egy ellenséges lény lehet kimondhatatlanul borzalmas, torz. Ilyen és ehhez hasonló jelzőkkel feldobhatjuk a mesénket.

De óvakodjunk attól, hogy leírásaink túl hosszúak legyenek, ezzel elvehetjük a játékosoktól a szerepjátás örömét, hagyjuk őket is megszólalni. Néha egy jól eltalált jelző többet ér, mint egy négy-öt mondatos leírás.

Ha a játékos általa jól ismert szabályokba kapaszkodhat, legyőzi félelmét.

Nagyon fontos, hogy horror mese közben mellőzzük a *szabálybeszédet*. Próbáljuk meg minél ritkábban használni a szabályrendszer szakkifejezéseit. Az olyan szavak és mondatok, mint „Dobd meg a Rejtőzködés ismereteld!” vagy „Mennyi az Ügyességéd!” elronthatják a játék hangulatát.

A legjobb módszer ennek elkerülésére az, amit az Islands of Terror írója javasol: legyen egy kis lapunk, melyen feltüntetjük a mesénkben szereplő karakterek legfőbb tulajdonságait. Ha úgy érezzük, hogy valamit dobással kell meghatározni, mi dobunk, a játékoskal csak a végeredményt közöljük, ügyes leírással. Akár azt is megtehetjük, hogy mi számoljuk a játékosok Életpontjait. Így nem kell azt mondanunk: „Hét pontot sebzdótdél”, hanem emelve a játék hangulatát, azt mondhatjuk: „A penge éles csikordulással átmetszi páncéld, égető érzés hullámszik végig jobb oldaladon, majd egy pillanat múlva vörös folyam jelenik meg a repedésnél, megtántorodsz a látványtól és a fájdalomtól”. Fontos, hogy mindig úgy vázoljuk az Életpont veszteséget, amilyen arányú. A játékos érezze, hogy körülbelül hány ÉP-t veszített. Ha a karakter az összeesés közelébe került, feltétlenül jelezzük ezt a játékosnak (Szédelegsz, ájulás környékez, stb.). Használjuk fokozásra ezt a módszert, és ne meglepetést okozunk vele a játékosnak „Hopp, meghaltál!”.

Ez a módszer természetesen többletmunkát jelent, főként akkor, ha a karakterek Életpontjait is vezetni akarjuk. Nehéz dolgunk lesz játékosainkkal is, nem szívesen mondanak le a kockadobásról.

A játékosainkat befolyásolja környezetük.

Ha van rá lehetőségünk, hogy lakásban, és ne klubban játszunk (horror játékot egyébként szerintem lehetetlen klubban játszani) alkalmazzuk a következő trükköket:

— kapcsoljunk be valami sejtelmes, félelmetes zenét, halkán, háttérként. Ez lehet ismert horror filmek zenéje is, például remek a Cápá, vagy éppen a Twin Peaks, Michael Nyman szerzeményei (pl.



a Szakács, a tolvaj, a feleség és a szeretője c. film zenéje) is kitűnőek, a történet stílusától függően.

— játszunk éjszaka, nem túl sok fényt alkalmazva. A sötétben még a felnőt is megbor-zong, főképp, ha úgy érzi, hogy nem csak ő lélegzik az üres szobában. Ha gótikus mesét játszunk, használjunk gyertyát, de az olajlámpás még jobb. Azonban mindig tartsunk kéznél erősebb fényforrást is, ha a kockadobálás rövid időre dominál, vagy a történetben nappal lesz, gyújtuk fel a lámpát.

— ha lehetőségünk van rá, és az időjárás is engedi, játszunk

a szabadban. Tökéletesebb hátteret el sem lehet képzelni a horror-játéknak, mint egy nyári éjszakát, takaróba burkolózva, rovarhangokkal, kutyaugatással kísérve, egy hatalmas, fölénk hajló, mély hangon suttgó tölgyfa alatt.

A fenti csel-fogások és trükkök felhasználásánál ne felejtjük el, hogy mi a játék célja. A mesélő olyan, akár a színész, szerepe, hogy szórakoztassa játékosait, s csak ha ez a feltétel teljesül, gondolhat arra, hogy a játékot úgy vezesse, hogy az neki is élvezetet jelentsen. Figyeljünk arra, hogy a játék öröme ne veszen el. Ezekkel a módszerekkel könnyen túllőhetünk a célon, bizonytalanságba kergethetjük játékosainkat, ahelyett, hogy megbor-zongatnánk őket. Ne kövessük el azt a hibát, hogy a játékosok észrevegyék, tudatosan alkalmazunk trükköket, ekkor úgy érezhetik, hogy becsapjuk őket. Legyünk természetesek, ne kössük magunkat szigorú pontokhoz, alkalmazható csel-fogásokhoz. Akkor szokott igazán jó lenni egy mese, ha a mesélő együtt izgul, aggódik a játékosokkal, együtt örül velük ha nyernek, vagy velük szomorkodik, ha vesztenek.

-mm-



ALIENS 4

„A Földön háború dúlt, és az emberek vesztésre álltak.

Orona nem tudta felérni ésszel, hogyan fajulhattak idáig a dolgok. Az ember fejlett technológiával rendelkezett. Saját világán harcolt, az övé volt minden előny. Kivéve...

Kivéve, hogy az idegenekben erősebbnek bizonyult az élni akarás. Ezért, a fajuk fennmaradásáért mindent feláldoztak volna. Erre pedig az emberek közül felettebb kevesen voltak hajlandóak. Egy anya meghalna a gyerkeiért, egy szent tűzbe menne a felebarátjáért vagy az istenéért — de az ösztönös önvédelem általában túl erős az emberekben. Az idegenek ezzel nem törődtek. Ha száz herének kellett meghalnia egyetlen tojásért, akkor százan pusztultak el.

A lények már mindenütt megvetették a lábukat — ott is, ahol még a patkány sem tudott megmaradni, ott is, ahol senki sem hitte volna, hogy szaporodni képesek. Ott lapultak a sarki jégtablákon, a sivatagokban, a dzsungelokban, uszályokban — bárhol, ahol volt elég hely egy fészék számára.

Senki sem tudta pontosan, hányan vannak: létszámukat illetően csak találgatni lehetett. A becslések a százezrestől a tízmillió nagyságrendig terjedtek.”

A fenti idézet a Valhalla Páholy kiadásában megjelenő IDEGENEK A FÖLDÖN — ALIEN 4 című könyvből való, melyet Steve Perry eredetije nyomán Hoppán Eszter fordított. Az áprilisi számunkban „fordulatos” és „izgalmas” jelzőkkel illetett könyvnél (IDEGENEK A RAGADOZÓK ELLEN — A KELEPCE) még fordulatosabb és még izgalmasabb. Történetben rábukkannak az idegenek szülőbolygójára, és egy különítményt indítanak útnak, fedélzetén — többek közt — a veterán tengerészgyalogos Wilks-szel és a visszatérő rémálmai miatt elmeegógyintézetben „ápol” fiatal lánnyal, Billie-vel, hogy egy eleven idegent hozzanak a Földre. Nem is sejtik, hogy az első már megérkezett...

Nagyszerű olvasmány, mindenkinek ajánlható.

- SZS -

Arkham Country

Kellemes hírt jelenthettek be a Cthulhu Mítosz rajongóinak. A Chaosium Inc. megjelentette Adventures in Arkham Country (Kalandok Arkham Környékén) címmel a Lovecraft Country ciklus legújabb kötetét (a kiadvány címlapja újságunk belső borítóján látható). Bár a modul önmagában is megállja a helyét, javasolt a ciklus előző kiadványainak ismerete is (Arkham Unveiled, Return to Dunwich, Kingsport, Tales of the Miskatonic Valley, és Escape from Innsmouth).

A könyvben hat történet szerepel, melyek végig vezetnek minket a Miskatonic Völgytől Kingsportig, keresztül a sürgő-forgó Arkhamen, majd Bolton szennyes iparnegyedén, s Dunwich poros utcáin.

Az első történet (*Happy Family*) egy kis falucskában indul, ahol a csapat találkozik egy régi ismerőssel, aki még mindig nem tért magához a megrázkodtatásból, amit felesége elvesztése jelentett a számára. Az idősebb férfiú aggódva kéri a parti segítségét, mert három gyereke közül az egyiket elrabolták.

The Whore of Baharna egyszerre játszódik Kingsportban és az Álmodó Földjén. Baharna város tanácsa megbízza a nyomozókat, hogy egy átkos csapástól szabadítsák meg városukat, melyet a nép csak úgy nevez Az Örömlány.

A Bless the Beasts and Children Arkhamben és Falcon Point faluban bonyolódik. Ez a történet szintén gyermekrablások körül zajlik. Egy tébolyult ex-miniszterrel és más misztikusabb ellenféllel kerülhetnek szembe a nyomozók.

The Dark Wood című kaland Dunwich falvában zajlik, ahol egy amatőr archeológus kiás egy sírt, melyet Viking sírkamrának vél, ezzel rászabadítja a környékre az átkot, mely az ezer évvel ezelőtt itt élő hyperboreaiakat megsemmisítette.

Az utolsó történet, *With Malice Aforethought* Arkhamben és Salemben játszódik. A mese folyamán a nyomozók ellátogatnak a híres Arkhami Szanatóriumba, ahol különös dolgok történnek, majd egy rejtélyes haláleset is felborzolja a játékosok idegeit...

A modulgyűjtemény a Chaosiumtól megszokott minőségű. Kidolgozott, jól játszható kalandokat tartalmaz, a mesét remekül feloldó előre gépelt leveleket, néhány új varázslatot, térképeket, kivágottnak újsághirdetéseket. Mindez remek grafikákkal fűszerezve.

- mm -



A L I E N S

Azt, hogy a H. R. Giger által megálmodott Idegenek telitalálatnak számítanak, mi sem bizonyítja jobban, mint az eddig megjelent három film, számos könyv és képregény, és nem utolsósorban a rengeteg „koppintás”, melyekben titokzatos, emberek testében szaporodó, legyőzhetetlen lények riogatják a borzongásra éhes közönséget. Természetes volt, hogy előbb-utóbb játékasztalok mellett ülő, dobókockákkal felfegyverzett, mindenre elszánt hősök indulnak legyőzésükre.

1991-ben jelent meg a Leading Edge Games kiadásában A Bolygó neve: Halál című film szerepjáték változata, melyet Barry Nakazono és David McKenzie tervezett és írt meg. A játék elkezdéséhez a szabálykönyvön kívül három darab hat-, és legalább egy tízoldalú „kocka” szükséges.

A 22. században a Föld nemzetei elvesztették hatalmukat, helyettük gigantikus vállalatok irányítják az Emberiséget, mely már kirajzott a csillagok közé, új, lakható világokat keresve. Az űrtechnika óriásit fejlődött egy újfajta, két részből álló hajtómű feltalálásával, ami lehetővé teszi a hiperűrútasokat. Kolóniák alakultak távoli bolygókon és más égitesteken, hogy megkezdjék a földiesztést. Nem egy bolygón már szabadon belélegezhető atmoszférát és elviselhető klímát alakítottak ki.

Az Emberiség fő békefenntartó erejeként a Gyarmatügyi Flotta feladata a kolóniák védelme egymástól... és az űrveszedelmektől.

Ahogy azt a filmből megtudhattuk, az Acheronnak nevezett, LV-426 jelű bolygón valami különösre bukkantak. A Weyland-Yutani Társaság egy korábbi jelentést figyelembe véve különleges kiképzés nélküli civileket bízott meg a bolygón lezuhant idegen űrhajó roncsainak megvizsgálásával. Röviddel utána minden összeköttetés megszakadt a kolonistákkal. A Társaság még ekkor sem szólt senkinek, hogy tudják, mi az oka a csendnek, hanem segítséget kért a Gyarmatügyi Flottától. Az űrhajón egy — mint később kiderült — nem túl jól felszerelt rohamosztagon kívül ott volt Ellen Ripley is, a Nostromo űrhajó egyetlen túlélője, aki már találkozott az Idegenekkel. A mentőakció sikertelenül vég-

ződött, csak négy túlélőnek sikerült elmenekülni.

