

Ára: 98 Ft

BÍBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin

1993. június II. évfolyam 6. szám

Setét Patkány naplója

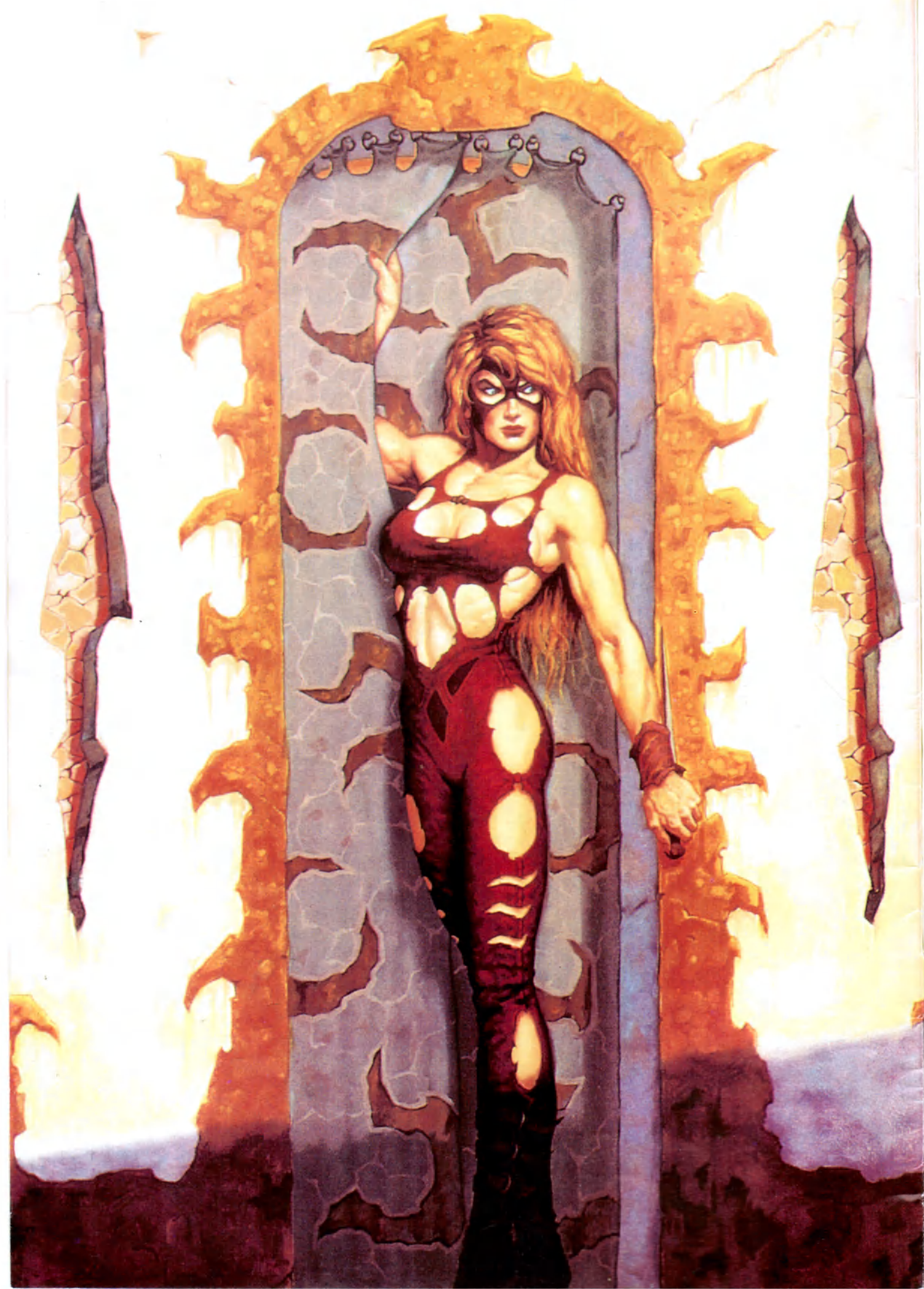
Számítógépes játékok

Star Wars űrhajók

Forgotten Realms

Kalandok Tolkien
világában





Tartalomjegyzék

Novellák

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Mesék a Gyapjas Sünből | 2 |
| A megvásárolt büntetés | 22 |
| A bárd és a démonok | 28 |

Szerepjátékok

| | |
|------------------------------|-----------|
| Forgotten Realms | 8 |
| Star Wars | 15 |
| The Lord of the Rings | 20 |

Különleges Rovatok

| | |
|-----------------------|-----------|
| Kincseskamra | 6 |
| Wand of Wonder | 12 |
| Mitológiai ABC | 24 |

Állandó Rovatok

| | |
|------------------------------|-----------|
| A Bölcs tanácsai | 5 |
| Levelezés | 14 |
| Galéria | 18 |
| Setét Patkány naplója | 26 |
| Számítógépes rovat | 30 |
| Rejtvény | 32 |

Szigeti Zsolt birtoka — Ravenloft birtok

— A jegyeket kérem!
— Kérek egyet az Árpád hídig.
— Tizenkilenc forint.
— Tessék. Közületi számlát kérek.

— A jegyről?
— Persze. A BKV nevű vállalat szállítómunkát végez a vállalkozásom számára. Ahhoz, hogy a költségek elszámoljam, egy számlára van szükségem.

— Ne szórakozzon velem!
— Nem ismeri az új vállalkozói törvényt? Ön köteles nekem számlát adni.

— Na jó.

Három megálló múlva elkészült a számla. Szigeti Zsolt előhalászott egy ötezerest és meglöbögte a konduktor orra előtt. Áldozata elképedve figyelte.

— Izé... Nem tudok ötezerből visszaadni. Nincsen aprója?

— Sajnos. Fáj a szívem, de nincs. De nem is tartom fel, itt leszállok — ezzel nevetve leugrott a HÉV-ről. Már megint megúsza fizetés nélkül. Két perc múlva már az egyes villamoson száguldott a metróállomás felé. Figyelmét lekötötte a híd lábánál a baleset, így nem vette észre, hogy egy újabb kalauz közeledik felé. Csak közvetlenül mögötte szólalt meg:

— A jegyeket kérem!
Próbálkozott az imént leírt cselrel, de hiába. A büntetés elkerülhetetlen volt. Életében először történt meg vele ez a borzalom. Dűhében tört zúzott és rombolt. Őrült tombolására felfigyelt egy misztikus erő. Ravenloft köde felemelkedett és elnyelte Szigeti Zsoltot és vele együtt Budapest vidékét.

Az Úr és a vidék: Szigeti Zsolt az ura ennek a birtoknak.

A Vidék: Budapest a Ködben úszó szigetek egyike. Földjét a Zúgó Duna nevű folyam szeli ketté. Sokan kerültek úgy erre a földre, hogy a Dunán hajózva váratlanul átláthatatlan köd borult hajójukra.

A határ lezárása: A villamosjegy nagyon drága, ezért senki sem tudja elhagyni a szigetet.

A jelenlegi helyzet: Bár már majdnem húsz éves, Szigeti Zsolt-on még alig látszódnak az öregedés jelei. Napjainak jelentős részét újságszerkesztéssel tölti. Nem sokan tudják róla, hogy ő ennek a birtoknak az ura, a Föbliccelő. Evenként egyszer eljön hozzá egy kalauz. Hiába minden előkészített jegy, hamis bérlet, csel, hazugság, ármány, a kalauznak mégis sikerül megbüntetnie. Ráadásul mindig a legváratlanabb időben jelenik meg.

Szigeti Zsolt



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: Angus McBride

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 FELELŐSSÉGŰ TÁRSASÁG segítségével készült.
1072 Budapest, Nagydíófa 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 Forgotten Realms és a Dark Sun a TSR Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt., a The Lord of The Rings az I.C.E. Crown Enterprises, a Star Wars a Western Games védjegye.



MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

Újabb este jött el, az egész falu összegyűlt a Gyapjas Sünben, várva az újabb történetet. Elinor túl gyenge volt ahhoz, lejöjjön a közös terembe.

— Nekem az első történet jobban tetszett — mondta Viola. — Nem tudná azt folytatni?

— Dehogynem — felelte a bárd.

A négy fiatal a beomlott táma előtt állt.

— Mi a fenének menjünk valami tölgyekhez hajbókolni, te fattyú? — ordította Logan. — Mindjárt ránk esteledik, éhes vagyok, a falusiak is hallanak már, hogy győztük le a бүдös férgeket.

Elinor kedvesen rámosolygott, majd halk határozott hangon megismételte:

— Fölmegyünk az ezeréves tölgyhöz, és köszönetet mondunk neki.

— Micsoda barbár rituáléra akarsz te engem rávenni? — höbörgött Logan. — Nincs sehol megírva, hogy Tyr követője állítólagos védőszenteknek mondjon köszönetet, valahányszor kimozdul otthonról. Egyébként is itt Geldont illeti a köszönet. Ő meg már megkapta. Napi egy hálaadás bőven elég.

— Ööö... Logan, — szólalt meg bátoratlanul Geldon — tu-tudod én is sz-szeretném meglátogatni a T-Tölgyet.

— Úgy — fújta Logan. — Madnar, te is csatlakozni kívánsz ezekhez a bálványimádó pojacákhoz?

— Izé... — vörösödött el Madnar — azt mondják az öregek, hogy aki győztes csata után a Tölgy makkját összezúzza, lepénybe süti és megeszi, annak egy nő se tud majd ellenállni.

— Tavasz van, eszelős!

— Az öregek szerint jó arra a tavalyi makk is.

A négy bajtárs szuszogva mászott a meredeken emelkedő hegyoldalon. A zöld rügyekkel borított ágak átengedték a lenyugvó nap sugarait. A fény rótesre festette a szürke köveket és a négy férfi arcát. A nyomasztó, kísérteties látvány sikeresen elrontotta valamennyiük jókedvét.

Persze most is Logan volt a legelkeseredettebb. Miután beletenyereelt egy tavaszi lúgcsalánba, és több métert visszagurulva egy tűzbokor állította meg. A többiek szinte látni vélték a szájából kicsapó lángokat valahányszor megszólalt. Nem mintha sok kedve lett volna beszélni.

Elinor fürgén vezette őket, igyekezett megtalálni a többiek számára legkönnyebb utat. Nem volt kő, amin megbicsaklott volna a bokája, nem volt ág, amit ne tudott volna kapaszkodásra használni. A természet volt az ő lételeme, mi több a családja. A többiek először irigykedve, majd gyanakodva figyelték: nem növesztett néhány tartalék kezét és lábát ez az ördögös féltünde?

Geldon szó nélkül mászott. Ő lihegett a legjobban, de nem akarta gyöngeségét kimutatni. Végre emberszámba veszik a többiek, nem kezdhet el nyavalyogni. Azt azonban sejtette, hogy másnap reggel moccani sem tud majd az izomláztól.

Madnarnak csak egy járt a fejében: Merilinda, a megközelíthetetlen, tündöklő szépségű leány.

— Pár lépés, és fönn vagyunk — szólta hátra Elinor.

— Készüljétek fel a világ legcs... Neel!

A többiek a kétségbeesett kiáltásra megszorították lépéseiket, és szinte négykézláb tették meg az utolsó néhány lépést. Közben végig hallották Elinor kétségbeesett kiáltását.

Mikor fölértek, látták, hogy jó oka van rá. Az Ezeréves Tölgy elpusztult. Levágott ágai ott heverték körös-körül, csupasz gyökérzete az ég felé meredt. Körülötte az kihajtott fűvet durva lábak taposták le. A mások békét és nyugalmat árasztó tisztas látványa rosszabb volt mint egy lidércnyomás. Elinor a törzsre borulva zokogott. Társai a döbbenettől bénultan álltak. Őket is felkavarta a látvány. Geldon szólalt meg végül.

— Kiskölyök voltam, négy-öt éves, — kezdte — mikor apám fölhozott ide. Felültetett a Tölgy egyik ágára, és azt mondta: „Ez a fa ősidők óta itt áll. Láta az először ideérkező embereket, a küzdelmüket a túlélésért. Láta az első házat, az első vadászatot, az első aratást. Látni fogja az utolsót is.”

— Látni fogja az utolsót is... — ismételte halkán Logan. Hirtelen valami nagyon rossz érzés kerítette hatalmába. — Gyerünk! Vissza a faluba!

Nem volt könnyű elindulni. Először Elinort kellett lefejtene a halott Tölgyről, majd Madnart eltávolítani a tisztásról. Szegény fickó négykézláb mászkált körbe-körbe.

— Nyomokat keresel? — kérdezte tőle Geldon.

— Fenét. Tavalyi makkot.

— Érzéketlen бүдös bunkó! — rivallt rá Logan. — Felállsz és jössz velünk, amíg szépen mondom, vagy lerugdallak a hegyoldalon.

Mivel a fenyegetés nem hatott, Geldon összeszedte minden bátorságát, és megszólalt.

— Merilinda tegnap éjjel bevallotta, hogy az eszemért szeret.

Gyorsan leértek a hegyről. Geldon rohant elől, mögötte átkozódva Madnar szaladt. Logan lemaradt, mert cipelnie kellett a szinte mozogni is képtelen Elinort. Azt azért még látta, ahogy Madnar megbotlott egy gyökérben, és Geldont magával rántva, gurulva tűnt el a bokrok között.

— Ó, Tyr! — fohászzkodott — Add, hogy legalább az egyik kitorje a nyakát!

Szerencsére Tyr éppen mással volt elfoglalva. Logan a hegy lábánál érte utol két társát. A kék-zöld foltokkal borított Madnar higgadtan pofozta a hasonló állapotban levő Geldont. Logan szétválasztotta, majd leteremtette őket, aztán Elinorral kezdett el foglalkozni. Lassan a féltünde is összeszedte magát.

— Szegény fa, — mondta — a testvérem volt.

— Mihez kezdesz most? — kérdezte Geldon.

— Mihelyst beérünk a faluba, megyek az előljárásságra, és jelentem, mi történt. Trandorn úr majd intézkedik, hogy tisztességgel eltemessék.

Mire elérték a falut, teljesen rájuk esteledett. A sötét házikók között a főtér felé vették az útjukat. A főtéren állt az előljárásság díszes kőépülete, mellette az Ádáz Medve fogadó és a Borz kocsmá. Mivel a falu már aludt, Logan úgy döntött, hogy néhány pohár bor után a otthon töltik az éjszakát, másnap reggel pedig összetrombitálják a falu népét és beszámolnak róla, mit láttak. Elinort nem tudták lebeszélni róla, hogy éjnek idején felkeresse az előljárót.

MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

— A Medvében megtalálsz — szóltak utána — Ha végeztél, nézz be.

Madnar álmában pusztaságot látott. A vörös köveken apró, sárgás züzmók nőttek, a homok süppedékeny volt és laza. Az ég színe is vörös volt. Madnar egy sziklán feküdt meztelenül. Mozdulni se bírt, mert egy-egy teli boroshordó szögezte a sziklához végtagjait. Lágy szellő támadt és a sivatag fölélédt. Az ég visszanyerte kék színét, a züzmók nőni kezdtek és zöld ágacsökká válva lugast alkottak a mozdulni képtelen alak felett. Madnar érezte, hogy nem a bor gátolja mozgásban, hanem a Szerelem Kötéleke. A Szerelem Kötéleke álmában szivárványszínű volt és lágy tapintású. Aztán megjelent ő. Ő, Merilinda. Anyaszült meztelen volt ő is, de az az átkozott Szerelem Kötéleke úgy kavargott, hogy nem látott semmit a lényegből. „Drágám”, mondta Merilinda, „a hód és a menyét négy lábú”. Soha ily édes szót nem hallott még az ifjú! Még a könnye is kicsordult ennyi gyönyörűség hallatán. Hanem akkor forgószél támadt és a viharos egekből Geldon ereszkedett alá, fekete felleghajtó köpenyben. Egy makkot tartott a kezében. A nyápic gyík gúnyosan rá vigyorgott és a makkot Merilinda felé hajtotta. Ahogy a makk a testét érte, Merilinda kéjesen felkacagott, és átváltozott tölgyfává. A varázsló kezéből tűz csapott ki. A tölgyfa ágai lángra kaptak. A tűz áterjedt a lugasra. Madnar torkát füst szorongatta, szemét vörös fény vakította.

Heves szívdobogással ébredt fel. Még mindig érezte a füstszagot, még mindig látta a rótt fényt. Kiugrott az ágyból, és odarohant az ablakhoz. Kínézett, majd megpördült, és ébreszgetni kezdte társait.

— Ébredjetek! — ordította. — Ég a falu!

— Hol van Elinor? — kérdezte Logan az előljáróság zsúfolt előcsarnokában. A falu apraja-nagyja ide menekült a tűz elől. Álmosak voltak és riadtak. Itt-ott gyerekek, fiatal lányok pityeregtek. Mások hozzátartozóikat keresték kétségbeesve. Moccanni is alig lehetett már, de még mindig érkeztek kormos arcú és ruhájú menekülők. Logan és társai sehol sem látták Elinort. Hol tölthette az éjszakát? Mi történt vele? Lehet, hogy nagy bánatában beszámíthatatlanná itta magát, és ő gyújtotta föl a falut? Vagy megsérült, és magatehetetlenül fekszik egy égő házban?

— Gyerünk! — kiáltott Logan. — Megkeressük a kölyköt!

Aktív könyök- és lábmunkával kiküzdötték magukat a kapuhoz, majd nekiindultak az égő falunak.

Az első orkot a bodnár-műhely romjai előtt találták. A szörny elmélázva bámulta a lángokat. A vállán levő teli zsák arra engedett következtetni, hogy nem tétlenkedett a tűzvész alatt. Mivel háttal állt nekik, Madnar könnyűszerrel taglózta le egyetlen bunkócsapással.

Pár házzal arrébb egy egész orkhadsereregbe botlottak. Négyen voltak, adázak, vadak, eltökéltek és tökrészek. Logan kardját forgatva pár perc alatt végzett kettővel, Madnar eggyel, csak Geldonnak okozott problémát a rájutó ork. Nekiszorította a szegény kis varázslót az egyik üszkös falnak, és így becézte:

— Gyere, gyere, bűdös patkánykám, én asszonyom, piszkos lábú Gurmuksom!

Geldon riadtan próbálta elkergetni.

— Menj innen, menj innen! — suttogetta.

Madnar a földre huppanva fetrengett a röhögéstől, Logan azonban társa segítségére sietett, és megölte a gyanútlan hősszerelmezt.

A falu szélére érve tanácstalanul néztek egymásra.

— Jó cimborá volt... — hajtotta le a fejét Geldon.

Némán álltak, és ahogy visszazétek a füstölgő, parázsló házakra, minden remény elhagyta szívüket. Logan halk imát kezdett el mormogni Tyrhez, hogy, járjon közbe az égieknél Elinor érdekében.

Nem is vették észre a feléjük tartó izmos sötét képű alakot, csak amikor megszólalt.

— Vannak vagy százan. A Nagy Logannak végre lehetősége nyílt arra, hogy bizonyítsa, mennyit ér.

— Kotroc, te agyatlan! — pördült meg a hirtelen feleszmélt Logan. — Már hogy tudnám legyőzni mind a százat? Befogod mindjárt azt a gúnyolódó pofádat, vagy megismétlem a múlt heti kezelést!

— De Logan! — szólt közbe Madnar. — Hiszen éppen tegnap mesélted el, hogy győzted le pusztá kézzel a Véres Agyar Csapatot a Farkas-szakadék mélyén.

— Fiacskám, — vetette oda gúnyosan Kotroc — a költészet és a valóság között legalább olyan széles rés tátong, mint maga a Farkas-szakadék.

— Te akartad, baromállat! — ugrott neki ököllel Logan. Az ütés erejétől Kotroc hátratántorodott, és Geldont elsöpörve elterült a földön. Logan ráugrott, hogy befejezze, amit elkezdett, amikor lányhang csendült a hátuk mögött.

— Álljatok meg!

Ahogy odafordultak, Tushmillát pillantották meg, Merilinda édes húgát. Nem mintha túl sok hasonlóság lett volna a két lány között. Míg Merilinda sudár természetével, csodás arcával, hullámos, aranyfényű hajával a falu legszebb lánya volt, a tizenöt éves Tushmilla a világ legcsúfabb békájának számított. Rövid, vaskos lába, túl széles csípője volt, melle azonban kicsi maradt, úgyhogy a lány kísértetiesen hasonlított egy megtermett körtére. Kelletlenül kissé kerekesebb arcát töménytelen szeplő pettyezte, orra olyan pisze volt, hogy vásárokon lehetett volna mutogatni. Haja lehetetlen csigákban csavarodott arca körül lilásfeketén. A különös hajszínt nagyanyjától örökölte. Nagyanyjának jól állt. Neki nem. Csak egyetlen dolgot köszönhetett neki: hön utált gúnynevét, a Karalábét.

Karalábé ezen az éjszakán ha lehet, még csúnyábban festett. Kormos arcából rémült tekintettel meredt a veredőkre.

— Hagyjátok abba! — mondta. — Elinor haldoklik.

Hogy az Erőd hegy honnan kapta a nevét, nem tudni. Inkább Bánya-hegy elnevezés illett volna hozzá. Évszázadokkal ezelőtt rézbányászok furkálták keresztül-kasul. Aztán, ahogy a telérek kimerültek, elhagyták a hegyet. A tárnák bejáratának egy részét sziklák takarták el, másik része elé fák, bokrok nőttek, a legtöbb azonban beomlott.

A megmaradt tárnákat jól ismerte a falusiak apraja-nagyja. Ide jártak bújócskázni, Ogár-vadászatot játszani a gyerekek, nem törődve a szülői tilalommal. Évekkel később, ahogy felnőttek, ők is eltöltötték gyerekeiket a tárnáktól, így a hagyomány nemzedékről nemzedékre szállt.

MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

A Fekete Oroszlán barlangról azonban két fiú kivételével senki sem tudott. Bejáratát folyondárfüggöny takarta, de odáig sem volt könnyű eljutni. Sziklákon kellett átmászni, egy kidőlt fatörzsön átegyensúlyozni a mélyben csörgedező patak fölött, és lecsúszni egy meredek sziklafalon. Logan és Kotroc együtt fedezték fel a barlangot kölyökkorukban. Elég tágasnak és rejtettnek találták, hogy kinevezzék főhadiszállásnak. Megesküdtek, hogy senkinek nem beszélnek róla, és ehhez tartották magukat. Később, hogy viszonyuk megromlott, Logan el is feledkezett a barlangról. Nem tudta azt sem, hogy Kotroc a Nagy Ork Háború alatt egyfajta menedékhelynek rendezte be. A kidőlt fatörzset kis bürüvel helyettesítette, a lejtős sziklafalra vaslépcsőt épített, és a barlangot telehordta állati prémekkel.

Ahogy a barlanghoz közeledve Logan meglátta az ismerős sziklákat, a hidat és a lépcsőt, felülvizsgálta érzéseit, és úgy döntött, hogy nem is olyan elvetemült fickó ez a kovácslegény. Bent szétnézve pedig kénytelen volt elismerni, hogy nagyszerű ember vált Kotrocból.

A barlangban első dolga Elinor megvizsgálása volt. A fél-tünde kétségbeejtő állapotban feküdt a sarokban. Karalábé nem túlzott. Testét zúzódások, égési sérülések borították, a tüdejébe került füst miatt nehezen lélegzett, de legrosszabb a fejét ért hatalmas ütés volt. Logan erre a sebre tette rá a kezét, és Tyrhez imádkozva ide koncentrált gyógyító energiáit. Társai aggódva figyelték, hogy tér vissza a szín Elinor arcába, hogy lesz újra egyenes a légzése.

— Rendbe fog jönni — emelkedett fel végül Logan, majd körülnézett a barlangban. — Kotroc, mi ez az egész?

A kovácslegény elmesélte, hogy alakította át titokban a barlangot, majd rátért az aznap éjjel történetekre.

