Ára: 120 Ft

BÍBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin II. évfolyam 11. szám

Dark Sun

GURPS

Középfölde

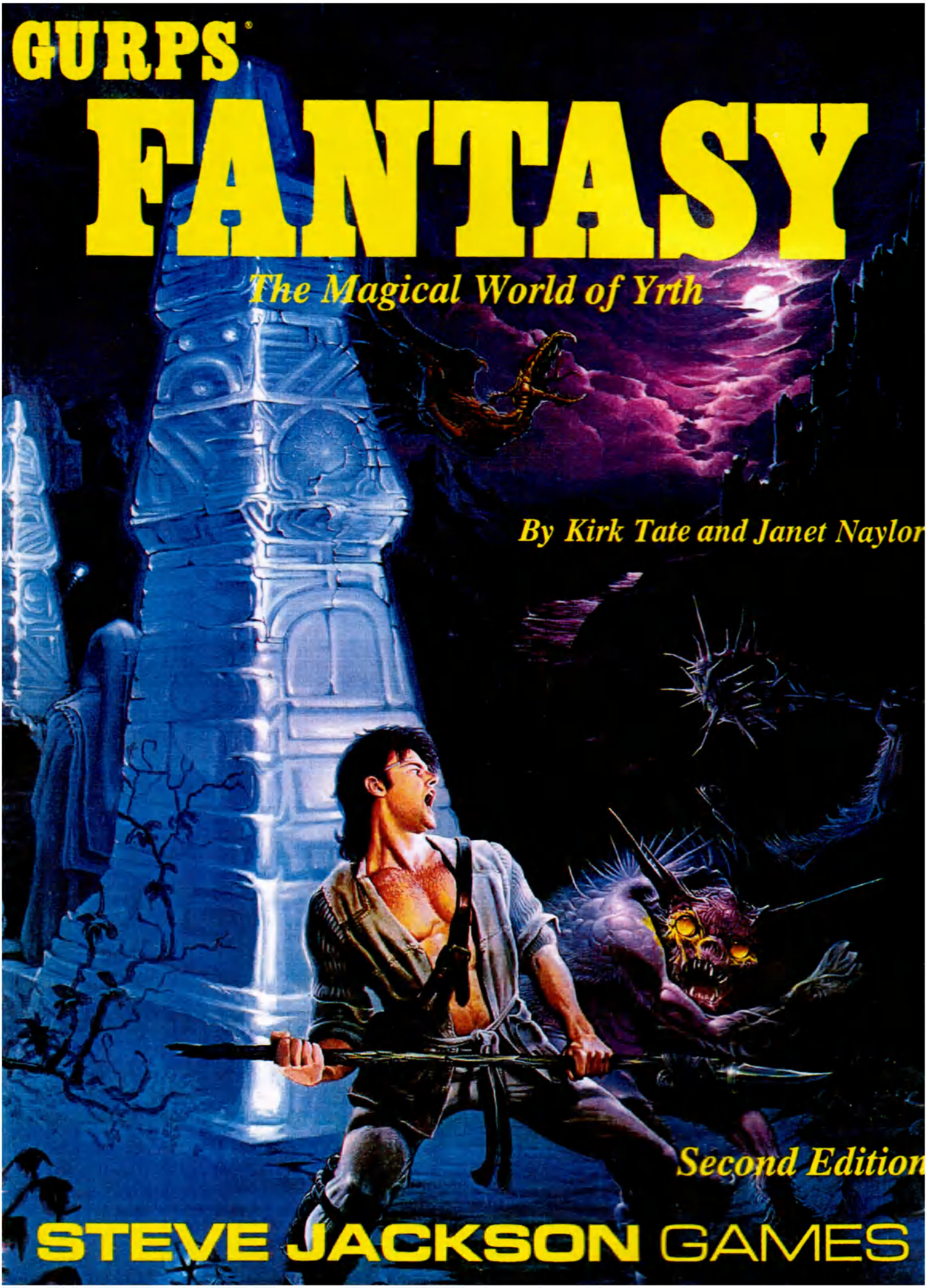
Számítógépes játékok

Setét Patkány naplója

GURPS®

FANTASY

The Magical World of Yrth



By Kirk Tate and Janet Naylor

Second Edition

STEVE JACKSON GAMES

TARTALOM

MERP 3
Szerepjáték Tolkien világában

A Bölcs tanácsai 5
Sylva Theomer, a Bölcs, válaszol kérdéseitekre

Az AD&D létsíkjai 6
AD&D rovat

Tricipliták 8
Új ellenfelek egy másik dimenzióból

Varázslatok 13
Ősi mágia

Levelezés 14
Válaszolunk leveleitekre

Dark Sun könyvek 15
Modulok, kiegészítők ismertetése

Galéria 17
Tolkien világa

De Horribilibus Mysteriis 18
A Rettenetes Mitoszokról

GURPS 22
Steve Jackson játékrendszere

Mitológiai ABC 24
A Khimaira és a Manticora

Setét Patkány naplója 26
A félszemű árnymanó kalandjai Ghallán

Chi-harcos 28
Új játszható karakter

Tanácsok mesélőknek 32
AD&D rovat

Számítógépes rovat 34
Eric the Unready

Rejtvény 36
Fejtörő – Egetverő nyeremények

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

A tizenkettedik Bíborholdat tartod kezedben. Igen, egy éves az első magyar szerepjáték magazin. Ilyenkor minden újság hatalmas ünnepséget tart, és végiggondolja, kielemzi az egy év munkáját.