A szerepjáték itt indul, azt feltételezve, hogy a túlélők megérkezve ICC (Interstellar Commerce Commission, Bolygóközi Kereskedelmi Bizottság) karantén alá kerültek, és a mentőexpedíció sorsáról még semmi sem szivárgott ki. (A film harmadik részében történetek szerint ez nem így van, de a lényegesen ez mit sem változtat: az Emberiség még nem tudja, hogy egy nem is olyan távoli világon felébredtek az Idegenek.) A játékosok (akik rohamosztagosokként vesznek részt a kalandokban) feladata, hogy kiderítsék, mi is történt az LV-426-on. Mivel ezt a küldetést már a Gyarmatügyi Flotta szervezi, a lehetőségekhez képest pontos információt kapnak a várható veszélyekről. A parancsban megemlítik, hogy mivel a Weyland-Yutaniak rejtetegetnivalója van az Acheronon, nemcsak a Társaság saját hadseregével, de más Társaságok kutatócsoportjaival, sőt — a feltételezés szerint — veszélyes idegen lényekkel is számolni kell.

Az ALIENS szerepjáték — ellentétben az AD&D-vel — szakértelmeken (skilleken) alapszik, így a Tulajdonságoknak (Characteristics) kisebb a szerepük, pedig van belőlük jócskán. Két csoportra osztották őket. Az első csoportba tartozó Erő (Strength), Intelligencia (Intelligence), Gyorsaság (Agility) és Egészség (Health) nem szorul különösebb magyarázatra. Az Akarat (Will) megmutatja a fájdalomtűrési, koncentrációs képességet. A másodlagos Tulajdonságok a következők: a Vonzerő (Charisma), ami a külső megjelenést és a személyiséget jelzi. A Vezetőképeség (Leadership) a karakter természetes, veleszületett parancshozó és vezetőképesége. Az Ambíció (Motivation) abban különbözik az Akarattól, hogy míg az utóbbi a rövid távú cselekményeknél irányadó, az előbbi a hosszú távú célok eléréséhez szükséges lelki erő nagysága. Minél nagyobb ez a Tulajdonság, annál konokabb, kitartóbb a karakter. Az utolsó Tulajdonság az Érzékelés (Perception), ami az érzékszervek minőségét és mások szavahihetőségét, érzelmeinek észlelését hivatott jelezni. A Tulajdonságok (akár az AD&D-ben) 3-tól 18-ig terjednek, de az elsődleges Tulajdonságok

3-tól 21-ig változhatnak. A Tulajdonságok kockadobással, vagy pontok szétosztásával, tudatosan határozhatóak meg.

A szakértelmek elsajátításának hét kategóriája van: Gyakorlatlan (Unskilled), Kezdő (Novice), Képzett (Certified), Hivatásos (Professional), Kiváló (Expert), Mester (Master) és Nagymester (Grand Master). Új kategóriába lépéskor meg kell dobni az ún. Tanulás-dobást (Learning Roll, LR), ami egy „százalékérték”, és a karakter Intelligencia és Ambíció Tulajdonságösszegeinél tízzel kevesebb.

Ha mindez megvan, össze kell állítani a felszerelést és meg kell határozni a harci képességeket. A felszerelés egy személyi páncéltól (a filmben szereplő katonák a legkönnyebb páncélt viselték, csak a Végső megoldás: Halál című film végén láthattuk, hogyan is néz ki a legjobb védelmet nyújtó nehéz páncél.), egy, vagy több fegyverből, tőlényekből, rádióból, stb. áll.

A harc fázisokra van osztva. Egy fázis alatt minden lény az Akciópontjainak (Combat Actions, CA) megfelelő dolgot cselekedhet. (Pl. egy fegyver újratöltése 8 CA-ba, egy gránát kibiztosítása és eldobása 4 CA-ba, két méternyi út megtétele 1 CA-ba kerül.) Az Akciópontok mennyisége az Intelligencia és a két harci szakértelem közül (Gun Combat, Lőfegyveres, és a Hand-hand, Közéiharci) a jobbik szerint, táblázatból kikeresve tudható meg.

A szakértelmek, mint már említettem, hét kategóriára oszthatók. A siker meghatározásához tudni kell, hogy a feladat milyen nehézségi szintre sorolható be. Öt ilyen van: Nagyon Könnyű, Könnyű, Átlagos, Nehéz, és a Nagyon Nehéz. Minden szinthez tartozik egy Alap-esély. Az Alap-esély és az aktuális szakértelem-kategóriához rendelhető számérték összegét, vagy ennél kevesebbet kell dobni három hatoldalú kockával. Fontos, hogy mennyi az eltérés a megdobandó érték és a dobás között, mert a különbség az esetleges sebesülések kiszámításához nagy segítség lehet. Az ALIENS szakértelem rendszerének nagy előnye, hogy lehetőség nyílik kísérletet tenni, hogy sikerülhet-e az adott feladat. Ilyenkor csak egy kockával kell dobni, és ha az eredmény megfelelő (minél kisebb, annál jobb), a karakter dönthet úgy, hogy



folytatja az akciót, de úgy is, hogy feladja. Ha például Hudson csak a Kezddő szintig (-4 módosító) sajátította el az Egyensúly szakértelemet, és egy húsz centiméter széles gerendán akar átszaladni, ami az adott körülmények között Könnyűnek minősül (13 az Alapesély), akkor 9-et, vagy ennél kevesebbet (13-4) kell dobnia ahhoz, sikerüljön. Hudson óvatosan tesz néhány lépést (dob egy kockával), de megremeg a lába (hatost dob), ezért inkább úgy dönt, hogy másfelé folytatja az útját.

Az Általános szakértelmek öt osztályba sorolhatók: az elsőbe csak a Lőfegyveres, a másodikba az Egyensúly és a Közéiharci, a harmadikba a Mászás, a Felderítés és a Túlélés, a negyedikbe a Kémkedés és a Behatolás, az ötödikbe pedig a Diplomácia és a Tudatosság tartozik.

Számos Másodlagos szakértelem (Support skill) létezik. Ide tartoznak a különféle karbantartási, javítási szakértelmek, és a berendezések használatához nélkülözhetetlen szakértelmek, de a navigáció és törvény-ismeret is.

Meg kell még említeni a Specialisták szakértelmeit, melyek közül a Géppuska-kezelő (Vasquez és Drake) és a Pilóta (Ferro és Spunkmeyer) specialisták a filmen is szerepeltek. A Specialista szakértelmek valójában szakértelem csoportok. A Géppuska-kezelők a következő szakértelmek fejlesztésére kapnak lehetőséget: 2. osztályba tartozó összes szakértelem, A 3. osztályba tartozó összes szakértelem, Lőfegyveres harc, Gyalogosok fegyvereinek javítása, Géppuska kezelése, Különleges fegyverek kezelése, és a Járművek fegyvereinek használata.

A harc rendkívül igényesen, pontosan, logikusan kidolgozott, nagyon reális rendszer. A szabálykönyv kifejezetten ajánlja a hatszög-táblát, mert így sokkal jobban átlátható a szituáció.

Ha egy Idegenre céloz a játékos, aki (ami) már majdnem letépi a karaktere fejét, fel kell készülnie jónéhány dobásra, és táblázatok halmaiban való keresgélésre. A következőkre lesz szükség: a karakter Lőfegyver szakértelem értékéből (Gun Combat SRM) és a Távolságból (Range) egy táblázattal kiszámítható a találat esélye. A Lőfegyver szakértelem értékbe beleszámít az is, hogy mennyi időt tölt el a célzással, és az opcionálisan választható módosítók is, tekintettel a célpont mozgási állapotára, helyzetére, védekezésére, méretére, stb. Ha sikerült eltalálni, akkor jön

a következő táblázat, hogy kiderüljön, melyik testrészét sikerült eltalálni (Hit Location). Az, hogy egy lövés talált, még nem jelenti azt, hogy maximális roncsolódást sikerült elérni, dobni kell hívni egy tízoldalú kockával, módosítani kell a páncélzat egy másik táblázatból kikeresett értékével (Glancing Roll), és egyeztetni kell a használt fegyverhez rendelt sorral, hogy megtudjuk, milyen hatással volt ellenfelünkre. Ez az a táblázat, ahol a legjobban látszik a különbség egy pisztoly és egy géppuska között.

Ha nem idegen életformák, hanem emberek, vagy humanoidok ellen folyik a harc, akad még egy kis keresgélő: meg kell állapítani a seb súlyosságát és



az okozott Fizikai sebzést (PD) is. A Játékmesternek (Game Master, GM) ezután ki kell dobnia, hogy az ellenfél harcképtelenné válik-e.

A közelharc is hasonló elvek alapján működik, és hasonló mennyiségű táblázat használata szükséges.

A jövőben nem csak a haditechnika, de az orvostudomány is hallatlan fejlődésnek indul. Az ellátástól és a sebek súlyosságától (PD) függ a felgyógyulási idő és a felgyógyulási esély. A harctól eltérően a gyógyulás nagyon egyszerű, bár — sajnos — nem túl gyors folyamat.

Az emberek mindig is gyilkolták egymást, és valószínűleg nem lesz ez másként a 22. században sem. Az

ALIENS harc-rendszere kiterjed a járművek közti harcra is. Ebben a rendszerben fázisok helyett fordulóokban mérik az időt. (Egy forduló négy fázisnak megfelelő időt jelképez.)

Széles választékban állnak rendelkezésre a pusztító erejű csodafegyverek, kezdve a szokásos lézer ágyútól a hagyományos, nagykaliberű ágyúkon, energiát a fény sebességével átvivő szaggatókon keresztül a rakétakilövőkhig.

A járművek sérüléseit nem pontokban, hanem kategóriákban mérik. Hat fokozat létezik: Sértetlen, Felületi sérülés (Superficial), Könnyű sérülés (Minor, MIN), Komoly sérülés (Major, MAJ), Működésképtelen (Repair, REP), Megsemmisült (Destroyed).

A szabálykönyv külön fejezetben írja le az ismert világokat, szektorokat, és a rajtuk található életformákat. A negyedik fejezet teljes egészében az Idegekről szól. Megtudható belőle az életmódjuk, anyagcseréjük, céljaik, társadalmuk felépítése és a történetük. A készítőik javára írható, hogy nem kezdtek áltudományos magyarázatokba, egyszerűen, közérthetően ismertetik a tényeket.

Kellemes meglepetésként, a rengeteg táblázat között megtalálhatóak a szereplők játékba illeszthető statisztikái, felszereléseit és szakképzettségeit is. Látszik, hogy nem csak hasraütés alapján, hanem gondosan megtervezve osztották szét a Tulajdonságokat és a szakértelmeket.

Az ALIENS jól kitalált, könnyen bővíthető szerepjáték rendszer. A szabályok egyszerűek, de a könyv rossz szerkesztése miatt sokat kell lapozgatni. Végig olyan érzésem volt a könyv használata közben, mintha az írók alig

várták volna, hogy elkészüljenek a szabályok megfogalmazásával, és nehogy valamit elfelejtsenek, jegyzeteket írtak, amik benne maradtak a nyomdakész anyagban. Mindenképpen hátrány, hogy csak a film képeit használták illusztrációként, és ezt nem ellensúlyozzák a minden oldalon felbukkanó, a filmből vett idézetek.

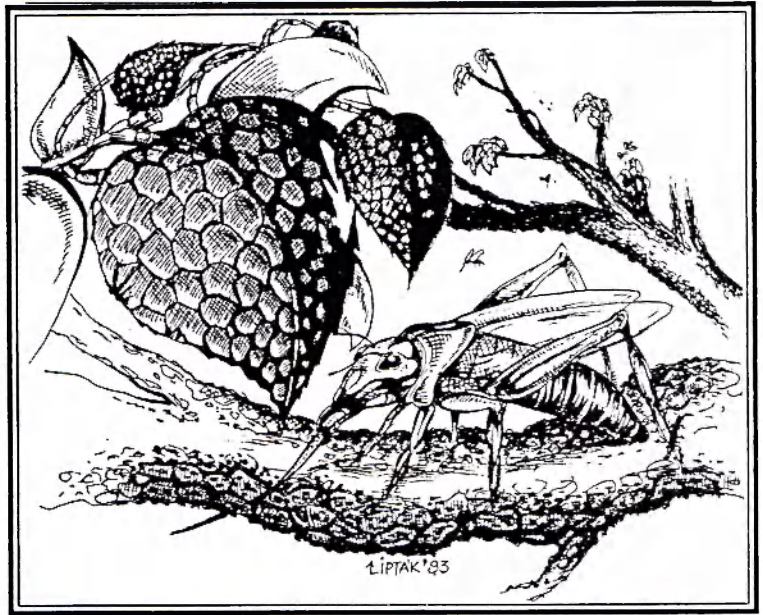
Akinek tetszett annak idején A Bolygó neve: Halál, és szeretik a harc-orientált, mozgalmas kalandokat, azoknak feltétlenül ajánlom ezt a szerepjátékot. Talán kiderül, hogy honnan származnak az Idegenek...

Szigeti Sándor





KLÍMA:	Mocsárvidék
GYAKORISÁG:	Gyakori
SZERVEZŐDÉS:	Raj
AKTÍV CIKLUS:	Nappal
TÁPLÁLKOZÁS:	Növényi nedvek
INTELLIGENCIA:	Nem-intelligens (0)
KINCS:	Nincs
JELLEM:	Nincs
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	4-24
VÉDEKEZÉS (AC):	9
MOZGÁS:	6, repülve 18 (C)
HIT KOCKA (HD):	1-4 Hp
ACO ÜTESE:	20
TÁMADÁSOK SZÁMA:	1
SEBZÉS(EK):	1-2
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Vérszívás
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Nincs
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	Nincs
MÉRET:	S (30 cm)
MORÁL:	Átlagos (11-12)
TP ÉRTEK:	15



Minden lényben dolgozik a fajfentartás ösztöne, a legkülönösebb, ha egyfajta szövetséget alkotnak a közös cél elérése érdekében. Ilyen kapcsolatban áll a darázsfa és a symbiant. Az előbbi egy alacsony növésű, a mocsarakban gyakori fafajta, míg a másik egy majdnem egy láb nagyra nőtt szúnyog-féle.

Harc: A kalandozók számára a darázsfa csak áttételesen jelent veszélyt. A symbiantoknak szaporodási ciklusuk miatt vére van szükségük. Ezek a szúnyogok rajokban támadnak minden lényre, melynek átdöfhető bőre és felszívható vére van, így az emberekre is.

Úgy repülnek az áldozataikra akár a moszkító, természetük miatt azonban komolyabb veszélyt jelentenek. Sikeres támadásukkal 1-2 pontot sebeznek. Amennyiben 15-öt, vagy annál jobbat dobtunk támadásra, a symbiant megtalálta ellenfele valamelyik fontosabb artériáját vagy vénáját és így további 1d4 pontot veszít a kalandozó (természetesen csak sikeres támadás esetén). Ha egy symbiant vért szívott, azonnal elrepül a darázs fához, hogy felhasználja értékes zsákmányát.

A darázsfa vörös gyümölcse messziről hívogató lehet a vándorok számára, a symbiantok pedig a fa ágai és levelei között rejtőznek mindaddig, amíg megfelelő zsákmány nem tűnik fel a környéken.

Élőhely/Társadalom: A symbiantok mocsárban élő, ártalmatlan szúnyogok. Hatalmas testükkel, mélyhangú dongásukkal különös hangulatot varázsolnak a lápvilágokba. Intelligenciával nem rendelkeznek, semmiféle társadalmat nem építenek fel.

Ökológia: A vándor számára érdektelen a symbiantok élete, a szaporodási ciklus kivételével, amikor jelentős veszélyt

jelenthet ez az egyébként ártalmatlan, növénynedv-szívogató szúnyogfaj.

A darázsfa és a symbiant között teljesen egyedi kapcsolat áll fent. A darázsfa nyár elején, jónéhány, vörös gyümölcsöt fakaszt. A megtermékenyített symbiant nőtények ezekbe a termésekbe helyezik apró petéiket. Általában három-négy nőtény szokott egy-egy gyümölcsöt kiszemelni. Ezek után következik a vadászat. A symbiant nőtények minden, a fa háromszáz lábnyi környezetében megforduló lényt megtámadnak. Ha sikerül vért szerezniük, azt azonnal a fához szállítják, majd belefecskendezik a termésbe, a gyümölcs száránál. A darázsfa termése elképzelhetetlen nagyságúra képes megnövekedni. Nagy mennyiségű vért képes magában tartani, tökéletesen záródó termésekben. Megfigyeltek már dinnyényi nagyságú terméseket is.

A megtelt gyümölcsben aztán elkezdnek kifejlődni a lárvák, melyek a felhalmozott vérmennyiséggel táplálkoznak. Majd amikor végleg kifejlődtek, bebábozódnak, kikelésük után átrágják a termés héját, és kirajzanak a világba. A gyümölcsből pedig kihullanak a magvak, melyek biztonságban voltak a kártevőktől, hiszen a symbiantok gondosan vigyázták utódjaik fejlődését.

Egy-egy darázsfa általában öt-hat termést érlel, ily módon egy kalandozó csapat egy fánál hozzávetőlegesen 15-24 symbiant támadóra számíthat. Ha a darázsfa termését levágja a kalandozó, egy kitűnő kulacsra tehet szert, higiéniai okokból természetesen az apróbb, még üres gyümölcsök javasoltak. Ez a kulacs sokszorosára képes megnőni, és a benne tárolt nedvesség szinte légmentesen zár. Sajnos a kulacs csak egyszer használható, a termékből a tartalmát csak úgy nyerhetjük ki, ha szétvágjuk a héjat.

- mm -





	Mombour	Fehér Mombour
KLÍMA:	Mocsárvidék	Mocsárvidék
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Magányos	Magányos
AKTÍV CIKLUS:	Bármikor	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	Mindenevő	Mindenevő
INTELLIGENCIA:	Alacsony (5-7)	Rendkívüli (15-16)
KINCS:	Q (R)	Nincs
JELLEM:	Kaotikus Gonosz	Kaotikus Jó
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1	1
VÉDEKEZÉS (AC):	8	8
MOZGÁS:	9	9
HIT KOCKA:	2	2+2
ACO ÜTESE:	19	19
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3	3
SEBZÉS(EK):	1-2/1-2/1-3	1-2/1-2/1-3
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Gúnyolás	Nincs
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Láthatatlanság	Láthatatlanság
VARAZSLAT ELLENÁLLÁS:	15%	15%
MÉRET:	S (70 cm)	S (70 cm)
Morál:	Átlagos (8-10)	Átlagos (8-10)
TP ÉRTÉK:	420	650



A mocsárlakó Zöld Boszorkáktól (*Green Hag*) mindenki retteg. E csúfságok olykor csodaszép hajadonok alakját felvéve fiatal bajnokokat csábítanak el. A kapcsolatból származó gyerekek szinte kivétel nélkül mind „leányok”. A kivételeket úgy nevezik: mombour. Ez a kis szörnyeteg alacsony termetű, emberszerű. Bőre ragyás zöld, elálló kajla füle és kiugró alsó szemfogai vannak.

Harc: A mombour félnék teremtmény. Tisztában van azzal, hogy harci képességei nem jelentenek kihívást egy jól felkészült parti számára. Ha valamilyen okból mégis támadásra szánja el magát (ld.: Élőhely/ Társadalom) mágikus képességeit használja kelepce állításra. Kedvenc fogása a következő: megpróbál a parti útjába kerülni. Vízen járás képességének felhasználásával megfelelően helyezkedik el, majd a közelébe érő kalandozók egyikét elkezd csúfolni, ócsárolni. Ez a szóáradat olyan erős, akár a Gúnyolás (Taunt) varázslat. Az áldozatnak mentődobást kell dobni varázslatok ellen. Ha sikertelen, akkor azon lesz, hogy kezébe kaparintsa és felszeletelje ezt a nagyszájú manót. A dühében elvakult hős általában észre sem veszi, hogy a lápnak az a része, ahol a manó áll, milyen veszélyes a számára. Egyszer csak egy lépés után, amikor már majdnem keze között van a mombour, ingoványossá válik a talaj és a kalandozó süllyedni kezd. A társuk segítségére siető csapatnak is meggyűlik a baja az ingovánnyal, s mindezentúl, mintegy növelve a helyzet veszélyességét, a mombour is támadásba lendül. Szegény derékig elmerült kalandozónak lehetetlenül nehéz dolga van a vízen feléfutó, gyors mozgású manószörnyel szemben. A karakternek 6-tal gyengébb a kezdeményezése és 2-vel a támadása. Ebben a szituációban a mombour +4-gyel támad, karmait és fogait használva.

A mocsár növényei között elrejtőző mombour 90%-ban láthatatlan. Ha pedig menekülésre kerülne a sor, akkor az anyjától örökölt Nyom Nélküli Utazás (*Pass without Trace*) képességét használja.

Élőhely/Társadalom: A mombourok emberi településektől nem túl messze eső mocsarak, lápok lakói. Rendkívül kevesen vannak, egymástól elszigetelve élnek. A Zöld Boszorkák csak elvéve „szülnek” fiú gyereket, és azt is rendszerint megfojtják, megsütik, vagy jobb esetben a mocsárban felejtik.

A mombourok, vagy mocsár manók, ahogy másként nevezik őket, faodvakban, vagy a mocsárvidékeken igen ritka, barlangokban laknak. Elvéve kis iszap-, ritkán fakunyhót is építenek.

A félnék lények kedvenc célpontjai a mocsárba tévedő gyerekek, akik fölött szemtől szembe harcban is biztosan győzedelmeskednek. Ha egy vándornál valamiféle csillogó, fényes tárgyat látnak - amelyeket megszállottan gyűjtenek - szinte biztos a támadás. Fura látvány egy magában tépelődő mombour. Hosszan tart, amíg ráveszi magát a támadásra, de végül mindig győz a kapzsiság.

A mombourok nem szaporodnak, mind terméketlenek. Kincseiket lakhelyükön halmozzák fel.

Ökológia: A mombourok étrendje a legtöbb humanoid számára gyomorkavaró. Zsíros kukacok, békák és gyíkok, bogárlárvák nyersen, vagy félig sütvé - a mombour táplálkozását látni egy életre szóló „élmény”. A mocsáron átutazóktól zsákmányolt ételeket is elfogyasztják, de egy esetleges támadás oka sohasem az éhség.

Fehér Mombour

A fehér mombourok hihetetlenül ritkák. Megjelenésükben és étrendjükben megegyeznek rokonaikkal, azonban lelkületükben teljesen eltérnek tőlük. Ezek az apró, ragyás bőrű lények sokezer eltévedt utazót mentettek meg már a biztos haláltól, kikalauzolvá őket az ingoványok csapdájából.

Néhányan úgy tartják, hogy a fehér mombourok örökké élnek, és hatalmas erejű mágusok. Megint mások azt mesélik, hogy a jóságos mombourok nyelvéből olyan ital készíthető, melyet elfogyasztva az ember parancsolhat a mocsarak fekete sárkányainak. Mindkét feltevés hamis, az első ismertelen eredetű, míg a másikat egy gonosz rend papjai terjesztették el, így megpróbálva bosszút állni a fehér mombourokon, amiért azok keresztül húzták jónéhány számításukat.

A fehér mombourok zárkóztak, bár segítenek a rászorulóknak, mindig továbbállnak, ha úgy érzik, hogy rájuk már nincs szükség. Minden vándor igen boldog lehet, ha a lápvidéket ennyire ismerő lény siet a megsegítésére.

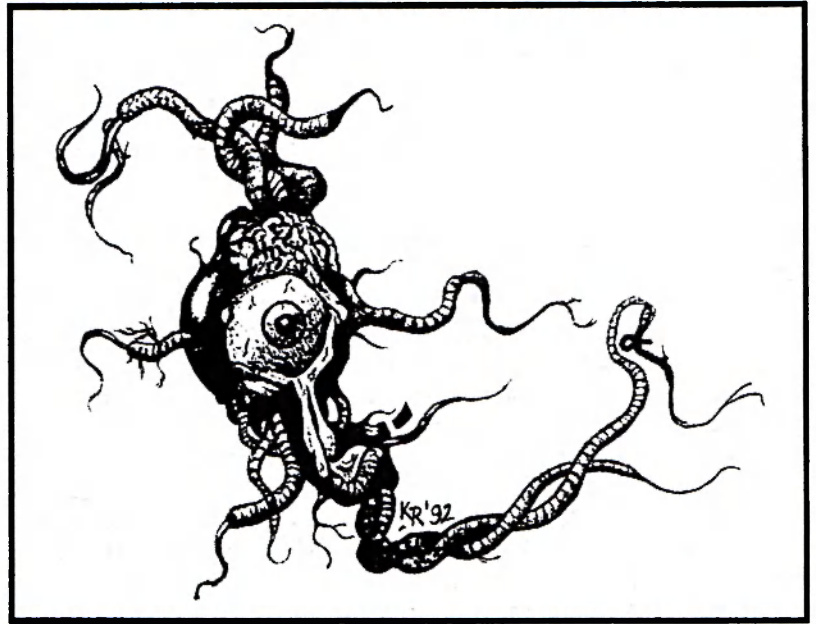
A fehér mombourok nem gyűjtenek kincseket, életüket a mocsárvidék védelmének szentelik, így néha kapcsolatba kerülhetnek druida rendekkel is.

- mm -





KLÍMA:	Mocsárvidék
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Magányos
AKTÍV CIKLUS:	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	Húsevő
INTELLIGENCIA:	Átlag feletti (11-12)
KINCS:	H
JELLEM:	Kaotikus Gonosz
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS (AC):	0/3/6
MOZGÁS:	1, Úszva 12
HIT KOCSKA (HD):	13
ACO ÜTÉSE:	7
TÁMADÁSOK SZÁMA:	8
SEBZÉS(EK):	8x1d6+különleges
SPECIÁLIS TÁMADÁSOK:	Varázscsápok
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Csontmágnes
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	45%
MÉRET:	L (2 méter) + csápok
MORÁL:	Fanatikus (17-18)
TP ÉRTÉK:	27000



A mocsárvilág legrettegettebb szörnyetege. Sokan a szemzsarnok (beholder) rokonának tartják, feltehetőleg külső megjelenése alapján. A figyelmes szemlélőnek azonban rögvést feltűnnek a különbségek, melyek egyértelműen mutatják a fenti állítás valótlanágát.

A shlagoshnak gömb alakú teste van, melyből több hosszabb és rövidebb csáp nő ki. Egyetlen, testéhez képest óriási szeme a glóbusz közepén helyezkedik el.

A shlagoshok képtelenek beszélni. Csápmozgások segítségével kommunikálnak.

Harc: Bár a shlagosh természetfeletti képességekkel rendelkezik, mégis rendszerint lesből támad. Elrejtőzik a mocsár vizében, vékonyabb csápjait a felszínre engedve. Ezek a hullámverésre érzékeny antennák, melyek olyanok akár az elszáradt liánok, jelzik a legkisebb mozgást is. Ha a leendő áldozat elég közel került, akkor támadásba lendül a bestia. A harcban elsősorban vastagabb csápjait használja, melyek azonkívül, hogy sikeres támadás esetén 1d6 hit pontot sebeznek, mágikus erővel rendelkeznek (megegyeznek az azonos nevű varázslatokkal, a hatást tekintve 10. szintű varázslóként/papként értelmezendők a támadások). Minden shlagosh nyolc varázscsáppal rendelkezik, melyek hatásai:

1. Szörny Lemerevítés (Hold Monster)
2. Mérgezés (Poison)
3. Vámpír Érintés (Vampiric Touch)
4. Életenergia Csapolás (Energy Drain)
5. Komoly Sebek Ejtése (Cause Serious Wounds)
6. Ártás (Harm)
7. Öregítés (Age Creature)
8. Élet Kioltása (Slay Living)

Egy lényt maximum négy csápjával képes támadni, de támadásait szétszórhatja, több ellenfelét is támadhatja egyszerre. Ahhoz, hogy a mágikus hatások érvényesüljenek, sikeres találat szükséges. A shlagosh értelmes teremtmény, azt, hogy melyik csápját használja mindig gondosan megválasztja. Csápjainak védettsége 3, ha egy csáp egy ütésre több mint 10 pontot sebeződik, akkor azt levágták. A levágott csáp egy hónap alatt újra kinő.

A szörnyeteg óriásira nőtt szeme is rendelkezik egy különleges és egyedi mágikus hatással, az ún. *csontmágnes* képességgel. Ha ránéz egy szerves, testében csonttal rendelkező lényre, képes azt magához vonzani. Ez a

„mágneses” erő hihetetlen erejű: több száz kilónyi terhet elvonzolhat ily módon a shlagosh. Ahhoz, hogy egy karakter ellen tudjon állni a vonzerőnek, sikeres különleges erőpróbát kell dobnia. Szilárd fogódzó hely +5-20%-ot ad a mesélő belátásától függően. Csak egy próbálkozás lehetséges, amennyiben ez sikertelen, a karakter megállíthatatlanul a szem irányába csúszik, a mozgás sebessége 3. Az idők folyamán minden shlagosh megtanulja a humanoidok által használt fegyverek sajátosságait. Ismerve saját gyengéjét, vagyis azt, hogy csak közelharcban hatásosak a csápjai, azokat a támadókat vonza szemével magához, akik távolra ható fegyverekkel rendelkeznek (íj, számszerfj, dárda, stb.), vagy akik mágiát használnak ellene. Szemének védettsége 6-os, és 20 hit ponttal rendelkezik. Amennyiben ezt elveszti (külön kell vezetni a szemet ért sérüléseket), megvakul, nem funkcionál tovább a csontmágnes. A shlagoshok nagyon vigyáznak a szemükre, ha ellenfeleik valamelyike azt támadja, elsősorban annak a támadónak a megsemmisítésére törekcsenek.

A csápok a szem és a központi test együtt rendelkeznek a táblázatban adott hit ponttal (13 HD). Ha a játékos nem nevezi meg konkrétan, hogy a shlagosh mely testrészére támad, akkor automatikusan a centrális testre számoljunk.

Élőhely/Társadalom: A shlagoshok magányos, agresszív teremtmények. Semmilyen társadalommal nem rendelkeznek, elkerülik egymást. Életüket általában egy adott, hozzátartólagosan 300 láb átmérőjű területen, a mocsár egy elzártabb pocsolójában élik le. Szinte kivétel nélkül mindent megtámadnak, ami mozog. Szaporodásuk módja ismeretlen.

Ökológia: Arnakaar, Roonsan lidércura idézte meg az első shlagosh egy másik dimenzióból. A végtelen sötétség tátongó mélységből hívta elő a pusztítás megtestesülését. Kemény harcra volt a torz teremtménnyel, míg sikerült uralma alá hajtania őt. A shlagoshok máig ismeretlen módon kerültek ki Roonsan mocsárerdejéből és szóródtak szerte a világba. Mára már otthonosan mozognak itt, nem úzhetők vissza eredeti létsíkjukra, mint más beidézett lények.

Leölt áldozataikat behúzzák territóriumuk területére, ahol hagyják lebomlani a szerves anyagot. A mocsár ily módon dústított vizét bőrük pórusain keresztül felszívva táplálkoznak.

- mm -





Mitológiai ABC

Peryton

Szarvas fejű sastestű lény, hátborzongató legendával.

Mítosz: A pún háborúk idején történt: Scipio Africanus hatalmas hajóhaddal indult Karthagó ellen. Az út sokáig tartott, át a Földközi-tengeren. Néhány nappal a partraszállás előtt egy csapat szarvasfejű sasmadár csapott le a római katonákkal megrakott hajókra. A bátor legénység felvette a harcot a különös teremtményekkel, de fegyvereikkel képtelenek voltak sebet ejteni szárnyas ellenfeleiken. Csak azért menekültek meg, mert mindegyik bestia csak egy embert ölt le, majd tovaszállt. A megtizedelt római sereg tovább folytatta útját győzhetetlen parancsnokok irányítása alatt.

A rómaiak talán a perytonoktól rettegtek leginkább, sokan közülük hittek a jóslatnak, miszerint ezek a szörnyetegek lerombolják majd szeretett városukat...

RPG: A legtöbb fantasy szerepjátékban találkozhatunk a perytonnal. Az elképzelések természetesen különböznek egymástól, minden szabályrendszer átformálja a mítoszokat, saját képére alakítja őket. Ennek a szörnyetegnek azonban olyan sajátos és misztikus legendája van, melyet a legtöbb író igyekezett megtartani. A perytonról kialakult kép a következő:

Hatalmas termetű sötétzöld, néha világoskék sas, szarvas fejjel és vörös szemmel. Ha napfény süt a perytonra, nem a saját árnyékát, hanem egy emberét láthatjuk. Vannak akik azt mondják, hogy akkor teremődik egy peryton, amikor valaki távol az otthonától válik meg életétől.

Ezek a lények hosszú ideig képek akár földdel táplálkozva is életben maradni. A perytonok nem hús-evők, a gyilkolás pusztá vágya miatt támadnak az utazókra, leggyakrabban tengerészekre.

Hétköznapi emberek számára legyőzhetetlen ellenfél egy peryton, hiszen csak mágikus fegyverrel sebezhető. Ez és másik rémisztő jellemvonása, hogy áldozata szívét kitepi és magával viszi, rettegett rémmé tette. A *Moonshae* trilógiában *Douglas Niles* tollából is olvashatunk a perytonról.

Ötletek peryton-vadászoknak: A peryton a szelek szárnyán támad

Megmászhatatlan csúcsokon és sziklaormokon lelhetünk rá ugyanis fészükre.

Mesélőknek: A fenti szövegben szándékosan nem említettem meg azt, hogy miért repülnek el a perytonok áldozatuk szívével. A legendák szerint ahhoz, hogy a szarvasasok szaporodni tudjanak, dobogó szívre van szükségük (a peryton által kitepelt szerv tovább dobog). Ha a nőstény madár megeszi azt, időszakosan visszanyeri saját árnyékát, és erre az időre termékenyé válik.

A perytont felhasználhatjuk eszerint a mítosz szerint is, mely — önmagában — egy remek mese forrása lehet.

Ha a mesénkben tengerre szállnak a karakterek megismételhetjük a legendát, mely Scipió hadával megtörtént.

A Phouka

Állatok alakját magára öltő szellem. Vérbeli bajkeverő.

Mítosz: a kelta mitológiában szereplő, alakját megváltoztatni képes lény. Bármilyen állatalakot felvehet. A legendák szerint saját formája nincs is. Leggyak-

rabban kisebb állatok alakját ölti magára (nyúl, menyét, róka), ritkán nagyobbakét is (vaddisznó, ló). Az alakváltoztató képességét leginkább bajkeverésre, gonosz tréfák kivitelezésére használja. A legismertebb trükkje, amikor szabadon legelésző csodaszép paripa alakjában vicceli meg a megfáradt utazókat. Ilyenkor, ha a fáradt vándor — kihasználva a váratlan szerencsét — felül a kecses ló hátára, a phouka vad, nyaktörő vágatába kezd. Hosszú mérföldeken át száguld lovasával, lehetőleg úgy, hogy össze-vissza hasogassák az ágak a szerencsétlen ruháját és arcát. Keskeny fahidakon trappol át, feneket-



ránk. Első trükkünk az lehet, hogy megpróbálunk elrejtőzni előle. Ez nehéz lesz, mert a peryton intelligens és támadását úgy számítja ki, hogy az áldozatnak ne legyen esélye elbújni.

A repülő lényekre ártalmas mágikák természetesen a peryton ellen is remekül beválnak.

Amit feltétlenül tudnunk kell, az az, hogy egyszerű, hétköznapi fegyverrel ne is próbálkozzunk, csakis varázsserejű fegyverekkel van esélyünk.

Ha a perytonok fészékét akarjuk megsemmisíteni vagy kifosztani, akkor kemény hegyi útra készülünk fel.





len szakadékok mellett vágtat végig, minél kellemetlenebb, riasztóbb és félelmetesebb szituációkba keveri áldozatát. A peches lovas végül pocsolójában, gyakrabban trágyadombon fejezi be kellemetlen utazását.

Bizonyos elképzelések szerint a phouka tárgyak alakját is képes felvenni. Földön fekvő ékszert formál, és megvárja, hogy egy arra tévedő ember felvegye. Aztán ha a szituációt megfelelőnek érzi, átalakul gúnárrá, vagy kecskévé. Képzeljük el, ha egy vásártér közepén a szerelmes parasztlány egy nyakéket helyez kedvese nyakába, mely váratlanul békává változik, és vidáman brekegni kezd...

RPG: A phouka kevésbé ismert lény, ráadásul nehezen építhető be szerepjáték rendszerekbe, így érthető, hogy nemigen találkozunk vele a Szörny Könyvtárakban. Megtalálhatjuk az AD&D-ben (de ott is csak a keltákról szóló kiegészítő könyvben), a rendkívül alaposan kidolgozott Rolemaster Creatures & Treasuresben, vagy a Monsters of Myth & Legend-ben. Ez utóbbiban a phouka éjszakai élőholt teremtmény, aki fekete vagy vérvörös ló alakjában támad az utazókra. Taktikája a következő: az utas háta mögé lopózik, fejét az utazó combjai közé dugja, és a hátára emeli a meghökkenést vándort. Utána inaszakadt irammal elindul egy sziklafal vagy egy szakadék felé. A vad vágtának hirtelen vége szakad, és a phouka hátáról leeső vándor vagy kőkemény falnak ütközik, vagy lezuhan. Miután a szerencsétlen utazó kiszendvedett, a phouka új áldozat után néz.