— Rosszul aludtam, mint mindig, ha főlhúzol, te nagypofájú faluhóse. Pirkadat előtt kimentem sétálni, hogy lehűtsem a fejem, amikor látom ám, hogy vagy négy-öt tucat ork a falut gyújtogatja. Az álmukból felriadt emberek meg, mint a szédült birkák, szaladnak a falu közepe felé. Hát nekiindultam, hogy mentsem a menthető falusiakat. Így szedtem össze, és hoztam ide Karalábét, Vyrgot, és Csillagszállót, Morlon apó vén gebéjét. Itt maradtunk, amíg te, a Nagy Tisztelendő Orköld kifüstölöd a mocskot a faluból.

Logan határozottan unni kezdte maga terjesztette hírnevét.

— És Elinor? — kérdezte, hogy témát váltson.

— Javában égett a falu, amikor két orkot láttam egy megkötözött alakot cipelve felém közeledni. Eléjük ugrottam, de elkéstem. Elinort bedobták egy égő házba, és nekemugrottak. Talán el is patkolok, ha nem érkezik Vyrgo időben. Megölte az egyik orkot, így én könnyűszerrel végezni tudtam a másikkal.

— A nyápic Vyrgo? — rázta a fejét hitetlenkedve Logan.

— Mekkora erő szükséges néhány tör eldobásához? — jelent meg a barlang szájában Vyrgo.

Logan csak ennyit bírt mondani:

— Nahát.

A barlang bejárata előtt öt, állati bőrökbe burkolózott alak üldögélt. Messze alattuk a falu már nem lángolt. A leégett házak között három épület állt sértetlenül: az előljáróság háza, az Ádáz Medve, és a Borz. Néhány ork támasztotta a kormos falakat. A foglyulejtett falusiak

lassan beletörődtek sorsukba, elcsendesedtek, majd elnyomta őket az álom.

A barlang előtt Geldon törte meg a csendet.

— Ááá... Mi a csudát akarnak tőlünk az orkok? — ásította.

— Sejtlemem sincs. — mondta Logan.

— Én tudom. — szólalt meg mögöttük valaki. Amikor megpördültek, Elinort látták a barlang falának támaszkodni. Kissé sápadt volt, de tekintete élénken, tisztán csillogott.

— Kihallgattam őket az előljáróságon. Megtudtam, hogy hetek óta gyülekeznek az orkok a környéken, lehetnek vagy kétszázan. Azt tervezik, hogy valami tornyot emelnek az Erőd-hegy tetejére. Ezért döntötték ki az Ezeréves Tölgyet... Hogy a toronnyal mit akarnak kezdeni, sejtlemem sincs. De azt tudom, hogy a falusiakkal akarják megépíttetni. Trandarn, az előljáró velük van. Vagy megfélemlítették vagy lefizették. Félek, hogy az Ork Háború még nem ért véget.

— Így már világosabb a dolog — tűnődött Logan. — Elinor, bújj vissza az ágyba, még nem vagy jól!

— Ezt bízd rám! — mondta sértődötten a fél-tünde. — Valakinek le kell osonni kiszabadítani a falusiakat.

— Az nem te leszel — emelte fel a kezét Kotroc. — Mára már eleget tettél.

Logan végignézett társain, hogy ki volna alkalmas a feladatra. Geldon diszkrétan hortyogott, Kotroc olyan kimerült volt, hogy alig állt a lábán, ő maga pedig tapasztalatból tudta, hogy hiába igyekezne, úgy csörtetne, mint három vaddisznó. Végül a választás Vyrgóra, és némi vita után Madnarra esett. Elinor, mivel tudta, hogy helyette viszi vásárra a bőrét, lekiismereti kérdést csinált belőle, hogy az utolsó percekben kioktassa.

— Ne vidd a bunkót, adok egy tört. Ne csoszogj, de ne is dobogj járás közben. Ne fújd trombitálva az orrod. Ne beszélj hangosan. Halkan se.

— Logan — fordult oda végül barátjához Madnar —, nagyon neheztelnél, ha agyoncsapnám ezt a tudálékos kis mitugrászt?

Elinor sértődötten a falnak fordult, és alvást mímelt. A többiek röviden elbúcsúztak Madnaréktól, akiket pár perc múlva elnyelt a sötétség.

Logan sokáig nézett utánuk a nyakában lógó kicsi kardot markolva.

— Kérlek, Tyr, vigyázz rájuk.

A Gyapjas Sünre mély csend borult. A fiatalok székeikben aludtak, a fogadós a pultra borulva hortyogott, csak az öreg Vordon apó halotta a történet végét.

— Randan úr! — szólalt meg végül Vordon apó. — Összegyűjt azután Madnar Merilindával?

— Vele nem éppen. — mosolyodott el Randan. — A hűgával.

A Négy Fehér Sas története, ha az olvasó is akarja, folytatódik. Várjuk a folytatásokat. A történeteknek nem kell összefüggő láncot alkotniuk, az átfutási idő miatt ezt nem is tudnánk megtenni. Ha valaki azonban a mostani történetet kívánja folytatni, annak is örülünk. Egy dologra azonban kérjük ügyeljenek a jövődő szerzők, ne haljon meg egy főszereplő se a négy közül véglegesen. Reméljük továbbra sem kell szűkölködnünk a jó folytatásokban.



A Bölcs tanácsai

Ismét igen sok érdekes kérdés érkezett szerkesztőségünkbe. Felüdülést jelent számomra, hogy segíségekre lehetek (hiszen végtére mégiscsak jó jellemű vagyok).

Magó Zsolt debreceni olvasónk Ezerarcú Gurt, a gnóm nevében kérdezi:

1. Mi az igazság a mágikus ellenállás ügyében? Egyesek a 11. szintet tekintik alapnak, mások a 14. szintet.

A 1st edition-ben a 12. szinttől kell számítani a különbséget. Ha a varázsló ennél alacsonyabb szintű, akkor minden szint után a lénynek van +5% bónusza, viszont ha a varázsló 12-nél magasabb szintű, akkor az ellenfélnek szintenként -5% a mágikus ellenállásra van. A 2nd edition szabályai szerint a varázsló szintje már nem módosítja a mágikus ellenállást.

2. Kedvencem szörnyem a Szemzsarnok (beholder), de nem tudom, milyen mágikus ellenállása van.

A szemzsarnok nagy szeme mágia-semlegesítő sugarat bocsájt ki, amiben nem működnek varázstárgyak és varázslatok. Hátról minden varázslat hat a szemzsarnokra. Szükség esetén ki is lehet szűrni a nagy szemét és akkor megszűnik az mágia-semlegesítő sugár.

3. Miért nem kap a varázsló bónusz varázslatokat magas Bölcseségre úgy, mint a pap? A Dragon Magazinban közölt boszorkány miért kap?

Az AD&D-ben fontos, hogy a különböző osztályok közel azonos erővel rendelkezzenek. Egy mágus varázslatai sokkal erősebbek, mint amiket egy pap használhat, viszont egy pap több varázslatot ismerhet. A boszorkány (nem azonos a boszorkány varázslói készlettel (kit)) azért kaphat, mert az csak nem-játékos karakter lehet, így nem kell, hogy egyforma erős legyen egy választható osztállyal.

4. Miért van olyan nagy megkülönböztetés 19-es és afölötti tulajdonságok és az annál kisebbek között?

Az átlagos emberek tulajdonságai maximum 18-asak lehetnek. E fölé csak nagy mágikus hatalom emelheti őket. Ebből következik, hogy ezeknél az értékeknél különleges képességek is adódnak. Egyes humanoidok tulajdonságai már kezdetben is lehetnek magasabbak (nem sokkal), az ezekkel a fajkkal játszó karakterek drágán fizetnek ezért az előnyért (osztálykorlát).

5. Számomra ellentmondásos, hogy tapasztalati pont csak a varázstárgy elkészítéséért jár. Egy varázsló így kacagva léphet 3-4 osztályt is. És miért nem kap TP-t a szárnyas cipőért az a tolvaj, aki ennek segítségével szerezte meg a Sasok Urának repülő várából az Égi Lények Kürtjét?

Egy varázstárgy elkészítése meglehetősen nehéz feladat, értékétől függően akár démonszívra is szükség lehet. Ezen kívül rengeteget kell könyvtárban kutatni, laboratóriumban kísérletezni. A tolvaj nem azért kap TP-t mert használta a cipőt, hanem mert megszerezte a kürtöt.

Hanula Zsolt Vácról ismét jó kérdést tett fel a Tűzcsapda (Fire Trap) varázslattal kapcsolatban:

Egy 10x10 cm-es deszkadarabba 100 db szöget ver be úgy, hogy enyhe rántással ki lehessen húzni. Egy idomított madár az ellenség fölé repül, majd ledobja úgy, hogy kiessenek a szögek. A sebzés legalább 100d4+300.

A Tűzcsapda varázslatot csak becsukható tárgy fedelére, vagy ajtóra lehet elmondani. De akkor sem működne, ha 100 db. doboz lenne a szögek helyén, mert összekötve egy tárgynak minősül és egy tárgyra csak egy Tűzcsapdát lehet tenni.

Dörnyei Kálmán budapesti olvasónk kérdezi:

1. Lehet-e a Méreg Semlegesítéssel (Neutralize Poison) a már hatott mérgezést semlegesíteni?

Ha már sebződött vagy meghalt a karakter, akkor sem a Méreg Lassítás (Slow Poison), sem a Méreg Semlegesítés (Neutralize Poison) nem segít rajta.

2. Az Ioun Kövei közül a regeneráló visszahozza-e viselőjét -10 életpont alól is és visszavéveszti a levágott testrészeket? Mi a helyzet a magas egészségből adódó regenerációval?

Az Ioun Köve nem a Regenerálódás Gyűrűjéhez (Ring of Regeneration) hasonlóan működik, így nem hozza vissza a -10 életpont alatt lévőket is és a levágott testrészek sem nőnek ki. Magas egészség esetén is csak akkor regenerálódik a karakter, ha még él, és a testrészek sem nőnek vissza.

Németh Gábor Vecsésről rövid novellával illusztrálva kérdezi:

Egy mágikus lövedéket szét lehet-e osztani több ellenfélre?

Igen.

Mi történik akkor, ha egy mágia ellenállással rendelkező lény benne áll egy Tűzgolyó (Fireball) hatósugarában? Teljesen semlegesíti a varázslatot, csak rá nem hat, vagy feleződik rá a sebzés?

Amelyik lénynek van mágikus ellenállása és azt megdobja, az egyáltalán nem sebződik, a Tűzgolyó eldeformálódik. A többiek rendesen sebződnek. Ha elrontja, akkor még mindig dobhat mentődobást a sebzés felezésére.

Jakab Imre hatvani olvasónk kérdezi:

Miért van az, hogy az AD&D-ben egy magas szintű harcoston nyugodtan át lehet szűrni egy tucat kardot és mégsem hal meg?

Hogy valaki tizedik szintű és nyolcvan életpontja van, az azt jelenti, hogy nem lehet beleszűrni rendesen egy kardot, csupán kisebb sebeket tudnak ejteni rajta. Az életpont nem csak a fizikai sebzést fejezi ki, csökkenése a fáradást, a koncentrálóképesség elvesztését is jelenti. Ez leginkább a filmbeli hősökre hasonlít: nekik is csak a vállukat szokták eltalálni, a tapasztaltak hatodik érzéke segíti meg őket. Lehet, hogy ez nem reális, de az AD&D egy heroikus szerepjáték és nem harci szimuláció. A részletesebb szabályrendszer lelassítaná a játékot és túlságosan harc-orientálttá tenné. Természetesen amennyiben hagyja, hogy beleszúrjanak és semmit sem tesz ez ellen, akkor azonnal meghal.

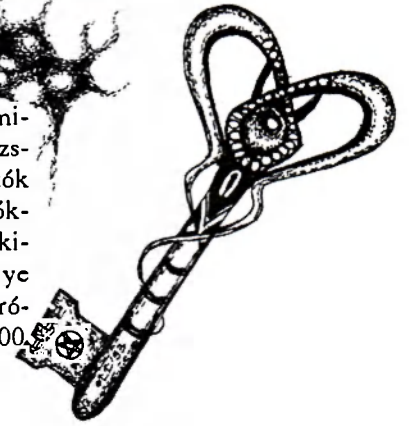
Elyra Theomer



KINCSESKAMRA



Mindent Nyitó Kulcs: Ez a kulcs bármilyen ajtót képes kinyitni, amely nem varázslattal van bezárva. A varázslattal bezárt ajtók kinyitására 50% esélye van. Az olyan ajtókra, amelyeket csak egyféleképpen lehet kinyitni (speciális kulcs, stb.), csak 5% esélye van. Egy ajtóra csak egyszer lehet vele próbálkozni. Ára: 12000 arany. XP érték: 2000.



Festőszobor: Ez egy apró, művészi kivitelezésű doboz, rajta egy szoborral. Ha a tárgy tulajdonosa a szobrot egy bizonyos irányba tartja, és kimondja a megfelelő varázsszót, a szoborban lakó lélek az elé táruló látványt egy pillanat alatt megjegyzi és lefesti. Ehhez persze előtte szükséges a dobozt papírral vagy pergamennel feltölteni (festék nem kell). A kész kép kivethető a dobozból. Mivel a lélek hangulata változó, az esetek 20%-ában modern műalkotás keletkezik (amely persze használhatatlan). A tárgy naponta kétszer aktiválható, két használat között legalább egy órának kell eltelnie. Az így készült jó képeknek megvan az a tulajdonsága, hogy akit vagy amit a kép ábrázol, a kép birtokosa bármilyen kémkedő eszközzel (kristálygömb, stb.) 100% bizonyossággal képes megtalálni, akárhol is van.

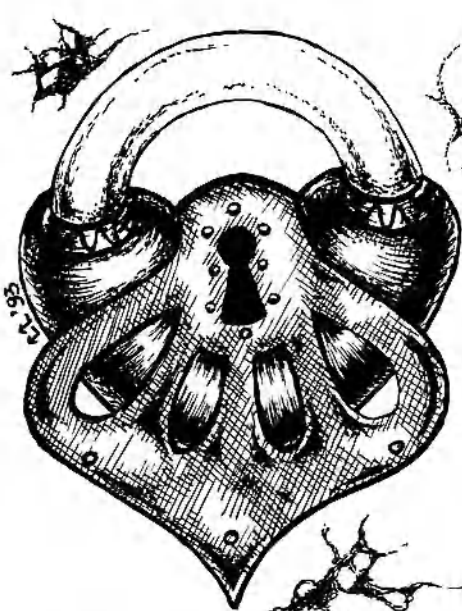
Ára: 19000 arany. XP érték: 3500.

Az Isteni Harag Gyöngyei: Nagy hatalommal rendelkeznek ezek az apró, piros vagy kék kövecskék. Használójuk tüzet (piros kő) vagy villámokat (kék kő) idézhet meg. A követet a levegőbe kell dobni, és hangosan kimondani a varázsszót. Ekkor a kövek eltűnnek, és minden ellenfélbe (de csak az ellenfélbe!) aki 20 méter sugarú körön belül tartózkodik, tűzoszlop ill. villám csap le az égből. Egyszerre maximum öt azonos színű követ lehet felhasználni, ettől függően lesz a sebzés 4d6, 8d6, 12d6, 16d6, 20d6. Menedobás felezi a sebzést. Egyszerre 2d6 azonos színű követ lehet találni. Ára: 2000 arany. XP érték: 500.



Feneketlen Kardhüvely: Ebbe a gyönyörűen megmunkált kardhüvelybe egyszerre összesen 12 kard, tőr és egyéb, hasonló alakú fegyver fér. Ha beleraknak egy fegyvert, az egyszerűen eltűnik egy extra-dimenzionális térben. Ha szükség van rá, a kardhüvely viselőjének csak a fegyver nevét kell kimondania, és a kard a kezében terem. A hüvely tele sem nyom többet, mint egy hosszú kard tokkal. Ha megsemmisül, a fegyverek nem vesznek el, hanem megjelennek a földön, szanaszét szóródva. Ára: 20000 arany. XP érték: 4000.



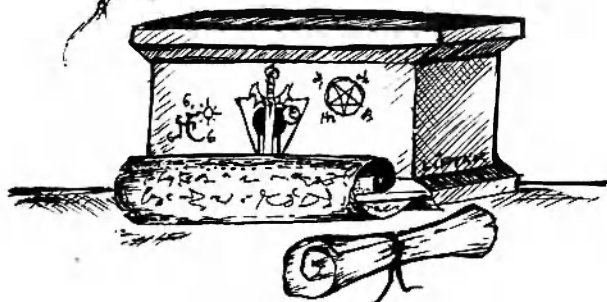


Az Igazság Lakatja: Bárki, aki ezt a lakatot felkötí az övére, vagy bárhol máshol hordja, nagyobb biztonságban érezheti magát a tolvajoktól. Minden tolvajnak ugyanis, aki ilyen személytől próbál lopni, lesz -30% levonása zsebmetszése. Több lakat varázsereje nem adódik össze. Ára: 10000 arany. XP érték: 2000.

A Borzalom Álarca: Bárkit, aki ezt az első pillantra egyszerű álarcot felveszi, nagy megdöbbenés fog érni. Arca olyan ocsmány lesz, hogy négyel csökken a Vonzereje. Ha a Vonzereje egynél kevesebb lesz, ún. horror-aurát kap. Ez azt jelenti, hogy az egy hit kockás vagy gyengébb lényeken borzalmas rettegés lesz úrrá, ha megpillantják, teljesen megbénítva őket (természetesen ha megtámadják őket, tudnak védekezni). Az álarc eltávolításához Átokeltávolítás (*Remove Curse*), hatásának megszüntetéséhez Visszaállítás (*Restoration*) szükséges. Ára: 1500 arany. XP érték: 0.



Tekercsmásoló Doboz: Ez egy díszes fadoboz, akkora, hogy egyszerre két mágikus tekercs elférjen benne. A használatkor el kell benne helyezni egy varázsló vagy pap varázslatot tartalmazó tekercset és egy üres tekercset. A dobozt ezután be kell csukni, és ki kell mondani a varázsszót. Szerencsés esetben az üres tekercsen létrejön a másik másolata. Minél alacsonyabb szintű a másolandó varázslat, annál nagyobb az esély a sikerre. 100% - szint x 10% az esély arra, hogy sikeres lesz a másolat, és szint x 10%, hogy tönkremegy az eredeti. Példa: Egy varázslóvédék (*Magic Missile*) esetén 90%, hogy létrejön egy új varázslóvédék az üres tekercsen, és 10%, hogy az eredetin tönkremegy az írás. A dobozzal 20+d10 másolást lehet végrehajtani, ezután elveszti varázserejét. Újratölteni nem lehet. Ha egy tekercsen több varázslat is van, akkor minden varázslat egy töltetet fogyaszt, és mindegyikre külön kell dobni. Ára: 17000 arany. XP érték: 3000.



A Mágia Gyöngyei: Ezek a gyöngyök a varázslók és papok számára jelentenek komoly segítséget. Ha egy varázslat elmondása közben egy ilyen gyöngyöt elhasználnak, az ellenfél kap -2 mentődobást és/vagy -10% mágiellenállást az ellen a varázslat ellen. A gyöngy használat után eltűnik, és egyszerre csak egyet lehet felhasználni. Egyszerre 4d6 darabot találhatunk. Ára: 1500 arany. XP érték: 300.



FORGOTTEN REALMS

Az AD&D világokat bemutató sorozatunk elérkezett a legkiterjedtebb és talán legkedveltebb világhoz. Az Elfeledett Birodalmak (Forgotten Realms) legkevésbé sem mondhatóak elfeledettnek, szinte havonta jelennek meg az újabb és újabb kiegészítők hozzá, a számtalan modulról már nem is beszélve. Ebben a cikkben, a világ ismertetése mellett, megpróbálunk választ keresni erre a szinte példátlan népszerűsége is.

Maga a világ „szokványos” fantasynek is mondható, azonban ennél lényegesen több. A cikk végén kitérek azokra az apró részletekre, amik a Birodalmak egyedi ízét adják meg.

A Birodalmak kitalálója és atyja egy igazi szerepjáték géniusz: Ed Greenwood. Az ő agyának szüleménye a világ, az ő stílusa hatja át az egészet és karaktere, Elminster, a hatalmas főmágus, ma is tevő részese a világ alakításának.

A *Forgotten Realms* mind első, mind második kiadású AD&D-hez használható, bár az újabb könyvek teljesen a második kiadáshoz készültek, azért kis átalakításokkal könnyen alkalmazhatóak a korábbi stílus kedvelői által is.

A világ csírái a *Dragon* magazin hasábjain jelentek meg, Ed Greenwood itt publikálta új varázslatait, varázstárgyait és szörnyeit. A cikkek formátuma minden addigitól eltérő volt. Ed Greenwood beszélgetett Elminsterrel, a varázslóval, aki a Birodalmak kincseiről mesélt. Később kiadták az első doboznyi *Forgotten Realms* anyagot. A doboz két könyvet és két nagy térképet tartalmazott, a könyvek egyike a játékosoknak, a másik a mesélőnek szólt. Már az első átlapozás után is szembetűnő az az alaposság, amivel ezeket a könyveket írták. Nem csoda, hiszen több, mint tíz év játék áll mögöttük. A Birodalmak enciklopédiájában (ez szól a játékosoknak is) az összes ország leírása mellett megtaláljuk a nagyobb városok térképét, a jelentősebb személyiségek leírását, de még

a nagy uralkodócsaládok családfáját is. A DM-nek szánt könyvben az NPC-k részletesebb leírása és két rövid kaland mellett több mint harminc oldalnyi új varázslatot is találhatunk.

Amit itt láthatunk, az maradt a Birodalmak erőssége a későbbiekben is: életszerű karakterek, sok újdonság (új varázslatok, új varázstárgyak, új szörnyek) és mindezek felett élő világ. A Birodalmak nem egy regény kíváncsihoz igazítva születtek (mint Krynn, a Sárkánydárda világa), hanem valódi, sok éves játék hozta létre őket. A Birodalmaknak sosem kellett valamilyen szabványnak megfelelnie, ahogy újabb és újabb emberek vettek részt a világ alakításában úgy bővült és színesedett. Toril hatalmas kontinens, minden ötletnek jut hely benne. Ötlet pedig volt bőven.

A második kiadáshoz természetesen igazgatni kellett a Birodalmakat is. Megjelent a *Forgotten Realms Adventures*, keménykötésű könyv, melyben a világ már a 2nd edition szabályai szerint van leírva. Ez az változás azonban nem egyik pillanatról a másikra történt a Birodalmak életében. Ragyogó történetet találtak ki a hirtelen események magyarázatára. Két isten gonosz cselekedetét büntetve, mindannyiuk ura arra ítélte az összes istent, hogy a földre szállva majdnem emberi alakban (avatként) kelljen élniük. Az elkövetkező pár hétben teljes káosz uralkodott a világban. Az istenek a halandók közt jártak, a mágia teljesen kiszámíthatatlanná vált, a legelképzelhetlenebb dolgok történtek meg. A két bűnös isten meghalt, és négy bátor kalandozó visszaállította a rendet. Ketten közülük a holt istenek helyébe léptek. A Birodalmak azonban már nem teljesen ugyanolyanok mint korábban voltak. (Bane, az egyik gonosz isten például hatalma növelése érdekében egy csettintéssel megölte az összes orgyilkost. Most már érthető miért nincsen egy szó sem az orgyilkosokról a második kiadású AD&D-ben.) Az egész történet Richard Awlinson ra-

gyogó Avatar trilógiájában olvasható. Akinek pedig kedve támadna lejátszani az eseményeket, három modul segítségével (Shadowdale, Tantras, Waterdeep) azt is megteheti.

Az Elfeledett Birodalmakról nem csak egy szabálykönyvből szerezhetünk információt. Sorra jelennek meg a kiegészítők, melyek egy-egy területtel foglalkoznak részletesebben. Maga a szabálykönyv a Belső vidékek (Heartlands) országait tárgyalja kiemelten. Legjelentősebb köztük Cormyr, melyet leginkább talán a XIII. századi Franciaországhoz hasonlíthatnánk. Az országot erőskezdő, de jó szívú uralkodó, IV. Azoun irányítja. Uralkodása alatt az ország hosszú prosperitást él meg. A király nemrégiben sikeres hadjáratot folytatott az egész nyugati világot fenyegető hódítók, a Horda ellen. Sok kalandozó csapat bázisa Suzail, az ország fővárosa. A Cormyrtól keletre fekvő Sembia kereskedővárosok szövetsége, olyasmi, mint a kora-reneszánsz Itália. A Völgyvidék (Dalelands) még lazább csoportosulás, nem is rendelkezik közös irányítással, több kis, önálló közösség (Törvölgy, Árnyvölgy, Csata völgy) található itt. Mindazonáltal szerepük nagyon fontos, mivel a gonosz Zhentilvár (Zhentil Keep) terjeszkedését akadályozzák. Az egyik kis falu különösen nevezetes, Árnyvölgyben lakik Elminster, a bölcs. Sok önálló város található még a Belső vidékeken, a legfélelmetesebb közülük a gonosz Zhentilvár. Ezt a velejéig romlott várost Cyric, a legfőbb gonosz isten papjai, gonosz varázslók és szemzsarnokok szövetsége irányítja. Nagyra törő terveket szőnek az egész régió feletti uralomra vágyva, ám mindeddig még kevés sikerrel jártak.

Az elsőként megjelent kiegészítő címe *Waterdeep és az Észak* (Waterdeep and the North). Waterdeep a Birodalmak a második legnagyobb városa, de ez a legrészletesebben ismert. A füzet nem csak a város térképét, vezetőinek statisztikáit, a város történelmét és



számtalan kalandötletet tartalmazza, hanem leírja a város és a környék lakóinak szokásait, mondásait is. Az északi vidékeken nincs központi hatalom, de ez nem volt mindig így. Számtalan rejtett kincs, rom és titok várja azokat, akik mernek szembenézni a veszélyekkel.

A következő kiegészítő a *Moonshae* szigetéről szól. Ez a szigetcsoport Douglas Niles kreálása, az első *Forgotten Realms* könyvek (a *Moonshae* trilógia: *Darkwalker on Moonshae*, *Black Wizards*, *Darkwell*) itt játszódnak. A szigetek békés lakói a késői keltákéhoz hasonló társadalomban élnek. Egyetlen istennőt, a Földanyát, tisztelik, az ő papjai, a druidák a nép lelki irányítói. A kis királyságok egy Nagykirály fennhatóságát ismerik el. A szigetek egyes részein még erősen érvényesül az őslakók a különféle tündérlények (unikornisok, driádok, pixik, stb.) hatása. A szigetvilág északi részén barbárok, az északi emberek laknak. Az ő kultúrájuk a vikingekéhez hasonló, gyors hajóikon villámcsapászerű rablóportyákkal fosztogatják a békésebb nép falvait.

A *Homoki birodalmak* (*Empires of the Sand*) három országot ír le. A legészakabbi, Amn kultúrájában kissé emlékeztet a XVI. századi Spanyolországra. Az országot a mérhetetlenül gazdag kereskedők irányítják, hattagú titkos tanácsuk hozza a fontos döntéseket. Egy valódi uralkodó van, a pénz. Pénzzel bármit el lehet érni Amn-ban. A nagy gazdagság ehhez mérhető fényűzéssel is párosul. Amn pénzelte az Arany Légió nagyszabású vállalkozását, mely egy új kontinens, Maztica felfedezéséhez vezetett.

Tethyr, mely Amn-tól délre fekszik pillanatnyilag nagy változásokat él át. A királyi családot szinte teljesen kiirtották a trónkövetelők. Minthogy a trón minden jogos örököse egy-egy orgyilkos törével a szívében fejezte be életét, most az összes nagyobb feudális urak megpróbálják megszerezni a koronát. A helyzet teljesen anarchikus, a változatos szövetségek naponta alakulnak át. Mindennaposak a kisebb háborúk a bárók és grófok seregei között. A zűrzavar ideális terepet nyújthat minden zavarosban halászó kalandornak és kalandozónak.

A legdélebbi a három birodalom közül Calimshan. Bár az országot egy

független uralkodó, a calimporti pasa irányítja, a városok viszonylag nagy függetlenséget élveznek. A politikai helyzet hasonló a késői bagdadi kalifátuséhoz, mindenki elismeri a pasa uralmát, de a saját feje után megy. A birodalom vibrál a mágiától, még a legutolsó paraszt is rendelkezik valamilyen mágikus csecsebecsével (mondjuk egy parancsszóra kötődő cipőfűzővel). Calimport, a birodalom fővárosa Toril legnagyobb városa. A szélsőséges ellentétek jellemzik. A pasa fényűző palotájától pár utcányira koldusok százai halnak éhen naponta. A társadalmat dekadencia hatja át.

A *Vad határ* (*Savage Frontier*) a *Waterdeep*-től északra található vidéket írja le részletesen. Ezen a területen valaha hatalmas törp birodalmak voltak, ma már csak romok és szörnyek maradtak. Véghetetlen mennyiségben tanyáznak itt az orkok, manók és egyéb humanoid szörnyetegek. Sok kalandozó vág neki a Vad határvidéknek, de csak kevesen térnek vissza.

A *Vörös varázslók álmai* (*Dreams of the Red Wizards*) Thay országával foglalkozik. A thay-i Vörös varázslók említése rettegést kelt az Elfeledett Birodalmak minden lakójában. Az országot a Vörös varázslók uralják, övük minden, a föld, az emberek. A gonosz varázslók rabszolgák ezreit tartják, velük műveltetik meg földjeiket, őket használják kísérleteikhez. Egyes országokban a különlegesen nagy bűnöket azzal büntetik, hogy a vétkest Thayba adják el rabszolgának. A Vörös varázslók Mulhorand Istenkirályainak alattvalói voltak valaha, de fellázdak a mágiát korlátozó törvények ellen. Új államukban biztosítani akarták a varázslók uralmát, ez sikerült is nekik. Teljes jogú polgároknak csak a Vörös varázslók számítanak és a rendbe bekerülni nem könnyű. Az országot a mágia egy-egy iskoláját felügyelő zulkirok tanácsa irányítja. A zulkirok egymás ellen is gonosz terveket szőnek és ez a környező birodalmak szerencséje. Ha egyszer az egész ország összefogna, hatalmas mágikus erejükkel biztosan leigáznák őket. Maguk a Vörös varázslók sok egyedi varázslattal rendelkeznek, különösen erősek a tűzzel kapcsolatos varázslataik.

A következőként megjelent kiegészítő nem akármilyen szerző munkája. R. A. Salvatore írta a *Vérkő vidékek*-et (*Bloodstone Lands*). Ez a vidék

magasan északon található, a civilizáció csak nemrég érte el. Két ország található itt Damara és Vaasa. Az előbbi kissé délebbre fekszik és jóval termékenyebb vidék, mint a kopár és mocsaras Vaasa. Mégis bizonyos szempontból gazdag ez a vidék, csak itt található meg a mélyvörös drágakő, a vérkő. Északról a Nagy Gleccser jég-tömege zárja le az ismert világot. A Gleccser tövében barbár népek élnek, kissé délebbre a Fehér Féreg Gleccseren található a Sárga Rózsa kolostor. A kolostor szerzetesei remorhazokat lovagolnak meg, így közlekednek a jégvidéken. A két, még csak születőben lévő ország nagy megrázkódtatást élt át a közelmúltban. Vaasa-t és Damara-t egy magát Boszorkánykirálynak nevező lich foglalta el. A Boszorkánykirály Orcus, a démonlord követője volt. Gonosz humanoidokból és élőholtakból álló serege mérhetetlen pusztítást végzett a vidéken. Egy bátor lovag és barátai véget vetettek a lich hatalmának, majd alászállva az Abyssba megakadályozták Orcus gonosz terveit is. Gareth Dragonsbane, a lovag elnyerte Vérekő bárójának címét. Az ifjú báró, régi barátaival karöltve nekilátott, hogy újjáélessze a vidéket és egy királyságként egyesítse Vaasa-t és Damara-t. Nem mindenki nézi jó szemmel ebbéli törekvéseit, Damara báróinak egy része mindent megtesz, hogy útjába álljon. Ez a vidék is rengeteg kalandozási lehetőséget nyújt mindenkinek.

Az *Ósi birodalmakban* (*Old Empires*) azokról a földekről olvashatunk ahol először telepedett meg ember. Ezek a birodalmak valaha hatalmasak voltak, ma már csak árnyékai egykori önmaguknak. Ezek az országok ma már jobbra befelé fordulnak, de sok szempontból még ma is hatalmasabbak, mint bármely más birodalom Torilon. Chessenta városállamokból áll, melyek folyamatos ellentétben állnak egymással. A kultúra pontos mása az ókori Görögországnak. Még a Spártával és Athénnal analóg városokat is megtalálhatjuk.

Mulhorand az egyik legkülönlegesebb birodalom, az isteneknek különösen erős hatása van ezen a földön. Az országot a fáraó uralja, a fáraó Horus-Re isten inkarnációja. A királyi család többi tagjai mind az egyiptomi panteon egy-egy istenének megtestesülései. Az istenkirályok meghalhatnak





ugyan, ám új testben mindig újjászületnek. A fáraó alatt a nagyvezír áll, ő mindig Horus-Re legmagasabb szintű papja. A főbíró tisztét Osiris legmagasabb szintű papja tölti be. Bár az istenek inkarnációi, az istenkirályok szerfelett nagy hatalommal rendelkeznek, csak ritkán avatkoznak bele direkt a halandók ügyeibe. Papjaik működnek akaruk meghosszabbításaként. A családon belül sem tökéletes a béke, Seti, Set megtestesülése mindent megtesz, hogy megszerezze a trónt.

Untherben más a helyzet. Bár itt is istenkirályok uralkodnak, ha meghalnak, nem születnek újjá. Gilgeam a gonosz isten a jelenlegi istenkirály, majd nem az összes istentársával végzett. Zsarnoki uralma ellen senki sem mer fellázadni. Az unther-i kultúra az ókori Babilon mintájára épült fel.

Az *Anauroch* a nagy homoksvivatag részletes ismertetése. A sivatagot nomád népek lakják, akik a mágia különleges formáját művelik. Sok ősi rom és kihaltnak remélt szörnyeteg is rejtőzik a nagy homokpusztaságban.

A *Nagy Gleccser* (Great Glacier) az északi jégsapka tájait tárja fel. Az itt lakók kultúrája az eszkimókéhoz hasonlítható. Sok különleges szörnyeteg is lakik errefelé.

Ezeknek a kiegészítőknél durván hasonló a felépítése: először a terület történelmét, majd földrajzát írják le, aztán ismertetik a jelenlegi gazdasági és politikai helyzetet. Ezután az adott területen speciális tárgyak és varázslatok taglalása következik, majd a vidék meghatározó személyiségeinek és kalandozó csapatainak részletes leírása. Végül kalandötleteket találhatunk. Ezek a kiegészítők még azok számára is kincsesbányának számítanak, akik nem az Elfeledett Birodalmakban játszanak, egy-egy ilyen füzet számtalan mesének lehet kiindulópontja, és hasznos lehet saját világunk felépítésekor is.

Négy doboz is megjelent, mely a Birodalmak egy-egy részének részletesebb leírását tartalmazza. A *Kara-Tur* doboz a Keleti kalandokhoz (Oriental Adventures) illeszthető világ. Ez is durván a mi világunkat mintázza.

Shou-Lung Kínának, Wa szigete Japánnak feleltethető meg. A nindzsák és szamurájok szerelmeseinek sok érdekességet tartogat ez a világ.

Az *A horda* (The Horde) a Kara-Tur és a nyugati területek közti részt tárgyalja. Ezen a vidéken nagy füves pusztaság található, ahol csak barbár lovasok élnek. Pár éve azonban Yamun a Tuigan törzs kánja egyesítette az összes törzset. Hatalmas seregével olyan ősi birodalmakat igázott le, mint például Shou-lung. Keleti hódításai után nyugat felé fordult, de a nyugati birodalmak egyesített serege (IV. Azoun vezetésével) megállította. A dobozban nem csak a sztyeppe, hanem a környező birodalmak részletes leírását is megtaláljuk. Természetesen a legnagyobb hangsúly a nomádokra helyeződik, részletes ábrákat találhatunk például nyelveik rokonsági viszonyairól (és utasításokat arra, hogy a DM hogyan utánozhatja a különböző nyelvjárásokat).

A *Menzoberranzan*-ban az éjtündék hatalmas városa tárul fel a szemünk előtt. A város térképei mellett a fő



családok leírását és politikai viszonyait is tárgyalja. A Mélysötét világa a Salvatore regényeiből megismert elevenséggel jelenik meg.

A *Maztica*-ban egy új kontinens mutatkozik be. Ez a világ a prekolumbiánus Amerikához hasonlítható. Mások az Istenek is, a legtöbb híve a gonosz Zhatal-nak van aki emberáldozatot követel meg. Újfajta mágiákat is ismernek ezen a vidéken, Quotal hívei a tollmágiát, Zhatal követői a karommagiát űzik. Új osztályok is megtalálhatóak itt, többek között a sas és jaguár lovagok. *Maztica* ma már nem ismeretlen Torilon (az eredeti kontinens neve), az Arany Légió eljutott oda és mesélt a mérhetetlen gazdagságról.

Gyorsan le kell szögezmem, hogy az Elfeledett Birodalmak nem a Föld parafrázisa. A hasonlóság csak nagy vonalakban értendő. Most csak azért fektettem rá hangsúlyt, hogy jobban el lehessen képzelni milyen vidékekről van szó.

A sorozat minden bizonyonnyal folytatódik. Nem tárgyalták még például Chult dinoszaurusz lakta dzsungelait, vagy a tündék szigetét (Evermeet).

Az Elfeledett Birodalmak nem csak a területek leírásából állnak. A *Magiszterben* (The Magister) egy újabb halom varázstárgyat és varázslatot találunk. Érdemes megjegyezni, hogy mindegyik tárgynak és varázslatnak külön története is van nem csak a statisztikáit találjuk meg. A *Sötétség urai* (Lords of Darkness) az élőhalottakkal foglalkozik. Mindegyik típust tovább bővíti, és egy-egy rövid kalandot is találhatunk hozzá kapcsolódóan. A *Draconomicon* a Birodalmak sárkányaival foglalkozik. Sokat megtudhatunk történelmükről, szokásaikról, speciális varázslataikról. A könyv a sárkányok néhány új faja mellett rövid kalandokat is tartalmaz. Az *A mélysötét tündéi*-ben (Drow of the Underdark) az éjtündékről szól. Társadalmuk, életük, varázslataik, szokásaik tárulnak fel előttünk. A *Törpök mélye* (Dwarves' Deep) a Birodalmak törpjéről ad kimerítő információt. Olvashatunk szokásaikról, városaikról, írásukról és természetesen találhatunk itt jó pár új varázslatot is. A *Hősök Csarnoka* (Hall of Heroes) a regényekből megismert hősök statisztikáit tartalmazza. Az *Elfeledett Birodalmak város rendszer* (Forgotten Realms City System) Waterdeep városának minden ed-

diginél részletesebb leírása, a doboz 12 térképet is tartalmaz 1cm=12m méretarányban.

Számtalan modul jelent meg, mely a Birodalmakban játszódik. Előnyük, hogy kis igazítással bármely szokványos AD&D világban felhasználható. Kettőt kiemelnék közülük, mivel mind terjedelmükkel, mind újszerűségükkel kiemelkednek a szokásos történetek közül. Mindkettő valahol a modul és a területleírás határán táncol. Az első a *Hegymély romjai* (Ruins of Undermountain) doboz minden idők leghatalmasabb labirintusa. A Waterdeep alatt meghúzódó sokszintes barlangrendszer számtalan egyedi érdekességet tartogat. Új varázslatok, új varázstárgyak félelmetes szörnyek és iszonyatos csapdák várnak a vállalkozó kedvűekre. A *Myth Drannor romjai* (Ruins of Myth Drannor) egy ősi, valaha mindennél gazdagabb tünde város romjait mutatja be. A romváros sokáig legendák, mesék és találgatások tárgya volt, a fátyol most fellebbent. Ebben a dobozban is sok új szörnyet, varázslatot, varázstárgyat találunk. A legérdekesebb azonban az egész várost beborító varázslat, a mythal, speciális hatásai biztosan meglepetést fognak szerezni a legtapasztaltabb kalandozónak is. Myth Drannor nem a tapasztalatlanoknak való hely. (Mindkét kiadvány megvásárolható a Sárkányfészek szerepjáték szaküzletben, Bp. V. Bárczy I. u. 1-3.)

Az Elfeledett Birodalmakról szólva nem szabad megfeledkeznünk a regényekről sem. Ezek leheltek igazán életet a világ lakosaiba. A TSR legjobb szerzői írták őket, nem csoda, hogy nem egy közülük best-seller lett. Néhány szóban a sorozatokról:

Moonshae trilógia: A Földanya harca a gonosz Bhaal isten ellen a Moonshae szigeteken.

Jegesszél völgy (Icewind Dale) trilógia: Drizzt Do'Urden és társai a Jegesszél völgy ellen törő gonosz varázsló ellen veszik fel a harcot. Később szembe kerülnek a mester orgyilkossal Artemis Entreri-vel. Kalandjaik során egészen Calimportig eljutnak.

Avatar trilógia: Pár hét története, mely örökre megváltoztatta a Birodalmak arculatát.

A kereső köve trilógia (Finder's Stone): A történet központjában a Névtelen bárd és a Wyvernspur nemesi család áll. Az első regény alapján készült az

Azúr jelek átka (Curse of the Azure Bonds) számítógépes játék.

Éjtünde (Dark Elf) trilógia: Drizzt Do'Urden előélete. (részletesebben lásd Bíborhold II/1)

Szent háború (Crusade) trilógia: A Tuigan nomádok által vívott háborúk keleten és nyugaton.

Maztica trilógia: Az Arany Légió története.

Pap (Cleric) kvintett: Egy fiatal pap kalandjai a Birodalmak északi részén.

Hárfások (Harpers) sorozat: különálló regények a jók titkos szervezetének ténykedéseiről.

Druidák hona (Druidhome) trilógia: A Moonshae trilógia folytatása.

Varázslattűz (Spellfire): Egy különös képességgel megáldott lány kalandjai Árnyvölgyben és környékén.

Csillogó tó (Pool of Radiance): A hasonló című számítógépes játék alapján írt regény.

Sötét tavak (Pools of Darkness): A fenti regény folytatása szintén a hasonló című számítógépes játék alapján.

Örökség (Legacy): Drizzt Do'Urden további kalandjai.

Itt állunk most, de nem kell félni a Birodalmak nem hagynak minket olvasnivaló nélkül.

És végül arról mitől különlegesebbek az Elfeledett Birodalmak. A világot nem valamilyen előre kreált idea, hanem a szerepjáték igényei szerint alakították. A sokféleség bármilyen játéktípusnak lehetőséget kínál. A világ nem játékos karakterei is jól megformált személyiségek. Sok apróság segít a világ hangulatát kialakítani (például a szabálykönyvben megtaláljuk azt is, hogyan szokták köszönteni egymást a kalandozók a Birodalmakban). A finom részletek (például a titkos társaságok: a Hárfások vagy a sárkány szektája) különleges ízt adnak a világnak.

Az Elfeledett Birodalmakat nem csak azoknak tudom ajánlani, akik benne szeretnének játszani, hanem azoknak is, akik saját világuk kialakításához keresnek ötleteket.

És még egy utolsó hír. Júliusban megjelenik a Forgotten Realms Adventures 2nd edition Boxed Set. Háromszáz oldalon tárgyalja újra a Birodalmakat, minden a legutóbbi kiadás óta lezajlott változást integrál. Remélhetjük, hogy a Birodalmak, még színesebbek és kalandra csábítóbbak lesznek.

Nádori Gergely



WAND OF WONDER

Bizonyára sok *Wand of Wonder*-t birtokló AD&D csapatban előfordult a következő szituáció: Játékos: „Suhintok a Wand of Wonderrel. Mi jön, pillangók, rinocérosz vagy lelassul az elenfél?” A néhány lehetőséget hamar kiismerik a játékosok, és a varázspálca kicsit unalmassá válik. Ennek elkerülésére mi annak idején kitaláltuk a saját Wand of Wonder táblázatunkat (amint azt később a Dragon Magazinban is megtették). Ez 100 féle lehetőséget tartalmaz — igen ritka lesz az, hogy kétszer ugyanaz előjön. Akinek tetszik a dolog, semmi más nem kell tennie, mint ezt a táblázatot használnia a régi helyett. A táblázat persze tartalmazza a régi hatások egy részét is. A támadó hatások mindig abban az irányban jönnek létre, amerre a használó a bottal mutatott. A varázslatok hatóidejére, sebzésére, stb. ha nincs más leírva, akkor a 6. szinten elmondottra vonatkozóak az irányadók. A hatótáv, ha nincs külön leírva, és nem egy létező varázslatot szimulál, 6". A leírt hatást persze nem mindig kell a mesélőnek felolvasnia, igyekezzen rémületet kelteni, ne utaljjon arra, hogy a hatóidő sok esetben (kolbász-orr, más létsíkra teleportálás) csak átmeneti. Hadd főjön a játékos feje. Az illúziókat is minél valóságosabbnak kell leírni. Minden képesség használata egy töltetet fogyaszt.

Dobás

01 A használó hold hatása alá kerül 1d10 körre, mentődobás nincs
02 Használó szőrzete (haj, szakáll, stb.) megnő különösen hosszúra permanensen (persze egy borotvával le lehet vágni)
03 Stinking Cloud, használótól 3"-ra
04 Használó körül 2" sugarú körben mindenki dob varázslás ellen mentődobást. Akinek nincs meg, kékre változik a bőre

05 Harm varázslat a használóra
06 Megjelenik 600 óriási lepke, és elvakítanak mindenkit 5" sugarú körben 2 körre
07 A maximum 6"-re levő célpontra Enlarge varázslat
08 A max. 6"-re levő célpontra Haste varázslat 1 fordulóra
09 A max. 6"-re levő célpontra Fumble varázslat 1 fordulóra
10 A használó 1 körig nem csinál mást, csak ásítózik. Ezután mentődobást dob, ha nincs meg, elalszik (mint Sleep)
11 Használó láthatatlanná válik
12 Az égből csokoládéeső esik 1 fordulón keresztül
13 Használó előtt fű nő 50 négyzetméteres területen, ha volt, akkor tízszeresére
14 A célpont testéből levelek nőnek különböző helyeken
15 Megjelenik egy egér, és a használó parancsait követi 1d4 fordulóig (ha a használó tud beszélni vele)
16 Ua. mint 15, csak masztodonnal
17 Dörög egyet az ég
18 Elered az eső
19 Használó megidéz egy méhrajt (mint Summon Insect, véletlenszerű, hogy kire támad)
20 100% mágiaellenállás használónak 5 körre
21 használó berserker módon támad 10 körig
22 Füst kezd a talajból jönni, 1"-re redukálva a látótávolságot
23 Még egyet kell dobni, és a használó azt fogja hinni, hogy az történt, amit a második dobás mutat (persze ez csak illúzió)
24 10-40 db 1 arany értékű drágakő záporozik előre egy 10 méter hosszú csóvában 5d4 hp-t sebezve mindenkin az útjában
25 Használó orra megnő, hosszú kolbász lesz belőle 1 hétre
26 3" átmérőjű darkness, középpontja a használó

27 Silence célpontra (max. 6")
28 Fireball célpontra
29 Lightning Bolt célpontra
30 Cone of Cold célpontra
31 Meteor Swarm célpontra (csak illúzió!)
32 3" sugarú körben a hőmérséklet csökken 20 fokkal
33 3" sugarú körben a hőmérséklet megnő 20 fokkal
34 A használó összemegy 5 cm-esre
35 Web borítja be a 6" sugarú környéket (használót beleértve)
36 Elkezd égni a célpont (nem okoz sebzést, nem lehet eloltani — csak illúzió)
37 Heal, célpontra
38 Disintegrate, célpontra
39 Slow, célpontra
40 Blade Barrier, célpontra
41 Strength, használóra
42 Flesh to Stone, célpontra
43 megjelenik egy óriáscsiga — véletlenszerű, hogy kit támad
44 megjelenik egy Vrock (Tanar'ri), 5 körön át használót támadja, majd visszateleportál az Abyssba
45 Célpont füle óriásira nő
46 Mirror Image, használóra
47 Faerie Fire, használóra
48 Célpontnak szárnyai nőnek egy napra, amelyekkel azonban nem tud repülni (ha voltak szárnyai, egy napig azt hiszi, elsovadtak)
49 Ice Storm — középpontja a használó
50 Dispel Magic célpontra
51 Dupla erejű Gust of Wind
52 Dobj még kétszer — egyszerre két hatás jön elő
53 Láthatatlanság, célpontra
54 Globe of Invulnerability használóra
55 Kellemes muzsika szólal meg 3" sugarú körben. Mindenki dob mentődobást, sikertelenség esetén Otto's Irresistible Dance
56 Békésen ünnepel mindenki 1 mérföld sugarú körben 1 fordulón keresztül



57 Szemölcs nő a használó jobb hüvelyujján (ha már van, a balon)

58 Színvak lesz a használó 1 fordulóra

59 Célpont megsüketül (mentődobás nincs) d4 körre (50% varázslatellenlási esély)

60 Kis csiripelő galambok keringenek az ellenfél feje körül 1 körig

61 Megnyílik a föld - 1 méter mély lyuk keletkezik

62 Használó a célpont háta mögé teleportál 1"-re

63 Használón szörnyű szomjúság vesz erőt 1 körre

64 Ua. mint 63, csak éhség

65 Célpont zokogni kezd, mert egy régi emlék jut eszébe (1 körig)

66 Fear 1" széles, 6" hosszú úton

67 Megjelenik egy kutya és levizeli a használót, majd eltűnik

68 Átrohan a használó előtt egy fekete macska — következő mentődobását automatikusan elrontja

69 Használó fellevitál 1000 méter magasra, és ott tartózkodik 10 körre, majd lelevitál

70 Fly a használóra

71 Telekinesis a célpontra (max. 150 kg)

72 Maze az ellenfélre

73 Használó felveszi célpont alakját (mint Shape Change, egyedülálló lény esetén képességeket nem) 1 fordulóra

74 Használón nagy piros kiütések jelennek meg egy hétre (sem Cure Disease, sem Heal nem gyógyítja)

75 Célpont körönként 10 hp-ot regenerálódik 1 fordulón keresztül

76 Orrfacsaró bűz árad szét 10" sugarú körben (méreg elleni mentő -1-gyel). Aki hatása alá kerül, -4 támadás

77 Ellenfélre Improved Invisibility

83 Használó 1 körre orkká változik

84 Feign Death használóra, 1 körre

85 Használó feje körül megjelenik egy fehér glória egy fordulóra

86 Használó feje körül megjelenik egy fekete glória egy fordulóra

87 Megjelenik egy kakukk, és közli a pontos időt

88 Használóra Anti-Magic 1 teljes körre

89 Használó körül lidércfények villognak egy fordulón át

90 Ártalmatlan Creeping Doom kezd a csatatéren kalandozni

91 Használó permanens tetoválást kap (mintát a DM választ)

92 Célpont egy körig a DM által meghatározott hülyeséget mondogat (a játékosok esetleg valamilyen kriptikus utalásnak vélhetik)

93 Mindenkinek égni áll a haja egy fordulóig

94 Megjelenik a használó „kedvenc” ellenfele, és kihívja életre-halálra

95 A DM szabadon választhat egy hatást a felsoroltak közül

96 Használó egy napra véletlenszerűen megválasztott (a használóra nem halálos) létsíkra kerül

97 Csökken a használó egy véletlenszerűen kiválasztott



78 Az ég sejtelmes zöld színt ölt

79 Használó fiatalodik egy évet

80 Célpontnak 100% varázslatellenállása nő egy fordulóra

81 Megidéz három nilbogot, akik használónak segítenek

82 Célpont 1 körre red dragon great wyrm-é Shape Change-el

tulajdonsága

98 Nő a használó egy véletlenszerűen kiválasztott tulajdonsága (18 fölé csak 10%-al)

99 Használó egy kívánsága teljesül

00 A botnak újra 100 töltete van (és a környéken egy kisebb varázstárgy elveszti varázserejét)

-tm-



LEVELEZÉS

Helló Minden Kedves Olvasónknak! Hál Istennek (mondjuk Odinnak, esetleg Thomak), végre beköszöntött a nyár. Az előrelátóbbak reggel bekészítik a tűzellenállás gyűrűjüket is, és így megmenekülnek attól a kellemesnek éppen nem mondható élménytől, amit akkor éltem át amikor megfogtam a napon parkoló kocsi kilincsét. Egy gyors Cure Light Wounds után átkutattam a környéket, hátha megtalálom valahol azt a gázt, aki a *Heat Metal*-t varázsolta a kilincse. A kutatás nem járt eredménnyel (talán kevés TVP-t költöttem rá?), csak egyetlen gyanúsítottam maradt, egy Sol nevű ősmágus. Úgy gondoltam, ő az erősebb, és egyelőre feladtam azt a tervemet, hogy egy hatalmas hűtőszekrényt építek köré. Ráadásul most a dög melegben kénytelen vagyok allg langyos kólát inni, mert Mr. Sol (vagy valami bérence), még az én hűtőmet is taccsra tette. Most pedig állandó alrovatokat kapcsolom egyenes adásban: a Megrendelést. Akik olvasták az előző számot, esetleg átugorhatják ezt a részt, ugyanis belü szerint az előző számból történik a közvetítés.

MEGRENDELÉS

Úgy tűnik a rovat állandó része marad a megrendelés leírása, mert mindig érkeznek olyan levelek, amiben ez látni érdeklődnek. Az algoritmus a következő: Egy bármely postahivatalban beszerezhető rózsaszínű postautalványon annyszor 98 Ft-ot küldesz címünkre (1680 Bp. Pf. 33.) ahány számot meg akarsz rendelni. Természetesen a régebbi számaink is megrendelhetők. A címetet 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, 93/1-93/2 számokat EGYSZERRE megrendell, annak (aki az ami) ez mindössze 240 Ft-ba kerül.

KLUBOK

Baklands Fantasy és Szerepjáték Club
Kecskemét, Erdősi Imre u. 4. 6000
Vezetők: Balogh Róbert (06-76-486-124) és Rehák László Atilla (06-76-323-086)

Feledhetetlen Birodalmak Fantasy Szerepjáték Klub
Komárom
Érdeklődni lehet: Solli Gábor (34) 40-306 (esetleg 340-306)

Hunters of Catacombe
5900, OROSHÁZA
Kölcsey F. u. 4/4/15
Szombaton 14h- ameddig kifér a csövön

Mivel sok pesti olvasónk kérte, néhány pesti klub címét ismételtelen megjelentetjük.

Petőfi Csarnok
1146 Bp. Városliget Zichy M u. 14.
Szerda 17-20h, Vasárnap 14-20h
Mazsontól kapott információ szerint a PECSÁ-ban ezentúl szombatoként lesz AD&D klub.

Sárkányszeldők, XVIII. ker. FIDESZ Iroda
1181 Bp. Üllői út 361. Tel:1-272-820
Péntek 16-21h

Mitoszkeltők Egyesülete, Havanna Közösségi Ház
1181 Bp Kondor Béla sétány 8.
Péntek 17-21h, Vasárnap 14-21h

Fővárosi Művelődési Ház
1119 Bp. Fehérvári út 47.
Péntek 14-21h

Pataky István Művelődési Központ
1102 Bp. Szent László tér 7/14.
Vasárnap 14-20h

NOVELLÁK

Rengeteg Gyapjas Sün novellát kaptunk a legutóbbi szám óta. Azóta többen megírták második levelüket is. Nekik üzenem, hogy a novellák elbírálása egy kicsit lassan halad, de előbb-utóbb mindgyikre sor kerül. Aki küldött válaszborítékot, annak mindenképpen válaszolunk. Ez sajnos esetleg akár 2-3 hónapot is igénybe vehet. Ezért elnézést kérünk. Egy bizonyos olvasónknak üzenem, hogy nem bunkók vagyunk, csak egyelőre átmenetileg szünetel az az isteni képességünk, hogy párhuzamosan végtelen sok dologgal foglalkozunk. (Már történt intézkedés a szünetelés szüneteltetésére, Daronel és Fairlight vezetésével elindult egy kisebb parti rendet rakni. Jelenleg éppen a Limbón vannak, egy piros lámpánál állnak, és a zöldet várják.)

Hasonló a helyzet a Bölcsnél is. Ő napi 48 órát dolgozik, mióta ráraktunk egy HASTE varázslatot, sajnos ez az írás és olvasás sebességére nem hat. Bölcünk ellenben két villámgyors pontot adott annak aki zaklatta, ezzel is bizonyítva, hogy valamire mégis csak jó a mágia. (A Bölc szerint a mágia is jó lenne valamire...)

REGÉNY ÉS LEVÉLRÉSZLET AVAGY A TOTÁLIS KÁOSZ

Levelt kaptunk egy közismert olvasónktól, akinek nemrégiben közöltük egy regényrészletét. (III. egy előzőndő regényrészletét.) „...Vizont ami kínos ... és erre rajtam kívül nyilván már sokan rájöttek azóta... hogy a Bátorholdban leközölt részlet a legtüzetesebb vizsgálattal is dacolva nincs benne a Káosz káoszabani Ez valószínűleg így van, én már nagyítóval is próbáltam keresni. De még a nagyítót sem találtam meg.... Az igazság azonban az, hogy a jószándék lüktetett bennem, amikor a szobanforgó részletet nektek elküldtem. Ugyanis eredeti elképzeléseim szerint a klemelt jelenet valahol a Káosz káosza közepe táján játszódott volna le. Nos be kell vallanom, bennem is is eluralkodott valamelyest a Káosz, és kissé megcsúsztam a sztoriban. Mire észbekaptam, már a könyv vége felé jártam, és sajnáltam volna az idézett konfliktust pár keresetlen oldallal elintézni. No meg aztán rengeteg könyörgő és fenyegető (!) levelet kaptam (legalább kettőt), hogy ne gyilkoljam halomra a csóró Skandar Graunt. Így aztán megközelítőleg tíz-másodperces habozás után még egy kötet mellett döntöttem. Terveim szerint a Káosz kora ősszel fog elszabadulni, és ígérem, hogy tartalmazni fogja a már közölt részt, vagyis Ywerd drága apukájának kiszabadítását kísérletét...” Kedves István! Úgy tűnik, túl nagy tragédia nem történt, legfeljebb néhányan szidták a nyomdát, hogy pont nekik jutott egy nyomdahiús példány. A Káosz rajongók pedig megköszönhetik a Bátorholdnak, hogy közvetve elősegítette a sorozat folytatását. Reméljük le is róják hálájukat a lap megvásárlásával.

LEVELLEK

Még egy részlet az előző olvasónk leveléből: „...Mellesleg, legyetek szívések, árujjátok el, ki az a Káosz-ciklus-beli szereplő, akit a májusi szám rejtvényeként feladtatok, mert akárhogy törtem a fejem, csekély ismereteim alapján nem tudtam megfejteni...” Hát igen. Eddig mindenki azt írta, hogy túl könnyű a rejtvény. Mostanában ilyen levél nem jött. Ígéretet kaptam drága főszerkesztő úrtól, hogy megpróbálunk olyan rejtvényeket közölni, amit a készítőjén kívül legalább 10 ember meg tud fejteni. Majd meglátjuk mi lesz belőle.

Néhány olvasónk, mint pl. Dubszky Norbert arról érdeklődött, hogy mit keres a Bátorholdban James Bond, vagy az Aliens. Nos, az újság címében az áll, hogy Fantasy ÉS Szerepjáték Magazin, hangsúly az ÉS-en. A lap főprofilja a fantasy, de mindig helyet biztosítunk más típusú szerepjátékoknak is. Pontosan azért mert ez az egy újság foglalkozik szerepjátékokkal, nem lehet csak a fantasynak kiszámítani. Meg szeretek James Bondozni.

Micsina! György három kérdést tett fel, mint az öreg ember a Gyalog-Galoppban. „1. Az AD&D mennyire hasonlít a magyar Harc és Varázslatra? 2. Mit takar az AD&D név? 3. Lehet-e Magyarországon magyarul AD&D-t kapni?” 1. Ezt a kérdést valószínűleg helyesebb lett volna úgy feltenni, hogy a Harc és Varázslat mennyire hasonlít az AD&D-re. 2. Advanced Dungeons & Dragons. Magyarul Kalandok és Sárkányok. (Nem szó szerinti fordításban.) 3. Mint azt már többször is megírtuk AD&D szabálykönyvek hivatalosan nem jelentek meg magyarul. Itt jegyezném meg, hogy jelenleg nem forgalmazunk sem szerepjáték könyveket, sem egyéb kiadványokat, sőt árlístát sem tudunk küldeni ezekről. Lehet, hogy a későbbiekben ez változni fog, de erről majd a megfelelő időben olvashattok az újságban. Más! Kedves György! A posta ismeretlen helyre költözött jelzéssel visszaküldte a TF 0. fordulódat. Ha le akarod jászani a befizetett pénzt, légy szíves, fedd fel rejtekhelyed címét.

Nagy Sándornak (Urban Christmal a fél-elf kősa). A rajzokat helyhiány és a rajzeszköz nem megfelelő megválasztása miatt nem tudjuk közölni. A Llanar mesteredtől hallott bölcsességek azonban itt vannak, kérdésednek megfelelően. Te verseknek nevezted őket, én nem nyilatkozom. Figyelj! Látszi Fülelji Hallasz! Használd az eszed, S akkor életben maradsz! Halkan járj, tovább élsz! Ne a zajra figyelj, Hanem a csendre!

„Szeretnék AD&D rajongó fiúkkal, lányokkal levelezni! Megosztanánk egymással kalandjainkat, ötleteinket, világainkat! Én Spelljammert játszom mostanában, de a legtöbb világban elgazdodom. Remélem írsz, elére is várom leveleiteket.” Aki válaszolni akar a felhívásra ne nekem írjon, (én ugyanis éppen elég levelet kapok mostanában) hanem a következő címre: Ifj. Takács György, 3527, Miskok Nagy Kálmán u. 3. 1/12. Kedves György! Ha csak feleannyi levelet fogsz kapni, mint amennyit én bontok fel naponta, már nem lesz gondod a szabadlódóddal. Ul. az sem lesz.

Mára búcsúzó! Remélem a Balaton partra is magaddal viszed a kedvec újságodat. Meg a Bátorholdat is. Csak vigyázz, bele ne ejtsd a vízbe, mert vízesen kicsit nehezen olvasható, az újságosnál pedig már régen elfogyott.

Macl.



STAR WARS

A Correlliai titkosszolgálat A/O24 belbiztonsági jelentése, a M.U.L.E. fedőnevű fejlesztési tervről.

A Fejlesztési Részleg által megadott különleges paramétereknek megfelelő, nagy teherbírású szállítóhajó, melyet a „Flotta” számára megrendeltek, elkészült. A prototípus megfelelt az elvárásoknak, a különleges hajtóművek minden várakozást felülmúlóan teljesítettek.

Eleinte problémát okozott a nagy hajótömeg, mely manőverezhetőségi zavarokat keltett. A megoldást a rásegítő (thruster) hajtóművek, és a szokatlan vezérsíkok jeletették, melyek teljesen megszüntették a légköri navigálás alatt fellépő instabilitációt. A már említett egyedi hajtóművek, melyek bizonyították megbízhatóságukat, a vízalatti próbáknak is megfelelték. Így örömmel közölhetem, hogy a M.U.L.E. fedőnevű teherhajó prototípusai kipróbállásra kerültek a külső szektorokban is. A próbabevetések bizonyították a hajó használhatóságát. Feltétlenül meg kell említenem, hogy a hajó egyik speciális tulajdonsága az egyedülálló vízalatti manőverező készsége. Így ajánljuk felhasználását vízalatti célpontok eléréséhez (Pl.: Mon Calamarik világa), illetve atmoszférikus viharokkal küzdő bolygókra.

Tisztelettel:
Stera Corriolis
1/23 Correlliai tervező iroda

Craft: Correllian Engineering Ship (M.U.L.E.)

Type: Mid-size Freighter
Length: 150 meters
Scale: Capital Ship
Crew: 5-15
Troops: -
Cargo Capacity: 800
Consumables: 1/2 year
Hyperdrive Modifier: x2
Hyperdrive Backup: x12

Dran Rateloo

A jól megtermett kapitány majd' mindig fellelhető Mos Eisley bárjaiban, de a GM bárhova bemesélheti. Dran Rateloo becsületes, egyenes ember. Kiegyensúlyozott, nyugodt természete, megfontoltsága, megbízhatósága és nem kevésbé szakértelme remek kapitánnyá tették. Gyengéje, hogy ha becsapják, átverik, remegni kezd a mutatóujja (a lézerpisztolya ravaszán...).

Dex: 3d+1
Blaster: 4d+1
Dodge: 4d+2
Melee Combat: 5d

Knowledge: 3d
Planetary Systems: 3d+2
Bureaucracy: 4d
Streetwise: 4d
Languages: 4d+1

Mechanical: 3d+1
Astrogation: 5d
Repulsorlift: 4d+1
Space Transports: 5d+2
Starship Shields: 3d+2

Force Point: 1
Character Point: 7

Nav. Computer: yes
Sublight Speed: 2d+2 (underwater: 1d)
Maneuverability: 3d
Hull: 5d
Sensory Equipments: normal
Shield: 2d
Weapon systems:
Quad Laser Cannon F.C. 2d D.C. 4d
Cost: -

Perception: 2d
Search: 4d
Sneak: 2d+2

Strength: 2d+1
Brawling: 4d+2
Stamina: 5d

Technical: 2d
Droid Repair: 3d
Space Transport Repair: 4d+2
First Aid: 3d
Computer Prog / Repair: 5d+1
Security: 4d+1

Sárkányfészek

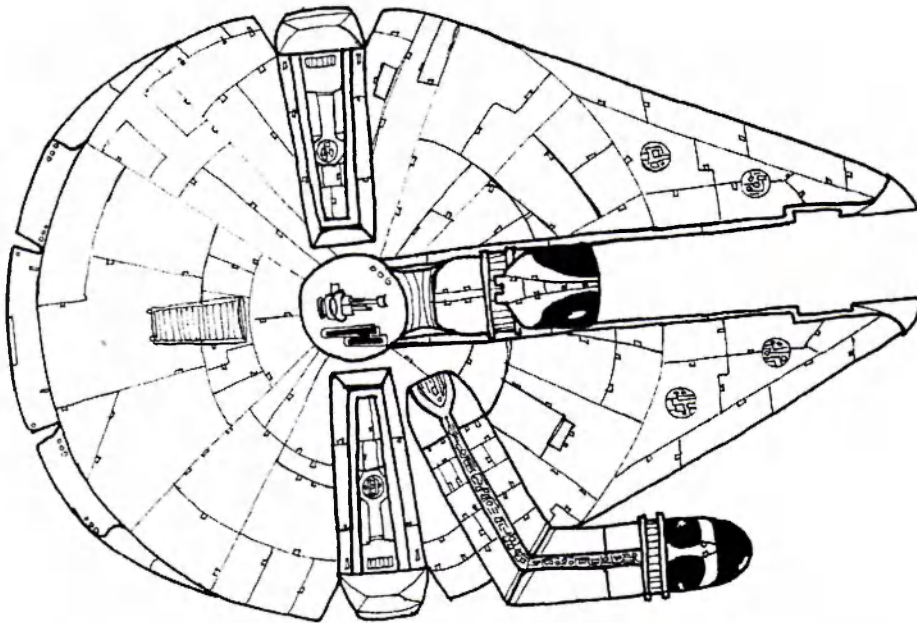
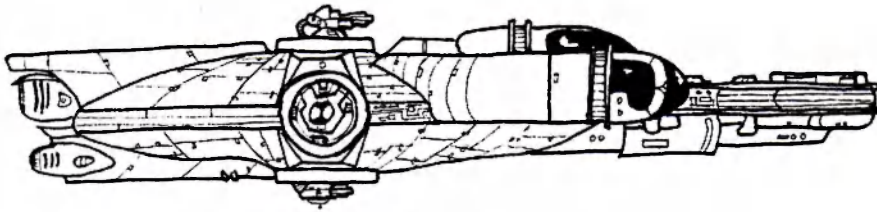
szerepjáték szaküzlet

szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok,
poszterek, művészeti albumok, válogatások, naptárak,
magazinok, magyar és angol nyelvű regények,
széles választéka

1052 Budapest, Bárczy István u. 13. Tel: 1178-500

AD&D, Rolemaster, Star Wars, Paranoia, Palladium, Shadowrun,
Battle Tech, Cyberpunk 2020, Twilight 2000, Pendragon,
Warhammer 40000, Call of Cthulhu, M.E.R.P., Rifts, G.V.R.P.S.

EASYRIDER: MODIFIED YT-1300 STARFREIGHTER



Easy Rider: Modified ZT-1300 Star Freighter

A hajó építésénél a tervező mérnök egyedül a hatékonyságot tartotta szembe előtt. Szinte minden szabad felhasználható területet beépített a hajón. A raktár különleges leválasztásával olyan strukturális változtatást eszközölt, mely lehetővé tette a speciális katonai receptorok és szenzorok beépítését, nem beszélve a megerősített pajzsokat és a plusz energiacellákkal ellátott hyperhajtóművet. Külön említést érdemel még, a hajó orrában elhelyezett obszervációs helyiség — innen lehet kezelni tetszés szerinti a fegyverrendszereket, a létfontosságú műszereket (ion ágyú, mentőkabin, navigálásvezérlő számítógép) és a hajó majd minden ellenőrző rendszerét is. A szinte teljes egészében beépített szabad területek következménye, hogy a raktár kicsi lett (42 metrikus tonna). A hajó felszereltsége és kiváló manőverező készsége miatt eszményi csempész kapitányoknak (a kis raktér miatt az easyridert mások nem is igen használják).

A hajót kifejezetten NPC-nek, vagy nagyon rámenős bátor karaktereknek

ajánljuk, ha meg tudják szerezni (pl.: elloponi a tulajtól...).

Craft: Easyrider
Type: Modified YT-1300 Starfreighter
Length: 26.7
Crew: 1-2
Passengers: 6
Cargo Capacity: 42 (+5t scanner resistant comp.)
Consumables: 2 months
Hyperdrive Modifier: x1/2
Hyperdrive Backup: x12
Nav. Computer: yes
Sublight Speed: 3d
Maneuverability: 3d
Hull: 6d
Sensory Equipments:
Electro-photo Receptors
Full Spectrum Transceivers
Dedicated Energy Receptors
Gravifield Traps (Crystal)
Hyperwave Signal Interceptors
Lifeform Indicators
Sensor Jammers
Shield: 3d
Weapon systems:
Heavy Laser Cannon F.C. 2d D.C. 5d
Heavy Ion Cannon (linked) F.C. 4d D.C. 4d
Cost: 250.000 Credits (not available)

Boa Destructor: Converted Private Space Yacht

Mélyűri személyszállításra és kereskedelemre átalakított űrjacht. Gazdája mindent beépített a hajóba, amit a luxus kategória megkövetel. Kényelmes belső utazó- és lakóhelyiségek, holovetítő, bárpult, stb.

A boa destructor egyik érdekessége, hogy minden fegyverrendszere elrejtethető. A két lencsealakú felépítmény két turbólézeret rejt. Ezeket egyaránt lehet irányítani a vezérlőkabinból és az obszervációs toronyból is. Különleges átalakítása lehetővé teszi, hogy droidok is kezelhessék. (A proton torpedók azonban csak a vezérlőkabinból irányíthatók).

A hajó tulajdonosa Oran Reteloo, harmincas éveit taposó férfi (leírást lásd. oldalt)

Craft: Boa Destructor
Type: Converted Private Yacht
Length: 29
Crew: 1+droids
Passengers: 4
Cargo Capacity: 20 (+5t scanner resistant comp.)
Consumables: 1 months
Hyperdrive Modifier: x1
Hyperdrive Backup: x10
Nav. Computer: yes
Sublight Speed: 2d+1
Maneuverability: 3d
Hull: 6d
Sensory Equipments:
Electro-photo Receptors
Full Spectrum Transceiver
Dedicated Energy Receptor
Gravifield Traps (Crystal)
Hyperwave Signal Interceptors
Lifeform Indicators
Sensor Jammers
Shield: 3d
Weapon systems:
2 Turbo Laser (linked) F.C. 3d D.C. 7d
Heavy Ion Cannon (linked) F.C. 4d D.C. 4d
Proton Torpedo Launcher (12) F.C. 2d D.C. 9d
Cost: 350.000 Credits (not available)



CRAFT: Blue Viper
TYPE: Blue Viper Starfighter
SCALE: Starfighter
LENGTH: 22.8 metres
SKILL: Starfighter Piloting
CREW: 2
PASSENGERS: None
CARGO CAPACITY: 200 kilogramms
CONSUMABLES: 1 week
HYPERDRIVE MODIFIER: x2
HYPERDRIVE BACKUP: x12
NAV. COMPUTER: yes
MANEUVERABILITY: 3d (4d)
SPACE: 8
ATMOSPHERE: 365; 1050 kmh
HULL: 5d
SENSORY EQUIPMENTS:
 Passive: 25/6d
 Scan: 50/1d
 Search: 75/2d
 Baro: 3/4d
SHIELD: 1d
WEAPON SYSTEMS:
 Two Laser Cannons
 Fire Arc: Turret
 Skill: Starship Gunnery
 Fire Control: 3d
 Space Range: 1-3/12/25
 Atmosphere: 100-300/1.21m/
 25km
 Damage: 6d
 Two Proton Torpedo Launchers
 Fire Arc: Front

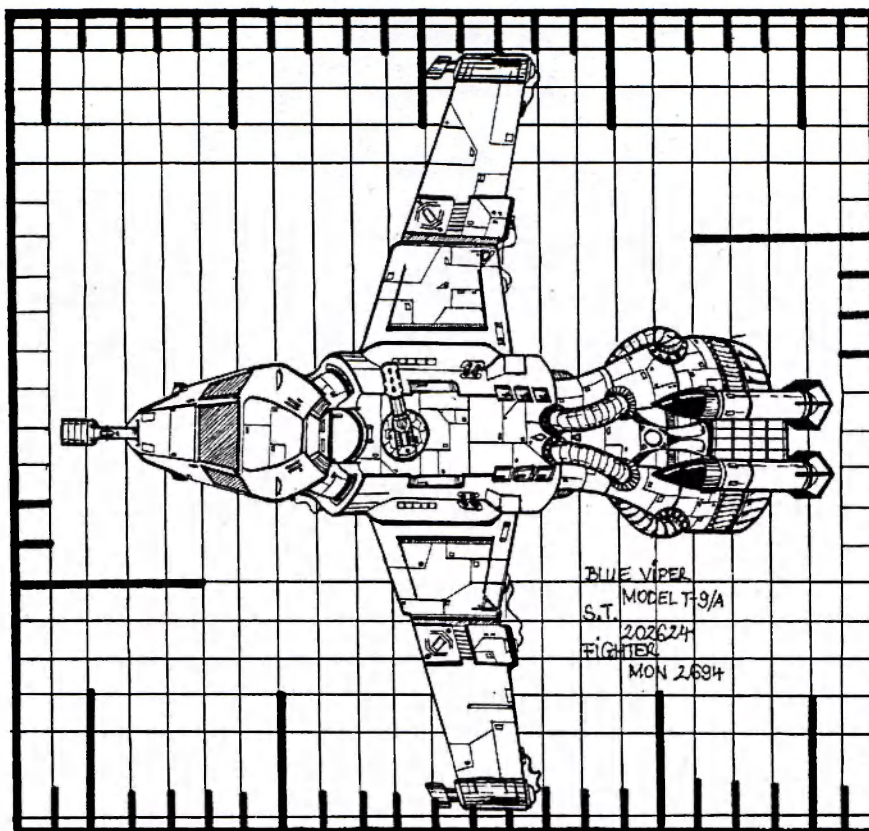
Skill: Starship Gunnery
Fire Control: 2d
Space Range: 1/3/7
Atmosphere: Range: 30-100/
 300/700m
Damage: 9d
Homing Missiles
Fire Arc: Front
Fire Control: 5d
Atmosphere range: 30-100/300/
 700m
Damage: 11d

Blue Viper

A Blue Viper rövidhatótávolságú elfogó vadászgép. Elsősorban bolygó védelemre fejlesztették ki. Különböző hadi és civil stratégiai pontok felügyeletét, biztosítását látja el. Erős védelmi rendszere alkalmassá teszi szinte bármilyen vadászgép támadásának elhárítására. Viszonylag gyors és hatékony gép. Mostanában kezd elterjedni a külső bolygórendszerekben. Hajókaravánok biztosítását, kereskedelmi útvonalak ellenőrzését végzik vele, néha renitens rendszerek megzabolásására, illetve kisebb rendbontások elsímitására is felhasználják. A hajó érdekessége a felhajtható vezérsíkpár. Ezeket támadó hadműveleteknél leengedi, így is növelve a

löelemképzés hatékonyságát. Egy másik, felettébb egyedi vonása a Blue Viper-nek, hogy a vezérlőfülke mentőkabinként funkcionál. Ez egy merőben szokatlan elképzelés, ugyanis vadászgépeket nem szokás mentőkabinnal felszerelni. Ezenkívül megemlítem még, hogy hátsó vezérsíkján légköri levegő-levegő rakéták találhatók. Ezek komputeres nyomkövető rendszerrel vannak ellátva, így szinte 100%-os hatékonysággal használhatók. A rakétavető gyengéje, hogy igen érzékeny az időjárási viszonyokra, csak normál körülmények között használható. (Nem megfelelő légköri viszonyok esetén 2d6-tal kell dobni, ha dobás értéke 9-nél nagyobb a rakéta berobban a lőálványon.

Seregi Raymond (háttértörténet)
 Fazekas István (grafika+statisztika)



GALÉRIA

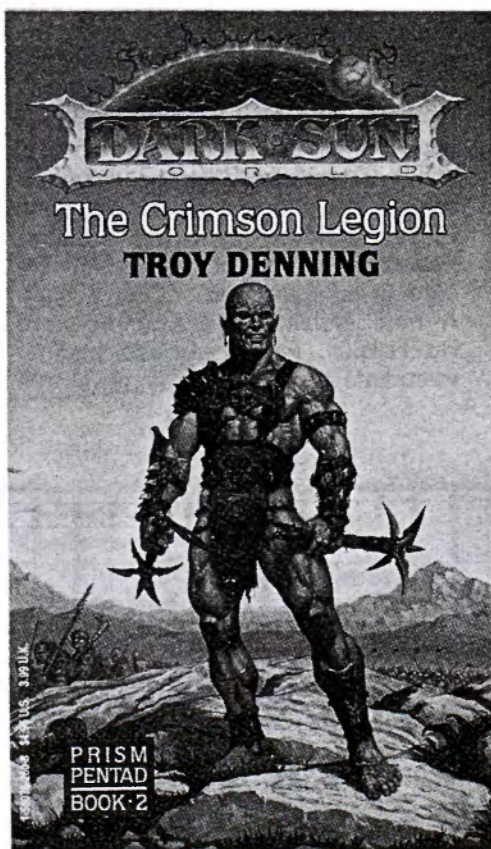
Troy Denning — regények a Dark Sun világából

A Dragonlance regényekkel annak idején elindult egy hagyomány: minden AD&D csomaghoz, amelyet a TSR kiad (Forgotten Realms, Dragonlance, stb.), a modulokkal, kiegészítő szabálykönyvekkel, szörnykönyvekkel együtt az adott világban játszódó regények is megjelentek. Ezek a könyvek fontos eszközei annak, hogy élővé tegyék a játék-világ történelmét, érezhetővé tegyék annak hangulatát, atmoszféráját, láthassuk lehetőségeit, megismerjük lakóinak szokásait, társadalmainak felépítését. Sokszor kiváló kalandötlek is, gyakran jelennek meg az ilyen regények lejátszható modul formájában. Egy ilyen, rejtve koncepciókat is ismertető mesét az emberek sokkal szívesebben elolvasnak, mint egy száraz szabálykönyvet (a Dark Sun szabálykönyvek ugyan már ebben a szellemben készültek, az ismertető egy ott élő karakter elbeszélése, személyes élményeivel fűszerezve, de az ezzel szemben támasztott tényyszerűségi elvárások miatt élvezhetőségében meg sem közelít egy igazi regényt).

A Dark Sun már ebben a hagyományban született, természetes, hogy a szabálykönyvek kiadásával szinte egyidőben jelent meg a „The Verdant Passage” című, Athas világában játszódó mű Troy Denningtől, a TSR egyik írójától. A regény főszereplői Rikus, a mul gladiátor, Sadira, a pusztító mágia csábítása felé sodródó féltünde megőrző varázsló lány, és Agis, a pszionicista nemes. A történet színhelye a Gyűrűhegységek délkeleti lankáin egyeduralkodó vasérc-bányász

városállam, Tyr. Varázsló-királya, Kalak türelmetlen hataloméhségében Athas világának történelmében egyedülálló varázslatra készül. Ehhez azonban egy óriási lépcsős piramist kell megépítenie. A bányában dolgozók, majd a földeken robotolók elhajtása az építkezésre gazdasági romlásba kergetik a várost. Az arénák bajnoka, a mul Rikus, a Fátyolos Szövetség pártfogoltja, a rabszolgaságból menekülő Sadira és a város végveszélyét látó intelligens, szolgálóival is emberséges Agis egymásra találva próbálják megakadályozni a zsarnok tízezrek életét követelő borzalmas tervét. Ahhoz azonban, hogy erre képesek legyenek, át kell kelniük a Gyűrűhegységen, és az erdők mélyén lakó pszionicista félszerzettől, Noktól kell segítséget kérniük. Kalak azon a napon készül a teljes várost kiirtó varázslatra, amikor a csapat, munkájukat összehangolva, megkísérli a reménytelennek látszó merényletet.

A TSR vezetői jól választottak, amikor Troy Denningre bízták a kiégett bolygó atmoszférájának megteremtését. A könyvet olvasva szinte érezzük, ahogy a perzselő forróságban a szél a homokot az arcunkba csapja, magunk előtt láthatjuk az tünde piac forgatagát vagy a rabszolgákat korbácsoló templomosokat. Ez az első regény, amely életet lehel a 2nd edition pszionikába. A mentális párviadatok döbbenetes ötletességgel és jól elképzelhetően vannak leírva. Ezenfelül persze a könyv szinte tökéletesen megfelel a szabálykönyvekben meghatározott standardnak, így sokat tanulhatunk belőle.



Természetes, hogy a könyv azonnal egy sorozat, méghozzá ötrészes sorozat (Prism Pentad) első részeként indult. A következő részek megjelenési időpontját is pontosan betáblázták az író számára, akárcsak Salvatore-nál.

A második kötetben, a „The Crimson Legion”-ban a felszabadult Tyr-nek új nehézségekkel kell szembenéznie. A szomszédos Urikból hatalmas hadsereg indult a „lázadó” város megleckéztetésére, de elsősorban az értékes vasbányák megszerzésére. Rikus a város szabad lakóiból hadsereget állít fel, de a túlerővel szembeni győzelemhez nem elég a pusztító erő, nagy szerepe van a stratégia mellett a mágiának és a pszionikának is. Az egyetlen lehetőség arra, hogy Hammanu, Urik varázsló- királya visszahívja roppant seregeit Tyrből az, ha Rikus csapata megtámadja az időközben „védtelenül” marad Urikot. Segítségére van Neeva, a gladiátorlány, és Caelum, a tűzpap törpe. Az Urikig vezető út persze kalandokkal teli, szembe kell nézniük a misztikus árnyékóriással, Umbrával, a szurdokban lakó szökött rabszolgákból álló törzssel, ezeréves szellemekkel és komoly akadályokat gördít eléjük Tithian, Tyr volt főtemplomosa és jelenlegi vezetője, aki el akarja őket árulni. A küldetés során Rikus két varázstárgyat is szerez, amelyek létfontosságúak lesznek a továbbiakban.

A harmadik kötet, „The Amber Enchantress” főhőse Sadira. Szembefordul a félszerzet főnökkel, Nokkal, aki a Kalak legyőzéséhez szükséges dárdát készítette azért, hogy megtarthassa a szintén Nok által kreált varázspálcát. Egyre gyakrabban használja a pusztító mágiát, kétséget ébresztve bennünk afelől, hogy melyik oldalon is áll igazából. Végző célja az, hogy szembe szállhasson Borisszal, Athas sárkányával, aki Tyr felé repül, és ezrek életét követeli. Elindul hát a Pristine Torony felé, ahol Boris születésének ősi, sötét titkai rejtőznek — ez az egyetlen lehetőség, hogy megtalálja a sárkány sebezhető pontját.

Együtt kalandozik egy tünde törzssel, és megjár egy másik városállamot, Nibenayt, míg végül eljut céljához. A furcsa mutációkat okozó Toronyban megismeri a mágiának egy minden eddiginél erősebb formáját...

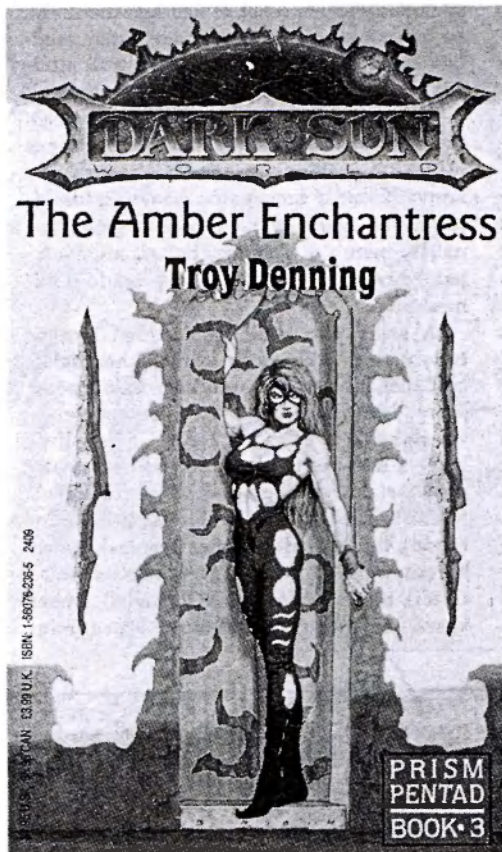
A könyvek érdekessége, hogy nem fix főhősökkel dolgozik az író, minden folytatásban megmarad ugyan valaki a korábbiakból, de újak lépnek be. Azt várnánk például, hogy Agis, akit annyira a szívünkbe zártunk, továbbra is Rikusék segítségére lesz fantasztikus pszionikus képességeivel. Ehelyett az író teljesen „ejti” a következő könyvekből, bár az ígéretek szerint újra feltűnik a negyedik kötetben.

A Prism Pentad könyvei minden szempontból megfelelnek a TSR elvárásainak, és emellett Salvatore könyveivel vetélkedő élményt nyújtanak. Feltétlenül el kell olvasnia mindenkinek, aki a Dark Sun világában akar mesélni, de rajtuk kívül is mindenkinek ajánlom ezeket a könyveket.

Ha jól tudom, mindhárom kötetet lehet nálunk kapni (angol nyelven), a negyedik kötet

a tervek szerint júniusban jelenik meg külföldön, reméljük 1-2 hónappal azután már nálunk is árulják.

-tm-



Mágikus Lapok a GURU-ban

a következő számban a
drow-elfekről és a
The Drow of the Underdark
című könyvről lesz szó.

Szerepjátékról a GURU-ban is!



THE LORD OF THE RINGS

A különböző játékkervező cégek sorra állnak elő a bonyolultabbnál bonyolultabb és ravaszabbnál ravaszabb szerepjátékokkal. Némelyik szabályainak megértése még egy igazán tapasztalt játékosnak is okozhat nehézségeket. Ebben a dömpingben csak kevesen gondolnak azokra, akik most találkoznak először ezzel a játékkormával (bár az új kiadású D&D ilyen próbálkozás) és kábultan kóvályognak az idegen szabályok dzsungelében. Az Iron Crown Enterprises gondolt a kezdőkre, ezért jelentette meg a Lord of the Rings (Gyűrűk Ura, továbbiakban LOR) játékot. Nem véletlenül választották Középföldét, Tolkien világa mindenkinek ismerős, aki csak egy kicsit is szereti a fantasyt. Nem lesz nehéz tehát megbarátkozni a légkörrel. Nem csak ez könnyíti meg a barátkozást a játékkal, az első könyv kinyitásakor már elkezdhetünk mesélni, anélkül, hogy át kellett volna rágni magunkat egy halom szabályon.

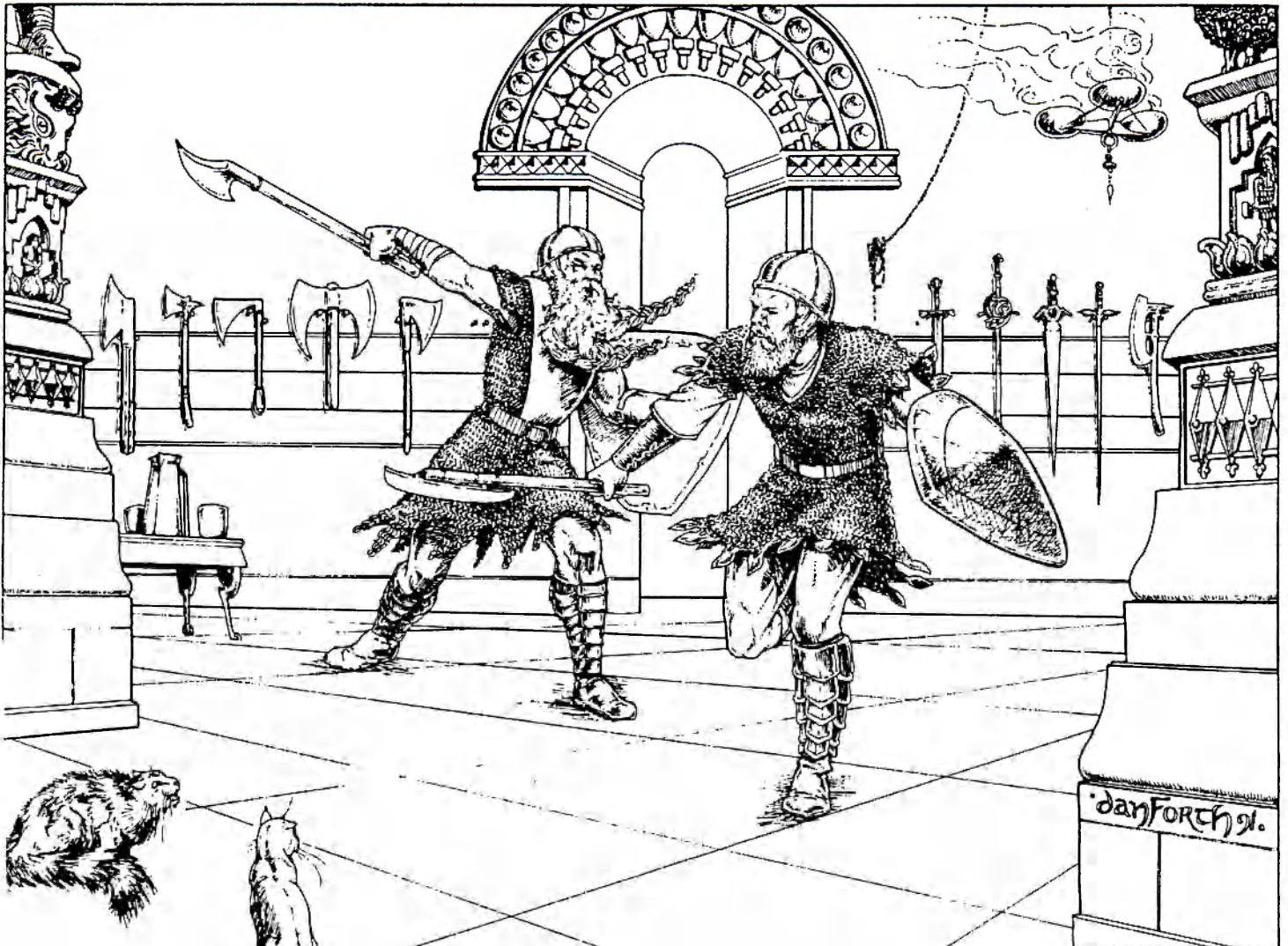
Lássuk egy kicsit részletesebben mit is találhatunk a dobozban: egy kalandot (Korán jön a hajnal, Dawn comes early, ebből kezdhettünk el rögtön játszani), egy szabályfüzetet, egy kis füzetet a előre generált karakterek előtörténetével és a játékosoknak adandó térképekkel, Brí környékének kis térképét, egy gyönyörű színes térképet Középföldéről, kartonfigurákat és két hatoldalú dobókockát.

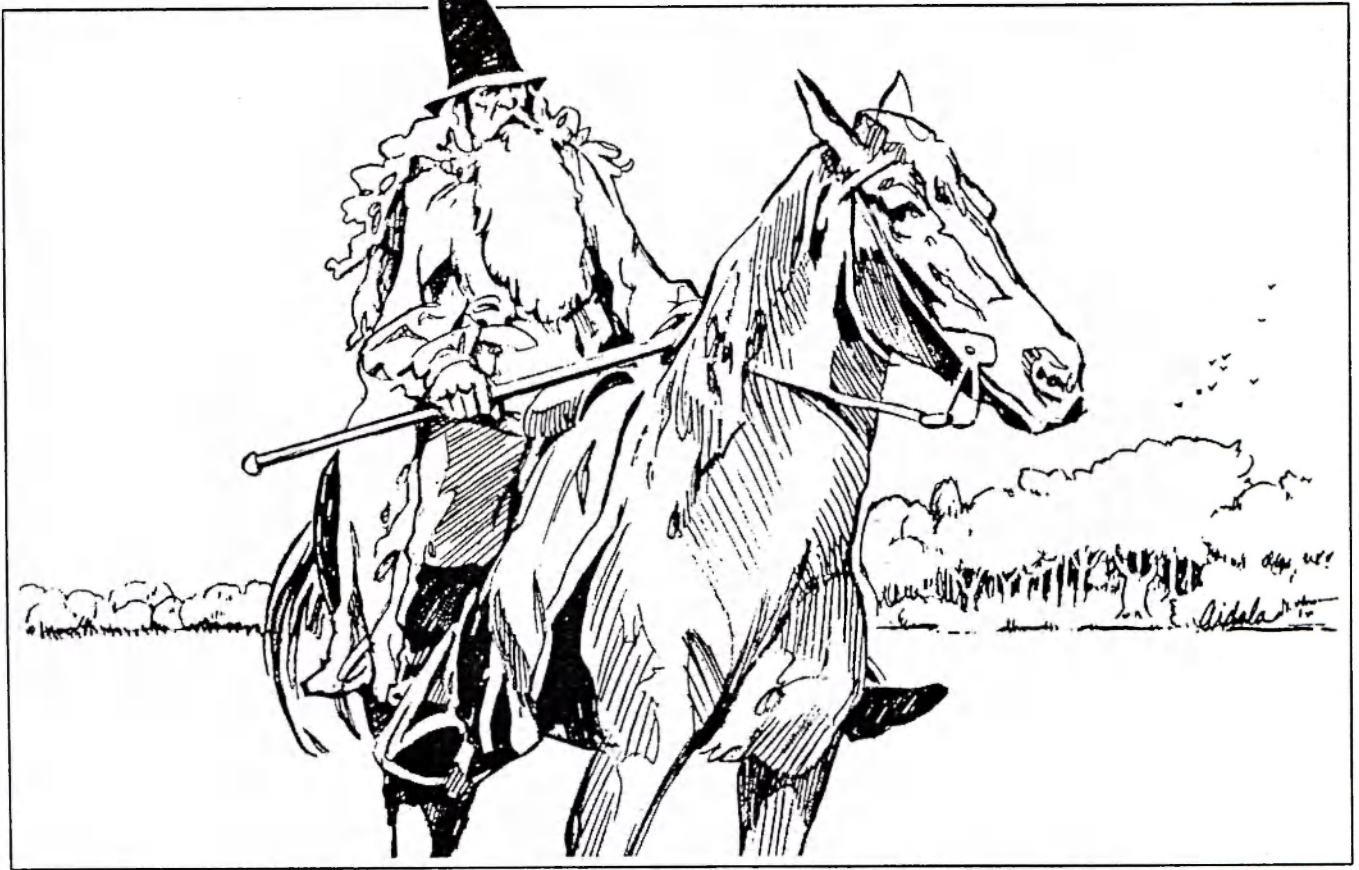
Mindegyik nagyon szép, ínycsiklandozó, szinte hív, hogy játszani kezdjünk vele.