A Bíborhold is megtartotta a maga kis ünnepélyét, minden fontosabb tagját meghívva az eseményre. Sajnos be kell ismerni, hogy nem volt valami túl sikeres az ünnepély.

Tapsvihart várva emelkedtem fel, de díszbeszédem süket fülekre talált. A három arkmágus, Fairlight, Bogumil és Sylva Theomer komoly mentális vitát folytattak, pipázva, három hintaszékben különböző ritmusban hintázva. A sarokban Elinor, és Geldon, Logan vezetésével éppen arról faggatta (nem túl barátságosan) Madnart, hogy miért mesél össze-vissza mindenféle sületlenséget róluk. Nem sokkal arrébb Setét Patkány veszekedett az étterem tulajdonosával: „Mit képzel, hogy nem arany étkészletet szolgál fel? Az Árnymanók Érdekvédelmi Szövetségének nevében tiltakozom!" A legkülönösebb azonban a Maci volt, aki először a legutóbbi EKG-leletem felől érdeklődött, majd hosszasan álldogált a tükör előtt, és az orrát nézegette (mint később kiderült, nem a mágusok hintázása következtében előállt tengeribetegség, hanem néhány olvasói levél eredményezte nála ezt a szindrómát – téli álmatlanságban szenved).

Fordítsuk komolyra a szót. A Bíborhold egy év alatt jelentős külső változáson ment át (elég ha csak a legelső számunkat hasonlítod össze valamelyik újabbal), szoros kapcsolatokat épített ki a külföldi szerepjáték forgalmazó cégekkel (melynek legjobb példá-

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

II. évfolyam, 11. szám, 1993 november – 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: Lexa Klára, Hahn Zsófia,
Cziráky Gergely, Szigeti Sándor, Lipták László

Külső borító: Angus McBride

Készítette: Kópia Kft.
Felelős 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 Dark Sun a TSR Inc., a MERP az Iron Crown Enterprises, a GURPS a Steve Jackson Games, a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

ját 21. oldalon találod). A kezdeti, kicsiny, de lelkes csapathoz, mely a magazinon dolgozott, idővel új emberek csatlakoztak, s mára már stabil, összeszokott társulat készíti a Bíborholdat.

Egyedül a célunk nem változott: a magyar fantasy és szerepjáték rajongókat hónapról hónapra színvonalas, izgalmas olvasmánnyal ellátni. Reméljük, hogy ennek eleget teszünk.

Természetesen újságunk létezése (hát még a sikere) némelyeket jelentősen zavar. A számtalanszor elhangzott „a Bíborhold meg fog szűnni!" kijelentés azonban nem vált be (és nem is fog).

Röviden reagálok arra a cikkre, mely egy számítógépes magazin mellékletében megjelent. Az írás két főbb részből állt, az első a Bíborholdban megjelent, a magyar fantasy találkozót méltató kritikát elemzi, a második felében pedig egyik munkatársunkat bírálja.

Az újság beltartalmát tekintve minden véleményt örömmel várunk. Ezt a kritikát is köszönjük, bár úgy véljük, némileg rosszindulatú. Mi mindenesetre nem szántunk volna egy oldalt a rendelkezésre álló tízből arra, hogy egy másik szaklap munkatársát kritizáljuk (úgy gondoljuk, hogy ti tudjátok legjobban, hogy mi tetszik nektek, nem kell helyettetek dönteni).

Ami a cikk első felét illeti: munkatársunk végig ott volt a rendezvényen, azt írta le, amit tapasztalt, valamint a Bíborhold a rendezésből ráháruló részt (ami igen csekély volt – nem a mi hibánkból) időre elvégezte. A Magyar Fantasy Egyesület nem rendelkezett megfelelő háttérrel a nagyszabású találkozó kivitelére, bár el kell ismerni rögtönzési képességben nem volt hiány. A témával, úgy gondolom, nem érdemes többet foglalkozni. Ha gunyoros akarnék lenni, akkor a melléklet vezetőjének kedvenc mondásával élnék: 'a rendezvényszervezés *szakma, amit tanulni, gyakorolni kell*', én azonban inkább munkatársunk szellemében búcsúzom el az ügytől: 'reméljük, a következő jobb lesz'.

A Bíborholddal kapcsolatban – szerencsére – az ellenkező vélemények, a pozitív kritikák vannak többségben, amelyek közül hadd idézzek egyet: „Van egy zseniális lapjuk – Bíborhold a címe –, amelynek szerkesztői elképesztő tudással (ez a különböző mitológiák ismeretét, az emberiség kultúrtörténetének alapos tudását jelzi) és csodás humorral, fantáziával irányítják a játékosokat." (*Reform, Demokratikus Hírmagazin, 1993. szeptember. 29. VI/39.*).

Elég kellemetlenül ért minket a hír, hogy a Nyugati Pályaudar aluljárójában, az egyik pulton 10 forintért árulják a Bíborholdat. Az ügy azóta már bíróság előtt van, a szélhámos komoly bírságot lesz kénytelen fizetni. (Maci az ügy hallatán azt javasolta, hogy inkább így terjesszük az újságot, hiszen ti is olcsóbban kapjátok meg, és mi is többet keresünk.)

Végül egy-két szót a mostani szám tartalmáról. Most egyetlen novellát sem olvashatsz, ezért elnézést kérünk. Sajnos nem érkezett be időre megfelelő Gyapjas Sün (reméljük Madnar hamarosan felépül), így a végén mást tettünk a helyére.

Setét Patkány e havi naplójában olvashattok a rettenetes Mocsári Bruttyantóról, szerepjátékként a GURPS és a Middle-Earth mutatkozik be. Foglalkozunk a kezdőkkel (Tanácsok Mesélőknek), és a haladókkal (A chi-harcos). Állandó rovatként feltűnik a De Horribilibus Mysteriis. Ezúton is köszöntöm szerkesztőségünk új tagját, Adeptust, aki okkult tudományokkal rémít majd benneteket.

Massár Mátyás

Végül azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: **Computer Garázs** (Debrecen, Lórántffy u. 2.), **Illyés Gyula könyvesbolt** (Budapest, VI. ker., Andrássy út 16.), **Sárkányfészek** (Budapest, V. ker., Bárczy I. u. 3.), **Silverland** (Budapest, III. ker., Lajos u. 40.).

KÖZÉPFÖLDE SZEREPJÁTÉK

MIDDLE EARTH

A 93/6-os számban már szó esett A Gyűrűk Ura c. szerepjátékról, amelynek J.R.R. Tolkien hazánkban is közismert azonos című műve szolgáltatta a hátteret. Azt is megemlítettük, hogy ez a könnyen megtanulható, egyszerű játék egyben kaput jelent valami sokkal komplexebbre, valami igazán nagy dologra – ez a Középfölde Szerepjáték (Middle Earth Role-Playing, MERP), az Iron Crown Enterprises játéka. Azt hiszem, egy igazi fantasy rajongónak nem kell bemutatnom Tolkien fantasztikus meséjét, amely a legnagyobb hatással volt a manapság már nagy számban megjelenő – orkok, sárkányok és varázslók által benépesített világokban játszódó – regényekre és szerepjátékokra. A MERP azonban nemcsak ennek köszönheti sikerét, nemcsak ezért annyira népszerű mind az Egyesült Államokban, mind Európában.

Természetesen komoly szerepet játszik a kivitelezés magas színvonala is, a nyilvánvaló tény, hogy a játék megalkotói nemcsak egy újabb, hit pontokból és sebzésekből álló rendszert akartak létrehozni, hanem tovább akarták vinni Tolkien örökségét, még élőbbé, még valóságosabbá téve a már amúgy is feledhetetlen és hihetetlen részletességgel kidolgozott világot.

Bevallom, a játékkal való ismerkedést nem a szabálykönyvvel, hanem a kizárólag varázstárgyak leírásait tartalmazó, szerény 140 oldalas kiegészítéssel kezdtem. A különleges képességekkel felruházott fegyvereknek, páncéloknak, köpenyeknek és egyéb varázseszközöknek nemcsak a képességeit ismerhetjük meg ebből, hanem háttértörténetüket, birtokosukat, keletkezésük meséjét is, amely lehetővé teszi, hogy meghatározhassuk Középfölde történelmében játszott szerepüket. A varázstárgyak nemcsak egyszerű, +5 vagy +10 módosítójú, boltban megvásárolható sorozatcikkek: soknak saját lelke is van. Természetesen megtalálhatjuk az összes, Tolkien meséiben esetleg csak megemlített tárgyat. Igen, kedves olvasó, itt mindent megtudhatsz a Hatalom Gyűrűiről is.

Hasonló terjedelmű könyv szól a halhatatlanokról: a valákról, maiákról és a tündékről. Ki ne lenne kíváncsi egy részletes leírásra Morgothról, a Sötét Ellenségről? Melyik az a szerepjátékos, akit nem izgat fel a lehetőség, hogy mindent megtudhat a Gonosz Vala Szilmarilokkal kirakott Vaskoronájáról? Vajon hányadik szintű Gandalf, és milyen varázslatai vannak? Ki is valójában Elrond? Vagy Bombadil Toma? Milyen hatalma van egy Balrognak? Mindezekre a kérdésekre választ kaphatunk ebből a kiegészítőből.

A Középfölde Lényei (Creatures of Middle-Earth) hasonló módon épül fel, mint az előző két kiadvány. Én elsőként az igazi klasszikusok, a sárkányok és trollok leírását olvastam el.

A fenti információk tálalása olyan, hogy könnyen beépíthetők legyenek bármilyen szerepjátékba, bár a konkrét számadatok csak az I.C.E. MERP és Rolemaster játékaihoz alkalmazhatók.

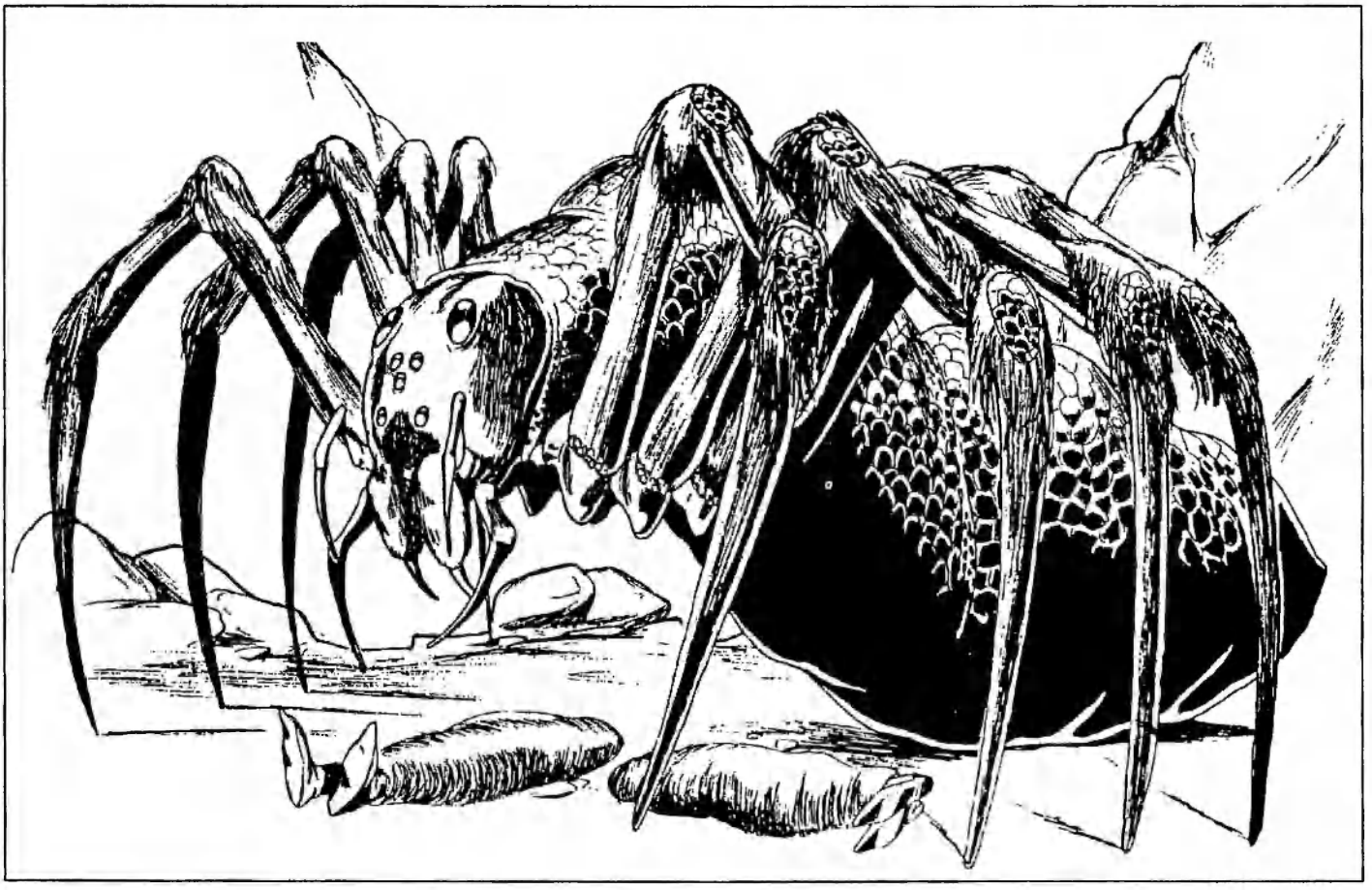
Maguk a szabályok nagyon könnyen elsajátíthatóak akár egy gyakorlott játékos, akár egy teljesen kezdő számára. A készítők számára szempont volt mindenek előtt, hogy a jó játszhatóság mellett alkotásuk összhangban maradjon Tolkien világával. Az AD&D-hez hasonló osztályok (itt foglalkozásoknak hívják őket) közül választhatunk (cserkész, harcos, kósza, bárd, varázsló, pap). Az alaptulajdonságok a következők: Erő, Ügyesség, Egészség, Intelligencia, Megjelenés és Intuíció. A harcosoknak az Erő, a cserkészeknek az Ügyesség, a kószáknak az Egészség, a varázslóknak az Intelligencia, a bárdoknak a Megjelenés, a Papoknak (Animist) pedig az Intuíció a legfontosabb. Az alaptulajdonságok mellett nagy szerepe van a szakértelmeknek, összesen 48 van belőlük. A karakter megalkotásánál minden más szerepjátéknál nagyobb hangsúly helyeződik a fajra és a kultúrára. Nem csak a fajoknak (ember, tünde, hobbit, törp, ork troll), hanem a különböző kultúráknak (az ember fajon belül 15 különféle kultúra van) is nagyon erős hatása van a karakter képességeire. Minden fajt/kultúrát részletesen tárgyal a könyv, még a ruházkodási szokásokra is kitérve. Az alaptulajdonságokat dobni kell, a képességeket már pontok elosztásával határozhatjuk meg. A karaktereket a háttér pontok felhasználásával tehetjük egyedivé. A varázslatrendszer különlegesen jó, az alapkönyvben közölt 400 varázslat között könnyű eligazodni a va-

rázslat listák segítségével. A bárdok és a kószák különleges, csak általuk használható varázslatokat is tudnak alkalmazni. Nem kell a varázslatok betanulásával bajlódni, hatalom pontokból folyik a varázslás. A karakterek természetesen ebben a játékban is fejlődnek. Tapasztalati pontokat azonban nem csak a szörnyek ész nélküli cséplésséért kapunk. Azért is jár pont, ha ismeretlen tájakon utazunk vagy ha jó ötletekkel segítjük a csapatot. A játékhoz egyébként kizárólag tízoldalú kockákra van szükség.

Amellett, hogy a nagyon sok szabály brilliánsan egyszerű, ugyanakkor logikusan megmagyarázott és eljátszható megoldást kínál más szerepjátékokban igen nehézkesen megoldott problémákra, még egy igen nagy előnye van a MERP-nek: a rengeteg kiegészítő, segédlet, kalandmodul és egyéb kiadvány, amely életben tartja és gyors növekedéshez segíti ezt a fantasztikus játékot. Nem megvetendő a törekvés sem a közölt információk adaptálhatóságára – a legtöbb információ bármilyen szerepjátékba beépíthető, és ehhez táblázatok és útmutatók találhatóak a könyvek elején. Az Iron Crown Enterprises felismerte, hogy ez az adaptálhatóság az alapvető feltétele egy játék növekvő népszerűségének, terjedésének. Hiszen ezeket a táblázatokat visszafelé is fel lehet használni: a megunt játékokból át lehet hozni a MERP-be a karaktereket, varázstárgyakat, és ez bizony igen sokat nyomhat a latban az új játékot kereső csapat választásakor. A MERP-et az teszi nagyon jó szerepjátékká, ami Tolkien világát is jellemzi, az alaposság. A viszonylag rövid (126 oldalas) könyvben minden benne van, ami a kezdéshez szükséges. Nincsen a szerepjátéknak olyan része és mozzanata, amit nem említenének meg. A MERP méltó a Nagy Mester művéhez.

Minek az alkalmából is készült ez az ismertető (elsődleges célján, az olvasók tájékoztatásán kívül)? Először is, az Egyesült Álamokban most jelent meg a MERP vadonatúj, átdolgozott kiadása, a 2nd edition. Az új kiadás még szebb, terjedelmesebb, és – ha egyáltalán lehet – még jobban felépített, hibátlanabb lesz, mint elődje. Másodszor – és talán ez a legfontosabb a számodra, Kedves Olvasó – az új kiadású MERP *'94 tavaszán meg fog jelenni magyar nyelven.* Valószínűleg ezt a kijelentést sokak részéről hitetlenkedő fejrázás kíséri, hiszen már olyan régóta várjuk egy magyar nyelvű, mindenki számára könnyen megérthető, jól felépített, népszerű alaptörténeten alapuló szerepjáték megjelenését. Azt hiszem nem kell ecsetelnem, hogy mit jelenthet ez mindannyiunknak – álmunk valóra válását, a szerepjátszás terjedését akadályozó utolsó gát lerombolását. Remélhetőleg több részletet tudunk közölni a decemberi számban.

– tm & ng –



A Bölcs tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer!

A főszerkesztő kifogásolta, hogy mindig ezt az elcsépelt bejelentkezést használom. Hiába, én már csak ilyen régimódi öregúr vagyok. Tehát újra itt van Sylva Theomer!

(továbbra is kifogásolom – főszerkesztő)

Nagyon sokan kérik, hogy írjak az AD&D alapszabályairól, amivel már el lehet kezdeni játszani. Sajnos ez nem fog menni, ugyanis a DMG (Mesélők könyve) és a PHB (Játékosok könyve) együtt kb. 500 oldal, és ha kihagyom azokat az oldalakat, amelyeken a kezdő játékosok számára érdektelen szabályok vannak (víz alatti harc, szintszívás stb.), akkor még mindig marad legalább 400 oldal. Remélhetőleg ezek a könyvek hamarosan meg fognak jelenni magyarul is.

Eldon kérdezi a Sárkányláng világából (Harc és varázslat):

Mivel nem jelent meg ennek a játéknak a 2. része, magamnak kellett hozzá kreálnom néhány új szabályt az unalom elűzése végett. A dologból az sült ki, hogy a játékosok kissé túlzottan megerősödtek, viszont vannak olyan játékosok is, akik még elég gyengék és egy közepes találattól is meghalhatnak. Mit tehetnék?

Gyakorlat nélkül nehéz olyan szabályokat csinálni, amelyek nem borítják fel a játékegyensúlyt. Ezen minden szabályalkotónak át kell esnie, és igen alacsony százalékban tudnak olyan szabályokat csinálni, amelyek jól alkalmazkodnak az eredeti játékrendszerhez. Ez egyébként a többi szerepjátékban is gyakori hiba. Erre az a legjobb megoldás, ha két hétig felfüggesztitek a játékot, és ezt az időt az új szabályok pontos kidolgozásával és TESZTELÉSÉVEL töltitek. Utána pedig érdemes egy teljesen új, kezdő partit indítani, ahol már nincsen meg az előző „tápolós" szabályrendszer utóhatása. Szerencsére a Harc és varázslatban a kezdeti magas életerővel kiküszöbölték az AD&D hibáját, ahol induláskor majdnem csak a szerencsén múlik a karakterek életbenmaradása.

Hites Levente, tatai olvasónk kérdése:

Mit tegyek, ha a játékos mindig beleszól a DM dolgába, és nála mindent jobban akar tudni?

Több megoldás is van. Ha valóban hibát csináltál, és erre hívja fel a figyelmedet, akkor érdemes megszívlelni a tanácsát, így ezt a hibát legközelebb elkerülöd. Ha jelentéktelen a hiba: egy ogár 1d10 sebzése helyett véletlenül 1d8-at dobsz, és ő ezt kifogásolja, magyarázd meg azzal, hogy ez egy gyenge ogár, és csak ennyi a sebzése. Van még egy megoldás, ami gyakran beválik. Ha legközelebb beleszól a játék vezetésébe, akkor add át neki a helyedet, meséljen ő! De ne tedd meg vele ugyanazt, amit ő, hiszen tudod, hogy mennyire bosszantó.

Amó Muil a következő gonddal fordult bölcs személyemhez:

Két hónapja játszunk Dark Sun-ban egy teljesen kezdő DM-mel. Itt kezdődnek a problémák. A DM-ünk túlságosan is kezdő. Olyannyira, hogy szinte nem is tudunk játszani. Jelenleg egy preservert (megőrző mágus) játszom, általában nem-harcos karakterrel szoktam játszani. Játékunkban kevés a varázstárgy. Továbbá van a partiban egy félóriás harcos, aki minden ellenfelet ledarál előttünk, így csak ő jut TP-hez. Míg én egy játék alatt szerzek 755 TP-t, addig ő 4250-et! Mivel a DM kedvenc faja a félóriás, mindig előnyben részesíti a szóban forgó karaktert.

Itt több hiba is felmerült. Az első, ami talán a legsúlyosabb (és ez okozza a többi problémát is), hogy Dark Sun világát kimondottan azoknak a játékosoknak szánták, akik már régóta játszanak, tisztában vannak a szabályokkal, és nem követnek el hibákat az egyensúly rovására. Kezdő mesélőnek inkább egy olyan világot tudok ajánlani, amelyikben nem ennyire nehéz mesélni. Ilyen például a Forgotten Realms és a Greyhawk. Semmi esetre sem javaslom Ravenloft világát, hiszen abban a világban legnehezebb a mesélés. Tanulásnak jó egy saját világ megalkotása is.

Azért találtok kevés varázstárgyat, mert Dark Sun világában – mivel tiltott mesterség a varázslás – ritkán készítenek ilyemit. Ez nem a mesélő hibája, ez valóban így van. Viszont érdemes a varázstárgyakhoz hasonló képességű pszionicisták által készített tárgyakat adni.

Kivételezni valóban nem szabad egy fajjal. A félóriásnak komoly hátrányai vannak. Egy szerepjátékban nem csak a megölt (elkergetett) szörnyekért jár tapasztalati pont. Mint varázsló, te is elő tudod segíteni a játékot. Vannak olyan szörnyek, amelyek ellen egy félóriás tehetetlen. Ezzel kapcsolatban olvashatsz még a Bíborhold (92/3) számában megjelent „Hogyan játsszunk Dark Sun-t?" című cikkben.

Elek Szabolcs, egri olvasónk kérdezi:

Ha varázslattal megnövesztek egy növény (pl. gyógyfüvet), akkor annak olyan hatása lesz, mint amilyen volt, vagy fordított arányosságban veszít értékéből?

A megnövesztett növényből a megnövesztéssel arányosan több alapanyagot lehet kinyerni, a gyógyfüvek nem veszítenek értékükből. Tehát ha duplájára növesztesz egy olyan növényt, amiből három adag 1d3-as gyógyító italt lehet készíteni, akkor hat adag 1d3-as lesz az eredmény.

Horváth Dániel, budapesti olvasónk kérdése:

Miért nem lehet varázsló törp és félszerzet?

A törpök nem kedvelik a mágiát. Jobban bíznak testi erejükben, nem tartják biztonságosnak a varázslatok használatát. Ennek tradícionális okai vannak, még a törp istenek sem szoktak alkalmazni varázslatokat. Mindig fegyverrel, teljes páncélzatban ábrázolják őket. Természetesen előfordulhatnak kivételek. A félszerzetek azért nem varázsolhatnak, mert túlságosan kelekótyák ahhoz, hogy éveken keresztül foglalkozzanak unalmas rúnák olvasgatásával. Feleslegesnek tartanak órákat eltölteni egy könyv mellett, hiszen ennél sokkal hasznosabbakat is csinálhatnának – például ehetnének. Márpedig ahhoz, hogy valaki megtanuljon varázsolni, hosszú évekig kell tanulnia.

Sylva Theomer

Az AD&D létsíkjai

MASSÁR MÁTYÁS

Az Asztrális sík, az AD&D létsíkjait bemutató sorozatunk e havi célpontja, egy üres, anyagtalan semmi. Végtelen szürkeség, mely minden irányból körülöleli a súlytalanul lebegő utazót. Az Asztrál nem más, mint egy tranzitsík az Elsődleges Anyagi síkok és a Külső síkok között.

Az odajutás

Az Asztrális sík elérésének két módja van: asztráltest-projekcióval, vagy fizikailag. Mindkét módszert többféleképpen végre lehet hajtani.

Asztráltest-projekció

Az Asztrális utazás biztonságosabb formája. Végrehajtható a varázslói és papi Asztrál Varázslat *(Astral Spell)*, vagy a pszionikus Asztráltest-projekció *(Astral Projection)* képesség segítségével. Ilyenkor az utazó asztrális teste kilép fizikai testéből, és azt az Elsődleges Anyagi síkon hagyva utazik. Az asztrális testet a fizikaival az ún. ezüstfonál *(silver cord)* köti össze. Amennyiben az asztrális test megsemmisül, az utazó visszatér az Elsődleges Anyagi Síkon hátrahagyott testébe. Kómába esik, melyből felépülhet, ha sikeres testi sokk dobást hajt végre. Ha úgy kívánja, a kalandozó az ezüstfonálon visszafelé haladva saját síkjára juthat.

Az asztráltest fehér, áttetsző, de szilárd alak, melynek a hátából nő ki az ezüstfonál. A fonál mintegy három méterig látható, ettől a távtól anyagtalanná válik, nem átvágható.

Az asztráltest-projekció esetén csak a test, és az azon található mágikus tárgyak lépnek be az Asztrális síkra (ha nem meztelenül akarunk utazni, érdemes a ruhát időszakosan mágikussá tenni!).

Az asztráltest-projekciónak megvannak a maga komoly hátulütői. Először is a hátrahagyott testet nem árt valamiféle védelemmel ellátni, mert könnyen megsemmisíthető. Sőt az asztráltestű utazó csak azt észleli, hogy hirtelen eltűnt az ezüstfonál, mely összekötötte a valódi testével. A karakter asztráltestе ez esetben 1d10 forduló alatt szertefoszlik, ami nyilvánvaló halált jelent (ha ez alatt az utazó egy másik síkra lép, ott új teste keletkezik).

Még nagyobb veszély, ha a hátrahagyott fizikai testet nem megsemmisítik, hanem uralják. Ilyenkor az ezüstfonál tovább létezik, csakhogy a karakter képtelen visszatérni testébe, egészen addig, amíg azt meg nem tisztítják Ördögűzés *(Exorcise)* varázslattal. Természetesen a földi világon élők az ördög által megszállt karakter testét gyakran elpusztítják, máglyára vetik.

Az asztráltestben utazónak számolnia kell azzal a halálos veszéllyel, hogy elvághatják az ezüstfonalat, mely fizikai testéhez köti. Erre szerencsére kis esély van, hiszen az ezüstfonál szinte mindennek ellenáll, kivéve a githyankik ezüst kardjait, az istenek akaratát, és a szellem szelet (psychic wind). Ha mégis elmetsződik a fonál, akkor az asztrális test szertefoszlik, a fizikai test pedig eltűnik (a karakter csak Kívánsággal *(Wish)* hozható vissza az életbe).

Az Asztrál varázslat esetén az ezüstfonal a létrehozó testébe vezet, majd onnan tovább a vele együtt, egy varázslattal az Asztrális síkra lépőkhöz. Ha ilyenkor a fő ezüstfonalat elvágják, az összes utazó elpusztul.

Fizikai utazás az Asztrális síkon

Fizikailag, valós testtel is be lehet hatolni az Asztrális síkra. A legtöbb mágikus tárgy, mely lehetővé teszi az utazást erre síkra, a karakter fizikai testével teszi ezt. A Síkváltás *(Plane Shift)* varázslat, vagy a pszionikus Lehetőségutazás *(Probability Travel)* szintén fizikailag zajlik le. Végül, az Éteri Ciklon is valós testében juttatja az Asztrális síkra a kalandozót.

A fizikai utazás előnye, hogy a karakter az összes tárgyát magával viheti, és nincs ezüstfonala, mely megsemmisíthető lenne.

Nyilvánvaló hátrány, hogy a valódi test megsebezhető és elpusztítható. Az ezüstfonál hiányának hatása, hogy a kalandozó csakis színtavon *(color pool)* át juthat vissza saját létsíkjára.

A fizikai testtel lehetséges asztrális tárgyat, ugyanígy asztrális testtel fizikai tárgyat felvenni és használni.

Az Asztrális sík alaptörvényei

Az első, és hatásában a legfeltűnőbb jelenség, hogy a szubjektív idő sokszorosan lassabban folyik az Asztrális síkon. Egy nap telik el az Elsődleges Anyagi síkon, amíg ezer év az Asztrálison. Ennek több hatása is van. Nem kell lélegezni, hiszen két lélegzetvétel között lezajlik az akár hetekbe kerülő utazás. A légzőszerveket érő támadások éppen ezért hatástalanok. A varázsitalok hatásideje úgy kitolódik, hogy permanensként kezelhetők. A hatásidő akkor kezdődik, amikor a karakter valamelyik másik síkra lép. Az öregítő támadásoknak, hasonló okból szintén nincs hatásuk (mint a szellem pillantás, vagy az Személy öregítése *(Age Creature)*). A kalandozónak ahogy levegőre, úgy ételre és italra sincs szüksége az Asztrális síkon (háromszáz évnek kell eltelnie ahhoz, hogy a kalandozó éhséget érezzen).

Az Asztrális sík gravitáció nélküli, nincs fel és le irányultság. Az elhajított tárgyak megtartják mozgási energiájukat, és egyenes vonalú, egyenletes mozgást végeznek.

A sík végtelen szürkeségében rendkívül messze el lehet látni. Az infralátás viszont nem működik.

Mozogni kétféleképpen lehet: fizikai, illetve mentális módon. Az első eset Newton törvényére, a hatás, ellenhatás elvére épít. Ha a kalandozó elhajít egy tárgyat, vagy kilő egy nyilvesszőt, akkor annak mozgásával ellenkező irányba elmodul. Mozgását egész addig megtartja, amíg nem ütközik neki valami szilárdnak, vagy egy másik tárgy eldobásával nem módosítja pályáját.

Ennél a primitív megoldásnál sokkal gyorsabb mozgás lehetséges mentális úton. Ilyenkor az utazó egy megfelelő irányra koncentrál, és Intelligenciájától függően (10 méter/perc/Intelligencia) már repül is.

Mindkét mozgásforma használható az utazás során, de egyszerre csak az egyik.

Az Asztrális sík lényei

A legtöbb lény átutazóként van csak itt jelen. Ezek lehetnek az Elsődleges Anyagi sík lényei, vagy valamely külső létsíkon honos teremtmények.

Az Asztrális síkon élő lények közül a githyankikat *(Outer Planes Compendium)* kell kiemelni. Ezek a gonosz, velejükig romlott lények a legendák szerint valamikor az agyszívók szolgái voltak. Néhány képességük miatt az Asztrális sík átkának nevezik őket.

Képesek hihetetlen sebességel száguldani, és ezüst kardjaikkal elvághatják az utazók ezüstfonalait.

Uralkodójuk, a githyanki lich-királynő félisteni hatalommal rendelkezik.

Harc és Mágia az Asztrális síkon

A súlytalanság nyilvánvalóan megváltoztatja a harc néhány fontosabb szabályát. Ráadásul figyelembe kell vennünk az asztráltest és a valódi test közötti különbséget, hiszen mindkettő előfordulhat ezen a síkon. Mindkettő sebezhető, asztrális fegyverrel és valódi fegyverrel egyaránt. Az asztrálpáncél nem nyújt védelemet, csak ha mágikus (a Nystul mágikus aurájával *(Nystul's Magical Aura)* varázstárggyá alakított, és az Asztrális síkra áthozott páncél nem nyújt védelmet). Az asztráltesttel utazó kalandozó AC-je alapban 8-as.

Az Erő és az Ügyesség nem befolyásolja az Asztrális síkon a harcot, ezek helyett rendre az Intelligenciát, illetve a Bölcsességet kell figyelembe venni. Azaz az Intelligencia értéke adja meg a támadás és sebzés bonuszt, illetve a Bölcsességből következik a célzás módosító (a megfelelő Intelligencia értéket az Erő, a Bölcsességet az Ügyesség táblázatba kell behelyettesíteni).

Az asztrális harcban is lehet felülről és alulról támadni (ld.: Éteri sík, