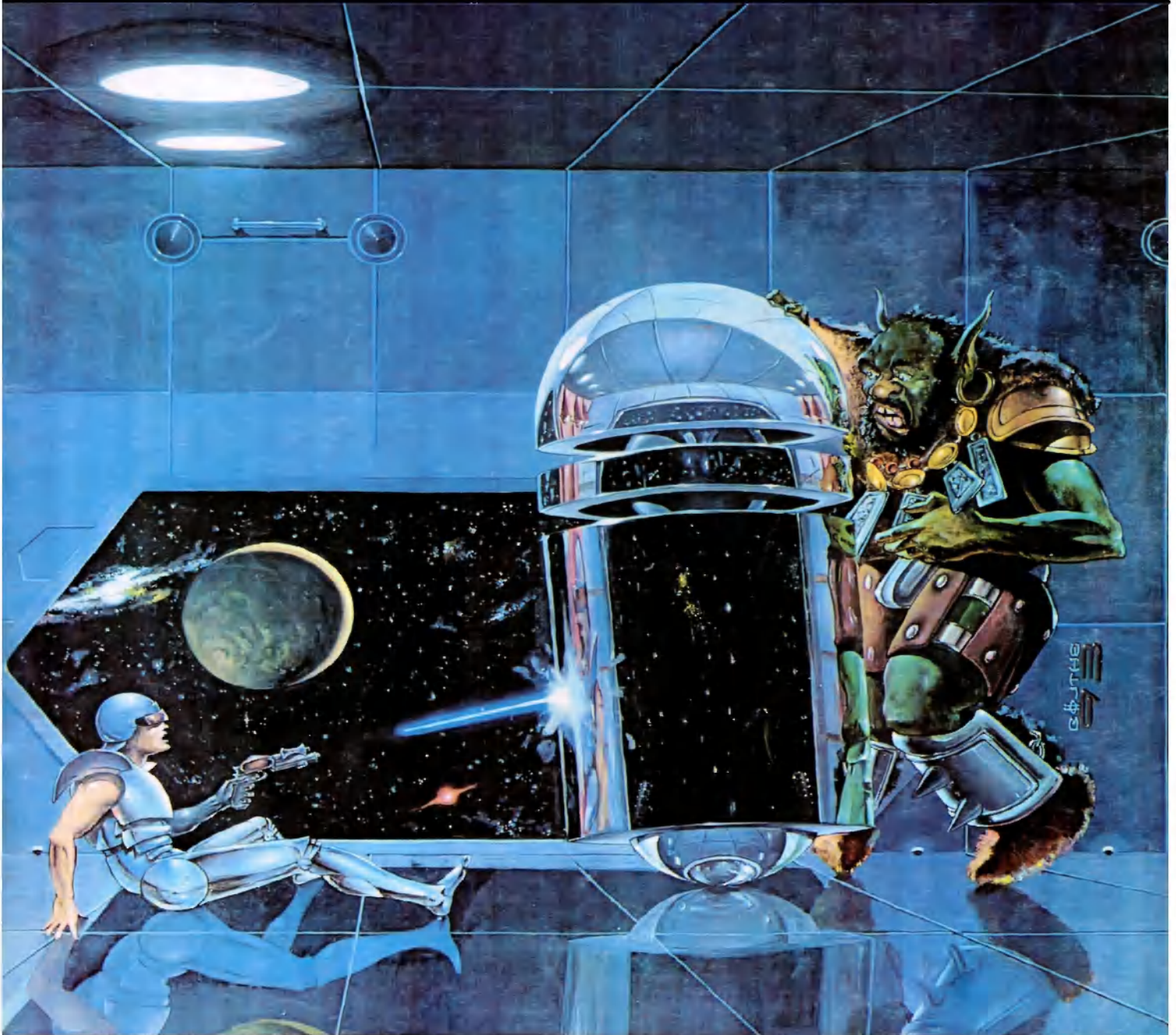


ÁRA 120 FT

BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

1993. OKTÓBER, II. ÉVFOLYAM 10. SZÁM



FANTASY NOVELLÁK

LÉTSÍKOK

MELNIBONÉI ELRIC

SHADOWRUN

BARBÁROK

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

7900

HADOWRUN



FASA
A HASBRO COMPANY

S · E · C · O · N · D E · D · I · T · I · O · N

Kedves Olvasó!

A mostani számunkban újabb érdekességekről olvashattok. Szerepelnek fantasy novellák, folytatjuk a létsíkok leírását, valamint tudósítunk egy hamarosan megjelenő fantasy könyvről. Egy munkatársunk interjút készített Pete Fenlonnal, az Iron Crown Enterprises szerepjáték kiadó igazgatójával, az erről szóló írást a 28. oldalon találjátok meg.

Egy jó hír: Mostantól telefonos ügyfélszolgálatot tartunk hétköznap, fél kilenctől fél négyig. A Budapest Business irodája a 268-0170, 268-0319, 268-0320 telefonszámokon hívható. Felvilágosítást ad előfizetéssel, korábbi számok megrendelésével, hirdetési feltételekkel, terjesztéssel kapcsolatban Konczné Kämpfner Zsuzsa. A szakmai kérdéseket (Bölcs tanácsai), kéziratokat, rajzokat, az újsággal kapcsolatos véleményeket továbbra is levélben, az Odin Bt. címére (1680 Bp, Pf. 33.) küldjétek.

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

| | |
|---|----|
| Mesék a Gyapjas Sünből | 2 |
| A bárd folytatja történeteit | |
| A Bölcs tanácsai | 5 |
| Sylvia Theomer, a Bölcs, válaszol kérdéseitekre | |
| AZ AD&D létsíkjai | 6 |
| AD&D rovát | |
| A Gyermek nyughelye | 9 |
| Novella | |
| Levelezés | 14 |
| Meg mindig tart a levélhullás | |
| Shadowrun | 15 |
| Kiberpunk szerepjáték | |
| Galéria | 17 |
| Ravenloft – Az Éjjel szíve | |
| Tricéplíták | 18 |
| Új ellenfelek egy másik dimenzióból | |
| Elic!l | 21 |
| Michael Moorcock világa | |
| Mitológiai ABC | 24 |
| A Kappa és a Marut | |
| Setét Patkány naplója | 26 |
| A félszemű árnyamű kalandjai Ghállán | |
| Beszélgetés Pete Fenlonnal | 28 |
| Hogyan dolgozik egy szerepjáték tervező | |
| Barbárok | 29 |
| Továbbfejlesztett barbár karakterek | |
| Az utolsó Xirnoxtudászat | 32 |
| Egy történet a Túlélők Földjéről | |
| Számítógépes rovát | 34 |
| Eric the Unready | |
| Rejtély | 36 |
| Fejtörő – Egyszerű nyeremények | |

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

II. évfolyam, 10. szám, 1993 október – Megjelenik havonta

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

Kiadja: Odin Bt. 1133 Bp. Kárpát u. 48.
 a BUDAPEST BUSINESS KFT. támogatásával
 1072 Budapest, Nagydiófa utca 5.
 Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320
 Fax: 121-3797

Grafikák: Lipták László, Szigeti Sándor

Külső borító: Rójtke Csaba

Készítette: Kópia Kft.
Felélős vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál.
 Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben
 Terjeszti a Magyar Posta és az ODIN Bt., ISSN 1216-7290

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 és a Ravenloft a TSR Inc., a Shadowrun a FASA Corp., az Elic!l a Chaosium Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

MESÉK A GYAPJAS SÜNBŐL

A dalmok épp egy pohár jófajta forralt bornál üdögélt a fogadóban szokásos helyén. Már jócskán besötétedett, s a Gyapjas Sünt csak a pislákoló olajmécses fénye és a kemencében izzó parázs világította meg valamennyire. Madnar jó ideje ült egyedül: már mindenki nyugovóra tért ma esti előadása után, csak ő maradt itt, gondolataiba merülve. Igen megszerette ezt a kis falut, hisz az emberek kedvesek voltak, érdeklődve hallgatták kalandjait. Azonban ő bárd volt, s nűnt minden énekes, ő sem szeretett sokáig egy helyben maradni: lételeme volt a mozgás, az állandó utazás, kalandozás. Félni kezdett, hogy ebben a szürkeségben elvesztheti színeit. Eddig még sohasem töprengett hasonló dolgokon, de még soha nem is volt egy helyen ilyen hosszú ideig. S ha már ő nem, hát gondolatai kalandoztak messze tájakra.

Múlt éjszaka Geldontól kapott üzenetet, álom formájában. Régebben gyakori módja volt ez a kapcsolattartásnak, amikor így elszakadtak egymástól. Az álom viszont nagyon homályos és zavaros volt: csak annyit tudott kivenni, hogy újra szabad lett a fehérköpenyes mágus, valamint, hogy Logannal valami baj van. Elfogták, súlyosan megsebesült, esetleg száműzték már megint valamely más létsíkra? Nyugtalanította mindez, hiszen Elinor gyógyulását egyedül annak a Tyr papnak a mágiájában látta, aki most segítségre szorul. És ő teljesen tehetetlen. Mély melankóliába zuhant, mint mindig, ha egy kicsit többet ivott a kelleténél, vagy ha ki volt szolgáltatva a tétlenségnek. Ilyenkor szívesen emlékezett vissza jobb napokra, mikor még a fiatalság tüze táplálta nyughatatlan lelkét. Hitte, hogy sorsát maga irányítja, s hitte, hogy amit csinál, az helyénvaló, jó – vagy talán mondjuk így: igazságos...

Tisztán emlékezett az évre, mikor döntő változás állt be világszemléletében. Hogyisne emlékezne, hisz a Háború éve volt az. Szerencsére már tapasztaltabb, képzett négyes vált belőlük, s Geldon is igen hasznos tagjává lett a csapatnak, így valamivel könnyebben vészelték át e zavaros hónapokat.

Az egész a határmenti villongásokkal kezdődött. Két fanatikus vallási szekta esett egymásnak, összekapva azon, hogy az egyik fél megsértette a másik területi integritását. Ebben a körzetben nagyon sok istent imádtak, s kíméletlenül felléptek egymással szemben, ha netalán valamelyikük a másik régiójában próbálta terjeszteni hitét. Most is erről lehetett szó. A király persze rögtön intézkedni kezdett, de tudta jól, hogy nem sok sikerre számíthat. Régebben már megkísérelte országszerte az egyistenhit bevezetését, de akkora ellenállásba ütközött, hogy rögtön letett szándékáról. Akkor nem sok hiányzott, hogy elveszítse trónját, s most sem akarta, hogy rá fújjon a nép, így parancsba adta a tartomány urának, verje le a lázongást, s belátása szerint szabjon ki rájuk méltó büntetést. Paranornak azonban nem volt könnyű dolga, mivel kezdeti sikerei hatására a két fél ideiglenesen kibékült, s együttes erővel álltak ellen. Mindez egy kis helyi állóháborúhoz vezetett. A harc kimenetele ugyan nem volt kétséges, hisz az országnak bőven voltak katonái, viszont azzal nem számoltak, hogy az udvari körökben már amúgy is nyílt titkot a vesztesre álló fél a néptömegek elé tárja: Lardans – a király – ugyanis Torm, a Tiszta híve volt, nem pedig Tyré, az Igazságosé. Ez azért volt nagy csapás, mert a királyok a hatalmukat az istenektől származtatták, egész pontosan Tyrtől. Eddig az uralkodó családban mindenki neki hódolt, s idővel az uralkodás, a királyság egyik alapfeltételévé is vált, hogy csakis őt szolgálják. Kijelentésükkel így kétségbe vonták Lardans királyi mivoltát, s újra fennállt a veszély, hogy elvesztheti koronáját. Ráadásul az is rátett a tűzre, hogy Torm csak kis isten volt Tyrhez képest, akit egyszer már elpusztítottak saját létsíkján, az Elsőd-

leges Anyagi Síkon, s újraeledését csak most kezdte meg. Emellett már csak másodlagos jelentőségű volt, hogy míg Tyrnek az Igazság, Tormnak a Kötelességtudat, Hűség és Engedelmisség voltak a legfőbb erényei, s ezáltal a két isten étosza igen közel volt egymáshoz. Végül is mindez helyi lázongásokhoz vezetett, melyet szokásos körülmények között könnyűszerrel levertek volna a tartományurak, akik feltétel nélküli engedelmisséggel tartoztak a királynak. Most viszont potenciális veszélyt jelentettek rá, az alájuk rendelt csapatokkal együtt, akár csak kegyeltjei az udvarban. Lardans ezért vidéki kastélyai egyikébe húzódott vissza leghűségesebb embereivel, hogy onnan irányítsa az országot.

Problémái betetőzéseképp északon az orkok, kiket a Nagy Ork háború után ide száműzték – megkezdtek szokásos tavaszi offenzívájukat hegyi óriások vezetésével. Ez már kezdte veszélyeztetni az ország biztonságát, így megalakult az Országos Rendfenntartó Tanács. Igen kevés helyen tudtak róla, hisz csekély számú kalandozóval végeztették el azokat a feladatokat, melyeket a királynak kellett volna országa érdekében. Tulajdonképpen furcsa volt már magának a tanácsnak a léte is, hisz a rendfenntartás, újjáépítés, a hatalmi viszonyok átrendezése vészhelyzet idején, s az ellenállás megszervezése – ha a király már képtelen volt rá – a Mágusok Tanácsára várt, mely abszolút független volt minden intézménytől s személytől, így biztosítva szabad tevékenységét. De most a mágusok is tetlenek voltak, hát lépnie kellett valakinek. Ekképp adva elő megalakulásuk s ténykedésük okát kérte fel a Rendfenntartó Tanács a Négy Fehér Sas – azaz őket, kik lassan elég ismertté váltak –, hogy segítsenek nekik a helyreállításban. Logan szinte rögtön ajánlkozott, a többiek azért egy kicsit megfontolták a dolgot, s csak azután – Logan ösztökélésére – fogadták el a meghívást. Im-már öt hónapja dolgoztak az ügyön.

Jelenleg Renolor hatalmas kiterjedésű, s gazdag élővilágú erdejében voltak, egész pontosan egy lerombolt várban. A vár valaha talán kastély lehetett, és minden bizonnyal megélt már jobb időket. Most viszont kőhalmazként terült el egy nagyobb tisztás közepén. A külső falat teljesen lerombolták, kövei között itt-ott már kezdett zöldelni egy-két bokor, cserje. Az erdő, mely körülvette a tisztást, megkezdte visszahódítani hajdan elvesztett területeit. Renolor – így hívták a várat is – szinte teljesen lakhatatlan volt, hiába meredezett egy-két torony még az ég felé, régi dicsőségüket hirdetve. Azok nagy része is omladozott a falaiába mélyedő krátereknek köszönhetően, melyek a hajdan volt ostrom nyomait jelezték. Egy szó, mint száz: életveszélyes volt az egész. Aki tovább nézelődött, észrevehette azt is, hogy noha a belső épületek, tornyok és bástyák zömének állaga a külső falra emlékeztetett, egy azonban kirívóan jó állapotban volt. Ezért is választotta Elinor ezt a helyet a Négy Fehér Sas székhelyéül. Erre nem járt senki, aki megzavarhatta volna őket munkájukban, hiszen a környező települések lakói habonásan félték a romtól. Ellenben ők barátságossá, mondhatni otthonossá „várásolták” az egyetlen épületben megmaradt „épületet”. Belülről.

Logan, Geldon és Madnar állt a második szinten egy szobában egy terepasztalnak támaszkodva. Az asztalon az ország térképe feküdt, rajta különböző figurákkal, melyek a jelenlegi háborús helyzetet voltak hivatottak felvázolni: északon az ork hordákat jelölték; Paranor tartományában az egyesült és időközben több, kisebb irányzattal megerősödött bigott vallási csoportosulásokat; a két pártra szakadt udvart és néhány lázadó tartományurat. Mindannyian elmélyülten tanulmányozták a fennálló viszonyokat. Logan törte meg a csendet az orkokra mutatva:

– Idén sokkal többen vannak, mint tavaly voltatok. Ráadásul Lardans egy csapatot sem küldött oda. Nehezen tudom csak elképzelni, mi lesz.



– Tudod jól, hogy mielőtt behatolnának az ország belsejébe, először el kell foglalniuk a törpék északi hegységeit, majd a tündék erdein kell átkelniük. Meglehetősen nehéz dolguk lesz, hisz se a törp, se a tünde taj nem fogja hagyni, hogy átgázoljanak rajtuk – próbálta megnyugtatni Geldon.

– Persze, hogy tudom. De eddig minden évben küldtünk nekik segítséget, hisz az orkoknak elsősorban a mi területeinkre fáj a mocskos agyaruik, nem az övéikre. Most viszont igen valószínű, hogy neheztelni fognak ránk, s talán még az is előfordulhat, hogy utat nyitnak nekik, s akkor...

– Jobban utálják őket annál, sem hogy egyezkedjenek velük – vágott a szavába Geldon.

Egy pillanatra újra csend települt a szobára, majd a Tyr pap adott hangot újabb aggodalmainak:

– Az udvar tele van trónkövetelőkkel és árulókkal. Tartok tőle, hogy előbb vagy utóbb valaki trónigatlanul magához ragadja a hatalmat, s vissza is fog élni vele. Míg mi a tartományurak többségét félreállítottuk, addig kiváló alkalmat adtunk ezeknek, hogy kellőképp megerősödjenek.

– Igazad van – mondta Geldon. – Még időben, mielőtt bárki is felléphetett volna Lardans ellen, félreállítottuk őket, s minél inkább haladtunk ezzel, Lardans annál kevésbé csinált valamit is. Pedig semmi másra nem kellett volna koncentrálnia, mint hogy rendet rakjon a saját háza táján.

– Bölcselkedéssel nem fog minden megoldódni – szólalt meg végül Madnar is. – Minden problémát a gyökerénél kell megfogni, egyébként mindig adódnak újak. Lardans a felelős mindenért. A király gyenge, tehát életképtelen, hagyja a pusztulás felé sodródni az országot. Gondoljátok végig: ő nem küld segítséget északra, ő nem képes véget vetni a vallásháborúnak, ő nem tudja a hatalmát a saját kezében összpontosítani. Meg kell halnia. Az egyedüli szerencsénk, hogy egyelőre csak helyi szinten folynak kisebb háborúk, nem pedig országosan. Mert ha így lenne, semmi sem mentene meg az anarchiától.

Mindannyian elgondolkodtak; bárhogya is nézték, mindez szomorú volt, de igaz. Természetesen Logan törte meg a csendet:

– És mégis hogy képzelted?! Egyrészt az sem tudjuk, hol van Lardans, másrészt, ha tudnánk is, személyes testőrsége gyújtóst csinálna belőlünk.

– Be kell neveznünk a Bajnokok Próbájára – válaszolta teljesen nyugodtan Madnar.

Mind az elképesztő ötlet, mind a kijelentés egyszerűsége, higgadsága meglepte a többieket. Nagyon jól tudták, miből is áll ez a Próba. Évenként, nyárközép napján szokták elkezdeni a fővárosban, a nagy ünneplések ideje alatt, melyek két hétig tartanak. A viadalokra a legjobbak szoktak benevezni, hisz csak kétféle kimenetel van a csatáknak: győzelem és halál. Éppen

ez vonz ekkortájt annyi érdeklődőt oda. Messze földekről, sőt országokból is érkeznek kalandozók és nézők egyaránt. Az egész valójában szigorú szabályokkal tarkított arénaharc. Tizenkét csoport van, mindegyikben négy csapat szerepel, melyek taglétszáma egytől ötig terjedhet. Kezdetben ezek játszanak egymással, majd miután minden csoportnak megvan a maga győztese, a csoportgyőztesek játszanak pármérkőzést. A hat továbbjutó csapat újra párban szerepel, végül kikerül a három győztes, akik a rendezvény fénypontjaként az utolsó napon együtt esnek egymásnak. Ez a legkeményebb és legszínvonalasabb része az egésznek. A győztesek – ha vannak, ugyanis előfordult már, hogy a végső küzdelemben mindenki otthagya a fogát – végül átvehetik a király által személyesen átnyújtott ajándékokat, kitüntetések.

Emellett persze még sok-sok mindent összegyűjthetnek az arénában legyőzött bajtársaiktól, ajándék gyanánt. Mindenesetre a díjátadás a legmegfelelőbb pillanat céljuk elérésében, mikor majd Lardans egyedül áll a győztesekkel szemben.

– Azt először meg kell nyerni – szólalt meg ismét Logan.

– Úgy, ahogy mondd – felelte Madnar. – Mindenekelőtt azonban meg kell vámunk Elinort, míg vissza nem ér információszerző újáról.

Jól emlékeztek rá, milyen lelkesedéssel indult útnak huszonöt napja. Azóta nem adott életjelt magáról. Az igazat megvallva: hiányzott. A Rendfenntartó Tanácson belül a kémkedés feladatát is rábízták, de nesztelen lopakodása és észrevétlenné válása ellenére is feltették.

Mint egy varázsszóra, kivágódott a szoba ajtaja, s a féltünde dőlt be rajta. Rendkívül zilált és tépett volt. Gesztenyebarna haja csimbókokban lógott arcába. Izzadságcseppek gyöngyöztek homlokán. Valószínűleg egész Renolorig futhatott, és akkor valami igen fontos dolgot hozott.

Leültették, megvárták, míg valamelyest kifújta magát.

– Elinor! Mi bajod? Jól vagy? – ostromolta kérdéseivel Logan. – Na mesélj, mi történt?!

– Minden rendben. Velem legalábbis. Nem úgy az országgal. Megtámadott a Nyugati Konföderáció azzal az ürüggyel, miszerint nem adjuk meg minden vallásnak a maga szabadságát. Valójában a belső ellentéteket kihasználva akarja visszafoglalni a Népek Háborújában tőlük elvett területeinket. Csapataikkal már lerohanták a határmenti településeket, s kíméletlenül lemészároltak mindenkit, aki ellen mert állni...

A hír teljesen letaglózta őket.

– Cselekednünk kell, egyébként elvesztünk – jutott ismét levegőhöz Elinor.

Ebben egyetértettek. Azonnal ismertették a féltündével Lardanssal kapcsolatos tervüket, majd csomagolni kezdtek, hogy elérjék a hét nap múlva kezdődő Bajnokok Próbáját. Nem telt el sok idő, s már lóháton ügettek a helyszín felé.

Sikerült még jókor benevezniük, és sikerült túlélniük, azaz megnyerniük is a Próbát. De milyen áron, és hogyan?! Számatalan véletlen, szerencse kísérte végig a Négy Fehér Sast, és életükben nemcsak fordulópontot, hanem igen kemény pillanatokat is jelentett. Madnar nem szívesen emlékezett vissza élete eme szakaszára, így gondolatai tovább vitték a találkozásra a királlyal.

Geldon ugyanis elvetette korábbi tervüket egy mágnusnál talált varázsterkersre hivatkozva:

– Ezzel képes vagyok bármely élőlény megidézésére, feltéve ha egy létsíkon vagyunk és birtokomban van az adott lény valamilyen személyes holmija.

A díjátadáson megszerezték a király néhány hajszálát, majd ezek segítségével idézték meg renolori otthonunkban egy kis beszélgetés céljából.

Igen meglepődött, pláne amikor Logan kardot szegezett a torkának.

– Mit akartok...? – kérdezte hebegve, bár a szituáció megfelelő válasz volt rá.

- Csupán az életét, fenség - felete teljes közönnyel Logan, s hogy alátámassza kijelentésért, jobban a nyakához nyomta a kardot. A másik nagyot nyelt.

- De hát miért? - kérdezte leplezetlen kíváncsisággal és megrökönyődéssel.

Látszott, ahogy Logant lassan előnti a vér, majd kitört belőle a düh:

- Azért, mert elhanyagolta az országát, s hagyta, hogy mások prédájává legyen, és ... - hirtelen felindultságában a fejére olvasta összes bűnét. Lardans csak hallgatott, majd miután Logan befejezte, megszólalt. Hangjában keserűség, elfojtott düh és vád hallatszott:

- Hát most jól figyeljete, ti... ti IGAZSÁG Bajnokai. Egész életemmel a Királyságnak éltem, azon voltam, hogy minden erőmmel azt szolgáljam, istenimádás ide vagy oda. Kora gyermekkorom óta másra sem készültem, mint hogy apám tanítását megfogadva, méltó legyek a korona viselésére. Nem az istenekre esküdtem fel, hanem az országra, hogy mindenben a felvirágoztatására, segítségére legyek képességeimhez mérten. Szerencsére apám jól szervezett, erős birodalmat hagyott rám. Az a rendszer viszont csak neki működött, s nem kis erőfeszítésembe telt, hogy az ország ne hulljon szét. Egyesek már akkor is képtelennek tartották az uralkodásra, különösen az egyisten hit bevezetésekor. Belátom, az nem volt bölcs döntés, de még fiatal voltam. Azonban sem régebben, sem most nem nézték a dolgok alakulását az én szemszögemből, így senki se láthatta, hogy tulajdonképpen mekkora munkámba került az ország egyben tartása. Ahogy telt az idő, úgy lettem egyre alkalmasabb a királyságra, s úgy virágzott újra országunk. Míg nem egy kevésbé szép napon kapom a hírt, hogy Paranonál hitbuzgó gyülekezetek egymásnak esnek. Intézkedtem. Újabb híreket hoznak: sorra tűnnek el tartományaim urai, akik nemcsak közigazgatásilag, hanem katonailag is vezetők voltak. Hadseregem lefejezve, tapasztalt vezetők nélkül áll, amikor egymás után érnek a csapások: az orkok megkezdték offenzívájukat, nem vitt rá a lelkem, hogy csatabárdjaik alá katonákat küldjek meghalni. Titkos tárgyalásokat kezdtem a törpökkel és a tündékkal, hogy tartsanak ki, míg nem szerzek valahonnan megfelelő embereket hadseregem irányításához. Beleegyeztek. Eközben azon aggódnak egyesek, miért nem vagyok Tyr híve, mialatt leghűségesebb tartományuraim - mert mind azok voltak - közül a megmaradtak is ellenem fordultak, már nem tartok

rájuk igényt, s kalandozókkal próbálom lecserélni őket. Ráadásként megosztott az udvar is, s így biztonsági okokból kénytelen voltam vidéki kastélyaim egyikébe visszahúzódni, ahol legalább az orgyilkosoktól biztonságban érezhettem magam. Ha nem így teszek, az ország könnyen király nélkül maradhatott volna, s a teljesen anarchiánál még egy gondokkal terhelt király is jobb. Betetőzősképpen megtámad a Nyugati Konföderáció. Időközben kémeim jelentik: régi riválisom, Kemon, egy mágia és harc terén is szerfelett járatos személy, visszatért dimenziócsapdából, s újra hatalomra tör egy szervezet élén, melynek neve „Országos Rendfenntartó Tanács”...

Több sem kellett senkinek. Villámként csapott beléjük a felismerés, s velejük hatolt. Meghasonlottak önmagukkal, legjobban talán Madnar és Logan: mások hatalmi céljaiért küzdöttek, mások eszközei voltak, miközben ők HITTEK, hogy sorsukat maguk irányítják, s hogy amit csinálnak, az helyénvaló - vagy talán mondjuk így: IGAZSÁGOS...

Logan kezéből kihullott a kard, s hangosan visszhangozva csörrent a padló kővén. Csak nézett maga elé tompán, bénultan a felismeréstől, s mintha valami csillogott volna a szemében. A többiek is hasonlóan éreztek. Sokáig nem szólt senki. Még Lardans sem: értette és érezte, hogy ezek a fiatalok a Végtet kegyetlen játékának áldozatai. Nem akartak ők eredendően rosszat, csak kijátszották őket. Talán még sajnálta is őket egy kicsit...

* * *

Eroősen rázták a vállát. Ez terelte vissza gondolatait a jelenbe. Még mindig sötét volt, de gyanította, hogy hamarosan itt lesz a hajnal. Kinn süvíve fújt a téli, jeges szél. Bár nem fázott, ösztönösen összébbhúzta magán köpenyét.

- Uram, jól van, elaludt? - kérdezte az előtte álló fogadós, aki elég mókásan nézett ki hálóruhájában, egy olajmécses szorongatva.

- Köszönöm, nincs semmi baj. Nem aludtam, csak a régi időkről merengtem, s nem vettem észre közben, milyen gyorsan is telik az idő. Menjen csak vissza aludni, mindjárt megyek én is.

- Jó, de ígérje meg, hogy holnap elmeséli, min is merengett ennyit. Madnar megígérte. S úgy is tett.

Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok,
poszterek, művészeti albumok, ólomfigurák, naptárak,
magazinok, magyar és angol nyelvű regények

1052 Budapest, Bárczy István u. 1-3. Tel: 1178-500

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



A Bölcs Tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer. Ismét rejtett titkok tudói lehettek, ha bölcs szavamra hallgattok.

Jele A. Imre kérdezi Dunakeszről:

Egy osztott karakter, melynek „fele” harcos, specializálódhat-e? A PHB-ban két ellentétes kijelentést találtunk.

Két fajta osztott karakter létezik az AD&D-ben. Az egyik, ha egy osztályú karakterként kezd (pl. harcos), és később átvált másik (pl. varázsló) osztályra. Ezt nevezik több-osztályúnak (*dual-class*). Erre csak ember fajúak képesek. A másik lehetőség csak nem ember (minden variációnál meg van adva, hogy pontosan milyen fajúak választhatják) karakterek előtt nyitott. Ilyenkor a játék elején már mindkét osztály lehetőségeit használhatják (pl. harcos-pap), de a tapasztalati pontot elosztják. Ez a kevert-osztályú (*multi-class*). Csak több-osztályú harcos specializálódhat fegyverre. Akkor is megteheti, ha először volt harcos, és akkor is, ha később váltott harcosra.

A „kit”-eknél, ha nincsen külön leírva tiltás (Wizard's Handbook – boszorkány) vagy engedélyezés a karakter osztására, akkor mi az alapértelmezés?

Ha nincsen külön megadva, akkor nem lehetséges kevert-osztályú osztás, a Humanoid's Handbook-ban találhatsz új kevert-osztályú lehetőségeket. Több-osztályú osztás lehetséges, ha játszható emberrel is a megadott „kit”.

Specializálódott varázsló fel tud-e olvasni ellentétes iskolába tartozó varázslatot tekercsről?

Nem, még akkor sem, ha több iskolához is tartozik az adott varázslat, és a másik iskola engedélyezett lenne a specialista varázsló számára (pl. egy illuzionista nem tud Korlátozott kívánság (*Limited Wish*) tekercset felolvasni). Ez alól kivétel, ha a másik iskola éppen az, amelyikre specializálva van (pl. egy megidéző (*conjurer*) fel tudja olvasni a Korlátozott kívánság tekercset).

Pötör Róbert, kulcsi olvasónk tette fel a következő kérdéseket:

Az infralátással rendelkező lényekre is vonatkoznak a sötétségben fellépő támadás mínuszok?

Ha olyan lény ellen harcol, amelyiknek nincsen saját hője (pl. élőhalottak), akkor természetesen semmit sem segít az infralátás. Ha saját hővel rendelkező lény az ellenfél, akkor feleződik a büntetés, tehát sötétben, vakharc nemfegyveres képzettség nélkül -4 helyett -2, sötétben vakharcnal vagy félhomályban vakharc nélkül -2 helyett -1, félhomályban, vakharcnal -1 helyett 0 lesz a büntetés.

Az én csapatomban a pap karakter állandóan úgy használja a Parancs (Command) varázslatot, hogy „pusztulj!”. A szörny (pl. egy ogár) egy körre „elpusztul”, aztán a karakterek szépen lenyakazzák, és bekasszírozzák a TP-t. Hogy lehet ez ellen védekezni?

A Parancsvarázsts ellen van mentődobás, ha az ellenfél legalább hatodik szintű, vagy legalább 13-as intelligenciája van.

Egy ogár esetében sajnos egyik sem igaz, viszont a varázslat csak akkor működik, ha a pap olyan nyelven mondja a parancsot, amit az ellenfele is megért. Az ogárok közül kevesen beszélnek a közös nyelvet, ezért komoly esély van rá, hogy teljesen hatástalan lesz a varázslat. Persze az okos pap a következő alkalomra kinézi egy Közös-Ogár szótárból, hogy van „ogáru!” a Pustulj! szó (*Grukk!*). És ne feledd, hogy a varázslatot csak akkor lehet így használni, ha az ogár egyedül van, és egyedül mindenki sokkal gyengébb! Ha vannak társai, akkor nem tudják „kényelmesen” megölni, csupán minden ütésük biztosan okoz sebést, nem kell támadást dobni.

Magát megnevezni nem kívánó olvasónk kérdezi Valahonnan:

Már másfél éve mesélek, a karakterek átagosan 12-13. szintűek. Az a tervem, hogy beépíték a partiba NPC-nek egy lich-et, aki illúzióvarázslatokkal emberré változtatta magát. Viszont az első alkalommal lebukik, ha olyan varázslatot lőnek a partira, amire egy lich immúnis (pl. villám, fagyás). Meg tudja csinálni, hogy sebet okozzanak ezek a varázslatok?

A lich az illúzióképét tudja úgy módosítani, hogy megfelelő helyen sebek legyenek. Ha az Alakváltás (*Shape Change*) varázslatot használja, akkor valóban hatni fognak rá ezek a varázslatok, de ezt nem tudja túl gyakran használni, hiszen ehhez 5000 arany értékű a materiális komponens, ami még egy lich számára is szép összeg, ha mindennap többször kell használnia.

Sulák Péter, szombathelyi olvasónk kérdése:

Van néhány problémám a játékkal kapcsolatban, ezekre szeretnék megoldást találni. Először is túl kevesen vagyunk, négyen, de nagyon gyakran csak hárman. Márpedig két játékos nem túl ütőképes csapat. Ha pedig NPC-ket adok, akkor ők nem csinálnak semmit, csak az NPC-k harcolnak. A negyedik játékos tolvaj, nagyon jó képességekkel, de ha eljön, akkor sem csinál semmit. Sokkal erősebb szörnyeket is megtámadnak „sok TP” felkiáltással. Így a halálozás is gyakori. Egyébként mindent másként csinálnak, mint ahogy én azt a kalandnál elképzeltem.

Két állandó játékos valóban kevés, próbálg meg barátaid közül újabb (akár teljesen kezdő) játékosokat beszervezni! A „sok TP” felkiáltások elmaradnak, ha engeded, hogy teljes vereség és nagy veszteség után elmeneküljenek a meggondolatlan játékosok. Viszont nem szükséges, hogy meghaljanak. Hogy nem a terveid szerint cselekednek, az lehet a megírt kaland vagy a mesélés hibája is. Javasolom, hogy keress fel egy szerepjátékos klubot, biztosan fogsz új dolgokat tanulni. De nem érdemes olyan helyen játszani, ahol kizárólag a karakterek tápolása a cél, és ahol mindenki a félórányi játék után kialakított 273. szintű aranyárány-félisten karakterével dicsekszik, aki már kipusztította az összes eddig megjelent Monstrous Compendium szereplőt.

Sylva Theomer

Az AD&D létsíkjai

MASSÁR MATYÁS

Múltkor számunkban elkezdett létsíkok közötti utazásunk során az Elsődleges Anyagi síkokat és az Éteri síkot érintettük. Elérkeztünk a belső síkokhoz, vagy más néven elemi síkokhoz.

A BELSŐ SÍKOK

A belső síkok közös jellemzője, hogy nagyrészt egy bizonyos anyagból állnak. Összesen hat fő, és tizenkét kisebb sík közösen alkotja a belső síkokat. Az Elsődleges Anyagi, és az Éteri sík ezeken belül helyezkedik el.

A hat, főbb belső sík név szerint: a Tűz, a Föld, a Levegő, és a Víz elemi síkja, valamint a Pozitív Energia, és a Negatív Energia síkja.

A tizenkét kisebb síkot két csoportra bonthatjuk, a para-elemi síkokra, melyek két elemi sík között találhatók, és a kvázi-elemi síkokra, melyek valamelyik Energia sík és egy fő elemi sík között húzódnak. Ezek névszerint a következők (elhelyezkedésüket ld. a rajzon): a Füst, a Jég, a Sár, a Magma para-elemi síkja, valamint a Gőz, a Sugárzás, az Ásványok, a Villámlás, a Vákuum, a Só, a Hamu, és a Por kvázi-elemi síkja.

Mindegyik belső sík egy szilárd magból áll, mely nem más, mint a sík nevével kezdődő „anyag”. Ezt dúsítják a más elemi síkokról átsodródó anyagszeletek.

Ezek a síkok nem az Elsődleges Anyagi síkon élő halandók számára teremtődtek. Ha a meg gondolatlan kalandozó megfelelő mágikus védelmek nélkül lép egy ilyen síkra, biztos, hogy rögvést szörnyethal.

Az odajutás

Háromféleképpen érhetőek el az elemi síkok. Egyrészt éteri függönyön keresztül az Éteri síkról, másrészt egy másik elemi síkról, végül, harmadrészt elemi örvényeken át. Az első lehetőségéről előző számunkban már szoltunk, a második, az egyik belső síkról a másik belső síkra átjutás a para-, vagy kvázi-síkokon át lehetséges.

Elemi örvényeken át közvetlenül az Anyagi síkról juthatunk a belső síkra, vagy vissza. Az elemi örvények nem mások, mint az Elsődleges Anyagi síkon egybegyűlt, nagytömegű elemi anyagból álló „kapuk”. Ilyen például egy vulkán gyomra, melyen át a Tűz elemi síkjára kerülhetünk, vagy az óceán mélye, mely a Víz elemi síkjára nyílik. Ezeken a kapukon át szabadon áramlik át az anyag.

Időszakos „örvények” nyithatók még varázslatok segítségével is, ilyen varázslat például a Létsíkváltás (*Plane Shift*).

A belső síkok jellemzői

Bár az elemi síkok nagyban különböznek egymástól, közös vonásaik is vannak. Ilyen például a légzés problémája. A Levegő elemi síkjának kivételével egyetlen belső síkon sincs belélegezhető levegő. Az utazónak valamilyen módon levegőt kell teremtenie magának (például Levegős víz (*Airy Water*) varázslattal).

Az idő felgyorsul a belső síkokon, látszólag kétszer gyorsabban telik, mint a halandók világában. Ezzel a ténnyel érdemes az utazás megkezdése előtt számolni, hiszen kétszer annyi élelmiszert és vizet kell magával vinnie a kalandozónak.

Az elemi síkokon nem létezik gravitáció, minden tárgy egy helyben lebeg. Intelligens lények képesek fiktíven meghatározni egy irányt, amerre (számukra) a lent van. Ilyenkor az adott irányba kezdenek el zuhanni. Az irány módosításával gyakorlatilag repülni képesek. Ezzel a módszerrel, lehetséges anyagszállítás is, de egy lény maximum testsúlyának tízszeresét mozgathatja meg.

Az utazás, egy elemi síkon keresztül egy adott célponthoz igen sokáig tarthat, ha nincs „útitkalauz” a csapattal, aki segít nekik. Az útitkalauz bármilyen, intelligenciával rendelkező, az adott síkon honos lény lehet. Természetesen csakis megfelelő ellenszolgáltatásért, vagy fizetségért cserébe várható el a segítség. Ezt ne pénzként, vagy egyéb földi értéként képzeljük el, ezeken a síkokon más az értékrend. A Föld elemi síkjának lényei például leginkább drágakövekkel, a Tűz síkjának lényei valami különleges, éghető anyaggal fizethetők meg (ezt elégetve különleges illathoz jutnak, ami a számukra olyan, mint a mi szá-

munkra a parfüm, vagy kölni). Az elemi síkon honos dzsinn-féléket pedig leginkább valamilyen őket megidéző, kontrolláló varázstárggyal fizethetjük meg (dzsinn idéző gyűrű, ifrit palack, stb.), melyeket szívből gyűlölnek, és azonnal megsemmisítenek.

Mágusok a polimorfizáló varázslatokat is használhatják. Ha felveszik egy őshonos lény alakját, akkor valami megmagyarázhatatlan módon képesek lesznek részlegesen tájékozódni az adott síkon (saját maguk kalauzává válnak).

Harc és mágia a belső síkokon

Igaz, hogy minden elemi síkon másképp módosul a harc, mégis van néhány alapszabály, mely mindegyiken érvényben van.

A páncélok és a pajzsok ugyanúgy védenek, mint az Elsődleges Anyagi síkon, a közelharcú fegyverek sebzése szintén változatlan. A lő-, és hajtófegyverek amint nincsenek érintkezésben intelligens lényvel, megállnak és lebegnek. Momentumukat azonban megtartják, és ha egy intelligens lény hozzájuk ér, megsebzik. Ha a fegyver mágikus, akkor nem áll meg, hanem tovább repül (természetesen csak addig, amíg nem ütközik neki valami szilárdnak). Ne felejtjük el, hogy az Elsődleges Anyagi síkról áthozott fegyverek két pontot vesztenek mágiájukból!

A belső létsíkokon ugyanúgy, ahogy az éteri síkokon lehet alulról, és felülről is támadni.

A varázslás legfontosabb kérdése a szükséges komponensek előteremtése. Például a Vákuum síkján nem hallatszik a hang, a Föld síkján csak ritkán van elég hely a mozdulatokhoz, anyagi komponenset pedig nemigen lehet találni egyik elemi síkon sem. Bizonyos varázslatok nyilvánvalóan módosulnak (például a Jégfal (*Wall of Ice*) gyorsan megsemmisül a Tűz elemi síkján), de ezeket a változásokat helyszűke miatt nem tudom felsorolni.

Nagyon fontos, hogy a belső síkokon lehet módosítani az elemekkel kapcsolatos varázslatokat. Például a Védelem a Negatív síktól (*Negative Plane Protection*) varázslat átalakítható Védelem a Tűz elemi síkja ellenre, vagy Védelem a Hamu elemi síkja ellenre, a Tűzfal (*Wall of Fire*) Vízfallá, Sófallá, stb. alakítható. Ezeket a varázslatokat csak ezeken a síkokon lehet használni, bár ha egy mágus tisztában van ezek létezésével, akkor esetleg más létsíkokra átültetett változatokat is feltalálhat.

A LEVEGŐ ELEMI SÍKJA

A belső síkok közül ez a sík a legkevésbé ártalmas az Anyagi Síkról származó lények számára. A lélegzés nem okoz gondot, és az utazás is a legegyszerűbb itt. A szavakkal leírhatatlan szépség azonban az, melyre először felfigyel az idetévedő kalandor. A legforróbb nyár kék egénél is tisztább és ragyogóbb világosság fogadja az utazót. A végtelenség a szabadság sehol sem érezhető teljeségét nyújtja. Ebben a kékségben elvéve más anyagok darabjaival is találkozhatunk, melyek közül a földmeteorok (szilárd otthont kínálnak) és a vízgömbök (szintén otthont, de ivóvizet is kínálva) a legjelentősebbek.

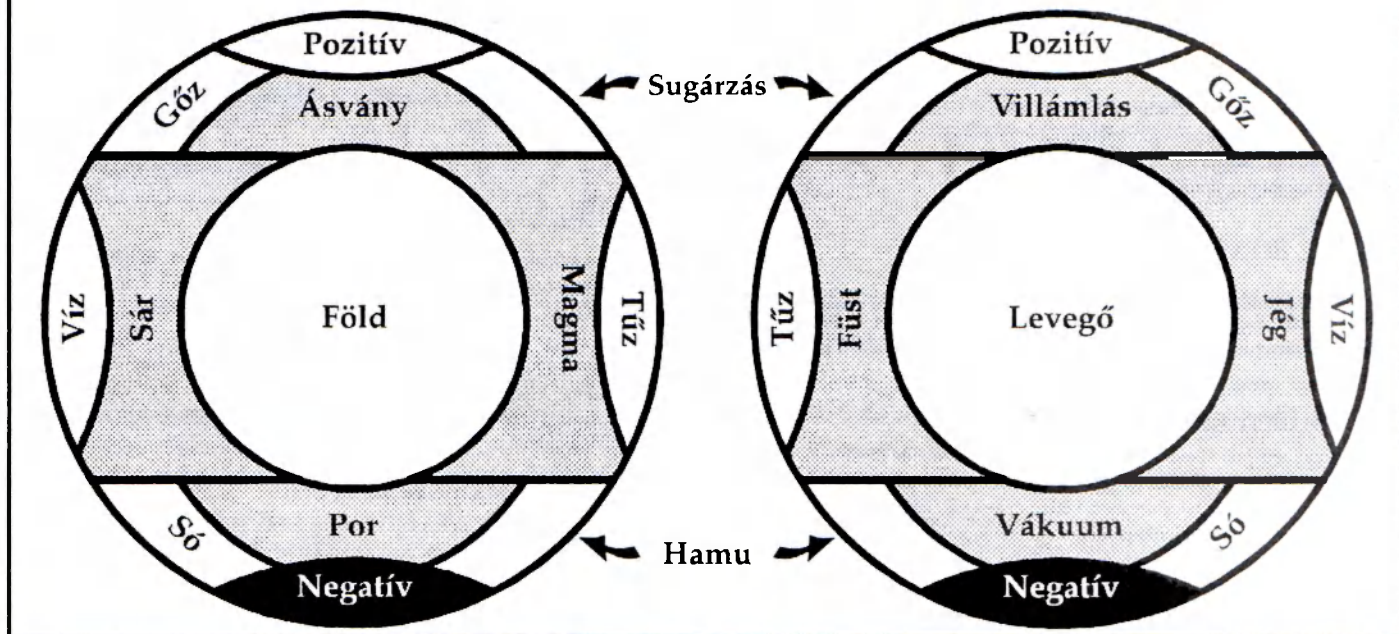
A Levegő elemi síkjának veszélyei

A leggyakoribb tragédia, ami a kalandozókat éri, az az összeütközés. Ha valaki egy elképzelt gravitáció felé zuhan, lehetőleg kerülje el a felhőket, mert ha kilépve a fellegből hirtelen egy szilárd földmaggal találkozik, akkor már ideje sem lesz elkerülni, és a találkozás olyan lesz, mintha valaki ejtőernyő nélkül ugrana ki egy repülőből.

Veszélyes az elemi sírokkó is, ez a forró gőzt tartalmazó viharjelenség, melyben a karakter a magas hőtől égési sérüléseket szenved (ezekkel leginkább a Gőz síkjához közel találkozhatunk, bár attól messze is elsodródhat egy-egy ilyen képződmény). Előfordulhat a Villámok síkjáról átszakadó villámokból álló vihar is.

A legnagyobb veszély azonban a vákuum. Olyan terület, ahol megritkul a levegő. Szerencsére ez elég ritka, ráadásul gyorsan megszűnik, ha valamilyen mágiával nem tartják egybe (gyakran védik ilyen csapdákval föld anyagú rezidenciájukat a Levegő síkján élő, komolyabb hatalommal rendelkező lények.)

A belső síkok elhelyezkedése a Föld és a Levegő síkokról nézve



A Levegő síkjának lényei

Minden belső síknak megvan a maga flórája és faunája, mely fajokban rendkívül gazdag. Ezek intelligenciája lehet a földi állatokéhoz hasonló (az ilyen lényeket animéntáloknak hívjuk), lehet átlagos (ezek az elementálként ismert lények), vagy annál jóval magasabb is (ezek az arknentálok).

A Levegő elemi síkjának lényei alakra és formára eltérőek, van amelyik olyan, mint egy forgószele, a másik akár egy felhő, vagy egy áttetsző emberi alak. Legtöbbjükre jellemző, hogy láthatatlanok (varázslatokkal észlelhetők). Szintén közös vonásuk, hogy az időjárással kapcsolatos fizikai erők nem hatnak rájuk, így nyilvánvalóan az ezeket szimuláló varázslatok sem.

A levegő elementálokon kívül a dzsinneket kell megemlíteni, melyek őshonosak ezen a síkon. Repülő városaik szépsége semmühez sem mérhető.

Érdekességek

Bármilyen furcsa, ezen a síkon lehetséges úszni a levegőben, hiszen nincs gravitáció. Meghökkenítő lehet, karcsapásokkal szelni a ragyogó kék eget.

A legendák szerint Bahamut kastélya ezen a síkon található meg. A jóságos sárkányisten azonban ügyesen elrejtőzött, még a síkon honos lények sem tudják, hogy hol található a vára.

Mit szól az a kalandor, akit hirtelen megidéznek a Elsődleges Anyagi síkra, mint elementált? Bármilyen megdöbbentő, ez könnyen előfordulhat, ugyanis az idéző varázslatok bármilyen lényt átránthatnak az idéző létsíkjára. A Levegő elemi síkján az idéző mágia egy hatalmas, aranyszínű ragyogó horgot (más szín és forma is lehetséges) hoz létre, melyet ha megérint az utazó, komoly veszélybe kerülhet. Ilyenkor mentődobást kell dobni varázslatok ellen, ha sikeres, akkor semmi sem történik, ha aládob, akkor a Mély Éterbe rántja át egy éteri ciklon. Ha pontosan azt az értéket dobja, mint a mentődobás értéke, akkor megidéződik. Ez esetben a varázslat időtartalmára teljesen a megidéző akarata szerint cselekszik.

A Tűz elemi síkja

Ez a sík olyan, akár a pokol. Mindenütt tűz és láng. A gyertyák halvány fényétől, a tábornütövek barátságos narancssárgáján át az izzó acél fehér-vöröséig minden szín megtalálható itt. Mint minden belső síkon, itt is találkozhatunk más elemi síkról leszakadt anyagcsomóval.

A Tűz elemi síkjának veszélyei

Az első veszély amivel az utazónak számolnia kell, az a hó, mely olyan, mint a vulkán gyomrában fortyogó láva tüze. Porrá éget minden ruhát, megoldvaszja a fémeket és elpárologtatja a folyadékokat. Ez ellen a hatás ellen több varázslat is megvédheti a vándort, ilyen például a Védelem a tűztől (*Protection from Fire*).

A légzés is nehézkes ezen a síkon, hiszen a levegő egyrészt nagyon híg, másrészt mindenféle füsttel és gázzal szennyezett (úgy kezelendő, mint a Gyilkos felhő (*Cloudkill*) varázslat).

A Tűz elemi síkjának lényei

Ákárcsak a Levegő elemi síkján itt is az elementálok a leggyakoribbak. A tűz elementáloknak is számos formájuk van, az egyik gömb alakú, a másik olyan, mint a táncoló lángú tábornütő, vagy egy hatalmas tűzből álló, forgó kerék. Magától értetődik, hogy ezekre a lényekre nem hat a tűz.

A tűz elementálok általában nem túl barátságosak az emberekkel, ennek a fő oka, hogy testünk 70 százaléka víz.

A Tűz elemi síkjának lakói az ifritek is. Ezek a hatalmas erejű, lángokkal borított testű dzsinn-félék felettebb gonoszak. Szultánuk, akinek trónusa a lüres Rézvárosban van, főistennek számít. A Levegő síkjának dzsinnei állandó harcban állnak az ifritekkel.

Szintén ennek a síknak a lakói az azerek. Ezek a törpökhöz hasonlatos, békés lények a síkon elszórva található földcsomók (ezek alatt sziklákat értünk – más anyag hamar megolvad) bányászai.

Érdekességek

A legendák szerint egy lángkarú, forgó spirális áll valahol a Tűz elemi síkján, amely hatalmas erejű bűbájt bocsájt a szemlélőre. Aki meglátja a lángkereket, mentődobást kell, hogy dobjon varázslatok ellen, ha sikertelen akkor megbabonázza a lángokat, és mozdulatlanul tűri, hogy egy ismeretlen erő lassan (1d6 kör alatt) a lángok közé húzza. Úgy mondják, hogy aki a lángok közé kerül, az egy ifrit palackba záródik valamelyik Elsődleges Anyagi Síkon.

A Föld elemi síkja

A négy fő elemi sík közül a Föld síkja a legveszélyesebb az Elsődleges Anyagi síkról érkező vándorok számára. A szilárd anyagú síkon szinte lehetetlen az utazás. Csak az esetleges más elemi síkról származó anyagcsomókon át lehet előjutni, vagy, rövid ideig mágia segítségével (Kőformázás (*Stone Shape*), Szikla sárrá alakítása (*Transmute Rock to Mud*)) törhetünk utat magunknak.

A Föld elemi síkjának veszélyei

A nyomás. A megérkező kalandor mozdulni sem képes az öt körülölelő földben, melyből természetesen semmit sem lát, és ami lassan összepréseli. Ezenfelül lehetetlen a lélegzés, mely a fulladásos halál veszélyét hordja magában. Természetesen ezt ki lehet azzal védeni, hogy a kalandor csak akkor lép az Éteri Határról a Föld elemi síkjára, ha talált egy megfelelő, más elemű anyagdarabot (legjobb a levegő, de jó választás a víz is). Ilyenkor azonban vigyázzunk, mert az elemi síkon honos lények képesek megtámadni a saját síkjukkal érintkező Éteri Határon tartozkodókat.

Egy ritka, de annál veszélyesebb jelenség a földrengés, mely számtalan kalandor halálához vezetett már.

A Föld elemi síkjának lényei

Sziklaszerű, robusztus teremtmények. Mind immunisak a földet megváltoztató varázslatokra (mint például a Földrengés (*Earthquake*)). Mindannyian képesek áthaladni a tömör sziklán.

Itt élnek a dao-k. Ezek a gonosz, hataloméhes dzsinn-félék számtalan járattal rendelkeznek a Föld elemi síkján, melyeket rabszolgáikkal tartatnak karban.

Még egy különös lényt kell megemlíteni, a xorn-t. Ezek a hármas szimmetriájú lények talán a legjellemzőbb kreatúrái ennek a síknak.

Érdekességek

A Föld elemi síkján találhatóak a leghatalmasabb érlelőhelyek, rezet, ezüstöt, aranyat, sőt mithril is találhatóunk itt. A bányászás azonban szinte lehetetlen, mert a elementálok és a xornok nagyon vigyáznak kincseikre (ami a számukra egyébként táplálék gyanánt szolgál).

A VÍZ ELEMÍ SÍKJA

Hatalmas óceán part nélkül – ez a Víz elemi síkja. Az egész vidék halvány fényben játszik, úgy tűnik, mintha maga a víz adná magából a világosságot. A különös látványt levegőbuborékok, úszó sziklák és tűzgömbök (!) teszik teljessé.

A Víz elemi síkjának veszélyei

A legnagyobb problémát nyilvánvalóan a levegő hiánya jelenti, ezt a gondot néhány varázslattal és varázstárggyal meg lehet oldani.

Néhány helyen rendkívül forróvá válhat a víz (gőz, magma, vagy tűz anyagdarabok mellett), ilyen helyeken súlyos égési sebeket szerezhet a kalandor.

A Sósó elemi síkjáról származó anyagcsomók is ártalmasak, mert ilyen helyeken mindig számolni kell sav jelenlétével.

Végül, a Villámlás síkjáról idekerült anyagcsomók veszélyeit úgy érzem fölösleges ecsetelnem.

A Víz elemi síkjának lényei

A víz elementálokat szinte lehetetlen megkülönböztetni az őket körülvevő víztől. Ezek a lények vizet lélegeznek (az, hogy kopolyájuk lenne, merő találgatás csupán), és semmilyen vizet befolyásoló mágia sem hat rájuk.

Számtalan, az Elsődleges Anyagi síkon honos lény is megtalálható itt. Ilyenek, mint tritonok, sellők és más lények, vagy szörnyek, mint a mélység szeme.

Feltétlenül meg kell még említeni a máridokat, a vízdzsinneket. A máridok zseniális mesemondók hírében állnak.

Érdekességek

Az utazó esetlegesen találkozhat a Víz elemi síkján gigantikus mértetű, sík, korongszerű örvénnyel, melyen ha átúszik, valamelyik Elsődleges Anyagi síkon találja magát (elemi örvény).

A PARA-, ÉS KVÁZI-ELEMÍ SÍKOK

A főbb elemi síkok, illetve az elemi síkok és az energia síkok között helyezkednek el a para-, és kvázi síkok. Több okból nevezzük őket kisebb síkoknak.

Egyrészt nehezebb őket elérni az Elsődleges Anyagi síkokról, másrészt istenek nem élnek ezeken a síkokon, harmadrészt az őselemek keveredéséből jöttek létre, nem igazán önálló síkok – átmeneti síkok.

Mindegyiknek megvannak a saját törvényei, melyeknek címszószerű felsorolása is betöltené a rendelkezésre álló helyett. Alapszabályként elfogadhatjuk, hogy a hatások leginkább olyanok, mintha a kalandozó egyszerre tartozkodna azon a két fő síkon, melyeket összeköt a kisebb sík (például Füst síkja egyszerre légnemű, ugyanakkor forró, mivel Tűz és a Levegő elemi síkjának átmeneti síkja).

AZ ENERGIA SÍKOK

Ha azt mondjuk, hogy az elemi síkok veszélyesek az Elsődleges Anyagi síkokról származó életre, akkor az Energia síkok halálosak, olyannyira, hogy még istenek sem élnek itt (a belső síkok mindegyikén találkozhatunk istenekkel).

A Pozitív Anyagi sík telve van energiával és fénnel. Az itt egybegyűlt erők mindent elsöprő ereje elképzelhetetlen. Ennek az ellenkezője a Negatív Anyagi sík sötét hidege, mely minden életet és energiát elszív.

Az Energia síkok veszélyei

A Pozitív Energia síkjára érkező utazó testjének sejtjei energiával telítődnek, minden körben 2d6 ponttal növelve a karakter életpontjainak a számát. Ez egészen addig zajlik, míg a HP mennyisége meg nem haladja a lehetséges maximum kétszeresét, amikor is a vándor cafatokra robban a testét megtöltő energia túlaradásától.

A Negatív Energia síkján a jelenség fordítva játszódik le, a karakter minden körben 2d6 életpontot veszít, plusz esik egy szintet. Akár az életpontjai fogynak el, akár a szintje esik 0 alá, meghal.

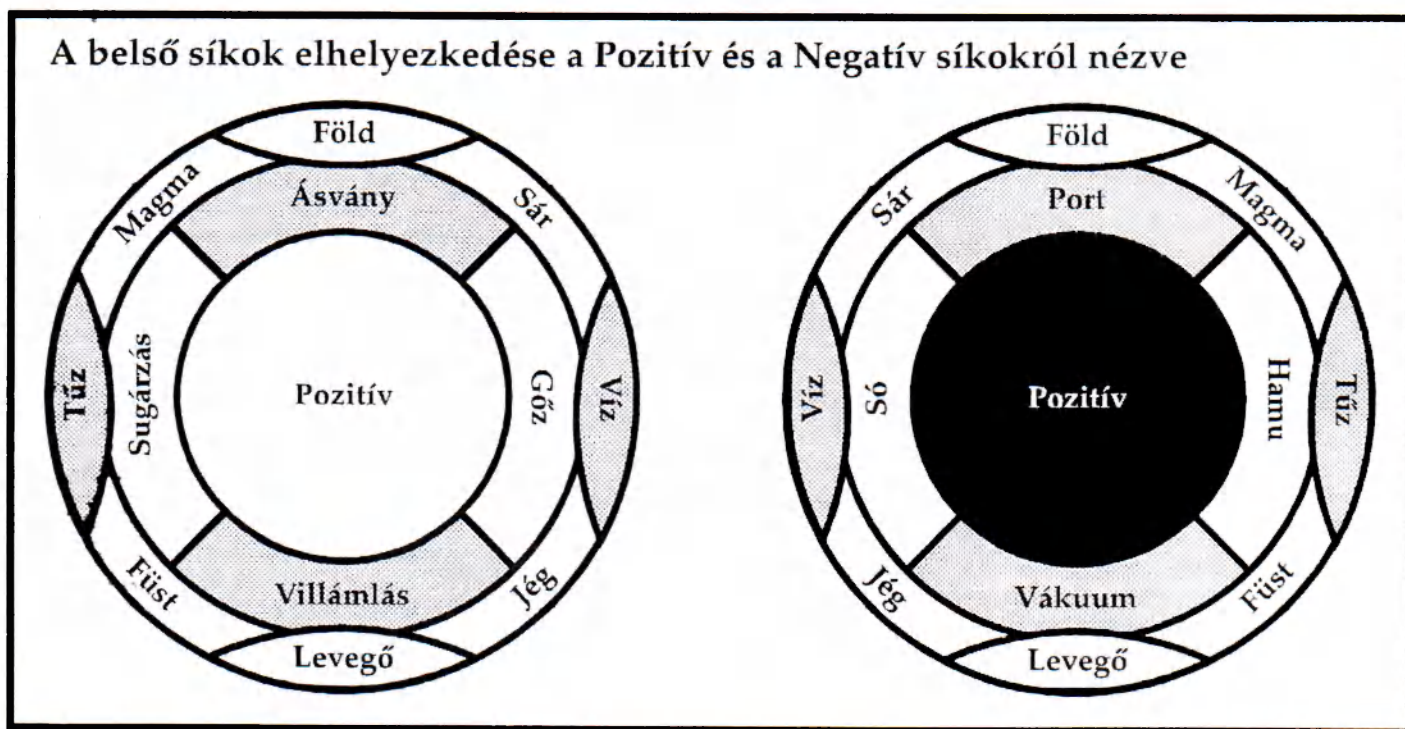
Mindezentúl azonban ezeken a síkokon lehetetlen a lélegzés, sőt az energia sem alakítható át varázslattal belélegezhető anyaggá.

Az Energia síkok lényei

Az Energia síkokon ritka az élet. Itt él a xag-ya és a xeg-yi két, az Elsődleges Anyagi síkon élők számára teljesen ismeretlen faj. A Negatív Energia síkjával állnak kapcsolatban a szintszívó élőhalottak. Nevezetes tulajdonságuk miatt szükséges lenne, hogy a Negatív Energia síkján előforduljanak, azonban eddig még egyetlen utazó sem találkozott eggyel sem közülük.

Érdekességek

A varázslatok különösképpen módosulnak ezeken a síkokon. A Pozitív energia síkján minden támadó varázslat maximumot sebez, az itt mágikus módon teremtett anyag darabokra robban a sík energia feltöltő hatása miatt. A Negatív Energia síkján minden anyag porrá omlik, elveszítve energiáját. Minden támadó varázslat a minimumot sebz.





Richard A. Quentin

A Gyermek nyughelye

Richard Andre Quentin amerikai író volt, H.P. Lovecraft kortársa. 1893-ban született Bostonban, 1939-ben halt meg tisztázatlan körülmények között európai útja során. Tipikusan elfeledett író, műveit egyetlen kiadó sem méltatja figyelemre, nevét nem találhatjuk meg egyetlen lexikonban sem. Életéről keveset tudunk, csak befejezetlen novellaciklusa ad némi támpontot. A ciklus *Az igazság keresése (Quest for the Truth)* címet viseli, és bevezetője szerint, melyben Quentin leírja gyermekkorát és egyetemista éveit, az író életét foglalja össze 1925. augusztus 24.-étől kezdődően. A különös az egészben az, hogy ennek ellenére a novellák, bár kísérteties pontossággal festik le a '20-as éveket, olyan részeket és állításokat tartalmaznak, melyek valóságos épp ésszel ugyancsak megkérdőjelezhető.

Az itt következő novella a ciklus legelső darabja. – Második rész.

– Igen, járt itt má' egy másik fickó is. Aszonta, valami tudós vagy miféle. A papnál szállt meg, de asztá' eltűnt. A fene tudja, mit keresett. A rokona neki? – Az alacsony, fekete szakállas, mocskos-töredezett körmű falubeli gyanakvóan fürkészett bozontos szemöldöke alól. Ápolatlan volt, durva kinézetű, mint mindenki errefelé, ahol már a házakból süttöt az ellenségesség, és a lakók bezárkóztak falujuk agóniájába; bizalmatlan volt és barátságtalan. Ruhája ócska, szakadozott, zsíros a használattól.

– A barátja vagyok – feletem némi habozás után. Hosszú időbe telt, míg találtam egy embert, aki egyáltalán hajlandó volt szóba állni velem, a többiek vagy ajtót sem nyitottak, vagy átnéztek rajtam, esetleg morogva továbbmentek.

– Aszondom, menjen, oszt üljön be a kocsjába, hajtasson a városba. A barátját má' úgyse' találja meg. – Továbbindult volna, de én elkaptam a karját.

– Azt mondta, a barátom a papnál szállt meg. Gondolja, hogy én is kaphatnék ott szállást? Hol keressem? – Dühösen kitépte magát a kezemből, aztán a templom felé intett.

– Hát ott. De ha rám hallgat, még ma visszamegy *Mareyoba*.

– Barmok ezek, én mondom. – Újra töltött mindkettőnknek abból a rettenetes ízű, savanyú borból, bár az én poharam még mindig félig tele volt. – Barmok, de legalább ellátnak engem. – Köttyölt egyet. – Barbárok. Vasárnaponként tartok egy misét, ennyi elég nekik. Végigülök, aztán visszamennek a putrijaikba, túrni a szántójukat, meg a keshedt állataikat etetni.

Nyurga, szikár, kissé görbe hátú férfi volt, arca borotvált, szeme kíváncsi-sunyin pislogott. Hangja fölényes volt, tudálékos, tompán visszhangzott a tágas, ámyékos szobában.

A nap már lement, de utolsó sugarai még a világosság látszatát keltették néhány percig, befurakodva a csúcsíves ablakokon.

– Kilencedik éve vagyok itt. Azelőtt sehol sem tudtam megmaradni. De ez a hely végülis megtetszett. Itt meghúzhatja magát az ember. – Felállt, az ablakhoz ballagott. – Amikor idejöttem, a templomban egy öregember lakott. Átkozott bolondja... Szerencsére hamar beadta a kulcsot, és a helyébe léphettem. Egész hamar elfogadtak. Tudja, ezek itt lehetnek vagy ötvenen,

mégsincs semmi kapcsolat közöttük. Semmi. Semmi összzetartás, vagy közösségféle... Olyanok, mint az ősemberek. Néha odaszólnak egymásnak, de egyébként úgy élnek, mint a birkák.

Visszaült a székébe. Már jó ideje beszélgettünk, de ő végig úgy csűrte-csavarta a szót, hogy semmi lényegeset ne tudhassak meg. Az eltűnt látogatóval kapcsolatban csak annyit mondott, hogy vagy egy hete fogta a cók-mókját, és elment. Azóta nem látta. Amikor megemlítettem a lótetemet, amit a sandville-iek találtak, először meglepettnek látszott – egy pillanatra mintha el is komorult volna az arca –, de aztán felkacagott, és kijelentette, hogy biztos megint a városlakók valami újabb babonás képzelgéséről van szó.

Meglepoően könnyen beleegyezett, hogy nála tölthessek pár éjszakát, a falusiak magatartása alapján meg voltam győződve, hogy mikor előhozakodom a kéréssel, pusztá szemöldökráncolás lesz a válasz, meg néhány fenyegető szó.

Az állítólagos pap – a beszélgetés előrehaladtával egyre biztosabb voltam benne, hogy papi iskolának még csak feléje se nézett, és az alapvető hitkérdésekről is csak homályos fogalmak vannak – Harold Terrickként mutatkozott be. Szülővárosában, amit nem nevezett meg, összetűkezésbe került az előljárákkal –

mint mondta –, mert kritizálta a munkájukat, ezért távoznia kellett. Aztán bejárta az egész országot, míg ráakadt erre a helyre, ahol végül letelepedett. Kicsit furcsán hangzott, de nem akartam firtatni a részleteket, mert szállásra volt szükségem.

Már biztos voltam benne, hogy Edward Richardson meggyilkolásának van valami köze ehhez a helyhez. Feltételeztem, hogy a másik fivér, Cornelius eltűnése is ugyanazon kéz műve, mint a gyilkosság, vagy legalábbis szoros kapcsolat van a kettő között. Ebben azonban, mint a későbbiekből kiderült, nagyot tévedtem.

Mint utazó mutatkoztam be, mint amolyan unatkozó, kalandvágyó gazdag ifiúr, aki bejárja az Államokat, s igyekszik mindenfelé megfordulni. Félttem, nem hisz majd nekem és gyanakodni kezd, de végül, legalábbis úgy tűnt, sikerült elhítenem vele, hogy igazat beszélek. Igyekeztem felszabadulnak mutatkozni és kellő felületességgel leszólni a falut, hangsúlyozva,



mekkorát csalódtam, hogy még egy nyavalyás fogadó sincs, mintha ez lenne a legnagyobb gondom.

A paplak, melyben egy szinte teljesen bútorozatlan, láthatóan semmire sem használt szobát kaptam, lényegében a templom része volt. Az épület hátsó részéből vágtak le egy darabot, s alakították át néhány közfallok úgyszólván lakássá. Ezt onnan lehetett észrevenni, hogy a falak lakáshoz mérten rendkívül magasak voltak, nyilván amiatt, hogy a terület valaha a templom tényleges részeként funkcionált. El lehetett lakni benne, és a falu házaikhoz képest mindenképpen fejedelmi kényelmet kínált, de ha az ember megakarta közelíteni, keresztül kellett mennie magán a templomon, ami pedig bennem már előszörre is megmagyarázhatatlan szorongást és félelmet keltett, s ez később csak fokozódott. Szinte éreztem a valami ősi, gonosz kor száraz leheletét áradni a falakból, s a hatalmas, magasba törő formákat nézve óhatatlanul is felvetődött bennem a kérdés, biztosan emberi kéztől származnak-e.

Bármennyire is közlékenynek látszott házigazdám, rokonszenveket vajmi kevésbé nyerte el, ezért úgy döntöttem, nem teszek fel neki kérdéseket a kutatásommal kapcsolatban. Inkább megpróbálkozom a falubeliekkel, hátha mégis van közöttük olyan, akit rá lehet bírni, hogy beszéljen, és csak végső esetben fordulok hozzá.

A töpörödött öregasszony, zilált kontyba rendezett ősz hajával, vonakodva állt félre az ajtóból, miután elmagyaráztam, ki vagyok és mit keresek. Semmi használható indok nem kínálkozott rá, hogy elutasítson, de szemmel láthatólag egyáltalán nem akaródzott beengednie. Úgy tettem, mintha nem venném észre tétovázását, és igyekeztem gyorsan befurakodni, mielőtt meggondolja magát, és indok nélkül egyszerűen becsapja az ajtót.

A ház valamikor, a telepések korában az előljáró háza lehetett. Kőből épült, nagy volt és szellős, kellemes fekvésű, s egykor bizonyára a legnagyobb és legszebb az összes ház közül, ma már azonban ugyanolyan lehangoló látványt nyújtott, mint a többi.

A szobákat áporodott levegő ülte meg. A bútorok legalább százévesnek látszottak, vagy még régebbinek, félig már szétrohadtak, megvetemedtek, vagy a szű rága szét őket. Az enyészet telepedett rá a helyiségekre, minden lassan porrá omlott, akár az egész falu.

A délelőttöm arra ment rá, hogy sorra jártam az összes házat, egytől egyig, mindegyikbe bekopogtatva s tőlem telhető kedvességgel bemutatkozva. Terricknek, a papnak azt mondtam, megyek, körülnézek a faluban, ismerkedem az emberekkel. Nem sok jóval biztatott, de úgy tűnt, igazából nem nagyon érdekli, mit csinálók. Már előző nap is úgy viselkedett, mint akinek folyvást máson jár az esze, s valószínűleg így is volt, különben talán gyanakvóbb lett volna velem kapcsolatban.

Szinte mindenhol elküldtek, néha szó nélkül, néha valami kurta elutasítást mormogva. Mialatt házról házra jártam, egész idő alatt egyetlen embert sem láttam kijönni az utcára, kísérteties csend honolt mindenütt. Vajon mit csinálhatnak ezek az emberek napközben a kalyibáikban? Ülnek és elmélkednek? De hát *miből élnek?* Mit esznek? Minden józan számítás szerint mostanában kellett volna begyűjteniök a gabonát. De a környék teljesen elhagyatottnak tűnt.

A kopogtatás után mindig rövid csend következett, majd lassú, csoszogó léptek közeledtek. A majdnem mindenhol egyszerű, deszkából készült ajtó résnyire nyílt, s vagy nyomban, vagy rövid bemutatkozásom után becsapódott. Végül azért annyit sikerült megtudnom, hogy lakik a faluban egy Öregnek nevezett ember, aki a szavaikból ítélve valamiféle bölcs lehetett. Amikor hosszas faggatózások után azt is kiszedtem egyikőjükből, hol lakik ez az ember, nyomban odasiettem, néprajzkutatóként bebocsátást kérve.

– Igen, ő is megtalált engem, beszélt velem. Alacsony, mokány ember... Judith-tól hallottam, hogy a faluba érkezett. Egy hete talán... Vagy előbb? Nem tudom. – Pilla-

natra megállt, mély lélegzetet vett. Kicsit szaggatottan szedte a levegőt. Rettenetesen öregnek és törekenynek látszott, arca csupa ránc és szarkaláb, haja alig néhány szál. Egy koszos lepedővel letakart ágyon feküdt – meglehet, soha fel sem kelt onnan. – Ő is... valami tudóst mondott... – Rám emelte fáradt tekintetét. – Mi közük van egymáshoz?

Sokáig hallgattam, fontolgatva, mennyit mondhatok el neki. Nem akartam teljesen felfedni magamat.

– A barátja vagyok.

Hosszan nézett rám.

– Ritkán jönnek ide – folytatta aztán, a plafonra bámulva. – Nagyon ritkán. De azért vannak, akik ránk találhatnak. Nem vagyunk eléggé elfelejtve...

– Elkapta pillantását, a mennyezetre szegezve. – Legtöbbjük hamar elmegy, egy nap, kettő... egy hét talán, a kitartóbbja egy hétig is marad. Már ha van hol megszállnia. A régi papunk sosem adott szállást az idegeneknek. Nem zavartak minket. De ez a mostani... Nem tetszik nekem. De hát ő az utód. Ott volt Jedediah halálos ágyánál... ő még nálam is öregebb volt... És akkor... – Keze enyhén reszketett, ahogy megdörzsölte a homlokát. – ...a fiatal azt mondta, ráhagyta a papi tisztet... Hogy csattogtak a kecskefejők akkor éjjel... – Elhallgatott, továbbra is a mennyezetet bámulva.

– Mit akart a barátom? Mit kérdezett magától?

Mintha kizökkentettem volna gondolataiból.

– Ő... A faluról kérdezett, hogy milyen régi, meg a történetéről... – Hangtalanul nevetett. – Történet... Nincs nekünk semmi történetünk.

– Másról nem kérdezett?

A szemembe nézett, fürkészen, kutatóan.

– De. Egy barlangról.

– És mit válaszolt neki?

– Maga is tudni akarja, hol van, igaz? – Nem vette le a tekintetét rólam. – Ugyanazért jött, mint ő, ugye?

Csend volt.

– Nem tudok semmit arról a helyről. Sosem hallottam róla.

Nem tudtam, igazat mond-e, vagy csak eltitkolja, amit tud. Meglehetősen közlékenyebb, de lelke mélyén ugyanolyan bizalmatlan volt a betolakodókkal szemben, mint a többiek.

– Mi történt a barátjával? – törte meg aztán a csendet.

– Nem tudom. Egy héttel ezelőtt elment, nem?

– Nem. Nem ment el. Csak a lovát láttuk... lovas nélkül vágatott Mareyo felé.

A pap nem volt otthon. Csend honolt mindenütt. Le kellett üljek egy kicsit, hogy átgondolhassam a dolgokat. Letelepедtem a szobám ablaka elé, ami a templom mögötti temetőkerthe nézett. Sokáig, vagy egy óráig ültem ott, nézve a töredezett kőtáblákat és hallgatva a csendet, ami a házak felől áradt – a házak felől, melyekben egy lélek sem mozdult, amik felől egyetlen neszt sem hallatszott.

Odamentem a bőröndömhöz, hogy előbányázzam a könyvemet. Elutasításom óta egyfolytában azt olvastam, s már kívülről tudtam minden szavát. Mégsem tettem félre, mert erőt adott, tartotta bennem a mániákus hitet, hogy végére kell járnom az ügynek. A csatákat felpattintva felhajtottam a bőrönd fedelét.

Valaki turkált a holmijaim közt. Első pillantásra látszott, mert a ruhák elrendezése csak felületesen emlékeztetett az eredetire. Egy részük össze is volt gyúrva, és a könyv, amit én a bőrönd alá raktam, most a tetején feküdt, könyvjelző nélkül, amit pedig gondosan beletettem, mielőtt a könyvet becsomagoltam volna.

Visszacsaptam a fedelet, és kisettem a szobából. A társalgón keresztül, ahol előző nap beszélgettünk, házigazdám dolgozószobája felé vettem lépteimet.

A dolgozó közepes méretű volt, de viszonylag kényelmesen berendezett, bár ablaka nem lévén, kicsit fülledt. Jobboldalt íróasztal, balfelé szekrény, a mennyezeten ősdi csillár, rajta szétfolyt, majd megkeményedett gyertyacsonkok. A padlón kiszolgált szőnyeg.





Tulajdonképpen logikusnak is tűnhetett volna, hogy a ház lakója éppen ide, a dolgozószobájába terít szőnyeget, kényelmesebbé akarván tenni azt. De annyira puritán egyszerűségű, igénytelen volt minden egyéb a lakásban, hogy inkább gyanakodni kezdtem. Nem is éjt végig a szobán, csak a padló háromnegyedét takarta, mintha nem is kényelmi célokat szolgálna, csak eltakarni próbálnának meg vele valamit. S pont úgy helyezték el, hogy könnyen fel lehessen hajtani...

Szűette falétra vezetett le. A csapóajtó fénylő négyszögén kívül semmi viláosság nem hatolt be, előbb hát vissza kellett mennem a zseblámpáért. Ahogy felkattintottam, szürke kőfalak határolta folyosót pillantottam meg. Nem lehetett hosszú, vagy kilencven láb (abba az irányba tartott, amerre a templom főhajóját építették), magassága és szélessége azonban meglepő volt. A folyosó mindkét oldalán két-két hatalmas nyílás tátongott, a szélükbe vert vaspántokon egykori vastag faajtók maradványa csüngött. Közlebről megismerlélve nem egyszerűen szétmállottak ezek az ajtók: láthatóan széjjelszaggatták őket, belső oldalukon vastag, karmolásra emlékeztető vájatok húzódtak, amilyeneket itt-ott még a nyílások mögötti kamrák kőfalain is meg lehetett figyelni. Az egyik csonkon meggörbült vaspánt-darab látszott.

A folyosó végét egy kisebb, de ép, vaskilincses ajtó zárta le. Fából készült ez is, de általam ismeretlen fajtából, és nagyon vastagnak látszott. Felső részébe nagy, félig lekopott csillag alakú ábra volt vésvé, közepén egy szemmel. Visszagondoltam – mintha korábban olvastam már volna ilyesmiről valahol, de nem voltam benne biztos.

Miután óvatosan megközelítettem az ajtót, fületem a hideg fához tapasztva hallgatózni kezdtem. Vagy két percig álltam így ott; szívem végig a torkomban dobogott. Végül határozott mozdulattal lenyomtam a kilincset.

Szűk, körülbelül kilencszer kilenc láb alapterületű szoba tárult fel előttem. Az ajtóval szemben durván megmunkált, láthatólag házi készítésű asztal állt, rajta petróleumlámpa és íróeszközök mellett két könyv meg egy nagyméretű kódexszerű kötet. Az asztaltól balra hasonló kezdetlegességgel összetakolt polc foglalt helyet, rajta tíz-húsz kötet girbegurba sorba rendezve.

Behajtottam magam mögött az ajtót. Mögötte, a sarokban kis utazóbőrönd állt.

Néhány ruhát és egy gyűrött könyvet találtam benne. A könyv belső oldalán cirkalmas kézírással fakó szöveg volt olvasható: *Corneliusnak, okulásul – W.F.*

A könyvespolcon keresgélve (a tulajdonos csupa ezoterikus és álmisztikus írást gyűjtött ide minden szervezői elv nélkül) ráakadtam egy másik figyelemre méltó dokumentumra is, egy kis, vonalas füzetre, melynek lapjait nagy, primitív és erőszakos ákombákom-betűkkel írták tele. Pacák és hosszú kihagyások tarkították a láthatólag hevenyészve papírra vetett, központozást teljesen nélkülöző, zavaros és több helyütt teljesen olvashatatlan szöveget.

Az első lapon nyomtatott betűkkel ez állt: SIMON RICKERT.

A következő lapot üresen hagyták, a harmadikon kezdődtek el a bejegyzések.

„október 20 épp hogy sikerült megszöknöm a martalócok elől akik amiatt a nyavalyás kis korcs miatt próbáltak elkapni az az átkozott robert persze összevissza kereste a porontyát és végül ráakadt a holttestre vagyis ami megmaradt belőle fogalmam sincs merre indulok de minél messzebb annál jobb...”

„szeptember 9 ma majdnem elkaptak az egyik fickó a fogadóban felismert a változások ellenére is végleg el kell tűnnöm...”

„november 9 meg kellett öljem a disznót mert nem akarta odaadni a könyvet még pénzért sem persze úgyse tudtam volna kifizetni muszáj volt ugyanazzal a késsel szúrnam le mint gibbonst az előző iratot sikerült megfejtennem egy városról szól...”

A dátumok elég rapszodikusán követték egymást, de többnyire legalább egy hét volt kettő között, sőt, volt, ahol egy vagy több hónap is. Tovább lapoztam.

„január 27 meghalt végre a pap anyyi mérget kapott hogy egy lónak is sok lett volna már azt hittem sosem dobja föl a talpát most én léphetek a helyébe”

Két tiszta oldal után, odavetett magányos mondatként ez volt olvasható:

„19 a szoba alatt kazamaták vannak”

Öt-hat további bejegyzéssel arrébb, úgy tűnt, elérkeztem az utolsóhoz.

„augusztus 17 nem találok a sírt amiről a kézirat szól a szertartást nem tudom honnan megszerezni”

Átpörgettem a megmaradt lapokat. Egy pillanatra szavakat láttam felvillanni, gyorsan előrelapoztam. Távol az előzőektől, rábukkantam még néhány jegyzetre, dátum nélkül, amiket, ha lehet, még az előzőeknél is nehezebb volt kibetűzni.

„az az ostoba zachary kutakodni kezdett utánam meg kell majd ölnöm”

Majd újabb üres oldalak után, még olvashatatlanabban:

„holnapután temetik zacharyt a koporsója már ott áll a templomban ... nem gyanakszanak rám a vén elijah alagsorában ócska ruhák közt ... egy főlőt ... nem tudom milyen jelekkel van írva de megpróbálok ...”

Az ez utáni két tirkálmányból – ezek tényleg az utolsóak voltak – már csak töredékeket lehetett megfejtetni, részben olvashatatlanságuk miatt, részben, mert lépten-nyomon ismeretlen szümbölmok bukkantak fel bennük, mintha az író keverne két különböző nyelvet.

„két teljes napig ... görögül van mint ... a gyermekről ... de az idézés hiányzik ... megkeresni... elijah házában”

Pár sorral lejjebb, talán valamivel későbből:

„... idegen ... találtam nála ... tekercsét ... nekem rontott meg kellett fojtanom ... eltüntetnem ... ma éjszaka ... a zachary koporsójába ... még nem szögezték le ...”

És végül az utolsó:

„a tekercsen ... ugyanazok a jelek ... a szertartás leírása ... nem az egész ... hiányoznak ... az idézés szavai”

Az íromány itt véget ért.

Vigyázva nyitottam ki a kamra ajtaját, majd a lehető legnagyobb csendben igyekeztem a külvilágba vezető létra felé. El sem tudtam képzelni, mi történne, ha a napló tulajdonosa egyszer csak megjelenne a csapóajtón át beáramló fénykévében. Valószínűleg én is úgy végezném, mint azok a szerencsétlenek, akik eddig az útjába álltak vagy akikről ő úgy vélte, hogy ezt teszik. Arról is csak homályos elképzeléseim voltak, hogyan tovább – az ügy megoldásához nem jutottam közelebb, mindössze egy új szál bukkant fel, bonyolította az egész históriát. Üljek be az autómba, és meneküljek, akár a többi ideitvédő tette? Vagy kezdjek harcba a pap ellen? Olyan értelmetlennek tűnt az egész, hiszen semmit sem változtatnék a helyzetben, ez az elátkozott falu ugyanúgy, porosan, eltemetve mállana tovább, mint eddig.

A létra aljánál ütötte meg a fületem a beszélgetés zaja, de a szavakat nem tudtam pontosan kivenni. Első gondolatom az volt, hogy gyorsan megpró-



bálok elrejtőzni, de egy pillantás a mögöttem húzódo folyosóra nyilvánvalóvá tette, hogy ennek semmi értelme, ha lejönnek, azonnal felfedeznek. Némi tétovázás után ráléptem az első létrafokra, remegve, nehogy megrecsenjen. Három vagy négy fokot mentem fölfelé, ekkor már nagyjából érthető szavakká bomlott a duruzsolás.

Két hang beszélt felváltva, az egyik kétségkívül a papé volt, a másik teljesen ismeretlen. Ez utóbbiban mintha két különböző regiszter olvadt volna össze enyhén disszonáns hangzattá: a kellemes bariton mellett mindig ott zengett egy bántóan mély vibrálás.

– ...az déli égtáj irányába. Nagy kövekkel záraték vala el, nem valék képes eltitkításukra – szólt a második hang.

– Értem. És hogy találta meg?
 – Jó térképeket bírek, melyek segítségemre valának.
 – Mi van ott?
 – Kincs, ékszerek. Te is részeselesz belőle, ha segítesz.
 – Tehát kincs. – Csend. Talán bólintás volt a válasz. – Rendben van, segítetek. Mikor kezdjük?
 – Ezen minutában.

– Az nem lehet. Előbb misét kell tartanom a híveknek. Én vagyok ugyan itt a pap, ha nem tudná. – Csend. – Jöjjön vissza valamikor éjszaka, éjfél felé. Amikor már mindenki alszik.

– Ám légyen. De többet nem késlekedhetünk!
 – Nem fogunk. Addig szerzek szerszámokat. – Újból csend. – Gyerünk, kikísérem.

Őszintén reméltem, hogy pontosan ki tudom számítani, mikor távolodnak el a szobától annyira, hogy biztonságosan kikászálódhassak. Minden érzékemmel a léptek nehezen hallható zajára összpontosítva füleltem, s mikor úgy véltem, a papék nagyjából felúton lehetnek a kijárat felé, gyorsan lehajtottam a csapóajtót s kezemet felnyújtva odébbloktem a szőnyeget. Szék dőlt fel, csattanás. Egy pillanatra meghűlt bennem a vér, aztán összeszedtem magam és kikászálódtem a nyíláson. A bejárat felől egylőre semmit sem lehetett hallani. Bezártam a titkos ajtót, visszatoltam a szőnyeget a helyére és felállítottam a széket. Léptek közeledtek a szobát a templommal összekötő folyosófélésegről. Gyors pillantással ellenőriztem, minden úgy van-e, ahogy hagyták, és egy ugrással a szoba másik, a lakás belseje felé vezető ajtónyílásnál teremtem. Épp arra volt csak időm, hogy

átsuhanjak a szomszéd szobába, mielőtt a léptek elérték a dolgozószobát. Hámatam a falnak vetve, lélegzet-visszafojtva várakoztam, s lázasan töprengtem, mi lesz, ha a pap (feltételeztem, hogy ő a visszaérkező) rámtalál. Valószínűleg végem. De erre felfedezés nélkül is jó esélyem volt, hiszen a beszélgetésben emlegetett titokzatos feltárás miatt nyilván útjában leszek – feltehetően már azt sem venné jó néven, ha tudnék az egészlől.

Surrogás hallatszott, majd nyikordulás. Falétra recsenése, ahogy öreg fokaira rálép valaki. Újabb surrogás, nyikordulás. Samuel Terrick elvonult titkos kamrájába.

Már vagy húsz perce hallgattam a pap rikácsolásának szobámba beszűrődő foszlányait. Nem igazán koncentráltam, mit beszél-pokoltúz, a mi Urunk kegyelme és hasonlók záporoztak a szószékről –, inkább olvasni, majd gondolkodni próbálkoztam, de a prédikáció mindkettőből állandóan kizökkentett.

Házigazdám még mindig nem tudta, hogy visszatértem, amint feljött földalatti zugából, elvonult misézni.

Kilenc óra felé járt, besötétedett, s hamarosan eleredt az eső.

Elgondolkodtatott a különös látogató. Arcát, ruháját nem láthattam; hangja alapján magas, méltóságtejes, átható tekintetű alaknak véltem, furcsa, archaikus szóhasználatát hallva arra gondolhatott az ember, talán két-három évszázaddal ezelőtről csöppet ide.

És a „kincs”... Amikor az idegen ezt említette, megdobbant a szívem – valamit talált, de nyilván nem tudta, valójában mit. Merit nem lehetetlen, hogy a sors szeszélye folytán arra bukkant rá, aminek felkutatására a Richardson-fivérek életüket tették fel: a Gyermekek, e titokzatos lény nyughelyére. Ma éjszaka a pappal elmennek, és kiássák a bejáratot. A papnak biztosan eszébe jutott ugyanaz, ami nekem – hogy az idegen felfedezése talán nagyobb jelentőségű egyszerű kincsnél –, és ha ez bizonyossá válik, megpróbálja majd a felfedezést titokban tartani és kisajátítani. Ez valószínűleg az idegen és egyúttal az én végzetemet is jelenti.

És ha a barlang valóban a Benjamin Ford idézte ősi kézirat költőárát rejt, akkor nem tudni, milyen következményei lehetnek, ha Samuel Terrick felségterületévé válik. Nyugtalanított a naplónak az egyik ismeretlen jelek közé ékelt megjegyzése: „...de az idézés hiányzik...” Az idézés. Egylőre hiányzik, de egyszer még megkerülhet. Akkor pedig Isten óvja az itt élőket...

Kint tombolt a vihar. Az esőből hatalmas szélvihar kerekedett; a szél vadul megtépázott mindent, ami útjába akadt.

A huzat miatt bent bömbölt a szél. Mivel az ablakoknak nemcsak üvegük, de zsalujuk sem volt, és a szobák közti átjáróknál ajtó híján legfeljebb egy koszos vászondarab fityegett, keresztülsüvítt az egész lakáson.

Nem tudtam, befejeződött-e már a mise, de ha a templomban is ugyanekkora a zaj, valószínűleg igen. Nagyon idegesített a szél harsány, mély morgása, és főképp az, hogy semmit nem tudtam tenni ellene.

Megremegtem. A kinti sötétségben, a temetőket környékén mintha egy alak vonult volna.

Fény villant. Kicsiny láng, gyufa talán. Pár másodperc múlva kialudt.

Dördülés, villanás.

Hirtelen elhatározással felpattantam, fogtam zseblámpám, előkerestem és övembe tűztem késemet, hogy ne legyek teljesen védtelen, és az ablakhoz mentem. Körülnéztem, majd fűrgén kimásztam.

Felkattintottam a lámpát. Gyér fényt adott; a szítaló eső miatt amúgy is nehéz volt kivenni valamit. Megindultam előre, amerre az alakot látni véltem. A lámpával az utat pásztáztam, miközben bal kezem görcsösen markolta a kés nyelét.

Rövid időn belül a lámpa fénykörében repedezett sírkövek, fekaresztek villantak fel. Hogy egy villám egy pillanatra bevilágította az egész területet, láttam, hogy vagy száz-kétszáz sír vehet körül. Az egyik picivel kiemelkedett a többi közül, kőlapja is mintha díszesebb lett volna. Arrafelé vettem lépteimet.

A sírnál elébem táruoló látványtól egy pillanatra földbe gyökerezett a lábam. A sírkő valóban díszesebb volt, és legalább kétszer akkora, mint a többi, szélén oszlopot idéző faragás húzódo. De nem ez készítetett megtorpanásra.

A kőlapról vastag vérfolyam csorgott lefelé. A szél kövér cseppeket szakított ki a belőle és szétszórta őket, bepettyeozve a még tiszta részeket.

Tétova léptekkel, félelemtől remegve közelítettem meg a sírdombot. A lámpa fénye ide-oda röppent körülötte, de az izmos folyam forrását nem tudtam felfedezni.

Arrább léptem, a sírkő mögé pillantva.

Szerencsétlen fickónak feltehetőleg az összes vére kifolyt fültől fülig húzódtó toroksebében át, ruhája teljesen lucskos lett tőle. Hátán feküdt; fennakadt szeméből ugyanaz a rettenetes kifejezéstelenség sütött, mint két hét telé előtt Richardsonéból.

Ekkor már közel voltam az ájuláshoz. Rogyadozó lábbal léptem vissza, hogy eltakajjam magam elől a látványt. Villám csapott be egész közel, őriási dördüléssel, fénye egy villanásnyi időre láthatóvá tette a sírkő feliratát *Timent atya, Waughphilch védelmezője.*

Alatta pedig, girbegurba, vörössel mázolt, elfolyó betűkkel: *a gyermek haláláért.*

A ház csendes volt és sötét, csak egyetlen helyiség felől jött fény. A szél még mindig süvített, de már kevésbé vadul, mint távozásom előtt.

A dolgozószobában két petróleumlámpa égett. Az asztalon kis hátizsák állt, néhány rozsdás szerszám – balta, ásó és egy kisebb csákány – társaságában. A padlón jónéhány helyen lecsöppent vér.

A csapóajtó nyitva volt. Közelebb léptem. Teljes sötétség. Odalentről hangok hallatszottak, visszhangozva a tágas folyosó falain.

Az egyik petróleumlámpát és a csákányt felkapva megindultam lefelé.

A kőfolyosó elhagyatottnak tűnt, a szemben lévő ajtó küszöbe alól viszont világosság szűrődött ki. A hangok is afelel jöttek.

– ...Nem tudom, miről szól, nem értem a nyelvét... Nem akartam vele semmit, az idegen hagyta itt... – ez a pap volt, kapkodónak tűnt.

– Hazudsz, kutya! – Ugyanaz a vibráló hang, ami korábban a pappal tárgyalt. – Tudom, miben mesterkedsz, de nem vészed el előlem őt!

– Nem is.. csak segíteni... – a pap szinte már nyöszörgött.

– A Gyermek az enyém! – Az üvöltés a visszhanggal egyesülve megremegtette a falakat.

Dulakodás zaja, majd vérfagyasztó kiáltás.

Azt hiszem, ettől a pillanattól fogva nem igazán voltam beszámítható. Nem örültem meg, és érzéseim is működtek, de nuntha valaki más mozgatta volna tagjaimat, miközben lassan az ajtó felé közelítettem.

Maradék erőmet összeszedve feltéptem az ajtót. A földön térdelő alak hátrafordult, de nem jutott ideje semmire, mert nyomban az arcába csaptam a csákánnyal. Két csapás után lehanyatlott, de a lendület és a görcsös rettegés még akkor is továbblendítette a karom.

A csákány kihullott a kezemből. Körbepillantottam. Az asztalon egy negyedréte hajtott, különös jelekkel teleírt, megsárgult pergamen volt. És az asztal előtt Samuel Terrick átvágott torkú, élettelen teste feküdt.

Az utolsó kép, ami megmaradt bennem, a lábamnál fekvő, jobb kezében széles pengéjű kést szorongató idegen testének képe. A testé, ami harmincas éveit elején jár, barna hajú, középmagas, széles vállú férfiből lassan aszott, ráncos alakká változik át, melynek a csákány által félig szétroncsolt, májfoltos fején őszes hajcsomók éktelenkednek, szája friss vértől piroslik, és arca, ez az alattomos, sakálszerű arc undorító halálfej-mosolyra torzul.

Bal keze a padlón feküdt – a kéz közepén nagy, beforrt szélű, tenyerének felé elfoglaló lyuk éktelenkedett, melyen át látszott a padló kőve.

A petróleummal meglocsolt könyvek hamar lángra lobbantak, s hamarosan követtek őket az ócska fabútorok. A kiürült lámpákat lecsaptam a földre.

Átrohantam a sötét folyosón. A lángok kísértetiesen lobogó fényudvart vontak a tölgyajtó köré. Félig voltam már csak magamnál, miközben felmásztam a létrán, elretesztem a csapóajtót, és följe toltam az asztalt, hogy semmi se menekülhessen ki odalentről. Hajadonfött, piszkos és gyűrött ruhában, ott maradó holmimmal nem törődve rohantam ki a térre, a templom mellett álló kocsihoz. Beletelt kis időbe, míg remegő kezemmel beindítottam. Mikor végre berregni kezdett a motor, felkapcsoltam a lámpákat és elszáguldottam.

Soha többé nem hallottam Waughphilch-ről.

Visszaérkezésemkor Richardson lakását még nem adták ki. Postaládája, rajta a réztáblán a névvel, a helyén volt. Egy boríték fehérlett benne.

„Testvér!

Sandville-ből írok. Sikerült elintéznem a dolgaimat, és elhatároztam, hogy körülnézek, mielőtt találkozunk. Egy kis előzetes vizsgálódás sosem árt. Gyere amint csak tudsz, a *Lion's Mane* fogadóban válok. NE FELLEDKEZZ EL A PERGAMENEDRŐL ÉS A JELKULCSRÓL! Siess! Lehet, hogy mások is áhítoznak ugyanarra, mint mi. És ki tudja, hány példány létezik a szertartásból.

ÚJRA ÉLETRE HÍVJUK A GYERMEKET!

Minden jót,

Cornelius

P.S.: Halley azt állítja legutóbbi levelében, hogy rátalált a hamvakat rejtő dobozra, egy indiai bálvány helsejébe rejtve. Nem hiszek a kutatásaiban, de ő teljesen mániákus. Azért jobb lesz vigyázni, mert ha mégis sikerül életre hívnia a Sakált, nem hiszem, hogy kordában tudja tartani. Ha pedig elszabadul... Ezt meg is mondtam neki régen, amikor még a Waughphilch történetével foglalkozó kézirat elveszett feléért ácsingózott, de ő csak legyintett. Na mindegy, Newport elég messze van, szóval nem igazán kell aggodnunk. – C.”

Ha mégis sikerül életre hívnia...

Lyukas kéz. Sakálarc. És az a visszataszító hang az évszázadokkal ezelőtti beszédével...

Visszagondoltam Benjamin Ford könyvére: a varázsló, aki tudományát a 'sivatag szellemeitől tanulta', az *Átlátszó Mancsú Sakál* halála előtt figyelmezteti az embereket, hogy visszatér... „*És az Gyermek is felhívóatik*”...

És visszagondoltam a Cornelius leveleiben emlegetett két „tekercsre” vagy „pergamenre”, melyek közül az egyiket Edward, a másikat Cornelius őrizte, s hogy Cornelius példányáról a pap zavaros naplójában az állt: „*a szertartás leírása*”, de „*nem az egész*”, mert „*hiányoznak az idézés szavai*”.

Nem az egész, mert a másik felére Edward vigyázott, amíg – ki tudja, honnan értesülve, hogy nála van – el nem jött a Sakál – álcázva magát a hamis alakkal, ami halálakor lefoszlott róla –, és el nem vette tőle, hogy a megidéző szavak segítségével teljesítse évszázadokkal ezelőtti ígéretét.

A Sakál, a vért ivó élőhalott, aki éhségében még Cornelius lovát is megtámadta, s megölt egy ártatlan fiút, csak hogy egykori gyilkosának síját meggyalázhassa...

Az az arc, az undorító vigyon a torzult arc, mintha a halálon túl is rárnevetett, kigúnyolt volna, tudva, nem halhat meg, visszatér mindig. Csak remélni tudom, hogy a titkos dolgozószoba porig égett, és senki sem szedheti össze soha többé a Sakál hamvait, hogy újra életre hívja őt.

Fordította: Kodaj Dániel
Illusztrációk: Lipták László
Richard A. Quentin: "The Grave of the Child" © 1953 by Mary Anne Quentin





Helló! Alig értem vissza a szokásos évenkénti mágusgyűlésről, máris itt ülök a gép előtt, és ismét a levelezési rovatba nem illő marhaságokat írok. A mágusgyűlés egyébként Münchenben volt, és a leg-híresebb mágusok (Löwenbrau, Späten, Hoffbräu stb.) adtak kóstolót varázsfőzeteikből, korsónként nem egészen tíz aranyért. Akinek gyanúsak a nevek, azt megnyugtatom, hogy ezek tényleg varázsitálok, ami abból is látszik, hogy ha az ember (törp, elf, stb.) elég sokat iszik belőlük, akkor sokkal tovább tart a hatásuk mint pl. az Invulnerability potionnak. A hatás viszont ugyanaz. Már legalábbis aznap. A főzeteken kívül néhány varázstárgyat is ki lehetett próbálni. Ezeknek két hasznuk volt. A kisebbik haszon, hogy az ember (törp, elf, stb.) jól elszédült, mert az összes varázstárgy legalább három tengely mentén pörgette, forgatta. A nagyobbik haszon pedig ugyebár az, amit a varázstárgyak üzemeltetője bezsebelt a bódult tömegetől. Úgy látom sikeresen telik az oldal, ezért most némi közérdekűbb következik.

KLUB

Szerepjáték klub indul Pápán a Fidesz-irodában, minden pénteken 5 órától. Pontos címet sajnos nem kaptunk, de gondolom Pápa nincs tűzszűfölvá Fidesz-irodákkal.

Fantasy Klub

Gödöllő, Művelődési Ház
Szombat 10-18h

Egy ütöm-XP-treasure mentalitáson túlemelkedő klub létrehozásában jól jönnének társak. Cím: Kiss Szabó Zsolt 6724 Szeged, Gyöngyvirág u. 20/B
Tel: 487-206

MEGRENDELÉS

Az újságot még mindig rózsaszínű csekken lehet előfizetni. (1680 Bp. Pf: 33.) Ne felejtsetek el, hogy augusztus óta 120 Ft a lap. A régebbi számokat persze továbbra is 98 Ft-ért adjuk. Kedvezmények utólagos megrendeléshez: ha az első öt számból legalább hármat megrendelsz, akkor 240 Ft-ot kell fizetned. Ha négyet rendelsz meg akkor 320 Ft. Ha megrendeled mind az ötöt akkor 360 Ft-os reklámaron kapod meg őket. Az ELSŐ szám a 92/decemberi volt. Aki emeletes házban lakik, írja a csekkekre az emeletet és ajtószámot is, hogy a postás biztosan megtalálja. Utólagos megrendelésnél 1-2 hét a várakozási idő, az előfizetőknek az új számot azonnal küldjük, ahogy kijött a nyomdából. Az előfizetési akciónk boldog nyertese: **Veér László**, budapesti olvasónk. Gratulálunk.

LEVELEK

Laszkó Tímea Békéscsabáról a klubalapítás rejtelméről kérdezett. Klubot alapítani kétféleképpen lehet, vagy te csinálod, vagy mással csináltatod. Nyilván a második a könnyebb, ezért most inkább foglalkozunk az elsővel. A legfontosabb a helyiség. Mivel építési drága, ezért egyszerűbb egy készetet keresni. Célszerű a helyi művházban körülnézni, ha ez nem megy, akkor valamelyik pártirodát, esetleg szakszervezetet megkérnyézni. Úgy tűnik, a pártok politikai hovatartozástól függetlenül támogatják a fantaszt. Én legalábbis több különböző párhelységben működő klubról tudok. Ha sikerül helyet szerezni, akkor jön a nehezebb feladat: meg kell tippelni, hogy kb. hányan fogják a klubot látogatni, és valahonnan be kell szerezni megfelelő számú mesélőt. (1 mesélőre kb. 6-7 játékos jusson). Lehetőleg a gyakorlottabb fajtából. Egy kezdő mesélő (aki az alapszabályokkal sincs teljesen tisztában) kezdő játékosokkal nem a legjobb párosítás,

könnyen elveheti a friss húsok játékkedvét. Ha minden megvan, akkor a klubot meg kell hirdetni a Bíborholdban, hogy minden környékbeli kalandozó értesüljön róla, és minél hamarabb kiderüljön, hogy mégis a nagyobb szoba kellett volna. Ennél jobb ötleteket sajnos nem tudok mondani.

Sajnos nem minden bokrban lehet tapasztalt mesélőt találni, de szerencsére van más lehetőség. Erre példa a szegedi **Kiss Szabó Zsolt**, aki alig hét oldalon ismertette véleményét a lappal kapcsolatban – a fő kritika az augusztusi Levelezési Rovatot érte, amit szerencsére nem én írtam –, és mesélte el, hogy vált kezdő játékosból a szabályokat jól ismerő DM-mé. Ehhez ugyebár az első szükséges dolog az alap szabálykönyvek többszöri elolvasása (esetleg a fontosabb dolgok megjegyzése sem hátrányos), majd a JÁTÉK. Ha a mesélő jól ismeri a szabályokat, akkor hamar megszerzi a meséléshez szükséges rutint is. Amúgy a Nagy Barna megszólításért nem haragszom (persze csak ha te is a medvére gondoltál).

Kedves Anóczki (???) László (?) (alig olvasható aláírás)! Leveled a legszárazabb kategóriát nem éri el, de egy jó félszáraznak azért elmegy. A dicséreteket köszi, a novella-toplistádat bepötyögöm, az is foglalja a helyet. 1. Magoflux, 2. Sivatagi találkozás, 3. Mesék a Gyapjas Sünből, 4. Az illuzionista, 5. A bárd és a dőmonok. Tömör válasz személyes jellegű kérdéseidre: Mostanában elég ritkán játszom, ebből következően nehéz lenne megszervezni a közös játékot. Mint azt írtad, a lapban nem dől a humor, ezért most következzen az általad beküldött poén.

Játékos1: Ezen az ajtón bemegyünk.
Rövid szünet
Játékos1: Ne vigyorgj már! Mondd már mi van!
A DM még mindig röhög
Játékos2: Valaki! Mi egy selejt DM-et kaptunk!

Cseréljék ki!
Játékos3: Mondd a nevé!
Játékos1: Meghaltunk.
Játékos2: OK. Dobom az új karaktert.
DM: Csak eszembe jutott egy jó vicc.

Szász Áron is hiányolja a humort. Most tehát jön egy válogatás SÜTTYÓ GEBULON viceiből. (Hogy ez ki a túró, azt Áron nem kötötte az orrunkra.)

- Mi van az orok orrában?
- Orkrika.

- Mi lesz a mágusból, ha szakmát változtat?
- Tele-patikus.

- Hogy hívják a T.F. Casanováját?
- Deu Sex Machina.

- Hogy hívják az edzett papot?
- Tréning-ata.

Erről jut eszembe egy régebben hallott vicc:
- Hogy jön ki a pap a templomból?
- Mintha mi se történt volna.

Kedves Áron! Ha esetleg a kézzel írt levelemet nem tudat volna elolvasni, akkor tájékoztatlak, hogy a novellád a következő számban valószínűleg benne lesz. Én jót nevettem rajta. Biztosíthatlak arról, hogy nem a személyi kultusz az oka annak, hogy a múltkori rajzaid közül pont az engem ábrázoló került az újságba. Egyszerűen csak az tetszett a legjobban, a többi pedig csak később mutattam meg a többieknek, nehogy leszavazzanak. Amúgy nem tudom, miből gondold, hogy szeretem a sört. (Azért gondolom, hogy azt gondold, mert mindig söröskorsóval a kezemben rajzolsz le. Végül is nem rossz, bár nekem sokkal jobb korszóm van.)

Nándor da l'Oreskó! Varázslatodat tartalékoljuk, amikor legközelebb lesznek varázslatleírások, elképzélhető, hogy megtaláld köztük. (Ha el nem veszítjük a levelet addig.) Nem vagyok teljesen halasi (nekem már tudom van kopoltyú helyett), de voltam már párszor ott. (Egyszer kb. 10 évet egyfolytában.) A szilveszteri oldalak nem rossz ötlet, küldd azt a durva szörnyet. Nem értem miért így fejezed be leveled: „További sikeres évet, valamint Detect Späten ill. Create Späten varázslatot kívánok!” Most mindenkire rájött a sörmánia??!! Ez a két varázslat amúgy nem rossz.

IRODALMI ALROVAT

Orbulor Györgytől egy verset kaptunk, minden kommentár nélkül. Én tudom a kötelességem, már gépelem is.

Lovagi Harcidal

Elbúcsúztam mindenkitől:
Családomtól, s Istenemtől: Paladintól,
Ki bátor harcot vár a lovagtól.

Így szálltam nyeregbe,
s elindultam a sereggel a harcba.
De ha meghalok is; lelkem visszatér majd
Szülőföldemre: Solamniába.

Itt vagyunk mind, a fényes sereg,
a lovak patája alatt a föld megremeg.
Páncélok ragyog, az oldalamon a Kard,
a csatában ezzel kavarkok majd véres vihart.
Szent ez a kard minden lovagnak, ki most a harcra vár;
Markolatán a három Szent Jelkép:
Rózsa, Korona, Jégmadár.

A völgy szélén a sereg csatarendbe áll;
ködös a táj, eső csepereg –
velünk átellenben az ellenséges sereg.
Ha megfűjják a kürtöket, ott lenn a katlanban
arat majd a Halál!

Ellenünkben a komor sereg: temérdek draconian.
De összecsapunk velük,
mert így kívánja meg a Hazánk

Rikolt a kürt, dörög a dob,
száll a nyíl, tombol a mágia;
De még mindig temérdek a Sárkányok szörnyű fia.
Végünk van, végünk!
Az ellen alig hagyott belőlünk maroknyit.
A lábamon alig állok, be vagyunk kerítve;
de magammal viszek annyit, ahányat csak bírok.
Küzdök, míg el nem pusztulok.

Ah! Mi ez a fájdalom?! A világ elsötétül.
A lelkem – egy hófehér jégmadár – kiszáll a szívemből.
Testem megrogyan, a Kard kezemből kihull –
érezem meghalok.
Én már távozom ebből a világból.

A Madár tudja az irányt;
hova vigye szárnya.
Huma lelke mellé;
Szülőföldemre: Solamniába

Mára vége a Vers mindenkinek, és ezzel a lev-rovatnak is. Bye.

Maci

APRÓHIRDETÉS

Szívesen leveleznék STAR WARS, Cthulhu rajongókkal. Cím: Borsi Szabolcs, Bp. 1172 Heltai G. u. 28.

SHADOWRUN

A törpe lassú, megfontolt léptekkel haladt előre a rosszul megvilágított folyosón. Tudta, hogy élete legveszélyesebb küldetését teljesíti. Már onmagában az is csoda volt, hogy idáig eljutott. A jutalom, amit ígértek neki, felettébb vonzó volt. Ha sikerrel jár, élete végéig jóléten élhet, nem kell többet piszkos ügyekkel foglalkoznia, nem kell megbízói kívánságait teljesítenie. Sajnálni fogom, gondolta, szerettem a zsoldos életet. Az infravörös spektrumra is érzékeny szemei hirtelen két alakot észleltek a távolban. Robosztus felépítésükből rögtön látta, hogy orkok. Nem szerette az orkokat. Megmarkolta fegyverét. Az ork örök mellett kinyílt egy ajtó és egy harmadik alak lépett ki. Magasabb volt náluk és egy hosszú botra támaszkodott. Az orkok mély meghajlással köszöntötték. Ez lesz a sámánjuk, gondolta a törpe. Tüzetesen megfigyelte az alakot, a gyenge fényben is sikerült kivennie vonásait. A Patkány szektájából való! A Patkány híveit különösen gyűlölte, alattomosak voltak és sunyik, sosem lehetett megbízni bennük. Eljött a cselekvés ideje. Előrántotta a fegyvert, a három alak felé rohant és tüzelni kezdett. A géppisztoly lövéseinek zaja hangosan verődött vissza a szűk folyosó falairól. A sámán kántálni kezdett, de nem tudta befejezni varázslatát. Lerogyott, s rögtön dörös vértócsa kezdett növekedni alatta. Az orkok éppen csak, hogy felocsúdtak, sámánjuk már halott volt. Előkapták pisztolyaikat és tüzet nyitottak az üvöltve feléjük rohánótörpére. A törpe cikk-cakkban szaladt, még így is eltalálta egy golyó, ám ártalmatlanul pattant le a bőre alá ültetett vaspáncélzatról. Megérte azt a 15.000 neyuant az operáció. Két rövid sorozattal végzett az orkokkal. Belúzta a három hullát a szobába, és becsukta az ajtót. Felhívta a plafonra. Igen, ahogy a megbízó mondta, egy elektromagnetikus fallal védett szellőzőrács. Az órájára pillantott, washingtoni idő szerint 03:14:35". Ha a megbízó igazat mondott, fél perc múlva kikapcsol az elektromagnetikus generátor. Nem tudta, hogyan éri ezt el a megbízó. Valószínűleg felbérrelt egy kalózt is, aki a Mátrixon keresztül jut el a fal vezérlőkomputeréhez. Lassan teltek a másodpercek, aztán hangos kattánás hallatszott, és eltűnt a sárgásan vibráló erőtér. Még tíz perc és kezében lesz a Maskoux-Gogston Társaság titkos databoxa.

Meg kell vallanom, én mindig is úgy éreztem, hogy a fantasy és a sci-fi csak olyan jól keveredik egymással, mint a piskóta és a pörköltzsaft. Enyhe előítéletekkel vettem észre kezembe a Shadowrun (Arnyfutás) című játékot. A játéknak már a második kiadása jelent meg tavaly a FASA gondozásában. Biztos sok olvasó hallott már a kiberpunk (cyberpunk, szájbörpánk) regényekről. Az iskolateremtő darab, William Gibson Neurománca magyarul is megjelent. A kiberpunk a sci-fi egy válfaja. Nem a távoli, hanem a viszonylag közeli jövőben játszódik. Az igazi hatalom az óriási multinacionális Társaságok kezében van, az emberek többsége hatalmas, zsúfolt és mocskos városokban tengeti életét. A bűnözés minden mértéket meghaladóan nagy. Ennek ellenére a tudomány hatalmas léptekkel fejlődik. A biogenetikusok képesek az emberi testet és a technikai szerkezeteket összekapcsolni. A műszervek mindennaposak, a katonák acélcsontokat, hidraulikus izomzatot hordanak. A számítástechnika továbbra is vezető tudomány. Nincs már szükség billentyűzetre, egerre és hasonló elmaradott szerkenyűkre, a gépet közvetlenül kapcsolják az agyhoz. A programozók és a kalózkodók adatok, szerkezetek és műveletek vizuális megjelenítésében, a kibertérben végzik munkájukat. Ez az a világ, ahol néhány elképesztően gazdag embertől eltekintve, mindenkinek nagyon rossz. Kellemes pesszimizmusa lehet az egyik oka, hogy a kiberpunk regények újabban sokkal népszerűbbek, mint a szokásos sci-fi-k, melyekben csillogó űrhajókon bátor harcosok vágnak neki az ismeretlennek. A kiberpunkban semmi sem csillog, minden mocskos és bűdös. A Szárnyas fejvadász című film is jócskán tartalmaz kiberpunk elemeket.

A Shadowrun elég különleges kiberpunk környezet. A megszokott elemeken (kibertér, anorganikus implantációk, hatalmas Társaságok, stb.) kívül varázslókkal, orkokkal, törpékkel és vámpírokkal is találkozhatunk benne. Hogyan lett ilyen a világ? A válasz egyszerű. Felébredt. A XX. század végén kezdődtek a problémák, a Társaságok egyre nagyobb hatalomra tettek szert. Elkezdtek fegyveres egységeket tartani, melyek elsőként 1999-ben, New



Yorkban tüztek össze az éhes tömeggel. Az állam a Társaságok oldalára állt. Az amerikai indiánokat táborokba kényszerítették, mert a Társaságoknak szüksége volt a földjükön található természeti erőforrásokra. Közben pusztító vírusok, éhség és háborúk tizedelték az emberiséget. Egyre szaporodtak a genetikai torzszülöttek, az újságok törpéknek és tündéknek nevezték a furcsa gyerekeket. Egyre több jel utalt arra, hogy a világ változóban van. 2011 december 24-én következett be az Ebredés. A Fudzsi hegy felett feltűnt egy sárkány és Vonyító Coyotte ezen a napon vezette ki híveit az abilene-i átnevelő táborból. Az indián vezér harcot indított az Egyesült Államok ellen, visszakövetelte ősi földjeiket. A hadsereg tehetetlen volt, a Természet az indiánok oldalán állt. A vadászpilótákat tornádók pusztították el, a katonai táborokon lávafolyamok söpörtek végig. Mikor 2018-ban öt, rég kihunytnak hitt vulkán tört ki ugyanazon a napon, számtalan várost temetve hamu és láva alá, a kormány beismerte vereségét. Az Államok, Kanada és Mexikó nyugati és középső területei a Független Törzsi Tanács irányítása alá kerültek. Ezzel még nem ért véget a csapások sora, 2021-ben az emberiség tíz százaléka különös változáson ment át. A tudósok később goblinizációnak nevezték el a jelenséget. Két új faj jelent meg az eddigi három mellett, az orkok és a trollok. Az emberek megrettentek, sok helyen megpróbálták elpusztítani az összes metahumánt (törpék, tündék, orkok és trollok gyűjtőneve). Nem maradt el a reakció sem, egy transzkontinentális repülőgépet terrorista sárkány semmisített meg. A világon egyre több függetlenségi mozgalom söpört végig, a déli államok elszakadtak a szövetségi kormányzattól, a Független Törzsi Tanács is problémákkal küzdött. 2035-ben a volt Washington állam területén megalakult a tündék állama, Tir Tairngire. Egyre többen váltak járatossá az új tudományban, a mágiában. A hatalmas Társaságok elkezdtek varázslókat foglalkoztatni. A dátum most 2059, viszonylagos nyugalom uralkodik, az óriási városokban, a metropolisekben sokan élnek meg félig legális és illegális tevékenységekből. Zsoldosok, bérvarázslók, számítógépes kalózok, ők az Árnyfutók (Shadowrunner).

Ebben a környezetben játszódik az Árnyfutás (Shadowrun) szerepjáték. A játékosok emberek vagy metahumánok. Minden karakternek nyolc tulajdonsága van. Ezek: Test (a fizikai felépítés), Gyorsaság, Intelligencia, Akaraterő, Erő, Karizma, Esszencia (a test harmóniája a természettel) és Mágia (ilyen csak mágusoknak és sámánoknak van). A karakterek generálásakor öt kategória között kell fontossági sorrendet felállítanunk, ezek a következők: Faj, Tulajdonság, Képesség, Mágia, Pénz. Minél nagyobb prioritást rakunk valamire, annál több pontból, pénzből gazdálkodhatunk. Aki metahumán karakterrel akar játszani, annak az A prioritást a fajra kell raknia. A fajnak más szerepe nincs, ezért az ember karakterek ide E-t raknak. Aki varázsló akar lenni, annak a Mágiára kell raknia az A-t (metahumánoknak a B-t), ha B-t rak rá (metahumánok C-t), nem teljes értékű mágus, csak adepts lesz. A tulajdonságoknál és képességeknél a prioritásnak megfelelő számú pontot oszthatunk szét. A pénznél a megfelelő mennyiségű pénzből vásárolhatunk magunknak felszerelést. A képessé-

gek igen tágak, például számítógépek, tűzfegyverek, biológia, stb. Ezeken belül lehet kisebb részterületekre koncentrálni, például a tűzfegyvereken belül a pisztolyokra, még tovább is lehet specializálódni mondjuk az Ares Predator nevű pisztolyra. A koncentráció és a specializáció növeli az adott dologban a képességet (pl. az Ares Predator használatában), de csökkenti a többi hasonlóban (pl. a többi pisztolyok használatában). A képességek és tulajdonságok használata nagyon érdekesen, minden más szerepjátéktól eltérően folyik a Shadowrunban. Ahányas a képesség, annyi hatoldalú kockával kell dobni (csak hatoldalú kockákra van szükség a játékban) egy meghatározott célszámmra. A célszám a kivitelezendő dolog nehézségétől függ, átlagos feladatoknál négy. Ahány kockával a célszámnál nagyobb, vagy azzal egyenlőt dobunk, annyi sikert értünk el. Minél több a siker, annál jobban sikerül a dolog. Vannak feladatok, amelyeknek a célszáma 6-nál nagyobb. Ezekre is van esélyünk, minden hatost újra dobhatunk, ha az így dobott szám plusz 6 elegendő, sikerrel jártunk. Nyilvánvaló, hogy a siker esélye a célszámtól és a dobott kockák számától (tehát a képességünk-től) függ. Van, hogy valaki védekezik, ilyenkor ő is dob a megfelelő képességére (ha meg akarjuk győzni valamiről, akkor például az Akaraterejére), aki több sikert dob, az a nyerő.

A harc fordulókra van osztva, a fordulók pedig fázisokra. A fázisok száma megegyezik a résztvevők által dobott legnagyobb kezdeménnyel. (A kezdeményezés a Gyorsaságtól és mindenféle kibernetikus stuffoktól függ.) Egy-egy fázisban egy szabad, valamint két egyszerű, vagy egy komplex akciót lehet végrehajtani. Szabad akció például hasra vágódni vagy egy szót kimondani, szimpla akció egyet löni vagy behelyezni egy új tárat, komplex akció elmondani egy varázslatot, vagy használni egy képességet. Mindenki cselekedhet abban a fázisban, amennyi a kezdeményezése, majd ezután minden tizedikben. (Akinek 28 a kezdeményezése, az cselekedhet a 28., a 18. és a 8. fázisban.) A sebzésnek négy fokozata van: Könnyű, Közepes, Súlyos és Halálos. A fegyverek sebzését egy szám és egy betű jelzi. A betű a sebzés mértéke (Könnyű, Közepes, stb.), a szám az a célszám, ami ellen a karakter védekezhet, annyi kockával, ahányas a Test tulajdonsága. Ha a védekező dob több sikert, nem sebződik, ha a támadó, sikertelen megsebeznie áldozatát. Ahányszor kettővel több sikere van a támadónak, annyival növeli a sebzését.

Kétféle varázsló van a Shadowrunban, a sámánok és a hermetikus mágusok. A sámánok a természettel állnak szoros kapcsolatban. Minden sámánnak van egy Toteme, ez valamilyen állat. A vidéken (az igazi természetben) működő sámánoknál ez lehet például a Medve vagy a Coyotte. Valahol a város is természetes képződmény, a városoknak is megvannak tehát a sámánjai. Ezek Toteme lehet például a Patkány vagy a Macska. A sámánok hasonlóan a Totemhez, vonásaik kissé emlékeztetnek az állatéra. Minden Totem más és más fajta varázslatokhoz ad bonuszt és különböző tulajdonságokkal ruhazza fel a sámánt. A mágusok a világot körbefolyó mágikus erőből nyerik varázslataikat. Mindkét fajta varázslónak tartania kell attól, hogy a varázslatok elmondásakor sebződik. Ez nem fizikai sebzés, csak kábulás (ettől is el lehet

ájulni). A varázslók képesek átlépni az asztrális síkra. Külön szabályok vonatkoznak az asztrális síkon történő harcra. A sámánok és a mágusok azonos varázslatokat használnak, bár teljesen más úton jutnak el hozzájuk. A fő különbség idéző varázslatokban van. A sámánok szellemeiket tudnak idézni, melyek valamilyen helyhez kötöttek (erdő, hegy, város, otthon, stb.), a mágusok elementálokat tudnak hívni. Minden varázslat erőssége változtatható, ettől függ a varázslat hatóereje, de a varázslón okozott sebzés is. Az adeptsusok nem képesek szellemet vagy elementált idézni és néhány más téren is gyengébbek a valódi varázslóknál. A varázslóknak vigyázniuk kell a kibernetikus stuffokkal. Minél többet építenek be testükbe, annál jobban csökken az eszenciájuk és a mágikus képességeik is.

Van még egy helyszín, ahol a játékosok járhatnak, a kibetér, más néven a Mátrix. Ez a számítógépes kalózok vadászterülete. A Mátrixba belépő kalóz nem valódi testével van jelen. Különböző tulajdonságait programok helyettesítik. Egy jó program beszerzése, amelyik például magas védekezést ad a kalóznak, nem olcsó dolog. (Persze lopni a jövőben is lehet.) A kalóznak nagyon fontos szerepe van a világban, a jövőben az információ még fontosabb, mint napjainkban. Nem csak, hogy könnyedén át lehet irányítani tíz-húsz ezer neyuant a saját bankszámlánkra, ilyet csak a kezdők csinálnak. Egy Társaság legújabb fejlesztési adatai milliókat érhetnek a riválisnak. A Mátrixban nem egyszerű az élet, a fontos adatokat, nem is beszélve a CPU-ról, Behatolásvédő Programokkal látják el (Intrusion Countermeasure, IC). Ezek ellen folyik a harc általában. A kalóz fegyverei programok, amelyek támadják vagy besapják az IC-t. A harc szabályai meglehetősen hasonlítanak a többi harcra.

A szabálykönyvben található egy nagyon hasznos fejezet, melynek címe *A színpalak mögött*. Ebben sok jó tanácsot találhat a mesélő, melyeket minden szerepjátékban fel lehet használni. Gyors szabályokat találhatunk NPC-k és számítógépes kalózok generálására. Itt olvashatunk a Karmáról is. A Karma duván azonos a Tapasztalati ponttal, minden sikeres küldetésért kaphatunk. Segítségükkel fejleszthetjük tulajdonságainkat, képességeinket. Egy részét felhasználhatjuk dobásaink javítására is. Ha a karakterek csoportot alakítanak, összeönthetik Karmájuk ezen részét, melyet aztán bármelyik tag használhat. Az alapkönyv a szabályokon felül közöl még egy csokornyit szörnyet és NPC-t is. Ezen felül leírja Seattle-t, az egyik legnagyobb metropolist és környékét.

Mindent összevetve, érdekes játék a Shadowrun. Aki hagyományos tantágyra vágyik, gyorsan rakja le. Aki a Gibson regényekből megismert hangulatot várja, csalódnia fog. Ám aki szereti a különleges kockákat, bátran próbálja ki. A játék technikai megoldásai nagyon érdekesek, igazi csemegét jelentenek az igényeknek. A világ igen jól kidolgozott, nem véletlen, hogy ez már a második kiadás. Ha már letettük a szabálykönyvet, akkor se felejtjük, ha hat év múlva éhséglázadás tör ki New Yorkban, nemsokára megjelennek az orkok is.

A játék kapható a Sárkányfészekben.

Nadir Gargoyle

GALÉRIA

Október végén jelenteti meg az Amon kiadó az Éjféli szívet (Heart of Midnight), mely sorrendben a negyedik Ravenloft regény.

A regény Casimir-ról, az árváról szól, akinek egyetlen célja, hogy bosszút álljon anyja gyilkosán, Clieous Mesterdalnokon. A zsarnok elleni harcába beveti minden erejét, ami nem is kevés, hiszen Casimir farkasember.

A regény egy harmadik, meghatározó szerepű egyénisége Harkon Lukas, a bárd. Őt a Ravenloft világában járatos szerepjátékosok jól ismerik. Az árnyak földjének egyik meghatározó alakja, akinek statisztikáit és történetét megtaláljuk a játék-dobozban. Casimir gyakran kerül kapcsolatba a különös dalnokkal, kettejük hasonlósága és különbözősége a mese végki-fejletében nagy jelentőséggel bír. Az alább idézett párbeszéd is e két főszereplő között zajlik le.

– Casimir, Casimir – szakította félbe a bárd hátonevetve a fiatal fiút. – Az uralmad minden tekintetben pusztulásra van ítélve. Amiket parancsolsz, ahogy parancsolod, és amiért parancsolod! Julianna mesélt nekem a szegényekkel kapcsolatos terveidről. Atyai kedvességgel akarsz uralkodni az embereken, mint ahogy egy apa vigyáz a fiaira!

– Kétlem, hogy úgy fogok uralkodni, mint egy apa. Én, mindezek után, árva vagyok – mondta Casimir gúnyosan. – És akkor is, ha a hasonlat megfelelő, mi a baj azzal, ha apaként uralkodom?

– Egy apa felemeli a fiait, hogy túlhaladják őt – mondta Lukas habozás nélkül – A legtöbb fiú nem csinál semmit, csak évekig elégedetlenkedik azért, hogy aztán igényt tart-hasson az örökségre. Mások aktívak, megölik az apjukat, és elfoglalják országát.

Lukas szünetet tartott, elmélkedő pillan-tást vetve Casimirra.

– A fiúk mindenképp megdöntik apjukat. Azt akarod, hogy Harmonia népe ezt tegye veled?

– Ez butaság.

– Igen – kérdezte Lukas. – Nem látod, Casimir? Úgy akarod kezelni a szegényeket, mint a kisgyerekeket, növelni akarod a hatal-mukat, segíteni őket pénzzel, tudással és reménnyel. Ezalatt pedig semmibe veszed a Harmonia Palotát és a nemeseket, kamaszként kezelve őket, és sürgeted függetlenedésüket. Gyermkeidet pedig Milil templomába vitted. Egy papnak adva őket, aki versenytársad, egy papnak, akihez nem vagy mérhető. Ha a gazdagok nem ölnék meg, akkor a szegények fognak felemelkedni, és megteszik őket. Ha pedig valami lehetetlen isteni segítség folytán a gazdagok és a szegények is hűek maradnak hozzád, akkor a templom fog meggyil-kolni, és a szentekkel együtt eltemetni.

Casimir keserűen válaszolt.

– Tehát akkor nem apaként kell uralkodnom, hanem anyaként, vagy mint egy anya bátyja, vagy szomszédja. Talán mint egy halasköfa, egy fő-s, egy udvari bolond...

– Csend! – kiáltotta Lukas, és ingerülten rázta fejét. – Nem. Úgy uralkodj népeden, ahogy egy ragadozó uralja a zsákmányt.

– Ha! – nevetett Casimir. – Fogjam el népemet, és egyem meg őket!

– Pontosan – felelte a dalnok kegyetlenül. – Egy ragadozót soha nem múl felül zsákmánya, mint egy apát a fiai. Egy olyan uralkodónak, mint egy ragadozó, be kell kerítenie embereit, és megennie azt, amelyik elköborol.

Casimir mély lélegzetet véve így szólt:

– Azt az uralkodót, aki így viselkedik, saját alattvalói mülják felül és ölik meg.

– Megöli a nyúl a farkast? – kérdezte Lukas. Fogai sötétlen villogtak. – Megtehetné, ha a farkas fogai és karmai, vagy vérszomja és harcvágya az övéi lennének. De a nyulak menekülni szeretnek, nem harcolni.

A magas dalnok Casimir vállára tette kezét, és szeme vadul parázslott.

– Nem látod, Casimir? Az örök a teid, és a börtönök és a törvény is! A teid a fo-gak és a karmok, hogy megöld őket. Most már csak a vérszomj és a vadászni vágyás kell.

Casimir a hátán lévő köpeny ellenére resz-kegett, és azt mondta:

– Nem szeretném megölni az embereimet.

– Ha nem lakmározol rajtuk úgy, mint a farkas a nyúlra, akkor jó néped fel fog kelni, és meg fog ölni. Vegyél példát Zhone Clieousról, aki húsz évig uralkodott. Tartsd őket a ketrecükben, tartsd őket rettegésben, tartsd távol tőlük a hatalom karmait és tépő-fogait, különben el fogsz bukni.

– Inkább elbukom – mondta Casimir bi-zonytalanul –, minthogy ilyen igazságtalanul uralkodjak.

Most Lukas nevetett, és hangja visszhang-zott a fák között.

– Mi a rossz vagy igazságtalan abban, ha a természeted szerint élsz? Az emberek ragadozók. Minden nap meggyilkolt szörnyek hú-sát ízleljük. Miért nem emberekét? Mik ők, ha nem szörnyetegek?

Megállt, és nagy mozdulattal az erdő feke-teségébe mutatott. – Ragadozók lakmároz-nak zsákmányaikon mindenütt; ez a dolgok rendje: a fű elnyeli a halottat, a hernyók el-nyelik a fűvet, a cickányok megeszik a her-nyókat, a macskák megeszik a cickányokat, a farkasok megeszik a macskákat, az emberek

megeszik a farkasokat, a királyok megölik az embereket, az istenek megölik a királyokat. Casimir, úgy kell uralkodnod, mint egy vadász, vagy a pré-daként kell élned.

– A dalnok elfordult, megtöltötte tüdejét az éjjeli levegővel, és énekelni kezdett. Hangja komoran zengett a fák között, mint egy nagy harang ma-gányos kongása.

Az Éjféli szívében minden szerepel, ami jó, gótikus horror mesévé tehet egy művet. Kegyetlenség, kínzó szerelem, sötétség, reménytelen harc, titok-zatosság és vágy a fény után. J. Robert King műve kiválóan ábrázolja a Ravenloft komor, ködös világát.



Tricipliták

TIHOR MIKLÓS



Az alábbi cikk nagy része egy régi, nagyon izgalmas játéksorozat során papírra vett szömytársadalom, a tricipliták leírása. Az idegen dimenzióból érkező, a világ meghódítására törekvő nagyhatalmú lények hamarosan olyan ismertté és rettegetté váltak, mint a Sárkánydárda legendák sárkányfattyai. Az epikus küzdelem hónapokon át tartott, a csapatnak számtalan küldetést kellett végrehajtania az egyre terjeszkedő triciplita birodalomban. A fő feladat természetesen az invázió vezetője és hatalma eszközeinek elpusztítása volt, amelyhez először rengeteg fontos tárgyat és információt kellett megszerezni. Remélem rajtunk kívül még nagyon sok parti fogja végigizgulni ezt a szabadságharcot, de ehhez javasolom, hogy játékosok ne olvassák el az alábbiakat, csak a Játékmester. (Mivel ez teljesen ügysem akadályozható meg, a DM-ek nyugodtan változtassanak meg bármit az alább leírtakban – persze a játékegyensúlyt szem előtt tartva –, hogy elegendő meglepetés érje a Bőborholdat szorgalmasan olvasó játékosokat is.)

Megjegyzés: Semmiképp sem ajánlom az alábbi háttérinformációt 15. szintnél alacsonyabb csapatnak (ha jól emlékszem, nálunk ennél magasabb szintűek voltak a játékosok). Felső szintkorlátozás nincs.

Bevezető: Valahol egy távoli párhuzamos Elsődleges Anyagi Síkon van a tricipliták számunkra mérhetetlenül idegen világa, Trixor, sajátos fizikai, varázs- és temporális faktorokkal, saját istennel, szokásokkal, törvényekkel.

A tricipliták biológiai felépítésben a hármas szám szimmetriájára épülnek. Minden végtagjukból három vagy annak többszöröse van, bár ezek bizonyos mértékben különbözhetnek egymástól. Társadalmukban szigorú hierarchikus rendszer uralkodik, fejlett hivatalnoki és katonai rendszerrel, amely leginkább a kasztriszterekhez hasonlítható. Ettől függetlenül ugyanúgy érznek, gondolkodnak, háborúznak és szeretnek mint az emberek. A tricipliták szülővilágáról és annak pontos helyéről úgyszólván semmit sem tudunk, az alábbi információk a mi világunkba átkerült – kissé rendhagyó – hódító és agresszív csoportosulásról szólnak.

Legenda Trixor múltjából: A hiedelem szerint egyszer Gidzron, egy gonosz Halhatatlan, a legnagyobb élő triciplita kováccsal, Truquillel elkészítette Hargont, egy iszonyatos hatalmú kardot, miközben feláldozott három Halandót: egy papot, egy harcost és egy varázslót, gonosz szellemüket felhasználva arra, hogy lelket és tudást adjon a kardnak. Gidzron ezzel a karddal több félisten fizikai formáját semmisítette meg és ezzel magára vonta Tirin, a triciplita főisten haragját. Az Istenek Törvénye alapján Tirin nem szállhatott szembe vele, legjobb követői viszont elhullottak Hargon gonosz hatalmával szemben. Tirin ekkor elkészítette Dulanurt, a páncélt, amú ellenáll Gidzron kardjának, és kiválasztott egy Halandót, Uolint, akit nagy tapasztalata alapján méltónak vélt a páncél viselésére. Uolin a Halandók világában már mindent megtanult, amit csak lehetett, nagy varázs- és harci ta-

pasztraltra tett szert. Tirin halhatatlanságot és félistenihez hasonló hatalmat adott neki, hogy ellenfele lehessen a gonosz istennek.

Uolin véres és kíméletlen harcban legyőzte Gidzront saját dimenziójában, levágta mindhárom fejét, és anyagtalan lelkét a leghatalmasabb varázslattal egy smaragdba zárta. Végzetes hibát követett el azonban azzal, hogy kezébe fogta és kipróbálta Hargont. Nem volt elég felkészült ugyanis a hatalom használatára. A kard szelleme legyőzte őt, és lassan uralmába kerítette. Uolin lelke egyre sötétebb lett. Az istenek értesültek győzelméről, és nekiajándékozták a páncélt, nem tudván arról, hogy Uolin csak fizikailag győzött, de lelkében veszített a sötét oldal ellenében. Az idő múlásával mélységesen és borzalmasan gonosszá vált.

Újdonsült hatalmánál fogva tudomást szerzett a Programkristályok létezéséről, amelyeken keresztül az istenek a halandókat és azok sorsát irányítják. Elhatározta, hogy megkaparint egyet, és isteni hatalomra tesz szert. Meg is ölte Curt, az egyik Programkristály őrzőjét, és megszerezte a hegynyi, csillogó, élő kristályt, majd híveivel elrejtette. Tirin hamarosan tudomást szerzett tetteről, és szent háborúba indította követőit Uolin ellen. A háború azonban elveszett, Uolin hatalma már túl nagy volt. Ekkor istenek indultak elpusztítására. A Gonosz Sötét Szolgája tudta, hogy ezt a háborút már nem nyerheti meg. Híveivel az önkéntes száműzetést választotta, és az utolsó pillanatban sikerült elmenekülnie, ebbe a dimenzióba.

Az új világban birodalmat alapított. Eleinte óvatosan terjeszkedett, mert tudta, az itteni istenek felfigyelhetnek rá, vagy Tirin valamelyik szolgája nyomára akadhat. Megdöbbenve vette észre, hogy a tricipliták hatalma ebben a világban sokkal nagyobb, mint szülővilágukban, és elhatározta, hogy a Programkristály segítségével uralma alá hajtja az itt élőket. A kóborló lényeket elfogták, és átalakították engedelmes triciplita szolgákká. Néhány évszázad alatt megépült a Programkristály tökéletesen biztos búvóhelye és Karmazun, az Új Triciplita Birodalom fővárosa. Ekkor indította meg Uolin hódító hadjáratait, amelyben 'emberei' abszolút hűséggel, szinte vakon teljesítették parancsait, mivel a Programkristály uralma alatt tartotta őket.

A tricipliták leírása: A hagyományos triciplita hierarchia az Új Birodalomban is megtalálható, a csúcson persze Uolin van, a piramis alján pedig az óslakosokból transzformált dolgozók, harcosok és egyéb alacsonyrangú tricipliták. Mivel Uolin a Programkristályt a normálisnál sokkalta nagyobb energiával használja, nem csak ellenőrzésre, hanem hatalmának kiterjesztésére is alkalmazza, ezért az alattvalók minden parancsot azonnal, ellenkezés nélkül végrehajtanak.

A Programkristály felerősített hatalma miatt azok a tricipliták, akik egyébként őshazájukban nem tudnának varázsolni, is rendelkeznek bizonyos korlátozott varázserejű képességekkel.

A tricipliták testét, szervezetét speciális szerves anyag alkotja, amely a lényeket különlegesen ellenállóvá teszi fizikai behatásokkal szemben. Párhuzamosan lé-

IMMUNITÁSI SZINTEK

| Szint | I | II | III | IV | V | VI | VII |
|---|--------|--------|-----------|------------|------------|-----------|-----------------------|
| Látás | normál | infra | infra | ultra | ultra | ultra | ultra, röntgen (100x) |
| Megütéséhez szükséges varázsfegyver* | - | +1 | +2 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| Szűrő-, vágófegyver sebzés | normál | 1/2 | 1/2 | 1/3 | 1/4 | 1/4 | 1/5 |
| Esély vágófegyver eltörésére** | - | - | 3% | 5% | 8% | 10% | 12% |
| Erő | 18 | 18/51 | 18/93 | 18/00 | 19 | 22 | 25 |
| Sebzés Pozdorjavarázs (Shatter) varázslattal*** | 4-16 | 3-12 | 2-8 | 1-4 | immúnis | immúnis | immúnis |
| Hogyan hat: tűz, hideg, sav | normál | 1/2 | 1/2 | 1 hp/kocka | 1 hp/kocka | immúnis | immúnis |
| Varázslövédék (Magic Missile) hogyan sebzi: | normál | normál | 2 hp/löv. | 2 hp/löv. | 1 hp/löv. | 1 hp/löv. | immúnis |
| Kimászási idő Hálóból (Web) (kör) | 10 | 5 | 3 | 2 | 1 | immúnis | immúnis |

* Élesség kardja (Sword of Sharpness), Lefejező kard (Vorpal Weapon) is sebzi még akkor is, ha egyébként nem tudná megütni akkor, ha megdobja a támadó a tömör kő/fém elvágásához szükséges dobást (és az AC-t).

** Ahány +szal jobb a kívántnál, annyiszor -5%, artifact-nek csak a VII-nél van 1%.

*** A triciplitákra, biológiai struktúrájuk miatt, a Pozdorjavarázs támadó varázslatként alkalmazható, mentődobásuk nincs ellene.

teznek az Éterben is. Nem-éter állapotban a szűrő- vágó fegyverek csak töredéket sebeznek rajtuk, és legtöbbjük itt csak varázsfegyverrel lehet megütni, ellenlőbök a varázslatokkal szemben is. Az Éterben nincsenek meg ezek a tulajdonságok, de itt kétszer akkora varázserejük. A triciplitákat hatalmuktól függően különböző immunitási szintekre soroljuk (ld. alább). A Programkristály hatalma miatt a triciplitákra nem hatnak az agyat befolyásoló varázslatok (charm, hold, stb.) és az illúziók. Testi felépítésükből adódóan az Elsődleges Anyagi Síkon immúnisak a gázra, méregre, betegségre, képesek vizet lélegezni (légzőrendszerüket úgy kell kezelni, mintha folyamatosan Alkalmazkodás Nyakláncát (Necklace of Adaption) viselnének). Minden triciplitának mindenre van +1 mentődobása. A Programkristály által biztosított egyensúly miatt a II. szintű triciplitáktól kezdve automatikusan semlegesítik a Fényvarázs (Light) és Sötétség (Darkness), valamint Folyamatos fényvarázs (Continual Light) és Folyamatos Sötétség (Continual Darkness) varázslatokat. IV. szinttől kezdve immúnisak a szintszívásra.

TRICIPLITA VARÁZSLATOK

A tricipliták közül, akik varázsolni tudnak, körönként egy varázslatot tudnak megidézni (abban a körben más nem csinálhatnak), a következő korlátozásokkal:

Csak olyan osztályú és fajta varázslatot használhat, ami meg van adva.

Minden varázslat ún. Erőpontba (EP) kerül. 1. osztályú 3 EP, 2. osztályú 6 EP, 3. osztályú 9 EP, ... 9. osztályú 27 EP.

A varázslat hatóidejét, hatótávolságát és hatásterületét tetszés szerint növelheti (ha nem 0, permanens, stb.). Ahányszorosára növeli, annyszor kell EP alapot 2-vel szorozni. Pl. varázsló Személy fogvatartása (Hold Person) 24"-re, 12 személyre: $9 \times 2 \times 2 = 32$ EP.

Uolin körönként 1 EP-t, a nagymesterek fordulónként 1 EP-t, a többi Erővel rendelkező triciplita óránként 1 EP-t regenerálódik.

A tricipliták Hívás-Idézés (Summoning) varázslatot nem használhatnak, csak a speciális Erőkaput. Nekromanta varázslatoknál a EP-t meg kell szorozni 2-vel.

Néhány speciális Erő-varázslat:

Kontaktus más triciplitával: Koncentrációval kapcsolatot lehet teremteni BÁRMELY triciplitával. Annyi EP-be kerül, ahányadik immunitási szintbe tartozik a hívott fél. A siker alapállapotban 45%, +20%-szor a hívó és a hívott immunitási szintjének különbsége (így egy lord 100%-osan tud kapcsolatot teremteni egy szakmunkással, de nincs esélye, hogy Uolint zaklassa).

Most pedig következzenek három triciplitának az adatai. A maradék kilenc fajtát csak a következő számban fogjuk leközelíteni.

Trigard (Járőr)

| | |
|----------------------|--------------------------------------|
| KLIMA: | Mindenhol |
| GYAKORISÁG: | Gyakori |
| SZERVEZŐDÉS: | Kasztrendszer |
| AKTÍV CIKLUS: | Bármikor |
| TÁPLÁLKOZÁS: | Speciális módon előállítható anyagok |
| INTELLIGENCIA: | Alacsony (5-7) |
| KINCS: | Nincs |
| JELLEM: | Törvényes Semleges |
| ELŐFORDULÁSI SZÁM: | 4-10 |
| VÉDEKEZÉS (AC): | 2 |
| MOZGÁS: | 18" |
| HIT KOCKA (HD): | 5 |
| AC0 ÜTÉSE: | 13 |
| TÁMADÁSOK SZÁMA: | 2 |
| SEBZÉS(EK): | 2d6+3/2d4+3 |
| SPECIÁLIS TÁMADÁS: | Paralizálás |
| SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS: | Nincs |
| VARÁZSLATELLENÁLLÁS: | Nincs |
| MENTŐDOBÁSOK: | 10, 12, 11, 12, 13 |
| MÉRET: | M |
| IMMUNITÁSI SZINT: | II. |
| ERŐ PONT: | Nincs |
| PSZIONIKA: | Nincs |
| MORÁL: | Rettenhetetlen (19-20) |
| TP ÉRTÉK: | 1400 |

Gyógyítás: Minden EP-ért 1 hp-t gyógyul a használó. Egy körben maximum anynyi hp-t lehet így gyógyítani, ahány hit kockája van a triciplitának, mesterek esetében ennek kétszeresét.

Mentális aura észlelése: A használó képes érzékelni különleges, másként nem észlelhető képességeket, úgymint: Varázslatellenállás pontos értéke; Pszionika van-e, ha van, milyen erejű (PP, devóciók és tudományok hozzávetőleges száma), de ez utóbbi csak akkor sikerül, ha a támadott nem dobja meg a varázslatellenállást (és nincs bekapcsolva Tudatzár/Tudatpajzs (Mind Blank/Mind Bar)); Erő van-e; Működésben van-e valamilyen agyat támadó, használó varázstárgy (hány); Van-e valami speciális mentális képessége a másoknak. Ára 5 EP/vizsgált személy.

Energiakontroll: A használó a ráirányuló energiákat semlegesítheti. Ha varázslat vagy energiafegyver (sárkányláng, villám, stb.) támad a használó területére, az nem hat rá. Ára 1 EP/ a varázslat szintje ill. hit kockája. Támadhat is e mellett.

Erőkapu: Segítségül lehet vele hívni egy másik triciplitát. Annyiszor 3 EP-be kerül, ahányadik immunitási szintbe tartozik a hívott. Az esély ugyanaz, mint a Kontaktusnál.

Varázslatellenállás semlegesítése: A használó képes ellenfele varázslatellenállásának egy részét bizonyos időre semlegesíteni. Ennek mértéke: 1% varázslatellenállás 1-10 EP-vel támadható. Ha a támadó pl. ellenfelének a varázslatellenállását 5%-kal akarja csökkenteni, használhat 5 EP-t, de ekkor az esély csak 10% a sikerre, és 2 körre semlegesíti. 30 EP esetén azonban már 60% az esély, és ekkor 12 körre oltja ki. Varázslatellenállás jelenlétét a EP használók automatikusan észlelik, de pontos értékének megállapításához Mentális aura észlelése szükséges.

Erő felszabadítása: A használó a saját életerejét (hit pontjait) tiszta Erővé alakíthatja bizonyos időre. 3 hp-ért kap 1 EP-t. Ha nem használja fel 10 körön belül, eltűnik a kapott EP, a hp-t persze nem kapja vissza.

Varázslaterősítés: Más Erő-varázslattal együtt szokták használni. Ez azt jelenti, hogy egy varázslatra az ellenfél kap -1...-5 mentődobást. Ára 3 EP / varázslat szint / -1 mentődobás. Ezt még az alaphoz kell hozzáadni! Pl. egy Élet kioltása (Slay Living) -3 mentődobással $(18+3 \times 18) \times 2 = 288$ EP-be kerül (18 az alap, 3×18 a -3 mentődobás miatt, $\times 2$ a dupla távolság miatt, $\times 2$, mert nekromanta varázslat).



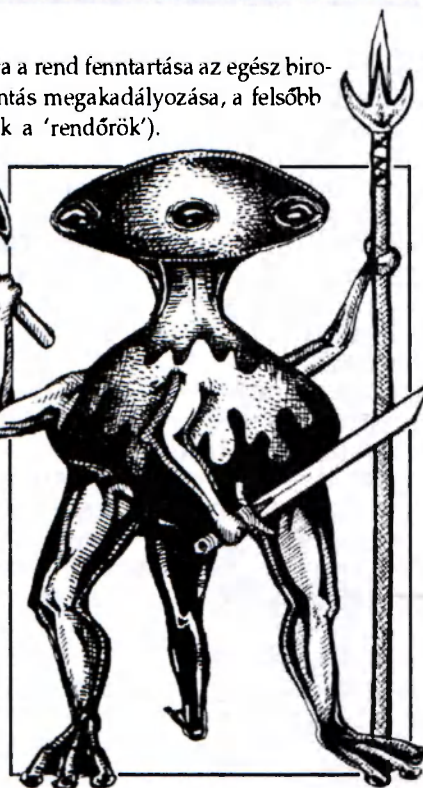
Ezek mundeigyike látótávolságon belül értendő, ha nincs másképpen definiálva.

Az Erő tevékenységet pszionikával bíró lények halványan érzik, de nem tudják megállapítani az érzett tevékenység eredetét, mibenlétét.

A járőr tricipliták feladata a rend fenntartása az egész birodalom területén, a rendbontás megakadályozása, a felsőbb tricipliták tájékoztatása (ők a 'rendőrök').

Fegyverként egy hatalmas, kétkezes lándzsát használnak. Emellett képesek ollószzerű harmadik végtagjukkal is támadni, még hozzá olyan pontossággal, hogy ha ellenfelük nem dobja meg a mentődobását paralizis ellen, 3-12 körre megbénul. Ezt főként akkor használják, ha a támadókat másképp nem tudják harcképtelenné tenni. Az alacsonyabb rangú tricipliták testőrként is használják őket.

Számuk kb. 10000.



Gaunt (Harcos)

| | |
|----------------------|--------------------------------------|
| KLÍMA: | Mindenhol |
| GYAKORISÁG: | Gyakori |
| SZERVEZŐDÉS: | Kaszttrendszer |
| AKTÍV CIKLUS: | Bármikor |
| TÁPLÁLKOZÁS: | Speciális módon előállítható anyagok |
| INTELLIGENCIA: | Átlagos (8-10) |
| KINCS: | Nincs |
| JELLEM: | Törvényes Semleges |
| ELŐFORDULÁSI SZÁM: | 10-1000 |
| VÉDEKEZÉS (AC): | 0 |
| MOZGÁS: | 15" |
| HIT KOCKA (HD): | 8 |
| AC0 ÜTÉSE: | 11 |
| TÁMADÁSOK SZÁMA: | 3 |
| SEBZÉS(EK): | 1d6+3/1d8+3/1d8+3 |
| SPECIÁLIS TÁMADÁS: | Lángnyelv |
| SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS: | Tűzpajzs |
| VARÁZSLATELLENÁLLÁS: | Nincs |
| MENTŐDOBÁSOK: | 9, 11, 10, 11, 12 |
| MÉRET: | M |
| IMMUNITÁSI SZINT: | II. |
| ERŐ PONT: | Nincs |
| PSZIONIKA: | Nincs |
| MORÁL: | Rettenhetetlen (19-20) |
| TP ÉRTÉK: | 4000 |

Uolin nagyratörő hatalmi terveinek tökéletes eszközei az abszolút fegyelmezett, kitűnően képzett harcosok. Hatalmas a tűrőképességük, és képesek egyszerre három fegyverrel, három

ellenfél ellen is harcolni (dárda, harci balta, hosszú kard). Ezenkívül minden szemükből képesek naponta háromszor lángnyelvet kilőni (AC0 ÜTÉS: 12, sebzés: 6 hp/lángnyelv), ezek ellen CSAK az ellenfél ALAP AC-je (ügyességből), plusz a varázstárgy pluszok (varázspáncél, védőgyűrű plusza) számít. Megjegyzendő, hogy bár három szemük van, egy körben, egy ellenfélre csak egyszer tudnak így lőni (bár ha hárman támadják, mindháromra lőhet egyet-egyet). A gauntok ezenkívül képesek naponta egyszer Tűzpajzsot (*Fire Shield*) felhúzni (csak tűz változat), ez 10 körön át megmarad.

Számuk 30000-re tehető.

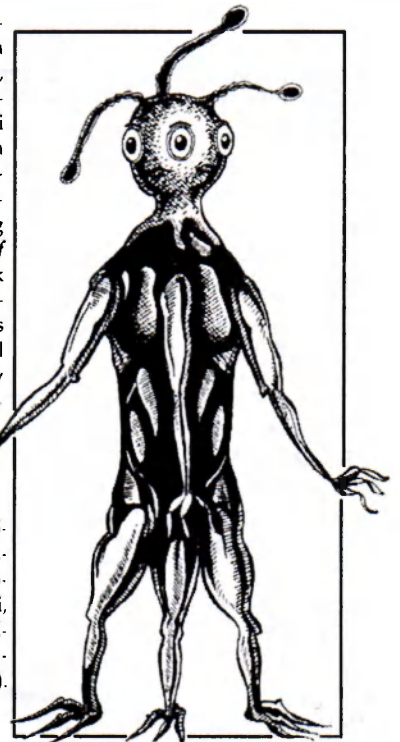


Kismester

| | |
|----------------------|--------------------------------------|
| KLÍMA: | Mindenhol |
| GYAKORISÁG: | Szokatlan |
| SZERVEZŐDÉS: | Kaszttrendszer |
| AKTÍV CIKLUS: | Bármikor |
| TÁPLÁLKOZÁS: | Speciális módon előállítható anyagok |
| INTELLIGENCIA: | Magas (13-14) |
| KINCS: | S (80%), T (20%) |
| JELLEM: | Törvényes Semleges |
| ELŐFORDULÁSI SZÁM: | 1-4 |
| VÉDEKEZÉS (AC): | 2 |
| MOZGÁS: | 15" |
| HIT KOCKA (HD): | 6+2 |
| AC0 ÜTÉSE: | 13 |
| TÁMADÁSOK SZÁMA: | 3 |
| SEBZÉS(EK): | 1d4+5/1d4+5/1 |
| SPECIÁLIS TÁMADÁS: | Méreg |
| SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS: | Nincs |
| VARÁZSLATELLENÁLLÁS: | 20% |
| MENTŐDOBÁSOK: | 12, 8, 10, 12, 9 |
| MÉRET: | M |
| IMMUNITÁSI SZINT: | III. |
| ERŐ PONT: | 80 (7. szint) |
| PSZIONIKA: | Nincs |
| MORÁL: | Rettenhetetlen (19-20) |
| TP ÉRTÉK: | 5000 |

A kismesterek feladata az alacsonyabbrendű tricipliták irányítása, a munkafolyamatok megtervezése, kutatás, szellemi munkavégzés. Átlag felettivé az Erdő használata teszi őket. Ezzel képesek maximum 3. szintű pap és szintű varázsló varázslatokat létrehozni, plusz a Lassítás (*Slow*), a Sebezhetetlenség kisebb gömbje (*Minor Globe of Invulnerability*) és a Nyelvek (*Tongues*) varázslatokat. Harcban főként Erdőt használnak, de ha nincs más lehetőség, három végtagjukkal támadnak. Az egyikben gyakran egy speciális tűt fognak, amelynek segítségével a kismester a szervezete által termelt mérgező folyadékot tudja az áldozat sebébe bejuttatni. Ha az ellenfél nem dobja meg a mentődobást mérge ellen, 0 hp-ba kerül (ezután még lehet gyógyítani, mert a folyadék csak a szervezetet gyengíti, nem mérgezi). Képességük az ÉSZLELÉS (varázslat, élőlények és láthatatlan dolgok automatikus észlelése).

Számuk a birodalomban mintegy 1000.





VISEGRÁDY TAMÁS

ELRIC!



A Michael Moorcock által létrehozott Melniboné világ sok szempontból kivételes a fantasy műfajában. Igazából nem is sorolható teljesen a fantasy művek közé, ezért az irodalomban Dark (Sötét) Fantasy névvel illetik.

Melniboné világában nem minden férfi erős, nem minden nő gyönyörű és nem minden jellemről mondható el egyértelműen, hogy hová tartozik. Maga Elric például, Melniboné négyszázhuszonnyolcadik uralkolója satnya albínó, akit kezdetben varázslatok és varázsitalok, később vámpírkardjának hatalma tart életben. A továbbiakban magát a világot mutatjuk be, mielőtt a szerepjátékot ismertetnénk.

* Nem pedig a százhuszonnyolcadik, mint azt az első kötet magyar fordításában (Melnibonéi Elric, Valhalla Páholy) helytelenül írják.



MELNIBONÉ ÉS A FIATAL KIRÁLYSÁGOK

Melniboné egy hajdan hatalmas birodalom fővárosa. Maga a melnibonéi császárság tizenegyezer éves, és Elric uralkodásakor hanyatlása már megállíthatatlan. Valamikor hatalma volt az egész ismert világ felett, mára azonban csak négy szigetet ellenőriz, amelyek közül egyedül egy lakott. Itt áll Imrryr, az Álmodó Város. Melniboné népe az emberek számára különösen tölti életét: erkölcsük emberi aggyal felfoghatatlanok, szellemileg és fizikailag végletesek, mások iránt könyörtelenek. Az Álmodó Városban minden munkát rabszolgák végeznek, életük senkinek nem számít. A melnibonéi lakosság sok olyan dolgot birtokol, amely a Fialat Királyságok népe számára elérhetetlen a kulturális különbségek miatt. Elric ebbe a világba születik, és népe számára érthetetlenül megérti mások érzéseit. Ez az oka annak, hogy felkelti érdeklődését a felemelkedő Fialat Királyságok népe (az emberek). Melniboné népét a Káosz Hercegei patronálják, a Káosz támogatásával lehet gyakorlatilag az összes varázslatot felhasználni. Melniboné szövetségesei a sárkányok, akiknek egyre fogyatkozó száma Melniboné gyengeségének egyik oka.

Fialat Királyságoknak a Melniboné hatalmát megtörő emberi birodalmakat nevezik. Ezek a területek négy kontinensen helyezkednek el, Imrryrt körülveve. Maga az Álmodó Város a kalózok titkos vágya, meghódítását eddig megakadályozta a kikötő bejáratát védő Tengeri Útvesztő. (A várost a történet egy későbbi részében Elric vezetésével elpusztítják.) A Fialat Királyságok melnibonéi szemszögből barbárok, mivel minden szempontból Imrryr alatt maradnak. Melniboné csak azért maradhat életben ebben az ellenséges légkörben, mivel ellenfelei megosztottak. A Fialat Királyságok többsége a Rend (Law) követője, emiatt kevesebb varázslatot mozgósíthatnak, mint a Káosz hívői.

Melniboné világa a jelenlegi Világegyetem minket megelőző Időszaka (Time Cycle). Nem találkozunk a fantasy világokban előforduló sok lényvel, az idegen formák többsége olyan egyed, akit más Világból lehet megidézni. A kivételek közé sorolhatóak a szárnyas emberek, más néven Olab madárlények.

KÁOSZ, REND ÉS EGYENSÜLY

Kezdetben létezett a Kozmikus Egyensúly, a kiegyenlített mennyiségek világa, ahol mindenkől annyi volt, amennyi kellett; mindennel az történt, aminek történnie kellett; szabadon létezhetett minden, ami természetes állapotában volt és természetesen cselekedett. Az Egyensúly a dolgok belsejéből jött, örökkön fogva létezett és örökkévaló. Aki eléri a teljes kiegyenlítettséget, menedéket találhat a tökéletlen világon kívül, Tanelorn városában. A Teljesség elérésében nincsenek fokozatok.

A Káosz az Egyensúly felborulásának egyik szélsősége, az érzelmek uralma. A Káosz uralta emberek hirtelen változásokra képesek, viselkedésük előre megjósolhatatlan, hűségük bizonytalan; a Káosz megfosztja híveit az Értelem uralmától. A Kaotikus istenek célja a világ teljes szerveztségének megszüntetése. Mivel a Káosz végletes, senki nem érheti el a Káoszt magát; mindenkinél létezhet kaotikusabb jellem.

A Rend ugyanolyan idegen a Világtól, mint a Káosz. A mindent felügyelő Értelem célja, hogy mindenki teljesen egyformává váljon, és elhelyezkedjen a számára kijelölt helyen. A Rend teljesen embertelen, mivel megfosztja híveit a személyesség minden nyomától; a Rend világa élettelen. Hasonlóan a Káoszhoz, a Rend elérésében nincs megállás: minden rendszer optimalizálható, mindenki válhat még személytelenebbé, minden társadalom válhat még egységesebbé.

A Káosz követői különböznek egymástól; a Káosz istenei kedvelik az olyan dolgokat, amelyek kiemelik az élőlények belsejében rejlő ellentéteket. Mivel a varázslatok terén mindenki különböző (más mágiát ismer, más-

képpen használja stb.), a varázslás maga kaotikus cselekedet. A Fialat Királyságokban a Rend az uralkodó erő, így Imrryrt leszámítva a mágikus erők mozgósítása nem bölcs dolog. Kivételt jelent a Melniboné riválisának számító Pan Tang, ahol szintén a törvénytelenesség uralkodik. A Rend varázslatai kivétel nélkül Káosz-ellenes erőteret hoznak létre, vagy Törvényes személyiségeket kapcsolnak össze egy rövid időre. A véletlenszerű hatásokat előidéző összes mágia kaotikus, tehát a támadó varázslatok kivétel nélkül azok.

Minden szükségtelen beavatkozás kedvez valamelyik szélsőséges irányzatnak, természetesen mindenki igyekszik az ellentétes oldal erősítését saját részről csökkenteni. Ennek következtében pl. egy Rend-pap számára egy kaotikus varázslat elmondása felér egy foghúzásal.

Az uralkodó jellemvonások hármasszisztemében nincs megkülönböztetve, hogy valaki Jó vagy Gonosz: mindenki magának dönti el, mit minősít rossznak. A kaotikus lények minden megfontolás nélkül követnek el végzetes cselekedeteket, ha éppen úgy tartja kedvük; egy Rend-hívő habozás nélkül megsemmisít bármit, ami szerinte a világrendet veszélyeztetheti. Mivel az Egyensúly híveit leszámítva mindenki folyton mások életébe avatkozik, nem lehet igazából eldönteni, mi számít Gonosznak.





ISTENEK, EMBERFELETTI LÉNYEK

A Melniboné világot látogató, vagy oda megidézhető lények mindegyike besorolható az uralkodó jellemeik valamelyikébe. Egyetlen kivétel az örültek istene, Balo, aki szabadon váltogatja cselekedeteit. Általában a Káosz hatalmainak követése a Fialat Királyságokban főbenjáró véttség, míg a törvényes istenek kultusza Imrryr városában szinte ismeretlen (nem is lenne érthető, mivel a melnibonéi mentalitást nem az Értelme vezérli).

Az Egyensúly panteonja az Elemek Urait (*Elemental Lords*), a Növények (*Plant*) Urait és az Állatok (*Beast*) Mestereit egyesíti, ők a természet erői. Hozzájuk fordulhat mindenki, aki valamit tesz a környezetéért. Minden, ebbe a csoportba tartozó istenség állandó harcban áll a saját hatáskörébe avatkozó Káosz vagy Rend-követő hatalmakkal. Straasha, a vizek oltalmazója például ádáz ellensége Pyaray-nak, a tengeri halottak és a mélyóceáni sötétség uralkodójának. A közös ellenfél azonban nem köti szoros szövetségbe a természetes egyensúly fenntartóit, hiszen eltérő érdekeik megakadályozzák a jó viszonyt.

A Káosz isteneit a Rend urai sok évszázadon keresztül megakadályozták abban, hogy Melniboné világába lépjenek, ezért Ariocho, az egyik Káosz Herceg rendkívül jól érzi magát, amikor Elric megidézi. A törvénytelen hatalmak örömmel szemlélik az emberek közé belopózó Káoszt, mivel ők már tudják, hogy a Rend gyengülése a közelgő Világvégét jelenti. A törvénytelen istenek csoportjához tartoznak az árulók, az élőhalottak, a gyilkosok, a fájdalom és a koldulás patrónusai. Ennek megfelelően fizikai megjelenési formájukat nagyon változatosan változtatják, ám a többség borzasztó külsejű.

A Rend terjesztését szorgalmazó istenek követőik számára személytelen, de megfelelően rendszerető hatalmak. Az emberek nem tudják, hogy a Fehér Urak (a Rend panteonja) végső céljuknak az engedelmes követők lelkeinek eltávolítását tekintik. Földi megjelenési formájuk kivétel nélkül 'tökéletes', fájdalmasan gyönyörű. Isteni tevékenységi körük általában az igazságszolgáltatással, filozófiával, pénzügyekkel és a fejlődéssel kapcsolatos.

ELRIC TÖRTÉNETE

Az albínó császár kalandjai a 'Melnibonéi Elric' (*Elric of Melniboné*) c. kötetben kezdődnek. Apja halála után a trónra törő Yyrkoon hercegtől tartva kormányoz az öt furcsának tartó melnibonéi társadalomban. Egy barbár kalóztámadás visszaverése közben Yyrkoon a tengerbe dobja az életelixír nélkül tehetetlen Elricet, de Straasha, a vizek ura megmenti. (Elric az Örökkévaló Bajnok (*Eternal Champion*) egy manifesztációja.) Az Ymrryr-be diadalmasan visszatérő Yyrkoon-t Elric megelőzi és elfoghatja. Yyrkoon azonban elmenekül, majd a Fialat Királyságok egy eldugott zugában hadsereget gyűjt egy Ymrryr elleni támadáshoz. Amikor Elric a nyomára bukkan, Yyrkoon az Arnyékok világába szökik. Itt találják meg az ősidők óta elrejtett két kardot, a Viharhozót (*Stormbringer*) és a Siralomkardot (*Mournblade*). Viharhozó vámpírhatalmának segítségével Elric megszabadul életmentő elixírjeitől, azonban a kard szolgáivá válik. Innen kezdve mindenki, aki az albínóhoz közel kerül, kivétel nélkül Viharhozó pengéjén végzi. A 'Melnibonéi Elric' végén a császár a Fialat Királyságok felderítésére indul.

Ymrryr elhagyása után Elric egy városra bukkan, amely egy Melnibonéval évezredek óta ellenséges birodalom utolsó, elfeledett állása. A város uralkodóinak körébe kerülve Elric megismeri a számára érthetetlen világ egy részletét, majd résztvesz a város elpusztításában.

Quarzhasaat feldúlása után Elricet különleges élmény éri: találkozik három másik hőssel, akik szintén az Örökkévaló Bajnok földi megnyilvánulásai. A találkozás során a négy harcos lényét egy Rend-varázslat (Négyen-Egyek, Four-in-One) segítségével egyesítik, ezzel egy, a világot megmentő hőst alkotnak. Elric ekkor érzi át először a Rend előnyeit.

Későbbi kalandjai során az albínó eljut az Egyensúly városába, Tanelomba is, ám itt sem képes sokáig maradni. Utazása során mindinkább nyilvánvalóvá válik, hogy a Világvége közeledik a Káosz formájában... (További információk a sorozat kötetiben!)



ELRIC! - SZEREPJÁTÉK SZABÁLYOK

Az Elric! szerepjátékban a játékosok a Fialat Királyságokban élő kalandozókat alakítanak, akik az erősödő Káosz okozta felfordulásban igyekeznek haszonra szert tenni.

A KARAKTEREK ALAPTULAJDONSÁGAI (*Characteristics*):

| | |
|--|---|
| Erő (<i>Strength, STR</i>) | a karakter fizikai erejét jellemzi |
| Egészség (<i>Constitution, CON</i>) | általános testi fejlettség |
| Méret (<i>Size, SIZ</i>) | a tömeg és a testméretek leírása |
| Intelligencia (<i>Intelligence, INT</i>) | természetes szellemi képességek |
| Lelkierő (<i>Power, POW</i>) | akaraterő és hasonló jellembeli tulajdonságok |
| Ügyesség (<i>Dexterity, DEX</i>) | kézügyesség és fürgeség |
| Megjelenés (<i>Appearance, APP</i>) | a szépség és a rábeszélőképesség |

A játékban sok, alaposan leírt szituációban lehet szükség az alaptulajdonságok mentődobásként történő felhasználására. Alapvetően minden tulajdonságból a magas értékek jelentik az előnyt, kivéve a fizikai kiterjedést (*SIZ*); a túl nagy méret megnehezítheti az elrejtőzést (a méretproblémákról lásd még Biborhold II/3: Hogyan játsszunk Dark Sunt?). A magas *SIZ* és *STR* a fegyverrel okozott sebzést növeli, a *POW* a varázslást könnyíti meg, a *CON* és *SIZ* a hit pontokat (*Hit Point*) gyarapítja.

ELLEMPONTOK (*Chaos, Law, Balance points*)

A karakter jellemzői között igen fontos helyen áll a jellempontok száma. Ezeket a pontokat mindenki a megfelelő jellem irányában tett lépéséért kapja. Rendpontokat az egységet elősegítő cselekedetekéért; Káoszpontokat (kaotikus) varázslásért és törvénytelen isteneknek tett szolgálatokért lehet szerezni; Egyensúlypontokat a Világ természetes voltát visszaállító vagy életet támogató tettekért kap a személyiség. A természetesen fejlődő karakterek valószínűleg minden csoportból rendelkeznek néhány ponttal, de a többségnek egy kategóriában kiemelkedően magas a pontszáma. Ha a maximum legalább hússzal meghaladja a második legnagyobb jellempontra, kötődésről (*Allegiance*) beszélünk. Száz feletti érték az adott irányzathoz való végleges kapcsolódást eredményezi. Minden jellem másképpen támogatja a hozzá kötődő hősokeket: a Káosz maximumon felüli varázslatpontokkal jutalmazhatja követőit, a Rend a karakter Rendpontjait extra képességszázalékként (*Skill Point*) bocsájthatja rendelkezésére, az Egyensúly hívei a külvilággal való harmonikus kapcsolatukat a korlátot meghaladó hit pont felhasználásával aknázhathatják ki.



Ha egy karakter domináns pontszámából százat meghaladó értéket szerez, lehetősége nyílik jellemének istenei közé lépni, mint Bajnok (*Champion*). Ez a folyamat a Megdicsőülés (*Apotheosis*). A Káosz felé elkötelezett hősök halhatatlanná válnak: minden fizikai megsemmisülésük után van esélyük arra, hogy némi oszlás után (ez a Megjelenés romlásában és képességek csökkenésében nyilvánul meg) újraéledjenek; az alternatíva a Káosz urainak szolgálata a túlvilágon. A földi lét ilyen elhagyása káros is lehet, mivel a Káosz isteneivel minden kapcsolat bizonytalan; előfordulhat például a varázslati pontok teljes elvesztése stb. Minden Káosz Bajnok egy adott Káosz Urat szolgál.

A Rend Bajnokai számára a világot körbefogó Káoszból egy darab föld emelkedik ki, ahol az általa elképzelt növény- és állatvilág létezik, valamint néhány ezres őslakosság szolgálja az új Bajnokot. Minden ilyen módon elkötelezett karakter a Rend egy adott istenéhez kötődik, tőle kérhet isteni segítséget.

Az Egyensúlyban megerősödött hősök engedélyt kapnak arra, hogy Tanelorn-ba, a béke városába költözzenek. Ez a város nem része a Káosz által elpusztítható világnak, mivel a Káosz a Koszmikus Egyensúlyból emelkedett ki, Tanelorn pedig idősebb a Káosznál. A városba kerülésnek további feltétele, hogy a karakter teljesen megismerje a világon belüli helyét. Ha egy Egyensúly-Bajnok a földre visszatér (átmenetileg vagy végleg), hit pontjainak maximuma nem csökkenhet többé.



KÉPESSÉGEK (Skills) ÉS HARC

Az Elric! játékban a kasztokra alapuló rendszer helyett az egyén tulajdonságaitól függő képességek rendszerét vezették be. Ennek nagy előnye, hogy az előforduló, szabálykönyvben nem leírt esetek többsége nagyon könnyen kezelhető. A képességek öt különböző csoportba oszthatóak, minden csoport minden eleme egyformán érzékeny az adott csoporthoz

kötődő alaptulajdonságok megváltozására. Ezek a csoportok: Gyorsaság (*Agility*), Kommunikáció (*Communication*), Tudás (*Knowledge*), Kezelés (*Manipulation*), Megézés (*Perception*). A fejlődés a százalékos siker- valószínűség gyarapodását jelenti, van nagyon jónak számító Kritikus Siker (*Critical Success*) és teljesen felresikerült Kritikus Elrontás (*Critical Fumble*), amelynek hatása a használt képesség függvénye. Az egyes ka-

tegóriákban való fejlődés tanulás (*Training*), edzés (*Exercise*) vagy tapasztalatok kiaknázása (*Experience*) révén kivitelezhető. A harci képességek (fegyvertelen, fegyveres harc, lőfegyverek stb.) hasonlóan üzemelnek, a karakterek fejlődése fegyvercsoportokban mérhető. A fegyvercsoportok magukba foglalják a teljes arzenált, a csoport minden elemére azonos a képesség.

A harc során lehetőség van fegyveres elhárításra (*Parry*), itt a védő fél fegyverét használja védelemre. A viselt páncél nem a találat valószínűségét csökkenti, hanem az okozott sebzésből von le egy páncélminőségtől függő értéket. A harchoz egyébként nem tartozik az *Advanced Dungeons & Dragons*-ból ismert táblázatözön, itt a legfontosabb szabályokat szinte keretként írják le, ami úgy is a játékban alakul ki véglegesen. Gondot fordítottak viszont arra, hogy a leggyakrabban előforduló vitás szituációkat külön összegyűjtve feldolgozzák, ezzel sok problémát előre elkerültek (*Spot rules for combat*).



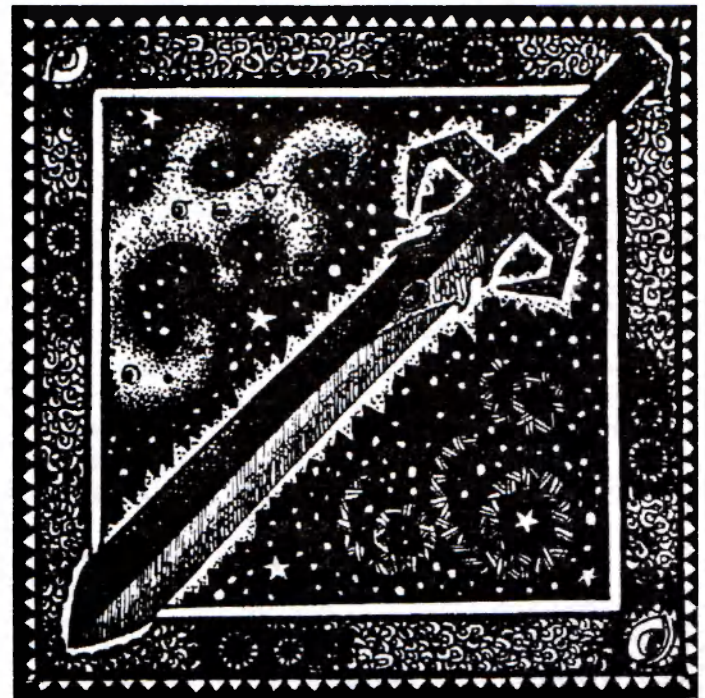
VARÁZSLATOK

Melniboné hanyatlásának időszakában a varázslatok felhasználása sok helyen tiltottá vált, a Rend papságát vagy Pan Tang városának Káosz hívő lakóit leszámítva. A mágikus energiák mozgósításához 15 vagy afeletti lelkierő szükséges, de efelett is lemondhat valaki a lehetőségről. (Ilyenek lehetnek például az Egyensúly elkötelezett követői). A varázslatokat mindenki varázslatgyűjteményében (*Grimoire*) tárolja, az egyidejűleg készenlében tart-

ható varázslatok számát az intelligencia korlátozza. Külön kategória az általános támadóvarázslat, a képességváltó mágikák, az elemeket mozgósító vagy démonhívó Idézés (*Summoning*) és az istenekhez forduló Meghívás (*Invocation*). A Káosz varázslatainak száma 51 (ötvenegy), a Rend oldalán ez a szám 3 (három).

Kiemelt kategória a démonok csoportja, akik igen ritka nememberi értelmes lényekként sok különös tulajdonsággal rendelkeznek. Ezek a rájuk vonatkozó külön szabálycsoportban szerepelnek (*Demon Abilities*). A démonok szolgáltatják az energiát a nagyon ritka varázstárgyakhoz. Itt is kiemelték a vitás pontokat, hogy a szabályok általános rendszere világosabb legyen (*Spot rules for demons, Spot rules for spells*).

A szabálykönyv az eddig elmondottakon kívül szolgáltat még történethez alapot adó pletykákat és legendákat, így nyújtva kellő hangulatot a játékhoz.



Általában elmondható, hogy egy jól játszható, a Moorcock-i világ hangulatát jól elcsípő játékot adott ki a Chaosium, a korábbi *RuneQuest*-et ismerve azonban felismerhető, hogy ez csak néhány ponton változtatta meg a már kialakult szabályrendszert. Ezzel együtt is megelégedhetünk az Elric!-kel, egy rövid ciklus erejéig érdemes kipróbálni a játékot a Világvége előtt.



Mitológiai ABC

Kappa

A Japán mítoszok gonosz, manószzerű tavi szörnye.

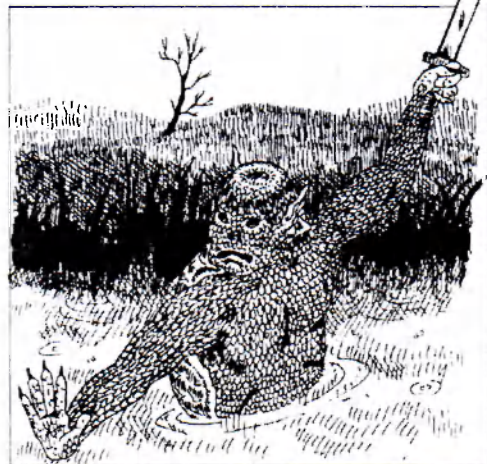
Mítosz: Ez a különös teremtmény külsőleg leginkább a majomhoz hasonlítható, eltekintve a testét fedő pikkelyektől, valamint a hátát védő teknőspáncéltól. Egy átlagos termetű kappa olyan magas, mint egy tízéves gyermek, de jóval szélesebb. A szörnyeteg legfeltűnőbb sajátossága az, hogy koponyájának felső része edényszerű, és mindig tele van vízzel.

A kappák edesvízű tavakban, folyókban élnek, zsákmányukért azonban kimerészkednek a szárazföldre is. Egyaránt képesek a víz alatt és a levegőn is lélegezni.

Ezek a szörnyecskek méretükhöz képest rendkívüli erővel rendelkeznek. A vízparton sétáló állatokat és embereket gyakran elkapják, és a víz alá húzva megfojtják, így jutva táplálékhoz. Intelligensek, tudnak beszélni, gyakran „ujj-birkózásra” hívják ki a lakhelyükhöz tévedőket. A két vetélkedő ilyenkor összekapaszkodik kisujjánál fogva, és teljes erejével húzza a másikat. Ha az ellenfél ki tudja húzni a kappát a vízből, akkor győz, és szabadon folytathatja az útját, ha veszít, akkor zsákmány lesz belőle.

„Élt egykor egy kappa, aki egészen úgy nézett ki, mint egy gyerek. A tavacska mellé tévedő gyerekeket mindig hívta, hogy játszanak vele „ujj-húzás”. Azokat a csemetéket, akik beleegyeztek a játékba, nem látták többet.

Egy napon azonban egy lovas ember vetődött a tó mellé, ahol a kappa lakott. Ő is versenyre kelt a szörnyel, de amikor érezte, hogy vesztesre áll, vágat parancsolt a lovának. A kappát a ló



kihúzta a vízből, és a szörny fején levő mélyedésből kiömlött a víz. Az ily módon legyengült kappát megígérte az embernek, ha életben hagyja őt, felfedi előtte a gyógyítás titkait, és nem bánt ezentúl egyetlen embert sem. A lovas és utódai híres gyógyítók lettek, és a kappa azóta nem ártott egy embernek sem.”

A kappák sohasem szegik meg adott szavukat. Sőt, felettebb udvariasak. Hihetetlen erejüket a fejükön levő víztócsának köszönhetik. Ha a víz kiömlik, a kappa elveszíti erejét. A víz természetesen pótolható, és ekkor ismét rendkívüli erejű lesz a szörny. Ha hosszú ideig nincs víz a kappa fején, akkor akár el is pusztulhat.

A kappák képesek visszánöveszteni levágott végtagjaikat. Az egyik róluk szóló legenda is ezzel a képességükkel foglalkozik:

„Egyszer egy éhes kappa előmászott a folyóból, ahol lakott, és megtámadott egy lepányvázott tehenet. Az ijedt pára menekülni próbált, és rugdalózása közben véletlenül a kappa keze köré tekerte a kötelet, majd amikor nagyot ugrott, leszakította azt. A kappa a hirtelen fordulatból megrettenve, elkábultva a fájdalomtól visszamenekült a folyóba.

A hangzavarra odaérkező gazda már csak a letépett kezét találta meg, amit hazavitt a rémült tehénnel egyetemben.

Még aznap éjjel felkereste a kappa a gazdát, és kérte vissza tőle a kezét. Mielőtt engedett volna az ember, megeskette a víziszörnyet, hogy ezentúl nem bánt senki emberfiát, sem senki jószágát. A kappa megesküdött, és megkapva a letépett kart, visszament a folyóhoz.

Betartva ígéretét, azóta sem bántott senkit, és magas, sívító hangon figyelmezteti a falubelieket, ha másik kappa tűnik fel a környéken.”

RPG: Érdekes legendájával sok fantasy szerepjáték íróját meghihlette a kappa. A legtöbb helyen a mitológiának megfelelő módon dolgozták ki és írták le, kivétel a Palladium, ahol a kappa egy rákhoz hasonlatos, településeket alkotó, manószzerű lényként szerepel.

Az AD&D-ben a mítoszt szó szerint visszaadták. Pluszként leírtak még két másik kappa fajt is.

Ötletek Kappa-vadászoknak: Ha kappával kerülünk szembe, nyilvánvaló, hogy a fején le-

vő víz a célpontunk, hiszen ha ez kiömlik, a kappa elveszíti az erejét. Ezt csak sikeres különleges erőpróbával (bend bars/lift gates) érhetjük el szemtől-szembe harcban.

Még két lehetséges csel van. Az első arra épít, hogy a kappák nem túl eszesek, de rendkívül udvariasak. Ha tiszteletteljesen fejet hajtunk a kappa előtt, előfordulhat, hogy viszonzza udvariasságunkat... Azt, hogy a kappa megteszi-e ezt, intelligencia megdobással döntheti el a DM (bármilyen furcsán hangzik is, nem egy történetben előfordul, hogy a hős ezzel a tükkel győzedelmeskedik a kappa felett).

A másik ügyes megoldás arra épít, hogy ezek a víziszörnyek élnek-halnak az uborkáért. A kappa könnyen lemond rólunk, ha megvesztegetjük kedvenc csemegéjével.

Varázslatok közül nyilvánvalóan legjobb a Víz megsemmisítés (Destroy Water), de hasznosak még a tűz-alapú varázslatok is. Nem árt arra is figyelni, hogy a kappák képesek varázslatokat használni!

Ha legyőztünk egy kappát vigyázzunk, nehogy megöljük, ugyanis a földi világot elhagyó kappa halálos átkot képes mondani gyilkosára, amelytől szinte lehetetlen megszabadulni.

Mesélőknek: A kappa a Japán mitológiában szerepel, ezért igazán a Keleti Kalandokban van a helyén, de bárhol alkalmazható. Tartsuk szem előtt azt, hogy álnoksága ellenére udvarias. Első látásra akár megnyerően is viselkedhet.

Kalandötletek:

- A klasszikus „ujj-birkózás”. Ilyenkor különleges erőpróbát kell a PC-nek és a kappának is dobnia, ha az egyiknek sikeres a dobása, akkor elhúzza a másikat (a kappa ereje 18/00-ás!). A győztes PC folytathatja útját. Ha veszít, tovább küzdhet a víz alatt.

- Egy szerencsétlenül járt kappa kéri a PC-k segítségét. Felajánlja a csapat papjának, hogy megtaníttja a titkos gyógyító művészetre, ha segít neki visszaszerezni a karját, amit egy rátámadó szörny letépett és elvitt. Ha a csapat megszerzi a kart, akkor a kappa feltárja a titkot. A PC aki megtanulta a gyógyítás művészetét képes 1d4 életpontnyi sebet beforrasztani, egy nap egyszer. A tanítványt megesketi a kappa, hogy nem adja tovább a tudását, ha ennek ellenére a PC oktatni kezd, megszűnik mágikus képessége.



Marut

A védikus és hinduista mitológiában a vihar, a szél, a mennydörgés istenei.

Mítosz: A marutok sokan vannak, de mind egyformák, és mindig egy véleményen vannak. A legelterjedtebb legenda szerint Rudra (a vihar, a tombolás és a düh istene) fiai. Anyjuk, Diti bosszúból azt kérte, hogy egy legyőzhetetlen fiút szüljön, aki megöli majd Indrát (mennydörgés és villámlás istene). Megtudva ezt, Indra hét részre szakította a magzatot egy villámmal, és mert az ezek után is tovább sírt, még hétszer hétre szabdalta. Így született a negyvenkilenc marut.

Más elképzelések szerint tehén (szent állat Indiában!) szülte őket, villámokból, illetve csak úgy maguktól lettek.

A marutok gyönyörű, tüzes ifjak, ragyogó páncélt viselnek, roppant fegyverekkel harcolnak. Kocsijukat, mellyel az égen repülnek, antilopok vagy halak húzzák. Aranyfejűekkel, villámdárdákkal, íjjakkal, buzogányokkal indulnak csatázni. Ilyenkor rettentőek, vadak, szilajak, szétveti őket a harag. Amikor száguldoznak, a sziklák és a hegyek meghasadnak, a fák hajladoznak, a várak megreszketnek, az ég üvölt, a föld remeg félelmében, sötétség támad.

A marutokhoz kötnek még számos más is, amit nehéz lenne itt felsorolni. Néhányat ízelítőül: esőt hoznak, villámot és mennydörgést keltenek, ködöt képeznek. Az emberek hozzájuk könyörögnek vízért, gyógyszerért vagy gyilkosság esetén kegyelemért.

Indra kísérfői ők, bár egy legenda szerint szembe is szálltak vele. Történt egyszer, hogy Agasztja, a neves dalnok risi áldozatot mutatott be a marutoknak. Csakhogy Indra kisajátította magának a felkínált ajándékot. A fölhaborodott marutok szembeszálltak Indrával. A harc csak Agasztja közbenjárásával zárult le. Egyes források szerint a marutok a mágiához is értnek.

Nevüket többféleképpen értelmezik, egyik elképzelés szerint „a tengerből fúvó”, másik szerint „ifjú” a marut szó eredete.

RPG: Mivel a marutok valójában istenek, elég kevés szerepjátékban fordulnak elő. Az egyetlen, ahol találkoztam velük, az AD&D, azonban itt lényegesen eltért az író a mítoszoktól. Ezek a marutok gólemszerűek, az istenek szolgái. Uruk parancsát szó szerint teljesítik. Hozzávetőlegesen négy méter magasak, vörös szemű, fekete kőből kicsiszolt, aranypáncélba bújtatott gyilkológépek. Hatalmuk rendkívüli, értékük felbecsülhetetlen.



Ötletek Marut-vadászoknak: A legjobb módszer a maruttal szemben a teleportálás. Hogy miért? Egy ütésükkel képesek megölni egy sárkányt, tudnak villámot lövelni, földrengést és betegséget kelteni. Rezsiztensek a mágiára, a tűzre és fagyra, immúnisak a savakra, a halálmágia hatástalan rájuk, és csak rendkívüli mágiával ellátott fegyverekkel ejthetünk rajtuk sebet, de az is gyorsan regenerálódik. Gyakorlatilag legyőzhetetlenek.

Mivel gólemszerűen (önálló akarat nélkül) cselekednek, meg lehet próbálni csapdába csalni őket. Azonban, mivel intelligensek, ez is kététes kimenetelű próbálkozás.

Szikla sárrá változtatásával (*Transmute Rock to Mud*) lelassítható, Kő hússá változtatásával (*Stone to Flesh*) pedig sebezhetővé tehető egy időre a marut. Magas szintű varázslatokkal pedig esetleg el lehet pusztítani (például: *Dezintegrálás (Disintegrate)*).

Mesélőknek: Az AD&D-ben szereplő marutot csak magas szintű csapat esetén vessük be. Ez a gólemszerű szömy akár jóként, akár rosszként szerepelhet, hiszen ura parancsát gondolkodás nélkül végrehajtja. Annak idején az összes marut Rudra parancsára figyelt, azonban az idők folyamán az isten elajándékozta egy részüket. Ezek a marutok azóta

számos alkalommal gazdát cseréltek már.

Amennyiben az indiai mítoszok panteonját használjuk világunkban, akkor érdemes az eredeti elképzelés szerinti marutokat kidolgozni.

Kalandötletek:

- Egy nagyon magas szintű pap istenétől kaphat marutot, ha a rend számára fontos küldetésről van szó.

- Az évezred leghatalmasabb tolvajlása elrabolni egy marutot, hiszen ez a gólem szintista ónixból készül, és ára százezrekben mérhető.

- A csapat feladata lehet megállítani egy marutot, melyet a Rombolás és Pusztítás istene küldött le a földre, hogy megsemmisítse a királyságot.

- Istenszerű karakterek számára adhat mese lehetőséget a következő ötlet: Rudra, aki a marutokat teremtette, harcba keveredik egy másik istennel. A csata közben elhagyja a papi ruszterkeresztet, melyen a marutok készítésének titka szerepel. Ennek híre többek között valamelyik PC fülébe is eljuthat. Az ezek után kibontakozó keresésben és harcban több isten is részt vehet, ellenfelet jelentve még a leghatalmasabb hősnek is.

-mm-



TŰLÉLŐK 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 elől százával menekülnek ide az életben maradtak, 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 alakotlító, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyílvaalóvá 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 Játékmeister felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatással készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz kiadunk 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, raras játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövegségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

Beholder Bt.
1680 Budapest,
Pf. 134.

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

Setét Patkány Naplója

346. Nap

Nem tudom mi lehet erre felé – mindenki lopni próbál tőlem. Most egy sunyi kis gnóm próbálkozott, persze siker nélkül. Szerintem mindenkinek maradnia kellene a saját szakmájánál, gnóm varázsoljon, elf vadásszon, troll legyen buta, árnymanó lopjon. Semmi jó nem sül ki abból, ha felcseréljük a szerepeket. Régen nem néztem már át, mi van a zsákomban. Gyorsan kiborítottam a tartalmát, eldobtam a már a nagyon büdösödő dolgokat, aztán megakadt a szemem egy rézdarabon. Hosszasan forgattam a kezemben, két megdöbbentő felismerést is tettem. Rájöttem, hogyan lehetne rézpajzsot és bronzhegyű lándzsát készíteni. Pajzsot nem hiszem, hogy hordanék, hiszen mindkét kezemben tartok egy-egy fegyvert. A bronzhegyű lándzsa, még ha szereznek is valakinek a holmijából egy kis önt, hogy elkészíthessem, sajnos szűrőfegyver, ahhoz pedig egyáltalán nem értek. Most már sajnálom, hogy kezdetben nem gyakoroltam valamilyen szűrőfegyverrel, bár az is igaz, hogy kedves szöges bunkómat semmiért nem cserélném el.

Éppen neki akartam vágni a nagy semminek, amikor mentális üzenetet kaptam Zurgblug haveromtól. Büszkén mesélte, hogy megölt egy gnómot. A kis mitugrász belekötött, amíg ő tábort vert. Magasságos Leah! Ekkora ajándékot, végre egy hulla, akivel lehet beszélgetni. Fogalmam sem volt róla, hogyan fogom végrehajtani ezt a feladatot, és tessék, ölembé hullik az alkalom. Nem lehet kétség, hogy az istenek kegyeltje vagyok. Nagypám, Fogatlan Slutykó, mindig mondta, hogy különleges szerencsecsillagom lehet, hogy annyi verést túlélt. Most már belátom nagypapi, igazad volt. Kicsit sajnálni kezdtem, hogy annak idején beköptem, hogy ő lopta el a törzsfő hátkaró gereblyéjét.

Teljes sebességgel indultam a Zurgblug által megjelölt hely felé. Senki sem állhatta utamat. Csibókásra szaggattam egy kaszabolósáskát a csontszablyammal (ezeken alig fog a szöges bunkó). Eszembe jutott, milyen jól állt azon a Tugt orkon a fogakból készült nyaklánc. Kimmetszettem a sáska öszetett szemét, nagyon szép kis boss lesz belőle, nem is beszélve arról, hogy mindenki láthatja, mi csoda hatalmas szörnyeket aprít Setét Patkány. Egy ocsmány gorombilla is nekem esett útközben. Először köszöntem neki, hogy „Helló Zurgblug!”, de

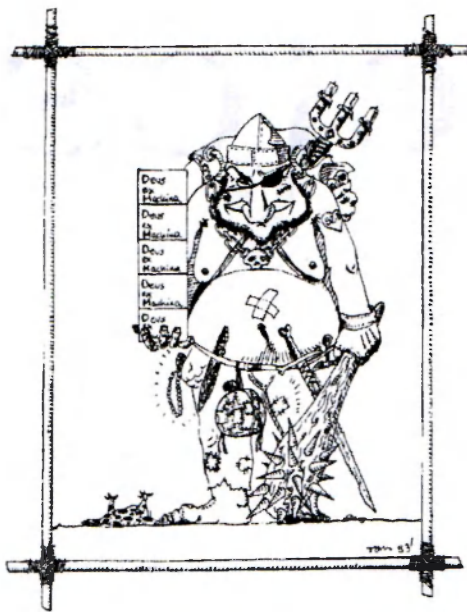
aztán egy fájdalmas harapás ráébresztett a tévedésre. Egy csapással zúztam be a koponyáját. A gorombilla fogaiból gyorsan összedobtam egy nyakláncot, büdösebb volt a szája, mint a bátyámnak!! Megnéztem ma-gam a krómaktusz levelemben. Igazán félelmetes vagyok, majdnem betojtam magamtól.

Már majdnem odaértem a kukukalipusz fához, ami alatt Zurgblug tábort vert, amikor hirtelen megmozdult a lábam alatt a föld. Egy hatalmas vakond bukkant ki a földből. Jó darabig birkóztunk egymással, de aztán én győztem. Csoda jól mutatnak a mancsai az övemem. Minek járassam le magam ezzel a piti gorombilla fog nyakláncsal? Még azt hiszik, hogy a gátvakond mancsokat csak valahol találtam! Gyorsan elhajítottam a megunt ékszeret, úgy sem tudtam kiszedni belőle a gorombilla szájszagát.

A mocskos Zurgblug, mi csoda skalp fityeg az oldalán!! Szép szöke volt ez a gnóm gyerek. Megpróbáltam elkunyerálni tőle, rászédni, becsapni, hazudni, megfélemlíteni, de hiába. Ez a skalp neki is nagyon tetszik, nem csoda, elég félelmetesen néz ki vele. Elmesélte, hogy ez a kis mitugrász kétszer is nekiugrott, amíg ő táborozott. Először csak megkergette, másodsorra aztán mélyebben belemártotta a csontszuronyát. Nem lehetett valami tapasztalt fickó, kevés is elég volt neki. Utolsó szavaival még lihegett valamit a Trollelles Ongyilkos Kommandórol (TOK). Zurgblug kicsit meg van ijedve, hogy a jövőben még több ilyen tökös fickó fogja megtámadni. Megnyugtattam, hogy a gnómoknak általában több eszük van. Egy darabig híreket cseréltünk a többi Táposokról, mondtam neki mi történt Kelduinna. Smackot már jó ideje nem látta egyikünk sem, mi lehet vele? Gyorsan elküldtem Zurgblugot, hogy nézze meg nem vagyok-e az egyik bucca mögött. A pár perc nyugalmat, amit így nyertem, gyorsan felhasználtam és elmondtam a beszéd a holtakal varázslatot. Elég zavarodott volt a lelke szegénynek, még mindig ott lebegett a hulla fölött. Próbáltam minél több információt kicsikarni belőle. Megfenyegettem, hogy ha nem beszél, az örök kárhozát fogja vágni. Erre hajlandó volt elárulni, hogy az ősi gnóm legendák szerint az Óriások földjén háznői nagyságú szörnyek is élnek. Bocsanat, nem a gnómokat tartják az árnymanók utáni legokosabb népek? Ennél még a Smack is okosabban böfög. A lélek éppen rá akart térni, hogy hogyan lehet megtanulni varázsolni, amikor Zurgblug ivóltözve visszajött. Nem vagy ott, Patkány, megnőztem, nem vagy ott!!!! A lélek, amint meglátta gyilkosát, ellilant. Zurgblug vigyorogva nézett rám, legszívesebben kivertem volna mind a hat fogát. Természet-



Yabbagabb és a kapzsi fogadós



sen e helyett visszamosolyogtam rá – mit tegyünk, háromszor akkora, mint én. A büdös troll lefeküdt aludni, mondtam, hogy én majd örökösök. Amikor már úgy horkolt, hogy a kukkalípusz gyümölcsök mind leestek a fáról, gyorsan átréztam a holniját. Semmi használható, azért elvittem a vizes-tömlőjét. Úgy kell neki, minek zavart meg a varázslás közben.

Elindultam észak felé. Ideje lenne egy új oltárt építeni itt keleten, hogy ne kelljen mindig visszarahangálni a régihez. Az a baj, hogy csak egy Leah hívót ismerek magamon kívül, Smackot, őt meg már ezer éve nem láttam. Gyakorlasképpen levadásztam egy garokkot, sokkal jobban mutat a hatalmas, éles agyara, mint azok a neveléses vakondmancsok, gyorsan végrehajtottam a cserét. Rövid szóváltásom volt egy tintacsigával. Nyálás, fekete festéket köpött rám, szerencse, hogy meg se látszik. Egy-két óvatlan kalandozótól begyűjtöttem ezt-azt, jók lehetnek még valamikor. A távolban megpillantottam egy vízionárt, na ebből elég volt egy is. Gyorsan bebújtam egy bokorba és szerednek álcáztam magam. Nem vett észre.

Valami ősi romok között ütöttem tábort, remélem nem lakik itt semmilyen ocsmány szellem. Magam mellé fektettem drága kis szöges bunkómat, ő az én egyetlen hű társam. Nem válnék meg tőle semmilyen körülmények között sem.

347. Nap

Reggel gyorsan rendet raktam a pakkomban. Kidobáltam néhány felesleges tárgyat. Elvégeztem a szokásos reggeli szertartást. Elfonnyadt az összes növény a környéken, de én határozottan jobban éreztem magam. Megpróbáltam mentális üzenetet küldeni Smacknak. Sikerült! A város környékén járkal, neki sincs sok kedve oltárt építeni, pedig már ő is beszélt egy halottal. Megkért, hogy építsek én egyet, majd ő kárpótól valahogy. Persze beleegyeztem, nem mintha lenne kedvem oltárt építeni. Kiszedelem belőle a kárpótlást, aztán majd csak hazudok valamit, miért nem tudtam építeni. Mi árnymanók az ilyesmire még a lopásnál is jobban értünk. Zurgblugtól is jött egy üzenet. Azt mondja, lenyomott egy trollfát és valami csuda fegyvert szerzett belőle. Hajlandó nekem adni, ha cserébe adok egy deus ex machinát (az övét ellopták) meg a szöges bunkómat. A szöges bunkómat soha!! Tőle nem vagyok hajlandó megválni. Mint már mondtam volt. Azért megbeszélünk egy találkozót a városban.

Megvizsgáltam a romokat. Furcsa jeleket találtam a falba vésvé. Lemásoltam egy grákóbőrré, majd ha lesz időm, eltöprengök rajta. Irány a város! Találkoztam egy sörényes ubukkal. Nem volt túl barátságos, úgy megagyalt, hogy örülhettem, hogy el bírtam szaladni. (Megint, ez is olyasmi, aminek mi, árnymanók igazán specialistái vagyunk.) Ideje javítani az önbecsülesem, gyorsan lemasztam egy kútba, és elintéztém egy százfogút. Persze nem volt semmi használható dolga, csak négy tigriszlán fog. Mit csináljak vele, kenjem a hajamra? Kezdtém bedűhödni, semmi sikerélmény, még Yasmína se válaszolt.

Bekocogtam a Gatínba, gyorsan a mondott helyhez szaladtam. Ott is volt Zurgblug és nála a fegyver, egy hatalmas, göcsörtös bunkó. Apám, micsoda szerszám, ezzel aztán hatalmasakat lehet csapni. Ehhez képest a szöges bunkó gyújtós. Gyorsan lebonyolítottuk az üzletet és magamhoz szoríthattam ezt a csodás fegyvert. Új bátorság és elhatározás költözött belém.

Elnéztem a városházához, az az ór nagyon ferde szemekkel nézett. Pont olyan a pofája, mint a bátyámnak volt. Felémnézett, aztán köpött egyet. Ezt már nem tűrhettem, ez etnikai diszkrimináció! Nem is beszélve arról, hogy tesztelni akartam az új fegyvert. Nyírtuk egy darabig egymást, aztán jobbnak láttam visszavonulni. Hiába csaptam rá akkorákat, mint a veszedelem, egész jól bírta. Azért a sarokról még visszakiabáltam neki: Még találkozunk!! Azt ugyan nem tudom, hogy hol meg miért, de ez olyan jól hangzott. A nap egy kellemes pillanata: feltöltöttem a deus ex machina készletemet. Jim Beaméből, túl sokszor próbált már lopni tőlem, ideje, hogy illemt tanuljon.

365. Nap

Ó igen egy éve vagyok már a Túlélők Földjén. Nagy szó. Még mindig élek, ez még nagyobb szó. Bensőségés hangulatú ünnepséget rendeztem, elloptam Eclipse Jama lapyx deus ex machináját. Sokkal jobb valuta ez, mint az arany. Ahogy így gondolkodtam, ösztönösen az erszényem felé nyúltam. A kobudera mindenségét, hiányzik a vagyonkám-ból húsz arany. Ezt a szőgyent! Gyorsan körülnéztem a nyomok után, troll volt az illető és nő. Mindegy, nagylekű leszek, nem szívom mellre a dolgot. Ha belegondolok, lopásügyben még így is bőven pluszban vagyok. Minek izgassam magam, lopok még két deus ex machinát, aztán még jól is jártam. Beosontam a városba, persze csak az után, hogy kellően álcáztam magamat. Nem szeretném, ha az az ór felismerne. Körülnéztem a boltokban, semmi használhatót nem lehet kapni. A város határában találtam egy kutat. Topránypolip lakott benne. Azt már régóta tudom, hogy azokkal szemben semmi esélyem, gyorsan kimásztam. Ebéd közben előkaptam a grákóbőrt, amire a titkosírást firkantottam. Nem volt túl nehéz megoldani. A szöveg arra figyelmeztetett, hogy ha bemegyek az ott található múnosz-kúpba, biztos meghalok. Ez nem hatott még annyira, szerencsére azért ott volt a jelszó is MHID, elég hülyén hangzik. Régen halott lehet az a faj, melynek nyelvén ez jelentett valamit. Gyorsan elügettem a múnosz-kúphoz. Egy kobudera táborozott a bejárat előtt. Gyorsan átfutottam a holniját, nagyon meglepődtem, hogy két deus ex machina is volt nála. A kobudérának nem szokása lopni, akkor meg hogyan szerzett kettőt. Itt valami büdös nekem. Mindenesetre az esélyki egyenlítés céljából magamhoz vettem mind a kettőt. Lehet, hogy egyszer még összeakasztjuk a bajszot, és inkább nálam legyen akkor ez a két machina.

Kimondtam a jelszót és kitérült az ajtó. Elég jóslatú volt az a titkosírás, óvatosan megérezkedtem feléle. Semmi izgalom, törött holmik, semmi használható. Hirtelen egy Duer-ork ugrott nekem. Öcsém, ilyeneket szoktam reggelizni. Ez sem jelentett nagy kihívást. Most már óvatosabban mentem át a következő terembe. Egy Tugt-ork álldigált hátal nekem. Akkorát csaptam rá a göcsörtös bunkóval, hogy kettérepedt a gerince. Bocs rokon, de nem volt más választásom. Volt itt egy ajtó is, de nem birkóztam vele (létezik olyan zár, amivel Setét Patkány nem bír?). Lassan lépkedtem a következő terem felé. Leah oltalmaz! Egy varkaudar falatozott éppen a sarokban. Ha van valami, amiben egyet tudok érteni egy kobudérával, az a varkaudarok utálatosa. Úgy hallottam, ezek mind Dornodon követői. Hát igen, szent kötelességem felnégyelni. Ha csak harmadolni sikerül, az se baj. Leah kiáltással ugrottam neki, ő a csontszuronyával nekem. Nem volt kétséges a harc kimenetele, az igaz isten szolgálója győzedelmeskedett. Eldobtam a kaszabolósáska szemekeket és a varkaudar kisujját akasztottam a helyébe. Sokkal jobban mutat, nem lehet kétség. A varkaudar holmija között találtam egy csontkulcsot is, biztos ez kell ahhoz az ajtóhoz. Túl fáradt vagyok, csak később próbálom meg. Kimentem a labirintusból és ledőltem. Mozgalmas nap volt. Mielőtt álomba merültem volna, Yasmína üzent. Hiteget, de én már kiábrándultam belőle. Állítólag már el is jegyezték egymást Dalamarral. Remélem boldogtalan házasság lesz.

367. Nap

Nagyon elkeseredtem, hogy nem sikerült a zárnyitókészlettel kinyitni azt az ajtót. Órákat töltöttem a gyakorlással, de azt hiszem, most már igazi mester vagyok. Körülnéztem a környéken, most meg egy ember feküdt a múnosz-kúp bejáratánál. Micsoda véletlen, ennek is volt két felesleges deus ex machinája, amit fel akart ajánlani az Árva Árnymanók Segélyegyletének. Úgy tudom rosszemlékű szüleim ottpusztultak a tűzben, tehát ez a két machina jár nekem.

Beszaladtam a labirintusba, a csontkulccsal sikerült kinyitnom az ajtót. Bent egy láda volt. Előkaptam a zárnyitókészletet, hiába. Jó, hogy nem törtem bele. Nem érdekel, az a láda amit Setét Patkány nem tud kinyitni, nincs is. Kimentem az üres szobából, melyben semmilyen láda nem volt soha.

Találomra indultam el délkelet felé. Mentem már pár mérföldet, mikor megpillantottam egy majdnem kész oltárt. Már csak két követ kell beilleszteni és kész is van. Nem tudom, ki építhette, de nagy jót tett velem. Lehet, hogy az alakváltó volt, aki nem messze pihent? Hálából elloptam egy bakura bőrét, remélem örülni fog. Gyorsan felszenteltem az oltárt és imádkoztam is egyet. Istenem megdicsért. Hű szolgálójának nevezett. Kaptam egy új varázslatot is, a tulajdonság-szívastól véd. Lehet, hogy később még hasznát veszem, de most nem látom túl sok értelmét. Kaptam új feladatot is, bár ne kaptam volna. Három szent jogart kell szétzúznom az oltáron. Honnan szerezzek én szent jogart? Rögtön hármat! Na mindegy, majd csak lesz valahogy.

Gyorsan elmentem az oltártól, nehogy az alakváltó rájöjjön, hogy én szenteltem fel az építményét. Ami azt illeti szívesen megnézném, mit szól, amikor felébred, és látja, hogy az oltár fekete és egy nagy halálfej díszíti. Lehet, hogy áttér a csodatevő Leah hitére?

Lefekvés előtt kiirtottam egy gitongát. Jó, ha van az embernél egy-két madártoll. Nem volt akármilyen nap ez, jó érzéssel alszom el!

S.P.

Beszélgetés

Pete Fenlonnal, az Iron Crown Enterprises elnökével

- *Hogyan lesz valakiből szerepjáték kiadó? Szerintem minden játékosnak az az álma, hogy saját kiadója legyen.*

- *Úgy hiszem, a legtöbb esetben a véletlen hozza. Ha valakiben van valamilyen szenvedély a játékok vagy az alapjukat képező legendák, mint például Középföldre iránt, létrehozza a saját játérendszerét. Aztán úgy érzi, ki kellene adni. Eljön a pillanat, amikor muszáj profivá lenni, mostanában már nagyon profivá, mert csak jó kiadó tud betörni az amerikai piacra. A legtöbb esetben más nem csinálja meg ezt a munkát, ezért az embernek magának kell megtennie.*

- *Így történt veled is?*

- *Pontosan. Sok évig játszottunk együtt, és ki akartuk adni a munkánkat. Megkerestük a TSR-t, először 1976-ban és később a hetvenes évek végén, de a feltételeik nagyon rosszak voltak. Mert természetesen ők voltak az egyetlen kiadó a piacon. Úgy döntöttünk jobb, ha magunk csináljuk.*

- *Kezdetben D&D-t játszottatok?*

- *A hetvenes évek közepén csak egy szerepjáték volt, így, mint mindenki, mi is a D&D-vel kezdtünk. De már évekkel azelőtt is játszottam, mindenféle táblás játékot, imádom a sportot, szeretem a szerencsejátékokat, szóval imádom játszani. Ez a szenvedélyem, szeretek versengeni.*

- *Az első játék, amit kiadtatok, a Rolemaster volt?*

- *Az első termékeink a Rolemasteren alapultak. A legelső a Vaspálca volt, egy kaland, vagy ha tetszik világleírás, ami a Rolemasteren alapult, de alkalmazható volt a D&D-hez is. Aztán jött az Arms' Law, ami a Rolemaster harcrendszere. A harmadik termékünk egy táblás stratégiai játék volt, a Menaces, az amerikai polgárháborúban játszott. Nem nagyon jött be, de legalább megtanultuk, milyen veszélyes táblás játékokat kiadni.*

- *Ez volt az utolsó táblás játékokot, vagy azért továbbra is adtok ki ilyet?*

- *A jövőben is fogunk táblás játékokat kiadni, és már jónéhányat csináltunk eddig is. Csak a Középföldre témában négy táblás játékunk van már. A Magányos hegy, az Öt sereg csatája, A Gyűrű feladványa és A Gyűrű szövetsége. Mindegyik elég sikeres volt. Ezen felül a jövőben a Gyűrűk Ura (lásd *Bíborhold 93/6*) szerepjátékhoz megjelenő összes kaland egyben táblás játék is lesz. Aki akarja, szerepjátékként, aki akarja, táblás játékként játszhatja végig. Az egész családnak szóló játékokat is tervezünk, a jövő évi nürnbergi játékvásáron mutatjuk be a Hobbit játékot. Hiszünk benne, hogy az eddigienél is szélesebb közönséghez is tudunk szólni.*

- *A Rolemaster után következett a Középföldre szerepjáték (MERP)?*

- *Igen, miután a Rolemaster összes részét kiadtuk, sikerült megszerezniünk Középföldre jogait. Először a világleírással jöttünk ki, és csak két év múlva magával a játékkal.*

- *Kizárólagos jogotok van, hogy Tolkien világából készítsétek játékokat. Mennyire sikeres a MERP?*

- *Az AD&D után a második legnagyobb példányszámban eladott fantasy szerepjáték. Vannak országok, például Spanyolország, ahol sokkal népszerűbb, mint bármilyen más.*

- *Mekkora szabadságot engedtek meg magatoknak Tolkien világának felhasználásában. Gondolok például arra, hogy a Gyűrűk Ura szerepjátékban Gandalf mint ember bárd szerepel.*

- *Ez csak kategorizálás, az, amit mindenki gondol róla a világban. Ha a MERP-pel játszol, ott már mint Maia, egyfajta Ainu vagyis egy halhatatlan Ananból, nem ember, csak úgy néz ki, ez az álca, amit visel.*

- *És más helyeken, például a Tharbadról szóló könyvben, Tolkien munkáiban csak pár szó esik erről a városról. Hogyan tudnak megmaradni a tolkien keretekben?*

- *A legfontosabb, hogy értsük, miről írt Tolkien, ismerjük a kutatási és tervezési módszereit, amiket használt. Nagyon jó nyelvérték is kell, hatalmas nyelvérték, ez nagyon fontos, ha valaki meg akarja érteni Tolkien. Persze érteni kell a kultúrához is. Én antropológus is vagyok, nem csak jogász. Valójában ez a munka egyfajta kísérleti antropológia. Ugyanazokkal az eszközökkel, melyekkel Tolkien létrehozta világát, kell azt szélesíteni. Az éghajlatból, a nyelvből és kultúrából következtethetünk arra, hogy milyen lehet egy olyan terület, amiről Tolkien kevesebbet írt. Mindezt alkalmazzuk a gyakorlatban, tudtuk milyen a vidék, milyen a környék történelme, nyelve, ezek segítségével tudtuk Tharbadot beilleszteni Középföldre.*

- *Tervezték más időben játszódó kiadványokat is? Például a Másodkorban.*

- *Van már egy anyagunk a Másodkor alakjairól és vidékeiről, de engedélyünk szerint munkáinkat a Gyűrűk Urában és a Hobbitban (*A babó*) megjelenésekre kell alapoznunk. Ezért, ha a Másod- vagy Elsőkorral foglalkozunk, csak a Gyűrűk Ura függelé-*

keiben megjelenteket használhatjuk, ez pedig nem igazán elegendő egy igazán jó szerepjátékhoz.

- *De ott van a Szilmarillok.*

- *Persze azt is használjuk bizonyos mértékben. De úgy véljük, jobb ha arra az időszakra koncentrálunk, amiről maga Tolkien is írt. Bár Christopher Tolkien folyamatosan rendezi és jelenteti meg apja hagyatékát, maga Tolkien életében sosem publikált ezekről az időkről. Tiszteletben tartjuk az örökösök kívánságát, és a Harmadkorra összpontosítunk. Még így is tonnányi anyag van, amihez hozzá se nyúltunk.*

- *Mennyire alkalmas Középföldre a szerepjátékra? Ritkák a varázstárgyak, a mágia, nincs vallás.*

- *Ez az egyik oka, hogy a MERP-et új kiadásban jelentetjük meg. Részletesen foglalkozunk a varázslással, a varázstárgyakkal és a vallásokkal. Úgy gondolom, a világ azért is egyszerű, mert oka és alapja van a mágiának. Kulturális bázisa van, kapcsolatban áll Eruval, az egy Istennel. Kihívást is jelent, dilemmát teremt a játékosnak, amit a könyvben is hangsúlyozunk. Lehet-e a hatalommal szemben hatalommal harcolni? Ha korlátok nélkül használjuk a mágiát, úgy járhatunk, mint Denethor vagy Szarumán. Használhatjuk a mágiát a jó szolgálatában, de csak nagyon óvatosan, nehogy megrontva és ép eszünkől megfosztva találjuk magunkat.*

- *Tolkien egy levelében kijelenti, hogy semmilyenféle vallás vagy vallási gyökör nem létezett Középföldén.*

- *A dunadánok és a nyugat szabad népei között nem. De mindenképpen volt a dűnföldiek vagy a keleti emberek között. A Fekete Népeknek, akik az Árnyban éltek, biztosan volt valamilyen vallásuk. Ne felejtjük, hogy a Gyűrűk Ura fő témája a tündék és a dunadánok története.*

- *Milyen más játékokat vannak?*

- *Már említettem a Rolemastert. Van Amerikában egy nagyon népszerű sci-fi táblás játék sorozatunk. Első darabja a Csendes Halál (*Silent Death*), nagyon sok háttérinformációt tartalmaz, a sorozatot bővíteni akarjuk, nagyon szeretjük. Van egy játéksorozatunk, a Hősjátékok (*Herogames*), ide tartozik a Bajnokok (*Champions*), a Fantasyhős (*Fantasy Hero*) és a Kiberhős (*Cyber Hero*). Kiadtunk egy különálló kiberpunk játékot, a Kiberteret (*Cyberspace*), ez a Rolemasteren alapul, a Spacemastert, ami tulajdonképpen Rolemaster az űrben. Sok más játékunk is van, például a Bladestorm, egy miniatúrákhoz (ólomfigurákhoz) használható harcrendszer. Terveink között szerepel egy új szerepjáték rendszer, I.C.E. Rendszer lesz a neve és ez is az egész családnak szól.*

- *Tehát a legtöbb játékokat alapja a Rolemaster.*

- *Igen. Jövőre tervezzük a Rolemaster átdolgozását, új kiadás jelenik meg. A könyv talán több mint ötszáz oldal lesz.*

- *Jelennek meg majd további kalandok a Középföldéhez is?*

- *Természetesen, évente három kalandot tervezünk kiadni a Gyűrűk Ura szerepjátékhoz és karácsonyra jelenik meg az első MERP kiegészítő. Egész Középföldre sorra kerül majd.*

- *Köszönöm a beszélgetést.*

- *Elég lesz ennyi?*

Az interjút Nádori Gergely készítette.



BARBÁROK

Szinte alig akad olyan fantasy mű, amelyben ne szerepelnének barbárok. Csaknem olyan védjegyei a műfajnak, mint a sárkányok. (A hozzánk érkező művészi próbálkozásokban is több van egy kicsit belőlük a kellenél.) Ezzel szemben az AD&D második kiadásának alapkönyvében szó sem esik róluk. Az első kiadásban szereplő barbár kaszt nem volt túl szerencsés kreáció, nagy tápokot adott a barbárnak, de egyben erős korlátozásokat is szabott neki. A Harcosok kézikönyvében (Fighter's Handbook) közölt barbár készlet pedig elég szegényes. Ebben az írásban megpróbálunk némi életet lehelni a fantasy ezen méltán népszerű hőseibe, néhány további készlet segítségével.

Kik is voltak a barbárok?



A szó görög eredetű. Definíciója egyszerű, mindenki barbár, aki nem görög. Ha pedig nem hellén, akkor természetes, hogy kulturálatlanabb, butább, műveletlenebb is egy görögnél. A görögök barbárnak tartották a sok tudományban náluk jóval jártasabb perzsákat és a később őket leigázó makedónokat is. Majd a rómaiak idejében barbárnak számított mindenki, aki nem a birodalom területén élt. Ezek a barbárok morzsolták aztán fel a császárság nyugati felét. Később, az ezen barbárok utódai által alapított királyságok lakói barbárnak neveztek a keletről érkező magyarokat, majd a mongolokat. A britek barbárnak minősítettek minden általuk meghódított évezredes múltú civilizációt, stb. Barbár tehát az, aki nem az uralkodó kultúrából származik. Általában a barbárok fejletlenebbek technikailag, kulturálisan, mint az őket így nevezők.

Kik a barbárok egy fantasy világban?

Ha a világban vannak jól szervezett társadalmak (királyságok, birodalmak, városállamok), és a legtöbb fantasy világban bőven akad ilyen, akkor a barbárok az ezen kívül élő népek. Legtöbbször olyan helyen laknak, ahová nehezen jut el a civilizáció, a kietlen északon, hatalmas rengetegekben, óriás hegyek között, véghetetlen sivatagokban. A barbár karakternek nem kell feltétlenül a sablonos párdücléptű varázslóexternátornak lennie. Az alább olvasható kiegészítések felhasználásával a megszokottól eltérő, de ahhoz hasonló figurákat is kialakíthatunk. Az itt közölt készletek nincsenek semmilyen specifikus klímához, helyhez kötve, a mesélő onnan indíthatja a barbár karaktert, ahonnan a legmegfelelőbbnek tartja. Ezek a készletek elsősorban embereknek alkalmasak, de a DM, belátása szerint más fajokat is engedélyezhet. A nem-fegyveres szakértelmek között található túlélés a karakter otthoni környezetére vonatkozik (erdő, sivatag, hegyesség, stb.).

FEGYVERFORGATÓ KÉSZLETEK

BARBÁR HARCOS

Követelmény: A barbár harcosoknak indulásukkor legalább 11-es egészséggel kell rendelkezniük.

Szerep: A barbár harcosok a legáltalánosabb barbárok. A civilizációtól távoli népek

gyermekai, akiknek keményen meg kell küzdeniük az életben maradásért. Ők a törzs harcosai, fő feladatuk a vadászat. Ritkán vetődnek el a civilizált vidékekre és általában bizalmatlanok az idegenekkel.

Fegyveres szakértelmek: A barbárok klasszikus fegyverei a csatabárd, a fattyúkard, a dárda, a tör és a rövid íj. Ha az indítás után alkalmuk van rá, bármilyen más fegyvert kitanulhatnak.

Nem-fegyveres szakértelmek: *Bonusz:* Túlélés, Vadászat *Ajánlott:* Nyomkövetés, Kitarítás, Tűzgyújtás, Irányérzékelés, Időjárásérzékelés, Állattismeret

Páncél/Felszerelés: A barbárok legfeljebb láncingnek (AC5) megfelelő páncélt viselhetnek. Pajzsot hordhatnak és kitanulhatják a kétfegyveres harcot. Egyszerre csak annyi felszerelésük lehet, amennyit elbírnak.

Speciális előnyök: A barbárok otthon vannak törzsükben, onnan segítségre, támogatásra számíthatnak. Otthonos terepen (amilyenen felnöttek, pl. erdő) +2-t kapnak meglepésre, ellenfeleik pedig -2-t az ő meglepésükre.

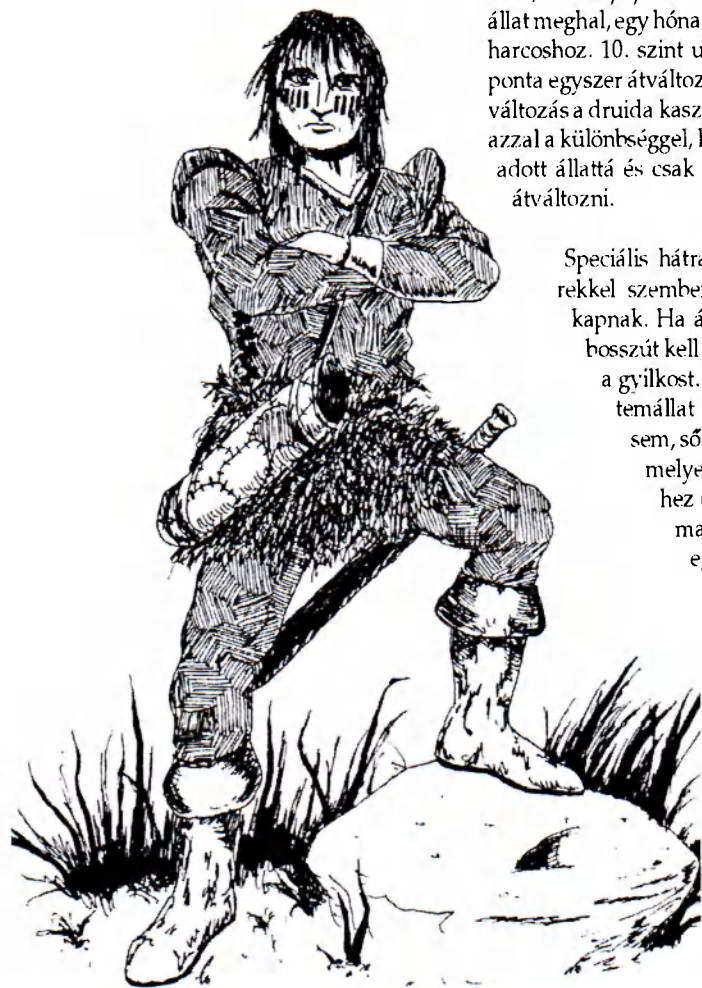
Speciális hátrányok: A barbárok babonások. A karakter indítása előtt a játékosnak és a mesélőnek meg kell egyeznie legalább öt babonában, amiben a karakter (és törzse) hisz. Ezeknek megfelelően kell mindig viselkednie. Ilyen babona lehet például: A varázslók mind gonoszak. A törpök aranyat esznek. Vihar után két napig nem szabad utazni, mert ki kell békíteni a háborgó szellemeket, stb. A barbár harcos a tények nem rendítik meg a babonába vetett hitében. (Hiába kalandozik együtt több éve egy törppel, meg van győződve róla, hogy az titokban aranyat eszik.)

TOTEMISTA

Követelmény: A totemista barbároknak indulásukkor legalább 11-es egészséggel kell rendelkezniük.

Szerep: Sok barbár törzs származtatja magát valamilyen állattól. Gyakran ez az állat

adja a törzs nevét is (a Fekete Farkas törzse, a Fűrge Kígyó törzse, stb.). Ezeknek a törzseknek különleges kapcsolatuk van a totemállatokkal. Szentként tisztelik az állatot, azt megölni pontosan olyan bűnnek számít, mint a törzs egy tagját legyilkolni. Ezek a törzsek talán még távolabb állnak a civilizációtól, mint az előbb említett barbár harcosok. Nem értik a



civilizált népeket, azokat tartják barbároknak. Ha valaki megöli a törzs totemállatának egy példányát, a törzs örökös ellensége lesz. Az alább közölt készlet ezen törzsek legmélyebb hitű harcosait írja le.

Fegyveres szakértelmek: A totemisták kezdetben nem tanulhatnak ki olyan fegyvereket, melyek teljes egészében fémből készültek (pl. kardok), nem érthetnek a számszerű használatához sem. Később, ha alkalmuk adódik, kitanulhatják ezeket a fegyvereket is.

Nem-fegyveres szakértelmek: *Bónusz:* Állatismeret *Ajánlott:* Túlélés, Nyomkövetés, Tűzrakás, Kitartás, Állatidomítás, Vadászat

Páncél/Felszerelés: A totemisták legfeljebb szöges borpáncélt hordhatnak. Pajzsot viselhetnek. Nem lehet tulajdonukban több dolog, mint amennyit elbírnak.

Speciális előnyök: A totemállat fajának egy példánya sem támadja meg a harcost, még mágia hatása alatt sem. A totemisták indulásukkor kapnak egy állattársat. Ez az állat abból a fajtából való, ami a törzs toteme. Az állat mindenhová elkíséri a harcost, ha kell, segít megvédeni az életét. A harcos és az állat között mentális kapcsolat van, melynek hatótávolsága 20 méter (60 láb). Az állat nem intelligensebb, mint fajtájának átlagos képviselői. Ha az állat meghal, egy hónap múlva új csatlakozik a harcoshoz. 10. szint után a harcos képes naponta egyszer átváltozni totemállatává. Az átváltozás a druida kasztnál leírthoz hasonlatos, azzal a különbséggel, hogy a totemista csak az adott állattá és csak naponta egyszer képes átváltozni.

Speciális hátrányok: Civilizált emberekkel szemben +4 reakció büntetést kapnak. Ha állattársuk meghal, vérbosszút kell állniuk, meg kell ölniük a gyilkost. Nem támadhatják a totemállat fajának egy példányát sem, sőt az olyan szörnyeket se, melyek hasonlítanak a totemhez (a farkas törzsből származó nem támadhat meg egy farkasfejű démont).

ACÉLHARCOS

Követelmény: Az acélharcosoknak legalább 15-ös erővel és 13-as egészséggel kell rendelkezniük indulásukkor. Jellemük nem lehet kaotikus.

Szerep: Vannak törzsek, melyek még nem ismerik a fémek

megmunkálásának mesterségét. A fémfegyverek, melyek civilizáltabb területekről, esetleg zsákmányként kerülnek hozzájuk, nagy becsben állnak. Csak a törzs legkiválóbb harcosai használhatják őket. nem ritka, hogy egy-egy ilyen fegyver generációról generációra száll. Gyakran egy-egy fémfegyverért folyik a háború a törzsek között. A harcosokat, akik leggyakrabban a törzsfő személyi testőrségét adják, különleges tisztelet övezi. Különös kapcsolat alakul ki a fegyver és gazdája között, szinte már eggyé válnak. Ez a készlet az ilyen elit harcosokat írja le.

Fegyveres szakértelmek: Az acélharcos indulásakor szabadon (szakértelem hely elköltése nélkül) specializálódik választott fegyverére (arra a fémfegyverre amivel rendelkezik). Ezen felül kitanulhat még bármilyen olyan fegyvert, melyben nincs, vagy csak nagyon kevés fém van (pl. dárda, íj, bunkó, csúzli). A későbbiek során bármilyen fegyvert kitanulhat, ha alkalmuk adódik rá.

Nem-fegyveres szakértelmek: *Bónusz:* Vak-harc *Ajánlott:* Túlélés, Kitartás, Nyomkövetés

Páncél/Felszerelés: Az acélharcosok bármilyen páncélt hordhatnak, mely nem ad jobb védettséget, mint a láncing, bár kezdetben nem juthatnak hozzá semmilyen fémpáncélhoz. Egyszerre csak annyi felszerelési tárgyuk lehet, amennyit elbírnak. Induláskor kapnak egyet választott fegyverükből.

Speciális előnyök: Az acélharcost különleges kapcsolat fűzi fegyveréhez. Választott fegyverére a szabad specializációból eredő bónuszokon felül +1 támadást kap.

Speciális hátrányok: A fegyverhez kötődő kapcsolat hátrányokkal is jár. Az acélharcos az adott fegyverhez kötődik, nem pedig a fegyver fajtához. Nem cserélheti le másikra (akár mágikusra se) amíg az adott fegyver egyben van. Csatában csak akkor használhat más fegyvert, ha választott fegyverével nem képes megsebezni ellenfelét. Ha fegyvere elveszik vagy elpusztul, az azt követő egy hónapon át -4-gyel támad.

PAP KÉSZLETEK

TOTEMISTA SÁMÁN

Követelmény: A totemista sámánoknak legalább 12-es egészséggel kell rendelkezniük indulásukkor. Jellemük második komponensében (jó/gonosz) semlegesnek kell lenniük.

Szerep: Ezek a papok a már korábban ismerttetett totemista törzsek lelki vezetői. Bár némely pontban hasonlítanak a druidákhoz, sokban különböznek is tőlük. A totemista sámánok nem az egész természetet, csak totemállatukat tisztelik. Sokkal harciasabbak is mint a druidák, ha valaki megöli totemállatuk fajának egy példányát, a törzs egy tagját öli meg. A totemista törzsek közti háborúk általában így kezdődnek. A sámánoknak nagy hatalmuk van a törzsben, gyakran parancsolnak még a törzsfőnek is. Egy törzsben általában egy sámán és annak két tanítványa van. Ha a sámán meghal, a tanítványok megküzdönek egymással, a vesztes, ha életben maradt, elhagyja a törzset.

Fegyveres szakértelmek: A totemista sámánok főként olyan fegyvereket használnak, melyek valamilyen módon kapcsolatban állnak totemállatukkal (a kígyó-törzsbőliek tört, lehetőség szerint mérgezve; a sas törzsből valók íjat, a farkas törzsből származók csatabárdot, stb.). Ezen kívül bármilyen nem éles fegyvert kitanulhatnak, ám ha csak tehetik, az állattal kapcsolatos fegyvert használják.

Nem-fegyveres szakértelmek: *Bónusz:* Állatismeret, Állatidomítás *Ajánlott:* Helyi történelem, Növénytan, Gyógyítás

Páncél/Felszerelés: Nem hordhatnak láncingnél jobb páncélt. Pajzsot nem viselnek. Ruházatukon mindig hordaniuk kell valamilyen a totemállatra utaló jelet (ez lehet egy elhullt állatbőréből készült köpeny, sapka vagy a madár néhány tolla, stb.).

Szférák: *Nagyobb:* Állat, Időjárás, Harc; *Kiseb:* Növény, Gyógyítás, Védelem

Speciális előnyök: A sámán indulása kor kap egy állattársat, részletesen lásd a totemista harcos készletnél. A totemista sámánok automatikusan rendelkeznek az alábbi képességekkel: Beszéd az állatokkal (*Speak with Animals*) és Barátság az állatokkal (*Animal Friendship*), ezek csak totemállatokra hatnak. Hatodik szinttől naponta egyszer képesek megidézni totemállatuk fajából 1-4 példányt. Ehhez egy teljes körön át hangosan kántálniuk kell és kezükkel a megfelelő mozdulatokat végezniük. Az állatok 3-8 kör múlva érkeznek meg, és a sámán segítségére sietnek. Nyolcadik szinttől naponta egyszer képesek felvenni a totemállat alakját. Az átalakulás a druida kasztnál leírthoz hasonlatos, azzal az eltéréssel, hogy naponta csak egyszer használható és csak a totemállattá képes változni. Tizenkettedik szinttől naponta egyszer képesek totemállatuk óriás változatát megidézni. A képesség a normális állatok megidezéséhez hasonló, de mindig csak egy érkezik. (Statistikái a Szörnykönyvekben található Óriás Állatokéval megegyező (pld. *Giant Eagle*, *Giant Scorpion*, stb.). Ha ilyen nem található, a DM-nek kell a megfelelő statistikákat kreálnia.)

Speciális hátrányok: A totemista sámánra ugyanazok a korlátozások vonatkoznak, mint a totemista harcosokra. Ezen felül, ha ruhájukon nem hordják totemállatuk jelét (bőr, toll, stb.), nem képesek varázsolni.

VARÁZSLÓ KÉSZLETEK

BARBÁR VARÁZSLÓ

Követelmény: A barbár varázslóknak induláskor legalább 12-es erővel és egészséggel valamint 15-ös intelligenciával kell rendelkezniük. Lehetnek, bár ez ritka, specialisták.

Szerep: Egyes törzsek, főként azok, melyek viszonylag közel laknak a civilizált vidékekhez, ismerkednek a mágiával. A legkitűnőbb elméjük kezdik elsajátítani a varázslás tudományát. Nem tagadják meg azonban barbár neveltetésüket sem, nem mennek a gyanús városokba tanulni. A varázslói tudományokban nem tökéletesen járatosak, sok babonáság övezi a mágia tudományát.

Fegyveres szakértelmek: A varázslóknak engedélyezett fegyvereken felül a barbár varázslók kitanulhatják a kézi szekerce és a dárda használatát is.

Nem-fegyveres szakértelmek: *Bónusz:* Túlélés *Ajánlott:* Írás-olvasás, Varázslat ismeret, Asztrológia, Időjárásérzékelés, Irányérzékelés

Páncél/Felszerelés: A barbár varázslók hordhatnak bőrpáncélt és ebben varázsolni is képesek.

Speciális előnyök: A karakter indulásakor kiválaszthatja, hogy a szekerce, vagy a dárda legyen-e az a fegyver, melyhez jobban ért. Erre a fegyverre +1 támadást és sebzést kap. Mint-hogy autodidaktaként tanulta a varázslást, a szintlépéshez nincs szüksége mesterre. Két hét megszakítatlan nyugalom azonban neki is kell.

Speciális hátrányok: A barbár varázslót gyanúsán méregetik társai is, barbárokkal szemben +2, civilizált népekkel szemben +3 büntetés jár a reakciódobásra. A varázslatokat nem ismeri olyan tökéletesen, mint a civilizált mágusok, mágiájához sok hiedelem, megalapozatlan babona is csapódik. Ezért számára bármilyen varázslat elmondása dupla annyi ideig tart, mint más mágusoknak.

TOLVAJ KÉSZLETEK

ERDŐJÁRÓ

Követelmény: Az erdőjáróknak kezdetben legalább 11-es erővel és egészséggel kell rendelkezniük.

Szerep: Az erdőjárók a barbárok kémei. Idejük nagy részét az erdőben töltik, a törzset fenyegető veszélyeket kutatva. Senki nem tájékozódik náluk jobban a rengetegekben. Ha tehetik, kerülik a nyílt összefüggéseket, inkább lesből, csellel támadnak.

Fegyveres szakértelmek: Bármilyen, a tolvajoknak engedett fegyverhez érhetnek.

Nem-fegyveres szakértelmek: *Bónusz:* Nyomkövetés, Túlélés, Csapdaállítás *Ajánlott:* Tűzrakás, Időjárásérzékelés, Irányérzékelés,

Állatismeret, Növényismeret, Futás, Kötélhasználat

Páncél/Felszerelés: A tolvajoknak engedett páncélokot hordhatják, pajzsot, mint a tolvajok, nem. Egyszerre nem lehet több holmijuk annál, amit elbírnak

Tolvajképesség módosítók: Zsebmetszés: -15% Zárnyitás: -15% Csapda észlelés/eltávolítás: +10% Csendes mozgás: +15% Árnyékban rejtőzés: +15% Zajok észlelése: +10% Falmászás: +5% Nyelvek olvasása: -25%

Speciális előnyök: Saját törzsükben nagy megbecsülésben részesülnek az erdőjárók, reakciódobásukhoz -3 bónusz járul, ha a saját törzsük tagjaival van dolguk. Senki sem ismeri náluk jobban a vadont. Otthonos környezetben (erdő, sivatag, stb.) +2-t kapnak meglepési esélyükre.

Speciális hátrányok: Más törzsből valók bizalmatlanok az erdőjáróval szemben, általában kémnek tartják. Reakció módosítójuk +3. Civilizált környezetben nem találja fel magát az erdőjáró, meglepésére ilyen esetben -2 büntetést kap.

-mag-



1991

FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények játékkönyvek

AD&D és más szerepjátékok kalandmodulok

4-6-8-10-12-20-30 és 100 oldalú dobókockák

karakterlapok, művészeti albumok figurák, modellfestékek, társasjátékok poszterek, matricák, ajándéktárgyak egyéb kellékek

Új: angol nyelvű Tolkien, Lovecraft és Star Wars regények Star Wars modellek

AMAZING ENGINE – új szerepjáték

EZT LÁTNI KELL!

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

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

AZ UTOLSÓ XIRNOXVADÁSZAT

A mocsár fölött lebegő köd oszladozóban volt, és lassan láthatóvá váltak a sűrű, fekete porfelhők, amelyek a világégés óta árnyékba borítják az egykor napfényes bolygót, Ghallát. Már több mint egy éve, hogy a nap fénye csak néha-néha szűrődik át a sötét égi takarón, mely az égboltot örökös egyhangú szürkére változtatta. Eső csak ritkán esik, hó pedig egyáltalán nem – úgy tűnik, az egymást váltó évszakokat végleg elűzték a mindenség energiáit szabadon engedő, egymással háborúzó varázslók.

És a teljes pusztulástól megmenekült területek közül ez a végtelen ingovány lehet a legrosszabb, ahol egy Túlélő tartózkodhat – állapította meg magában Szökellő Gazella, a kecses léptűnek egyáltalán nem mondható troll hajadon. Szívából jövő sóhajjal nézett végig a szedett-vedett társaságon, ahogy térdig az iszapos lében, zombékról zombékra lépkedve követték. Ki a kalandvágó, ki az arany ígérete, ki más, kevésbé nyilvánvaló okokból csatlakozott az óriási kiterjedésű mocsár mélyére induló expedícióhoz. Legjobban az alakváltók és a kobuderaák tudtak alkalmazkodni a mostoha körülményekhez: az előbbieket testük apró átalakításaival, az utóbbiak végtelen fegyelmeltségükkel és kitalálásukkal. A legtöbb baj a gnómmal volt: kiemelkedő varázstudásával sem tudta ellensúlyozni azt a többletmegeterhelést, amely gyenge fizikuma miatt érte.

Élelmük már napok óta elfogyott, a nádasok mélyén és az iszapban rejtőző ocsmányságok húsán éltek. A takarékosabbak vizesömlőjének alján volt még néhány kortynyi víz, a többiek azonban tegnap óta bogycák levét és a poshadt, fertőző dolgoktól nyüzsgő lét itták. A rambó bogár málhások közül hármat az ingovány nyelt el, kettőt pedig Gazella púpos burástyája falt fel egy óvatlan pillanatban. A szintén teherhordónak használt idomított szörnyeteg sohasem ártott volna gazdájának, és elkötött tojócsove megakadályozta, hogy bárkibe is belepetézzon. Éhségét azonban neki is csillapítania kellett, ha a kétlábúakkal nem volt szabad, maradtak a hatlábúak. Mintha mindez nem lenne elég, az Árnymanó Érdekvédelmi Szövetség kopója, Fekete Saminhu is állandóan a nyomukban volt bandájával. Ez az árnymanók módszere: megvárják, amíg valaki kikaparja a gesztenyét, aztán az utolsó pillanatban elragadják tőle. Nem véletlenül hozta magával a több mázsás, de bájosan mosolygó copfos, vörös hajú troll leány a kobuderaakat – bár a vastag bőrű, hatalmas testű szörny ellenében nem sok hasznukat látják majd, de a Sunyi Lopózkodók ellen nem találhattak volna jobb védelmet.

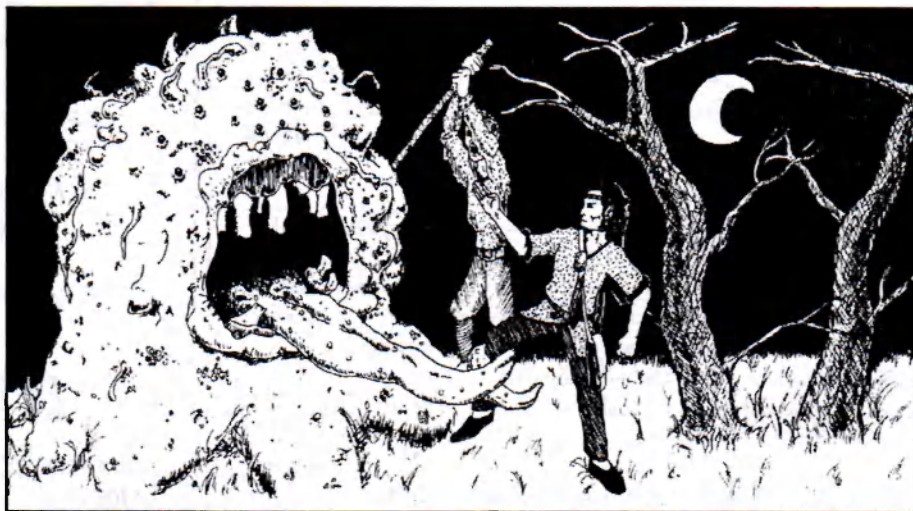
Hirtelen éles kiáltás hangzott hátulról. Az ingovány vizéből síkos, fekete testek bukkantak elő, és a hátvédet jelentő törpére és elfre vetették magukat. Don Calonit, ezt az apró, de mokány kis fickót a többiek kinevették, amikor talpig bronzpáncélban érkezett meg az induláshoz – mindenki biztos volt benne, hogy az első hús lépés után el fog süllyedni. A törpe azonban még mindig velük volt, és a hatalmas páncélzat előnyei hamar nyilvánvalóvá váltak. Most is, míg a meglepetészerűen támadó umor piócák pillanatok alatt feltálták az elfet, harapásaik ártalmatlanul csúsztak le a vastag fémpáncélt viselő kalandozóról. Mielőtt még a többiek közbeavatkozhattak volna, Don Caloni már fel is aprította a vaskos mocsári férgeket.

Szótlanul haladtak tovább – ennyi volt a gyászszertartás az egyre fogyatkozó csapat részéről. Induláskor mindnyájan tudták – ha sikerrel járnak,

gazdagok lesznek, ha nem, már az életben maradásukat is nagy szerencsének köszönhetik. A mocsár mélyén élő legendás szörnyet, a xirnóxtot még egyikük sem látta, de létezését már számtalan utazó elbeszélése igazolta. Bár pontosan nem tudták, mire számíthatnak, az egyértelmű volt, hogy hatalmas és vérszomjas lényvel kell szembenéznük. Nyilvánvaló volt, hogy a fele társaság ott fogja hagyni a fogát, az összeg azonban – amit a quilli varázsló a szörny szívéért kínált fel – minden képzeletet felülmúlt.

Már kezdett sötétedni – amire a jelen körülmények között talán jobb kifejezés, hogy kezdett még sötétebb lenni – amikor találtak egy táborozásra alkalmas, szilárdnak tűnő szigetecskét. Mindenki sietősen bekente magát a biborgörény váladékával, reménykedve, hogy ezzel valamennyire távol tudják tartani a vérszívókat az éjszaka folyamán. Azután az első örök kijelölt kobudera kivételével mindenki becsavarta magát pokrócába, és pillanatok alatt álomba merült. Nem is annyira az árnymanók miatt nem gyűjtöttak tüzet, hanem azért, mert egyetlen száraz ágat sem lehetett az örökké nyirkos ingoványban találni. Inkább egymáshoz bújtak, Maldinger, a gnóm kivételével, aki néhány halványvörös nekrofún tövében kucorodott le.

Velőtrázó sikolyra ébredtek az éjszaka közepén. A fellobbanó fáklyafényeknél irtóztató látvány tárult a szemük elé. Egy óriási, lila testű szörny magasodott a szerencsétlen gnóm fölött. Tátott szájából méteres agyarak villantak elő. Valószínűtlenül hosszú nyelve a varázstudót tartotta fogva, aki magatehetetlenül, sápadt arccal tűrte, hogy az ocsmány szerv fojtogassa. Az éppen örködő Szökellő Gazella ocsúdott fel elsőként: göcsörtös bunkójával hatalmasat vágott a szörny oldalára. A fegyver lepattant, mintha gumifára ütött volna – a lény bőrén semmilyen sérülés sem látszott. A következő Ti Cseng volt, a kobudera harcművész. Csapásai valóságos sziklazuhataként zúdultak a teremtményre. A megtámadott lassan visszahúzta a nyelvét, majd oldalt fordulva, kilötte a mellette ugráló kobudera. A hosszú, ragadós szerv egy pillanat alatt Ti Cseng lábára tekeredett, és már húzta is befelé, a hatalmas szájba. A két alakváltó eközben csontszuronyával próbált sebet ejteni a szörnyön, kevés sikerrel. A büszke kobudera egyetlen jajszó nélkül tűnt el az agyarak mögött, elmúlását egy hangos recsenés jelezte. Ezután a három és fél méter magas hústoronny megfordult, és cammogva elindult a mocsár belseje felé. Gazella visszatartotta az üldözésre induló csapatot.



* a szerző megjegyzése: Bár a novella a Túlélők Földjének környezetében játszódik, természetesen nem a játékban megtörtént eseményeken ill. ott teljes mértékben megvalósítható dolgokon alapszik.

– Ebben a sötétségben biztos halált lelnék a mocsárban! A bosszúval reggelig várunk kell. – A távozó szörny háta még jó ideig kiváló célpontot nyújtott a nyilaknak és parittyalövedékeknek, de mintha csak szúnyogcsípések lettek volna számára, fel sem vette őket.

– Ó, Raia, az a magasságos... – nyögte a gnóm, aki lassan kezdett magához térni. – Ez volt a ximox! Miért hagytátok futni? – a többiek döbbenet és gyanakodva néztek a halottnak hitt Maldingerre.

– Semmi bajod? – Kérdezte Aiya Mhorfunt, a vékonyabbik alakváltó.

– Semmi, kivéve az iszonyatos fejfájást. – morogta a gnóm. – Mintha az életesszenciámat szívta volna el ez a csúfság. – Néhány mozdulatot tett, és furcsa szavakat kezdett mormolni. Aztán lemondóan megrázta a fejét. – Most valahogy nem megy a dolog, majd reggel próbálkozom a gyógyítással.

– Jónéhány sebet ejtettünk a ximoxon, ha aprókat is – mondta töprengve Gazella. – Azt hiszem, le tudjuk gyógyítani, ha holnap a nyomába eredünk. Sajnálom, ami Ti Csenggel történt. Nem tudtuk, mire számítsunk, hogyan harcoljunk ellene – most azonban van már némi tapasztalatunk. Úgy látszik, az ütőfegyverekkel nem sok sebet tudunk rajta ejteni, és a szuronyok sem voltak elég hatékonyak. Inkább csontszablyát vagy bronzpengét használjatok, és ne menjetek hozzá nagyon közel – sokkal fűgőbb, mint amilyenek kinéz, és akit egyszer elkap, azon nem tudunk segíteni. – A csapat tagjai egyetértően bólogtak, aztán fáradtan, fejükben nyomasztó gondolatokkal a rémületes lényről, aludni tértek.

A reggel a már megszokott sűrű köddel várta őket. A kalandozók hosszasan dörzsölgették elgémberedett tagjaikat, majd nekiláttak, hogy enni-valót gyűjtsenek. Maldinger eközben elmormolt egy gyógyító varázslatot, és ettől mindjárt jobb kedvre derült. Don Caloni az umor piócákkel folytatott csatában szerzett sebeit borogatta különböző gyógyfűvekkel.

A második csata már jól szervezett, stratégiai szempontból kiválóan átgondolt rajtaütés volt. A ximox fészket nem messze, egy rty'ill nádásban találták meg. A két ember magasságú, karvastagságú nádak között könnyedén lehetett követni az óriási test által vágott ösvényt. Gazella rövid fohászt mormolt istenéhez, Fairlighthez, majd jelt adott. Egyszerre támadtak minden oldalról, a kobudérak instrukcióinak köszönhetően szinte hang nélkül. A nádas mélyén heverő félelmetes lila tömeg láttán néhányan elbizonytalanodtak – sehol sem voltak láthatók az előző nap okozott sebek. A nyílzápor után pengék fúródtak a húsos testbe, lándzsák hatoltak át a vastag bőrön. A ximox iszonyatos bőrdülést hallatott, majd kitérte a pófáját, és előbőfögte a gyomrában felhalmozódott maró, savas anyagot. A találat Aiya Mhorfunt és egy kobudérát ért – az alkímisták által sem ismert összetételű természetes mérég egy pillanat alatt lemarta a húst csontjaikról, csak a grotesz, füstölő csontváz maradt.

A szörny megfordult, és kiűtötte a körülötte ugráló másik alakváltó kezéből a csontszuronyt, majd nyelvét a varázsolni készülő gnóm felé lőtte. A szerencsétlen kis fickó a következő pillanatban már gúsba kötve csúszott az agyarakkal teli állkapocs felé. Az alakváltó, bosszúért kiáltva szétégetett testvére miatt, a ximoxra vetette magát. Karmai megnyúltak, hosszúra, hegyesre nőttek, ezeket a tigriskarom-szerű végtagokat vágta a hatalmas testbe. Gazella megdöbbenve látta, hogy kardja körül, amely épp inakat metszett át, a bőr és a hús összeforr, és a következő pillanatban már úgy fogva tartja fegyverét, mintha az egy sziklába szorult volna bele. Villámként hasított agyába a felismerés – a ximox a gnóm varázserejét szívja el, ezáltal regenerálódik! Csatazajt hallott az ösvény végéből. Odapillantva látta, hogy Don Caloni egy csapat törökkel hadonászó árnymanót próbál visszatartani. Fekete Saminhu egy kicsit korán érkezett! Félt, hogy lemarad az osztozkodásból. Nem osztanak itt mást, csak halált – abból pedig bőven fog jutni nekik is... A troll leány egyetlen csapással elvágta a ximox nyelvét, amely a gnómot tartotta fogva, majd odakiáltott a többieknek:

– Vissza, az állatokhoz!

A túlélők kétségbeesetten menekülni kezdtek, az árnymanók pedig beözönltek a tisztásra. Saminhu arcáról lehervadt a vigyor, ahogy egyszeriben szembetalálta magát a toronymagas mocsári szörnyvel. Még fel sem ocsúdatott, a ximox már előre is hajolt, és miután kettéharapta az árnymanó vezért, savaradattal borította be a mögötte nyüzsgő orgyilkosokat. A troll nő és társai még messziről is hallották az árnymanók halálsikolyait és a jóllakott ximox bőfögesét.



Visszaérve a táborhoz szomorúan tapasztalták, hogy a púpos burástya felfalta a maradék háticasokat is. Maldinger – elvesztve varázserejét – továbbra sem tudott gyógyítani. Már csak nagyon kevesen maradtak – Szökellő Gazellán, az életben maradt Morfun fivéren, és a gnómon kívül már csak a törpe és egy fiatal kobudera, Sörtehajú Ninsai volt velük. Lelkesedés, izgatottság már csak Don Caloni szemében csillogott, a többiek reményvesztetten, üres tekintettel bámultak maguk elé. Mégis úgy döntöttek, hogy újból megpróbálják egy kétségbeesett kényszerpihenő után.

Most már számítottak a savra, és az árnymanóktól sem kellett tartaniuk. A gnóm messziről, az időközben visszaótt nyelv hatósugarán kívülről segítette társait varázslatokkal. A jól páncélozott, sokat kibíró troll és törpe közelről, két ellentétes oldalról aprították a szörnyet, a kobudera felkapaszkodott egy rty'ill nádra, és onnét nyilazott a ximoxra. Ulrik Morfun komoly sebet kapott a savas köpétől, de azért bátran harcolt, felkapaszkodva a lény hátára, tigriskarmait kieresztve.

Gyorsan kiderült, hogy a ximox nem tudja magát a varázstudó energiáival regenerálni – a nagy, felkötött és a kicsi, fogcsorbítóan kemény, élesek

csípő egyszerűen nem engedték, hogy az éltető forrást megközelítse. A gyomrában lassan ismét összegyűlt savat ugyan újból elköpte, de a kellemtelenkedő kis humanoidok most már könnyedén elkerülték. Bár időközben sikerült megszabadulnia a hátára kapaszkodott élősködőtől, szétvágott nyelve, a testén szaporodó sebek, és az egyre elhatalmasodó fáradtság lassan rombolta állóképességét.

A csapat majdnem húsz percen át küzdött a hústorony ellenében, míg végül a hatalmas lény – elvesztve létfontosságú szerveinek legtöbbjét – feladta a fennmaradásért folytatott küzdelmet, és nagy puffanással a mocsárba dőlt. A törött gerincű és bezúzott koponyájú alakváltó lassan süllyedt mellé az iszapban. A kobudera és a gnóm az ezernyi sebből vérző Don Calonit ápolták. A törpe hasznavehetetlenségig horpadt bronzpáncélja Morfunnal együtt süllyedt, de legalább megmentette viselőjét, a biztos haláltól. Gazella is kapott néhány sebet – bár ő többnyire hátulról támadt – de ezek gyorsan beforrtak, a trollok regenerációs képességeinek köszönhetően.

A troll leány felerősítette a közelben kikötött burástyája hátára a három ételmezt, vizet és felszerelést tartalmazó csomagot, melyet az árnymanók hagytak hátra, majd csontkését használva kapaszkodónak, felmászott a ximoxtetem hátára. Kardját a húsba dőve, lassan vágni kezdett. A többiek izgatottan figyelték. Az óvatosan dolgozó Gazella ledobálta a kimetszett húsdarabokat, majd lenyúlt a sárgás vértől lucskos, irtóztató büzt árasztó testbe, és rövid kotorászás után kiemelte a jókora ximox szívet. Ahogy lecsúszott a dögről, a gnóm rögtön ott termett mellette, kezében a sullár hólyaggal, amelyből tartósító folyadékot csöpögtetett a fekete húsdarabra. Ezután Gazella, arcán diadalmas mosollyal, a levegőbe emelte a szívet. A fáradt, sebesült, meggyötört társaság tagjai egyhangú üdvözlésben törték ki.

Ami a következő pillanatban történt, villámgyorsan zajlott le, és senki sem számított rá. A burástya előrenyújtotta hosszú nyakát, kitérte hosszúra, hegyes fogakkal teli pófáját és hamk, nekapta az előtte lógó finom csemegét. Sejtve, hogy rosszat csinált, csak néhány rágással, majdnem egyben nyelte le a szívet, kidudorodó nyaka jelezte a falatok gyomor felé vezető útját. A rövid ideig tartó dermedt csendet Don Caloni törte meg, ahogy dühöd kiáltással előkapta bronzpengéjét, és a teherhordó állatra vetette magát. A többiek egy pillanat múlva követték, csak a befogás és idomítás nehézségeire emlékező Szökellő Gazella habozott egy ideig. Egy perc múlva ott hevert a földön lefejezve a néhai burástya, felvágott hassal, benne a törpe turkáló kezével. Nem törődve vele, hogy a borzalmasan erős emésztőnedvek a kezét égetik, addig keresgélte, amíg meg nem találta az elnyelt szívet. A kedvencét ismerő troll egy perccel előbb tudta már, mint a többiek: a két és fél méter magas falógép ennél nagyobb dolgokat is meg tud emésztetni tíz perc leforgása alatt. A drágakónél is értékesebb ximox szívből csak néhány undorító, fekete darabka maradt, bármilyen gyorsak is voltak az önjelölt boncmesterek.

Miután a csomagokat hátukra kötötték, a csapat tagjai elindultak hazafelé, a mocsáron keresztül. Az út végig veszekekléssel telt, egyetlen dologban értettek csak egyet: ez volt az utolsó ximoxvadászatuk.

Eric the Unready

Felkészületlen Eric történetét a Legend Entertainment Company vitte gépre. Egy meglehetősen érdekes (és néha fásársztó) műfajt képvisel a játék: fantasy-paródia. Felkészületlen Eric a lehető legszerencsétlenebb lovag, aki valaha létezett. Neki minden balul üt ki, házak dőlnek romba körülötte, a lovagiskolából ki akarták rúgni. A mi feladatunk az, hogy a számtalan mulatságos helyszín és kaland közepette Eric igazi lovaghoz méltó tettet hajtsunk végre – persze a maga sajátos módján.

Mielőtt nekikezdenénk a játéknak, nem árt, ha felfrissítjük angoltudásunkat, hiszen – bár grafikai és hangeffektusokkal alaposan megtízszelt programról van szó – mégiscsak egy kalandjátékkal állunk szemben. Az sem árt, ha angolstárunk is kéznél van, mert pl. én sem tudtam, hogyan kell angolul kotkodácsolni, pedig szükséges van rá.

Akik ismEric a Gateway Corporation c. játékokat, azoknak semmi újat nem kell megszokniuk az irányítás terén, ugyanis a gyártók pontosan ugyanazt a barátságos ablaktechnikát alkalmazták. A mondatokat szöveglétekből egyszerűen kényelmesen összerakhatjuk (persze kézzel is beírhatjuk), sőt a program udvariasan a szöveg elejére rendezi az aktuális helyszínen alkalmazandó igék fontosabbjait. A helyszínt látkepe grafikusán megjeleníthető. Ha a képen egy tárgyra kattintunk az egérrel, akkor alaposabban megvizsgáljuk a tárgyat, ha pedig dupla gombnyomást eresztiünk el, akkor a "kézenfekvő" dolgot csináljuk a tárggyal (többnyire felvevesszük). Ha mozogni akarunk, akkor sem kell gépeléssel fásársztani magunkat: az irányítást megfelelő szűrőre kattintva Eric már megy is, amerre akarjuk.

Hasznos parancsok még: Save, Restore – játékállás kimentése ill. visszatöltése, Score – aktuális pontszámunk, Music/Sound on/off – Zene ill. hanghatások ki-be kapcsolása.

ÚT A SIKERHEZ

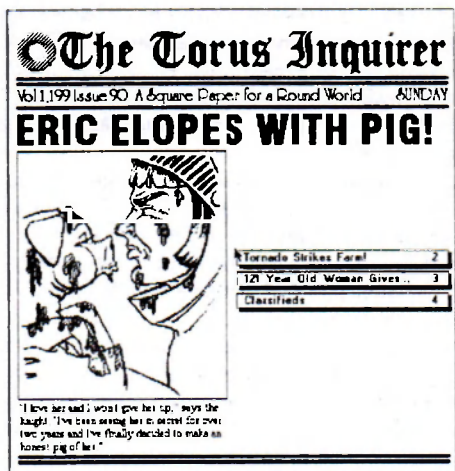
Következzék most a győzelemhez vezető út szükségesszerű leírása kitérők és mellékvágányok nélkül. A játékban az itt vázoltnál sokkal többféleképpen manipulálhatjuk a rendelkezésre álló tárgyakat és lényeket. Érdemes próbálkozni: sok mulatságos reakció csáltható ki a programból.

A bevezető megtekintése után (ami már előre jelzi, mi vár rekeszizmainkra játék közben) a lovagrendben felettünk álló tiszt (shop steward) kiadja az első, épp nekünk való feladatot: egy közelben lakó paraszt lányát az arra járó boszorkány disznóvá varázsolta. Elég, ha egy csókot nyomunk a malacka orrára és már jöhetünk is haza. Megérkezésünk után ezt nyomban meg is tenénk, de a malac elszalad és pontosan a pócegödörbe veti magát, mászhatunk utána! Az udvari illemhelységben találunk egy újságot. Ezt vegyük fel (ezentúl minden új nap reggelén találunk újságokat), érdemes elolvasni. Ha kiröhögöttük magunkat, menjünk be az istállóba, vegyük fel a kötelet

és a szekrényből minden üvegsét. A Cowpectate valamit tehéngyógyszer, a Tort-Ease altató, a Hog-wild meg szerelmi bájjal, csak disznóknak. Vissza az illemhelyre, erősítsük a kötelet a kámpóhoz és másszunk le a trutyiba. Adjuk oda a malacnak a Hog-wild-ot, erre persze ránk csimpaszkodik. Másszunk fel a gazdához: már csak a csók van hátra. Amint a csók elcsattan, jön a meglepetés: hazajön a gazda lánya, tévedés volt az egész. Mérgeesen megünnösködni az istállóba, de a tehének megvadulnak a belépő (és eléggé büdös) Eric-től, égszakadás, földindulás, jobb, ha elhúzzuk a csókot...

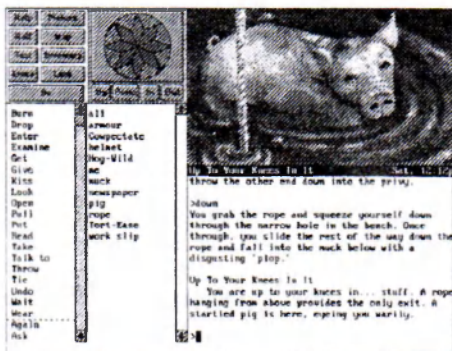
Miközben hazafelé trappolunk és a romba dőlő tanyán meditálunk, egy elegáns kocsi húz melénk. Uralkodónk, Fudd király lánya, Lorealle hercegnő utazik benne. Kedvesen fel is vesz kocsijára és hazáig beszélgethetünk vele. A hercegnő elmondja, hogy ő tökéletesen bíz a Rombuszasztal Lovagjaiban és nem fél semmitől, bár szegény apja szíve megszakadna, ha vele történe valami.

Másnap reggel ismét átkozhatjuk saját butaságunkat: éjszaka berozsdásodott a páncélunk és mivel nem vettük le magunkról, mozdulni sem tudunk. Sebaj hamarosan jön a fegyverhordozónk, és kiszabadít. Közben lihegve közli, hogy baj van: Lorealle hercegnőt elrabolták! (ki gondolta volna...). Miután felszedtük a még használható sisakot és páncélunk jóttálási jegyét (csak találjuk meg a boltost!), menjünk ki. A többi lovag között üldögélve egy kis bámészkodás után megjelenik főnökünk és közli, hogy a hercegnő elrablása azért nagy baj, mert egy ősi jóslat szerint jövők szomba-



ton meghal Fudd király és ha lánya addig nem tér vissza, akkor a gonosz Gizeldára száll a birodalom. Persze a küldetést nunkapjuk, a többiek nem kis morgolódására. Mostantól a játék végéig a hercegnő kiszabadításán fogunk dolgozni.

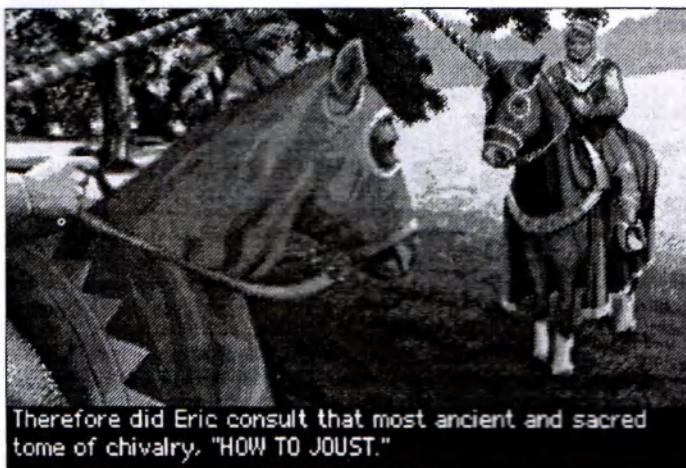
Hagyjuk el az eligazítás termét. Odakinn egy vándorénekest találunk, aki pénzért a tömeget szórakoztatja ócska vicceivel (azért párat meg lehet hallgatni). Pénzünk nincs, menjünk hát tovább. Látogassuk meg Ulric-ot, régi barátunkat, akinek nemrég miattunk égett le a háza. Rémületében nekünk is adja utolsó fátylóját és kiteszkol az ajtón. Keressük meg Giovanni-t, a páncél- és fegyverkereskedőt. Reklamáljunk és adjuk oda a páncélunk garanciajegyét. Erre ő ad egy köpenyt, amit állítólag egy varázsló hordott – nekünk ez is jó... Vegyük is fel, a zsebében van egy doboz, abban egy babszem. A doboz felirata szerint varázsbab – szuper gyorsan nő, csak víz kell hozzá. Töltjük meg hát sisakunkat vízzel a kacsaszatónál és menjünk el a vár tornya előtti kis kertbe. Ha elültetjük a babszemet és meglocsoljuk, valóban meg is nő és a babszáron felmászhatunk a torony-szobába (ugye ismerős?). Maga Bud, a varázsló fogad és bár épp TV-nézés közben zavarjuk, azért kegyesen megbíz azzal, hogy hozunk neki egy sört. Ad is rá pénzt: egy aranyat. Miután lehupantunk a földre, világos, hogy nem hozunk neki sört: nyomás a bárdhoz, inkább az ő történetére fizetünk be. Meglepve tapasztaljuk, hogy az arany visszatér a zsebünkbe, bárdunk pedig belekezd a mesélésbe. Sajnos akárhogy koncentrálnunk is, a történet oly unalmas, hogy elalszunk rajta és mindig csak az utolsó mondatot halljuk. Ezt nem hagyjuk ennyiben. Bemegyünk a kastélyba, az előcsarnokból elhozzuk a tűzifát és elmegyünk a fagyiarushoz. Rakjuk be a fát a kandallóba és Ulric remek fátylójával gyújtjuk meg a tüzet. Olyan meleg lesz, hogy a boltos rögtön nekünk adja fülvédőjét. Vegyük meg a sört is a varázslónak: úgy sem kerül semmibe. Fejünkön a fülvédővel menjünk oda a bárdhoz és újra fizessünk a varázsarannyal. Most már nem alszunk el. Az előadó el is csodálkozik – még soha nem bírt senki végighallgatni a történetet. Talán majd a Rombuszasztal Lovagai – gondolja szegény és mellénk szegődik. Vezessük el a kastélyba, persze mindenki elalszik, így már felmehetünk és kihallgathatjuk, hogyan szövetkezik Morgana királynő Pectoral-lal szegény jó Eric elpusztítására. Menjünk le: a lovagok ébrednek és amikor meglátnak bennünket, eszükbe jut a sérelem, anélkül, hogy mellőzésünkkel érte. Ha kicsit várunk, nagy bunyó lesz, aminek az



érkező Bud vet véget. Isteni bizonyítékot mutat, hogy valóban Eric a kiválasztott: elviszi az egész társaságot egy sziklához. Ebből húzzuk ki a varázsbánánt, mire a többi lovag szépen hazaballag („úgyis beledöglök a küldetésbe”), varázsló barátunk pedig elmondja, hogy őt tárgyat kell megszerezniünk, hogy a gonosszal felvehessük a harcot: Democles Vasvilláját, a Végítélet Harapófogóját, az Örökkévalóság Nyers Húsát, az Apokalipszis Feszítővasát és persze a Végzet Csapszégvágóját. Kapunk még tőle útravalóul egy hátizsákot és a sört ajándékba. Ne felejtjük el betölteni a banánt a kacsaszatába! – ezzel Bud el is búcsúzik tőlünk. Megfogadjuk tanácsát, mire egy megvadult ménes kerül elő valahonnan és ragad magával. Visszanézve megnyugodhatunk: Ulric háza újra romokban...

Rövid képsor következik, amiből megtudhatjuk, hogy gonosz ellenfeink sem télenkednek. A temetőben térünk magunkhoz. Induljunk el az ösvényen, egy fa hamarosan utunkat állja. Nos, locsoljuk meg sörrrel a gyökereit, rögtön átenged. Eljutunk hát a Varázserdő leghatalmasabb fájához, amelynek az ágai között rejtőzik Damocles Vasvillája, de kicsoda pech! A fa fejével lefelé nőtt, úgyhogy a föld alá kell mennünk. A csapóajtón átlépve törpországba jutunk, egy beszedkázott ház mellett. A postaládából vegyük ki a levelet. Az áll benne, hogy „Kedves Fondor Bindlecrank, Ön nyert! Sissen váltsa ki nyereségét!” Nézzünk be a sziklaárushoz is: sajna, nincs pénzünk, pedig egy kis darab szikla már 20 zonkmidért is kapható... Sebaj, a boltos nem enged el üres kézzel: kapunk egy csákányt. Jó lesz lefeszíteni a beszedkázott házról a palánkokat. Így bejutunk a házba. Hajtsuk fel a szőnyeget és emeljük fel a csapóajtót. Odalent valami magányos természetű lény lakhat, mert inkább odaadja a vitrin kulcsát, csak hagyjuk őt békén. A kulccsal nyissuk ki az üveges szekrényt és vegyük ki az álszakállt. Menjünk fel a ház emeletére. A csontváz alatt találunk egy jogosítványt, vegyük magunkhoz. Sétáljunk el az óraárus törphöz – hiába rakjuk fel az álszakállt és van nálunk jogsí, mégsem hiszi el, hogy törpék vagyunk. Vajon miért nem? Menjünk ki a bolt elé, térdeljünk le és így menjünk vissza. Adjuk oda a levelet, majd a jogsí – így már miénk a csodás nyaralás a vidámparkban. Álljunk fel és szedjük le magunkról a törpmaskarát, mert nagyon viszket a szakáll. Míg az óriáskereket nézzük, érkezik egy törp család, megdicsérik a remek emberjelmezünket és a markunkba nyomnak 20 zonkmidét. Futás vissza a sziklaárushoz, megvesszük a legkisebb követ. Keressük még meg azt a helyet, ahol kártyás memóriajátékot lehet játszani és verjük meg ellenfelünket. A nyereség nem marad el: kapunk egy mindig célba találó varázsparittyát. Tegyük bele a kis sziklát a parittyába és ülünk fel az óriáskerekre. Indítsuk el a zöld gombbal, majd lőjünk rá a piros gombra a parittyával. Naná, hogy talál és épp a barlang tetejéről lelógó ágak alatt állunk meg. Vegyük fel a Vasvillát...de hogyan megyünk le? A sziklavásárlásnál ingyen kapott gumikötelet a fához kötjük és már mehetünk is. A törpök nagyon örülnek, hogy megszabadítottuk őket a fejük felett lebegő Vasvillától: hálából adnak egy nagy követ. Ezzel visszamegyünk a felfeszített házba, az emeletre letesszük a követ, ráállunk és fel a padlásra. Itt olyan sötét van, hogy „Még a végén megesz egy gnú” (csak egy a rengeteg poénból: ha sokáig ácsorgunk a sötétben, akkor jön egy gnú, megvonja a vállát és elfogyaszt vacsorára). Menjünk gyorsan tovább fel: visszajutunk a temetőbe és megijesztünk egy csomó embert, akik elrohannak, eldobálják a fáklyáikat, kigyullad az erdő... Nem részletezem, a lényeg az, hogy megszereztük az első tárgyat az ötből.

(folyt. köv.)
Tornyai Lajos



Therefore did Eric consult that most ancient and sacred tome of chivalry, "HOW TO JOUST."



Néhány Chaosium újdonság: A Cthulhu rajongók igazán el lesznek kényeztetve az elkövetkező hónapokban. Az eredeti érában, a 20-as években játszóknak kezükbe vehetik a **Nyomozók segédletét** (*Investigator's Companion*). Ez az első Cthulhu könyv, mely nem a játékmestereknek szól. A nyomozók sok hasznos információt találhatnak benne a kor öltözködéséről, szokásairól, könyvtáiról és híres személyiségeiről. Nemskára követi a könyvet az **Őrző kompendiuma** (*Keeper's Compendium*), ebben található meg mindaz a 20-as évekről, amit a játékosoknak nem kell tudnia. A múlt század végének játékosai egy új kalandgyűjteményt vehetnek kezükbe, címe **A gonosz szentségei** (*Sacraments of Evil*). Két novellakötet is vár a Lovecraft rajongókra. A **Hastur ciklus** (*The Hastur Cycle*) a Cthulhu mítosz egyik legnagyobb istenéről, Hasturról szóló történeteket tartalmaz. A **Féreg titkai** (*Mysteries of the Worm*) az egyik legjobb Lovecraft tanítvány, Robert Bloch írásait gyűjti egybe. Alig száradt meg a festék az Elric! szerepjátékon (ebben a számunkban olvashattok róla), máris megjelent az első modulgyűjtemény, a **Bolondok sorsa** (*Fate of Fools*). Az új Pendragonhoz is megjelent az első kiegészítés. A **Pogány partvidék** (*Pagan Shores*) Írországgal foglalkozik, segítségével ír lovagokkal is játszhatunk.

A White Wolf is új szerepjátékkal jelentkezik. A technomágikus világba ágyazott játék címe egyszerűen **Mágus** (*Mage*).

Úgy tűnik, a TSR sem akart kimaradni a sorból. Új szerepjáték rendszerének címe **Csodás gépezet** (*Amazing Engine*). Az alapszabályok nagyon sok környezetben alkalmazhatók. Eddig három környezet jelent meg. A **Tündérékért**, a **Királynőért és a Hazáért** (*For Fearie, Queen and Country*) a viktoriánus Angliában játszódik. Ebben az Angliában azonban pixik és más tündérnépek is ülnek a parlamentben. A **Rovarvadászok** (*Bughunters*) a távoli jövőbe visz, kihalt állományokon kaszabolhatjuk a földönkívülieket. A **Magitech** újra a földön játszódik, az eltérés az általunk ismert világtól apró, a technikát a mágia helyettesíti. Az alapszabályok apró változtatásokkal alkalmazhatók mindegyik környezetre. A rendszer attól csodás, hogy az egyik környezetben megszerzett tapasztalati pontjainkat átvihetjük a másikba, rögtön tápos karaktereket generálva. Felmelegítettek egy régi modult is. Minden idők legsikeresebb kalandja, a Ravenloft, most **A Strahd ház** (*House of Strahd*) címen és a Ravenloft világhoz passzintva született újjá. Feltámad poraiból a Sárkánydárda világa is. Az eredeti szerzőpáros (Weis és Hickman) új könyvet ír. Címe: **Sárkánydárda: a következő generáció** (*Dragonlance: The Next Generation*), hősei az eredeti trilógia szereplőinek gyermekei.

Tovább folytatódik az SSI és a TSR együttműködése. Előkapták a sutból a jó öreg D&D-t, és rögtön két számítógépes játékot is csináltak. Az **Erődítményekben** (*Strongholds*) várost alapíthatunk és meg is kell védenünk a ránk támadó szörny hordáktól. A **Fantasy Birodalmakban** (*Fantasy Empires*) feladatunk meghódítani Mystarát, a D&D játék világát.

A FASA kiadta első fantasy szerepjátékát, a **Földhajnalt** (*Earthdawn*), a beharangozók alapján talán minden idők legjobb fantasy játéka lesz. A Shadowrun kedvelői sem maradnak csemege nélkül. Megjelent a **Társaságok arnyadatai** (*Corporate Shadowfiles*), melyben a multinacionális társaságok titkairól hull le a lepel.

Rejtvény

Kedves Olvasó!

Nagyban megkönnyítenéd munkánkat, ha az alábbi kérdésekre válaszolnál. Kérjük, a válaszok mellett írd meg életkorod és foglalkozásod is. Azok között, akik nevükkel, címükkel küldik be válaszaikat, egy teljes éves Bíborhold előfizetést sorsolunk ki.

1. Milyen rendszerességgel vásárolod a Bíborholdat?
2. Rajtad kívül még hányan olvassák?
3. Sorold fel azt az öt cikket, amik eddig a legjobban tetszettek, vagy a leghasznosabbnak bizonyultak!
4. Sorold fel azt az öt cikket, amik eddig a legkevésbé tetszettek, vagy amiket legkisebb mértékben találtál hasznosnak!
5. Elég szerepjátékismertetőt olvashatsz magazinunkban?
6. Elegendő fantasy novellát találsz? Milyen novellák tetszenek a legjobban?
7. Mely szerepjátékokra vagy kíváncsi?
8. Milyen szerepjátéko(ka)t ismersz? Ezek közül melyikkel játszol rendszeresen?
9. Játsszol-e egyáltalán szerepjátékot? Ha igen, klubban, vagy otthon?
10. Vásárolnál-e magyar nyelvű kalandmodulokat?
11. Ha igen, milyen feltételekkel? (Ár, terjedelem, megjelenési gyakoriság)
12. Milyen árat tartanál reálisnak egy magyar nyelvű szerepjátékért?
13. Melyik szerepjátékot látnád szívesen magyarul?
14. Milyen más újságokat olvasol még rendszeresen?
15. Mi az általános véleményed magazinunkról?

Komoly esélye volt az összes helyes megfejtőnek, hogy éppen ő legyen a szerencsés. Alapában 3-400 helyes megfejtés szokott érkezni. Az augusztusi rejtvény, úgy látszik, egy kicsit nehezebbre sikerült, ugyanis csupán 39 jó megfejtés érkezett. Sokan kértétek, hogy közöljük le az eddigi helyes megfejtéseket. Lássuk: Faramir, Felius, Raistlin, Tolkien és Gary Gygax (sokan tippeltek helytelenül *Tihor Mikire*). Következzenek a győztesek. A Fiend Folio-t **Bukovits Norbert**, ceglédi olvasónk, a tíz ingyenfordulót a Túlélők Földjén **Hanula Zsolt**, váci olvasónk nyerte. Gratulálunk. Most egy fantasy kiadvány a megfejtés. A megfelelő válasz melletti betűket helyes sorrendbe rakva kapod meg ennek a kiadványnak a címét. Hogy izgalmasabb legyen a verseny, határidőt is szabunk. Csak azokat a megfejtéseket fogadjuk el, amelyek 1993. november 25.-ig beérkeznek szerkesztőségünkbe. Jelentősen megnöveled az esélyed, ha **HELYES** megoldást és **IGAZOLÓ-SZELVÉNYT** is mellékelsz. E havi nyereményünk rendhagyó: a **három** szerencsés egy vacsorát költhet el **SETÉT PATKÁNNYAL ÉS MACIVAL**.

1. Melyik jelent meg először az alábbi TSR kiadványok közül?
 J) Dungeon Master's Guide
 L) Player's Handbook 2nd edition
 O) Psionics Handbook
 R) Dark Elf trilogy
 Y) Unearthed Arcana
2. Melyik nem szükséges feltétlenül az alábbiak közül egy AD&D szerepjátékhoz?
 H) játékvezető
 I) szerepjáték
 L) szabálykönyvek
 O) jelmez
 R) dobókockák
3. A felsoroltak közül melyik magazin foglalkozik fantasyvel?
 A) Times
 B) White Dwarf
 E) Amazing Stories
 G) Red Dragon
 T) ZZAP

4. Ezen filmek közül melyikből nem készült szerepjáték?
 L) Csillagok Háborúja
 O) Dallas
 P) Űrszekerek
 S) James Bond
 U) Aliens
5. Milyen fajba tartozik Setét Patkány?
 C) alakváltó
 F) elf
 N) kobudera
 R) áymanyánó
 Ú) gnóm
6. Melyik a legnépszerűbb szerepjáték a világon?
 A) Lord of the Rings
 D) Advanced Dungeons & Dragons
 F) Call of Cthulhu
 K) Maniac Mansion
 S) Star Wars
7. Melyik kasztba tartozik Fairlight?
 A) fősvény
 E) lovag
 H) varázsló
 K) pap
 U) szerzetes
8. Miről nincs szó a mostani Bíborholdban?
 C) Túlélők Földje
 E) létsíkok
 G) Logan
 L) nindzsa tevék
 R) Uolin
9. Az alábbiak közül az egyik csak opcionális szabály a 2nd edition AD&D-ben. Melyik?
 B) élet 0 és -9 hp között
 F) tapasztalati pont szörnyekért
 Ö) kezdeményezés
 R) AC ütés
 Ú) meglepetés

MICHAEL MOORCOCK'S

ELRIC!

DARK FANTASY ROLEPLAYING



LYNN WILLIS
RICHARD WATTS
MARK MORRISON
JIMMIE W. PURSELL JR.
SAM SHIRLEY
JOSHUA SHAW