Vissza tehát a kalandhoz, a feladat egyszerű, a Brí környéki gazdák juhait valaki(k) fosztogatják, a játékosok egyik barátját gyanúsítják a dologgal, olyannyira, hogy be is zárják. Először tehát őt kell kiszabadítani, ha ez megvan a birka tolvajok után eredhetnek. Hamar kiderül, hogy két troll a bűnös, ha őket likvidálták vígan dúskálhatnak a megszerzett kincsek között. Az ügyesen megalkotott kalandban sokféle lehetséges helyzettel kerülnek szembe a játékosok. A könyv kicsit a lapozgatós könyvek formájában van megírva (ha a játékosok ezt csinálják, menj a 4. ponthoz, ha azt, menj a 5.-hez), de ez nagy segítség lehet a kezdő játékmesternek.

A szabályok csak egy lépéssel bonyolultabbak a lapozgatós könyvekben találhatóknál, de ez lépés minőségi különbséget jelent. Nem is szabályoknak, hanem vezérvonalaknak hívják őket, ezzel is sugallva, hogy a játékmester szabadon változtathatja meg őket, ha így élvezetesebbé teszi a játékot. Kilenc „osztály” van: hobbit cserkész (mint Frodó), tünde cserkész (mint Legolas), ember harcos (mint Boromir), törp harcos (mint Gimli), tünde harcos (mint Glorindel), ember kósza (mint Aragorn), fél-tünde kósza (mint

Elrond), ember bárd (mint Gandalf), tünde bárd (mint Galadriel). (Ezzel a beosztással könnyű vitatkozni például Gandalf köztudomásúlag korántsem volt ember.) A faj és a szoros értelemben vett „kaszt” határozza meg tehát a karakter alaptulajdonságait. Minden karakternek hat tulajdonsága és hat képessége van. Ezek: Erő, Úgyesség, Intelligencia, Mozgás, Védelem, Kitartás tulajdonságok valamint Kézi harc, Lőfegyveres harc, Általános (úszás, mászás, lovaglás, stb.), Lopkodás, Érzékelés és Mágia képességek. Ezek alapértéke az osztálytól függ (egy törp harcos alapértékei a fenti sorrendben: 2, -1, 0, 0, 0, 60; 2, 0, 1, 1, 0, -3, egy tünde bárdé -1, 1, 2, 1, 1, 30; -1, 0, 0, -1, 1, 2). A képességek között hat bonuszt oszthatunk el, így a saját kívánalmaink szerint alakíthatjuk a karaktert. Azokhoz a képességeinkhez, melyekhez nem raktunk bonuszt -2 jön. Ha a mágia képességünk 0-nál nagyobb a fel nem használt bónuszokból varázslatokat tanulhatunk, minden bónuszért kettőt. Látható, hogy akár a törp harcos is képessé tehetjük a varázslásra, de maximum csak négy varázslatot tud megtanulni (és másra nem használtunk bónuszt). A kezdeti felszerelést meghatározza az osztály (egy ember kósza egy kétkézes karddal, egy dárdaival, egy bőrpáncéllal, egy hátzisszával és három napi étellemmel indul).





A szabálykönyvben 15 varázslatot találhatunk, de a kalandban a játékosok két újabbat is találnak.

A harc egyszerűen zajlik, 10 másodperces körökre van osztva, egy körben egy dolgot lehet csinálni. Elsőként a legmagasabb ügyességűek hajthatják végre amit akarnak, majd sorban a lassabbak. Támadásnál a támadó dob két hatoldalú kockával (minden esetben így kell dobni a játékban), az így kapott érték és az ő támadás értékének és a védekező védekezés értékének különbsége alapján egy táblázatból kapható meg az okozott sebzés. Nagy szerencsével egy ütással is végezhetünk az ellenféllel. A sebzést a Kitartásunkból veszítjük el. Pihenve óránként egy pontot nyerhetünk vissza.

Az egyéb képességek használata sem túl bonyolult procedura. A játékmester meghatározza a végrehajtani kívánt manőver nehézségét (rutinszerűtől abszurdig), mindegyik fokozathoz tartozik egy érték (a nagyon egyszerűhöz 5, az extrém nehézhez 13) a játékos dob két hatoldalúval, hozzáadja az ideillő bónuszát, ha a kapott érték nagyobb vagy egyenlő a meghatározottal, a manőver sikerült.

A varázslatok elmondásakor a varázslattól függő mennyiségű kitartást vesz a karakter, így előfordulhat, hogy utolsó varázslatától elájul a bárd.

Tapasztalati pont jár a jó ötletekért, a szerepjátékért, a sikeresen használt képessége-

kért és minden egyes pont okozott sebzésért. A karakterek 150 pontonként lépnek osztályt, minden osztálylépéskor 4 bónuszt oszthatnak szét, a karakter generálásnál leírt szabályok szerint.

A játék szabályait ennyiben össze is foglalhatjuk, pont olyan egyszerű, amilyenek hangzik. Nem hiszem, hogy bárkinek nehézséget jelentene megérteni őket nyolc éves kor felett.

A játék előnyei egyben hibái is. Semmit nem tudunk meg a világról, az sem derül ki, hogy Középfölde melyik korában játszódik a cselekmény. Bár a térképből sejthető, hogy a Gyűrű-háború környékén, de hogy előtte, vagy utána? Igaz, a szabálykönyv többször is figyelmünkbe ajánlja, hogy a MERP (Middle-earth Role Playing) felé léphetünk tovább, mégsem ártott volna egy-két szó a világról. Jó piaci taktikával a játék szinte teljesen a gyári modulokra épül. Hatot terveznek kiadni, a második Sötétebb a sötétségnél (Darker than the darkness) már meg is jelent. Ebben egy bandita fészket kell kipucolni, valamint egy buckamanót eliminálni. A szabályok egy kicsit bővülnek ebben is. A hatodik kaland végére már kész MERP játékosokká válunk.

A játékot azoknak ajánlom meleg szívvel, akik most ismerkednek ezzel a játékkal, és akik most akarnak másokat megismertetni vele. Minden kezdet nehéz, ezt próbálja megkönnyíteni a LOR, sikerrel.



A megvásárolt büntetés

Harmincan ültek a földön és figyelték, amint a Mesemondó beszélni kezd. A távolban villámok cikáztak, esett az eső. Az öreg megsimogatta a szakállát, és mesélni kezdett.

— Régen itt egy hatalmas folyó volt, nagyapáink abban halásztak. Ám egyszer eljött a Pénzember és elvette a földjeiket. Nem erővel, hanem ravaszsággal, fortéllyal. Azt mondta, hogy Pénzt ad a földekért, amiért jobb földeket lehet venni. Nagyapáink nem akartak ebbe belemenni, erre a Pénzember fenyegetőzni kezdett, hogy elpusztítja őket. Egy év múlva a Pénzember kiszárította a folyót. Az itt élők megijedtek hatalmától és kegyelemért könyörögtek, de az elzavarta őket. A folyó volt az élet, az adott ennielőt, így hamarosan mindenkinek el kellett mennie. Nagyapáink kérlelni kezdték a Nagy Folyó-istent, hogy büntesse meg a Pénzembert.

Loras határában megkezdődött az évenként egyszer megtartott Vásár. Messzi földről jöttek el kereskedők, hogy hazájukban értéktelennek számító tárgyakat jó pénzért eladják. Dreplan elküldte egyik szolgáját, hogy hozzon a rabszolgák közül ötven erős sziklaóriást. Vásárolni készült, kellett néhány erős legény, hogy odacipeljék az áruját, és elhozzák mindazt, amit majd vásárol. Hallotta, hogy egy távoli országból egy gazdag kereskedő érkezett a Vásárra. Szerette a különleges fűszereket, drága kelméket, amit később jelentős haszonnal adott el. Az úton végig azt számolgatta, hogy vajon mennyi pénzt kap majd portékájáért.

A karaván egy szakadék szélén haladt el. Senki sem látta, de odalent két alak állt, homlokukon azonos jel: egy szivárványszínű szigony. Mozdulatlanul álltak mindaddig, amíg Dreplan fel nem tűnt kedvenc lova hátán. Az alacsony, szakállas alak kérdően nézett

társára. A másik helybenhagyólag bólintott.

A piactéren már sokan voltak. Lehetett kapni örök ifjúságot adó füveket, szerencsehozó talizmánokat, varázskardokat, örökmozgókat és sok egyéb értékes-értéktelen kacatot. Természetesen rabszolgák is voltak, mint mindig. Dreplan utasításokat osztott embereinek, majd lassan végigsétált a felállított sátrak között.

Kereste azt a kereskedőt, akiről informátorai olyan sokat beszéltek. Nem volt nehéz megtalálni, hiszen az ő sátra volt a legnagyobb, kimagaslott a többi között. A sátor előtt egy színes ruhába öltözött alacsony alak állt. Dreplan odament hozzá és megszólította.

— Üdvözöllek, barátom. Nevezem Dreplan, a Kereskedő, én vagyok Loras ura. Azért jöttem hozzád, mert úgy hallottam, hogy sok érdekességet találok nálad.

— Már vártalak, sokat hallottam rólad. Van valamim, ami érdekelni fog. Nézd!

Az idegen egy hatalmas ládára mutatott a sátor közepén. A láda legalább húsz méter magas volt, erős acélból készült. A láda oldala lassan felnyílt és egy hatalmas szörny vált láthatóvá. Dreplan még sohasem látott hasonlót, tűhegyes szarvai voltak, pofájában agyarak sorakoztak. Karmaival le tudna rombolni egy várfalat, vaskos lábai fatörzshöz hasonlítottak. Üveges szemével a szemközti falat bámulta: nyilván ez egy kitömött lény. Dreplan lenyűgözve bámulta a jelenséget, első pillanatban tudta, hogy megszerzi magának, bármibe is kerül. Mohón fordult kereskedőtársához.

— Mi az ára? Csak mondj egy összeget és megfizetem — kiáltotta

átszemlemülten.

— Az ára a városod egy évi keresete, egy ezüsttel sem kevesebb — válaszolt nyugodtan az idegen.

— Soknak érzem egy kitömött lényért. Elhiszem, hogy nehéz volt legyőzni, de azért ez nagyon drága.

— Nincsen kitömve, még él. Csupán még nem jött el az ő ideje. Akkor fog igazán tetszeni, ha majd



A megvásárolt büntetés

a meglátod ébredése után.

Dreplannak nagyot dobbant a szíve. Pontosan ilyesmire vágyott egész életében. Ezzel érdemes kiegészíteni a szörnykertjét. Tudta, hogy nincs helye alkunak, viszont képtelen volt ellenállni annak, hogy mosolyogva mutogathassa a lényt barátainak. — Rendben van, megkapod a kívánt összeget — leakasztott nyakából egy aranyláncot, aminek a végén egy szivárványszínű szigony függött, és átnyújtotta. — Ez egy ősi vallás legfőbb kincse volt, magában többet ér, mintha a szörny ládáját megtöltetném gyémánttal és azt kínálnám.

A másik mélyen meghajolt, a szakállja majdnem leért a földig.

— Ismerem ezt a láncot, tisztában vagyok az értékével is. Elfogadom — bólintott. Átvette az ékszer és eltette köpenyének egy rejtett zugába. Egy tíz centiméteres elefántcsont pálca jelent meg a kezében. — Ha ezt eltöröd, a lény feléled.

— És mi a neve?

— Tarrasque — az idegen tapsolt egyet, és sátrával együtt eltűnt, mintha ott sem lett volna, csak az acélláda maradt ott, s benne a szörny.

Dreplan magához hívatta az óriásokat és utasította őket, hogy a ládát vigyék a szörnykertbe és tegyék be a legerősebb rácsokkal védett ketrecre.

Három hét múlva nagy ünnepség volt Lorasban. Kétszáz éve ezen a napon foglalta el ezt a területet. Rengetegen voltak a városban, mindannyian Dreplant éltették. Hatalmas taps fogadta, mikor megjelent palotájának egyik erkélyén.

— Ti tudjátok, hogy mennyit dolgoztam, hogy városunk létrejöhön. De az igazi érdem mégis a tiétek, szeretném megköszönni, hogy munkáttal hozzájárultok művemhez. — Megvárta amíg abbahagyják az éljenzést, majd folytatta. — A mai napot választottam, hogy köszöntsem Loras egy új lakóját, Tarrasque-ot. — Intett az embereinek, akik felhúzták

a függönyt a szörny ketrece elől, majd kettétörte a kis palcát.

Az emberek elképedve bámultak a szörnyre, amely lassan megmozdította mancsait. Hatalmas üvöltés rázta meg a környező épületeket. Dreplan mosolyogva nézte a rémült arcokat. Elérte célját, ennek a lénynek a híre hamarosan bejárja a vidéket. Rengeteg pénzt fognak fizetni, hogy láthassák. A Tarrasque elindult a vasrács felé. Dreplan nagyot nevetett, ahogy figyelte a szörny próbálkozását. Ebből a ketrecből még Lorangad, a Theon-hegység őserő aransárcánya sem tudott kiszabadulni, hiszen erős mágia védte a rácsokat.

Kár, hogy olyan hamar elpusztult, elég jó üzlet volt. Nem bírta a fogságot, megpróbált kiszabadulni, de a rácson túli villámok agyonvágták, pedig csak riasztásul voltak ott. De nem baj, hiszen most itt van Tarrasque. A szörny ekkor ért oda a rácsokhoz. Ám ami ez után történt, az felülmúlta Dreplan képzeletét: a lény megfogta a vasrácsot és elkezdte feszíteni. Villámok járták át a testét, tűzgolyók robbantak, de mindez látszólag semmi hatással nem volt a Tarrasque-ra. Az emberek kiabálva menekültek, mikor látták, hogy a szörny könnyedén széttöri azt a rácsot, ami még a Hatalmas Lorangad erejének is ellenállt. Dreplan látta, hogy az elszabadult szörny éppen felé indul. Utol-

só emléke az agyakkal teli száj volt, amit annyira csodált. Városa a lakosokkal együtt hamarosan követte urát a halálba. Pedig mennyit dolgozott érte.

A tanítványok nem is vették észre, hogy közben elállt az eső. A Mesélő felállt, meghajolt, majd elindult kunyhója felé. Az egyik tanítvány felállt és utána ment.

— Igaz ez a történet, Mester? — kérdezte.

Az öreg nem válaszolt, csak széthúzta tógájának felső részét. A nyakában egy szivárványszínű szigony lógott.





Mitológiai ABC

A Szfinx

Sasszárnyú, oroszlántestű, emberfejű lények.

Mítosz: *Aker* az egyiptomi mitológiában a föld istene, a halottak oltalmazója, a legősibb istenek egyike. Többféle ábrázolása közül a leggyakoribb a kétfejű szfinx volt, melynek két arca mindig ellenkező irányba néz. Úgy mondják, szürkületkor *Aker* lenyeli a napot. Egész éjszaka a testében tartja, majd hajnalban, a másik szájából, szabadon ereszti minden fény forrását.

A szfinxek az egyiptomi mitológiából származnak, de megtalálhatjuk őket a görögöknél is. Az egyiptomi szfinxek *Rá-ra*, a napistenre emlékeztetnek jellemükben, szakállas, királyi megjelenésű oroszlántestű férfiak. Bizonyos elképzelések szerint *Aker* leszármazottai. Az egyiptomi szfinxek a piramisok őrizői, *Rá* ellenfeleinek pusztítói.

A szfinxek kaotikus lények, a nyár perzselő hőjének megtestesítői.

A görög mitológiában szereplő szfinx nőnemű. A thébai mondakörben találkozhatunk vele:

„Egyszer aztán elérkezett Thébai falai alá [Oidipusz].

A várost nagy sírás-rívás között találta: egyik kapujával szemben a halomra emberevő szörny telepedett, az alvilági szörnyetegek, *Tüphon* és *Ekhidna* fajzata, a *Szphinx*, oroszlántestével, madárszárnyal és szép leányarcán rejtélyes, kegyetlen mosollyal. Onnét a magasból adta fel találós meséjét a város polgárainak, s arra kényszerítette őket, hogy amíg ezt meg nem oldják, napról napra egy embert áldozzanak fel neki.

Alig volt ház *Thébaiban*, amely ne gyászolt volna valakit, már a királyi család egy tagját is felfalta a szörnyeteg. Ekkor *Kreón*, aki sógora, *Laiosz* halála után *Thébai* királya lett, kihirdette, hogy azé lesz az özvegy királyné keze és vele a királyság, aki megoldja

a talányt. De ki mert volna erre önként vállalkozni? Hiszen aki próbát tett vele, s nem találta el a helyes választ, azt a *Szphinx* rögtön elnyelte.

De *Oidipusznak* nem volt mit vesztenie. Amint megértette, hogy milyen csapás sújtja a várost, és milyen jutalmat ígért a király annak, aki a csapást elhárítja, habozás nélkül jelentkezett, hogy ő majd szerencsét próbál. Ki is állt bátran a *Szphinx* elé, s az föltette a kérdést:

— Négyláb, kétláb, háromláb — mi az?

Nem sokáig gondolkozott *Oidipusz*, és ráfelelt:

— Az ember! Mert úgy okoskodott, hogy az ember az, aki az élet reggelén mint kisgyermek négykézláb jár, az élet delén két lábon, s mire megöregszik, az élet alkonyán, botjára mint valami harmadik lábra támaszkodik.

Nem tudta elviselni a *Szphinx*, hogy szégyenben maradt, levetette magát a mélységbe, és szörnyethalt. *Oidipusz* pedig feleségül vette az özvegy királynét, és *Kreón* átadta neki a királyságot is.”

A fenti történetnek még számos más változata is létezik, melyben a szfinx kérdéseit furfangos vándorok megfejtik, így szabadítva fel a városokat a szörnyeteg zsarnoksága alól. Számos történet szól találós kérdés versenyekről, ahol felváltva hol a hős, hol a szfinx tett fel egy-egy kérdést. Aki elsőnek nem tudott válaszolni az veszített. *Szilénoszról*, egy mitikus hősről úgy tartják, hogy egyszer részt vett egy ilyen „párbajon”. Megfogott a kezébe egy énekesmadarat, és azt kérdezte a szfinxtől: „Mit tartok a hátratett kezemben: élő vagy holt lényt?” Mivel a madárka nyakát könnyedén kitekerhette, így a szfinx képtelen volt választ adni, azaz veszített.

RPG: Minden fantasy szerepjátékban találkozhatunk szfinx-szel. A leggyakoribb a találós kérdéseket feltevő szfinx (például: *Rolemaster*). Előfordul még a szent szfinx, mely az egyiptomi mitológiából származik (például:

Palladium). A szent szfinxeket általában hatalmas templomkomplexumok mélyén találhatjuk meg, ők a válás jelképei, és egyben a szent hely őrizői is.

Az AD&D-ben a szfinxeket különböző vállfajokra bontják szét, ez a szétbontás más RPG-kben is megtalálható ezért részletesebben kitérek rá.

A szfinxek legnemesebbjei az *Androszfinxek*. Ők kinézetre megegyeznek az egyiptomi legendák szfinxjeivel. Hatalmas, oroszlántestű szárnyas lények, emberszerű arcvonásokkal. Mindannyian hímek. Az összes szfinxfaj közül ők a legerősebbek. Magányosan élnek, a jóság és az igazság védelmezői. Fizikai erejükön kívül félelmetes bömbölésük az, mely legyőzhetetlen ellenfelé teszi őket. Elemi erejű üvöltésük még a sziklákat is lerombolhatja, a várfalakat is ledöntheti.

A *Gynoszfinxek* mind nőneműek. Ők a görög mitológiában szereplő szfinxek. Bár fizikailag gyengébbek, mint az androszfinxek, intelligenciájukkal, furfangosságukkal és mágikus tudásukkal kiegyenlítik a mérleget. Magányosan élnek. Elkerülik a crioszfinxeket és menekülnek a hieracoszfinxek elől.

Gyakran romvárosokban, elhagyott templomokban ütik fel tanyájukat. Az odatévedő utazóknak segítenek, ha információkat, varázstárgyakat adnak neki. A gynoszfinx számára a legérdekesebb információ egy androszfinx lakhelyének pontos helye.

A *Crioszfinxek* szárnyas oroszlánok kosfejűek. Mindig hímneműek. Vad természetűek, forróvérűek. Híresek kincshalmozó mániájukról és kéjvágyukról, mely a gynoszfinxek után hajtja őket. Előfordul, hogy két, nagy ritkán több crioszfinx csapatot alkot, hogy felkutatassanak egy gynoszfinxet, az ilyen utak akár évtizedekig is eltarthatnak. Ha megtalálták és csapdába ejtették a nőtényt, akkor kezdődik a párharc, mely felejthetetlen élményt nyújt mindannak a szerencsésnek, aki láthatja azt. A kosfejű szfinxek egymásnak rontanak, akár a mezei bakok,





csakhogy ez a párharc a levegőben zajlik le, szárnyshogás és eget-földet megreszkető bömbölések közepette. Megjegyzendő még, hogy a crioszfínxek képesek beszélni az állatokkal.

A szfínxek misztikus fajaik egyetlen kegyetlen és velejéig romlott típusa a *Hieracoszfínx*. Ezeknek a lényeknek oroszlántestük van, de sólyomfejük. Mindannyian hímek, gyakran csapatokba verődnek. A hieracoszfínx bandák, ha tudomást szereznek egy androszfínx hollétééről, akár évekig is képesek követni őt. Ha szembekerülnek egy androszfínx-szel akkor a „sok lúd disznót győz” stratégiához folyamodnak. Úgy tartják, hogy a hieracoszfínxeket a gonosz istenek teremtették, mintegy a nemes androszfínxeket kigúnyolva.

Ötletek szfínx-vadászoknak: a szfínxek rendkívül ritkák. Amennyiben mégis szembekerülnénk eggyel első dolgunk az legyen, hogy megállapítsuk, hogy a milyen típusal állunk szemben.

Amennyiben egy büszke tekintetű androszfínx-szel találkoztunk nyugodtak lehetünk (már amennyiben tisztességesek a szándékaik). Ha támadó szándékkal keresünk fel egy androszfínxet, jobb ha valamivel védjük a fülünket a rettenetes ordítás ellen. Mindeztől számítanunk kell arra, hogy az androszfínx papi mágiát használ majd ellenünk. A Napisten komoly varázstudással ruházta fel angyalait. Szerencsére az androszfínxek csak végszükségben alkalmaznak ártó varázslatokat. Inkább elkábítják ellenfeleiket — írtóznak a gyilkolástól.

Ha egy gynoszfínx-szel volt szerencsénk találkozni, akkor kezdjük el gondolkozni, hogy mit tudunk neki felkínálni. Ha nincs semmi értékes tárgyunk, sem információnk, akkor készüljünk fel a találos kérdés párharcra. Nem érdemes hamis infor-

mációt adni egy gynoszfínxnek, mert az átvert, bosszúsomjas nőstények hosszú éveken át üldözhetnek minket. Ha szándékosan támadunk meg egy gynoszfínxet, számoljunk a töméntelen varázslattal, amit ránk lő majd. Ne felejtjük el, hogy fufangossággal, váratlan cselekkkel kell majd szembenéz-nünk.