Ötletek phouka-vadászoknak: A phouka az a lény, amelyre nem lehet vadászni, ő vadászik ránk. Ha szembe kerülünk vele, a legjobb közönyösséget színlelnünk. A Phouka azt élvezi, ha a póruljárt sopánkodik, szenved. Ha látja, hogy az áldozatnál nincs hatása a durva tréfának, hamar

megunja és abbahagyja „kínzásunkat”.

A fenti jó tanácsnak van két feltűnő gyengéje. Az egyik az, hogy sohasem lehetünk biztosak abban, hogy phoukával állunk-e szemben. A másik, hogy a váratlanul ránk támadó phouka úgy meglephet minket, hogy eszünkbe sem jutna rá gyanakodni.

Mesélőknek: Ha lazítani akarunk mesénken, ha túl sok volt már a harc, vagy csak egyszerűen szeretnénk egy kicsit megrézfálni a játékosokat, akkor előránthatjuk a tarsolyunkból a phoukát.

Használjuk ki, hogy a phouka bármilyen alakot felölthet (ha úgy

godtan alkalmazhatjuk. Ugyanis valószínűleg ártalmatlan, egyedül a tréfának él, a világ egyéb, komolyabb kérdései nem foglalkoztatják. Tartsuk szem előtt azt is, hogy a phouka felettből félnék. Ha megszorítják, harcra kényszerítik, menekülni próbál, mely alakváltoztató képességei felhasználásával nem valami nehéz.

Ha a Monsters of Myth & Legend élőholt phoukáját, vagy valami hasonló, valóban ártalmas phoukát mesélünk, ne felejtjük el, hogy a partinak a lény legyőzéséért pont, esetleg megtalálható kincs jár.

Végezetül még két ötlet, a phoukák repertoárjából:

— valami rendkívül ritka állat (például: aranyszörű szarvas, kékmadár) alakját felvéve maga után csalogatja a partit, átvezeti őket büzlő csatornákon, fagyos patakokon, és más undorító és kellemetlen helyeken. Mikor végül beleun a játékba, hagyja, hogy a parti elfogja, majd a kezük között átalakul varangyos békává, patkánnyá, vagy más visszatartó lényé.

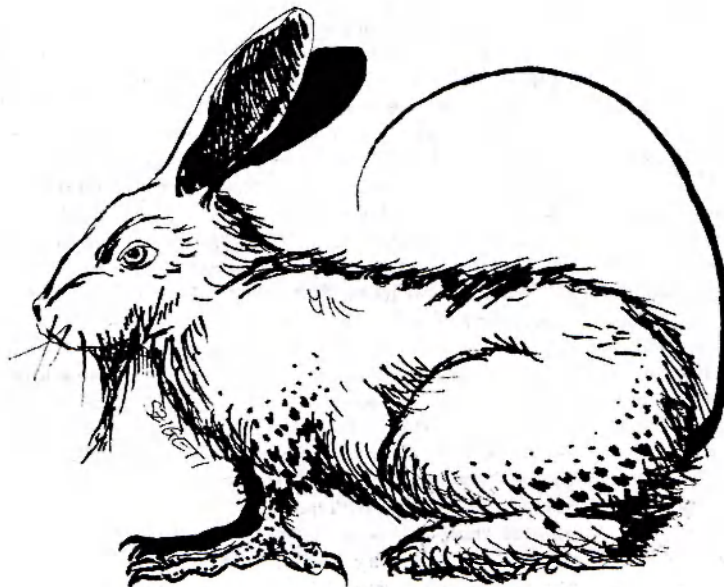
— egy másik kedvelt tréfája egy személyen működik. Ezt leginkább fogadóknak alkalmazza, ha a parti tagjainak külön szobái vannak. Valamilyen apró tárgy, vagy lény alakjában elbújik az

áldozat szobájában. Majd amikor a karakter este lepihenne, a phouka valami hatalmas állat (elefánt, ló, vaddisznó, stb.) alakját veszi fel, esetleg meg is szólítja a karaktert „Hogy vagy ma este öregfiú?”.

Innen jöhet a vígjátékokból olyan jól ismert szituáció: a szobába berángatott társak már semmit sem látnak (a phouka magában vihogva visszaváltozott). De ahogy az áldozat ismét egyedül lesz, megint ott az állat „Nem mondtad, hogy vendégeket hívsz, tudod, én nem szeretem a társaságot.”

A hatás sokkal jobb, ha az áldozatot alakító játékost félrehívjuk, és külön mondjuk el neki, hogy mit észlelt.

- mm -



akarjuk akár tárgyakét is). Legyünk gonoszak, ijesszünk rá a karakterekre. Ne okozunk azonban komoly kárt nekik, varázstárgyaikat, értékeiket ne semmisítsük meg, és ne sebződjenek meg komolyabban.

A phouka remekül használható arra, hogy játékosainkat, akikben a szabályrendszer elnyomja a mese utáni vágyódást („már csak kétezer pont és szintet lépek, onnan kezdve 15-ös a THAC0-m, és még két varázslat lehet a fejemben”), megmutassuk a fantasy játék varázsát és mesészerűségét.

Bár a phouka egy hihetetlenül erősnek tűnő szörny, hiszen a felvett alak minden képességével rendelkezik (akár sárkány is lehet!), és megtartja az intelligenciáját, mégis nyu-





TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

Bevezető

Éz az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bátorhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Tüélők Földje.

Éz Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, erről kapta a nevét is ez a hely. A játékosok egy-egy fantasy-karaktert irányítanak. Éz 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 Játékmaster felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-6 oldalas, lézernyomatotóval készített levél formájában. Éz 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 játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövegségek 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.

A TF a Beholder Bt. nevével fémjelzett egy éve sikeresen működő játék, amelynek minőségére, megbízhatóságára garancia a több száz hűséges játékos. A Beholder Bt. szervezésén kívül megjelenő vagy meghirdetett esetleges játékokért, azok minőségéért cégünk nem vállal garanciát.

Néhány információmorzsa

Felhívjuk a kedves új jelentkezők figyelmét, hogy május 15-től a 0. forduló is 3 zsetonba, azaz 90 Ft-ba kerül. A jelentkezési lapok alapján a 0. fordulókat csak akkor tudjuk indítani, ha a jelentkező nevére már pénz is érkezett. A 6. forduló lejátszása után ezt a 3 zsetont visszatérítjük (azoknak is, akik 2., 3., stb. karaktert indítottak így május 15 után), tehát a 0. forduló továbbra is ingyenes a gyakorlatban.

Most pedig, sokak kívánságának megfelelően, vessünk egy rövid pillantást a különböző fajok gyengéire és erősségeire. Az itt leírtak természetesen csak spekulatív eredmények, elképzelhető, hogy te ettől eltérő tapasztalsz, mivel a programban néha történnek apró változtatások, a játékegyensúly tökéletesítése érdekében.

Ember: Semmilyen speciális képessége sincs, viszont induló tulajdonságainak összege átlag 8-cal több, mint más fajoké. Éz azért nagyon sok előnyt jelent, hiszen a tulajdonságok növelése sok fáradsággal jár. **Elf:** Nagyon magas ügyességgel indulnak. Nyomkövetés, vadászat, dobófegyver és löfegyver szakértelmük sokkal gyorsabban fejlődnek, mint más fajoknak.

Törpe: Nagyon magas egészséggel indulnak, ezért sokkal több életpontjuk van, mint más fajoknak. Erejük is a legnagyobb a troll után, ezért aránylag hamar lesz sebzés pluszuk és sok tárgyat bírnak cipelni. IQ-juk nagyon alacsony. Bányászat szakértelmük másfélszer gyorsabban fejlődik más fajokénál, és méreg, valamint energia elleni mentődobásra van +3-uk.

Árnymanó: Nagyon magas ügyességgel, így aránylag jó védettséggel indulnak. Egyéb tulajdonságaik sem alacsonyak. Nagyon jól tudnak lopni, lopás szakértelmük villámgyorsan fejlődik, így 10-20 forduló múlva már olyan tárgyat vesznek el másától, amelyet csak akarnak. Rejtőzködés, csapdakészítés és észlelés, valamint zárnyitás képességeik is jobban fejlődnek az átlagosnál.

Troll: Borzasztóan erősek, már induláskor van 1-2 plusz sebzésük ütésenként. Minden kör elején szintenként egy életponttal többet regenerálódnak, mint más fajúak. Egészségük is aránylag magas. Hátrányuk, hogy nagyon buták, nehezen tudnak tárgyakat feltalálni, kevés varázspontjuk van. Fegyverszakértelmük kb. 10%-kal (magas szinten 15-20%-kal) gyorsabban fejlődnek, mint más fajoknak.

Gnóm: Nagyon magas IQ-val indul, és a Feltalálás parancs nekik csak 5 pontba kerül. Ezenkívül 3 sikeres F parancsot adhatnak ki körönként (más fajok csak kettőt). Sok varázspontot kapnak, és gyorsabban fejlődik teológia és taumaturgia szakértelmük. Hátrányuk, hogy nagyon gyengék fizikailag, kevés tárgyat bírnak el. Gnómmal játszó játékosnak sok pontot kell költenie erejének fejlesztésére (akárcsak a trollnak az IQ fejlesztésére).

Alakváltó: Minden szintlépéskor kapnak egy speciális alakváltó képességet. Ezek nagyon sokat segítenek abban, hogy az alakváltók kevesebb TVP-ért több dolgot tudjanak csinálni, mint más fajok. Vannak ezek között olyan tulajdonságok is, amelyekhez hasonló hatást más fajok csak kemény munkával tudnak elérni. Intelligenciájuk aránylag magas. Nagy hátrányuk, hogy mind fegyver, mind egyéb szakértelmük lassabban fejlődnek (10-20%-kal), mint más fajok esetén.

Kobudera: Tulajdonságai kicsit jobbak az átlagosnál. Már kezdetben birtokolják a harcművészet szakértelmet, amelyet mások csak nagyon sokára, drága pénzért szerezhettek meg. A magas harcművészet egyben nagyobb alapsebzt is jelent (1. szint +d3, 4. szint +2d3, 7. szint +3d3, stb). Mászás és rejtőzködés szakértelmük az átlagnál gyorsabban fejlődik. Az első tíz fordulóban vitathatatlanul a kobuderek a leghatékonyabbak, de ha a későbbiekben az ökölvíváson kívül semmilyen szakértelmet sem fejlesztenek, akkor átmeneti visszaesésben lehet részük a 20-40. forduló között.

Tapasztalatunk alapján a választott faj a játék folyamán semmilyen előnyt nem jelent, az élvonalban minden faj képviselői jelen vannak. A gyors haladást nem az előnyös tulajdonságok teszik lehetővé, hanem az, hogy tudd, hogyan kell ezeket kihasználni.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

163. NAP

Kicsit nyúzottan ébredtem: a sötét, koszos, bűdös labirintusban eltöltött éjszaka után ez nem is csoda. Fehér Kelduin ugyan megpróbált meggyőzni róla, hogy ez a természetes közeg egy árnymanónak, itt érzi jól magát, akárcsak a gwargyni törpecápa az akváriumban. Sajnos fogalmam sincs róla, hogy hol van Gwargyn, milyen egy törpecápa és mi az az akvárium, de tartok tőle, hogy egyik sem jelent semmi jót. Még a társaim is faji előítéllettel viseltetnek irántam! Elhatároztam, hogy ma válogatás nélkül mindenkitől lopni fogok, aki csak az utamba kerül.

Rosszkedvemem dárdakészletem feltöltése után a barlangbejárat közelében sziesztázó kaszabolósáskán töltöttem ki. Éz az óriási rovar hatalmas és borotvaéles mandibulákkal harcol. Hajszálon múlt, hogy nem metsette le amet. A győzelem után levágtam és elraktam az éles-végtagokat, hátha támad



valami ötletem, hogy mire lehet őket használni.

Egy ember férfitől kölcsönvettem a 3. deus ex machinát. Azt hiszem, ez jubileumnak számítt. Most már aránylag biztonságban éreztem magamat, ezért kedvemre szórakozhattam: először futball-edzést tartottam egy beásott alakváltó fejével (csak Kelduin meg ne tudja), és hosszan üldöztem egy sántikálva menekülő kőevőt. A napi szabadidő kultúrált eltöltésére egy újabb kaszabolósáska kivégzése tette fel a koronát.

Bárcsak lenne egy szöges bunkóm, minden suttyó kétszer is meggondolná, hogy belém köt-e. Alvás közben mentális üzenetet kaptam egy kobuderától. Sörtehajú Ninsainak hívják és csereberélni akar velem. Valami mászó karmot ígért. A természetes előítéletet az ellen szólt, hogy szóbaálljak vele, de egy olyan karom biztos jó lenne valamire. Megbeszéltük a helyet, ahol két hét múlva majd találkozni fogunk.

172. NAP

Már régóta kacsintgatok a délre fekvő hatalmas erdő felé. Ma végre elhatároztam, hogy megkezdem a felderítést. A hangulatom ideális volt: a nap sütött, a szél virágzó orchidea illatát hozta, a közelben egy tehén legelészett békésen... Oppsz, nem tehén. Annál jóval nagyobb, sakálfejű, oroslánsörényű lény, és egyáltalán nem is legelészik. Sőt. Nagyon erősen néz rám, és ugrásra készülődik!

Amikor a hatalmas állkapcsú szörny ordítva rámvetette magát, egyáltalán nem ijedtem meg, hanem felkészültem a küzdelemre. A gatyám is csak azért lett tele, hogy ha hátralök ez a fenevad, akkor puhára essek. Az elkövetkezendő csatában akkora verést kaptam, amekkorát a Túlélők Földjén talán még egyszer sem. Az egyetlen szerencse az erdő közelsége volt. Amikor bemenekültem a fák közé, a hatalmas testű szörny beragadt két fa közé és nem tudott követni.

Az erdőben sem volt kevesebb kalandozó tábor, mint a pusztában, sőt! Egy elf nőtől egy botot, egy törpe férfitől pedig egy smirgilevelet sikerült lopni. Nem nagy zsákmány. Furcsa növényeket is találtam, az egyiknek hosszú és rugalmas indái voltak, a másiknak furcsa, korongszerű termései. Sajnos egyikre sem sikerül felmásznom. Az utóbbi kérgébe belevestem egy szívet és beleírtam, hogy SZ. B., gyengébbek kedvéért Szöges Bunkó. A környékbeli nyomok tanulmányozása után egy ősrög fa odvába bújva merültem álomba, belélegezve a kellemes erdei levegőt, megint az én szerelmemmel álmodtam.

184. NAP

Fehér Kelduin kopogtatására ébredtem - azt mondta, a nyomaimat követve talált meg. Némi információért és pár vacak tárgyért, amit útközben szedtem össze, adott nekem egy csontszablyát. Ez egy durva csiszolású görbe kard. Sokkal jobb fegyvernek tűnik, mint a kőkés. A jövőben, ha éles fegyverrel akarok harcolni, inkább

ezt fogom használni. Mégiscsak van értelme ennek a csapat dolognak, ha ilyen könnyen átvághatóak a társaim.

Követve az erdei ösvényt, hamarosan eljutottam egy tisztáshoz, amin egy magas, fekete gránitorony emelkedett! A torony körül itt-ott kalandozók szunyókáltak. Rögtön hozzáálltam a lopkodáshoz, egy vizestöm-lőt, majd egy tigroszlán fogat csórtam. Azonnal elkezdtem gondolkodni, hogy mire lesz jó ez a fog, amikor megpillantottam a megoldást, egy durva mászó karmot a szintén békésen szendergő Flavius oldalán! Troll legyen, ha ezek után cserélek azzal a kobuderával, úgyis biztosan át akart vágni. A karmot a lehető legtermészetesebb könnyedséggel elemelve, bekopogtattam a torony ajtaján.

Odabent egy nagydarab, tetőtől talpig páncélbe öltözött ember férfi fogadott. Előadta, hogy az erdőn túl gyülekeznek a sötétség szolgái, és azok ellen gyűjt seregeket. Szánakozva gondoltam a torony körül pihenő szedett-vedett csúrhérré, amely még arra sem képes, hogy a kemény munkával elkészített mászó karmaira és vizestömőire vigyázzni tudjon. A fickó egy nagy zacskó aranyat lóbált meg a szemem előtt, erre persze megígértem, hogy segítek neki fegyvereket szerezni, ha nem is csatlakozom.

A nap hátralevő részében az erdőben és környékén járdöröztem, és mondhatom, jó eredménnyel: elejtettem egy sünmedvét, egy királygyíkot és egy grákó denevért (ld. enc.)! Mielőtt elaludtam, még eszembe jutott, hogy a kobudera ott toporog a vacak karmával a megbeszélthelyen. Kellemes érzés töltött el.

190. NAP

Elhatároztam, hogy ma elkészítem a kért fegyvereket. Mint mindig, most is rengeteg érdekes dolog jött közbe, amivel foglalkozni kellett, így az unalmasabb teendők lényeges halasztást szenvedtek.

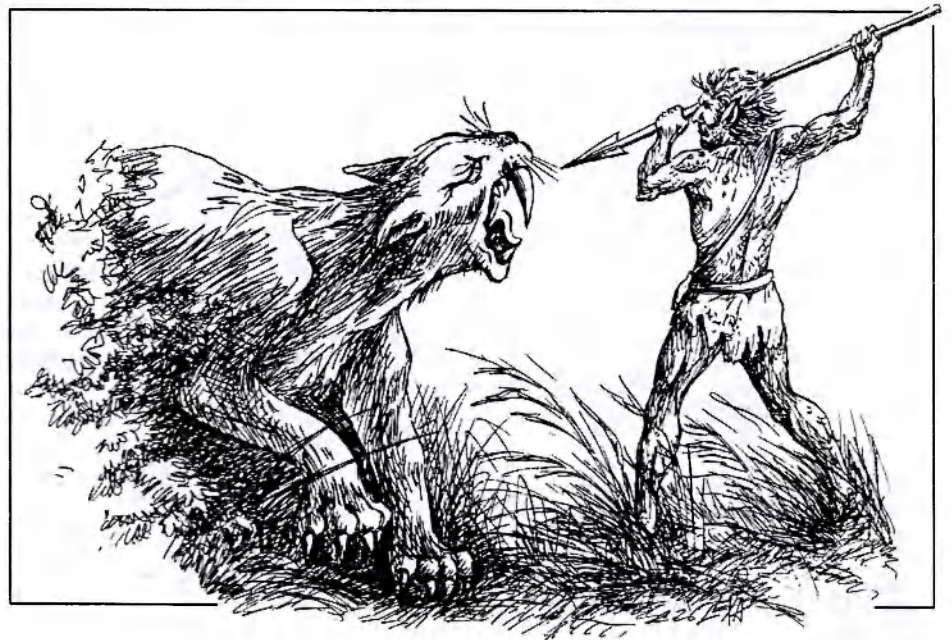
Az első látványosság egy fémes felszínű, kaktuszszerű növény volt. Jó móka, ha egyik

oldalról álltam elé, akkor nagyon vékonynak látszódtam a tükörképem, ha a másikra, akkor meg rettenetesen kővérnek! Végül lemetszettem egy darabot a kérgéből, jó tükör lesz belőle. No nem, nem azért, mert hiú vagyok — egyszerűen csak jobb felkészülni arra az esetre, ha már túl hosszú lesz a szakállam, és borotválkoznom kell...

Egy kisebb ligetben találkoztam valakivel. Először azt hittem, Zurglug az, de sokkal szőrösebbnek és intelligensebbnek nézett ki. Csak amikor visongva rámvetette magát, akkor jöttem rá, hogy ez egy gorombilla. A csata után kivágtam a lapocacsontját. Van egy olyan halvány érzésem, hogy ez a tárgy még valamilyen korszakalkotó felfedezéshez fog vezetni. A liget másik lakója, egy pigmeus is rám fente a fogát, valószínűleg azért, mert az ő ebédje is a gorombilla lett volna. Miután lelket vertem belé (belőle?) a bunkósbottal, megpróbáltam felkutatni a helyet, ahol lakik. Hála a más kalandozók által hagyott nyomok gyakori tanulmányozásának, némi nehézséggel sikerült az apró lábak nyomát követni. A faodú mélyén néhány túske volt csak. Végükön valami csillogott — talán méreg?

Kipróbáltam a vadonatúj mászó karmomat, egy rát-fáról szárnyas hernyót gyűjtöttem. Nem is olyan komplikált dolog ez a mászás. Főként, mert nekünk, árnymanóknak ehhez különös tehetségünk van (legalábbis Mungó nénikém szerint, aki a kobudera elöl mindig a legközelebbi fára menekült). A mai lazítás abból állt, hogy a csontszablyámmal miszlikbe vágtam egy smirglibokrot. Hehe, erről senki sem fog már smirgilevelet gyűjteni!

Lefekvéskor előtt Kelduinval nekiálltunk botokat gyűjteni a gránitorony lakójának, de én hamar elfáradtam, és rövidesen már egy bokor tövében hortyogtam. Mind az egy szememet álomra hűnytam kezemben három drága kis deus ex machinát markolva, bár az igazat megvallva kettőt is odaadtam volna egy igazi szöges bunkóért. S.P.



A bárd és a démonok

A mélyen járó viharfelhők elsötétítették a látóhatárt, torlaszokon túl lassan lenyugodott a nap. A szürkület északi szelet hozott, a szél egyhangúan szitáló esőt, amely azonban nem boldogult az elfoglalt várat emésztő lángokkal.

A mezőn, mint néma, alattomos óriások, palaszürke katonai sátrak sorakoztak. A tábornokok, fáklyák itt-ott fellobbantak, a tépett köpönyegbe burkolózó őrk szitkozódva bajlódta velük. Komorak voltak és elgyötörtek. Nem csupán köpönyegük, öltözkük is elrongyolódott már; néhány holdfordulóval korábban makulátlanul csillogó lánccingük megfeketedett, a kiontott vér meg az állandó nedvesség silány pengéiket is kikezdte. Már egymással sem volt kedvük verekedni. Pálínkakészletük rég elfogyott, az ázott fahasábok vajmi kevés meleget adtak, a tüzek körül bőven terjengett

a csípős füst. A harcosok némelyike bajusza alatt máris pokolba kívánta urát, s a hosszadalmasnak ígérkező hadjáratot.

Békebeli tűz egyetlen sátorban lobogott csupán — mi több, itt forralt bor is akadt. A hatalmas, kékre-zöldre festett lószőrből font hadijelvény, melyet Lequiria seregvezére az eső miatt szállására hozatott, megfakult már, akár tulajdonosának dicsősége...

Raphaelus Gur Kitrichi pohos, elkényelmesedett ember volt. Hadvezéri hírnevét nem csatában tanúsított hősiességének köszönhette — jobbára távol maradt a harc sűrűjétől. A háborút szigorúan intellektuális időtöltésként fogta fel, valahogy úgy, mint a gúlasakkot; a mocskos munkát alantasainak hagyta, kezét, öltözkét sosem szennyezte be ellenségeinek vére, ereje tudatában mégis gyakorta fakadt ki ilyenformán ágyasai előtt:

„Vigyázz! Hisz tudod, milyen könnyörtelen vagyok...!”

Ezen az estén, noha újabb diadalt könyvelhetett el itt a tengermelléken, nem volt elégedett. Titkolni igyekezett félelmét, papja azonban, szemes ember lévén, pontosan tudta, hányadán állnak. Percek óta hallgattak mindketten, s ez a némaság lassanként elviselhetetlenné fokozódott. A tengeristen szolgája — magas, szikár, deresedő haját varkocsba fogó férfi — a tűzbe bámult, majd felütötte fejét, s tovább nyugtatgatta urát.

— Hidd el, nemesenszületett, egy lélek sem juthatott ki abból a várból!

Sötéten csillogó bal szeme (a jobbat még siherkorában veszítette el) most is karbunkulusra emlékeztette Raphaelust. Jól festene aranyfoglatban, gondolta bosszúsan a seregvezér. No jó, lehetne ezüst is. Persze Giamani mesternek kellene elkészítenie...

Csak ekkor jutott a tudatáig, miről is beszél a pap. Tekintete megrebbent, a hadijelvény egy fonatával babráló ujjai megremegtek.

— Az emberek — kezdte — egy hatalmas, fehér ménről suttognak megint. Egy felszerszámozott lórról. Azt mondják, többször is feltűnt a tábor körül, de elüget, mielőtt közelíteni próbálnak hozzá... — Ingerülten hajított a tűzbe egy marék szórt. — Azt mondják...

— Az emberek fáradtak és babonásak, ráadásul ostobák, nemesenszületett — mosolygott a pap. — Ugyan, mit keresne itt egy felszerszámozott harci mén? A katonák tudják, hogy annak a vándorénekes fickónak, Gorduinak fehér lova van, hát mindenhová fehér lovat képzelnek... Gorduin azonban az erődben rekedt: saját szemekkel láthattad a falakon két nappal ezelőtt is. Onnét pedig nem menekülhetett, nem surranhatott ki észrevétlen! Ha meg netán mégis felbukkanna, íjászaid nyomban végeznének vele. Mert halandó ember ez, meséljenek róla



A bárd és a démonok

akárhány legendát az ostobák! — Antoh isten szolgálja legyintett. — Tisztesség ne essék szólván, meglepett, hogy így hurokba dugta a fejét. Ravaszabbnak hittem az ilanori kutyát!

— De ha mégis kijutott... — A seregvezér hangjából csak úgy süttött a rettenet. — Azt is beszélük, áldozatainak lelkét sötét, halottidéző szövetségesének adja préda gyanánt!

— No persze. Én pedig üres óráimban Amheramunt szolgálom... — A szikár pap elfordult, nem akarta, hogy ura lássa ádáz vigyorát. Ohó! Hát ennyire félünk? Egyszerre hinni kezdtünk a nép egyszerű, tompaagyú fiának? Akkor kellett volna meggondolni a dolgot, amikor hadüzenet nélkül rárontottál a Dwyll Unió határszéli lovagváraira! Hiszen köztudomású, hogy az Unió nagymestere jó kapcsolatot tart fenn a kontines kalandozóival... Számíthattál volna rá, hogy a megtorlás nem hatalmas seregek, hanem magányos, ám annál veszedelmesebb, mindenüvé eljutó kalandozók képeben érkezik! A pap megkerülte az asztalt, végigsimított azon a jókora, kapcsolós könyvön, amelyben az útvonalak és erődalaprajzok lapultak. Jó félszáz pergamen, rajtuk pókhálófínom vonalak, szép szavak. Felütötte a kötetet. Újabb győzelem! De vajon meddig még...? Felpillantott a seregvezérré.

— Még tegnap elvégeztem a szertartást, nemesenszületett. Az istenek tanácsát kértem, az ő szavukat hallgattam. Gorduin nem juthatott ki a várból. Végeztél vele, örvendezz hát!

— De...

— Ne vond kétségbe az égiek bölcsességét, uram! — A pap mindentudó mosollyal tárta szét két karját. — Tudnod kell, hogy nem tévednek soha. Nekik...

Talán mondott volna többet is — de nem tehetette. Ép bal szeme elkerekedett, a természetes foglatban sötétlő karbunkulus elhomályosult. A szikár férfi megingott, lehayatlott: halott volt.

Raphaelus Gur Kitrichi hunyorgott. Képtelen volt megmoccanni. Értetlenül meredt a tetem tarkójából kimereődő hajítótör markolatára, s a táborot övező sötétség hirtelen meglevenedett darabjára, mely e pillanatban vált láthatóvá az asztal túloldalán.

A seregvezér holmi démonnak, más létsíkok iszonytató teremtményének vélte — pedig Tier Nan Gorduin, a bárd — ahogy arról oly sokakat, oly alaposan meggyőzött a hadjáratokban, báltermekben és hálósobákban egyaránt — e világ szülötte volt, akárcsak Kitrichi; egyenes szálú, sötét haja, szürke szeme, éles vonású arca rendszerint bizalmat, legfeljebb féltékenységet ébresztett embertársaiban.

Igaz, most valóban rémisztőnek látszott. Így akarta. Oldalra billentette fejét, Kharéban készült nyílpuskáját a seregvezérré emelte.

— Amint hallottam, vártál már... — Egy lépést tett előre nesztelenül, ahogy ragadozók járnak az éjszakában. Arcélét rőtre színezte a tűz fénye. Látnivaló volt, az elmúlt hetek eseményei őt is keményen pró-

bára tették. Lepillantott a nyitott könyvre, a jka mosolyra rándult. — Látom, semmiről sem feledkeztél meg. Rendet tartasz a házad táján, háborúban, békében egyaránt.

— Őrség...! — Kitrichi hangja elfúló suttogás volt csupán. Odakint senki nem mozdult, északi szél zúgott a pányvák között.

— Darton színe előtt állnak. — mondta csendesen a bárd. Fülelt. A távolból nyerítés hallatszott. Erre aztán elmosolyodott megint, ezúttal fáradtabban, s egy kicsit szomorúan. — Ideje mennem, nemesenszületett. S távoznod kell neked is.

— Megegyezhetünk — súgta a seregvezér. — A magadfajtanak...

Nem fejezte be.

Tisztjei néhány órával később találtak rá, szívében két fekete tollú nyílveendő. Asztalára borulva hevert, vére átítatta becses könyve utolsó lapjait...



— Higgy nekem, Tharr papjai ellen nem küldhetsz senki mást... — A boszorkány lassan ingatta fejét. — Még ha találsz is Erionban valami bolondot, aki szintúgy kötélnek áll, bizonyos lehetsz benne, hogy sosem látod viszont!

A terem vaskos falai között sokszoros visszhangot vert szava. A boszorkány smaragdöld ruhát viselt, a gyertyák gyér fényében smaragdszínben lángoltak a szemei is. Vörös hajkoronáját abbit-acélból készült, tekergő kígyót formázó pánt fogta össze, szemernyi kétséget sem hagyva afelől, hogy e teremtés a Fidiori Belső Boszorkányrend tagjaként gyakorolja praktikáit.

A férfi, a Toroni Birodalom grófja, akihez szavait intézte az imént, kedvtelve méregette. Kreol bőrével, gleccserkék szemével, különös, fehérszöke fűrtjeivel jóképűnek számított maga is. Negyvenesztendő sem volt még, és bolondult a szebbik nemért. Szíves örömet eljátszozott volna a boszorkánnyal is, ám a kígyót formázó pánt óvatosságra intette.

— Ugyan Kalkira! Északon egy tucat kalandozó is akad, aki képes elhozni nekem őt! Vagy van merszed mást állítani?

A boszorkány felcacagott, azután megrázta fejét.

— Arra céloztam mindössze, hogy Tier Nan Gorduin az egyetlen olyan rátermett zsoldos, aki pillanatnyilag elérhető — Hirtelen összevonta szemöldökét. — Ne lopjuk hát a drága időt, grófom! Vagy azért hívtál, mert tudod, hogy nélkülem sosem találnál vállalkozót erre a feladatra, vagy azért, hogy erényességemet újfent próbára tedd. Az előbbi esetben hallgatnod kell rám, az utóbbiban — fagyosan elmosolyodott — ... nos, ne számíts semmi jóra!

— Merész vagy, leány... — A gróf továbbra is kedvtelve méregette Kalkirát. — Hogy a kránba lehet egy nő ennyire magabiztos?

— Azt hiszem, sok egyéb dolgot nem értesz te velünk kapcsolatban... — A boszorkány az ablak-

A bárd és a démonok

hoz lépett, és kitekintett. A kék hold magasan járt, beüzüstözve a tájat, a messzeségből idelátszó tengert és a víz felett széterült füstöt. Pár száz mérföldnyire nyugatra, a part mentén lequiri portyázók dúltak. A horizonton feltorlódtak a súlyos esőfelhők. Vihar készült.

A gróf Kalkira mögé lépett. Tétován a dereka felé nyúlt, azután gyorsan visszahúzta a kezét. — No igen... — mondta rekedten. — Nem értem például, miért segít nekem egy rendbéli boszorkány. Ha csak...

A lány megperdült a sarkán, úgy sziszegte a gróf arcába:

— Akadnak dolgok, uram, amiket nem is kell értened!

A toroni hátralépett, erőnek erejével kellett elfordítania fejét.

— Rendben van. Küldess ezért a... Gorduinért! Ha valóban úgy történik minden, ahogy megjövendöltem, busásan megjutalmazlak mindkettőtököt. Ha azonban nem...

— Ne fenyegetőzz, grófom! Megtanulhattad volna, hogy ezzel a magunkfajtánál nem érsz célt — mosolygott Kalkira. — Érd be ennyivel. Magam is azt akarom, hogy valaki elragadja őt Tharr híveitől. Hogy mit kezdesz vele azután, engem a legkevésbé sem érdekel. Tier Nan Gorduin pedig, ha jól tudom, ismét pénzsűkében

van, s még hálás is lesz, hogy papokkal verekedhet a költségemre... — Elhúzta száját. — Mondják, különös örömét leli az ilyesmiben. Nem okoz csalódást, meglásd!



Gorduin kortyolt a predoci óborral telt kupából, s csak mosolygott házigazdájá és reménybeli megbízója, a gróf ámulatán. Két órán át hallgatta figyelmesen, mit várnak tőle, pár kérdést tett fel közönyösen — akkor komorult el csupán, mikor a toroni oldalán egy kurta termetű, púpos, meghatározhatatlan korú és fajú figura bukkant fel. A lény ura füléhez hajolt, és

elmélyült suttogásba fogott. Közlendője Kalkirát is érdekelt: óvatosan közelebb húzódott, de nem sikerült elkapnia egyetlen szót sem. Gorduin hátradőlt székében, borát kortyolgatta, úgy bámult az égbolt ablaknégyszögbe foglalt szeletére. Várta a folytatást és várta a hajnalt — édesmindegy volt neki, melyik jön előbb.

— Sok az ellenséged, nemdebár, Gorduin uram? — érdeklődött végül a gróf. — Számolatlanok az én rosszakaróim is. S gyanítom, mostani vállalkozásunk után

tovább szaporodnak majd haragosaink... — A bárdra sandított. — Aggaszt a dolog?

— Csak amennyire az égzengés.

A toroni elnyomott egy mosolyt. — Mindjárt gondoltam. — Előrehajolt, kutató pillantást vetett a sötétbe öltözött férfira. — Hanem ha igaz, valakinek igencsak a terhére vagy. Olyasvalakinek, akit én nem szeretnék ellenségemnek tekinteni. Úgy sejtem, szüntelenül a nyomodban jár — meglehet, fültanúja volt a köztünk elhangzottaknak is.

Gorduin tekintete rezenéstelen maradt. Réveteg mosolya meghökentette a gróft. Kránba ezekkel a kalandozókkal! Halála napjáig nem fog tudni kiigazodni rajtuk!

— Famulusom — bökött a púposra — érzékelt valakit a közeledben. Ám mindhiába próbálkozott, nem sikerült megbizonyosodnia az idegen jelenléte felől... Hidd meg azonban, sosem tévedett még! Bízom a megérzéseiben. Vigyázz, Ilanor szülötte, vigyázz! Felmérhetetlen a hatalma annak, aki ide is követni tudott téged, méghozzá úgy, hogy igazában még azt sem tudhatjuk, csakugyan jelen van-e... Azt hallom, megfontolt ember vagy. Egy efféle mágus megharagítása nem vall különösebb megfontoltságra. Úgyelj jobban, mindkettőnk érdekében kérlek!

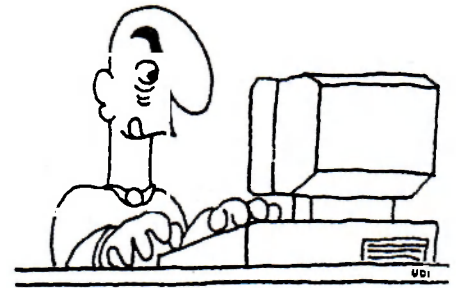
A feketébe öltözött férfi felállt. Könnyedén meghajolt a gróf és a sarokba húzódott Kalkira felé, s az ajtóhoz indult. Mielőtt kilépett volna, hátrafordult, s talányos arccal bólintott.

Ő tudta, miért.

(folyt. köv.)



SZÁMÍTÓGÉPES ROVAT



Először is szeretnék válaszolni annak a néhány levélíróknak, akik a számítógépes rovat ellen szavaznak. Felméréseink szerint az aktív szerepjátékosok 87%-ának van otthon számítógépe, és legtöbbjük ezt játékra (is) használja. Azt hiszem, ez már önmagában indokolja eme 1-2 oldal létezését. Másrésztől, igyekszünk olyan játékokról írni, amelyekről leírás még számítógépes lapokban nem szerepelt, vagy pedig olyan információkat, kiegészítéseket közlünk, amelyeket még nem lehetett olvasni sehol sem. Végezetül a harmadik érv az, hogy legalább annyi levél, szavazat, dicséret szól e mellett a rovat mellett, ahány ellene.

A mostani játék, amellyel foglalkozunk, ugyan nem szerepjáték, de tudva, hogy az olvasók között sok sci-fi ill. Star Wars rajongó is van, reméljük, hogy méltán tarthat érdeklődésre számot.

X-WING (PC)

Amióta a Star Wars film és számítógépes játékok léteznek, mindenki szeretné kipróbálni, milyen is lehet egy X-szárnyú vadászgép pilótáfülkéjében ülve TIE-vadászokat halldözni vagy protontorpedót löni a Halálcsillag szívébe. Sajnos, a vektorgrafikás videójáték halvány másaként megszületett számítógépes átiratokon kívül nemigen volt semmi, ami erre alkalmas lett volna. Ennek nyilván részben a magas jogdíj, részben az igazi hatást visszaadó hardver volt hiánya. A VGA kártyákkal felfegyverzett 386/486-os AT-k és az Epic/Wing Commander minőségű szimulátorok létrehozására képes szoftveres szaktudás végül megteremtette a szükséges környezetet.

Az X-Wing lélegzetállító sebességű, háromdimenziós X/Y/A-szárnyú szimulátor. Lázadó pilótaként TIE-kötelekkel, rohamoszttag-szállítókkal, birodalmi úrsiklókkal, kalózzokkal küzdhetünk. Fontos szállítmányokat, személyeket kell elfognunk vagy megmenntenünk, és végül persze a Halálcsillag megsemmisítése a cél. A folyamatosan mozgó űrhajók világának dinamikája, a lélegzetállító hanghatások (artu csipogás, a mellettünk elsüvítő TIE dübörgése) digitalizált beszéddel és persze a film zenéjével fűszerezve tökéletes precizitással teremtik meg a Csillagok

Háborújának atmoszféráját. A mértani arányokat is megtartották, döbbenetes élmény, amikor parányi vadászgéppünkkel elsüvítünk egy gigantikus csillagromboló felszíne felett. Az egyetlen probléma talán az, hogy a játék egy kissé nehézre sikeredett. Eme ismertető nem titkolt célja az, hogy bemutasson néhány stratégiai trükköt, amellyel a küldetések könnyebben teljesíthetők — túl sok ismerősöm, barátom mondta ugyanis, hogy azért nem játszik a játékkal, mert már az első néhány küldetés után elakadt. Az irányítást jelentő billentyűkről viszont nem közlünk táblázatot, mert ez már több újságban is megjelent.

Mint az utóbbi idők szimulációs játékaik közül mindben, itt is rengeteg érdemrendet, kitüntetést és előléptetést szerezhethetünk, ezáltal belopva valamit az RPG-k nyálcsorgató karakter-fejlesztgetéséből. Mielőtt éles bevetésre indulnánk, tréningezhetünk egy gyakorló-akadálypályán, ahol az irányítással barátkozhatunk meg. Itt adott idő alatt kapuk alatt kell átrepülni, és közben célpontok lelövésével gyűjthetünk plusz időt. A holo-szimulátorban történelmi küldetéseket játszhatunk le. Ez gyakorlatilag majdnem mindenben megegyezik az éles játékkal, csak ha itt felrobbanunk, a karakterünknek valójában semmi baja sem történik, míg az éles játékokban általában azonnal kezelésbe vesz minket Darth Vader egy kínzógép társaságában. Sok történelmi küldetésben még löni sem lőnek ránk, így könnyen elsajátíthatjuk a mozgó célpontok kilövésének technikáját. Az X, Y és A-szárnyú gépekkel is 6-6 ilyen küldetést játszhatunk végig (és, ha már teljesítettünk valamilyen éles feladatot, akkor annak a holo-szimulációját is újra-játszhatjuk).

Az X-szárnyú gép nagy tüzérvél rendelkezik (egyszerre négy lézergyúval tud löni), és közepesen mozgékony, az A-szárnyú nagyon mozgékony, és rengeteg rakétája van. Az Y-szárnyú a leglassabb, de egyedül ez van ellátva ionágyúkkal, melyekkel harcképtelenné tehet más űrjárműveket.

Az éles játék három küldetés-sorozatból áll, az első kettőben 12, a harmadikban 12+2 (az utolsó két misszió már nem az űrben, hanem a Halálcsillag felszínén játszódik) feladatot kell teljesítenünk. Itt már nem mi döntjük el, hogy milyen típusú űrhajóval repülünk, hanem a komputer választja ki számunkra.

Sajnos ez a döntés néha nagyon buta, előfordulhat, hogy egy lomha Y-szárnyúval kell kiirtanunk egy komplett birodalmi flottát. A három küldetés-sorozat közül bármelyiket csinálhatjuk, de ezen belül az újabb feladatot csak akkor kapjuk meg, ha az előzőt teljesítettük. Játék közben lehetőség van az ESC gomb megnyomása után végtelen rakéta, sebezhetetlenség és ütközhetetlenség bekapcsolására, de ha „csaló” módban teljesítünk egy küldetést, akkor azért nem kapunk pontot, és nem mehetünk át a következő misszióra sem. Annak kipróbálására persze ez is jó, hogy hány protontorpedó kell egy Nebulon-B fregatt vagy egy csillagromboló szétlövéséhez, mert ez normális körülmények között gyakorlatilag lehetetlen. (Ha valakinek mégis sikerült szétlőnie egy csillagrombolót éles játékban, kérem írja meg, hogy hogyan csinálta.)

Bár az első néhány küldetést, valamint a gyakorló pályát egész kényelmesen lehet egérrel játszani, de sok más missziót lehetetlen így teljesíteni. Tehát, akinek nincs analóg joystick-je, és szeretne X-Wing-et játszani, első lépés az legyen, hogy elmegy a boltba, és vesz egyet. Joystick nélkül ugyanis lehetetlen egy gyorsan mozgó űrhajóra „rátapadni”, azaz folyamatosan követni hátulról. Márpedig ez elengedhetetlenül szükséges ahhoz, hogy a TIE vadászokat és elfogó vadászokat szét tudjuk löni. Az egeret azért nem árt a kezünk ügyében tartani, mert ha valamire távolról rárépülünk, akkor egérrel sokkal precízebben lehet célózni.

STRATÉGIA

Most pedig lássunk néhány stratégiai trükköt, amely talán segít a lehetetlennek tűnő feladatok megoldásában.

Amikor elindulunk, nyomjuk meg kétszer az F10-et és egyszer az F9-et. Így a pajzsunk nagyon gyorsan fog töltődni, ezáltal valamennyire védettek leszünk, a lézergyűnk pedig nem fog lemerülni a folyamatos lövöldözés közben. Kivételt jelenthetnek azok a küldetések, amikor nagyon gyorsan oda kell érünk valahová, ilyenkor maximum egy F10-et nyomjunk. Ezután érdemes az X-el beállítani, hogy ne egyes lövéseket, hanem duplákat alkalmazzunk. Az X-szárnyúnál az X újabb megnyomásával négyes lövést is beállíthatunk, de ezt lassúsága



miatt csak lomha és nagy pajzzsal rendelkező célpontok ellen alkalmazzuk.

Ezután ismerkedjünk meg a célpon-
ttal, a T vagy Y nyomkodásával. Sok
küldetés van, amelynek az első 10-30
másodpercében szitává lőnek. Ilyenkor
kapcsoljuk be a kamerát (C gomb) és
nézzük vissza, hogy mi is lőtt szét. Leg-
közelebb a T/Y gombokkal erre/ezekre
álljunk rá, és ezek megsemmisítésével
kezdjük a harcot.

Gyorsan mozgó célpontok lelövése:
miután befogtuk az ellenfelet, álljunk be
úgy, hogy a bal oldali (elülső) radar
közepén látszódjon. Soha ne repüljünk
szembe az ellenféllel, mindig hátulról
támadjunk. Próbáljuk meg az ő sebes-
ségét felvenni a +/- gombokkal, a biz-
tosabb követés érdekében. Ha túl gyors-
ak vagyunk (űrsiklók, szállítók, TIE-
bombázók) akkor állandóan elmegyünk
a cél mellett, ha túl lassúak, (TIE-
vadászok, elfogók) akkor meg állandóan
elveszítjük a célt. Ha a szállíró zöldre
vált, akkor érdemes lőni. A bombázók
nagyon veszélyesek, néhány protontor-
pedóval öt kilométerről is képesek
szétlőni a védendő szállítót vagy egyéb
objektumot. Amikor feltűnnek a rada-
ron, azonnal repüljünk a kötelék fölé,
majd rájuk fordulva, kerüljünk a hátuk-
ba. Közvetlen közelről, rakétákkal sem-
misítsük meg őket.

Az aknák (mines) speciális, az űrben
lebegő objektumok, amelyek minden
közeledőre lőnek. A legközelebitől kb.
1.3 kilométerre álljunk meg (vagy na-
gyon lassan haladjunk feléje). Ez az a
táv, ahonnan egy akna még nemigen talál
el, de a célzóberendezés már be tudja
fogni. Ügyesebbek már 2 km-ről, célzó
nélkül is levadászhatják őket. Rakétával
a bombázókon kívül csak a teherhajókat
(freighter) és a korvetteket érdemes tá-
madni, az űrsiklókra és szállítókra ne
pazaroljuk (kivéve, ha nagyon kevés idő
áll rendelkezésre: pl. a lázadókat rejtő
teherhajón landoló rohamosztagos-szál-
lítót azonnal vaporizáljuk két dupla pro-
tontorpedóval).

Ha védenünk kell valakit: először
mindig a bombázókat, aztán az elfogó
vadászokat (interceptor) aztán a sima
vadászokat szedjük le. A védendő objek-
tumtól semmiképp ne távolodjunk el,
kivéve, ha a közeledő bombázók elé me-
gyünk.

Ha rakétát lőnek ránk (R2 szólni fog)
keressük meg a T/Y-nal, majd próbál-
junk mindig úgy repülni, hogy az elülső
radar közepén maradjon. Ha egyik
pajzsunk komolyan megsérül, az S há-
romszori megnyomásával osszuk szét az
épen maradt pajzs energiáját.

Remélem, hogy ez a néhány tipp so-
kak számára jelenti a különbséget a düh-
hődt gépkapcsolás és a sikerélmények-
ben gazdag játék között.

REJTVÉNY

Az alábbi rejtvény helyes megfejtői
között egy **Tome of Magic-et** és a
Túlélők Földjén tíz ingyenfordulót
sorsolunk ki. A beküldési határidő jú-
nius 25.-e. A márciusi rejtvény helyes
megoldói közül a Call of Cthulhu sze-
repjátékot **Oroszi Zoltán** Hatvani ol-
vasónk, a TF-en a tíz ingyenfordulót
Abonyi Zsolt Budapesti olvasónk
nyerte, gratulálunk.

A mostani rejtvényünk megfejtése a
Káosz-ciklus (John Caldwell) egyik
szereplőjének neve. A megfelelő vála-
szok melletti betűk helyes sorrenbe
rakva adják a megoldást.

1. Az alábbiak közül az egyik nem
sárkány. Melyik az?

- A.) Smaug
- H.) Süsü
- L.) Gothmog
- R.) Tüphon
- U.) Tiamat

2. Kinek van „üstje” az alábbi istenek
közül?

- F.) Dagda
- I.) Nagy Manitu
- K.) Iuz
- P.) Odin
- Y.) Nuada

3. Melyik szerepjáték épül Tolkien
világára?

- A.) Chill
- E.) TMNT
- M.) Rifts
- S.) MERP
- X.) Aliens

4. Mi Han Solo hajójának a neve?

- I.) Ezeréves Súlyom
- L.) Százéves Súlyom
- T.) Százéves Sas
- U.) Ezeréves Sas
- Z.) 13 és ¼ éves Adrien Mole titkos
naplója

5. Az alábbi lovagok közül valamelyik
tagja volt a Kerekasztalnak. Melyik?

- Á.) Sir Roland
- E.) Sir Gawain
- M.) Sir Guinevre
- S.) Sir Uther
- V.) Jacques de Moley

6. Az alábbi „istenek” közül az egyik
nem lovecrafti, melyik Ő?

- A.) Azathoth
- C.) Nagy Cthulhu
- E.) Yog-Sothoth
- U.) Baphomet
- X.) Shub-Niggurath



ADVENTURES IN ARKHAM COUNTRY

FOR
**Call of
Cthulhu**
1920s

**Five Adventures Along
The Miskatonic Valley**



Andersen, Aniolowski, Behrendt, Hassall,
Leman, Woods, Snyder, Kalichack, King



