

Ára: 120 Ft

# BÍBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin

1993. augusztus, II. évfolyam, 8. szám



Fantasy novellák

Warhammer 40.000

Setét Patkány naplója

Al-Qadim

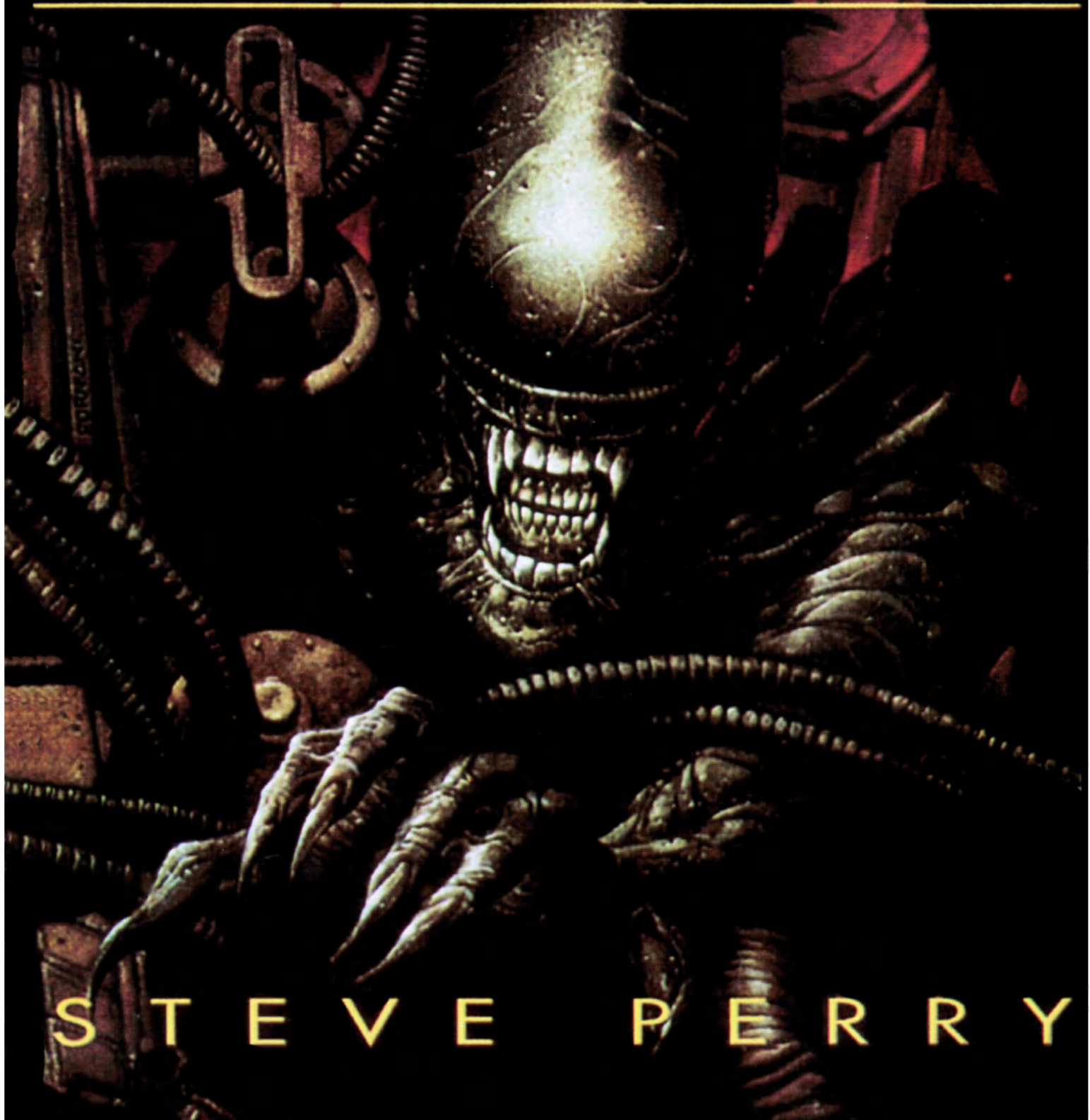
Jellemek az AD&D-ben



# ALIEN 4

MÁSODIK KÖTET

LIDÉRCES UTAZÁS



STEVE PERRY

# TARTALOM

<b>Mesék a Gyapjas Sünből</b> ( <i>Balázs Beatrix</i> ) .....	2
Folytatásos novella	
<b>A Bölcs tanácsai</b> .....	5
<i>Sylva Theomer, a Bölcs, válaszol kérdéseitkre</i>	
<b>Al-Qadim</b> ( <i>Nádori Gergely</i> ) .....	6
<i>Zakbara, a Végzet Földje — Egy új AD&amp;D világ</i>	
<b>A Rémület völgye</b> ( <i>Vaskó Péter</i> ) .....	8
Fantasy novella — Egy elkeseredett bárd a Rémület Völgyébe indul	
<b>AZ utolsó Jedi</b> ( <i>Sebő Fery</i> ) .....	10
Star Wars paródia	
<b>Kincseskamra</b> ( <i>Tihor Miklós</i> ) .....	12
Varázstárgyak az AD&D-bez	
<b>Warhammer 40000</b> ( <i>Koppány László</i> ) .....	14
A Sci-fi szerepjáték ismertetője	
<b>Levelezés</b> .....	16
(Néha) válaszolunk olvasóink leveleire	
<b>Számítógépes rovat</b> .....	14
Worlds of Legend	
<b>Mágikus Tanok</b> ( <i>Tihor Miklós</i> ) .....	18
Néhány hasznos ige Dart ősmágusának varázskönyvéből	
<b>Dark Sun fegyverek</b> ( <i>Szigeti Sándor</i> ) .....	20
A "legkeményebb" világ néhány újabb fegyvere	
<b>A tudás hatalom</b> ( <i>Nádori Gergely</i> ) .....	22
Tudással a szörnyek ellen — Új szakértelmek	
<b>A bárd és a démonok</b> ( <i>Wayne Chapman</i> ) .....	24
Fantasy novella — befejező rész	
<b>Galéria</b> ( <i>Szigeti Zsolt</i> ) .....	27
A Ravenloft-sorozat új könyve	
<b>Mitológiai ABC</b> ( <i>Massár Mátyas</i> ) .....	28
A Fir Bolg és a Fomoire óriások	
<b>Túlélők Földje arcképcsarnok</b> ( <i>Tihor Miklós</i> ) .....	30
Nyolc kalandozó a TF-ről	
<b>Setét Patkány naplója</b> ( <i>S.P.</i> ) .....	32
A felszemű árnymanó kalandjai Challán	
<b>Jellemek az AD&amp;D-ben</b> ( <i>Szigeti Zsolt</i> ) .....	34
Sokak kérésére, egy cikk a helyes jellemjatekről	
<b>Rejtvény</b> .....	36
Fejtörő — Értékes nyeremények	

Lassan itt a nyár vége — reméljük, mindenki kinyaralta magát. A szerkesztőség tagjai igen, és mégsem kellett egy számot sem kihagynunk! Reméljük ez nálad is egy jó pontot jelent, Kedves Olvasó. Az ős kezdetével újjáélednek a nyáron szünetelő szerepjáték klubok, újra összejönnek a nyaralás idejére felfüggesztett partik. Előkerülnek a polcokon porosodó karakterlapok... Vagy volt olyan, aki nyáron is végig játszott? Előfordult, hogy lementél a Balatonra, egész nap a beholdereket, sárkányokat irtottad bent, a nyaralóban hűsölve, és csak éjfélkor mentél le a Balatonhoz fürdeni? A félórás fürdő után további játék, és aztán alvás a délelőtt folyamán. És ugyanolyan fehéren jöttél haza, mint ahogy lementél. Nem tudom, mivel még, de velünk bizony előfordult mindez néhány évvel ezelőtt. Mostanában már nem vagyunk olyan megszállott játékosok, kéthetente ha összejön egy parti, de azért az a nyár mindenképpen emlékezetes marad.

És most lássuk a mostani számot: Ismét rengeteg érdekes dologról olvashattok, bár a sok nyaralás miatt sajnos kevesebb időnk maradt az újság elkészítésére, mint szeretnénk volna. Azért most is vannak novellák, varázslatok, rejtvény (de nehéz volt kiizadni!) meg persze néhány dolog, ami téged nem érdekel, de mások szívesen elolvassnak. E számunk megjelenésekor (aug. 23-25, Budapest, Petőfi Csarnok) kerül megrendezésre az MFE-vel közösen rendezett szerepjáték találkozónk, a következő számunkban erről bővebben is olvashattok.

Még néhány szót az újság megrendeléséről: továbbra is a postán kérhető rózsaszín csekken rendelhetsz Bátorholdat, amelynek hátuljára, a közlemények rovathoz írd le, hogy pontosan mely számokat rendeled meg. Korábbi számaink is megrendelhetőek, az első Bátorhold '92 decemberében jelent meg.

Sokan telefonálnak és írnak a Budapest Business Kft.-nek, a Bátorholdról érdeklődve. Kérünk mindenkit, hogy ezt ne tegye. Címünk továbbra is: ODIN Bt. 1680 Budapest, Pf. 33., telefonon pedig még nem vagyunk elérhetőek.

És végül, a boltok címe, ahol az újság mindig kapható:

Illyés Gyula Könyvesbolt (Bp., VI. ker. Andrassy út 16.), Sárkányfészek (Bp., V. ker. Bárczy I. u. 3.), Silverland (Bp. III. ker. Lajos u. 40.), Computer Garázs (4029, Debrecen, Lórántffy u. 2.) és az 576 Kbyte Shop (Bp. XIII. ker. Pozsonyi út 14.)

## BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

II. évfolyam, 8. szám, 1993. augusztus - Megjelenik havonta

**Főszerkesztő:** Massár Mátyas  
**Szerkesztő:** Nádori Gergely, Tihor Miklós  
**Tördelő szerkesztő:** Szigeti Zsolt

**Kiadja:** ODIN Bt. 1133 Budapest, Kárpát u. 48.  
**Kiadóvezető:** Szegedi Gábor

**Grafikák:** Hahn Zsófia, Lipták László,  
Szigeti Sándor, Csikós György

**Külső borító:** Carol Heyer (TSR Inc.)  
**Belső borító:** Keszthelyi Béla

**Készítette:** Kópia Kft.

**Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

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

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben, telefon: 120-6566  
Terjesztő a Magyar Posta és az ODIN Bt., ISSN 1216-7290

Az újság a Budapest Business Korlátolt Felelősségű Társaság segítségével készült. Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320

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 Dark Sun, az Al-Qadim és a Ravenloft a TSR Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.



# BALÁZS BEATRIX MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

Madnar mozdulatlanul hevert az égetően forró homokban. Már nem volt elég ereje hozzá, hogy felemelje a fejét. Nem látta, de sejtette, hogy magasan, valahol fölötté gonosz árnyak keringenek, éles szemek figyelik minden mozdulatát, mindenthalló fülek hallják halk nyögéseit. Várnak. Várnak, hogy a haldoklóból végre halott váljon. Ez az élet rendje. Az árnyaknak joguk van a húshoz, hogy a tetemen lakmározva kielégítsék mérhetetlen étvágyukat, hogy hónapok múltán eledelül szolgáljanak társaiknak, utódaiknak. A sivatag kegyetlen törvényei nem irgalmaznak senkinek és semminek. A gyengének pusztulnia kell!

Szorosan összezárt szempilláin keresztül csak egy vörös foltnak látta az égen ragyogó napkorongot. Testét sebesre dörzsölte a durva homok, fülében lüktettek az erek. A gyorsan közeledő dögevő teste jótékonyan takarta el a nap gyilkos sugarait. Madnar hallotta a roppant szárnyak suhogását, de már nem félt. Ellazította izmait és nyugodtan várta, hogy az erős csőr a húsába vájjon.

Lágy fuvallat cirógatta végig a fekvő bárd testét, valami keserű-sós, néhez illatot hozva magával. Mellette a homokra zuhant a keselyű. Felháborodottan tátotta ki szürkés, pikkelyes csőrét, és sziszegő hangot hallott. Madnart megcsapta a madár dögbúze. Valaha, talán napokkal, talán csak órákkal ezelőtt még undorodva fintorodott volna el — Madnar igen kedvelte a kellemes illatszereket, mint ahogy az egy finom, társasági életet élő emberhez illik, és orra kellőképpen érzékeny is volt —, de most csak megremegett az ajka. Halálosan fáradt volt, már nem volt ereje fintorogni sem.

Nyitott tenyerén érezte, ahogy a kemény csőr a bőréhez ér, mintha azt szagolgatná, elég hullaszagú-e már. Most, vagy soha! — gondolta Madnar, és elképzelte, amint egy hirtelen mozdulattal elkapja a keselyű kopasz nyakát, és addig szorítja, amíg a vergődő test el nem csendesedik.

Már késő, válaszolt a teste, nincs annyi erőd sem, hogy megmozdítsd a karod. Véged van.

Kibirhatatlan fájdalom nyilallt a tenyerébe. Az éles csőr feltépte a bőrét, és mélyen a kezébe vágódott. A haldokló dalnok életenergiáinak utolsó összegyűjtésével még megrándította a kezét, reagálva a fájdalomra, de a keselyűt nem ilyesztette meg a mozdulat. Öreg volt már és tapasztalt. Tudta, hogy nincs veszélyben, prédájának szíve már majdnem megállt, szinte halott volt már. Elégedetten hajolt le újra, hogy a jóízú húsból egy jókora darabot tépjen ki, amikor a szeme sarkából észrevett valamit a sápadt, kék égbolton. Riadtan kapta fel a fejét, és szinte megremegett, amikor a vihar-sebesen szárnyaló, fekete tollú, hatalmas testű madárban felismerte a terület urát, a félelmetes Riaks'san-t. Bántó, rekedt visítással kiáltotta a szélbe méltatlankodását, de nem mert a fekvő test húsából többet elvenni. Megjött a király — villant át a keselyű ködös agyán a gondolat —, most már az Övé a hús.

Riaks'san óriási volt, szárnyai betérítettek volna egy kisebb házat, acélkemény karmaiban akár egy lovat képes volt felkapni, fekete csőrével sziklákat roppanthatott szét. Fiatal volt és ereje teljében. Hangos puffanással ért földet az ősrég keselyű mellett, és felé sem pillantva, méltóságteljesen lépett Madnar teste mellé. A bárd kezéből lassan folydogált a vér. Riaks'sant elbűvölte a csörgedező sötétvörös folyadék. Apró, sárga szemei résnyre szűkültek, ahogy semmivel sem törődve megcélozta Madnar nyakát. Még több vért akart.

A ében csőr lesújtott, és Madnar szeméi görcsösen nyíltak fel a kínzó fájdalomra. Nem, ez nem lehet! Meddig kell még így szenvednem, miért nem végeznek már velem? — gondolta. Ajkai ismét megremegettek — ezúttal az önsajnálattól és a tehetetlenség dühétől — és szeméibe könny szökött.

Riaks'san megdöbbenve egyenesedett fel. Hogy csillog ez a két szem!

Milyen gyönyörű így, a napfényben szikrázó könnyel borítva! Vajon ugyanolyan íze van-e így is, mint "szárazon"? Ezt csak egyféleképpen tudhatom meg — gondolta.

Valami mozdult a horizonton. Riaks'san és a keselyű egyszerre pillantott fürkészőn a távolba. Ma király, holnap szolga — Riaks'san előtt ez a keselyű volt a terület ura, és titkon remélte, hogy a közeledő — legyen bármi is az — elég erős ahhoz, hogy elbánjon Riaks'sannal. Az óriás, fekete démonkeselyű kiterjesztette szárnyait, és kidüllesztette izmos mellkasát. Döngő léptekkel zsákmánya és a közeledő, a remegő forró levegőtől még kivehetetlen alak közé állt és nemes mozdulattal, a született uralkodók magabiztos mozdulatával emelte magasra a fejét. A jóval kisebb keselyűnek ennyi elég volt. Még jól emlékezett arra a gyászos napra, amikor Riaks'san először bukkan fel az égen. Megérezte, hogy itt harc készül, és semmi szükség nincs arra, hogy ő is belekeveredjen. Ha Riaks'san győz, nem fogja érdekelni, hogy nem segített neki, sokkal büszkébb annál, ha pedig — adná az ég — veszít, nem kell, hogy az új uralkodó együtt lássa őket, még azt hiheti, hogy valami közük van egymáshoz. A keselyű amilyen gyorsan csak tudott, nekifutott, és néhány eseten, de erőteljes szárnycsapással a levegőbe emelkedett.

Riaks'san türelmetlenül várt. Az már látszott, hogy a jövevény egyedül van, de még nem lehetett biztos benne, hogy miféle szerzet is valójában. Elég magas, magasabb, mint ő, de nem olyan hatalmas. Határozott léptekkel, fürgén közeledik. Két lábon... tehát ember... vagy hasonló — állapította meg a démonkeselyű.

Valóban ember volt, legalábbis annak látszott. Gyakorlottan lépdelt a homokban, testét fekete, sűrű szövésű, kékkel szegett köpeny borította, fején ugyanabból az anyagból készített turbánt viselt, az arcát eltakaró fátyol mögül csak szeméi látszottak ki. Még csak le sem lassította lépteit, amikor Riaks'san közelébe érve baljával előhúzott a köpenye alól egy mives, hosszú kardot. A penge csillogva irt le egy kört a levegőben, és az ember mozdulatlanul merevedett. Most a démonkeselyűn volt a bemutatkozás sora. Riaks'san még jobban kihúzta magát, bár már nem gondolta, hogy pusztán látványa elijesztheti a trónbitorlót. Fajának örökségét, pillantásának perzselő, pusztító erejét már évek óta nem kellett használnia, de most úgy vélte, elérkezett az idő. Két vékony lángnyelv vágódott ki a gonosz, sárga szempárból, és egyenesen a köpenyes felé vette az irányt. Az, mintha csak táncolna, könnyedén arrébb lépett, és a lángsugarak ártalmatlanul csaptak át azon a helyen, ahol egy pillanattal előbb még állt. Riaks'san értetlenül nézett ellenfelére, de amikor az felemelte a kardját, s vele együtt a jobb kezében tartott, ezüstből kialakított apró kardot, a felismerés szikrája lobbant az agyában. Azonnal támadni kell — gondolta —, mielőtt még... de elkészt. Logan, Tyr papja fennhangon szólott hozzá:

— Poklok szülötte, gonoszság szolgája, Tyr nevében TAKARODJ e világról!

A hit ereje oly hatalmas erőt adott a fiatal papnak, hogy szent szavaival visszakergette a betolakodót oda, ahonnan évszázadokkal ezelőtt jött, az Abyss mélységes bugyraiba. A fekete démonkeselyű fülsiketítően bömbölve rontott Loganra, de egy ilyen hatalmas erő, mint egy isten első papjának akarata ellen semmit sem tehetett. Kevesek dacolhatnak egy egyházfő erejével, és ő nem tartozott e kevesek közé. Körvonalai bizonytalanná váltak, és teste elenyészett. Sötét valója ismét az Abyssban találta magát. Ma király, holnap szolga — Riaks'san király volt egy rövid ideig, most azonban ismét csak szolga, méghozzá szökött szolga, aki nem remélhet kegyelmet uraitól. Az elkárhozott lélek panaszosan felvisított rémületében, de már nem hallotta senki.



Madnar enyhítő hűvösséget érzett, fájdalma alábbhagyott. Valahonnan távolról mintha hallott volna valami halk kántálást, de nem tudta, nem csak képzelődik-e. Úgy látszik, elveszthette az eszméletét, mert utolsó emléke az volt, hogy a torka széttépése után a fekete madár felfigyel valamire. Óvatosan kinyitotta a szemét, és látása hamarosan kitisztult. Felismerte a mellette térdelő alakban barátját, Logant, és rögtön megértette, hogy a pap gyógyító erejével próbál segíteni rajta. De mit ér az élet, ha már nem tudja pengetni a lantot, és sebesült torkából többé hang nem jön... Hevesen tiltakozni akart, hogy hagyják őt meghalni, amikor Logan intőn felemelte a kezét.

— Várj, Madnar, még ne beszélj, nem vagy elég erős. Nézz fel a napra! Látod, milyen hatalmas? Tudod-e, hogy az már nem a nap? Egy izzó égi szikla tart szeretett földünk irányába. Napok kérdése csak, hogy ideér, és akkor itt megszűnik minden élet. Nem tudom, mi lehet ez, vagy honnan került ide, csak azt tudom, hogy meg kell akadályozni, hogy lezuhanjon. Madnar, segíts! Az égi szikla! Ne felejtse!

— Mi? Micsoda? — ült fel Madnar az ágyában. Riadtan kapott a torkához, de amikor megérezte a sértetlen bőr melegségét, szégyenkezve kapta el a kezét. Hát nem vagyok gyerek már, hogy egy álmotól így megijedjek! — korholta önmagát. Aztán elmosolyodott, mert eszébe jutott Logan, aki most éppen így nézhet ki. Talán pont ilyen a ruházata is, hiszen messze, a déli sivatagban harcol az eretnek Tyr-hívók ellen, akik az igazságot kitékerik és saját hasznukra próbálják fordítani.

Az ablakon át vidáman sütött be a tiszta téli nap. Bár a hegyek fölött sötéthatású hófellegek tornyosultak, a falucska fürdött a fényben. Az ablaküvegre gyönyörű mintákat rajzolt a fagy, s bár még mindig hideg volt, néhány napja nem esett a hó. Lentől sült alma, friss mazsolás kalács és ánizsos forralt bor illata szállt fel. Madnar nagyot nyelt, és elszántan kidugta az egyik lábát a vastag, kék csíkos paplan alól. Nem volt túl hideg, de azért fürgén kapkodta magára ruháit. Nem ártana megmosdani — gondolta, de gyomra kordulása nem hagyott kétséget afelől, hogy a mosdás még odébb lesz, előbb a jogosan berzenkedő has panaszait illik orvosolni. Lesietett a nyikorgó falépcsőn és belépett az ivóba. Torgan már várta, kezében egy hatalmas, étellel és egy éppen ideális méretű fakorsóval megrakott tálcát tett le a bárd asztalára.

— Jó reggelt! — köszönt a fogadós.

Madnar előbb csak álomittasan mosolygott, aztán eszébe jutott az illem,

és illedelmesen viszonzta a jókívánságot.

— Jó reggelt, Torgan! Már a szobámban éreztem ezeket a fölséges illatokat — ült le mosolyogva és nagyokat nyelve Madnar.

— Na, ennek örülök, már azt hittem, valamit elrontottunk, hiszen Elinor úr egy falatot sem volt hajlandó megkóstolni, úgy ment el.

— Mi? Elinor elment? És ezt csak most mondja?! — pattant fel a bárd.

— Hát mikor mondtam volna?! — hőkölt vissza a fogadós. — Éppen a...

— Mikor ment el? Nem mondott semmit? Merre ment? — vágott a szavába sietve Madnar.

— Lassabban! No, lássuk csak — számolta az ujján Torgan. — először is, úgy egy órája lépett ki az ajtón. Másodszor, azt mondta, hogy estére megjön, harmadszorra pedig, arra ment — mutatott mosolyogva az ajtó felé. — Tudja, nem szokásom a vendégeim után kémkedni.

Madnar lehajtott fejjel ült vissza székére. — Ne haragudjon, kérem, de ha egy rég nem látott társam, aki halálos veszélyben van, hirtelen eltűnik, érthető, hogy ideges vagyok... Még egyszer kérem, ne haragudjon.

— Nem történt semmi — legyintett a fogadós. — Lásson neki, még kihűl! — mutatott az ínycsiklandó ételekre.

Kint lassan szállingózni kezdett a hó. Szél nem fúj, a nap is sütött még, de valami azt súgta, ebből még nagy vihar lehet. A faluban ugatni kezdtek a kutyák, és a Gyapjas Sün vörösbundás kandúrja, mindenki kedvence is ijedten pislogott a kandalló tetejéről. Szőre felborzolódtott, fülei a fejére lapultak és óvatosan az árnyékba hátrált. Egy hatalmas felhő takarta el a napot. Az ég ólomszürkességén jól látszottak a szokatlanul nagy hópelyhek. A jégvirágos ablakon át pillantották meg, hogy valaki közeledik a fogadó felé. Nyílt az ajtó, és Vordon apó jól ismert hajlott alakja bukkant fel. Csendesen köszönt, és leült a bárd mellé. Torgan némán hozta ki az új korsó forralt bort, majd ő is letelepedett az asztal mellé. Sokáig egyikük sem szólt. Úgy érezték, valami miatt csendben kell maradniuk. Még az eddig vidáman ropogó tűz is mintha elhallgatott volna.

— Olyan gyönyörűnek ígérkezett ez a reggel, nem értem, hogy mi lehet ez — suttozta a korsójába bámulva Madnar.

Válasz helyett ismét nyílt az ajtó, és egy sereg falubéli lépett be. Kalaplevéve köszöntek, aztán letelepedve várták, hogy a bárd újra mesélni kezdjen.

A kutyák ugatása most már bántón hangos lett. A vörös kandúr, aki eddig példátlan bátorságáról és merészségéről volt híres, hangosan fújt rejtékelyéről. Az ablakon át látták, ahogy valaki szalad a fogadó felé. Madnar és Torgan az ajtóhoz ugrott és feltépték. A Gyapjas Sün előtt egy aszszony állt, szürke kendőbe burkolózva. Keservesen sírt. Torgan rögtön felismerte és kézenfogva bevezette a melegbe.

— Mi történt, Liliom? — kérdezte. A vendégek együttérzőn fordultak a szegény özvegyasszony, Viola édesanyja felé.

— Viola eltűnt! Amikor felébredtem, már nem volt az ágyában, csak ez! — mutatta zokogva a kezében tartott elszáradt kis vadvirágcsokrot, amit vér szennyezett be. Viola a csokrot még évekkkel ezelőtt kapta Aubrey-től, aki azóta már meghalt, miközben Tyr felszentelt ifjú lovagjaként egymaga próbálta megvédeni a falut az ork banditáktól. Viola, Aubrey halála után hónapokig egy szót sem szólt, és azóta is minden este úgy aludt el, hogy a csokrot a kezében tartotta.

A barátságos kis fogadóra a megdöbbenés csendje borult. Senki sem volt képes akár egy szót is szólani. Mindannyian ismerték a csokor eredetének történetét, és jól tudták, mit jelent a vérfolt. Violát elrabolták, talán meg is ölték.

— Megkeressük! — fogadkoztak többen is, és máris csapatokra oszolva kisettk a fogadóból.

— Bárcsak itt lenne már Elinor! — suttozta Madnar. Felvette köpenyét, és a Liliomot támogató Torgan társaságában kilépett a hóesésbe. Torgan házőrző kutyája, egy kivénhedt véreb is velük tartott. A kutya szoros barátságot kötött a féltünde kószával, és mindenhová vele tartott, de a fogadót és szeretett gazdáját, Torgan, nem hagyta volna ott néhány percnél hosszabb ideig. Első útjuk Violáék házához vezetett. A bárd gyakorlatlan szemmel próbált használható nyomra bukkanni, de itt még a kószta tündeszeme sem boldogult volna könnyen. A lelkes, segítőkész keresőcsapatok már összetapostak mindent a környéken, azonkívül a hó is egyre jobban esett.

— Hogyan tovább? — kérdezte Torgan.





Madnar válasz helyett megvakargatta a kutya füle tövét. Felegyenesedve komoly képpel mutatta szerzeményét, néhány szőrszálát. Torgan és Liliom értetlen pillantására rövid magyarázatba fogott.

— Túl kevés a nyom, amin elindulhatnánk. Itt már csak Elinor segíthet, kinek szeme talán még egy bolha nyomát is észrevenné a sziklákon. Van egy varázslat, amivel megtudhatom, hogy fél-tünde barátom hol van most. Ehhez kell a véreb néhány szőrszála — mondta, majd halkán mormogott valamit, és a kis csomó szőrrrel a kezében lassan körbefordult.

— Jól van — szólott csendesen. — Ti ketten maradjatok itt, és ne engedjete senkit a közelbe, nehogy még több nyom tűnjön el.

Azzal kapta magát, és nekiiramodott. Sebesen futott a házak között, időnként meg-megtorpanva ellenőrizte, helyes irányba tart-e. Hamarosan kijutott a faluból, a házak elmaradtak mögötte. A közeli vörösfenyő erdő felé vette útját. Szívét valami szorította. Talán a kor, talán az aggodás. Meg kellett állnia, hogy kifújja magát, de néhány lélegzetvétel után türelmetlenül továbbindult. A fák örökzöld ágai a hótakaró terhe alatt rogyadoztak, a fel-feltámadó szél felkavarta a hópelyheket és lefújta az ágakról a havat. Madnar alig látott az orráig, néha majdhogynem fának rohant, de nem lassított volna a világ minden kincséért sem. Ropogott a hó a talpa alatt, a keze majdnem megfagyott, de nem engedte el a fűrkészőmágia komponensét, a szőrszálakat. Érezte, hogy Elinor nem mozog, és ez rémülettel töltötte el. Az nem lehet hogy azért nem mozog, mert...

— Elinor! — kiáltotta, ahogy csak a torkán kifért, de az éppen akkor felerősödő szél egyjókora ágat tört le, ami pontosan előtte esett a hóra. Szúrós levelei az arcába csapódtak, a kiáltás a torkára fagyott. Megpillantotta Elinort.

A féltünde kósza egy tisztáson állt lehunytt szemmel. Gesztenyebarna haja lobogott a szélben, karjait kitérte az ég felé. Ujjai végén hosszú karmok nőttek, szája sarkában fagyott vér sötélt. Előtte, a hóban, Viola feküdt. Fehér ruhája csurom vér volt.

— NEM! — üvöltötte Madnar. — Elinor! Mit tettél?!

A fél-tünde, mintha csak most vette volna észre, leengedte karjait, szeméi felnyíltak. A bárd viszolyogva tekintett a különös, függőleges pupillájú, vörös szempárba. Semmi ismerőst nem fedezett fel az életen túli tekintetben. Kirántotta a kardját, és maga elé tartva, elszánt léptekkel közeledett a vámpír felé.

— Ki vagy te? — kérdezte, és hangjában fanatikus gyűlölet csengett.

— Elinor vagyok — felelte a szörnyeteg egyszerűen, és lehunyta a szeméit. Amikor egy másodperccel később újra felnézett, már a fél-tünde meleg, barna szeméi fűrkészték a bárdot. Ujjai végéről a karmok eltűntek, és megtántorodott, ahogy ereje elhagyta. Madnar nem mert közelebb lépni, csapdát gyanított. Elinor remegve lehajolt és könnyű ujjait lágyan Viola nyakára helyezte.

— Még él, de nagyon rosszul van. Meg fog fagyni és elvérzik, ha itt marad — mondta csendesen.

— Akkor törődjél volna ezzel, amikor elraboltad, hogy kiszívd a vérét, te átkozott! — emelte fel a kardját Madnar, de rögtön le is engedte, amikor megpillantotta a fél-tünde arcán az igaz sajnálatot és kétségbeesést. Lekenyarította a köpenyét és betakarta vele az ájultan fekvő Violát. A tündeköpeny majd melegen tartja, amíg vissza nem érnek a faluba.