Ha crioszfínx-szel, vagy hieracoszfínx-szel találjuk magunkat szemközt, azonnal készüljünk a harcra. Ha

mazzák szívesen). Éppen ezt elkerülendő, legjobb, ha teljes erővel vetjük magunkat a harcba. Az íjászok nyilakkal, a mágusok és a papok varázslatokal szórják meg a közeledő szfínxet. Ha a szörnyeg közel ér, a harcosok vessék rá magukat, próbálják elkapni hálókka és kötelekkel, melyek egyik végét már jól élőre fákhöz, vagy sziklákhöz erősítették.

Mesélőknek: A szfínxeket sivatagba, világunk déli részein helyezjük el. Figyeljünk a különböző alfajok jellem és megjelenésbeli különbségeire. Egy androszfínx büszke, nemes teremtmény, megfontolt és bölcs, a gynoszfínxek ravaszak, hajlanak a gonosz tréfákra, rajonganak a találos kérdésekért. A crioszfínxek heves vérmérsékletűek, meggondolatlanok. A hieracoszfínxek kíméletlenek, közelebb állnak a vadállatokhoz, mint az értelmes lényekhez.

Ha úgy tervezzük, hogy gynoszfínxet fogunk mesélni, külön készüljünk fel a találos kérdés vetétkedő-re.

Kalandötletek:

— A Napisten templomának pátriárkája csak akkor hajlandó segíteni a csapatnak, ha azok élve hoznak neki egy androszfínxet, mely vallásuk szent állata. A partinak először rá kell lennie egy élő androszfínxre. Lehetséges, hogy egy gonosz vallás templomának kazamata-rendszeréből kell megszabadítani, ahol idő-ledermesztő mágiával tartják fogva. A nagy

erejű mágikus mezőt csak Khaaren varázspálcája olthatja ki, melynek a felkutatása egy újabb rövid kalandtörténet alapja. Ha a csapat sikeresen megszabadítja az androszfínxet, és közös erővel kijutnak a kazamatából, akkor rá kell venniük az androszfínxet, hogy tartson velük. A hazainduló csapatra hieracoszfínx-szek csaphatnak le...



szerecsénk van, akkor a crioszfínx nem méltat minket figyelemre, esetleg komoly mennyiségű kincssel, vagy egy gynoszfínx helyének megadásával kiszabadulhatunk a kellemetlen szituációból.

A harcban figyeljünk arra, hogy a szfínxek magasba ragadhatnak minket, és több száz méterről hirtelen elengedhetnek (ezt a taktikát a gyorsreptű hieracoszfínxek alkal-

- mm -





TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

BEVEZETŐ

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

Ez Magyarországon első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus gáború elől százával menekülnek ide az életben maradtak, erről kapta a nevét is ez a hely. A játékosok egy-egy fantasy-karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy választható a T.F. 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 karakter életét.

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

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

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

JÁTÉK 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.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

200. nap

Már 200 nappal éltem túl az összes többi falumbelit, azt hiszem ez rekord! A táborozás alatt Smack becsempészett öt bunkót a hátizsákomba. Először nem tudtam mitől ilyen fene nehéz, aztán gyorsan elhajítottam az összeset. Micsoda paraszt ez a Smack, ha lenne egy bakkuracsizmám, bele is rúgnék. Nem tudom ennek a bunkó Smacknak milyen elképzelései vannak az együttműködésről és a barátságról. Tartok tőle, hogy ugyanolyanok, mint nekem. Ha nekem jut eszembe előbb ez a kis tréfa, biztosan én is megcsinálom vele. Elindulás előtt átpakoltam egy-két felesleges tárgyat Kelduinra. Ezek az alakváltók iszonyatos súlyt elbírnak, ha úgy akarják. El is döntöttük, hogy Kelduin lesz a csapat öszvére. Amilyen hülye, biztos visszaadja majd a tárgyakat, ha visszakérjük tőle. Vajon rámmért akarnak egy közös tárgyat se bízni?

Legyártottam a kőhegyű lándzsákat annak a ... lovagnak. A fél napom ráment. Útközben a torony felé egy papírlapot sodort elé a szél, megnéztem mi az. Szerencsére az olvasást kőbunkóval verték a fejünkbe az iskolában, így el tudtam olvasni. Újság volt,

a címe: Ghalla News. Sok érdekes dolgot megtudtam belőle, de leginkább egy hirdetés keltette fel az érdeklődésemet. Egy Noshul Min nevű illető Árnymanó Érdekvédelmi Szövetséget szervez. Bár személyesen még nem ismerem a fickót, minden erőmet megfeszítve mentális üzenetet próbáltam küldeni neki. Remélem megérkezik. Jó lenne csatlakozni hozzá, a Setét Patkány és a Táposok sem rossz hely, de a fajtársaim között jobban otthon érzem magam.

Ahogy így töprengtem lassan a toronyhoz értem. Micsoda vadászterület! Két fáklya és egy surranó kígyó bőrt cserélt gazdát. (A korábbi gazdájától hozzám került.) A lovag nagyon kedves volt, adott hat aranyat (gyorsan beleharaptam, igazi) meg egy térképet egy labirintusról ahol valami futár kipurcant. A futárnál egy értékes térkép van, azt kéne visszajuttatni neki. Szegény bolond, azt ugyan lesheti, hogy mikor hozom vissza neki. Biztos valami hatalmas kincs rejtékelyét ábrázolja. Kicsit odébbmentem a toronytól, nehogy úgy járjak, mint oktalan áldozataim, aztán szunya. Kelduin azt ígérte, szerez nekem alapanyagot a szöges bunkóhoz. Ha megteszi, egy hétig nem fogom húgyagúnak szólítani.

211. Nap

Heuréka! Hip-hip-hurrá! Amíg táboroztam, Kelduin ideadott egy rakat hatalmas tuskét meg egy kötelet. Bedöfködtem a tuskéket egy bunkóba és voila! kész a SZÖGES BUNKÓ. Kelduin drága cimborám, micsoda édes fickó vagy! Jó messzire hajítottam el a bunkós botot, ne is lássam többé. Éljenek a Táposok!

Elindultam a labirintus felé. Útközben játszom könnyedséggel végeztem minden szörnyeteggel. Ez a szöges bunkó csodálatos, tenyérynyi lukakat hagytam egy félelem-járó kemény páncélján. Nagyszerű érzés volt. Nem hiszem, hogy lenne, aki szembe merne szállni velem.

A labirintusban szárnyatlan madarak tömkelegét irtottam ki. Rábukantam a szerencsétlen küldönc holttestére is. Neki nem volt szöges bunkója, az biztos! Megtaláltam a térképet is. Hogy a kobudera ősanija rágja



meg fülét annak aki csinálta, titkosítva van. Úgy tűnik muszáj lesz visszavinnem a lovagnak. Egészen elszontyoldtam.

Kifelé jövet megpillantottam egy nagy fekete követ. Hatalmas koponya volt belevésve. Kicsit félve közelítetttem hozzá...

Ahogy megérintettem, elsötétült előttem a világ és egy távoli, de erőteljes hang szólt hozzám. Arra szólított fel, hogy kövessem őt, Leahot, a holtak istenét. Azt hiszem sokkal hatalmasabb istenség, mint a Fekete Mocsár Blöfftyenő Szelleme, akihez a faluban kellett imádkozni. Hiába hordtuk neki a legfinomabb hízlalt sáska falatokat, mindig elagyabugyáltak a kobuderák. Ez a Leah hatalmasabb fickónak tűnik. Azért nem olyan egyszerű a dolog, valahonnan össze kéne szednem egy bordacsontot, egy csuklyavirágot meg egy fekete gyöngyöt. Ezeket kell feláldozni Leahnak. Találkoztam Smackkal, neki is nagyon szimpatikus a Halál Ura. Azt mondta, segít megszerezni az áldoznivalókat. Kicsit távolabb mentem a labirintustól és lepihentem. Sajnos nem tudtam megölelni a szöges bunkót, nagyon szúr. Azért kellemes nap volt ez a mai.

220. Nap

Begyűjtöttem a csuklyavirágot, Smack meg ideadta a bordacsontot meg a gyöngyöt. Most már semmi akadály a áldozásnak. Gyorsan le is szaladtam a rúnakövhöz és imádkozni kezdtem. Először nem nagyon tudtam mit is kell mondani, de aztán eszembe jutott, hogy a sámán miket mondott otthon. Egyszer kétszer Leah helyett véletlenül Blöfftyenő Szellemet mondtam, de úgy látszik Leah nem haragudott meg. Újra szólt hozzám, és arra utasított, hogy építsek neki egy oltárt. Hatalmát bizonyítva begyógyította az összes sebet. Még soha nem voltam ilyen jó borbán, amióta a Túlélők Földjén va-

gyok! A rúnakövön megjelent egy fekete koponyát ábrázoló szimbólum, gyorsan a nyakamba akasztottam. Megnéztem magam a tükörben — nagyon jól áll, még a nők bálványa, Büdöslábú Ubul sem volt ilyen jóképű mint én. Először sajnáltam, hogy odaveszett a falum; ha Nagyfarú Rózsi most látna, nem a bátyámat választaná.

Elmentem a Smackkal megbeszélte helyre, és nekiláttunk oltárt építeni. Még soha életemben nem dolgoztam ennyit egyfolytában! Nem árnymanónak való dolog ez... Csúnya vízhányások nőttek a kezemen.



Lefekvés előtt még megpróbáltam kitalálni valamit a krómaktusz tükörszerű kérgéből. Volt valami halvány elképzelésem, de azt hiszem túl hülye vagyok a megvalósításhoz. Vagy csak túl fáradt?

226. Nap

Amíg aludtam, Smack befejezte az oltárt. Amint felébredtem, nekiláttunk a felszentelésnek. A ceremónia csúc-

pontján az égből fekete villám csapott felénk. Már majdnem betojtam, de semmi bajunk nem lett, sőt megtöltött az isteni energia. Azóta sokkal erősebbnek, ügyesebbnek és okosabbnak érzem magam. Köszönöm neked, Óh Leah! Leah azt is tudatta velünk, hogy varázslatokkal ajándékoz meg bennünket. Az első varázslat a vámpirizáció. Amint lehet kipróbálom. A többi varázslathoz mindenféle feladatot kell teljesítenem — mintha nem hinné el Leah, hogy hű követője vagyok... Sebaj, az első pár feladat nem túl nehéz.

Smackkal csereberéltünk egy kicsit. Odaadtam az egyik Deus ex Machinát három rézdarabért. Szerintem jó csere volt, bár nem tudom mire jó a réz.

Elindultam vissza a gránnitoronyhoz, útközben móresre tanítottam egy garokkot, meg egy gonyolékot is. Találkoztam egy fantasztikus visszataszító lényel is. Akkor mint egy kutya, de büdösebb mint a bátyám, Bonyók. Bár már napok óta nem ettem és üres a gyomrom, pár percig okádtam a bűztől, amit kiadott. Mihelyst magamhoz tértem, péppé vertem a görény fejét.

A lovag megint kedvesen fogadott, persze a koponya szimbólumot mélyen az ingem alá rejtettem. Dekódolta a térképet, Dornodon kincses kamráját ábrázolja. Arra kért, hogy az ott levő három ezüst nyakláncot hozzam el neki, minden egyéb az enyém lehet. Hát öreg, arra ugyan

várhatsz, hogy mikor hozom vissza neked, már így is eléggé kihasznál-tál.

Elindultam a kincseskamra felé. Pár mérföldet haladtam csak, de nagyon elálmosodtam. Egy kút mellett ütöttem tábor, talán ha összeszedem magam, majd körülnézek az alján. Szerencsére Kelduin egy pár hete még egy kötelet is adott. Elmormoltam egy imát az istenemhez, aztán jöhet az alvás.

S.P.



A bárd és a démonok

A kék hold is nyugodni készült már, mikor Gorduin meghallotta az ajtó nyikordulásának halk neszt. A földszinti szobában félhomály uralkodott, az előző este a kandallóba halmozott fahasábok is alig parázlottak már. Csöndes léptű árny érkezett, szótlán bólintással üdvözölte a bárdot, azután letelepedett a sarokban álló kerevetre.

— Kalkira elment — szólalt meg Gorduin. — Szívesen adtam volna mellé kíséretet, de tiltakozott...

— Felnőtt már, Tier — válaszolta a kerevetre telepedett Alyr Arkhon. — Tud vigyázni magára. Remekül tette a dolgát. Nem óvhatod örökké a szélről is — még kárára válna. Neked magyarázjam?

Gorduin felsóhajtott. Ilyen alkalmakkor ötlött csak az eszébe: majd' tizenöt éve már, hogy saját lányaként neveli a kis „boszorkányt”. Azután hozta a házhoz, hogy lerázta az Álmodók Órének igáját, és végképp elhagyta Yllinort. Szüksége volt valakire, akinek szüksége volt rá — így sikerült értelmet adnia mindkettőjük életének.

— A grófunk bizalmatlan — folytatta Alyr. — Seregyei emberét szólította elő, mihelyst távoztál, és szigorú parancsot adott: egy percre sem veszíthetnek szem elől, ha egyszer útnak indulsz.

— Pedig tudhatná, hogy nem kedvelem a díszkíséretet... — Gorduin vállat vont. — Meg aztán, mihez kezdenék velük a szentélyben? Éppenséggel meghalhatnak másutt is, ha ez az uruk kívánsága.

— Kint fognak várni. Hogy *biztosan* átadd a szobrot. Emlékezz: nem csak azt jóslották a toroninak, hogy az idol szükséges sorsa jobbra fordításához, de nehézségeket jövedöltek a megszerzését és megtartását illetőleg is. Rádadásul famulusa észrevételei tovább fokozták aggodalmát.

— Jövedölések, jóslatok! — húzta el a száját a bárd. — Elegendem van belőlük. Biztos vagy benne, hogy ez a szobor az igazi? A babonáknál csak a felesleges vérontást kedvelem kevésbé.

— Semmi sem bizonyos, Tier, még a halál sem — tárta szét karját a nekromanta. Zöldköves gyűrűn csillant a holdfény. — A jelek és a híresztelések mindenesetre arra vallanak, hogy nem tévedünk: az idol csakugyan Tharr papjainak birtokában van.

— Senki sem vádolhat azzal, hogy csak biztosra szeretek menni — mélyzött Gorduin —, de a templomokat különösen nem kedvelem. Hisz tudod...

Alyr bicentett, de nem válaszolt: gondolataikba merültek mindketten. Messze jártak most, jó ötven esztendő távolában.

Az Északot megosztó utolsó nagy háborúból mindketten kivették a részüket. Alyr a dorani nagytanács különleges megbízottjaként, a Hármak kémszervezetének vezetőjeként, Gorduin a Hatodik Vörös Hadúr kísérfeként szolgálta a jövőt — a jövőt, mely fáradozásainak hála reményteljesebb lett ugyan, *szébb* viszont aligha.

Az ilanori néhány perc múltán előkotorta flótáját, s halkan játszani kezdett egy réges-rég tanult dallamot. Többet nem beszéltek, értették egymást anélkül is.

Tuath cachír hoá' ghan, eo mea gelan — a szobroknak, miként az élőknek, odafent íratik meg a sorsa.

A toroni kastély másodsorra, a napvilágnál sem nyerte el jobban Gorduin tetszését.

Égretörő, keskeny, csipkézett tornyok, túldíszített oszlopsorok — egy magamutogató kultúra erőfitogtatásának eszközei. A kaput libériás inasok nyitották — az udvari szabó nyilván utasítást kapott, hogy

a paletta minden színét magukon hordják. Azon pedig, ahogy a kertész követte e divatot, a bárd már nem is csodálkozott.

A gróf az előcsarnokban várta, mellette famulusa, és néhány hosszúszerű shuluri agár. Türelmetlennek tünnek mindannyian.

— A pontosságod nem mindennapi, Gorduin uram — bókolt a gróf. — Istenadta jó tulajdonság ez; remélem megőrzöd, míg világ a világ.

— Nem hinném, hogy az égieknek bármi közük lenne ehhez, vagy bármi máshoz — mosolyodott el az ilanori. — Az idő olyan, akár a jó szerető vagy a nemes háas: ha jól bánaksz vele, meghálálja.

— Gyorsaságod jutalma nem marad el tőlem se, meglásd — legyintett álságos nagylelkűséggel a toroni, miközben nyeregbe szökött. — Az ígéreteket megtartatom és megtartom — ez pedig az én mottóm.

— Nos, akkor nem csalódhatunk egymásban, kedves grófom... — Gorduin pillantásában mintha szemernyi gúny villant volna, ám a házigazda úgy döntött, ezúttal nem vesz róla tudomást.

Elhagyták a kastély parkját. Azután, hogy a birtokhatár is mögöttük maradt, a gróf megelégedte a közük telepedett csendet, és — talán hogy saját nyugtalanságát leplezze — új beszélgetést kezdeményezett.

— Találkoztál-e már abasziszi boszorkánymesterrel, bárd uram? Akihez megyünk, különösen nagyhatalmúnak hírlük. Mint mondják, ismeri a múltat, látja a jövőt, s a Sors szövevényében is úgy kiigazodik, akárcsak te vagy én a sólymaszat tudományában.

— Egész sor abasziszi boszorkánymesterrel találkoztam már — felelte Gorduin az igazsághoz híven. — Akadtak köztük... érdekes, mi több, érdemes emberek is.

— A mi jövőlátónk kétségtelenül az utóbbiak közé tartozik. Nincs olyasmi, aminek egykettőre a nyomára ne lelne, ha elég keményen próbálkozik. Mondják, tán még az égiek titkait is kifürkészte volna, ha azok idejekorán meg nem fosztják a szeme világától. Ezt a figyelmeztetést úgy tűnik megszívelte: azóta sosem ártja magát az istenek dolgába.

— Okosan teszi — mormolta a bárd, s közben arra gondolt: *Bár én is tettem volna hasonló fogadalmat annakidején!*

Sós tengeri szél kapott a lovasok köpönyegébe; a déli szél idáig sodorta a kránkbűzt a shuluri dokkok felől. A birodalom edzett acél szíve immár három évtizede nyugodtan vert, a határmenti villongások is szüneteltek — a félsziget fölé magasodó roppant Boszorkányerőd urai azonban tovább szövögették sötét terveiket. Érezték: a visszavágással alig egy évszázadot kell várniuk...

Gorduin zordan mosolygott felleghajtójának árnyékában. Csak annyira volt boszorkánymester, amennyire nevelt lánya boszorkány — mégis tudott egyet s mászt az elkövetkezőkről. *Tudta*, hogy a Szabad Államok Szövetsége végül elbukik. *Tudta*, hogy a sötét praktikák kiagyalói kérészéletű diadalt aratnak a Sheraltól északra fekvő földeken. *Tudta*, hogy Doran beavatottjai szétszóródnak a világban, ahogy hajdanán a nagy tudású pyarroniak — s hogy akár amazok, ők is egykettőre új otthonra lelnek a dűlást átvészelt ifjabb népek között. Ötven-egynéhány esztendővel korábban keserűséget, ha ugyan nem vad indulatot váltott volna ki belőle a vég közeledtének bizonyossága — mostanra azonban túljutott mindezen. Számталanszor nézett szembe a halállal, volt ideje hozzáedződni módszereihez. Szeretteinek sorsa miatt sem kell aggódnia: még a legfiatalabb, Kalkira sem él olyan sokáig, hogy megláthassa az elkerülhetetlen borzalmakat. Nem! Mire Észak legutolsó

A bárd és a démonok

bástyája is ledől, magára marad. Búcsút int mindazoknak, akik kalandozásai során alkalmanként társai voltak, azután nekiindul, hogy beteljesítse a Próféciát — hogy megkeresse a havas csúcok közt rá váró égi hajót. Megkeresi, és...

Elmosolyodott megint. Megcsóválta fejét, keményebben markolta a kantárt, és a gróf mellé zárkózott. Újra érezte kétélű kardja, nyílpuskája és tőrrei súlyát.

Mindent a maga idejében.

Mielőtt átadja magát a csendes szemlélődésnek, mielőtt eltávozik, *egyvalamit* feltétlenül el kell intéznie.

A boszorkánymester vén volt. Vénebbnek látszott a legősibb kyr országutaknál is, pedig nyilvánvalóan nem lehetett az, hisz az ősi utak több száz emberöltő óta romladoztak-töredezték szerte Észak-Yneven, a letűnt kor nagyjainak mementói gyanánt. Hasonló — ha nem is oly grandiózus — sírkövek sorakoztak az abasziszi aggastyán szájában; valahányszor szóra nyitotta a száját, temetőbűz terjengett körös-körül.

— Még egyszer — hajolt hozzá a gróf dicséretes önruralommal. — Hol a szentély? Szólj, és ma éjszaka aranyvankoson nyugtathatod a fejedet!

Az öregember féloldalasan mosolygott. Lilás hályoggal borított, világtalan szemei alig látszóttak már, oly mélyre süllyedtek a ráncok szabdalta, szikkadt húsbá.

— Kéttucat mérföldnyire, ott, ahol a szárazföld a tengert öleli — mondta meglepően tiszta hangon. — Nem lett volna szabad látnom, mégis láttam. Nem *ezekkel* persze, de azért... — hunyorgott, végigfuttatta ujjait csupa forradás képén, a hasznavehetetlen szemeken. — Megbízhatok bennem, Toron oroszlánja: rég nem szól hamisságot a szám! Tharr szolgálai a mélyben rejtőznek, ott őrzik összes idolvukat, hátha azok megóvják őket Orwella, a Kitaszított haragjától. A parti agyagba vajták templomuk termeit és járatait, a kijáratokat pedig nem evilági fajzatokkal vigyáztatják, hogy egyetlen halandó se férközhessen a közelükbe, míg el nem jön az ő idejük!

A gróf néhány szót váltott famulusával, majd a bárdhoz fordult.

— Hallottál már olyan szentélyről, amit fecskék módjára építettek, Gorduin uram?

— Csakugyan furcsa — ismerte el az ilanori. — Elvégre Tharr szolgálainak kevés a félnivalójuk errefelé. A császárok és a boszorkánymesterek régtől fogva tőlük eredeztetik hatalmukat. Tharr követőinek szava törvény; nálánál sötétebb erőt tán nem is ismer ez a föld. Igaz, egyes legendák szerint...

— Tovább! — sziszegte a gróf. — Emlékezz: szavadat adtad, hogy egyetlen lényeges információt sem hallgatsz el előlem!

— Egyes legendák szerint — folytatta zavartalanul a bárd — a partok mentén hajdanán Orwella egy elfeledett szektájának hívei éltek, akik az ötszázéves háborút követő zűrzavaros időkben számos különös szertartást végeztek. A Rettenet Asszonyát igyekeztek újra megidézni, netán csak saját bűvhatalmuk gyarapítására törekedtek — ki tudná megmondani? Az mindenesetre tény, hogy Tharr papjai tőrbe ejtették és valamelyik pokolra küldték őket. Hogy a Kárhozott Lelek Sivataga vagy a Döntés Hegye volt-e az, dönts el magad!

A gróf elhúzta a száját. Lerítt róla immár, hogy majd' szétveti a türelmetlenség.

— És azután?

— *Azután* nagy félelem támadt a gyilkosok lelkében

— vette át a szót a vén boszorkánymester. — A Rettenet

Asszonya nem érinthette őket onnét, ahová az istenek veresége után taszították: csak az iszonytató álmok találtak utat ellenségeihez a világok között, és nem hagyták nyugodni a vétkeseket! — Reszelős hangon felnevetett. — Tharr hívei követték áldozataikat a föld mélyébe, oda, ahová nem jut le se hang, se napsugár; oda, ahol nem fúj szél, amelyből kihallhatnák az Ő kacaját. Szentélyük főkapuját a dagály óráiban elborítja a tenger: hús ol mély, ha a vörös, ötven, ha a kék hold ragyog. Azoknak a *dolgoknak*, amik a járatokat őrzik, ugyanúgy nincs szemük, ahogy nekem; szájuk sincs, mégis marnak, fülük sincs, mégis hallják még az elfek lépteit is — és nincs persze húsuk sem, amelyben a magatokfajta a kardját megmárthatná! — Megint az a vérfagyasztó kacaj. — Attól tartok, gróf úr, a bálványhoz a mi szép világunk leggöröngyösebb útja vezet!

A toroni megérintette az öregember állát. Úgy tűnt, azon töpreng, a nyakát törje-e — aztán hirtelen felegyenesedett és vállat vont. Mikor megszólalt, jegesen hideg és nyugodt volt a hangja:

— Egy pillanatra sem hittem, hogy az idol mellett mezei orkok bűzlő bandáját találom! Elvégre Jarnyn On-Dael az Ősi Birodalom legszebb asszonya volt... Mondják, pillantása felforrósította a leghiggadtabb Hatalmasok véréit. Mondják, dicsősége tetőfokán tucatnyi herceg és vagy félszáz seregvezér hevert a lábai előtt, mi több, a túlvilág nagyjainak egyike-másika is frigyét ajánlott neki. Páratlan teremtés, ahogyan páratlan az alakját megörökítő szobor! — Megperdült a sarkán, és fura lázban égő szemmel Gorduinra meredt. — Mindent hallottál, mindent tudsz immár, Ilanor szülőtte! Hajlamos vagyok feltételezni, hogy az égiek vezéreltek az utamba — biztosra veszem, hogy nem okozol csalódást nekem! S mert, mint a boszorkány mondta, bátor ember vagy, olyan, aki nem féli a halált, e szánandó hajlékot elhagyva nyomban délnek indulsz, behatolsz Tharr híveinek szentélyébe, és elhozod nekem Jarnyn örökkévaló mását!

Az öreg abasziszi köhécselt vagy vihogott — határozottat már két lépés távolságból sem lehetett volna mondani.

— Ó, hát így, így, nagyhatalmú uram! Téged is megcsapott a lehetőség forgószéle... Magasra törsz, de vigyázz: Jarnyn On-Dael *igazi* oroszlánhoz illő pár!

A gróf tekintete megrebbent. Oldala mellett lazán lógó kezei egy pillanatra ökölbe szorultak.

— Indulj! — sziszegte, váltig a bárdra meredve. — Négy nap múlva várni foglak a megbeszélthelyen.

— Ebben nem kételkedem... — mormolta a bárd. Kilépett az alacsony mennyezetű, birkafiggyútól és pálinkától bűzlő kunyhóból, teleszívta tüdejét friss levegővel, azután füttyentett a fehér ménnék, és nyeregbe szállt.

— Négy nap — szólta hátra a válla felett, majd elvágtatott.

A gróf hosszan nézett utána. Fakó hajába bele-belekapott a szél, magas homlokán verítékcseppek ültek.

Egy bizalmasa lépett melléje, és a famulust megkerülve a füléhez hajolt.

— Az öreggel mi legyen, uram?

A gróf nem fordult feléje. Biccentett a közelben várakozó fegyvereseknek, akik tüstént az ilanori nyomába eredtek.

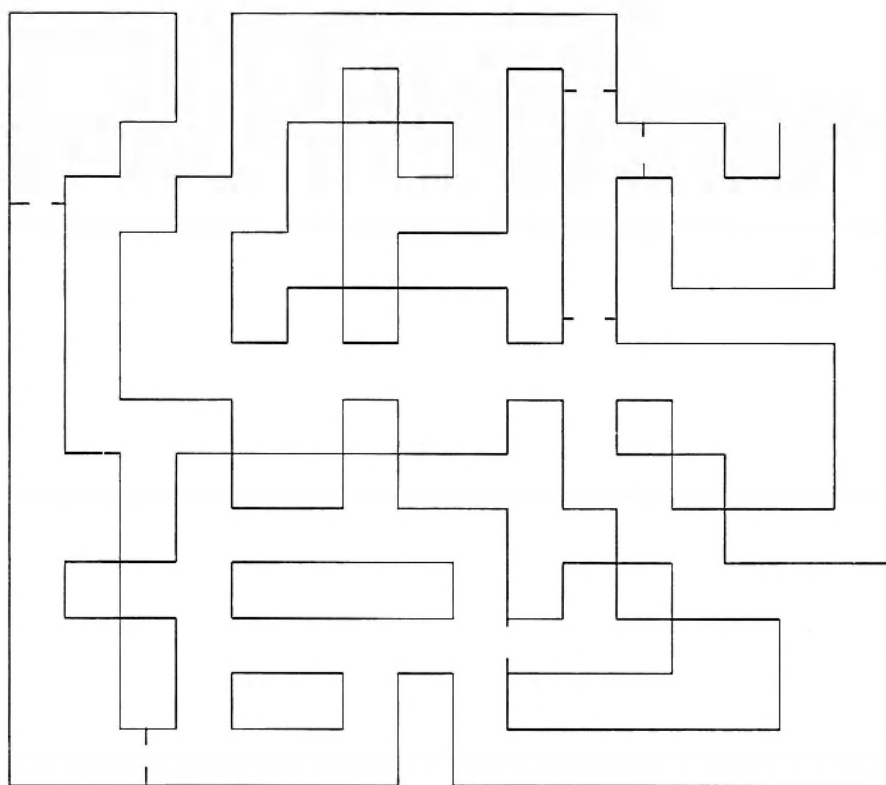
— Uram...

Erre már felrezzent a toroni. Végigmérte emberét. Úgy rémlett, a bent köhécselő vén abasziszi immár teljesen hidegen hagyja.

— Fizesd ki... azután öld meg! — parancsolta.

(folytatása következik)

Eye of the Beholder III



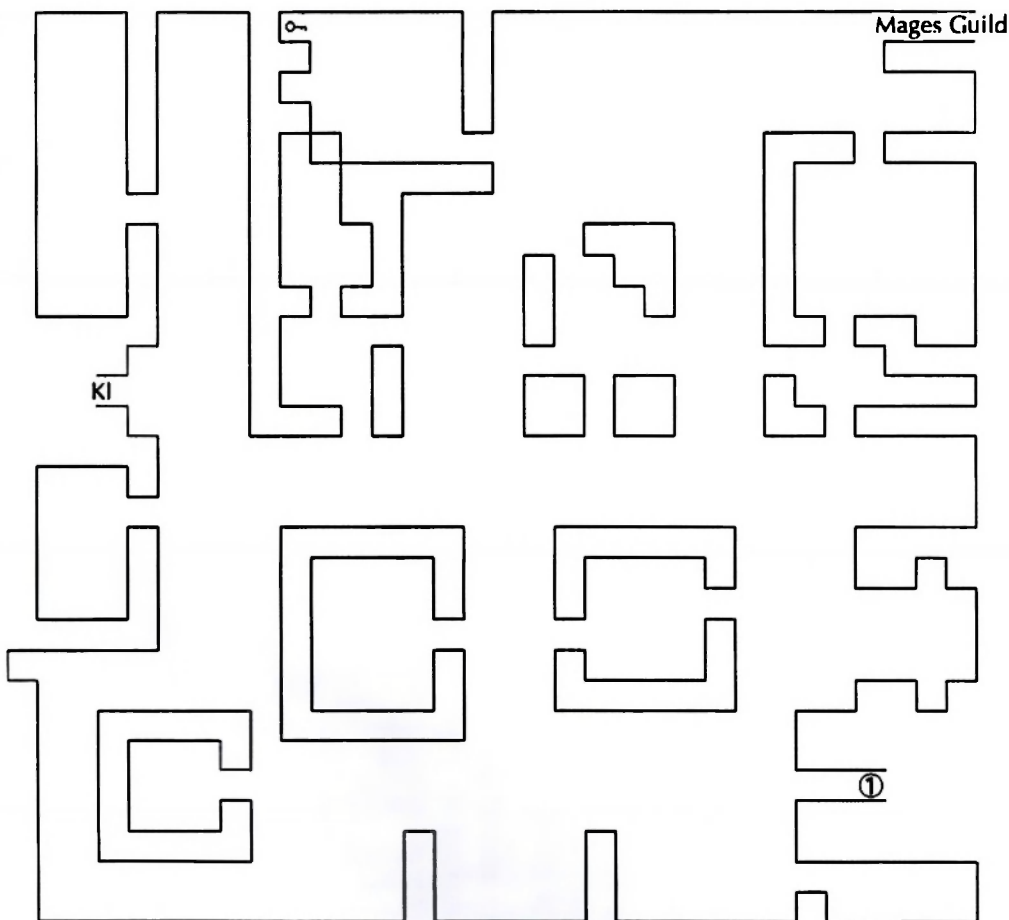
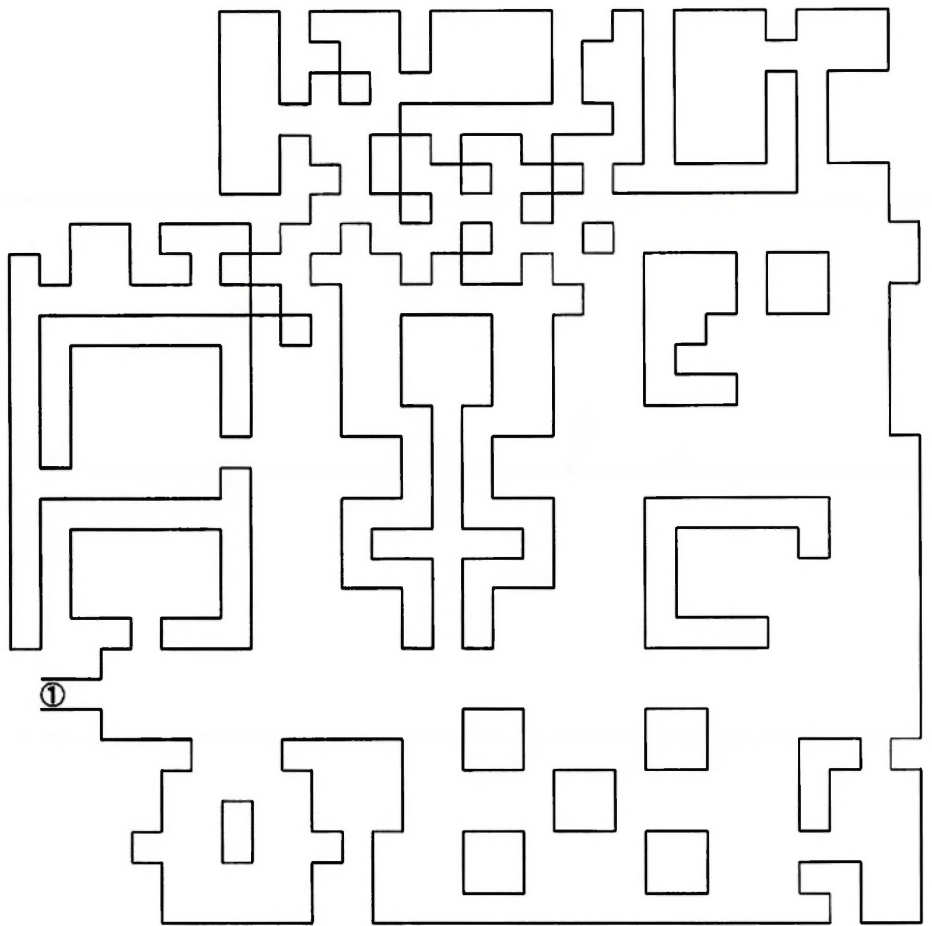
Nemrégiben jelent meg a nagyszerű Eye of the Beholder folytatása. Talán segít a kalandozásban az a néhány térkép, melyet egy, a szerkesztőségünkben felbukkanó, zöldeskék ködbe burkolózó üveghenger tartalmazott. Az összes védelemvarázs aktiválódott, így sajnos az üveghenger felrobbant, és az elsárgult pergamentekercsek egy része — fájdalom — elporladt, elenyészett. Rögtön felelősségre vontuk az éppen szolgálatban levő ördémonokat és egyéb nagyhatalmú — külső létsíkbeli — szolgálóinkat, de azok csak vonogatták a vállukat, csápjukat, végtagjaikat, stb. A banda felét rögtön dezintegráltuk és száműztük, de



a kár ettől nem lett kisebb. (Pedig milyen vaskos volt az a pergamenköteg...) Még Sylva Theomerrel is felvettük a kapcsolatot, de még a jó öreg Bölcs sem tudta a választ arra a kérdésre, hogy melyik létsíkon kell keresnünk a megsemmisült tekercsek plazmalenyomatait. Találomra indultunk el, ezer veszéllyel — például csattogó fogú portásokkal és egyéb fenevadakkal szálltunk elkeseredett harcba, kristálygömbjeink izzottak a szokatlan (?) megterheléstől.

Végzetes lépésre szántuk el magunkat: itt már csak a csoda segíthet. Leültünk, vártunk a csodára, de nem történt semmi. Kisvártatva ez folytatódott. Az istenek ezúttal úgy döntöttek, hogy elboldogulunk mi egyedül is. (Mekkorát tévedtek...)

Ekkor jött az, amire senki sem



számított. Nem, nem valami jószágos miegymás, nem. Sokkal inkább egy meglehetősen gonosz, mondhatnánk, komisz technikai malőr vigyorgott ránk a sarokból. Egy újabb üveghenger. De mi nem dőlünk be az ócska cselnek: tudtuk, ebben a hengerben semmi jó nem lakozhat, így hátat fordítottunk neki, és nem törődtünk a felőle hallatszó agyarcsikorgással, hörgéssel, alvilági motyogással.

A meglepetés erejével hatott, amikor a monitorokon megjelentek az oly régóta keresett térképek.

Hát így történt, hogy a Bíborhold olvasói júniusra sem maradtak térkép-böngészési lehetőség nélkül.



Rejtvény

Nagy izgalommal vártuk, hogy ki lesz az áprilisi rejtvény győztese. Ismét rengeteg helyes megfejtés érkezett. A szerencse Molár Attila tiszafüredi olvasónk mellé állt, ugyanis ő nyerte a Tome of Magic-et. Nem kevésbé mondható szerencsésnek Rosta László soproni olvasónk is, hiszen övé a tíz ingyenforduló a Túlélők Földjén.

A mostani rejtvény a Sárkánydárda Krónikák egyik főszereplője. A megoldást a kérdésekre adandó helyes válaszok melletti betűket megfelelő sorrendbe rakva kapod meg.

A helyes (és szabályos) megfejtők között egy Player's Handbook-ot és a Túlélők Földjén tíz ingyenfordulót sorsolunk ki.

MIGHT & MAGIC IV.

ART OF CHINA

Akarsz az itt látható programokról olvasni?

SCENARIO

Igeen? Akkor keresd a **Commodore Világ 35.** számát június 21. után a hírlapárusoknál.

AIRBORNE RANGER

MANCHESTER UNITED

Természetesen lesz **Első-segély** és **Adventour** is, sőt PC felhasználóknak közönség-rovatot is indítunk. Ja, és az elmaradhatatlan **CoVboy Posta** ezúttal **bővített terjedelemben** riogatja az olvasókat.

KILLED UNTIL DEAD

WEEN

THE PROPHECY

DOG FIGHT

Tökös Mákos

Még mindig itt vagy? **Július végén jön a CoV nyári dupla különszáma**, mintegy 40-50 játék leírásával. Ezt sem érdemes kihagyni!

1. Melyik írótól közöltünk le eddig a lapunkban bármilyen írást?

- A.) Jeffrey Stone
- C.) Ed Greenwood
- N.) Wayne Chapman
- P.) J. R. R. Tolkien
- X.) Nemere István

2. Az alábbi lények közül az egyik szárnyas szarvashoz hasonlít. Melyik?

- B.) Banshee
- I.) Peryton
- J.) Phouka
- L.) Pegazus
- S.) Baziliskusz

3. Kakukktójas: melyik „mágikus” tulajdonsága nincs egy sötét tündének?

- L.) Igazlátás
- S.) Tündértűz
- T.) Levitálás
- U.) Sötétség
- Z.) Táncoló fények

4. A Call of Cthulhu játék szabályai ennyi oldalt foglalnak el a 240 oldalas alapkönyvből

- A.) 240
- O.) 0 — külön könyv foglalkozik a szabályokkal
- T.) 40
- V.) 80
- Y.) 200

5. A következő AD&D kalandmodulok közül az egyik nem a Spelljammer világában játszódik

- C.) Goblin's Return
- D.) Crystal Spheres
- K.) Skull and Crossbow
- R.) Under the Dark Fist
- S.) Feast of Goblins

6. Kik tervezték és írták az Aliens szerepjátékot?

- B.) H. R. Giger és Harrison Ford
- E.) Tracy Hickman és Margaret Weis
- H.) Dave Arneson és Gary Gygax
- I.) Barry Nakazono és David McKenzie
- K.) Gerald Brom és Tom Baxa

7. Ezt a fajt nem választhatjuk a Dark Sun világában

- Tünde
- A.) Gnóm
- D.) Sáska-harcos (Thri-kreen)
- H.) Fél-óriás
- L.) Ember
- U.) Törp

8. Lord Soth Ravenloft-beli birodalmának neve

- E.) Barovia
- G.) Falkovnia
- R.) Sithicus
- T.) Ansalon
- Y.) Oerth

Megrendelőlap

Megrendelem a Bátorhold című fantasy és szerepjáték magazint.

- negyedévre 294 Ft-ért
- félévre 588 Ft-ért
- egész évre 1176 Ft-ért

Név:.....

Cím:.....

Aláírás:.....



Blue Viper

CRAFT: Blue Viper
TYPE: Blue Viper Starfighter
SCALE: Starfighter
LENGTH: 22.8 metres
SKILL: Starfighter Piloting
CREW: 2
PASSENGERS: None
CARGO CAPACITY: 200 kilograms
CONSUMABLES: 1 week
HYPERDRIVE MODIFIER: x2

HYPERDRIVE BACKUP: x12
NAV. COMPUTER: yes
MANEUVERABILITY: 3d (4d)
SPACE: 8
ATMOSPHERE: 365; 1050 kmh
HULL: 5d
SENSORY EQUIPMENTS:
 Passive: 25/6d
 Scan: 50/1d
 Search: 75/2d
 Baro: 3/4d

SHIELD: 1d

WEAPON SYSTEMS:

Two Laser Cannons

Fire Arc: Turret

Skill: Starship Gunnery

Fire Control: 3d

Space Range: 1-3/12/25

Athmosphere: 100-300/1.21m/25km

Damage: 6d

Two Proton Torpedo Launchers

Fire Arc: Front

Skill: Starship Gunnery

Fire Control: 2d

Space Range: 1/3/7

Atmosphere: Range: 30-100/300/700m

Damage: 9d

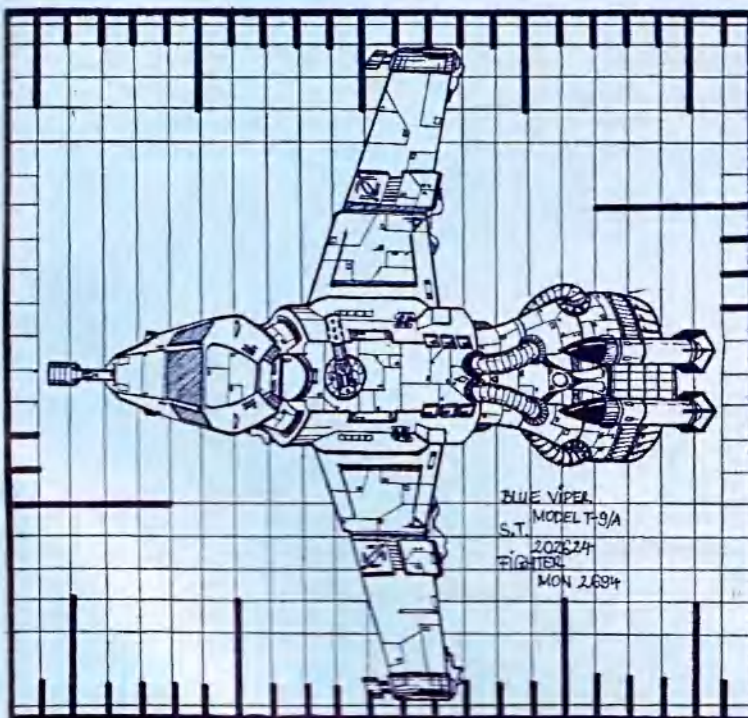
Homing Missiles

Fire Arc: Front

Fire Control: 5d

Atmosphere range: 30-100/300/700m

Damage: 11d

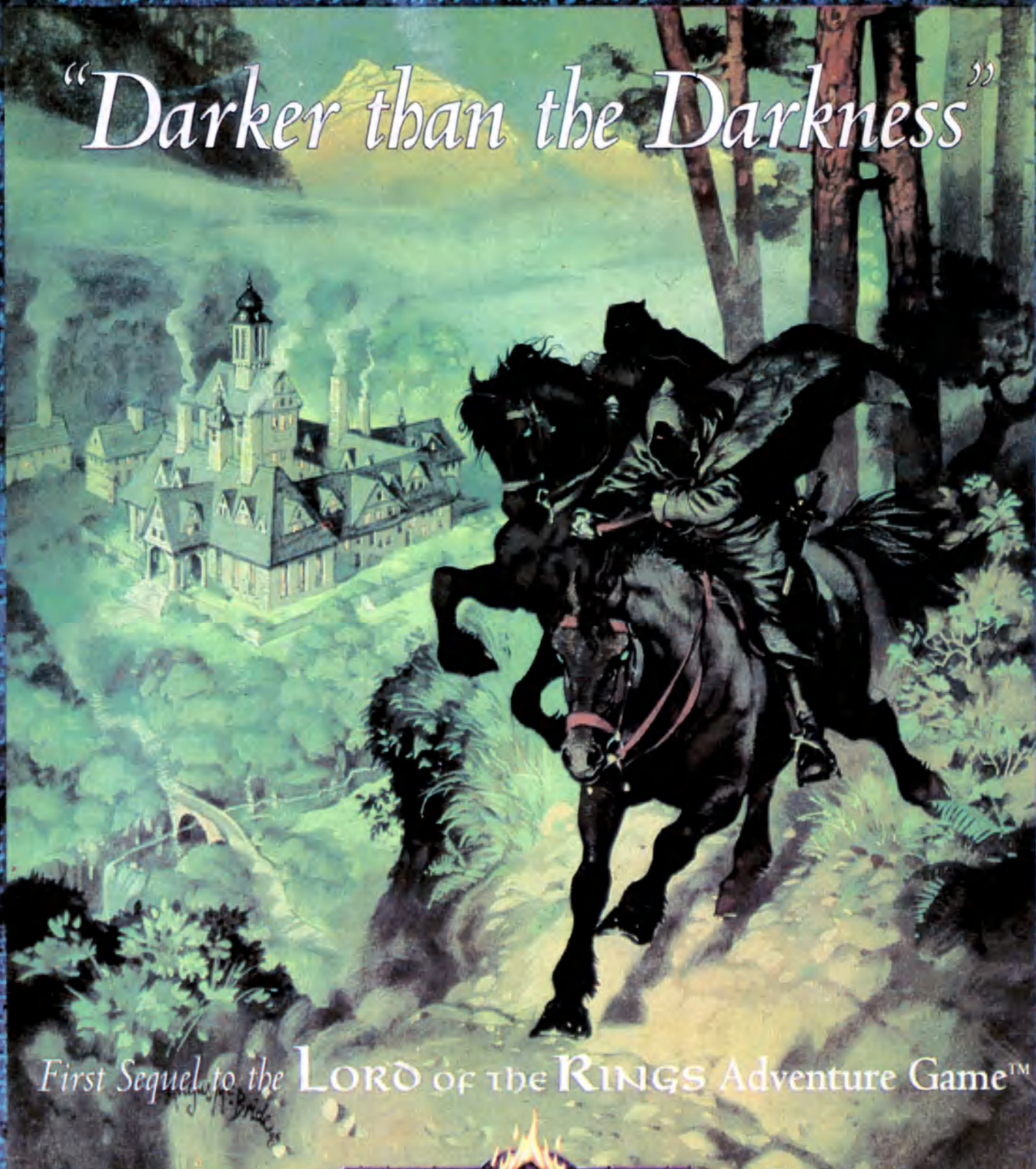


Blue Viper

LORD ^{of} the RINGS TM #LRI

ADVENTURE

"Darker than the Darkness"



First Sequel to the LORD of the RINGS Adventure Game TM

middle  earth TM