— Nem tehetek róla — mondta Elinor. — A Vérivó elhatalmasodott rajtam, de most először tudott így hatni rám. Azt hiszem, lassan átváltozom, és akkor már nem lesz visszaút. Nem akarom így végezni...

Madnar megremegett. — Tudom, mit akarsz kérni tőlem, ám én képtelen vagyok rá. Soha nem öltem szükségtelenül. Geldon még tud rajtad segíteni...

Elinor szomorúan bólintott. Madnar könnyedén felkapta Violát és ólomlábakon botorkált a tisztás széléig. Ott megállt, hogy visszanezessen, de már csak a szemközti ágak összecsapódását látta. Elinor elment.

— Megvan! Megtalálták! — terjedt el a hír a faluban. — Megsebesült, de életben marad!

Liliom sűrű örömkönnök közt köszönte meg Madnarnak, hogy visszahozta a lányát.

— De mesélje már el, hol találta meg? A fél-tünde barátja segített? — kérdezte Torgan, amikor végre visszatértek a Gyapjas Sünbe.

— Az erdőben bukkantam rá, alighanem valami farkas lophatta el. De nem értem rá sokáig nézelődni. Elég hideg volt, és szegény lány, amint lát-

hattatok, igen rossz állapotban van. Siettem vissza, ahogy tudtam — mondta a bárd és elgondolkodva kortyolt a már kihűlt borából.

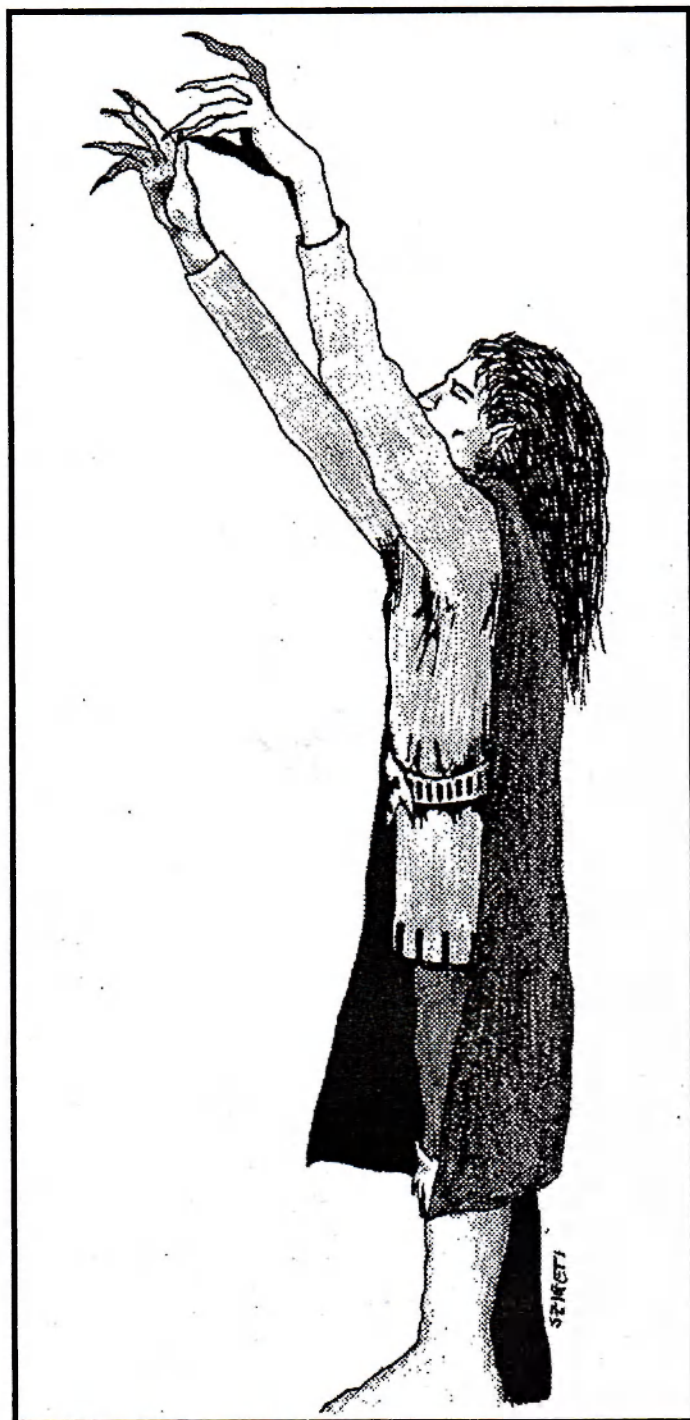
Sötét éjszaka volt már, amikor kopogtattak az ajtón. Madnar felkelt, és kinyitotta. Torgan állt ott, kezében egy pislákoló lámpással.

— Csak azért zavarom, mert már éjfél elmúlt, és Elinor úr még mindig nem tért vissza. Bezárnám a kaput, ha nincs ellene kifogása...

— Nem, zárja csak be nyugodtan — mondta a bárd, és becsukta az ajtót. — Elinor már nem jön — tette hozzá halkán.

Kint, az udvaron, az öreg véreb ugatta a holdat. Panaszosan, mintha szeretett barátjától köszönné el örökre.

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 jövőendő szerzők: ne haljon meg egy főszereplő se a négy közül véglegesen. Reméljük továbbra sem kell szűkölködnünk a jó folytatásokban.







# A Bőrszél tanácsai

Kedves Barátaim!

Sikerült elintéznem, hogy inkább egy *Withdraw* varázslatot mondjanak rám *Haste* helyett. Jelentősen megnövelték ezzel kapacitásomat.

Mostani válaszimat Lipták Gábor budapesti olvasónk kérdésével nyitom:

*Fel lehet-e nyitni lecsapódott vasrácsot a Tárgymozgatás varázslattal? És Levitációval? Fel lehet emelni ezekkel a varázslatokkal egy olyan ellenfelet, aki kapaszkodik?*

A Tárgymozgatás és a Levitáció varázslatoknál meg van adva, hogy maximálisan milyen nehéz tárgyat képes felemelni. Ha a vasrács ennél könnyebb, akkor fel tudja nyitni. Az ellenfél erejétől függően meg kell nézni, hogy mennyi súlyt képes cipelni. Ha sokkal többet, mint amennyit a varázslattal fel lehet emelni, akkor meg tudja magát tartani, ha sokkal kevesebbet, akkor felemelhető. Amennyiben közel azonos a két érték, akkor a mesélő belátása szerint meg kell dobni az erejét.

Cselényi Richárd a következő kérdéseket tette fel:

*Van-e valami lehetősége a harcosnak vagy tolvajnak, hogy megtanuljon írni, olvasni, tehát papi vagy varázslói szakértelmet? Elég furcsa, mikor a lovagrend 20. szintű nagymestere nem tudja leírni a nevét.*

Más csoportba tartozó szakértelmeket egy ponttal többre kerül kitanulni. Tehát egy harcos is megtanulhat írni, csak ez két pontjába fog kerülni. Egy lovag amúgy is választhat a papi szakértelmek közül, ráadásul nem is szükséges pontot költenie ahhoz, hogy a nevét leírassa, elég pár napig gyakorolnia.

*Ha egy karakter elhalálozik, milyen állapotban kell lenni ahhoz, hogy feltámasztható legyen? Ha sárkánytűz égette el, vagy az egyik végtagját veszítette el, nyerhet-e még új életet?*

Két feltámasztó varázslat létezik, a Személy Feltámasztása (*Raise Dead*) és az Újraélesztés (*Resurrection*). Az elsőt csak akkor lehet alkalmazni, ha a holttest életképes állapotban van. Ha levágták az egyik kezét, akkor még feltámasztható (bár a keze nem fog kinőni), de ha a fejét vágták le, akkor nem fog feléledni. A második akár egy százéves csontdarabkát is képes élővé változtatni. Csak az utóbbi képes tündék feltámasztására.

*Menyibe kerül egy közösleges feltámasztás?*

Ez sok körülménytől függ. Általában 3-10000 aranyat szoktak elkérni, de nem támasztanak fel ellentetes vallású egyént. Gyakori az is, hogy azonos vallás esetén akár ingyen is feltámasztanak. Az sem kizárható, hogy adnak valamilyen küldetést.

*Mit tehetek olyankor, ha a tolvaj állandóan társaitól lop, vagy a pap fűre-fára varázsol, holott nem lenne szükséges? Meg kell adnom a bónusz TP-t?*

A mesélő bármelyik szabályt felülbíráhatja, ha erre van logikus magyarázata, így nem kötelező a TP-t megadni. Fontos, hogy a mesélőnek nem szabad ezzel visszaélnie. A tolvajt elkergethetik a társai, a pap pedig büntetést kaphat istenétől, amiért feleslegesen pazarolja a tőle kapott varázslatokat.

Szilvási Attila kérdezi:

*Ha egy Kőbőrrel (Stoneskin) védett varázslóba mérgezett tőrt dobok, akkor a mérge sem hat? Hogy működik ugyanez, ha a varázslót egy szellem (ghost) üti meg?*

A Kőbőr varázslat megakadályozza, hogy a tőr átszúrja a varázsló bőrét. Mivel a tőr nem okoz sebet, így nem kerül bele a mérge, ezért nem is hat. Ellentétben ezzel egy szellem érintése öregíteni fogja, mert az nem seben

keresztül hat. Olyan élőhalottak esetében, amelyek sebeznek és közben szintet szívznak (pl. vámpír), a Kőbőr kivédi az életpont vesztést, de a szintszívást nem.

*Élőhalottak szintszívása, bénítása, öregítése ellen hat-e a mágikus ellenállás?*

Nem. Az élőhalottak nem varázslatot használnak ahhoz, hogy szintet szívjanak, hanem a Negatív Anyagi Létsikkal való kapcsolatuk teszi ezt lehetővé. Olyan esetben, ha egy varázsló, vagy pap használ Energiaszívás (*Energy Drain*) varázslatot, természetesen használható mágikus ellenállás.

Tarsoly András zalaegerszegi olvasónk az élőhalottak elfordításáról (*turn undead*) pontos leírását kéri:

A *Player's Handbook* 103. oldalán található az erre vonatkozó táblázat. A papnak el kell döntenie a kör előtt, hogy megpróbálja-e elfordítani az élőhalottakat. Ehhez a szent szimbólumára és a hitére van szüksége. Bevetési ideje 1 szegmens, de akár egy varázslatot, ezt is meg lehet zavarni, ha előtte megütik a papot. Dobnia kell 1d20-szal, és meg kell nézni a táblázatban, hogy ezzel sikerült-e az adott fajtájú élőhalottat elfordítani. Ha nem sikerült (a dobás kisebb volt a szükségesnél), akkor nem is próbálkozhat újra. Amennyiben sikeres volt, dobni kell 2d6-tal, ennyi élőhalottra hatott az elfordítás. Siker esetén újra lehet próbálkozni a következő körben. Ha több élőhalott van jelen, mint a dobás értéke, akkor a paphoz legközelebb állókra fog hatni. Ha különböző fajtájú élőhalottak állnak vele szemben, akkor elsőnek az alacsonyabb szintűeket fogja elkergetni. Példa: jelen van öt csontváz, négy zombi és egy vámpír. A pap az első fordulóban annyit dob, amivel maximum egy fantomot (*spectre*) lehet elkergetni. Ez elég arra, hogy a csontvázakat és a zombikat elfordítsa, de kevés ahhoz, hogy a vámpírra hasson. Utána dob 2d6-tal egy hetest, amivel elfordítja az öt csontvázat és két zombit. A következő fordulóban újra megpróbálhatja elfordítani a megmaradó zombikat, de a vámpírt már semmi esetben sem tudja elkergetni. Legközelebb szintlépés után próbálhatja meg ezt. Ha az elfordítási táblázatban szám helyett egy 'T' betű áll, az azt jelenti, hogy automatikusan sikerült azt a fajta élőhalottat elfordítani. 'D' betű esetén az élőhalottakat nem elkergeti, hanem megsemmisíti. Ha még egy csillag (\*) is van utána, az azt jelöli, hogy még 2d4 darabot megsemmisít abból a fajtából. A táblázatban nem szereplő élőhalottak (pl. óriás zombi) a szintjüktől függően fordíthatóak el. Nem szabad akarátú élőhalottaknál (pl. csontváz) az elfordítás annyit jelent, hogy visszavonulnak, és hagyják szabadon elvonulni a csapatot. Szabad akarátú élőhalottak megpróbálnak minél messzebb menekülni a paptól. Az elfordítás megszűnik, ha valaki tíz lábnyira (kb. 3 méter) megközelít egy sarokba szorított elfordított szabad akarátú élőhalottat. Lehetőség van arra is, hogy az alsóbb létsíkok lakóit (ördögök, démonok) visszakergesse saját létsíkjára. Ehhez a Speciális (*Special*) fajtát kell megdobni. Természetesen nem minden ilyen lény kergethető el. Gonosz jellemű pap esetében ez másként történik. Ha megdobja az elfordítást, akkor nem elmenekülnek az élőhalottak, hanem pár órára a szolgálatába állnak. 'D' betű azt jelenti, hogy addig uralja őket, amíg meg nem semmisülnek, vagy egy másik pap el nem fordítja őket. Legfeljebb csak 12 élőhalottat tud egyszerre irányítani. Gonosz jellemű pap elkergetheti a lovagokat is. Úgy dob, mintha három szinttel alacsonyabb lenne, és ha sikerül, akkor a lovag elmenekül (nincsen ellene mentődobás vagy mágikus ellenállás). Emlékszem, amikor egyik társammal, Sir Gartvan-nal kalandoztam együtt, találkoztunk egy gonosz pappal. A lovag negyedik szintű volt, a pap hetedik. Legalább 10-et kellett volna dobni, hogy sikerüljön barátomat elkergetnie, de csak hatost dobott (meglestem a mesélő kockáját), ezért nem sikerült.

(válaszaimat a 36. oldalon folytatom)



# AL-QADIM

## LAND OF FATE

CAMPAIGN

A fantasy szerepjátékok legnagyobb része valamilyen pszeudo-mediviális világban játszódik, tehát többé-kevésbé a középkori nyugati civilizációt mintázza. Létezett azonban, egyidőben a fent említettel, egy másik kultúra is, amelyik éppolyan alkalmas a kalandozásra. Az arab kultúra az ezredforduló táján lényegesen fejlettebb volt, mint a nyugat-európai. Nem felejtették el az ókor tudását, sőt tovább is fejlesztették. A bagdadi kalifátus korának leghatalmasabb birodalma volt, Bagdad tízszer annyi lelket számlált, mint a minden európai által csodált Párizs. Az arab legendák, gondoljunk csak az Ezeregyéjszaka meséire, legalább annyi alapot adhatnak a jó meséhez, mint az európai regék.

A TSR megérezte a mesés kelet hívását és megjelentette az Al-Qadim-ot, a AD&D 2nd edition-hoz alkalmazható arab stílusú világot. Két kiadványra van szükségünk minimálisan, ha a dzsinnek földjén akarunk kalandozni. Az egyik az Al-Qadim, Arabian Adventures puhakötésű szabálykönyv. Ebben találhatjuk meg az arab kalandok szabályait, az új osztályokat és varázslatokat, a sivatagi túlélésre vonatkozó szabályokat, stb. A másik kiadvány az Al-Qadim Land of Fate doboz, mely Zakharát, a világot írja le. A dobozban egy a játékosoknak, és egy a mesélőknek szóló (126 és 62 oldalas) füzetet találhatunk, valamint három szép színes térképet, kilenc Szörnykönyvtár lapot és még tizenkét színes kartonlapot kisebb térképekkel. (Mindkét kiadvány megvásárolható a Sárkányfészek szerepjáték szaküzletben.)

Bár elméletben nem csak Zakharán játszhatunk Al-Qadim-ot, nem hiszem, hogy bárki könnyen tudna olyan jól kidolgozott világot készíteni, mint ez. Kezdjük az ismertetést Zakhara történelmével, ezen keresztül könnyebb lesz megérteni a különböző szabályokat is. Maga Zakhara, ha a mesélő úgy kívánja, része lehet az Elfeledett Birodalomnak, de maguk az írók sincsenek igazán egy állásponton ebben a kérdésben. Érzésem szerint a TSR kötni akarta valamihez az Al-Qadimot, hogy ne lógjon a levegőben, ezért találták ki, hogy passzintható a Forgotten Realms-hoz. A vidék pontosan olyan, mint Arábia, nagy sivatagok, jó kereskedelmi lehetőségeket kínáló tengerek. Kezdetben a Végzet Földjének (mert így is hívják Zakharát) lakói nomád pásztorok voltak, még ma is sok törzs űzi ezt az elfoglaltságot. Később azonban nagy városok nőttek ki, ezek a városok aztán hamarosan háborúzni kezdték egymással. A totális anarchia szinte elkerülhetetlennek látszott, amikor valahol a sivatagban megtalálták a Törvényadó kőtábláit. A Törvényadó évszázadokkal korábban élt, a Végzet maga látogatta meg és diktálta le neki a törvényeket. A világ akkor még nem volt elég érett a törvények befogadására, de mikor újra felfedezték őket, már megértették. Mindazok, akik elismerik a Törvényadó törvényeit, a Felvilágosodottak, mindenki más barbár. A Felvilágosodottak elismerik a Nagy Kalifa fennhatóságát legalább szóban. Zakhara központja Huzuz az arany város, a Nagy Kalifa székhelye. Itt található a Törvényadó Háza és az Arany Mecset is. Ebben a mecsetben a Felvilágosodottak minden istenét tisztelik egyszerre. Lássuk, milyen szereplők népesítik be a Végzet Földjét. Az AD&D második kiadásának hagyományai szerint az Al-Qadimban nincsenek új karakter kasztok, csak készletek (kit), bár az itt megjelentetett

készletek közül sok elmenne külön osztálynak is, annyira különbözik a hagyományostól.

A harcosok hét készlet közül választhatnak. Az *Askarok* a városok fegyveres polgárai. Saját városukban bizonyos előnyöket élveznek. Ők a leggyakoribbak a harcosok közül. A *Kalózkoról* nem kell sokat mondani. Úgyesen küzdenek két fegyverrel, és tolvaj nem-fegyveres szakértelmeket is választhatnak. Hátrányuk, hogy nem viselhetnek túlságosan megterhelő páncélt. A *Sivatagi Lovasok* a klasszikus arabok, jól kiismerik magukat a sivatagban és mesterei a lovaglásnak (vagy tevelelésnek), kellemetlenül érzik azonban magukat a városokban. A *Farisok* a templomok szent harcosai. Támogatást kapnak az egyházuktól, de engedelmességgel is tartoznak. A *Mamelukok* rabszolga harcosok, akiket gyermekkoruktól fogva a harcra és az engedelmességre neveltek. Remek harcosok, szigorú alá- és fölrendeltség jellemzi szervezetüket, ez a készlet előnye és egyben hátránya is. A *Zsoldos Barbárok* szülőföldjüktől távol harcolnak, félelmetes hírükkel könnyen megijesztenek bárkit, de ugyanezért nehéz a zakharaiak bizalmába férközniük. A *Külvideki Harcosok* megegyeznek a szabályos harcos kasztokkal, akcentusuk mindenki előtt nyilvánvalóvá teszi, hogy nem a Végzet Földjéről származnak. Nem tanulhatják a speciálisan zakharai fegyverek használatát és nem választhatnak erre a vidékre speciális nem-fegyveres szakértelmeket.





A varázslóknak négy típusa van. A varázslatok öt csoportra osztották, a négy elem szerint egy-egy csoport (láng, homok, tenger és szél), valamint az univerzális varázslatok, melyek nem kötődnek egy elemhez sem, csoportja létezik. Az *Elemi Mágusok* valamelyik elem mágiájában specializálódnak, a többi hármat nem ismerik. Választott elemük varázslatai jobban sebeznek, ők maguk azonban kevésbé sebződnek az ilyen varázslatoktól. A *Boszorkánymesterek* (Sorcerer) két elemet ismerhetnek, a másik kettőből nem tanulhatnak meg varázslatokat, ők a legáltalánosabban elterjedt varázslók a Végzet Földjén. A *Sha'írek* a dzsinnvilággal állnak különleges kapcsolatban. Nem tanulják a varázslatokat, hanem kis dzsinnszolgájuk szerzi meg azt nekik más létsíkokról. A sha'írnek van esélye arra, hogy bármely olyan varázslatot elmondjon, amit már látott vagy amiről már hallott. Magasabb szinteken a sha'ír képes elfogni és szolgálatába hajtani dzsinnféléket (dzsinn, dzsann, dao, marid, ifrit), sőt akár be is tudja börtönözni őket. Az *Ajamik* a külvilágból származó varázslók, Zakhara földjén semmilyen elemi varázslatot nem tudnak megtanulni.

Hétféle tolvaj található meg itt. A *Borbélyok* a bazárok kereskedői, mindenről tudnak valamit. Képesek a tárgyak azonosítására, mint a bárdok, a tolvajkéességeik azonban kicsit lassabban fejlődnek, mint az átlagos tolvajoknak. A *Koldus-tolvajok* minden városban nagy számban vannak. Könnyen eltűnnek a tömegben, de mindenki lenézi őket. A *Szent Gyilkosok* az orgyilkosok megfelelői, használhatnak olyan fegyvereket, amit más tolvajok nem, még specializálódhatnak is. A Szent gyilkosok általában nem élnek sokáig, előbb-utóbb olyan feladatot kapnak, ami az életükbe kerül. A *Matrudok* a sivatagi törzsek kitaszítottjai. Mindenhol megvetéssel néznek rájuk. A *Kereskedő-csavargók* a Zakhara kevésbé becsületos kereskedői, nagyszerű üzleti képességeik vannak, bár tolvaj képességeik nem olyan fényesek, mint más készleteknek. A *Rawunok* a sivatagok vándor énekesei, naponta egyszer képesek valakit szemmel verni, vagy a szemmel verést eltávolítani. Nem használhatnak elemi varázslatokat. A külvilágokból érkező tolvajokat *Sa'luknak* nevezik. Képességeik megegyeznek a PHB-beli tolvajokéval.

A papok két nagy csoportra oszthatók, az Egyházak Papjaira és a Szabad Papokra. Az Egyházak Papjai hitük szervezetének tagjai, a Szabad Papok nem tartoznak engedelmisséggel senkinek. Az Egyházak Papjai három típusba sorolhatók. A *Pragmatikusok* a legliberálisabbak, nem akarják másokra rákényszeríteni a hitüket. Az *Etoisták* ennél szigorúbbak, bár nem akarják másra rákényszeríteni a hitüket, jobban kötődnek istenükhöz, mint a pragmatikusok, ők tartják fenn a legtöbb mecsetet. A *Moralisták* vakhitűek, csak saját hitüket ismerik el és ha kell fegyverrel is rákényszerítik másokra. Mindhárom készletet választó pap számíthat egyháza segítségére, de ha kell, az egyház rendelkezésére kell állnia. A *Hakimák* (Bölcs Asszonyok), Szabad Papok, sok különleges képességgel rendelkeznek, érzik a hazugságot, felismerik az illúziókat, stb. A *Kahinok* úgy hiszik, hogy az isteni erő az egész univerzumban mindenhol megtalálható. Az erők egyensúlyát tartják fontosnak, ebből a szempontból a druidákhoz hasonlóak. 16. szintől a az Öreg Mesterek körének lesznek tagjai és sok speciális képességet kapnak (mint például immunitást egyfajta fegyver ellen). A *Misztikusok* a sivatag remetéi, varázslataikat különleges módon kapják, a derviseknek például a tánc a kapu az isteni erők felé. A *Külvilági Papok*, más földekről kerültek ide. Képességeik megegyeznek a standard papokéival.

Az Al-Qadim szabálykönyvben sok új nem-fegyveres szakértelmet is találhatunk. Csak ízelítőül: Alkudozás, Koldulás, Dzsinn Tudomány, Tevegelés specializáció, stb. Az arab világ fegyvereit is megtalálhatjuk, a dzsambiját, a tufenket vagy a tigriskarmot. Új varázslatokból is van bőven a szabálykönyvben. Külön szabályok foglalkoznak a sivatagi túléléssel vagy például a Végzet segítségül hívásával.

Maga Zakhara nagyon jól kidolgozott világ. Szinte minden városnak saját íze van és mindegyikben számtalan kaland várja a bátrakat. Maguk a zakharaiak jóval liberálisabb szemléletűbbek, mint a nyugati világbeliek. A hatalmas városokban nem okoznak feltűnést a tündék és a törpök, de még az ogárok vagy a dombóriások sem. Az átlagember jóval műveltebb, mint középkori párja, sokan tudnak írni és olvasni, számtalan egyetem található a városokban.

Kiknek lehet ajánlani az Al-Qadimot? Azoknak akik változatosságra vágyanak, már viszonylag gyakorlott játékosok és szeretik a szerepjátékot, nem csak a szörny aprítást. Nekik biztosan sok szórakozást fog szerezni.





# A RÉMÜLET VÖLGYE

A "Zöld Tenger"-nek is nevezett Fecskeszárny-erdőben egy magányos vándor ballagott a közeli heglánc felé vezető keskeny ösvényen. Egyszerű lenszövetből készült öltözetet viselt, és erős, bőrből való lábbelit. A fűzöld ruhára omló vállig érő fekete haj határozott vonású fiatal férfiarcot keretezett, amely arcon azonban valamiféle csendes melankólia és szomorú komolyság tükröződött. Semmilyen fegyvert nem lehetett felfedezni a vándornál, még az övéből is hiányzott a tőr; csupán a hátán himbálózott egy szépen faragott lant. Miközben Aleran, a fiatal bárd a Rémület Völgye felé igyekezett, a koraőszi erdőben a napfényes ösvényen színpompás levelek lebegtek át. A felszínükön felvillanó fények régi emlékek elevenen égő árnyalataiként tükröződtek vissza a magányos gyalogos szénfekete szemében.

Az egyik levél most épp vörös-sárga szivárványt lobbantott fel fényes felületén. Akár a réz apám sisakján — gondolta az ifjú. Még nem élt, amikor a Fekete sas évében kitört a véres háború a keletről jövő, hódító ogurkhok, és az őseik földjét védő arschinik között, de apjának ezekben a régi csatákban megviselt, rézzel díszített sisakját sokszor megcsodálhatta gyermekkorában. Aleran sohasem tudta eldönteni, hogy a diadalmas hódítók, vagy a legyőzött és megalázott őslakók közé számítsa-e magát. Apja nagyhatalmú ogurkh törzsfő volt, aki hadizsákmányként vihette ágyasházába az arschinik megölt főbárdjának lányát, aki Aleran anyja volt.

Most egy cinóbervörös levél cikázott át a fényugarak hálóján. A vándoron jeges borzongás futott végig. Az alvadt vér színe volt ilyen, mit féltés-vérének összezúzott páncélján látott. Bátyja, Shogan, a főúr első fia volt; nagyszerű harcos és kiváló barát. A Rémület Völgyébe indult, hogy bizonyítsa bátorságát, ám egy hét múlva vérbe fagyva hozták haza. Jobb oldalát szinte teljesen szétroncsolta valamilyen karmos végtag, széttépve ott mindent: páncélt, húst, csontokat.

Újabb levél lebegett át a halványuló napfényben, ezúttal aransárga. Az ifjú arca még jobban elkomorult. Egyetlen ehhez fogható árnyalatot ismert csak: szerelmének, Almirának gyönyörű szőke haját, mely oly tündöklő és lágy volt, mint az augusztusi holdfény.

Az ő halála miatt indult el erre az útra. Szeme láttára ölték meg Almirát a falujukba betörő fegyveres rablók. Iszonyú elkeseredésében az ifjú bárd még aznap elindult a Rémület Völgye felé. Ő nem a dicsőséget, hanem a halált kereste. Fásult lelkében csak az elmúlás vágyának fekete parazsa égett. Ott akart meghalni, ahol bátyja is elpusztult, s ahonnan az arschinik hite szerint a leghamarabb lehet eljutni a boldog égi mezőkre, ahol majd ismét együtt lehet kedvesével.

Aleran ebben a pillanatban ért fel a hegyhátra, ahonnan a lassan lemenő nap bíbor fényében szeme elé tárult a Rémület Völgye. Tulajdonképpen nem is völgy ez, hanem magasan felfelé ívelő, alig néhány méter szélességű hasadék, amely megmászhatatlan, örök hó borította csúcsokkal koszorúzott, tág sziklakatlanban végződött. A katlanra egykor óriási sziklaépítményt emeltek, amiről nem lehetett igazán eldönteni, hogy templom-e, vagy pedig erődítmény. Ez a katlan az arschinik legszentebb kultuszhelyének számított régen, és úgy hívták: "Ohnach Evolei" — Az Isten Szeme.

Az ogurkhok számára az azonban a világ legfélelmetesebb helye volt ez a természet által alkotott sziklaudvar. A Nagy Háború idején ez volt az arschinik utolsó, ám egyben legerősebb védőbástyája. Az ogurkhok sokáig ostromolták sikertelenül a legnehezebb körülmények között a szinte meg-

közélméltetlen erődtemplomot. Ám csel és árulás segítségével mégis sikerült betörniük a szentélybe, ahol őrjögő dühükben mindenkit lemészároltak, a falakat pedig földig rombolták.

Ezután kezdődött el a véres emlékü hely baljóslatú legendája, amely alapján az ogurkhok között a "Rémület Völgye" elnevezést kapta. Híre terjedt, hogy akit a romos falak között talál a telihold, az a legszörnyűbb és legkegyetlenebb halállal találja magát szemközt a katlanban. Voltak, akik az arschinik papok és varázslók átkáról beszéltek, mások a hegy meggyalázott ősi istenének haragját vélték felfedezni a rejtélyes halálesetek mögött. Több, mint húsz év telt el az ostrom óta; Aleran is ismerte azokat az énekeket, amelyek olyan legendás hősök emlékére készültek, akiknek a Rémület Völgye volt az utolsó kalandjuk. Az ogurkhok közül természetesen papok és mágusok is érkeztek e húsz év alatt, hogy felvegyék a harcot az itt uralkodó átkokkal, démonnal, szellemmel, vagy bármi legyen is az, de közülük sem érkezett vissza senki, aki győzelméről vagy tapasztalatairól beszámolt volna.

A Rémület Völgye fogalomná vált az ogurkhok között; a megnevezhetetlen szörnyűség, az alaktalan borzalom megtestesítőjévé. Mégis mindig akadt évente egy-két vállalkozó, aki a dicsőség és hírnév csábítására elindult a völgybe, ám ők is ottvesztek az elátkozott helyen.

Aleran lassan haladt a szentély felé a keskeny sziklaösvényen. Egyelőre nem ütközött semmilyen akadályba, sőt, mintha csak hívogatná, a hold teljes terjedelmében előbújt a felhő mögül és nyugtalanító sárga fényével bevilágította a katlanhoz vezető utat. Végighaladva a szoroson, az ifjú a sziklakatlan bejáratához ért, ahonnan kísérteties látvány tárult a szeme elé.

Az egykori várudvaron a lerombolt, kormos falmaradványok által körülrzárt, ötven-hatvan méter átmérőjű térségen tizenöt-húsz holttest hevert a legkülönbözőbb öltözetben és fegyverzetben. Azonnal feltűntek a fényes páncélruhás, gazdag fegyverzetű, híres harcosok tetemei; vértjeikről gúnyos hidegséggel verődött vissza a holdfény. Úgy hatott e kísérteties csillogás, mintha az égi lámpás apró szilánkokra törve hevert volna e furcsa porondon. A harcosok mindegyikének szemmel láthatóan véresen kegyetlen és brutális halála volt. Aleran tekintete először egy még a halálában is hatalmas csatabárdot szorongató vitézre esett, aki úgy hevert összetörve egykor ragyogó páncéljának roncsai között, mintha egy óriási pöröly zúzta volna össze egyetlen csapással.

Néhány jellegzetesen különös öltözetű holttestet is fel lehetett fedezni az udvaron. Mágusok és varázslók — állapította meg magában Aleran —, akik átkot hoztak átok ellen. Nem messze egy ilyen hosszú, lelógó szalagokkal díszített ruhájú és bivalykoponyából készített fejdíszet viselő férfi mozdulatlan, halott alakja állt, hátát a fal egy megmaradt csonkjának vetve. Úgy tűnt, idáig hátrált valami elől, ám semmilyen seb vagy sérülés nem látszott rajta. Ekkor az újra kibukkanó hold megvilágította a hófehér, eltört arcot. Alerannak semmi kétsége nem volt többé — Hanohran áldozópapjának a rémülettől és iszonyattól megállt a szívverése. Aleran nem találgatta, milyen alvilágbeli démon látványa ölhetette meg az öreg, sokat látott szertartásmestert.

Még egy érdekes dolog ötlött a szemébe. Tőle, úgy tíz méternyi távolságban, egy körülbelül másfél méter átmérőjű, kör alakú területen finom, szürke hamu borította a talajt, a kör közepén pedig egy fémmelűl pálcza hevert, a végén egy smaragdból faragott sólyom alakú diadémval. Szóval az ősz



Tenochlan fia is itt pusztult el — villant át az ifjú bárd agyán, felismerve a jogart. Az északi országrész leghíresebb varázslójának fia és egyben legjobb tanítványa négy éve tűnt el a beavatását követő napon, és többet senki nem tudott róla semmit.

Bár a titokzatosan arató halálnak e nyomai bárkiben megfagyasztották volna a vért, ő nyugodtan lépett be a katlan bejáratán és indult el az udvar közepén álló valamikori torony felé. Ott kell fészkelnie a híres halálhozónak — gondolta, látva, hogy minden holttest arccal a kiégett rom felé fordulva fekszik. Nem félt, ő mint barátot kereste fel a baljóslatú hely biztosan ölt urát. Aleran tudta, az öngyilkosok nem kerülhetnek az égi mezők lakói közé, ahol szerelme vár rá, hanem örökké az alvilági fekete folyó mentén kell kóborolniuk reménytelenül, megváltásra várva és feloldozást sosem kapva. Ezért jött ide; tudta, az itteni hóhér ellen nincs esélye, az elpusztítja anélkül, hogy önmagára kezet emelne.

Ám hiába fürkészett végig tekintetével minden homályos zugot, fülelt minden apró neszre, a városudvarban egyelőre semmi nem utalt élőlénynek, démonnak vagy szellemnek a jelenlétére. Végre elért a csonkán felmeredő toronyig, ám annak belsejében is csupán szétszórt törmeléket talált. Illetve még valamit. A torony közepén a szanaszét heverő kődarabok között egy szilárdan álló, furcsa, obeliszk formájú, körülbelül két méter magas oszlopra lett figyelmes, melynek tetejét fél méter átmérőjű lencse alakúra csiszolták. Tűnődve körüljárta a szokatlan oszlopot, majd megállt előtte, és felnézett az égre. Az eddig a felhők és hegyek mögött bújkáló telihold égi pályájának tetőpontjára érve, egyszer csak felbukkant a katlant szegélyező két legnagyobb hegycsúcs között, és tiszta fényével a megmaradt falrészén lévő, fordított háromszög alakú ablakon keresztül egyenesen a torony belsejébe világított. Ekkor különös dolog történt. Aleran arcát hirtelen delejes derengés árasztotta el, amely, úgy érezte, nem csak a bőrét és ruháját világítja be, de átvilágítja és besugározza teljes valóját, egészen a sejtek belsejéig. Az oszlopra kapta tekintetét. Az ablakon bevilágító holdfény éppen a különös lencsére esett, mely ennek hatására lélegzetelállító változáson ment át. Sötét, matt színe lassan homályosan áttetsző, opálos árnyalatot kezdett felvenni. A holdfény a lencse belsejében átalakulva és felerősödve kápráztató fénynyalóként tört elő, gyöngyházszínű sugárzásba borítva szinte az egész városudvart. Aleran először megdöbben, de aztán nyugodtan várta a folytatást. Még csak az sem érdekelte, milyen lesz a halál arca, mely az ősök örököld mezőire repíti. Egyenesen a lencse közepébe nézett. Meglehető látvány bontakozott ki szemei előtt.

A gyöngyházfényvel ragyogó lencse közepében zölden szikrázó, szeszélyesen kacskaringózó ábrák bontakoztak ki. Aleran ámulva figyelte a megdöbbenő jelenséget, szemével követve az egymásba fonódó alakzatokat. Hirtelen agyába vágott a felismerés, a megoldás, hogy mi a Rémlét Völgyének titka. Zöld tűzzel ragyogva ott állt a szeme előtt. A szeszélyesen kanyargó jelek az egykori arschini sámánok titkos rúnái voltak. Ő még anyjától tanulta ezeréves titkukat, de mostanra talán már senki sem élt, aki ismerte volna e jelek megfejtésének titkát. A rúnákat összeolvasva ez villogott smaragdfényvel előtte:

“Kristály méhem élet kútja,  
Ki most itt állsz, Te alkotod  
Az életnek egy szobrát újra,  
Vésőd csupán Gondolatod.”

Most már értette, miért volt ez a szentély az arschini birodalom kultikus központja. Hirtelen magyarázatot kaptak az anyjától gyermekkorában halott tündérmesék, amiket ő eddig sosem hitt el. Az előtte álló oszlop nem volt más, mint amit az arschinik úgy neveztek: “Az Isten Szeme”. Ez az obeliszk lenne hát az égi, földi és föld alati létszinteket összekötő világoszlop felszínre kibukkanó része, amin keresztül az arschini sámánok kapcsolatot tudtak tartani a három világsíkkal; jósoltak és varázsoztak a segítségével. Az oszlop öröktől fogva itt állt, e köré épült az arschinik erődtemploma, melynek középpontjában egykor szűk imacella vette körül a mágikus erejű obeliszket. Hajdan a beavatott fősámán végezte itt szertartását teli-

holdkor. Az ostrom után azonban a torony falainak lerombolása következtében Isten Szemének pillantása az egész udvart befogta, azaz mindenkire sugárzott, aki belépett a sziklakatlan kapuján.

Aleran most megértette azt is, miért fekszenek kint a halottak. Az ogurkhok tudatában ez a hely kezdettől fogva a névtelen borzalom székhelye volt; a halál enyészetszagú barlangja, aminek ismeretlen lakójáról csak annyit tudtak, hogy kétséget nem tűrő eréllyel és fölénnyel küldi pusztulásba az egykori szent helyre érkező vakmerőket. Az ide indulók mindannyiszor ezzel a borzongató tudással keltek útra a legrosszabb rémálmaik gyűjtőhelyének számító völgybe. A titokzatos hely felé közeledve a merész vállalkozók lelkét akaratlanul is legtitkosabb félelmeik rettenetes, szorongató képei kezdték kitölteni. Az egyénekenként rájuk jellemző iszony borzalmas alakjai lassanként felkúsztak a halálfélelem sötét odvaiból a tudat fényes felszínére. Az ogurkhok így saját babonás félelmüknek köszönhették halálukat.

Az Isten Szeme obeliszk ugyanis a világot teremtő életenergiával állt összeköttetésben, s a telihold fényét fókuszálva képes volt hús-vér valóságot teremteni az aurájába kerülő személy gondolataiból. Így történt, hogy Isten Szeme az ideérkező szerencsét próbálók lelkének ezeket a más és más lidérces tartalmait változtatta valósággá, s a harcosok, papok és varázslók rémálmaik legszörnyűbb ellenségével találták szembe magukat. Azzal a szörnyvel, ami ellen nem volt fegyverük, azzal a varázslattal, aminek nem ismerték az ellenszerét s azzal a haragvó istennel, akinek dühétől mindig rettegtek. Akik idejöttek, szinte minden külső támadásra fel voltak készülve, ám önmaguk ellen senki és semmi nem védhette meg őket. Halálukkal természetesen tudatuk is kihúnyt, s vele együtt megszűnt létezni az általa életre hívott lény is. Ezért volt, hogy mindig csupán a gyilkolás nyomait lehetett felfedezni, de annak végrehajtóját soha.

Mikor Aleran mindezt végiggondolta, elmosolyodott. Tehát engem épp az mentett meg, hogy számomra nem iszonyatot jelentett ez a hely, hanem feloldozást — gondolta. Még egy percig némán állt a színesen villódzó ragyogásban, majd leült egy udvar közepén heverő kőre és ölebe vette lantját.

Másnap hajnalutójában a hegyen épült apró falucska lakói kióvakodtak a katlant övező sziklaperemre — mint mindig, ha előző este újabb vállalkozó bukkant fel a völgyben —, hogy megnézzék, milyen furfangos, vagy kegyetlen halállal fizetett az illető merészségéért. Most azonban nem tudták felfedezni a tegnapi fiatalember megcsonkított tetemét a régi holttestek között.

Ekkor egyikük csodálkozással és megdöbbenéssel a hangjában felkiáltott, és a Fecskeszárny-erdő felé mutatott. Néhány pillanatig mindannyian látták a felkelő nap vörös háttere előtt elhaladó két alakot, amint átvágtak a hegyháton keresztülvezető ösvényen. Az egyikben felismerték a tegnap érkezett zöldruhás fiatalembert. A másik alak láttán azonban elállt a lélegzetük; karcsú alakját szőke hajzuhatag örvénylette körül, mely oly tündöklő és lágy volt, mint az augusztusi holdfény...





# AZ UTOLSÓ JEDI

Réges régen, egy messzi-messzi galaxisban született meg a világegyetem legnagyobb idiótája és legcsapnivalóbb pilótája. Neve Goody Halex, és évek óta teherfuvarozással foglalkozik. Hajója első látásra egy ócskavas teherhajónak látszik, de aki kicsit ért hozzá és közelebről megszemléli, az rájön, hogy nem kimondottan ócskavas, inkább szeméttelep. Goody azért meg tud élni belőle, de a Nagy Üzlet valahogy csak nem akar beütni. A pilóta elhatározta ugyanis, hogy mihelyest sikerül egy kicsit több creditre szert tennie, mint ami elég az üzemanyagra és a kajára, vesz a gépébe egy rakétakilövő-szerkezetet. (Ezt egy mentőkabin ablakából kibámulva határozta el, amikor egy fejedvadász egyik üzlettársát üldözvén kilőtt régebbi gépére egy F&F5-ös rakétát, pusztá porfelhővé változtatva ezáltal hön szeretett hajóját...) Azóta már van új teherhajója, de rakétakilövő állása még nincs.

Egyik unalmas, a kantinban eltöltött délután azonban sokat ígérő volt Goody számára. Egy toronymagas alak lépett oda hozzá, és megszólította:

— Üdvözlöm. Cor vagyok, de szólítson csak nyugodtan Arkhorriilusnak. Azt hallottam, maga egy mindenre kapható pilóta, és nekem pont egy ilyenre lenne szükségem.

— Foglaljon helyet, Cor, és fejtse ki bővebben, miről lenne szó! — invitálta Goody leendő üzletfelét.

— Két tonna lenne a rakomány, elég nagy dobozokban. Annyi kéréssem lenne mindössze, hogy ne firtassa dobozok tartalmát, és lehetőleg „csendben” intézze a dolgot.

— Értem, de...

— Tízezer fizetek most, és még harmincat, ha a rakomány épségben megérkezik a Khamu rendszerbe.

Goody a körülményekhez képest elég hamar felocsúdott ájultságából. Már tízezer creditért is eladta volna a fél családját, ha lett volna, hát még amit a fuvar után kap...

— Figyelmeztetem, hogy ma nem vagyok vicces kedvemben! Vagy eltűnik a balfenekén, vagy elregéli, hogy mit akar velem szállíttatni. Folyékony griccholint? Netán birodalmi TIE vadászokat? Esetleg néhány jól képzett császári testőrt...?!

Estére elkészültek a rakodással, és felszálltak az olcsó dokkból. Goody örült, hogy itthagya ezt a porfészkét, ha minden jól megy, akkor örökre. Ennyi pénzért akárhol megélhet pár évig, aztán, ha kifogy, megint visszatérhet a pályára hajójával. Titokzatos megbízója ijedtében kezébe temette az arcát, amikor először meglátta a Jubileum Gixer-t. Goody beadta neki a szokásos szöveget a gép csodával határos hiperhajtóműjéről és halálosztó lövegeiről. Azt már nem mondta el neki, hogy a hajtóműben az a csoda, hogy működik, a löveg pedig azért halálosztó, mert régi gazdájának a kezében egyszer túlmelegedett és felrobbant, és hogy azóta nem is használta. A szöveget meglepően hamar megette a szakállas megbízó, és most Goody tízezer credittel a zsebében éppen a hiperúgráshoz készíti fel a rozoga hajtóművet. Amikor a művelet után visszaült a székébe, megrökönyödve bámulta a bolygó körül keringő csillagrombolóra.

— Remélem, azért annyira nem veszélyes a rakománya, hogy ezeket is érdekelné — morogta a szakállasnak, de igazából nem hitte, hogy csak úgy feltűnik egy csillagromboló, egy ilyen rendszerben, mint a Vratuyn. Leginkább arra tippelt, hogy valami nagyszabású csempészt akarnak fülöncsípni a birodalmiak. Nézte a méltóságáteljesen feléjük forduló ék alakú rombolót, és két kis pontot vett észre a gép törzséből előbukkanni.

— Két Interceptor. Nem szívesen lennék annak a fickónak a helyében, akire rüküldték őket! — nyilatkozta naívan Goody, de arcáról lefagyott a trefálkozás mosolya, amint a két pont elkezdtt feléjük közeledni.

— Szerencsére nincs baj, hiszen nemsokára a hipertérben leszünk! — szólt közbe a laikus Cor.

— Igen? A koordináták kiszámolásához a számítógépnek még legalább öt percre van szüksége, annyi idő alatt pedig négyszer is ideérnek!

— Hát, akkor nincs más hátra, le kell szednünk őket — válaszolta a szakállas, és már indult volna a nemlétező lézérágyúhoz, amikor Goody kijelentette, hogy legjobb lesz, ha a mentőkabin felé veszi az irányt. A megbízó kicsit meglepett volt, a szerencsétlen pilóta pedig búcsút mondhatott a rakétakilövő-állásnak, mivel az Interceptorok lőtávolon belültre értek, és lassan leszedték lövéseikkel a teherhajó gyenge pajzsát. Goody hiába igyekezett kitérő manővereket tenni, a sípoló műszerfalból érkező kárjelentések világosan mutatták, hogy legjobb lesz, ha eltűnik a mentőkabin belsejében.

Ekkor azonban váratlan dolog történt. A két Interceptor abbahagyta a tüzelést, és elindult egymás felé. A két gép imbolyogva közeledett egymáshoz, és Goody már azt hitte, valami új trükk az egész, amikor a két TIE összeütközött és szétrobbant. Néma csend telepedett a fülkére, és mind Goody, mind a szakállas meredten bámult a fekete ürbe, ahol az előbb még két vérszopó birodalmi géo volt, majd két öngyilkos gép, majd semmi... Goody észrevette az újabb három vadászgépet és az egyre közeledő csillagrombolót, de időközben a navigációs computer kidobta a koordinátákat, úgyhogy átcusszantak a hipertérbe. Már nem látták, hogy egy kocka alakú űrhajó is elsuhant mellettük. Nem is láthatták.

Zorro a borskee fajhoz tartozott, ami megmagyarázta, hogy miért ilyen kitűnő fejedvadász. A borskee nép emberi mércével elég röhejesen néz ki. A borskeek sárga szőre gyakran röhögések tárgya a lepra ivókban, de az nevet, aki utoljára nevet... Zorro teljes fordulatot vett a gépével és a csillagromboló mögött megpillantotta az ütött-kopott Jubileum Gixert. Éppen elintézt két TIE Interceptort, úgyhogy Zorro elhatározta, hogy vigyázni fog vele. Egyelőre rá kell tapadnia a teherhajóra, amihez szükségessé lesznek a hiperúgrás koordinátái, de ezeket a legújabb beszerelt computer-kiegészítő modul segítségével semmibe nem kerül megszerezni, csak közel kell repülnie áldozatához. Bekapcsolta az álcázó pajzsok második fokozatát is, és észrevétlenül elsuhant a csillagromboló mellett, majd nemsokára ő is a hipertérbe ugrott. Mielőtt elkezdte volna a transzformáció nehéz műveletét, még egyszer utoljára megnézte az ysalamiri ketrecét, reménykedett, hogy valóban hasznát veszi. Majd a borskee fejedvadász vonásai megváltoztak, sárgás szőre eltűnt és köpeny kezdett köré csavarodni. Legalább egy métert nőtt is az átalakulás folyamán, míg végül elégedetten simogatta újdonsült szakállát.

A hosszú utazás lassan a vége felé közeledett, készülődtek a kiszálláshoz. Arkhorriilus a szobájában aludt, legalábbis a kiszűrődő horkolás erre engedte következtetni a balszerencsés pilótát. Eszébe villant, hogy amíg a fazon alszik, simán utánanézhette a rakománynak. Miután megérkeztek a Khamu rendszerbe, ki is mászott a pilótaülésből és eltűnt a raktér irányába. Így hát nem láthatta, amikor kicsivel a megérkezésük után egy kocka alakú, furcsa vadászgép lassított ki a hipertérből, és feléjük vette az irányt.

A dobozok nem voltak lepecsételve, sem lezárva. Ez egy kicsit meglepte Goody-t, de bátran hozzálépett az egyik ládára, és mindenre felkészülve kinyitotta. Azt hitte, káprázik a szeme. Mindenre fel volt készülve, de erre nem. A ládában ugyanis fél tonna fürdőpapucs volt, szépen egymásra rakosgatva.

Visszament a pilóta fülkébe, és látta, hogy egy kocka alakú objektum közeledik gépe felé. Rádió nemsokára jött is az üzenet, hogy a hajó gazdája át öhajt szállni a Gixer fedélzetére, mert átvénné az árut. Ennek ugyan kissé gyanúsnak kellett volna lennie, de Goody nem figyelt oda annyira, hogy rájöjjön: ekkora rakomány nem fér be egy olyan kis gépbe. Természetesen lehetővé tette a dokkolási folyamatot, és a kocka alakú kis gép lomha piócaként ráereszkedett a Gixerre. Ezalatt Goody felébresztette Cor-t, aki igencsak meglepett volt, amikor meghallotta, hogy valaki át akarja venni a rakományt.



— Ez Zorro lesz, maga idióta! Remélem, még nem engedélyezte a dokkolást — reménykedett a szakállas feleslegesen.

— Honnan tudtam volna?!

— Rohanjunk a zsiliphez, mielőtt elviszi a rakományt!

A magas, köpenyes figura elvágtatott a zsilip felé, Goody pedig a mentőkabint célozta meg, végképp búcsút mondv a rakétakilövő-állásnak. Útközben még fel akarta markolni a pénzt — a tízezret —, amikor a szakállas figurába botlott, aki egy kis tégelyt tartott a kezében.

— Az mi? — kérdezte Goody, de a figura tovább rohant a zsilip irányába. A fura az volt, hogy nem a raktér felől kellett volna érkeznie, hiszen amikor elváltak, Cor pont a másik irányba indult. Goody persze milderre nem figyelt oda, ment tovább a mentőkapszula felé, amikor egyszer csak megint szembejött vele a szakállas. Goody kissé meglepődött, amikor az felordított:

— Hol az a szemét?! Elvitte Zovaa-t! Ott volt a kezében! Maga mit áll itt?! — kiáltotta, aztán továbbrohant a folyosón.

Kis idő múlva lövések hangzottak fel, majd a kocka alakú hajó dolga végeztével elhagyta a rendszert.

Zorro elrakta a hullánál talált pénzt, és elkezdte visszanyerni eredeti alakját. Kezében tartotta a mikroméretű, életét egy tégelyben töltő, ám igen hatalmas és nagy erejű Jedi-lovagot. Ha hihet megbízóinak, ez az utolsó Jedi-lovag, és a birodalom minden pénzt megad érte. Zorro arra gondolt, milyen kár, hogy a két milliméter nagyságú Jedi nem társaloghat vele. Ha hihet az informátorainak, akkor elvileg a Jedi az agyán keresztül tudna társalogni vele, az Erőt használva. Persze biztonsága érdekében inkább kihagyja a beszélgetést, és azon gondolkodik, mekkora nagy koponyára vall az, hogy a Jedit két tonna fürdőpapucs közé rejtette el Cor. A szerencsétlen pilótát nem tette el láb alól, de valószínűleg nem tud semmit. És Zorro ismét meggazdagodhat.

Mikor Goody látta, hogy a kocka alakú vadászgép elhagyja a rendszert, kimászott a mentőkapszulából és körbejárta a hajót. Mindenki eltűnt. A szakállas ember is, és a harminczre is. Mindegy. A rakomány — két tonna minőségi fürdőpapucs — megvan. Elsózza valahol, pár ezer creditet biztos kap érte.

Pár hét múlva Goody borskeé késeket és kardokat, majd fegyvereket csempészett. Egy ilyen útján váratlanul néhány birodalmi cirkálóba botlott. Ám a cirkálók nem voltak felszerelve semmilyen védőberendezéssel az ódivatú Fire & Forget 5-ös típusú rakéták ellen. Ez okozta vesztüket.

Name:	Jubileum Gixer
Type:	Modified ST-3999 Sullustan Freighter
Scale:	Starfighter
Length:	31.2 meters
Skill:	Space transports: ST-3999
Crew:	1
Passengers:	10
Cargo Capacity:	112 metric tons
Consumables:	2 months
Hyperdrive multiplier:	x4
Maneuverability:	0D
Space:	3
Atmosphere:	260;750 kmh
Hull:	2d
Shields:	1D
Sensors:	
	Passive: 8/0D
	Search: 25/1D
	Scan: 35/2D
	Focus: 2/3D
Weapon:	Fire & Forget Type 5 — missile launcher
Fire arc:	Front
Fire control:	3D
Damage:	9D
Range:	1/5/15
Atmosphere range:	30-100/300/700m
Damage:	8D

**Sárkányfészek**  
szerepjáték szaküzlet

szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok,  
posztérek, művészeti albumok, ólomfigurák, kártyák,  
magazinok, magyar és angol nyelvű regények

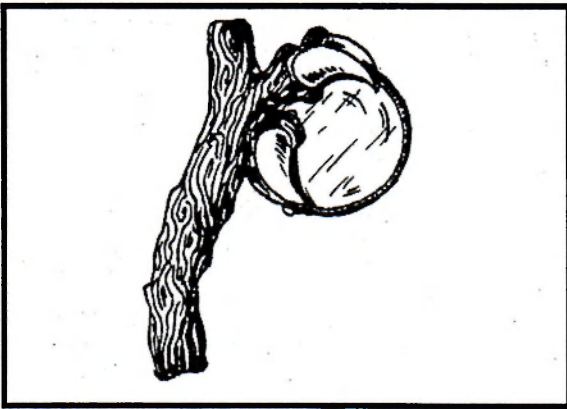
1052 Budapest, Bárczy utca 13. Tel: 178-300

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



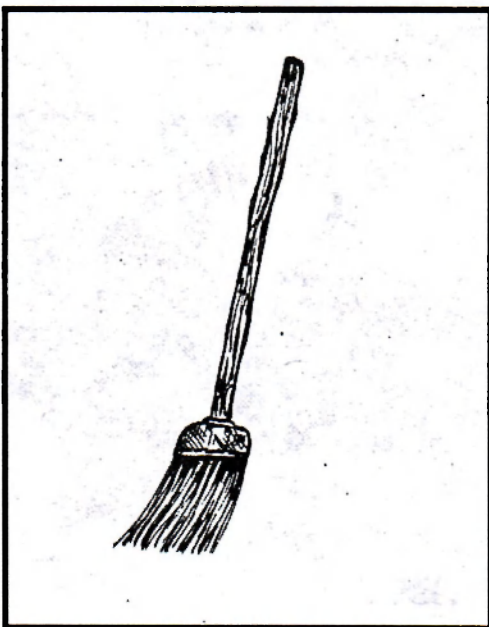
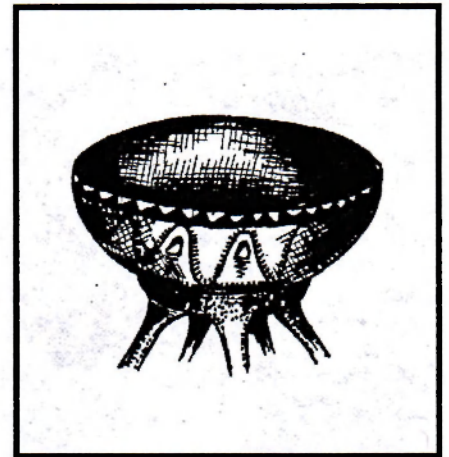
# KINCSESKAMRA

Számtalan olvasónk kérte, hogy új varázslatok és szörnyek mellett varázstárgyakat is közöljünk. A sorozatot már a júniusi számban elkezdtük, most itt következnek azok a tárgyak, amelyek akkor kimaradtak. Az alábbi válogatás egyébként Fairlight, a főmágus gyűjteményéből származik. A tárgyak legtöbbje még csak nem is hasonlít egyetlen, publikált tárgyhoz sem (legalábbis szerintünk). Fő céljuk nem a karakterek további „tápolása”, hanem a még szórakoztatóbb játék. Amennyiben igény van rá, a jövőben folytatjuk a sorozatot, olyan tárgyakkal, amelyek a szerkesztőség mesélési gyakorlatában már jól bevált, kiegyensúlyozott tárgynak számítanak. Természetesen továbbra is számítunk az olvasók által beküldött ötletekre is, azonban kérjük, ne bombázzatok minket még több tűzlabdát kilőni tudó, még nagyobb védettséget és sebést adó tárgyakkal, az ilyeneket nem fogjuk leközölni.



**Ékszerész szemüveg:** A szemüveg viselője egy pillantással meg tudja állapítani drágakövekről, ékszerekről pontos értéküket és azt, hogy valódiak-e. Felismeri a bolondok aranyát (fools gold), és nagy mennyiségű pénzkupacokról (pl. sárkánykincs) is számolgatás nélkül meg tudja mondani, hogy pontosan hány pénzdarabot tartalmaznak. Ára: 3000 arany. XP érték: 600.

**Duplázó üst:** Ez a főzőüstre emlékeztető, kb. 1 méter átmérőjű fekete vasedény mesebeli tulajdonsággal bír. Minden tárgyat (élőlényt nem), amit beledobnak (és belefér, magasságában is!), megdupláz. Varázstárgyakat és pszionikus tárgyakat is lehet másolni, de ezek csak alakjukban és anyagukban fognak megegyezni, varázs- és egyéb képességeik természetesen nem lesznek. Értékes tárgyak (ékszerek, drágakövek, ritka anyagok, pénz) duplázásakor van annyi százalék esély, hogy az üst elveszti varázserejét, ahányszor 5 aranyat ér a tárgy (de legalább 5% esély). Például egy 100 arany értékű karkötőnél 20% esély, de egyetlen ezüstpénz esetén is 5% esély. Az üstöt naponta maximum ötször lehet használni. Ára: 10000 arany. XP érték: 1500.



**Takarítás Seprűje:** Ez az első pillantásra szokványos kinézetű seprű különleges képességgel bír. Birtokosa parancsszavára körönként 10 négyzetméternyi területet képes megtisztítani. Tökéletesen eltüntet mindenféle nem varázslat eredetű, nem élő hulladékot. A tulajdonos kívánságára megpróbálhat valamilyen varázslat eredetű „hulladékot” is eltakarítani (siker esélye mint 12. szintű dispel magic). Például eltakarítható így egy jégfal vagy egy túskeakadály is. Ez utóbbi képessége naponta kétszer használható. Ára: 4000 arany. XP érték: 1000.



**Hétmérföldes csizma:** A csizma viselőjét képessé teszi arra, hogy egy szempillantás alatt hatalmas távolságot tegyen meg. Használatakor meg kell adni, hogy milyen irányba, mekkora távolságot akar megtenni (a maximális távolság 200 méter). Ha a megadott helyen valamilyen szilárd objektum van, a csizma viselője a legközelebbi üres helyre érkezik. Naponta maximum háromszor lehet használni. Ára: 12000 arany. XP érték: 2400.

**Szupernyíl:** Azonkívül, hogy ez egy +3 -as varázserejű nyíl, egy speciális képességgel is rendelkezik: félelmetes sebességgel, hatalmas távolságra képes repülni. Ez azt jelenti, hogy bármire lehet vele lőni látótávolságon belül, úgy, hogy a lövés rövidtávnak számít (azaz nincs mínusz az AC ütésre). Egyszerre 2d4 darabot lehet belőle találni, és előfordulási gyakorisága jóval ritkább, mint egyéb varázserejű nyílveszőknek. Egy darab ára 800 arany, XP érték 120.

**Fordításvédő Talizmán:** ez a különleges talizmán viselőjét ellenállóbbá teszi a papok elfordításával szemben. Gyakran hordják magasrangú élőholtak (lichek, vámpírok), de előfordul, hogy egy lovag akasztja a nyakába, amikor egy nagy-hatalmú gonosz pappal száll szembe. Különböző erősségű talizmánok léteznek, a leggyengébb csak eggyel, a legnagyobb hatalmú öttel növeli azt az értéket, amely a viselő egy pap általi sikeres elfordításához szükséges. A talizmán erősségét egy d20 dobással határozhatjuk meg:

d20	erősség
1-4	+1
5-9	+2
10-16	+3
17-19	+4
20	+5

Megjegyzés: beépíthetjük a játékba a talizmán átkozott verzióját is, amely mindenfajta vizsgálat mellett is Fordításvédő Talizmánnak tűnik, de valójában megkönnyíti a lovag elfordítását (a pluszok helyett mínuszokkal számolunk). Ára: 3000 arany x erősség. XP: 500 x erősség.

**Otto Szemüvege:** Ez a tárgy leginkább egy napszemüvegre hasonlít. Hordozóját teljesen immunissá teszi a pillantásfegyverekkel (pl. baziliskusz pillantása) és a vakságot okozó varázslatokkal (prismatic sphere villogása, cause blindness, power word, blind, light, cont. light, stb.) szemben. A szemüveg viselője arra az időtartamra, amíg a szemüvegét hordja, elveszti infra ill. ultralátását (ha volt neki). Ára: 18000 arany. XP érték: 3000.

**Umber Hulk Karmok:** Ezek a hatalmas vaskarmokban végződő kesztyűk különleges képességgel ruházzák fel tulajdonosukat: aki ilyet hord, képes a föld alatt, az utat maga előtt fúrva mozogni 1-6"-es sebességgel, a talaj keménységétől függően. Kőfalon 1 kör/hüvelyk vastagság idő alatt kaparhatja magát át a viselő, ha a kőfal gránit keménységűnél puhább. A karmok persze nem oldják meg a föld alatt légzés problémáját, és nem alkalmasak harcra. Ára: 14600 arany. XP érték: 1900.





# WARHAMMER 40000

KOPPÁNY LÁSZLÓ

Kereskedők, vándorok, útonállók — kinek lekét az örök kárhozát emészti...

## WARHAMMER 40000

A végtelen világegyetem, melyet láthatatlan utak elképzeltetlen sokasága hálóz be. Itt csak a hihetetlenül kényes műszerek, vagy kivételes képességgel bíró emberek igazodhatnak el. Ők a NAVIGÁTOROK, akik rendelkeznek az igazság harmadik szemével, mely a hiperűr káoszában megtalálja a fény vonalát. A fényét, melyet a kegyelmes császár segítő lelke lövell ki magából.

Az évezredes háborúk kiöltek szinte minden érzést a halandók tudatából. Helyette maradt a határtalan gyűlölet, és az annál is határtalanabb közömbösség egymás iránt.

A gyűlölet káosszá, a közömbösség életformává vált.

Civilizációk pusztították el egymást — sokszor teljesen céltalanul — elősegítve a káosz amúgy is határtalan uralmát.

A bölcsek szerint, nem a hatalom megszerzése, hanem a megtartása a nehéz. Nos, a császár és tanácsadói is szóról-szóra ezt a nézetet vallották.

Az INKVIZÍTOROK, az őket követő harcosokkal együtt próbálták békét hirdetni — legtöbbször erőszakkal — világok és fajok között, az uralkodó határtalan jóindulatát hangoztatva.

A béke viszonylagos fogalom, így maga az állapot is.

A Császárnak részben sikerült is elérni és megtartani ezt a viszonylagos állapotot. De mindezért nagy árat kellett fizetnie — az életét. Az emberi faj legnagyobb ellensége a testi-lelki elkorcsosulás, a mutáció. E létforma eddigi legtökéletesebb kreatúrája a GÉNORZÓ nevű faj. A

káosz e gonosz szolgálói — kik elhozták az uralkodó végzetét —, a palota legszentebb helyiségében végeztek vele és számos követőjével.

Hiába az elkeseredett győzelem a génozók felett...

A csata kimenetele szomorú volt. Kísérteties romok, számtalan halott és sebesült mindenütt a palotában. De a világoknak vezetőre volt szükségük. Pillanatok alatt megszületett a döntés. A hihetetlenül előrehala-

dott orvostudomány és számítertechnika új „életet” adott a Császárnak. A Császár agyának. Ezt egy gépprotézis szolgálja, ugyanúgy mint megannyi lélek, akit a nemes tudatba forrasztanak időről-időre...

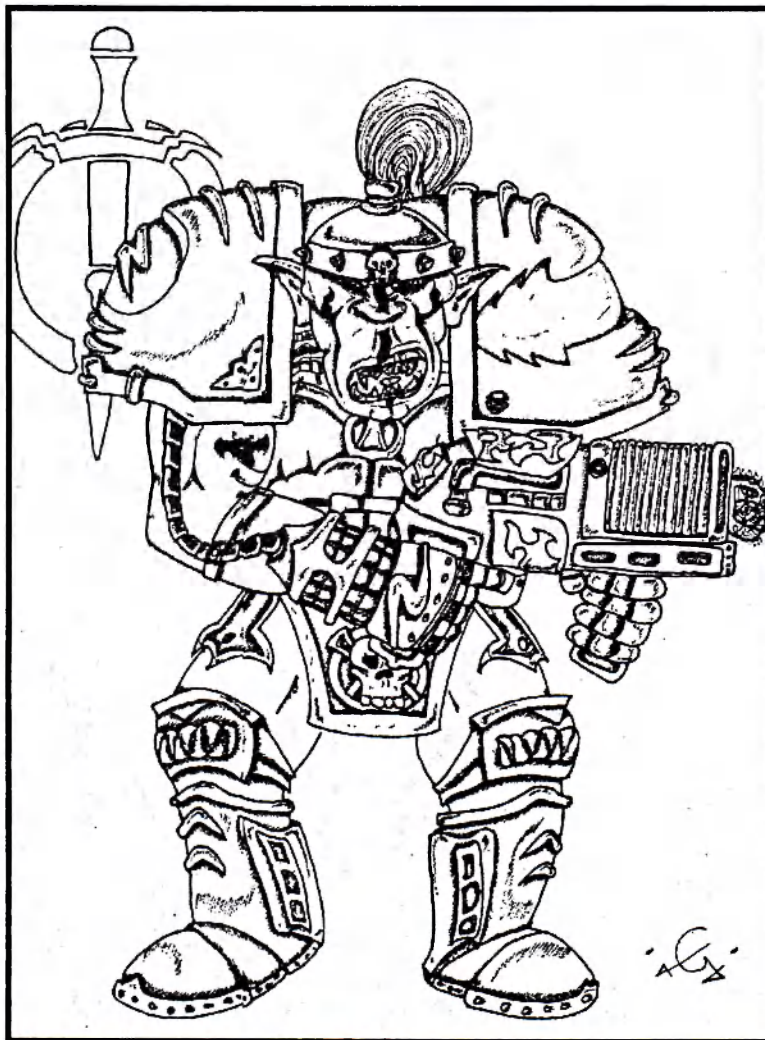
Nézzünk egy karaktert. Talán egy bérgyilkos megteszi kezdetnek. Ez a kaszt igen összetett, mint mindegyik ebben a játékban. Itt is megtalálhatók mindazok a tulajdonságok, amik a szerepjátékok többségében, ezért inkább a különbségekre próbáljunk koncentrálni.

Nos, a legnagyobb eltérés a fegyverekben mutatkozik meg. A választék igen széles skálája áll rendelkezésünkre.

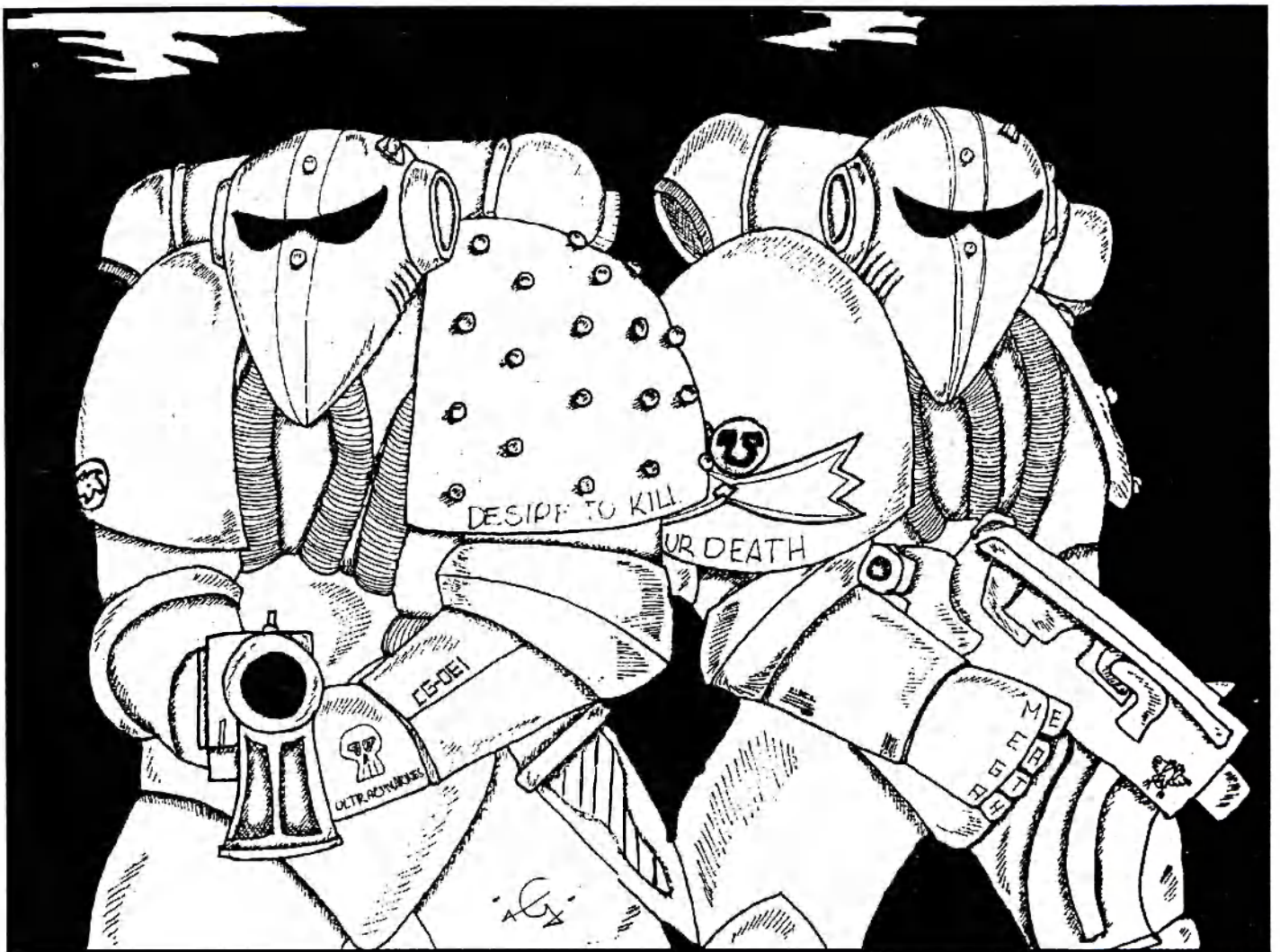
Lőfegyverek... Használhatunk hagyományos felépítésűeket, szilárd lövedékűeket, vagy az energia különböző formáival (pl. fény, elektromosság) tölthetőket. A hatásosabbak a maghasadás elvén alapulnak, de használhatunk plazmát is, mely kitűnően alkalmas áthághatatlan akadályok gyors és célszerű leküzdésére.

Következnek az úgynevezett JAKAERO-k, az itteni spéci, legtöbbször egyéni kívánságra kifejlesztett műtűrök. A szó valódi értelmében műtűrök, mivel hozzáértő vizsgálódás nélkül igen nehéz rájönni, hogy ellenfelünk rendelkezik-e velük.

Egyaránt léteznek beépített, vagy könnyen cserélhető modellek. Aki látta a DŰNE c. filmet, annak már van némi fogalma erről a fegyvertípusról. (Aki még nem látta, az sürgősen tekintse meg!) Itt említem az irányítható fecskendő, az állkapocsba ültethető gázpatront, és az ujjakra erősíthető mérgezett tüket.







Ebben a világban elengedhetlenül szükséges, hogy testünk ellenállóképessége a szokásosnál nagyobb legyen. Így megnő a sebészet és a különböző transzplantációk szerepe. A kritikusabb helyekre hiperacél kerül (gondolok itt a gerincre, szegycsontra, vagy a koponyára). A vér plasztacél erekben csörgedez, a könnyen sérülő porcok hamarosan csak kínos emlékek lesznek. Ha belegondolunk, kísértetiesen TERMINATOR jelleget kezdünk ölteni.

Utoljára hagytam a szerintem leghatásosabb fegyvert, az alakváltást. Ezt a tulajdonságot egy polimorphin nevű szer teszi lehetővé, melyet fecskendővel a véráramba juttatunk. Ez csak akkor hatásos, ha rendelkezünk a másolandó faj génjeivel. Ehhez ennünk kell áldozatunk egyik fajtestvéreinek testéből, hogy magunkba építhessük az ismeretlen génstruktúráját.

Ha karakterünk elég tapasztalattal rendelkezik — amihez viszont hosszú tanulóévek, és kitűnő mesterek oktatása nélkül bajos hozzájutni, — akkor sűrűn kapunk megbízásokat, melyek sikeres elvégzése vagyont, és — megfelelő berkekben — magas rangot biztosít.

A játék szabályai hagyományos alapra építkeznek, így viszonylag könnyen érthetőek mindazok számára, akik már otthonosan mozognak a szerepjátékok birodalmában. Nos, aki nem, annak bátorításként néhány biztató szó. Itt nem kell könyvhalmokon átrágnunk magunkat, mivel egy kötetben megtalálhatunk szinte minden tudnivalót.

Kalandjaink során nyugodt szívvel elővehetjük jól bejáratott kockakészletünket a négyestől a húsz oldalúig, mivel lényegében kompatibilis a már megszokott játékokkal.

A tulajdonságaink lényegesen megszorodnak, mivel itt jóval inkább magunkra vagyunk utalva. Sokszor egymagunknak kell megküzdeni mindazokkal, kiket néhai megboldogult partnereink

hagytak ránk örökül. Ebben a világban a szenvedés és a halál közhelynek számít. Aki képesnek érzi magát, hogy másokon segítsen, vagy jövőbelátó, vagy egyszerűen következtelen, mivel bárhol, bármikor elérheti a végzete.

Ha jobb családból származunk, rendelkezhetünk saját úrhajóval. Hajónk felszereltsége fontos követelmény.

Néhány tartozék, ami nem maradhat le:

- a fegyverzet, ami gyakran ion, vagy plazmaágyú
- védelem — a pajzsgenerátorunk teherbírásától függ
- recirkuláló rendszer — ne sajnáljuk rá a vagyontunkat, mivel aránylag a legbiztonságosabb hely a pihenésre a világűr
- raktér — térbővítővel ajánlatos kiegészíteni, így több készletet halmozhatunk fel, nem beszélve a zsákmányról

Elérkeztünk egy fontos állomáshoz, nevezetesen úrhajónk intelligens részéhez, melynek két változatát ismertetem.

- szervetlen — ami programozás útján jutott ismereteihez
  - szerves — rendszerint újszülöttek agyát használják e célra.
- Tudását, előzetes alaprogramozás után maga gyarapítja megfelelő ügyelet mellett. Határtalan ideig életképes, így nemzedékeken keresztül ugyanaz a tudat több urat is szolgál. Egy idő után a saját étellel rendelkező computerben kialakul egyfajta személyiség. Lesznek érzelmei, nemi hovatartozása, amit persze nekünk kell eldöntenünk az ő kérésére. Minden emberi tulajdonságot magába épít, ami nem mozgáshoz kötött. Humorkezelt, figyelmeztet, vigyáz a hajó rendszereire és főképpen ránk.

Nos, talán ennyi ízelítőül e nem mindennapi játékrendszerrel.

A császár lelke ragyogja be utadat a végtelenben...





A mostani levelezés kicsit rendhagyó lesz, ugyanis Maci elment nyaralni. A rovat elkészítését a szerkesztőség természetesen ezúttal is annak az embernek a nyakába varrta, aki a leglassabban reagált fejrázással a kérdésre, hogy ugyan ki vállalná el...

Először is a legfontosabb: rengeteg... nem: iszonyatosan sok levelet kapunk. Hegyekben állnak az asztalunkon az amatőr novellák, rajzok. Hangsúlyozom az amatőr szót — igazán profi munka még nagyon kevés esett be hozzánk. Na most — erre a rengeteg levélre válaszolni is kellene. De. A Bíborhold teljes szerkesztősége még mindig mellékállásban dolgozik, és ehhez még az is hozzájön, hogy a levelekre való válaszolás a legpiszkosabb munkának minősül. Nem csoda, hogy egyes kéziratokat és leveleket ideoda passzolunk egymás között, hogy „neked szól, válaszolj rá te”. Mindez némi magyarázat arra, hogyha esetleg pont a te leveledre nem válaszoltunk. Itt szeretnék tehát a teljes szerkesztőség nevében elnézést kérni mindazoktól, akiknek nem írtunk, és lógó orral kell mondanom, hogy ilyesmi a jövőben is elő fog fordulni. Azért a helyzet jobbítása érdekében szeretnék néhány dolgot tisztázni.

## BÖLCS

Minden hónapban a bölcsnek érkezett levelek közül válogatjuk ki „a Bölcs Tanácsai” rovat anyagát. Tehát ha valóban egy érdekes kérdést teszel fel, és nemcsak a könyvben is leírt szabályokra kérdezel rá, jó esélyed van rá, hogy előbb-utóbb belekerül ebbe a rovatba. Mindez nem jelenti azt, hogy külön levélben választ kapsz az AD&D szabályaival kapcsolatos kérdéseidre — egyelőre nincs erre kapacitásunk. Tehát, ha írsz a Bölcsnek, válaszborítékot ne mellékelj, úgyis csak az újság hasábjain válaszolunk.

## LEVELEZÉSI ROVAT

Ide várjuk az újsággal kapcsolatos véleményeiteket, és mindazokat a leveleket, amelyek máshová nem kapcsolódnak. Válaszboríték mellékelése itt sem szükséges, külön levélben csak speciális esetben válaszolunk. Ha azonban a leveled valóban érdekes, egy részlet belekerülhet az újságba. Ezenkívül ha nem válaszolunk külön egy jó ötletre, javaslatra, ez nem jelenti azt, hogy nem fontoltuk meg az ötletet. Egy trükk, ha valamilyen problémád van, amire mindenképp választ akarsz kapni, és a Túlélők Földjének játékos vagy: a kérdést az Utasítás Lap hátulján tedd fel. Ezekre a kérdésekre minden esetben válaszolunk. (Hopp, eszembe jutott még egy trükk. A levelet így kell kezdeni: "ez a negyedik levél, amit írok, és az előző háromra, amelyekben válaszborítékot is küldtem. Mégsem kaptam választ a mai napig..." Az ilyen levelek előbb-utóbb eljutnak hozzám, nekem megessik rajtuk a szívem, és válaszolok...)

## KÉZIRATOK, RAJZOK

No, itt javasolt a válaszboríték, ha a küldött anyagot vissza akarod kapni. Köztünk legyen szóva, azért még biztosabb, ha az írásnak/rajznak csak a fénymásolatát küldöd el, ill. megvan számítógépen a szöveg (kéziratok esetén), nehogy elveszzen számodra a munkád, mert elfelejtjük visszaküldeni. Amennyiben valakinek valóban jók a rajzai, akkor természetesen be fogjuk kérni az eredetét. Elnézést kérünk, ha egy novella szerzője nem kap választ, akkor sajnos az írás minősége — hmm... no igen, talán jobb is, hogy nem írtunk semmit. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy az illető nem tehetséges, azonban a tapasztalattal még gond van. Kezdő írók ne lepődjenek meg, ha elutasítják első művüket, majd a másodikat, tizediket... Lehet, hogy a tizenegyedik tetszik meg valakinek. Ja, és még valami: senki se küldjön sci-fi novellát, gondolom, érthető, miért. A Gyapjas Sűnt egyébként érdemes mindig gyorsan, néhány nappal a lap megjelenése után beküldeni, mert nagyon szűk az idő a lap megjelenése és a következő lapzárta között.

## REJTVÉNYEK

A nagy zsákba KIZÁRÓLAG a külön levelezőlapon beküldött, rejtvény-sarokkal ellátott megfejtések kerülnek be. A levél végére biggyesztett, „ja, és a megfejtés:...” stb. jellegű levelekkel sajnos nem tudunk mit kezdeni.

## MEGRENDELÉSEK

A valamelyik számunkban megjelent megrendelőszelvény komoly melléfogás volt, vissza ne küldjétek! Elég a megrendelő rózsaszín csekk hátuljára ráírni, hogy mely számokat kéred. Ilyen csekket minden postán adnak. Ne felejtse el, hogy a Bíborhold számai az augusztusi számtól kezdődően 120 Forintba kerülnek! Továbbra is érvényes a kedvezmény, miszerint aki az első három számot megrendeli (92/1, 93/1-2) annak ez összesen csak 240 Ft-ba kerül, aki az első négyet rendeli meg, annak 320 Ft. A korábbi számok megrendelésének teljesítése általában 7-10 nap, kérjük türelmedet. A legújabb számot megjelenéskor postázzuk.

## KLUBOK (a legutóbbi számunk óta kapott információk)

### Dark Moon szerepjáték klub

6070 Izsák, Kossuth út 146. Tel:(76)374-598 vagy (76)374-447

klubvezető: Oreskó Nándor

(Köszönjük a Vámpírkard leírását, de szerintünk túl tápos)

### Dagadt Denevér Fantasy és Szerepjátzó klub

Zalaegerszeg, Városi Művelődési központ

Minden pénteken 2-től 8-ig

Érdeklődni lehet a 06-92-313-951-es telefonszámon este 8 után.

Fantasy Klub

Kecskemét, Erdősi Imre út 4.

Vasárnap 15 órától

Pécsi AD&D-sek, jelentkeztek Csordás Dávidnál a 321-885-ös telefonszámon!

A varázstárgyaról szóló cikkben egy kis hiba akadt. Papok 7. szintől tudnak tekercecseket írni, 9. szintől készíthetnek varázssitalokat, és 11. szintől próbálhozhatnak egyéb varázstárgyak elkészítésével. Varázsló 9. szintől képes tekercecseket írni és italt főzni, és 11. szintől csinálhat egyéb varázstárgyakat. Köszönjük a figyelmeztetést.

Lambert Adrián (Black Circle Mage) klubot szeretne alapítani Dunaújvárosban, ehhez kér segítséget. Címe: 2400 Dunaújváros, Köztársaság u. 10. 1/3.

Kedves Adrián, Krynn-el kapcsolatban kérdezted, hogy mi lett Raistlin sorsa az Abyss-ben. Nem akarom itt publikusan senkinek a szórakozását elrontani, úgyhogy javasolom, olvasd el a Dragonlance Legends trilógiát. Másik kérdésed arra vonatkozott, hogy miből is áll egy szerepjáték verseny. Erről természetesen részletes riport is lesz, most csak annyit, hogy a csapatoknak ugyanazt a modult kell végigjátszaniuk, szigorú szabályok szerint, még szigorúbb pontozással, és a verseny nyertese a legtöbb pontot elérő csapat.

Csontos Péter szintén klubot szeretne alapítani, segítséget kér:

2040 Budaörs, Napsugár sétány 2. IV/26

## MOST PEDIG LÁSSUK A TÖBBI LEVELET

Ismét köszönjük a rengeteg pozitív észrevételt. Sokan érdeklődnek Wayne Chapman iránt. Kiss Domonkos kérdezi, hogy Tier Nan Gorduin az Észak lángjai c. könyvből került-e ide. Igen, mint láthatod, még a szerző is ugyanaz. Turbucz Ákos a novella keletkezésének időpontjáról érdeklődik, és arról, hogy a történet mikorra tehető Ynev-ido szerint. A novella a két regény megjelenése után keletkezett, arról, hogy a történet mikor is játszódik, nincsenek adataim. Egyébként a Karneál megjelenését talán még



ebben az évben várhatjuk. A Hibiszkusz könyvkiadó sajnos nem tervezi újabb Dragonlance könyvek kiadását, az Amon könyvkiadó terveiről nem tudok. Teljesen igazad van azzal kapcsolatban, hogy jó lenne minél több TSR regényt magyarul olvasni, de sajnos a borsos jogdíj miatt kevés könyvkiadó mer ezzel vállalkozni. Hírek érkeztek azonban, hogy hamarosan változik a helyzet... Bővebbet az új TSR könyveket publikáló kiadóról csak akkor, ha már biztosat tudunk.

Jankovits Zoltán kérdezi Gyöngyösről: *Létezik-e Indiana Jones szerepjáték? Lehetséges-e, hogy megjelentessenek „Bíborhold Fantasy Könyveket?”* Én még nem hallottam Indiana Jones szerepjátékról, bár könnyen lehet, hogy született már egy kevésbé ismert játék ebből is, mint minden érdekesebb kalandsorozatból. Saját könyvek megjelentetését nem tervezzük, ennek számos oka van, most talán nem említenék egyet sem.

Egész érdekes érdekes kérdéseket tett fel Ifj. Micsinai György: *Ki a Setét Patkány? Leadhatnák a karakterlapját! Mennyi időbe telik a Bíborhold megszerzése? Lehetne-e sci-fi-t közölni a Bíborholdban? Setét Patkány továbbra is inkognitóban marad, de a karakterlapját, mint láthatod, leközlöttük (no nem számszerűen). A Bíborhold elkészítése kb. 1 hónapot vesz igénybe, persze itt ne tíz ember napi 8 órájára gondolj — mivel mellékállásban dolgozunk, előfordul, hogy csak egyik héten csak a hétvégét tudjuk rászánni, de sokszor egész héten minden éjszaka ezen dolgozunk. (És ebben nincs benne a levelek megválaszolása, amit Maci főként a főmunkaideje alatt csinál, suttyomban.) Sci-fi-vel nem fogunk foglalkozni, legfeljebb sci-fi szerepjátékokkal kapcsolatosan.*

Adamcsek Balázs beküldte "Ravenloft-birtokának" leírását. Nagyon tetszett nekem is, a Szigeti Zsoltnak is, de ugye megérted, hogy nem közhelyük...

Néhányan említették, hogy hibás Bíborholdat kaptak (üres oldal, stb). A nyomda ördöge. Ahány van belőle, talán már a komplett Abyss ide költözött! (Na jó, nem akarok újabb levéltémát teremteni, mindenki tudja, hogy az ördögök nem az Abyssban, hanem a Limbón laknak.) Ha bármelyik előfizetőnknek ilyen jellegű problémája van, küldje vissza címünkre a hibás számot, és mi díjmentesen kicseréljük.

Ennyi volt mára a levelezési rovat, a következő hónapban remélhetőleg ismét Maci fog benneteket szórakoztatni.

-tm-

## APRÓHIRDETÉS

Angol és magyar szerepjátékok eladása, cseréje (AD&D, Cthulhu, Shadowrun, Star Wars, stb.)

Somogyi Árpád, Törökbálint, 2045, Árnas u. 42.

Megvételre keresem: W. Chapman: Halál havában (kölcson is érdekel)  
Tálosi Krisztián, Komló, 7300, Székely B. u. 33/1.



1991

## FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET EZT LÁTNI KELLI

BUDAPEST 1036  
LAJOS U. 40.  
T: 250-4157

NYITVA:  
H-P: 10-18  
Szo: 10-14

# SZÁMÍTÓGÉPES ROVAT

Harkay Zsolt szolnoki olvasónk néhány morzsát küldött be nekünk a Worlds of Legend-ből. Igérete szerint nemdoksókára postázza a játék teljes leírását is.

Szent templom (holy temple): ez mindenhol ugyanazt jelenti, és minden településen megtalálható - szerencsét növelő imákat, gyógyítást, és feltámasztást, természetesen pénzért.

Patika (apothecary): itt varázslatokhoz kaphatunk komponenseket, városenként változik a lista.

Fegyverkovács (blacksmith): egyértelmű, ő fegyver- és páncélárus. Szintén városról városra változik a választék, és az árak is.

Mesterember (artificer): a mindenese, varázstárgyakat, scroll-okat vásárolhatunk nála. Minden városban más és más tárgyakhoz juthatunk hozzá.

### Dematai:

Patika: wing of bat, crystal, dragon tooth, phoenix claw.

Fegyvermester: dagger, robes, leather buckler, leather boots, short sword, leathers, battle axe.

### Imperia:

Innen indulunk, más opcióink vannak, mint általában.

Lóvásárlás (buy horses): aa térképen való gyorsabb előre haladást segítik elő a pacik. Kezdetben nem kell vásárolnunk, mert rendelkezésünkre állnak, később azonban elveszítjük őket.

Sushiana nagynéni meglátogatása: finom teát kapunk, meg sok pusztit, továbbá lehetőségünk van leadni egy cserépdarabot (give shard) (ezeket kell összegyűjtenünk), átnevezhetjük karakterünket (rename), átlöthetünk (re-clothe), és dalokat tanulhatunk (learn song). Ráadásul a nagynéni minden feladat után ellát minket jó tanácsokkal.

Belépés a labirintusba (enter vault): itt egy több szintes útvesztőben futkorázhatunk. Verekednünk kell, logikai feladatok és zárt ajtók nehezítik meg a dolgunkat (vagy tíz kulcsot kell összegyűjtenünk). A tereptárgyknál elrejtett kincsekre, és kulcsokra bukkanhatunk. Célunk egy gonosz és csúnya rizsposos arcú determinálása (nem lesz könnyű dolgunk).

### Fai-kung:

Patika: crystal, dragon tooth, phoenix claw.

Mesterember: horn, amber potion, gyógyító scroll, serpent ring, golden potion, körben anti-mágia scroll, előre megzavaró scroll, körben paralizáló scroll, fegyverteremtő scroll, körben megbabonázó scroll, mixing bowl, hero potion, hero scroll.

Fegyverkovács: dagger, short sword, staff, buckler, broad sword, battle axe, plate mail.

### Goshiata:

Fegyverkovács: dagger, robes, leather buckler, short sword, leathers, gauntlets, plate mail.

Patika: brimstone, crystal, hedjog venom, nightshade, phoenix claw.

Mesterember: horn, gyógyító scroll, előre paralizáló scroll, cloud potion, power potion, körben sebző scroll, mixing bowl, dragon potion, előre megzavaró scroll, körben paralizáló scroll, serpent ring, amber ring.

### Guidato:

Lóvásárlás: itt kancák is kaphatók!!!

Belépés a labirintusba: szükségünk van az unkey-re a továbbjutáshoz.

### Insomyai:

Patika: wing of bat, brimstone, crystal, nightshade, phoenix claw.

Mesterember: horn, gyógyító scroll, amber potion, mixing bowl, golden otion, moon potion.

### Iyoto:

Lóvásárlás: vigyázzunk az arabs telivérekkel, pokolgép lehet elrejtve bennük.

Belépés a labirintusba: a dark key-re van szükségünk. Csak felkészülten próbálkozzunk meg ezzel a dungeon-nel - életveszélyes.

### Kishyai:

Lóvásárlás: nyihaha

Belépés a labirintusba: ornate key-re van szükség.

### The Mad Monks (Az őrült barátok):

Tárgy beazonosítás (Show Items): a barátok megmondják, hogy milyen mágia

(folytatás a 23. oldalon)





# Mágikus Tanok



A mostani alkalommal Fairlight varázslatai közül válogatunk. Fairlight Dart világának egyik legnagyobb hatalmú fővarázslója volt, több könyvtárra rúgó egzotikus varázslatgyűjteményével és a tucatnyi hatalmas ládát megtöltő varázstárgy-kollekciójával csak mérhetetlen gazdagsága vete-  
kedhetett. Az istenek földrezzállása és Darton vívott háborúja után eltűnt, sokak szerint átvette az egyik kisebb isten, a mágia istenének helyét. Hogy mi igaz ebből, és mi nem, azt nem lehet tudni, tény azonban, hogy Fairlight rengeteg új varázslatot kísérletezett ki, ezek közül néhány megérett arra, hogy napvilágot lásson.

## Fairlight Varázslatimmunitás Észlelése (Jóslás)

Szint:	4
Hatótáv:	5 méter/szint
Komponens:	SZ,M,A
Hatóidő:	1 kör
Elmondási idő:	4
Hatóterület:	1 lény
Mentődobás:	Nincs

A varázsló, miután elmormolta a Varázslatimmunitás Észlelést, kiválaszthat egy lényt a hatótávon belül, és megvizsgálhatja mágikusan. Mentődobás nincs, de a célpont használhatja mágiaellenállását (ha van neki). A vizsgálat azt jelenti, hogy a varázsló annyi varázslatról, ahányadik szintű, megtudhatja, hogy milyen hatása lehet a célpontra. Csakis konkrét varázslatokra kérdezhet rá, és a hatással kapcsolatban annyit tudhat meg, hogy immunis vagy részben védett-e az ellenfél (vagy másként hat rá, mint normálisan — pl. vasgólem-tűzlabda). Pl. egy Baatezuval kapcsolatban a kérdés: hat-e rá a tűzlabda (NEM), jégcsóva (FELE SEBZÉST OKOZ), villám (IGEN). Varázslat-csoportra, vagy

egyéb támadási módokra — hat-e az ellenfélre a tűz, a mérge, stb. — nem lehet rákérdezni. A varázslat anyagi komponense egy kristálygolyó.

## Fairlight Védelme a Varázserejű Lövedékektől (Védelem)

Szint:	5
Hatótáv:	Érintés
Komponens:	SZ,M,A
Hatóidő:	1 forduló/szint
Elmondási idő:	5
Hatóterület:	1 lény
Mentődobás:	Nincs

A varázslat sokban hasonlít a 4. szintű Védelem a Normál Lövedékektől című varázslathoz. Azonban, azzal ellentétben, ez megvéd a mágikus nyilaktól és egyéb lőfegyverekből kilőtt lövedékektől ill. dobófegyverektől is. Nem véd meg azonban varázslatoktól (pl. Melf Savas Nyíla vagy Varázslövédék). A varázslat a hatóidő alatt korlátlan számú nem-mágikus lövedéket képes kivédeni, mágikusakból azonban csak korlátozott mennyiséget annyi plusznyit, ahányadik szintű a varázslat elmondója. Pl. egy 9. szintű varázslót eltalál három +4-es nyíl. A harmadik nyíl becsapódásakor még aktív a varázslat, de mivel ezzel együtt már +12-nyi lövedék taláta el, és ez meghaladta a 9-et, a varázslat megszűnik (azok a lövedékek, amelyek nem találtak el a célpont AC-jét, nem számítanak ebbe bele). A varázslat képes nagyméretű lövedékeket (pl. óriás által hajított szikla) is kivédeni. Ebben az esetben a lövedék egyszerűen leesik a földre a célpont előtt. Egy ilyen óriás-lövedék olyan pluszosnak számít, amennyi támadás-plusza van erőből annak, aki már képes elhajítani. Pl. egy hegyi óriás (+3 támadás) sziklája +3 -as lövedéknek számít. A varázslat anyagi komponense egy óriás tengeri teknős vagy sárkányteknős páncéljának egy darabja.

## Fairlight Titkos Ládikója (Átalakítás/Idézés)

Szint:	6
Hatótáv:	Speciális
Komponens:	SZ,M,A
Hatóidő:	60 nap
Elmondási idő:	1 forduló
Hatóterület:	1 ládikó
Mentődobás:	Nincs

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Leomund Titkos Ládikója c. 5. szintű varázslattal. A különbség az, hogy a láda nem az Éteri Síkon kerül elrejtésre, hanem a Fő Anyagi Síkon. A varázslónak az elrejtés helyét ezüstporral kell felszórnia, majd a láda négy sarkát négy ezüst láncsal rögzítenie. A varázslat nagy előnye, hogy bár 60 nap után ezt a ládát egyáltalán nem lehet megidézni, nem lophatja el bármilyen kóbor szörny (tehát nincs 1% kumulatív esély az elveszésre). Persze ehhez valami nagyon jó helyet kell a varázslónak választania: a várában, vagy egy titkos barlangban, toronyban, amelyet jól őriz esetleg valamilyen nem evilági lény. A varázslat hátránya, hogy a láda kizárólag akkor idézhető meg, ha a varázsló a Fő Anyagi Síkon tartózkodik. Ha a hatóidő lejár, a láda nem tűnik el, ugyanott marad, ahol eredetileg el lett helyezve. A fentiekben kívül mindenben az említett eredeti varázslat leírása az irányadó. A varázslat különösen akkor hasznos, ha a varázsló nem akarja állandóan cipelni temérdek varázstekercsét, fioláját és egyéb tárgyait, amelyek alatt még két öszvé is összerogy, de amelyek mindegyikére bármely percben szüksége lehet.







magának egy varázslatot, amivel mindez egyszerűbbé válik. A Fairlight Kényelmes Otthona realizálja azt a tudatalatti, szoros mágikus kapcsolatot, amely a varázslót várának vibráló aurájával összeköti. A varázslat hatóideje alatt a varázslónak csak egyetlen parancsszavába kerül, és várában oda teleportál, ahová csak akar, egyetlen szegmens alatt. Nem kell szegény, öreg mágusnak fel-le másznia a szűk és meredek lépcsősorokon. A varázslat anyagi komponense a vár miniatűr, ezüstből elkészített makettje. Megjegyzés: a varázslat permanenssé tehető a permanency varázslattal. Ha a varázsló elköltözik, a varázslat azonnal megszűnik az előző helyen, és az új helyen legalább 1 évet kell laknia, hogy eléggé megismerhesse, és így sikeresen el tudja mondani a varázslatot.

### Fairlight Teleportvédő Gömbje (Védelem)

Szint: 8  
 Hatótáv: 0  
 Komponens: SZ,M,A  
 Hatóidő: 1 kör/szint  
 Elmondási idő: 8  
 Hatóterület: 10 méter/szint sugarú gömb  
 Mentődobás: Nincs

A varázslat elmondásának pillanatában a körül a pont körül, ahol a varázsló áll, egy láthatatlan erőter-gömb kerül. Ettől a pillanattól kezdve erre a helyre se be, se ki nem lehet jutni speciális tereket használó, és/vagy azonnali helyváltoztatást eredményező mozgással (teleport, dimenziókapu, dimenzióséta, éteri mozgás, stb., akár varázslatból, akár pszionikából). Ha valaki így akar bejutni a gömb belsejébe, akkor egyszerűen csak a gömbhöz eső legközelebbi üres helyre érkezik meg. A bentről megkísérelt menekülés hatására semmi sem történik. Figyelem, a gömb nem mozog a varázslóval! A varázslat permanenssé tehető. Anyagi komponense egy törött békaláb és egy mágnes.

### Fairlight Védelem Rúnája (Átalakítás)

Szint: 6  
 Hatótáv: Erintés  
 Komponens: SZ,M,A  
 Hatóidő: Permanens  
 Elmondási idő: 1 óra  
 Hatóterület: 1 tárgy  
 Mentődobás: Nincs

Gyakran előfordul, hogy egy kalandozót valamilyen borzalmasan meg-rázó támadás ér (sárkányláng, vilámcspás, savlehelet, szakadékba esés, stb.) amelyet nem tud esetleg időben elkerülni (nem dobja meg a mentődo-bását). Ilyenkor bizony ki kell nyitnunk a DMG-t a 39. oldalánál, és végigdobálnunk a tárgyak mentődobását. Fairlight Védelem Rúnája egy ilyen tá-madás ellen (tehát a DMG 39. oldalán megadott sérülésfajták ellen) nyújt TELJES védelmet egy tárgy számára. Pl. kedvenc varázskönyvünket im-munissá tehetjük a mágikus tűzre, vagy varázspálcánkat a törés ellen. Egy tárgyon egyszerre csak egy Védelem Rúna lehet. Ha újat rakunk rá, akkor az előző megszűnik. A varázslat anyagi komponense olyasmi legyen, ami-re nem hat az adott támadás: pl. varázstűzre ördögszarv, sav ellen fekete sárkány pikkelye, stb.

### Fairlight Kényelmes Otthona (Átalakítás/Bűvölés)

Szint: 8  
 Hatótáv: 0  
 Komponens: SZ,M,A  
 Hatóidő: 1 nap/szint  
 Elmondási idő: 3 forduló  
 Hatóterület: A varázsló vára (de max. 10 méter/szint sugarú kör)  
 Mentődobás: Nincs

Bizonyára már sokan gondolkodtak rajta, hogy hogyan lehetséges az, hogy a varázslók a várakban hol itt, hol ott teremnek — csak nem pazarol-nak el minden alkalommal egy fáradtságos munkával memorizált dimen-ziókaput? Természetes, hogy nem. Előbb-utóbb minden varázsló kitalál

### Fairlight Testőr Hívása (Idézés)

Szint: 8  
 Hatótáv: 30 méter  
 Komponens: SZ,M,A  
 Hatóidő: 1 forduló/szint  
 Elmondási idő: 1 kör  
 Hatóterület: 1 segítő (ld. alább)  
 Mentődobás: Nincs

A varázslók gyakran kerülnek olyan helyzetbe, amikor testi épségüket veszélyezteti valami vagy valaki, és ők nem képesek egyedül annak meg-védésére. Viszont nem cipelhetik állandóan magukkal vasgölemeiket, rab-szolga-slaadjaikat, apródjaikat és egyéb testőreiket. Hanem: megidézik őket, ha szükség van rájuk. Erre való Fairlight Testőr Hívása. Ahhoz, hogy a varázsló egy adott pillanatban hívni tudja testőreit, először is szükséges, hogy a varázsló elhelyezhesse az idéző rúnát. Az idéző rúnát csak olyas-valakire lehet elhelyezni, aki abszolút lojalitással (100% fölötti morál) bír gazdája irányában, és tudatosan elfogadja az idéző rúnát (nem áll semmi-lyen, döntését befolyásoló varázslat hatása alatt). Ezenkívül elhelyezhető a rúna a mágushoz sokkal erősebben kötődő lényekre is, amelyek lojalitása természetükből adódóan nem megkérdőjelezhető (pl. a mágus kreálta őket). Ilyen például a gölem és a familiáris. Az idéző rúna létrehozásához egy 5000 arany értékű drágakő szükséges. Ettől kezdve a mágus egyetlen parancsszóval naponta egyszer képes megidézni testőreit. Ha kiejti a visszaküldés parancsszavát, vagy letelik a hatóidő, a testőr automatikusan visszakerül. Egy varázslónak max. annyi testőridéző rúnája lehet kiosztva, ahányadik szintű. Az idéző rúnák permanensek, csak úgy lehet eltávolítani őket, ahogy egy egyéb permanens varázslatot (ld. permanency).

-tm-



# DARK SUN

# FEGYVEREK

## SZIGETI SÁNDOR

Athas világában sokkal fontosabb a fegyverek mesterfokú használata, mint bárhol máshol. A haldokló bolygón olyan ritka már a fém, hogy leginkább csontból, fából és kőből készítik fegyvereiket, amelyek csak távolról emlékeztetnek hajdani fémből készült eredetijükre. Más világokkal ellentétben, itt jobban látszik, hogy a kalandozók hosszan gyakoroltak-e a fegyverekkel, vagy csak néhány perce birtokolják-e azokat. Az AD&D-ben a fegyveres gyakorlatot az ún. fegyveres szakértelem-pontokkal mérik. Értelemszerűen a harcok kasztok több fegyveres szakértelem-pontot kapnak, mint a más kasztba tartozó karakterek.

Ezek az oldalakon két új Dark Sun fegyverrel, a *csontkolóval* és a *kaktuszkoronggal* fogunk megismerkedni.

A fegyverek statisztikáinak magyarázata sorrendben: a fegyver ára kerámiapénzben megadva; a súlya kilogrammban; a fegyver méret-kategóriája (lehet kis, K (*small, S*), emberméretű, E (*medium, M*), vagy nagy, N (*large, L*)); az okozott seb típusa (lehet szúrt, Sz (*piercing, P*), vágott, V (*slashing, S*), vagy zúzott, Z (*bludgeoning, B*); a sebessége (a kezdeményezéshez kell hozzáadni); a sebzés két kategóriára bontva: kis és ember méretű ellenfelekkel, K-E (*small and medium, S-M*), és nagyméretű ellenfelekkel, N (*larger-than-man, L*) szemben.

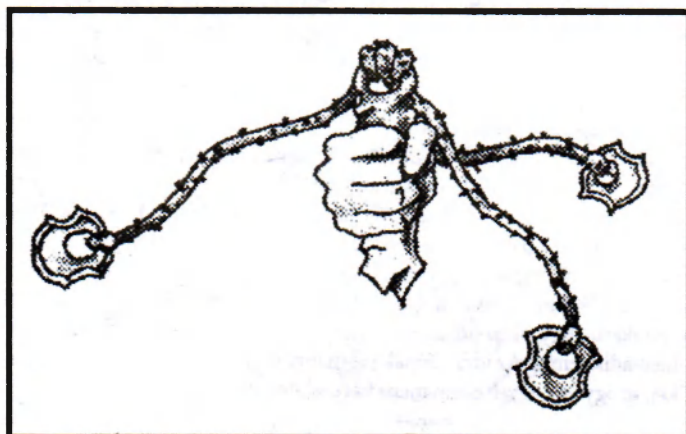
Nem szabad elfelejteni, hogy fegyverre specializálódni csak a harcok és a gladiátor kasztok tudnak.

### KAKTUSZKORONG

Ár	Súly	Méret	Típus	Sebesség	K-E	N
25 k	1 kg	K	V/Z	7	1d4	1d3

A sivatagi vadászok kedvelt eszköze a kaktuszkorong. Elsősorban a gyorsan futó áldozatok elfogására használják, de különös és erős hangja miatt alkalmas lehet a támadó élőlények elijesztésére is.

Három részből áll: a rövid csont nyél végére kapcsolódik a három, kaktuszliánból (vékony, nyúlós, de mégis igen szívós növény) sodort, egy mé-



ter hosszú kötél, amikre súlyos, pengeélesre csiszolt korongokat erősítenek. A korongok elsősorban csontból, ritkábban obszidiánból, esetleg fémből készülnek. Használat során a levegőben pörgő korongok éles, sistersgő hangot adnak ki. Aki, vagy ami hallja ezt a hangot és nem számít rá (meglepetés dobással kell eldönteni), meg kell dobni a morálját, vagy inába száll a bátorsága és elmenekül. A játékosok esetében mentális mentődobást kell dobni varázslat ellen +2 bónusszal, különben egy fordulón (1 turn) keresztül -2-vel támadnak.

A kaktuszkorong hatótávolsága (*range*) 15 méter. Hat méterig (rövid táv, *short range*) nincs külön távolság-büntetés, tíz méterig (közepes táv, *medium range*) -2 büntetéssel kell dobni a támadást, tíz méternél (hosszú táv, *long range*) távolabbi célpontra pedig -5-tel. Körönként egy kaktuszkorong hajtható el.

Egy fegyveres képzettség-pontba kerül a kaktuszkorong effektív használatának elsajátítása. Ha a célzás pontos volt, az ellenfél az éles korongoktól sebződik, valamint dobni kell egy mentődobást benuulás ellen annyi mínusszal, ahány HP-t sebződött, mert a tüskés liánok körécsavarodnak. Az alábbi táblázatból megtudható a hatás. A fegyver hatalmas és gigászi (*huge, H*; *gargantuan, G*) méretű lények ellen nem használható. *Természetes húsznál* (ha sikerül a támadásnál húszat dobni, minden bónusz és büntetés nélkül számolva) az ellenfél egy méretkategóriával kisebbnek számít. A kis méretű lények ilyen esetben további -4 büntetéssel dobják a mentődobásukat.

Mentődobás	Kis	Ember	Nagy
Sikerült	1 körig benuulás	semmi	semmi, a fegyver megsemmisül
Nem sikerült	2d4 körig ájulás	1d4 körig benuulás	1 körig benuulás

További egy fegyveres szakértelem-pontért specializálódni lehet a kaktuszkorongra. Ilyenkor +2 támadás bónusz jár, valamint körönként kettőt is eldobhat belőle, ha a használó mindkét keze szabad. További előny, hogy a hatótávolság 5 méterrel nagyobb lesz. Így 11 méterig számít a rövid táv, nincs támadás-büntetés, 15 méterig, az új közepes távig -2, 20 méterig pedig -5. Megfelelő alapanyag és legalább egy kés birtokában húsz perc alatt használható kaktuszkorongot lehet készíteni.

### CSONKOLÓ

Ár	Súly	Méret	Típus	Sebesség	K-E	N
2500 k	18 kg	N	Sz/V/Z	15	1d10+1	2d6+1

Ezt a félelmetes fegyvert csak a leggazdagabb kereskedőházak gladiátorai használják rendkívül magas ára és körülményes beszerezhetősége miatt. Különleges anyagokból, csak igazi mesterek képesek elkészíteni, mintegy húsz-huszonöt nap alatt.



A csonkoló vérbeli gladiátorfegyver. Három méter hosszú, masszív, ütésre is igen alkalmas edzett fanyél végén egy húsz centiméteres, mekillot koponyából kialakított tuskés döfő-roncsoló hegy, közvetlenül utána három sarló alakú, a nyélre simuló vaspenge kap helyet. A nyél belsejébe egy szerkezetet építenek. Ez, ha a tuskés hegy behatol a célpont testébe, kicsapja a három sarlópengét, ami lehetetlenné teszi a nagyfokú roncsolás nélküli kihúzást. A nyél másik végén homoki khran karom teszi lehetővé, hogy a csonkoló végét a talajba szúrva, fel lehessen nyársalni a rohmozó ellenfelet dupla sebzést okozva ezzel.

Minden támadásnál tisztázni kell, hogy végtagra, vagy testre céloz a használó. Végtagra -4 büntetéssel kell dobni a támadást, a testre nincs büntetés. Sikeres támadásnál a nyél bent marad az ellenfél testében, ezért a gladiátor könnyen a földre kényszerítheti. Erre minden körben ERŐ pontonként 1, plusz 15% esély van (17-es erőnél tehát 32%). Ha a sebesült megpróbál ellenállni, minden körben veszít 1d6 HP-t, de nincs esély rá, hogy elessen, továbbá az ügyessége megdobásával (1d20-on) megszabadulhat a csonkolótól. Ha nem ellenkezik, csak 1 HP-t veszít körönként, de a fegyver használója szabadon irányíthatja egy három méter sugarú körben.

Amíg a csonkoló a sebben van, nem számít az ügyességéből származó AC bónusz.

A csonkoló csont fegyvernek számít (-1 támadás, -1 sebzés, bármely maximális sebzés-dobásnál a fegyver eltörik). Nagy hátránya, hogy két méternél közelebb álló ellenfélre már nem lehet támadni.

Ha egy harcos két fegyveres szakértelem-pontot költ erre a fegyverre, megtanulja biztonságosan használni a csonkolót. Ilyenkor már nem törik el még maximális sebzés-dobásnál sem.

További két fegyveres szakértelem-pontba kerül a specializálódás. A gladiátor (csak gladiátorok specializálódhatnak csonkolóra) megtanulja, hogyan tudja még pusztítóbban használni a csonkolót. Támadásra +1 bónuszt, sebzésre +2 bónuszt kap. Attól függően, hogy hol a seb, alakul a további sebzés. A hegy és a pengék áttörnek a testrészen és kibukkannak a másik oldalon. Ha a testet találta el, a sebzés duplázódik. Ha valamelyik végtagot, akkor a sebzésen felül 25% esély van rá, hogy csonkolás történik.

Ha egy láb hiányzik: -2 támadás; -2 sebzés; -4 AC; a mozgás negyedelődik

Ha két láb hiányzik: -4 támadás; -4 sebzés; -8 AC; a mozgás 1-re csökken

Ha egy(\*) kar hiányzik: -1 támadás; -1 sebzés; nem használható pajzs, vagy kétkézes fegyver

Ha két(\*\*) kar hiányzik: -8 támadás; nem használható sem fegyver, sem pajzs; -2 AC

(\*) thri-kreen-ek esetében két kar

(\*\*) thri-kreen-ek esetében három, vagy több kar

Minden csonkolásnál testi sokkot kell dobni. Ha sikerül, nem történik semmi további. Elrontott sokknál azonnali ájulás, ami 3d4 óráig tart, és egy ERŐ pont vesztes a következmény.





# A tudás hatalom

NÁDORI GÉRGELY

A szörnygyűjteményeket csak a DM-ek szeméinek szánták. Az a játékos, aki betanulja minden rémség statisztikáját, elrontja a játékot. Nem csak a többiekkel szemben jut tisztességtelen előnyhöz, hanem a saját élvezetét is tönkreteszi. Hová a játék izgalma, ha mindenki tudja minden szembejövő bestiáról, hogy milyen tulajdonságokkal rendelkezik?

A játékosok azonban jogosan próbálnak felkészülni a kihívásokra, hiszen egy csepp információ is a karakterük életét jelentheti. Az alább javasolt nem fegyveres szakértelmek (*non-weapon proficiency*) ezt a problémát próbálják meg feloldani. Természetesen ezek a szabályok csak opcionálisak, ha a DM-nek nem tetszenek, a játékosok nem használhatják őket. Ne felejtjük, hogy két ork sem teljesen egyforma, ezért ezeknek a szakértelmeknek még akkor is van haszna, ha a karakter már találkozott korábban az adott szörnyvel. A jó mesélő minden ellenfelet egyedié tesz, nem csak annyit mond: „Még egy vörös sárkány”. A szakértelmek leírásának formátuma a következő:

Név (a szakértelem neve)

Csoport (melyik szakértelem csoportba tartozik)

Tulajdonság (melyik tulajdonságra kell dobni a szakértelem használatakor)

Leírás (a szakértelem leírása)

## Dracológia

(Pap/Varázsló/Harcos)

(Bölcsesség)

Ez a szakértelem a sárkányok ismeretét foglalja magába. A karakter automatikusan ismeri az első Szörny Könyvben (MCI) felsorolt sárkányokat (fehér, fekete, kék, zöld, vörös, sárgaréz, vörösréz, bronz, ezüst, arany), ezek bármelyikét dobás nélkül azonosítani tudja. Tisztában van ezen sárkányok lehelet fegyverével. Tudja, hogy melyek képesek varázsolni. Sikeres dobás esetén  $\pm 2$  eltéréssel meg tudja mondani a sárkány korosztályát. Nem standard sárkányokat csak sikeres dobással tud azonosítani. Ezek korcsoportját csak akkor tudja megmondani, ha legalább négygel a szükséges érték alá dobott.

A karakter nagy vonalakban tisztában van a sárkányok szokásaival. Tudja, hogyan kell szabályosan párbajra hívni egy sárkányt. Ha megtalálták egy sárkány barlangját, sikeres dobással, -5-ös módosítóval, meg tudja találni a barlang titkos bejáratát (ha van ilyen). Megpróbálhatja kitalálni a sárkány nevét is, ehhez -15-tel kell megdobnia a bölcsességét, a dobáshoz hozzá kell adni a sárkány korcsoportját (egy Hatalmas Féreg, *Great Wyrms*, 12-es korcsoport) nevének megállapításához tehát -3-mal kell dobni. A karakter ismeri nagy vonalakban a sárkányok harci taktikáit is. A sárkányok szárnnyal szemben 1-gyel jobb az AC-ja (mivel fel van készítve az ilyen támadásokra).

## Nekromantológia

(Pap/Varázsló)

(Bölcsesség)

A karakter ismeri az alap élőhalottakat (azokat, melyek az elfordítási

táblázatban vannak elsorolva). Sikeres dobás esetén felismeri az adott élőhalottat. Ha az nem a táblázatban található közül való, -4-gyel kell dobni. Sikeres dobás esetén a DM röviden vázolja neki a lény képességeit. Tisztában van az élőhalottak képességeivel. Tudja, hogy melyek képesek szintet szívni és ismeri egyéb képességeiket is. A karakter nagy vonalakban tudja az élőhalottak gyengéit is. Tudja például, hogy a vámpírok mire érzékenyek. Ha az élőhalott álcázza magát (pl. vámpír vagy lich embernek próbál mutatkozni), felismeri, ha -5-tel megdobja a bölcsességét. Az a pap, aki birtokában van ennek a szakértelemnek és sikeresen használja, elfordítási dobásához hozzáadhat kettőt.

Ez a szakértelem ajánlott specialista nekromanta varázslóknak.

## Goblinoidológia

(Varázsló/Harcos)

(Bölcsesség+2)

A goblinoidológia a goblinok és velük rokon lények ismerete. A karakter felismeri a következő szörnyeket: goblin, ork, hobgoblin, kobold, bugbear, ogár, ogrillon, ogár-mágus. A lények felismeréséhez nem kell dobni. Ezeknek a lényeknek a nyomait könnyen felismeri, +4-gyel dobhat a nyomkövetés szakértelmére. Sikeres dobás esetén felismeri a sámánokat és mágusokat (*witch-doctor*) az ilyen lények között. Képes, sikeres dobással felismerni a vezért közöttük. Ismer annyit a nyelvükből, hogy nagyon primitív szinten kommunikálni tudjon velük. Ha -2-es módosítóval is sikeresen dobja meg a szakértelmet,  $\pm 4$ -gyel befolyásolhatja a reakciódobást, ha ilyen lényekkel találkozik. Ha -4-gyel is megvan, a szörnyek morálja kettővel csökken. Nagy vonalakban ismeri ezen lények hitvilágát és vallási szokásait is.

Ez a szakértelem különösen ajánlott olyan vándoroknak, akiknek a goblinfélék a választott ellenségeik.

## Tanar'rilógia

(Varázsló)

(Bölcsesség-2)

A Tanar'rik szakértője ismeri az Abyss lényeit. Tudja, hogy milyen támadásokra immunisak általában. Sikeres dobás esetén felismeri közülük a Külső Létsíkok függelékben (Outer Planes Appendix) találhatóakat. Különleges Tanar'rikra -2-es módosítóval kell dobni. Ha a dobás legalább négygel jobb a szükségesnél, tudja a lény speciális védekezési formáit, és azt, hogy milyen erős mágikus fegyverrel lehet megsebezni. Ha a dobás legalább hattal kisebb, mint a sikerhez szükséges, ismeri a lény speciális támadásait és varázslatszerű képességeit is. Azt is meg tudja állapítani, hogy a lény az Abyss hányadik bugyrából származik. Ha a karakter egyest dob, megtudja a lény igazi nevét. Ha látta a lényt, kutatni kezdhet a valódi neve után, a dobásból annyit vonhat le, ahány hetet kutatással töltött. A név kitalálására próbálkozni hetente lehet. A kutatás költsége minimum heti ezer arany. Ha a karakter bármikor 20-at dob, soha többé nem próbálkozhat az adott Tanar'ri nevének kitalálásával.



## Baatezulógia (Varázsló) (Bölcsesség-2)

Ez a szakértelem a Kilenc Pokol lakóinak ismeretét takarja. A karakter tudja, hogy a Baatezuk milyen támadásokra immunisak általában. Sikeres dobás esetén felismeri közülük a Külső Létsíkok függelékben (Outer Planes Appendix) találhatóakat. Különleges Baatezokra -2-es módosítóval kell dobni. Ha a dobás legalább négygel jobb a szükségesnél, tudja a lény speciális védekezési formáit, és azt, hogy milyen erős mágikus fegyverrel lehet megsebezni. Ha a dobás legalább hattal kisebb, mint a sikerhez szükséges, ismeri a lény speciális támadásait és varázslatszerű képességeit is. Azt is meg tudja állapítani, hogy a lény a Pokol hányadik bugyrából származik és azt is, hogy mi a közvetlen főnökének neve (ez nem azonos a főnök valódi nevével). A főnök nevének említésével a Baatezu reakciója két fokozattal módosul a karakter javára. Ha a karakter egyest dob, megtudja a lény igazi nevét. Ha látta a lényt, kutatni kezdhet a valódi neve után, a dobásból annyit vonhat le, ahány hetet kutatással töltött. A név kitalálására próbálkozni hetente lehet. A kutatás költsége minimum heti ezer arany. Ha a karakter bármikor 20-at dob, soha többé nem próbálkozhat az adott Baatezu nevének kitalálásával.

## Elementalógia (Varázsló) (Bölcsesség)

Aki jártas az elementalógiában, ismeri a belső létsíkok lakóit. A négy elemi létsík (Tűz, Levegő, Föld, Víz) sikeres dobás esetén azonosítani tudja. Szintén azonosítani képes a dzsinnek különböző fajtáit (ifrit, márid, dao, stb.). A más elemi létsíkokról származó lényekkel szemben minden dobásához -2 módosító járul. Ezekkel a lényekkel szemben reakciódobásához -4-es módosító járul (a reakció táblán a kis dobás a kedvező). Ha a dobás még -6-tal is megvan, az elemi lény hajlandó valamilyen kisebb szolgálatot teljesíteni, információt szolgáltatni a karakternek. (Hogy mi tartozik még a kisebb szolgálatok közé, a DM dönti el.) A karakter ismeri az elemi lények közti alá- és fölérendeltségi viszonyokat, ha a dobása sikeres, meg tudja állapítani, hogy az elemi lény milyen rangban van. A karakter ismeri az elemi létsíkok földrajzát is. Sikeres dobás esetén ismeri hozzávetőleges helyzetét és a közeli nagyobb településeket (például az ifritek bronzvárosát).

Ez a szakértelem ajánlott az elem specialista mágusoknak.

## Sylvanológia (Pap) (Bölcsesség)

A sylvanológia az erdei tündérlények ismeretének tudománya. Az erdei tündérlények közé a pixik, nixik, sprite-ok, unikornisok, korredék, leprechaunok, driádok és hasonlók tartoznak. Ezek a lények a háborítatlan renegetek lakói. Aki ismeri őket, sikeres dobással azonosítani tudja képviselőiket. Tudja, hogy milyen képességekkel, speciális támadási és védekezési formákkal rendelkeznek. Ismeri szokásaikat, ezért, ha a dobása sikeres, -4-es módosítót kap a reakciódobásához (a reakció táblán a kis dobás a kedvező). Ha háborítatlan erdőben van, sikeres dobással (-4-es módosítóval) képes megtalálni egy ilyen lényt. A lény fajtát a DM dönti el és naponta csak egyszer lehet próbálkozni a kereséssel. Ha az erdőt valamilyen veszély fenyegeti, és sikeresen használja a képességét, a lények segítenek neki a veszélyt elhárítani. A segítség pontos módjának meghatározása a DM feladata.

Ez a szakértelem druidáknak ajánlott.

A DM a fentiek alapján más Szörnytan szakértelmeket is kidolgozhat, ha a játékosok kívánják.

(folytatás a 17. oldalról)

van az adott tárgyon. Érdekes, hogy ezt ingyen csinálják.

Rúnák vásárlása (Buy runes): a mozaik mágia olyan töredékeit szerezhetjük be, melyekkel még nem rendelkezünk. Ez már pénzbe kerül, még hozzá sokba.

Szintlépés (train levels): ha megfelelő mennyiségű pontunk van (és elég aranyunk), akkor itt magasabb szintre léphetünk.

### Matsumo:

Patika: phoenix claw.

Fegyverkovács: dagger, leather buckler, leather boots, short sword, helm, gauntlets, broad sword, battle axe.

### Niomya:

Patika: hedjog venom, phoenix claw

### Odd shrine:

Az Örökkévaló Bajnok életrehívása (Call forth the Eternal Champion): A végső győzelemhez meg kell szerezni az Örökkévaló Amulattet, mellyel feltámaszthatjuk az Örökkévaló Bajnokot.

Belépés a szentélybe (enter shrine): ez csak a ring of access segítségével lehetséges.

### Sengrosiah:

Patika: mandrake, crystal, hedjog venom, dragon tooth, phoenix claw.

Fegyverkovács: dagger, leather gloves, leather boots, short sword, leathers, gauntlets, iron boots, battle axe.

### Shinaka:

Patika: brimstone, crystal, hedjog venom, nightshade.

Mesterember: horn, gyógyító scroll, serpent potion, golden potion, amber potion, körben anti-mágia scroll, körben regeneráció scroll, hero scroll, fegyverteremtés scroll, körben bűvölés scroll, mixing bowl, hero potion.

### Shunigai:

Patika: wing of bat, brimstone, mandrake, hedjog venom.

Fegyverkovács: dagger, leather gloves, robes, short sword, staff, iron boots, plate mail.

Mesterember: horn, körben gyógyító scroll, körben regeneráló scroll, fegyverteremtő scroll, mixing bowl, golden helm.

### Tokiama:

Lóvásárlás:

Belépés a labirintusba: újabb futi-futi (ide egyébként a moon key szükséges)

### Timara:

Patika: wing of bat, mandrake, dragon tooth, phoenix claw.

Mesterember: horn, gyógyítás scroll, golden potion, amber potion, mixing bowl, moon potion.

Fegyvermester: dagger, leather gloves, leather buckler, leather boots, short sword, leathers, broad sword, battle axe.

### Tzushiho:

Patika: brimstone, hedjog venom

### Wattana:

Mesterember: horn, gyógyító scroll, cloud potion, előre paralizáló scroll, power potion, körben sebző scroll, körben paralizáló scroll, mixing bowl, dragon potion, feltámasztó scroll, amber ring, serpent ring.

Fegyverkovács: dagger, leather gloves, short sword, staff, gauntlets, chain mail, iron boots, broad sword.

Patika: brimstone, crystal, hedjog venom, dragon tooth, nightshade.

### Wei-sung:

Fegyverkovács: dagger, leather gloves, short sword, staff, chain mail, iron boots, broad sword, gauntlets.

Patika: wing of bat, dragon tooth.

Mesterember: horn, gyógyító scroll, golden potion, amber potion, mixing bowl, moon potion.

### Yinn:

Patika: hedjog venom, nightshade, phoenix claw.

Fegyverkovács: dagger, robes, leatherbuckler, short sword, leathers, gauntlets, plate mail.

Mesterember: horn, gyógyító scroll, power potion, cloud potion, területen sebző scroll, mixing bowl, feltámasztó scroll, területen paralizáló scroll, dragon potion, amber ring, serpent ring.



# A bárd és a démonok

WAYNE CHAPMAN

A vihar kiéhezett kopók falkájaként loholt a nyomukban.

Hideg eső verte a fenyveseket, a dombok közt kanyargó Ósi Utat; a Kenzal távoli csúcsai felett újra meg újra villámfény lobbant — ugyanez a fény csillant meg időről időre az üldöző toroniak fegyverein...

— Úgy rémlik, felbosszantottuk ömértóságát — mormolta fekete csuklyájának oltalmában Gorduin, aki (kránba a hírnévvel) szeretett volna valahol másutt lenni. Hátasával kevés ynevi ló állhatta a versenyt, ám a fehér ménnel ezúttal Jarnyn On-Daelt is cipelnie kellett; őrizte előnyét, növelni azonban nem tudta. — Remélem, nem vetemedik arra, hogy mágiát használjon ellenünk...

— Próbálta már — közölte Alyr. — Időbe telt, de belátta, hogy ezúttal kénytelen lesz a hagyományos módszerekre hagyatkozni.

— Küldött futárokat a környező birtokosokhoz?

Ezen már elmosolyodott a fél-elf.

— Nem.

— Vagyis jól számítottunk: a fejünkénél is többet ér neki a titok...

Egész nap északkeletnek vágattak. Szürkületkor aztán letértek a kyrek ösvényéről, és bevették magukat a sötétlő rengetegbe. A nekromanta botja mutatta az utat. Egyetlen szemhunyasnyit sem pihentek: láthatták a tépett felhők közt tovagördülő vörös, a tágas fényudvarban emelkedő ezüstkék holdat; láthatták a fatörzsek közt gomolygó hajnali ködöt, melynek hullámai megtörték az elfeledett város, Akhernar romos falain.

Gorduin megragozta lovát, úgy tekintett fel a düledező, roppant kapura, melynek boltozata alatt alakok moccantak — múltjának ismerős árnyai.

— Pontosak — dünnyögte elégedetten Alyr. — Pontosak, akár a halál...

Eljöttek, itt voltak szinte mind, akik annakidején követték a bárdot Niare hegyei közé. Jöttek, hogy megsegítsék, ahogyan mellette küzdöttek hajdanán Mao-Sun sárkányai ellen is — összegyűltek, mert egy vérből való, egyik voltak és maradtak valamennyien: kalandozók.

Itt volt a folyvást mosolygó Lándzsás Erik, Vaskezű Alex, az Ósi Nép fia; itt volt Airun al Marem, a goblin Graum, a szép Loren és a villámsebes Shenarion. Egyesek elébük siettek, jobbukat néma üdvözlésre emelve; mások szélesre tárták a sebtében megerősített kapuszárnyakat... és Jarnyn On-Dael — kora legszebb asszonya — sok ezer esztendő távollét után hazatért.

A gyomoktól felvert fótérre érve Alyr leugrott a nyeregből. Botját két kézre kapva pillantott társaira.

— Minden készen áll?

— Ahogy kívántad.

— Akkor gyerünk! Vigyétek a szobrot az Eltávozottak Csarnokába — és gondoskodjatok róla, hogy senki ne zavarhasson!

Amint a messzeségben becsapódott a roppant kapu, a gróf menten megálljt parancsolt övének.

A fejfájást, mely a hajsza első pillanatától fogva gyötörte, mintha elfűjták volna: a kín utat engedett a fogcsikorgató, hideg gyűlöletnek. Az ilanori kutya rászedte. A bizalmába férközött, megszerezte féltve őrzött titkát, aztán csalárd módon meglepett az értékes zsákmánnyal. Céljának eléréséhez mágiát használt — erősebbet annál, amivel ő és famulusa birokra kelhetett. A fantom azonban, mely kastélyába merészkedett, utóbb pedig zöldköpenyes lovas képében rúgtatott a bárd mellett, most szertefoszlott, hatalma elenyészett; a toroni harmadik szeme tágra nyílt, elméje valósággal fürdött a bálvány sugározta asztrális ragyogásban.

*Északnyugatnak, súgta a fülebe egy éteri hang. A Vinali partján, az erdő sűrűjében, Akhernar romjainál meglelheted!*

És megint az a tündöklés — akár a hajnalcsillag szikrázó fénye.

— Az enyém — mormolta a gróf. — Egyedül az enyém!

Messzehangzó kiáltással adta ki az új parancsot, aztán megtáncoltatta és vágta ugratta lovát.

Az Eltávozottak Csarnoka fölé egykor, a Kyr Birodalom fénykorában akhábordázatú kupola borult, a látogatókat mágikus rajzolatok óvták a túlvilági lények dühétől. Mostanra csak a bordázat csoncjai és a puszta falak maradtak; az épület nyitottá vált, mint holmi Ranagol-szentély. A rajzolatokból rég elillant az erő, a padlóba vésett jelek alig látszottak már: elfödte őket az évszázadokon át szitáló por.

Aztán jöttek a kalandozók...

Gorduin a csarnok mértani középpontjában állva, felszegett fejfel figyelte az örvénylő fellegeket. Jarnyn On-Dael szobra körül a kontinens három legkiválóbb vándormágusa és kétannyi novícius sürgölődött, fáradozásuk nyomán egyre újabb, lüktető fényű alakzatok, körök, pentagrammák születtek. A ginsourt, mely több óras munkájuk eredményét veszélyeztethette volna, Loren vette gondjaiba. Alex és társai a kaput őrizték — jobban megvetették ott a lábukat, mint bármely tarini gyalogezred.

— Kezdehetjük — fordult a bárdhoz Alyr Arkhon. — Ha valóban ezt akarod...

— Ezt akarom — jelentette ki Gorduin eltökélten. — Tisztában vagyok az alapelvekkel, miattam nem kell aggódnok. Lássunk hozzá!

A fél-elf bólintott, és visszalépett a maga alkotta, zölden tündöklő háromszögbe. Társai az alakzat csúcsain helyezkedtek el, a novíciusok egy kör oltalmába húzódtak.

— A négyyszögbe, Tier — mormolta a nekromanta. — Szembe a szoborral... Siess!

Gorduin engedelmeskedett. Igyekezett kiüríteni tudatát, rezzenetlen pillantású harmadik szemével átmenetileg befelé figyelt, hogy el ne vakítsa a mágikus energiák háborgása. Még így is „látni” vélte a varázslók háromszögéből égre törő fényoszlopot, mely a felhőkbe vágott, s az asztrálvilág ezernyi színében izzott fel — azután hirtelen valami hatalmas, valami zsibbasztó robbant az elméjébe, a végtelenség bizonyossága.

Úgy érezte, maga is emelkedik, majd zuhan; Ynev porszem lett az univerzum milliárdnyi porszeme között: kijelölt útját járta egy bonyolult pályán, melynek minden egyes pontjában benne rejtett az újrakezés reménysége... És egyszerre megint ott volt a jégtükör, a kilenc kristályoszlop és a vakító lobogás: ezt a látomást jól ismerte már, s mert titka sem volt titok többé, megbékélt vele. Farkasszemet nézett égi másával, a halhatatlannal, aki arra rendeltetett, hogy végigélje mindazon korok hanyatlását, melyben élnie adatott; mély lélegzetet vett — és feltekintett.

— *Dhay-hat ghomaudawren! Cheag aador glywithel!*

Inkább érezte, semmint hallotta a hangot: Alyr kántált. Iskolájának legnagyobb hatalmú, legtitkosabb parancsszavai voltak ezek, melyekhez dorani mágus csak végszükség esetén folyamodhatott. Azt suttogták, az igék egyidősek a földdel és az éggel, s ha valaha ezernyi ajkon csendülnek fel, a világ pompás kupolája meghasad, s Ynevet mindenestől elsodorja a káosz zuhataga. A katasztrófa ezúttal elmaradt persze, de nem maradt el a várt csoda: a végtelenség összhangzatából kicsendült egy furcsa szólam, fény sugar képében alászállt, és...

És a világszép Jarnyn On-Dael, mint aki mélységes álomból ébred, lassan kinyitotta szemét.

Gorduin tekintete Alyrra villant — a fél-elf mosolyából fáradtság érződött, s egy cseppnyi szomorúság.

A tiéd, ezt sugallta a pillantása. Csak rajtad áll, mit kezdesz az alkalommal...



Gorduin kőmerev arccal előrelépett, kezébe fogta a kyr hercegnő keskeny, szikrázó gyűrűvel ékes kezét. Az ujjak, melyekből azidevezető úton a márvány hidege sugárzott, forrók voltak most — forrók és elevenek.

— Hívtál — suttogta Jarnyn On-Dael. — Magadhoz szólítottál; nem felejtettél el... — Baljával megérintette az ilanori arcát, felkacagott. — Milyen néven járod a világot mostanság, lovagom?

— Számos néven neveztek már, mióta elváltunk egymástól, hölgyem — mondta Gorduin. — Közöséges megoldás, de úgy döntöttem, mindvégig idelent maradok.

A hercegnő tökéletes arcán gunyoros kifejezés derengett fel.

— Hogy megismerd az életet, nemde?

— És a halált.

— Ó, a halál... Ugyan, ki akarná rajtad kívül közelebből megismerni a halált? — Jarnyn On-Dael minden egyes szavával veszített valamit szobormása kegyelemszerű tökéletességéből. Az lett, ami valaha volt: egy üresfejű nemesasszony a sok közül. Még mindig a bárdot nézte, ügyet sem vetett a közelben állókra. — Engem a *neved* érdekel, lovagom. Az, hogy hogyan szólíthatlak most — és hogy mi a terved velem!

Gorduin eljátszadózott a keskeny kézzel, azután végigsimított a dáma gyűrűinek egyikén.

— Akitől ezt az ékességet kaptad — mondta lassan, megfontoltan —, az anur uralkodóház sarja volt, bajnok és hős, családja utolsó reménysége. Apja, miután kiderítette, milyen szerepet játszottál korai halálában, szívtelen kígyófajzatnak nevezett, de te csak kacagtál rajta. Kacagtál, hisz hiába volt Bast, az Éji Vadász papja, démonaitól megvédett ez! — Minden sietség nélkül, szinte gyengéden húzta le a gyűrűt a döbönt hercegnő ujjáról, aztán hátralépett. — Valaha volt énem nevében megbocsátom minden vétkedet és bűnödöt — adja a sors, hogy áldozataid is így tegyenek! Pihenj tovább abban a formában, amit magadnak választottál, hogy sose kelljen megismerned az igazi halált; pihenj, míg újból meg nem idéz valami álmodozó bolond! A nevedet majd megtudod tőle — vagy sosem tudod meg, míg világ a világ!

Jarnyn On-Dael dühödten felsikoltott. Teste rugóként feszült meg, mikor a bárd kilépett mágikus négyszögéből — s mikor ismét szoborrá merevedett, talán még szebb volt, mint annakelőtte...

Néhány pillanatig csend honolt a teremben, csak a szél zúgott köröskörül. Gorduin mozdulatlanul állt, tenyerén Bast gyűrűjével — tekintete láttán elakadt még a varázstudók lélegzete is.

— *Valami* figyel — suttogta az egyik novícius. — *Valami* les ránk odafentről. Akkor jutott be, mikor megnyílt a Kapu. Vár, figyel, érzem...

— Hallgass! — förmedt rá a nekromanta. — Hallgass és *ne mocsanj*, ha kedves az életed!

Gorduin egy vörösen lüktető pentagrammába hátrált. Alyr magasra emelte botját, iszonytatót kiáltott — arca megvonglott a hirtelen támadt fájdalomtól, mikor a behatoló formát öltött barátjával szemben.

A lénynek, mert nem volt tapintható anyagi teste, nem volt teljes a hatalma sem. Némi aljassággal és szerencsével talán elpusztíthatta volna azokat, akik megidéztek — de nem ezzel a szándékkal érkezett. Egyszerű üzletet kívánt lebonyolítani ezen a síkon — egy üzletet, melynek feltételeit a korábbi találkozások során apróra kidolgozták már...

Alyr Arkhon remegő kézzel, fegyverként tartotta botját. Segítőitársai a földre szegezték tekintetüket, s mert nem akarták, nem kellett hallaniuk a bárd szavait.

— Lighur-Get, Bast démona! Nem először, de utoljára fordulok most hozzád, mielőtt visszajuttatnák oda, ahonnet előszóltítottak, hogy erődöt kihasználva a hasznodat vegyék. Halld hát: megtettem, amire te nem voltál képes: megszereztem a gyűrűt, mely ősidőktől fogva ehhez a nyomorúságos szférához köt. Megkaphatod, ha te is szavadnak állsz, és elbocsátod a nőlelkét, aki az Éji Vadászt szolgálta, és akit valaha szerettem. Elbocsátod őt, hogy tovább emelkedhessen a maga választotta síkra — többé nincs hatalmad felette. Elbocsátod, azután eltávozol *egyszer s mindenkorra!*

Égzengés moraja visszahangzott a falak között — olyan erővel, hogy még a kint posztoló kalandozók is összerezzenek. A démonalak forgószeleként kavargott, zöld ragadozószemeiben valósággal robbant az indulat. A szabadságát jelentő kincset azonban nem érinthette, nem érthette el — pedig alig karnyújtásnyira csillogott tőle.

— Elbocsátod — ismételte Gorduin. — Nincs más választásod.

A rá nehezedő asztrális és mentális nyomás enyhült valamelyest — hasonlóképp megkönnyebbült a védfalat saját energiájával tápláló Alyr Arkhon.

— Távolodik — mormolta. — Enged.

Gorduin azonban nem figyelt rá. Ahogy a zölden ragyogó szemek örvényébe bámult, egyszerre megérezte maga mellett *azt* a jelenlétet, a lányt, akit elveszített, megtalált, aztán újra elveszített a Suo-Gan hídjáért vívott ütközetben. Ott volt Eriel, s vele a világ minden szemérmertlensége és ifúsága — megérintette szelleműjával; a szél zúgásába felszabadult, boldog kacaja vegyült. Aztán sötét szemek villanása, a közelség, a meghittség álmatag kifejezése a sápadt szivarcon — és a sóhaj, melyet a nyugalom ritka pillanataiban hallatott ő, aki éjszakánként hiúz volt, és aki önző szerelme egy fellángolásában megmentette az életét...

— Ég veled, Eriel — mondta a bárd, és az örvénybe hajította a gyűrűt.

A zöld lángok kilobbantak, a démon elenyészett. A jelenés azonban maradt: ezúttal az ilanori ajkát érintette meg, aztán, mielőtt átolvadt volna a szélbe, a fülébe súgta még:

— *Viszlát, én uram... viszlát a hajón!*

— Elég! — kiáltotta Alyr Arkhon.

Egy fehér lobbanásban *valamennyi* rajzolat kihűnyt, a halandók világa zárt buborék lett megint. Gorduin hátratántorodott, s csak az utolsó pillanatban sikerült megfogódnia egy felé nyújtott karban. A fájdalom ködén át Shenarion, a kardművész nyugodt, méltóságteljes arca derengett fel. Sitette jött Graum, döngő léptekkel, baljóslatú mosollyal közeledett Alex con Arvioni.

— A falra, urak! — kiáltotta lelkesedve. — Úgy fest, megérkezett a rég várt vendégsereg...

Épp idejében érkeztek a kapuhoz: Airun al Marem ragadta magához a kezdeményezést, s mindent elkövetett, hogy a gróf katonáit rohamra bírja.

— ...jó közelharcban elesni: nincs is ennél különb vég egy fegyverforgató számára! Hát még ami *azután* következik! Mert noha nem is hinnétek, testvéreim...

— Hagyd őket — lépett melléje a bárd. — Az effajta nemigen tér meg, és aligha méltó ellenfél számodra. Kimegyek.

Darton öles termetű prófétája meghökkent, leeresztette szentelt pallosát.

— *Egyedül* akarsz elbánni az egész társasággal? Ilyet tennél velünk *ennyi* év után?

Gorduin elmosolyodott.

— Eszemben sincs, Airun. Nem verekszünk.

— *Micsoda?*

— Tudja, mit csinál — mondta halkán Shenarion.

Az ilanori lekászálódott a gyilkjáróról, és Graumra bízta fegyvereit.

— Beszélek velük. Ha meg tudom győzni őket, hogy helyesebb békében elvonulniuk, távozhatnak. Ha nem... nos, gondoskodhatsz róla, Airun, hogy Darton színe elé kerüljenek valamennyien.

A harcos-pap a fejét ingatta.

— Csak vigyázz! Hisz ismered a toroniakat...

— Felerészben magam is az volnék — sóhajtott a bárd, azután intett, nyissanak számára rést a kapun. Alyr érkezett, száron vezetve a szobrot hordozó lovat.

— Hátrább, grófom! — kiáltotta Lándzsás Erik az őrtorony magasából.

— Küldöttet indítunk!

Gorduin kilépett a nyílt terepre. Erőtlen napfény csillant a felé szegezett lándzsákon, rá irányuló kristály nyílhegyeken. Felemelte fejét, szembenézett a fekete lovát bőszen táncoltató gróffal.

— A béke üzenetét hozom nektek.

A gróf, merész ember lévén, közelebb léptetett, aztán elhátrált — csett gyanított a váratlan fordulat mögött.

— Amit tettél... — kezdte gyűlölködve.

— Amit tettem, szükséges volt, Toron orozlánja, ezt idővel talán magad is belátod majd. Teljesítettem a megbízatást, s most átadom neked Jarnyn On-Dael, őseid birodalmának legszebb asszonyát.

A gróf hasztalan igyekezett titkolni döbbenetét.

— De hiszen elragadtad tőlem, hogy... hogy...

— Hogy lelkem — és más lelkek — nyugalmának érdekében elvégezzek egy apró szertartást, uram — közölte a bárd, és hátrapillantott a válla felett. — Végeztem. A hercegnő alakmása sértetlen — erről mágikus hatalmad segítségével most nyomban meggyőződ-



hetsz. Vedd hát, és tartsd meg aranyaidat is, azután távozz békességel!

A toroni egyre fokozódó ámulattal pillantott a szoborra, aztán a feketébe öltözött férfit. Halványan, bizonytalanul elmosolyodott.

— Szükséged volt a szoborra — kezdte. — Szükséged volt rá, és csak tőlem tudhattad meg, hol található. Ezért szegődöttél a szolgálatomba, nem igaz? — Előreugratott. — Mit műveltetek a társaidal odabent?

— Semmi olyat, ami a te érdeklődésedre számot tarthatna — mondta a bárd. — És mert barátaim türelme véges, megint kérek: távozz!

— Nem teszem, míg a kérdéseimre választ nem kapok! — csattant fel a toroni. Alig észrevehető fejmozdulatára két embere termett ott, hogy megragadják Gorduint — ám a következő pillanatban elf nyílve szótól átjárt karral tántorodtak hátra.

— Tudom, hogy jó harcos vagy — mondta rezzenéstelen arccal az ilanori. — Tudom, hogy száznál is több fegyveresnek parancsolsz, s hogy bármikor erősítést kérhetsz a környékbeli birtokosoktól. Ebben a harcban azonban még így sem győzhetsz. Fogadd el, amit ajánlok neked, és menj békével!

A gróf összehúzott szemmel figyelte az omladozó fal magasában várakozó kalandozókat. S mert nem csupán vitéz, de bölcs ember is volt, döntött.

— Ti ketten! — mordult két másik emberére. — Fogjátok és vezessétek a lovat! A fejetekkel feleltek a bálvány épségéért!

A katonák, Gorduintól jókora távolságot tartva, kapkodva engedelmességek — igyekeztek minél távolabb kerülni a fantomok vigyázta kaputól.

— Nyeregbe mind! — harsant a gróf újabb parancsa. — Nincs itt több keresnivalónk...

Íjászai visszaengedték a húrt, lándzsásai lassan hátráltak, akárha a bárd tekintete üzné őket. Általános visszavonulás vette kezdetét az erőtlen nap sütésben; a hátsók nyihogtak, nyugtalanul fel-felszegték fejüket: kétlábú ragadozók közelségét érezték.

— Óvjanak az istenek, dalnok — sziszegte a gróf. — Ha nem teszik, egy napon újra összeakadhatunk...

Gorduin halványan elmosolyodott.

— Csak a démonokban hiszek, az istenekben nem — mondta halkán. — S mert őszinte voltál, hadd legyek hasonlóképp őszinte hozzád: nem találkozunk többé soha. Ha megkapod mindazt, amit a bálványtól vársz, talán hálás is leszel nekünk. Ha nem, bennünket nem hibáztathatsz. Hosszú és boldog évek várnak rád birtokodon, míg észben tartod, ki vagy és hol a helyed. Őrizkedj azonban a hadjárattoktól, a rossz tanácsadóktól és hamis barátoktól, akik a messzeségbe csábítanak! Mindazt, amit eddig hallottál, a kalandozó mondta neked. Halld most Tiert, az ilanorit: *ha eljön az idő, és társaidal Szépmező földjére lépsz, hogy a magadé helyett a Boszorkánymesterek bosszúját teljesítsd be, nem találsz majd mást, mint iszonyatot, acélt és halált; ott pusztulsz mindazokkal, akik neked engedelmeskednek, leked osztályrésze pedig örök kárhozat lesz — ezt üzeni a te népednek az enyém!*

Több szó nem hangzott el köztük: a Birodalom fiatal grófa halottféhéren, zsákmányának csak némán örvendezve menekült Akhernar falai alól.

Nyugati szél zúgott a sziklák között, elmélyültek az árnyak a parti fenyvesben, mire Gorduin és Alyr célhoz értek. A ház felől két hatalmas onpori juhász kutya loholt eléjük — harmadikként jött Kalkira; szoknyája, kendője és lángvörös haja vadul lobogott mögötte. Kérdeznie sem kellett, sikerrel jártak-e: nevelőapjának üdvözült mosolya minden szónál ékebben beszélt.

— Voltaképp irigyellek — mormolta a fél-elf. — A sorstól magasztos célokat kaptál, az élettől hű társakat és igaz barátokat. Ami pedig az isteneket illeti...

A bárd leugrott a lováról. Karjába zárta nevelt lányát, akit a haláltól perelt vissza, ősi névvel ajándékozott meg, és kezdettől az életre nevelt — aztán felpillantott a türelmesen várakozó nekromantára.

— Rebegjünk hálát — fejezte be —, hogy engedik elrendezniünk mindazt, amit nekik kellett volna elrendezniük.

És Alyr Arkhonnak el kellett ismernie: ez a legkézenfekvőbb igazság mindazok közt, amelyeket a világnak ebben a korszakában kalandozó hallhatott.

V É G E



Június 30. és júl. 2. között került sor a győri Sárkányszív szerepjáték klub rendezésében egy nagyobb szabású fantasy találkozóra. A hazai fantasy képviselőinek színe-java ott lesz - szól az előzetes program. Így hát felkerekedtünk, felnyergeltük sárkányainkat, és klubunkból öten elmentünk, képviselni városunkat.

Szerdán reggel 10 órakor kezdődött a neves találkozó, amikor az Ifjúsági Ház vezetője megnyitotta a Rohamot, és ezzel együtt Kuklis István kiállítását. Nagyon tetszettek mindenkinek a fantasy és sci-fi témájú grafikák. A találkozó hangulatát fokozta, hogy a látogatók a helyszínen vásárolhattak eredeti szerepjáték könyveket, kockákat, bábukat.

Ebéd után 13 órakor Böszörményi Gyula előadását hallgathattuk meg az első magyar SF szerepjátékról, a Csillagvadász Légióról. Megtudhattuk, hogy a játék kiadása belátható időn belül sajnos nem várható, de alakult egy azonos nevű klubhálózat, ahol az érdeklődők játszhatják a játékot.

15.30-kor az Ifjúsági Ház színháztermében megtekinthettük Schweier László (a Marsyas sci-fi klub vezetője) előadását a SF és fantasy filmekről, és közben nagyon sok filmrészletet láthattunk, amelyek kellemes moziélményeket elevenítettek fel.

17.30-kor kezdődött a Szerepjáték Klubok Összeesküvése, ahol a résztvevő klubok a KLUBOK FEJEDELME címért versengtek. Összesen 22 klub kapott meghívást, ebből 7 vett részt a versenyben. A verseny úgy zajlott, hogy minden klubból egy ember 5-10 percen elmondta a klub rövid történetét, fő működési alapelveit. Ezután a másik 6 klub mindegyike feltett egy-egy kérdést, majd pontozta az előadót 1-10-ig terjedő pontszámmal. A verseny után a csatatéren csak a dögölt sárkányok gőzölgő hullái maradtak, meg egy-két pegazus és griff megnyúzott teteme, de

végül eldőlt a sorrend. Az 1993. évben a Klubok Fejedelme címet a Bungí's Lair (Győr) szerepjáték klub nyerte el, második a Hatalom Harcosai (Keszthely) lett, harmadik a Fekete Szív klub (Eger). A vetélkedő kb. fél 8-ig tartott, és utána non-stop szerepjáték folyt egészen hajnalig.

Csütörtökön a program szerint Nemes István kezdte volna 10 órakor előadását, de sajnos betegség miatt nem tudott eljönni, ezért helyette Konya Zsolt beszélt Cherubion titkairól. 13.30-kor bemutatkozott a Magyar Fantasy Egyesület, és elmondták biztató terveiket. (Ezek között egy országos klubhálózat létrehozása is szerepelt.) 15 órakor a Valhalla Páholy előadását hallhattuk. Nagyon nagy volt az érdeklődés, Novák Csanád és Gáspár András igazán nem panaszkodhattak arra, hogy kevés kérdést kaptak. Tőlük tudtuk meg, hogy a M.A.G.U.S. megjelenése legkorábban szeptemberben várható.

Pénteken tíz órakor jött el a nagy pillanat: találkozhattunk a Szerepjáték Magazin, vagyis a Bátorhold készítőivel. A szerkesztőségből jelen volt Massár Mátyás és Tihor Miklós. Ők is nagyon sok kérdést kaptak, mi pedig sok újdonságot tudtunk meg, és belepillanthatunk a lapkészítés fáradtság munkájába. Szó volt még a Túlélők Földje levelezős játékról is, tanácsokat kaphattunk a játékkal kapcsolatban. (Persze Setét Patkány továbbra is inkognitóban maradt.)

Délután 13.15-kor kezdődött az RPG varázs címmel kiírt program, ahol különféle szerepjátékokkal ismerkedhettünk. Nekünk például abban a szerencsében volt részünk, hogy a győri klub egy oszlopos tagja D&D-t mesélt. Nagyon élveztük.

A győri Sárkányszív szerepjáték klub igazán színvonalasan megszervezte a Találkozót. Mindig volt valaki a portán, aki el tudta az érdeklődőket igazítani, a programok jól voltak összeállítva. Aki valamelyik programon nem kívánt részt venni, azok számára a három napon folyamatos videovetítés folyt az Ifjúsági Házban, ahol olyan filmek kerültek terítésre, mint a Star Wars sorozat, az Excalibur, a Gyűrűk Ura, a Willow, a Legenda és még sok egyéb SF és fantasy film. A város történelmi aurája, szépsége még tovább emelte a színvonalat.

Farkas Zoltán, a Hatalom Harcosai klub vezetője



# GALERIA

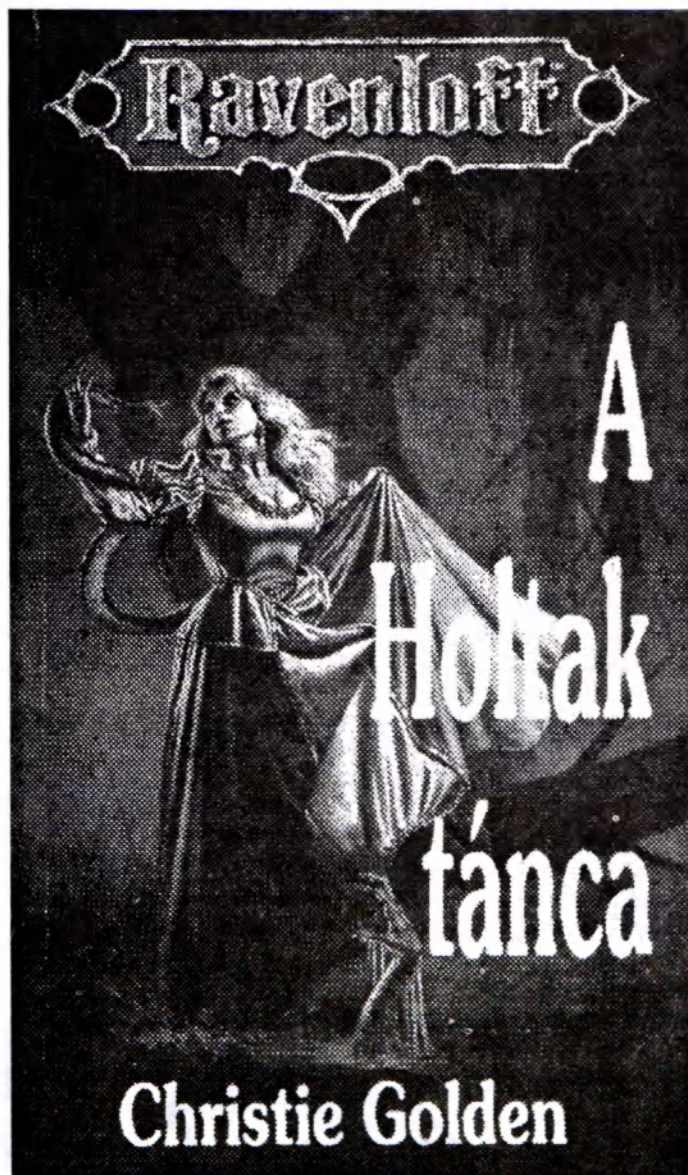
## Christie Golden — A Holtak tánca

A Ravenloft könyvek közül másodikként jelent meg magyar nyelven Christie Golden, *A Holtak tánca* című műve. A Rózsa Lovagja után ismét egy színvonalas könyvet jelentetett meg az AMON kiadó. A könyv külalakja szép, szinte teljesen megegyezik az eredetivel, a fordítás során Tasnádi Tamás igyekezett a lefordíthatatlannak tűnő kifejezések, szavak magyar megfelelőjét megtalálni.

Az esti műsort követő díszvacsora után holtan találják a darab egyik szereplőjét. Bár mindenki tudja, hogy a Ködnél nincsen veszélyesebb, Raoul Dumont, Hősörény Larissa gyámaja, La Demoiselle du Musard showhajó kapitánya mégis vállalja a veszélyt, és Azalin titkosrendőrsége elől az ismeretlenbe irányítja hajóját. A kaptány egyáltalán nem tapasztalatlan, meggondolatlan ember, meglepő, hogy létezik olyami, amiért a Ködbe menekül. Némi viszontagság után Souragne szigetére érnek, ahol műsorukkal nagy sikert aratnak. Egy idő után kellemetlenné válik a szigeten tartózkodni, de nem mernek ismét nekivágni a Ködnek. Hamarosan feltűnik két figura. Az egyik Willen, egy megbízhatónak látszó fiatal fiú, aki ismeri a lakosság által rettegett Mocsarat, a másik Lond, a vér és csont feketemágiáját űző varázsló. Raoul Dumont számára legfontosabb, hogy elkerüljön a szigetől, ezért mindkettő segítségét igénybe veszi. Ám hamarosan váratlan és nyugtalanító események következnek be. Sok rejtett titok kerül felszínre, Larissa hamarosan szembekerül gyámajával, ami további konfliktusokhoz vezet. Mivel a fiatal művész nő egész életében csak a táncsal foglalkozott, egyetlen lehetősége maradt: meg kellett tanulnia a tánc segítségével hatalmas erőknek parancsolni. Megismeri a Tűz, a Víz, a Levegő és a Föld táncát, majd végül kényszer hatására eltáncolja a Holtak táncát is. Ez mindennél erősebb hatalommal ruházza fel. Viszont gyámaja mellett áll Lond, a hihetetlenül tapasztalt mágus, aki képes halottakat megeleveníteni, és belőlük intelligens zombikat csinálni. A lány oldalán harcol Willen, a Mocsár úrnője, és számos lény, akik fogságban lévő társaik kiszabadításán fáradoznak. De vajon elegendő lesznek Dumont és Lond hatalma ellen, meg tudnak-e birkózni a mágiával életrehívott zombikkal? Vajon ki fog kettejük közül győzedelmeskedni, és milyen áron?

Változatosságával kitűnő élményt nyújt az olvasóknak. Bemutatja a horror földjét, népét, szokásait, mindezt olyan technikát alkalmazva, hogy szinte beleéljük magunkat a ködök világába, érezhető a mindenütt jelenlévő rettegés. Ajánlom azoknak, akik ismerik Ravenloft világát, hiszen új élményeket, mesebe illeszthető ötleteket szerezhetünk, és azoknak, akik még nem járatosak Ravenloft-ban, hiszen megismeréséhez a legjobb módszer, ha saját bőrünkön tapasztaljuk a mocsárból előtörő halott ujjak jeges érintését.

Szigeti Zsolt



## Szegedi Fantasy Tábor

Hahn Katalin emlékére

A szegedi fantasy rajongók már sokadszor rendezték meg nyári táborukat, és a siker egyre növekszik. Most egy kis ízelítőt szeretnénk adni abból, hogy mi is történt augusztus elseje és nyolcadika között a szegedi Fehér-tónál.

Az első nap a szállás elfoglalásával, a programok megbeszélésével, és persze sok-sok szerepjátékkal telt el. Hétfőn a rengeteg játék mellett agyagoztunk is egy kicsit, készült jónéhány ragyogó fantasy figura is. Kedden folytatódott az agyagozás, elkészült néhány festett ruha a három nappal későbbi élő fantasyre. És persze megintcsak sok-sok játék. Szerdán a táborlakók igazi kalandozók módjára lóra kaptak, és megpróbáltak

nyeregben is maradni. Csütörtökön a játékosok megmértek. A hajnalig húzódo játék történetét Csanádi Zsolt írta. Pénteken a verseny eredményhirdetése után kezdődött az élő fantasy. Csodálatos jelmezekben vonultak fel a résztvevők, de sajnos nem tudtak megküzdeni a kaland végén velük szembeszálló vámpír hordákkal. Ugyanis a játék végére mindenki vámpírrá változott, így kivételesen nem a jó oldal győzedelmeskedett. Szombaton Tihor Miklós tartott előadást a Bíborhold magazinnal és a Túlélők Földjéről. Délután újra megmérkőztek a táborlakók. A vetélkedőn nagyon szoros eredmény alakult ki, csak a villámkérdések döntöttek. Az esti záróbulin aztán mindenki kitombolhatta magát. Vasárnap hagytuk el a tábort, és csak remélhetjük, hogy jövőre megint találkozunk.

Kiss Richárd Ákos





# Mitológiai ABC

E havi lényeink a kelta mitológiában szerepelnek. Az AD&D játékosok mint óriás-szerzeteket ismerik őket a II. Compendiumból.

## Fir Bolg

*Intelligens, hatalmas erejű, mágikus tudással rendelkező óriások.*

**Mítosz:** A fir bolgokkal Írország meghódításának kapcsán találkozunk. A legendák hat hódítást emlegetnek. Az első csapatot Írország egyik névadó istennője, Banba vezette. Népét az özönvíz elpusztította. A második hódítás Partholon nevéhez fűződik, aki megadta Írország végleges természeti arculatát. A harmadik hullámot Nemed vezette. A ő népét hívták fir bolgoknak. Nemed népének idején jött létre az öt provincia, valamint a királyi hatalom intézménye.

A fir bolgokat Danu istennő törzse követte (a negyedik hódítás). A két nép közötti Mag Tured-i csatát a fir bolgok elvesztették.

**RPG:** Nemigen találkozunk a fir bolgok népével egyik szerepjátékban sem, kivéve az AD&D-t. A kelta óriások olyanok, akár az emberek. Három méter magasak, és majdnem 400 kg súlyúak. Hajukat, mely leggyakrabban szőke, vagy vörös, hosszúra növesztik, akár szakállukat.

A fir bolgok a lakott vidékektől távol eső erdők és domságok lakói. A többi óriástól eltérően nem zsákmányolják ki a földet ahol élnek, sőt például harmóniában élnek vele. Más intelligens fajokkal nem tartanak kapcsolatot, sőt elrejtőznek előlük, ami igen meglepő, tekintve méretüket

és erejüket. A területükre betévedő idegenek előtt általában más alakban jelenek meg - a fir bolgok az illúziók mesterei. Egyedül a tündér népekkel (így a tündékkal is) és a druidákkal tartanak fenn kapcsolatokat.

A fir bolgok békések, hacsak lehet, elkerülik a nyílt konfrontációt, de ha harcra kerül a sor, rendkívüli erejükkel és mágikus tudásukkal félelmetes ellenfelek lehetnek. Mindezentúl remek érzékük van a stratégiához, a terep minden lehetőségét tökéletesen kihasználják.

A fir bolgok klánokba csoportosulnak. Bár házaik egyszintesek, mégis hatalmasak. Építkezésre elsősorban gigantikus fákat használnak. Legfontosabb ünnepük az őszi napéjegyenlőség.

**Ötletek Fir bolg-vadászoknak:** A kelta óriások semlegesek, vagy jó jelleműek, ráadásul híresek békességükről, így nyilvánvaló, hogy nemigen kerülhetünk összetűzésbe velük. Előfordulhat, hogy összeakadunk egy magányos fir bolggal, aki azonban feltehetőleg illúziók segítségével embernek, vagy más intelligens lénynek álcázza magát.

Ha harcba keveredünk egy kelta óriással, vigyázzunk arra, hogy képesek elkapni a feljűk lőtt lövedékeket. Azzal is számoljunk, hogy hiába menekülünk be előlük barlangba vagy házba, képesek összemenni emberi méretre és követhetnek minket. További gondot jelenthet az, hogy némileg ellenállóak a varázslatokkal szemben.

Ha esetleg hadvezérként kerülünk fir bolgokkal ellenségeskedésbe, felettebb óvatosak legyünk. Egyrészt veszélyt jelenthetnek a kémek (ne feledjük a fir bolgok, közülük is a sámánok szakértői az illúzióknak, így bármilyen alakban megjelenhetnek). Másrészt számolnunk kell remek stratégiai érzékükkel és azzal, hogy tökéletes hadi egységet alkotnak.

**Mesélőknek:** A fir bolgok mesébe ültetésénél tartsuk szem előtt azt, hogy ez az óriás nép nem él vissza testi erejével. Ellentmondásnak tűnhet az, hogy fizikumuk ellenére elrejtőznek az emberek elől. Ennek két oka van az egyik az, hogy irtóznak a gyilkolástól, a másik ok, hogy tisztában vannak azzal, hogy a legerősebb is legyőzetik egyszer.

A csapat megsegítésére remekül megfelelnek, főként akkor, ha a PC-k fomoiriak ellen harcolnak, akiket a fir bolgok mélyszélesen gyűlölnék.

Nemrégiben megjelent a Complete Book of Humanoids, melyben játszható PC fajként közlik a fir bolgokat. Ha valamelyik játékosunk kelta óriást játszik, hívjuk fel a figyelmét arra, hogy ne agyon-ütöm-mert-erős-vagyok figurát alakítson. Nyilvánvaló, hogy a fir bolgok társadalmát ilyenkor sokkal mélyebben át kell gondolnunk. Komoly gondot okozhat az a kérdés, hogy miért hagyta ott társait, klánját a PC fir bolg? Egyik lehetőség, ha a parti druidájának, vagy tünde tagjának segítő óriás megbarátkozik a csapattal, és úgy határoz, hogy velük marad. Lehetséges, hogy valami tragédia közben végez a fir bolg családjával, akinek így nem marad senkije, csak a parti.

Egy másik variáció, ha a PC fir bolg valamilyen ritka mágikus tárgyat keresve botlik bele a partiba. A sámántanoncokat gyakran bízzák meg küldetések elvégzésével, hogy bizonyítsák rátermetségüket.







#### Kalandötletek:

- Előfordulhat, hogy egy druidához, vagy egy tündéhez egy ember méretűre zsugorodott fir bolg csatlakozik. Ez a szerencsés lehet PC, vagy NPC. Ha a fir bolg kiismerte társát, segítségére lehet, tekintve a kelta óriások erejét és képességeit, ez nem akármilyen támogatás.

- Lehetséges, hogy a csapat egy tréfás kedvű fir bolggal találkozik. A kelta óriás természetesen emberi alakban jelenik meg. A PC-ket erőt és állóképességet próbára tevő vetélkedésekre hívja ki, amit könnyedén megnyerhet. Ezzel esetleg lehalkíthatjuk hatalmas hangú játékosunkat, aki rendkívül büszke 18/00-ás erejére.

## Fomoirie

*Az ír mitológia démonjai, akik az istennel is harcra keltek.*

**Mítosz:** A fomoiriak toronis földjén, az üvegtornyos szigeten élnek. A leggonoszabb intelligens nép, mely a kelta mitológiában előfordul. Hatalmas harcosok, legyőzték Nemed népét, a fir bolgokat, sőt az isteneknek is ellenálltak, akik csak másodszor voltak képesek győzedelmeskedni felettük. Az isteneket Lug vezette a harcba. A csata legnagyobb jelenete az isten és Balor, a fomoiriak vezérének párharcra volt. Mivel Balor pillantása halálos volt, Lug parittyakővel kiverte ellenfele szemét. Ezekután futásnak eredtek a fomoiriak és az istenek nagy győzelmet arattak.

A legendák szerint némelyik fomoirie-nak nem nyelve van, hanem egy mérges harapású gyík van a szájában, aki az óriás helyett beszél.

**RPG:** A fomoiriakkal, akár a fir bolgokkal az AD&D-n kívül sehol sem találkozhatunk. A szerepjátékbeli elképzelés különbözik a mitológiáitól (ami természetesen ebben az esetben sem egyértelmű). Egységes az elképzelés abban, hogy a fomoiriak eltorzult testű, emberszerű lények.

Gyakran hiányzik egyik-másik testrészük, vagy törpe, illetve óriás növéstüek. Púposak, gacsos lábúak, kacskák. Testüket elszórtan, foltokban drótszerű szőrök fedik. Minden fomoirie másként néz ki (egyedien csúf).

A fomoiriak (az AD&D szerint) hegyek között, barlangokban élnek, ritkábban elhagyott bányákban ütik fel tanyájukat. Lakhelyüket elszórt csontok és szemétkupacok jellemzik.

Társadalmukat mindig a legerősebb és legbrutálisabb fomoirie vezeti. A nőket és a gyerekeket szolgaként kezelik.

Ezek az óriások mindent megesznek, de kedvelik azt az élelmet, mely kegyelemért és szabadságért rimáncodik. A kezük közé kerülő értelmes lényeket elfogyasztásuk előtt hosszan-hosszan kínozzák.

A fomoiriak örökös ellentétben állnak a fir bolgokkal, ősi és kíméletlen harc dúl e két óriás nép között.

**Ötletek Fomoirie-vadászoknak:** Igen komoly gondban vagyunk, ha egy fomoirie-rel állunk szemben, bár a helyzet akkor igazán rossz, ha az óriás lopva támad ránk, ami egyébként a kedvenc taktikája ennek a kegyetlen és torz népnek. Nyílt, fizikális harcba lehetőleg ne bocsátkozzunk velük, próbáljuk meg távolra ható fegyverekkel legyőzni őket, természetesen a mágia is sokat segíthet. Szerencsére, a többi óriástól eltérően a fomoiriak nem hajtanak köveket ellenfeleikre (ebben megakadályozza őket testük deformálódottsága).

Nyilvánvalóan remek taktika olyan helyre visszavonulni a fomoirie elől, ahova ő nem fér be, mi viszont megtűzdelhetjük nyílveszőkkel.

Amennyiben hadvezérek vagyunk, nagyobb csatákban taktikánkat a fomoiriak ostobaságára alapíthatjuk.

**Tanácsok mesélőknek:** A fomoiriokat bevethetjük ágyúgolyó töltelékként. Ez az a szörny, akinél nincs szükség hosszas leírásokra, szinte rögtön harcra kerülhet a sor. Ez az óriás javasolt a harccentrikus meséket kedvelő DM-ek számára.

#### Kalandötletek:

- Egy 6.-7. szint környékén álló csapatnak komoly kihívást jelenthet egy garázdálkodó, kóbor fomoirie likvidálása.

- A csapat belesöpphenhet egy fir bolg - fomoirie ellentét közepébe. Esetleg éppen ők, mint hősök, dönthetik el a háború kimenetelét (másik létsíkra küldve a fomoirie vezért).

- Az igazán nagy hősök természetesen a foglyul esett hercegnőt mentik ki a gaz óriások karmai közül. A PC-knek azonban vacsoraidő előtt a fomoirie tanyán kell lenniük, hiszen a második fogás a hercegnő lesz...

- Amennyiben valamelyik PC-knek már saját vára és saját földje van, akkor vándorló fomoiriak érkehetnek, rabolva és fosztogatva, felgyújtva a falvakat, és földbe tiporva az ellenük küldött seregeket. Nincs más lehetőség, a PC-knek kell fegyvereikért, töreikért, varázspálcáikért nyúlniuk és megfékezni a brutális fenevadakat. A fomoiriak vezére azonban rendelkezik Balor képességével, pillantása maga a halál (slay living-ként kezelhető, 30 méterig hatásos varázsképesség)...

- mm -





## Túlélők Földje

A mostani alkalommal a Túlélők Földje rovat plusz két oldallal jelentkezik. Ennek oka pedig az, hogy Csikós György elkészítette Ghalla nyolc fájának a portróját - neki köszönhetően most már mindenki el tudja képzelni, hogyan is néz ki a kobudera, árnymanó, stb. És hogy a képek ne csak önmagukban álljanak itt, "illusztrációként" kiválasztottunk egy-egy híresebb, tapasztaltabb játékost mindegyik fajból. Lássuk tehát, hová is jutott nyolc játékos a legöregebbek közül (ez a felsorolás persze nem azt jelenti, hogy ezek fajuk legerősebb, legtovább jutott képviselői). Megjegyzés: az illusztrációk nem konkrétan a szövegben szereplőt ábrázolják, hanem az adott fajt, általánosságban.

### DARONEL

Daronel, ez a fekete, rövid hajú, szürke szemű ember férfi az elsők között érkezett a Túlélők Földjére. Magányos harcos, szöges páncélban, rákpajzsával és vashegyű lándzsával felszerelve üldözi a mocsarakban lakó szintzívókat. Izmai kidolgozottak, de a sok túlélő csatát nem főként ennek köszönheti, hanem félelmetes ügyességének. Bár a harcból általában nem szokott elfutni, a vízionárokat és a fabontókat lehetőleg nagy ívben elkerüli. Néhány hónapja a rejtélyes Fairlight hitét követi, nyakában a villám szimbólummal. Előszeretettel használja az istenétől kapott különösen hasznos varázslatokat, amelyekkel tárgyait arannyá változtathatja vagy alkotóelemeire bonthatja. Némán tűri az éhséget, és büszkén hordja trófeáit, köztük a mutáns pókét, amelynek mérge még mindig nem tisztult ki szervezetéből. Legjobban a szúrófegyverekhez ért, de jól bánik ubuk dobónyilával is. Magányos vándorként rákényszerült a felderítés és csapdakészítés tudományának elsajátítására is.



EMBER



ELF

### DALAMAR

Az elfekkel ellentétben az ezüst, hosszú hajú, fekete bőrű, piros szemű Dalamar nem ügyességével, inkább erejével tűnik ki a többiek közül. Vadászat szakértelmét művészi fokon elhanyagolta. Leginkább azonban mérhetetlen gonoszsága és hatalomvágya különbözteti meg fajtársaitól. Szúró- és lőfegyverek szakértője, más fegyverekkel nem harcol. Szöges bőrpáncélt visel, jobb kezében csontszuronyt, bal kezében csontkést vagy bronzpajzsot tart. Lőfegyverként fúvócsövet szokott használni mérgezett ubuk tuskéval. Szenvedélyes gyűjtő: deus ex machinától kezdve kalandozóskálpokig mindent összeszed válogatás nélkül. Sokan Dornodon fiának nevezik, bár még nem vált követőjévé. Páran tudni vélik, hogy Yasmína, az elflány hatására felhagyott a gonoszsággal, és a fény útjára tért. Persze aki ismeri, az tudja, hogy ez képtelenség.

### DON CALONI

Sokan azt mondják, hogyha újabb tűz söpörne végig Ghalla földjén, akkor ez a mokány törpe azon tíz kalandozó között lenne, akik ezt túlélnék. Való igaz, hihetetlenül szívós ez a távoli hegyekből érkezett, fekete, hosszú hajú, körszakállas törpe. Bőrét teljesen feketére festették már a tintacsigák köpetei, de ennek ellenére büszkén viseli iszonyatos trófeáit, amelyeket sullárból, trappoló dinymákból és vérszomjas csüldöből metszett ki. Tetőtől talpig bronzpáncélt visel, lándzsája is — melyhez különösen jól ért — bronzból készült. Ez persze nem csoda, hiszen bányászat szakértelme nagyon magas. Ügyes kereskedő lévén, erszényében jónéhány arany csörög. Tharrt, a háború és föld istenét követi — sokak szerint ő volt az első, aki varázsolni tudott. Legutóbbi kalandja során egy hatalmas, földalatti szörnyekre bukkant egy mínosz-kúp alatt, amelyet valaha állítólag még Fairlight épített. Itt került életében először szembe egy mosolygó rettenettel. Don Caloni az első kalandozó, aki élve elfogott egy szörnyet.



TÖRPE

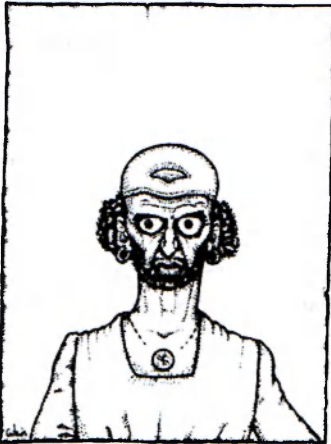




ÁRNYMANÓ

## MORHOLT, A VÉSZHOZÓ

A Túlélők Földjének egyik legkarakterisztikusabb, legbrutálisabban kiemelkedő trollja. Ez a kecskeszakállas, szürke szemű troll hű fájának húrnevéhez, kedvenc étele a zsenge arnymanó hús, és ha rosszkedvében van, mindent felnyársal csontszuronyával. Azonban azok, akik butaságát kihasználva akarják legyőzni, nagyon megdöbbennek, amikor megismerik Morholt másik oldalát, a hűvösen gondolkodó, ravaszdi Leah papot. Harcolni két kézzel szokott, bal kezében csontkéssel, ha az esetleg kipottyant a kezéből, mászókarommal tépi fel ellenfele képét. A tolvajok folyamatos zaklatása rákényszerítette, hogy feltalálja a karócsapdát, és azóta már egész gyakorlott a csapdakészítés tudományában. Ezenkívül jól ért a bányászathoz és a gyógyításhoz is. Legutoljára az igen tekintélyes kaffogó hebrencs, trollfa és piromenyét trófeákkal látták.



GNÓM

## DORT AMESSIX

Sokan irigylik az alakváltókat, mert különleges képességeiknek köszönhetően jobban vadásznak, jobban gyógyítanak, és többet mozognak ugyanannyi idő alatt, mint más fajok. Erre nem is lehetne jobb példa, mint Dort Amessix, ez a vörös, göndör hajú, zöld szemű, természetesen sötét bőrű (ki nem találkozott már a tintacsigával?) alakváltó, aki minden nap 30 mérföldet tesz meg, és bronzhegyű lándzsájának végére kap mindent, ami mozog. Ebben persze istene, Tharr is jócskán segíti. Az egy napon leölt legtöbb szörny kategóriájában valószínűleg ő lenne a legesélyesebb. Don Calonihoz hasonlóan ő is bronzpáncélt visel, és ehhez méltó trófeákat hord, mint például alpesi tehén vagy gyilkos tetű. Tapasztalt gyógyításban, mászásban, és rejtőzködésben, szervezete különösen szívós, és intelligenciája sem megvetendő.



KOBUDEKA

## SETÉT PATKÁNY

Azt hiszem, Setét Patkányt nem kell külön bemutatni a kedves olvasóknak. Csak azért választottuk most őt az arnymanó faj képviselőjeként, mert nagyon sokan kíváncsiak voltak karakterlapjára. Nos, ezt nem közölhetjük le, de azért néhány homályos információ... Setét Patkány, ez a fekete copfos, rövid bajszerű, félszemű, fekete bőrű arnymanó egyike az Arnymanó Érdekvédelmi Szövetség vezetőinek. Nem visel szinte semmilyen komoly páncélt egy bőrpáncélon, egy kígyóbőr kesztyűn, és egy bronzsisakon kívül — így tudja csak hihetetlenül magas ügyességét kibontakoztatni. Különösen magas az ütőfegyver és lopás szakértelme, és mint Leah papja, teológiájának fejlesztésével is igen sokat foglalkozik. Mivel gyakran kap komolyabb verést, gyógyítása sem elhanyagolható. Egyik legbüszkébben viselt tárgya egy göcsörtös bunkó.



TROLL

## LAVINIA LOBARA

Lavinia, ez a szende, vörös és kontyos hajú, bronzbőrű gnóm leány egyike volt Elenios első papjainak. Hihetetlenül magas intelligenciájának köszönhetően varázslatpontjai nagyon gyorsan regenerálódnak, így bűvölő és csábító varázslatait szinte korlátlan számban tudja szórni. Így azt sem lehet tudni, hogy Puggal, a kobuderaival való eljegyzése természetes vagy természetfeletti bájainak volt köszönhető. Bár alig bírja a gyenge leány cipelni a rengeteg holmiját, nehéz szöges páncélját, csontszablyáját, mégis kedvenc szórakozása a rát fák megmászása — ez valószínűleg magas ügyességének köszönhető. Nem kedveli a nehéz lőfegyvereket, még mindig parittyalövedékekkel lödöz, mielőtt közelharcra kerülne sor. Különösen jártas a teológia és a vadászat tudományában. Legutóbb vadtroll és szőrös pók trófeákkal látták.



ALAKVÁLTÓ

## SÖRTEHAJÚ NINSAI

Ha egy szörnynek olyan rossz napja van, hogy szembekerül egy kobudera harcművésszel, és nem elég bölcs a hogy azonnal elszaladjon, akkor annak a szörnynek befellegzett. Néhány villámgyors mozdulat, néhány külöpontra mért csapás — és minden nézelődő csak csodálkozik, hogy mi is történt ezzel a hegyi szörnyvel. A küharcművész technikákban élenjár Sörtehajú Ninsai, az önképzés megszállottja és a kolostorok lelkes tanulója. Persze tapasztalata és az ökölvívásban szerzett jártassága sem elhanyagolható ennek a fekete, tüsi hajú, bronzbőrű kobudera aki az ellenfélnek nyomott pofont még a kezére húzott mászókarommal is tetézi. Mozgásában gazdag felszerelése, s páncélja és finom bakkura csizmája persze nem gátolja, kiemelkedő ügyességének köszönhetően. Sheran követője rállandóan készenlétben tart egy méregsemlegesítést, mert rettenetesen rühelli a pókokat és más csúfságokat — eg alatt három gyilkos tetűt sújtott agyon.





# TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

## BEVEZETŐ

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bátorhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború első százával menekülnek ide az életben maradtok, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet "hagyományos" fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni - egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomatotával készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak a számítógép, hanem más, ravaasz játékosok által 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:

**Beholder Bt.**

**1680 Budapest, Pf. 134.**

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

## Néhány információmorzsa:

— Néhány kalandozónak már sikerült élve elfognia szörnyet! A hírek szerint a különböző fajta szörnyek különböző feladatokra idomíthatóak be.

— Már nagyon sok kalandozó van, aki sok tapasztalatot szerzett a papi mágia-ban, de a varázsló varázslatokról még csak nagyon kevesen hallottak. Nem hivatalos informátorunk szerint megfelelő varázslómester az ún. helytartói városokban található. Ezek mellett a nagyvárosok mellett eltörpül Qvill és a hozzá hasonló kisvárosok.

— A programba végre bekerült a Feltételes Készítés parancs, sok játékos öröme. Egy bizonyos fordulósám elé-resekor mindenki automatikusan megkapja.

— Híreket kaptunk néhány igencsak komoly küldetésadó helyről, amelyeken 25-50 referenciapontból álló labirintusok térképét is a kezünkbe nyomják. Azonban a szolgálatainkért kapott jutalom sem csekély, még varázstárgyakat is kaphatunk!

— Elkészültek az első hangszerek, a muzikális lelkületű kalandozók megkezdhetik a zene szakértelem elsajátítását.

## Setét Patkány naplója

### 271. NAP

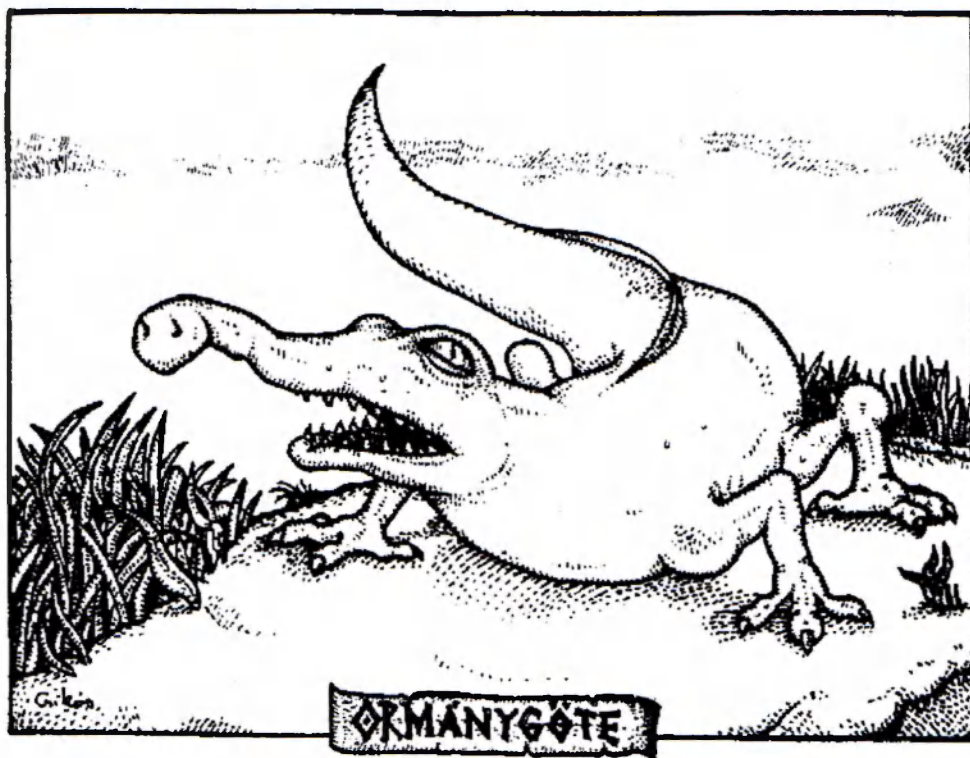
Baromira elegendem van a napló írásból. Nem is tudom, mi a burástya fölnek csinálom. Felteszem, a bolhakutyát sem érdekli mi történik szerencsétlen kis árnymanóval ezen a gonosz és elátkozott kontinensen. Hagyom a fenébe az egészet. Oké, hagyom a fenébe az egészet, de akkor mi a démontetűrüléknek csináltam eddig? Attól félek, hogy folytatnom kell, különben az eddigi munkám is kárba veszik.

Az Érdekvédelmi Szövetségünkön keresztül érdekes hírek jutnak el hozzám. Azt hallottam, hogy egy szélsőséges radikális csoport általános árnymanó-üldözést hirdetett meg. Azért nem kell minket féltetni, meg tudjuk magunkat védeni... A Szövetség létszáma egyre gyarapodik! Attól tartok, már kémek is vannak sorainkban. Egyéb híreket is kaptam, de ezek nem tartoznak rád, Redves Naplóm.

Mászáltam fel-alá, de nem sok érdekességgel találkoztam, lenyomtam egy garokkot és egy irtózatosan ocsmány képű, pókvadász nevű lényt is. Az egész kószálásnak semmi értelme se lett volna, ha nem tudok a szöges bunkómmal szétverni egy olvasztókemencét. Rendesen megizzadtam, de ha arra gondolok, hogy milyen képet fog vágni az a figura, aki itt akar fémot olvasztani, rögtön melegséget érzek a szívemben. Ezek az apró örömök azok, amikért érdemes élni! Volt egy nagynénikém, aki ha







vendégségben járt, mindig ellopta sőtartót. Persze nem azért, mintha szüksége lett volna rá — no nem... Csak azért szedett össze vagy ötven darabot, hogy a vendéglátóival kitoljon. Ejj, az öreg Munyók anyó tudott élni! Aztán egyszer elkövette azt a hibát, hogy a törzsfőnöktől is lenyúlt egyet, szegénykét péppé verték.

Tovább fejlesztettem a teológia szakértelmemet: kipróbáltam az életszívat sűrű erdőben. Apám, ez aztán az érzés! Egy pillanat alatt elfonnyadt az összes undorító virág a környéken — a sebeim meg csak úgy hipp-hopp, begyógyultak. Kicsit jobb bőrben tértem nyugovóra.

## 280. NAP

A gyomrom korgására ébredtem, gyorsan bekaptam egy gyöngymangót. Az íze nem valami fenomenális, de azért csillapítja az éhséget. Elindultam dél felé. Nem jutottam túl messzire, mert valami teljesen megdöbbentőt láttam. Egy hatalmas tehén legelészett egy domboldalon! Ezzel még nem is volna baj, a meglepő a színe volt: a lila különböző árnyalatait viselte, és valami furcsa felirat volt az oldalán. Óvatosan közelebb lopódtam és kiböngésztem a feliratot: MILKA. Fogalmam sincs, mit jelenthet, de így közelről elég ínycsiklandónak tűnt a tehén combocskája. Rárontottam a szöges bunkóval, de úgy felöklelt a szarvával a bestia, hogy a taktikai visszavonulást választottam. A domb tetején egy kút állt, víz nem volt benne, ezért elhatároztam, hogy megnézem, mi lakik az alján. Egy mérges nyukmár volt a tulaj, de segítettem neki elköltözni. Az új lakhelye valahol Leah birodalmában van. Három rézdarabot találtam a fészében. Mi árnymanók nem vagyunk valami nagy fémművesek, de talán cserealapnak jó lesz.

Északkelet felé tartva sűrű erdőbe értem. Pihenésképpen neki-támaszkodtam egy fának. Lám, milyen megdöbbentő dolog történt! A fa bődült egy nagyot és egy hatalmas, göcsörtös bunkóval felém csapott. Láttam, hogy a szöges bunkóval semmire sem megyek, ezért előkaptam a csontszablamat. Hiába kaszaboltam, minden seb, amit ejtettem rajta, egy-két percen belül beforrt. Az én sebeim meg egyre csak gyarapodtak. Szégyen a futás, de forduljon fel aki kerget.

Ahogy szedtem a lábam észre se vettem, és már egy település (!!!) házái közé értem. Az egyik utcasarkon egy megfáradt kalandozó szunyókált. Most már egy ormánygöte csonttal kevesebbje van (Heh, heh, heh). A főtéren találtam egy fegyver- és egy vegyeskereskedést. Eladtam néhány felesleges tárgyat (madártoll, drótszór, stb.). Aranyaim száma meghaladta a százat, kezdem gazdagnak érezni magam! Bekukkantottam a város házára is. Kedvesen fogadtak, aztán megkértek, hogy hozzak a

polgármester lányának három színes dözmöng szívet. Ez az egyetlen gyógyszer, ami meggyógyíthatja szegénykét. A kenetteljes szöveg nem nagyon hatott meg, de valami aranyakról is szó esett, amit díjként adnak. Túl fáradt vagyok már a kalandozáshoz, szunyka. Azért ez a sok tapasztalat nem hiábavaló, érzem, hogy egyre életképesebb vagyok.

## 288. NAP

Szomorú hír jutott a fülembé. Pajtásom, Fehér Kelduin elhagyta ezt a világot és Leah seregét gyarapítja. Bizony, bizony, okuljatok e példán, így jár, aki a fehér utat választja. Egy sullár végzett vele. Azért hiányozni fog... Shadowhunter haverom — őt még a szomszéd faluból ismertem — hozta a hírt. Azt is elmondta, hogy pár nappal ezelőtt ő nyúlta le Kelduin deus ex machináját. Ha jobban vigyázott volna a holmijára, még élhetne. Nekem persze nincs ilyen gondom, bölcs előrelátással két machinát is tartok ma-

gammál. Azért hiányozni fog az öregfű!

Mielőtt elhúztam volna a csíkot a városból, még egyszer körülnéztem. Valaki nagyon nem vigyáz a holmijára — na, ez az elf is jobban eldugja legközelebb a deus ex machináját. Jó érzés a biztonság, már három van. Megnéztem a helyet, ahol Kelduin elhunyt. Reméltem, hogy tudok beszélni a tetemmel, miként istenem ezt kívánta tőlem, de csak egy friss sírt találtam. (Hogy az uzbány vágja hátra azt, aki eltemette.) Ahogy Zurgbluggal megbeszéltem, elrejtettem neki néhány tárgyat, cserébe kapok tőle egy kis aranyat. Nekem megéri, az arany könnyebb, mint ezek a dögnehez rezek. Nyomultam a dözmöngök fészke felé. Kiirtottam egy gorombillát, learattam egy mérges pókot és megnyúvasztottam egy bombaglyot. Egyik sem volt túl nagy kihívás, de gyakorlásnak megtette. Most már igazán mesterien bánok a szöges bunkóval. A mondott helyen találtam is egy színes dözmöngöt. Nem volt ellenfél. A szíve elég jópofa, még a halála után is lüktet. Nem messze a fészektől füst szállt fel. Nicsak nicsak, az álnok Shadowhunter táborozik itt. Ez most nem ócska tolvajlás volt, hanem nemes bosszú. A motyójából kiemeltém két deus ex machinát. Az egyik hátuljába F.K. volt vésvé. Ez menthette volna meg a barátom életét. Remélem Shadowhunter, te is találkozol egy sullárral a közeljövőben. Mára ennyi elég is volt, irány az ágyikó.

## 298. NAP

Köröztem egy kicsit az erdőben, hátha találok még dözmöngöt. A szerencse velem volt, kettő is az utamba akad. Megvan a három szívecske, indulhatok vissza Gatinba (így hívják azt a porfészket). Shadowhunternek úgy látszik büntudata van, adott ajándékba egy bronzsisakot. Elmondta, hogy valaki megfújta két machináját. Hangosan sajnálkoztam, de mondtam, hogy nekem is csak egy van, nem tudok kölcsönözni neki. A kis piszok elmosolyodott és előhúzott egyet a mentéje belső zsebéből. Azt a kobudera anyukáját! Hogy nem vettem észre a múltkor? Késő bánat, troll gondolat. Este már a táborkészítéshez készülődtem, amikor Kelduintól kaptam mentális üzenetet. Elmesélte, hogy két hétig kóválygott az árnyékvilágban. Leah megadta neki a lehetőséget, hogy visszatérjen az élők közé! Biztos azért, mert az egyik haverja az Ő követője. Valami sötét motyogókat kellett aprítania, meg ködmangót gyűjtenie az árnyékvilágban. Még sok rettenetes és borzalmas dolgot tapasztalt odaát, de ezekről nem volt hajlandó mesélni. Nagyon megrázhatta a dolog. Érdekes hely ez a Türelők Földje, úgy látszik még rendesen meghalni se lehet...

S.P.



# Jellemek az AD&D-ben

Sok olvasónk kérte, hogy magyarázzuk el az egyes jellemek pontos jelentését, mivel sok vitát okoz, ha nem tudják eldönteni, hogy egy adott jellemű karakternek bizonyos helyzetekben mit kell tennie. A jellemek két részből adódnak össze. Az első az etikai, a második a morális jellem.

## Törvényes, Semleges és Kaotikus

Etikai jellem szempontjából lehet valaki törvényes, semleges vagy kaotikus. Ha valaki a törvényes jellemet választja, ez azt jelenti, hogy karaktere jobban vonzódik a szervezethez, rendhez, jobban szereti társadalomban élni, annak érdekeit fontosabbnak tartja sajátjánál, nem kedvel egyedül lenni. A kaotikus jellem éppen ennek az ellenkezője. Ez a karakter ritkán bízik meg másban. Jobban szereti a magányt, visszavonul a társadalomtól. Nem fogadja el mások döntéseit, ítéleteit, a saját szabályai szerint él. Persze ez nem azt jelenti, hogy egy városban nem él kaotikus jellemű egyén. Etikai szempontból a semlegesség az jelenti, hogy sem a törvényes, sem a kaotikus életmód nem jellemző rá, nem érez lényeges különbséget a kettő között.

## Jó, Semleges és Gonosz

A második a morális jellem, választási lehetőség a jó, a semleges vagy a gonosz. A morális jellemet sokkal könnyebb megérteni, mint az előzőt. Jellemtől függetlenül majdnem mindenki segíti a többiek életét. A különbség az, hogy egy jó jellemű karakter nem érdekből teszi ezt. A jó jellemű karakterek számára más értéket jelent az élet, szépség, mint a gonosz jelleműek számára. Megbecsüli és képességeihez mérten megvédi. Természetesen mindenki követ el hibákat, mindenkivel előfordul, hogy másoknak kárt okoz. Egy jó jellemű mindig megpróbálja helyrehozni hibáját, ha lehetőség van rá, kárpótolja azokat, akik esetleg miatta kerültek nehéz helyzetbe. Egy gonosz csak akkor segít másokon, ha ez érdekében áll. Örömet leli mások szenvedésében, ezért képes bizonyos mértékű áldozatokat is hozni. Nem ismeri fel, hogy amit tesz, az esetleg másoknak kárt okoz, ezzel egyáltalán nem törődik. A jóra inkább az építés, míg a gonoszra a rombolás jellemző. A morális semlegesség az, ha egy karakter egyáltalán nem áldozatkész, de nem is töri össze magát, hogy másoknak ártson. Cselekedeteit ilyen szempontból nem befolyásolják érzelmek. Fontos megjegyezni, hogy nem azt jelenti, hogy szabadon válogathat a jóság és a gonoszság között, amikor ezt szükségesnek látja.

## Választható jellemek

Az AD&D-ben kilenc féle jellem van. Ezek a következők: törvényes jó, törvényes semleges, törvényes gonosz, semleges jó, semleges, semleges gonosz, kaotikus jó, kaotikus semleges, kaotikus gonosz. A jobb érthetőség kedvéért minden jellemre írok egy példát egy egyénről és egy olyan társadalomról, ahol az adott jellem domináns.

**Törvényes jó:** Szervezetten élnek, egymást segítve. Tipikus példája egy népet szerető, bölcs király, vagy egy keményen dolgozó, becsületes job-

bágy. Azért fogadják el mások döntését, mert megbíznak bennük, nagyon fontos szerepet játszik a tisztelet. Törvényes jó társadalom például egy optimálisan irányított város, akinek a vezetőségét a nép elfogadja, döntéseivel egyetért, megbízik benne. Leginkább a demokrácia jellemző ezekre a társadalmakra.

**Törvényes semleges:** Erős szervezethez jellemző. Egy engedelmes zsoldos, aki sohasem kérdőjelezi meg a kapott parancsok helyességét a legjobb példa a törvényes semleges egyénre. Elképzelhetetlen számára, hogy más-ként is lehet élni. Törvényes semleges egy katonai városállam, ahol mindenkinél meg van adva, hogy ki a felettese, és kik azok, akik alátartoznak.

**Törvényes gonosz:** Korrupció, megvesztegetés, jól szervezett bűnözés. Mások számára talán ez a legveszélyesebb jellem. Törvényes gonosz karakterek azok, akik a szabályokat kiforgatva próbálnak meg minél több hatalmat, vagyont szerezni maguknak. Egyetlen, ami engedelmességre bírja őket, a büntetéstől való félelem. Minden lehetőséget megragadva próbálnak mind feljebb törekedni, felettesüknek is csak addig engedelmeskednek, amíg el nem tudják tenni láb alól. Egy hataloméhes, törekvő hivatalnok, vagy a népet kizsákmányoló zsarnok példázza legjobban ezt a jellemet. Törvényes gonosz társadalomban mindennaposak a hatalmi harcok. Ennek kárát leginkább a legalsó réteg képviselői látják. Irreálisan magas adók, szükségtelenül szigorú, kegyetlen törvények, központilag szervezett felvonulások, ünneplések példázják a törvényes gonosz társadalmat.

**Semleges jó:** Legfontosabb a mások segítése. Egy semleges jó egyén számára lényegtelen, hogy mindez szervezeten folyjon, nem tulajdonítanak nagy jelentőséget az etikai jellemnek. Semleges jó jellemű az, aki megtagadja felettesének egy utasítását, mert úgy érzi, gonosz cselekedet lenne végrehajtani, esetleg másoknak káros lenne. Semleges jó társadalomban nincsen meg az a szervezethez, mint a törvényes jónál, mindenki egyenlő. Mivel itt leginkább a jóság számít, így a legtöbb népi hősnek semleges jó a jellege.

**Semleges:** Karaktereknél ez a legritkább jellem. A semlegesek tökéletesen mentesek mindenfajta előítéletől, nem vozódnak sem a rendhez, sem a káoszhoz, sem a jósághoz, sem a gonoszsághoz. Általában megvan minden semleges jellemű karakternek, hogy mi a legfontosabb számukra és ez határozza meg cselekedeteiket. Semleges jellemű egy druida (vagy druida közösség), akinek legfontosabb a természet védelme. Irgalom nélkül elbánik azzal, aki a természet törvényeit megszegi, és ezzel kárt okoz. Elő szokott fordulni, hogy látszólag felveszik valamelyik jellem sajátosságait, de ezt nem azonos okokból teszik, mint a többi jellem képviselői. Ide sorolandók az alacsony intelligenciájú állatok. Példa egy kutya, amelyik hűséges, ha csontot kap, de megtámad bárkit, ha éhes vagy fél.

**Semleges gonosz:** Minden helyzetben feltalálja magát, lényegtelen számára, hogy milyen áron éri el céljait. Példa a semleges gonosz karakterre egy egyszerű tolvaj, vagy egy kettős ügynök. Egy semleges gonosz társadalom felépítése átmenet a törvényes gonosz és a kaotikus gonosz között. Jellemzi a káosz, szervezatlenség, ami a kaotikus gonosz társadalomban megtalálható, de időnként kisebb diktatúrák alakulnak, amelyek felépítésükben hasonlatosak a törvényes gonosz módon működőkhöz.





**Kaotikus jó:** A semleges jó mellett ez a leggyakoribb „népi hős” jelleme. Sokan a káosz és a jóság összeférhetőségét lehetetlennek tartják, de nem úgy kell elképzelni egy kaotikus jellemű egyént, hogy szabályokat áthágva tör, zúz, rombol. Kaotikusnak számít egy barbár törzs is, hiszen bizalmatlanok a kívülállókkal szemben. Egy kaotikus jó társadalomban nincsen vezetőség. Néhányan magasabb pozícióban állnak, mint a többiek, de ez nem enged számukra különösebb hatalmat, csupán annyit jelent, hogy jobban hallgatnak a szavukra. Gyakran előfordul, hogy a nép saját kezébe veszi az irányítást. Tipikus példa a kaotikus jó jellemre Conan, aki nemes ügy érdekében, mások védelmében cselekszik, viszont a nagyobb közösségek által elfogadott rendet nem tartja figyelemre méltónak. Például egy kaotikus jó karakter egyik társát bebörtönözték, gyilkossággal vádolják, viszont a karakter tudja, hogy társa ártatlan. Ha törvényes jó lenne, megpróbálna bizonyítékokat szerezni társa ártatlanságára, megkeresné az igazi tettest, akit kiszolgáltatna a hatóságoknak. A kaotikus jó karakter viszont betör a börtönbe, kiszabadítja társát (nem számít különösebben, hogy a börtönőrök közül páran belehalnak az akciójába). Ez után megkeresik a valódi gyilkost, és saját maga végrehajtja rajta az ítéletet, amit ő maga szabott ki rá.

**Kaotikus semleges:** Teljes anarchia uralkodik. Egy kaotikus semleges karakter reakciói teljesen kiszámíthatatlanok, képtelenség cselekedeteiben logikát találni. Hasonló elven „működik”, mint a semleges: akkor öl, ha éhes vagy veszélyben érzi magát, viszont képtelen csapatot alkotni, hogy ezzel megerősítse önmagát. Leginkább az örültek és a holdkórosok jelleme. Egy kaotikus semleges társadalmat leginkább egy pusztában élő törzshöz lehetne hasonlítani, amely tagjai megtámadják az utazókat, és így biztosítják önmaguk számára az élethez szükséges dolgokat.

**Kaotikus gonosz:** Ez a jellem majdnem minden kezdő szerepjátékos álma. Sokan gondolják joker jellemnek, aki azt tesz, amihez kedve van, nincsen semmilyen megkötése. A valóság ennek éppen az ellenkezője: kaotikus gonosz karakterrel nagyon nehéz jól játszani. Egy kaotikus semleges és egy kaotikus gonosz karakter között az a különbség, hogy a kaotikus gonosz élvezi amit csinál, élvezi, hogy embereket gyilkolhat halomra, ezért semmilyen büntudata nincsen. Megvan benne egy bizonyos fajta önzés, úgy véli, hogy mindenki azért van, hogy neki jobb legyen, ellenben képtelen elismerni, hogy ő is olyan, mint bárki más. A kaotikus gonosz jelleműeknek két fajtája van. Az első a legegyszerűbb: alacsony intelligenciájú szörnyek (troll, ogár), akik talán csoportosíthatóak a kaotikus semleges jellemhez is, de pusztítási vágyukkal kiérdemelték a gonosz jelzőt. A másik fajtája általában igen nagy hatalommal bír. Ők azok, akik a kaotikus állapotokat kihasználva elég erőt gyűjtöttek össze, hogy uralják a többi (kaotikus semleges, gonosz hajlammal) karaktert. Ezek közül igen sokan elhullanak, csak néhányan érik meg, hogy hatalmuk legyen. Általában amit tévesen csak kaotikusnak hívnak (a romboló, pusztító karaktereket), valójában kaotikus gonoszok. Kaotikus gonosz karakterekből álló csapatot nagyon nehéz összetartani, nagyon erős vezető kell, hiszen ezeket a karaktereket csak a félelem gátolja meg abban, hogy meggyilkoljanak bárkit. A kaotikus gonosz társadalom felépítésében hasonló a kaotikus semlegeshez. Kisebb bandák alakultak, akikhez több-kevesebb ember csatlakozott, mert nagyobb biztonságban érezték így magukat. Kalózok, banditák a legjobb példák a kaotikus gonosz karakterre és társadalomra.

## Néhány példa ismert személyek közül

Darth Vader, a Csillagok Háborúja című filmből egyértelműen törvényes gonosz volt. A Birodalom Császárának egyik legmagasabb rangú beosztottjaként szolgált egy másik számára igen káros társadalmat (a társadalom jelleme szintén törvényes gonosz volt).

A Manókirály (David Bowie) a Labirintus című filmből kaotikus gonosz volt. Törvényt, rendet mellőzve élt, vezette kaotikus gonosz manóit, akik csak azért voltak hajlandók végrehajtani utasításait, mert mindegyikük félt a hatalmától. Mellesleg számukra kedvező feladatokat kellett csinálniuk.

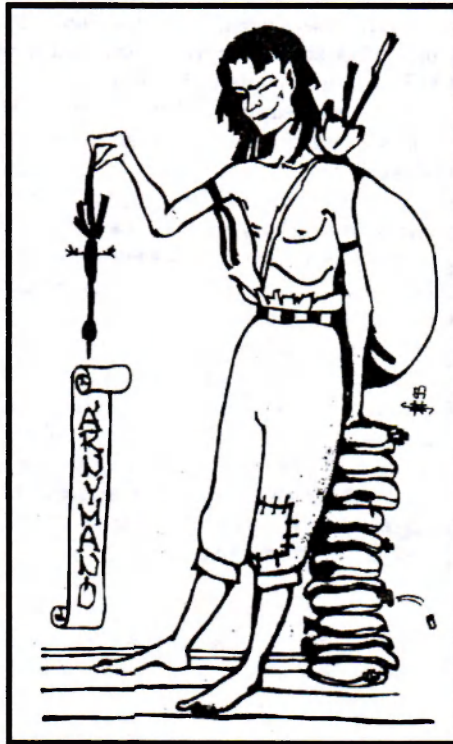
Skandar Graun, a Káosz ciklus főszereplője kaotikus semleges jellemű. Az ő cselekedeteit valóban lehetetlen volt előre megjósolni, továbbá meg lehetőségen komoly feladat volt megérteni tetteinek értelmét, indítékait.

Fényeskardú Sturm a Sárkánydárda sorozatból törvényes jó jellemű volt. Először is azért, mert lovag volt. A lovagi tanok követői törvényes jó módon élnek. Áldozatkészség, megbízhatóság, segítőkészség, hűség, igazság. Ezek voltak azok a dolgok, amelyek életét meghatározták.

Robin Hood kaotikus jó jellemű volt: bár a normannok törvényenkívülinek minősítették, mivel embereket rabolt ki, valójában cselekedeteit jól megalapozott, pozitív morális értékeken nyugvó megfontolások vezették, mint azt mindannyian tudjuk.

## És végül...

Minden játékosnak a játék megkezdése előtt el kell döntenie, hogy milyen jellemű karakterrel akar játszani. Néha előfordulnak megkötések pl. lovag, bárd, druida stb. esetében. Érdekes közel azonos jellemű karakterrel játszania minden játékosnak, hiszen milyen közös cél vezethet együtt egy törvényes jó és egy kaotikus gonosz karaktert? Elvileg előfordulhat, hogy rövidebb időre valamilyen rendkívüli okból kifolyólag egy csapatban kalandozzanak, de ez csak átmeneti, útjaik gyorsan szétváltnak, és elég nehézkes külön mesélni több csoportnak. Lehetőség van arra, hogy a karakter jelleme megváltozzon a játék folyamán. Természetesen ez nem úgy következik be, hogy egy törvényes semleges karakter meggondolja magát, és úgy dönt, hogy másnapról kaotikus jó lesz. Ha például ez a törvényes semleges karakter gyakran tapasztalja, hogy törvényes jó társának milyen előnyei vannak, akkor lehetséges, hogy el kezd hajlani a jó jellem felé. Ezt a mesélővel kell megbeszélni. Gyakori az is, hogy valaki rosszul játsza a jellemét. Ennek két következménye lehet: első, amikor az játszott jellem megengedett az adott osztálynak (például egy semleges harcos érdekből „begonoszodik”). Érdekes jó szerepjátékért külön tapasztalati pontot osztani, mert így a játékos rá van kényszerítve a megfelelő játékra. Ha ez nem használ, a mesélő utasítására meg kell változtatni a jellemet, ami rengeteg következményt von maga után. Azt, hogy valaki például gonosz, nem lehet sokáig titkolni, az emberek előfordulnak tőle, nem kap támogatást, nem bíznak rá fontos feladatokat. A játékos hamar rá fog jönni, hogy érdemes az eredeti jelleme szerint helyesen játszani. Ami bonyolíthatja a jellemét, az az, ha a karakter osztálya nem engedi meg az új jellemet (pl. egy semleges kósza). Ebben az esetben csak végszükség esetén szabad a jellemet megváltoztatni, hiszen nagyon komoly hátrányai származnak ebből a játékosnak. Az a kósza, aki



nem jó jellem szerint játszik, örökre elveszti különleges képességeit. Hasonló a helyzet a lovagnál is, mert nála még mágikus befolyás alatt elkövetett jellemtörés is a speciális tulajdonságok megvonásával jár. Külön kategória a mágikus eredetű állandó jellemváltozás. Ennek is két fajtája van. Ha csak kicsi eltérés van (pl. egy semleges jó kósza kaotikus jó jelleműre változott), akkor a társai dönthetnek úgy, hogy nem tesznek semmit a változás visszaállításáért, és elfogadják, hogy társuk ezután egy kicsit külön lesz. A másik helyzet, ha a jellem az ellenkezőjére vált. Erre példa egy törvényes jó lovag, aki valamilyen átkozott varázstárgy miatt kaotikus (esetleg törvényes) gonosszá változik. Ilyen esetekben társai megpróbálják visszaállítani eredeti jellemét, ami gyakran igen nagy feladat. Megnehezíti a dolgot az is, hogy az átváltott jellemű karakter nagyon jól érzi magát az új helyzetében, esze ágában sincs visszaváltozni. Az előző példánál maradván a lovag nem érti, hogy eddig mit vesztődött annyit a szegények támogatásával, miért foglalkozott az igazsággal, hiszen mennyivel egyszerűbb pusztá fizikai erejét felhasználva megszerezni mindent, amire szüksége van.

Utóljára még azt tenném hozzá, hogy minden jellem az adott körülményektől függ, nem lehet abszolút értelemben jellemről beszélni. Valószínűleg a mai társadalomban nem számítana jó jelleműnek egy olyan karakter, aki például a vikingek között annak számított. Hasonló módon egy törvényes ősember kaotikusnak számítana mai szemmel.



## A Bölcs tanácsai

(folytatás az 5. oldalról)

Hogyan lehet egy varázsolni tudó játékos karakternek varázslatot kreálni?

Csak pap és varázsló képes saját varázslatot csinálni, kósza, lovag, bárd nem. Első lépés, hogy leírja egy lapra, ahogy a többi varázslat is le van írva. Fontos, hogy mindent pontosan letisztázzon, ne legyenek homályos pontok. Jó esetben a mesélő elfogadja, és meghatározza a varázslat szintjét. Csak akkor lehet új varázslatot csinálni, ha a pap (varázsló) elég magas szintű ahhoz, hogy ilyen erős varázslatot használjon. Utána következik a kísérletezés. Egy pap esetében ez a templomában, varázsló esetében könyvtárakban, laboratóriumokban folyik. Legalább 2 hét/szint szükséges a varázslat előállításához. A játékos megmondja, hogy mennyi pénzt szán a kutatásokra. A mesélő a DMG-ben leírt szabályok szerint dob, hogy sikerült-e a varázslatot elkészíteni. A dobást módosíthatja a ráköltött pénz, a játékos bölcsessége (varázsló esetében intelligenciája). Ha sikerült, akkor a varázslat szabadon használható lesz ezen túl. Persze csak a kísérletet végző pap (varázsló) képes használni, de lehetőség van arra, hogy másnak is megtanítsa. Nagyon fontos, hogy egy adott szintű varázslat ne legyen erősebb, mint az azonos szintű varázslatok.

Papok specializálódhatnak szférákra?

Nem, erre csak mágusok képesek. Előfordulhat, hogy bizonyos istenek papjai kevesebb szférát ismernek, mint a többi papok, de ezt mindig kárpótolják valami egyébvel. Például a villámlás istenének papjai csak pár szférát ismernek (pl. az Időjárást, a Harcot), de képesek varázslatszerű villámokat kilőni. Semmi esetben sem kapnak több varázslatot, mint a specialista varázslók.

Holló Attila budapesti olvasónk kérdezi:

Beszámít-e a scarab of protection-be a girdle of duaroenkind bónusza?

Nem, a törp öv ugyanis nem egy pluszos varázstárgy, hanem egy speciális képességet adó tárgy. Ebből persze következik az is, hogy a törpök alap bónusza sem számít bele.

Lehet-e olyant kívánni, hogy a legközelebbi mentődobásom mindenképpen sikerüljön?

Igen, lehet, de kukacosabb mesélő elvárhatja, hogy a kívánság a karakter, és ne a játékos ismereteinek megfelelően hangozzék el.

Hogyan lehet egy sphere of annihilation-t nagy távolságra szállítani? Lehet-e teleportálni vele?

Eddig egyetlen elfogadható megoldás született: beleirányítjuk egy hordozható lyukba, és úgy szállítjuk.

Sytra Theater

# Rejtvény

A júniusi rejtvény nyerteseinek neve és címe lapzártáig nem érkezett meg szerkesztőségünkbe, ezért ezeket sajnos csak következő számunkban tudjuk közölni. Annyit azonban már most tudunk, hogy a megfejtések száma végre ismét 300 fölé emelkedett! Úgy látszik, a könnyebb rejtvény nagyobb kedvet csinál a játékosokhoz. Mostani rejtvényünk megfejtése bizonyára ismerős lesz szinte mindenkinek, aki lapunkat olvassa. Ahhoz, hogy megtudd, ki is ő, nincs más dolgod, csak minden kérdésre helyesen válaszolni és a megfejtésként kapott betűket összeolvasni. Ezt a nevet kell beküldeni címünkre nyílt levelezőlapra legkésőbb szeptember 25-ig. A sorsoláson kizárólag csak azok a pályázatok vehetnek részt, amelyekre rá van ragasztva a sarokban látható rejtvénytábla. A helyes megfejtők között 10 TF ingyenfordulót és egy Fiend Folio Monstrous Compendiumot (elvégre most csupa, szörnyekkel kapcsolatos kérdésünk van) sorsolunk ki.

1. Melyik szörny a legkeményebb ellenfél az alábbiak közül?

- W.) Bugbear
- T.) Troll
- J.) Ogár
- G.) Ettin
- R.) Gnoll

2. Az alábbiak közül melyiknek nincs varázslatszerű képessége?

- E.) Éjtünde
- U.) Ki-rin
- O.) Szemzsarnok (holder)
- I.) Viharóriás
- A.) Pokolkutya

3. Az alábbi élőholtak közül melyiknek nincs önálló tudata?

- H.) Halállovag
- R.) Csontváz harcos
- T.) Lidérckirály (lich)
- H.) Banshee
- Y.) Vámpír

4. Az alábbi szörnyek közül melyik az, amelyik nem az Elsődleges Anyagi Síkon él?

- Y.) Tűzszalamandra
- N.) Homoki Khran
- E.) Sahuagin
- O.) Jégóriás
- C.) Rákszasza

5. Az alábbi szörnyek közül mely nem rendelkezik köpőfegyverrel?

- C.) Gorgon
- E.) Sárkányteknős
- G.) Retriever
- I.) Fekete sárkány
- R.) Chimera

6. Mely szörny az, amelynek megsebzéséhez nem szükséges mágikus fegyver?

- R.) Szellem
- Y.) Agyszívó
- M.) Gargoyle
- A.) Demogorgon
- C.) Kőgölem

7. Az alábbi szörnyek közül egy nem létezik az AD&D-ben. Melyik ő?

- L.) Múmia
- G.) Kavadu
- H.) Alakváltó
- I.) Phooka
- F.) Gyíkember

8. Melyik szörnyet tudja megsebezni egy tűzlabda?

- O.) Vasgölem
- A.) Pirohidra
- E.) Baatezu
- D.) Nilbog
- K.) Rákszasza

9. Melyik nem humanoid?

- W.) Goblin
- N.) Kobold
- X.) Mirg
- P.) Ork
- I.) Gyíkember





# Túlélők Földje

szerepjáték levélben



"Fascinating all the way through." -- Katharine Kerr

# CASTLE OF EYES

A Novel of Dark Fantasy



Wagner

**PENELOPE LOVE**

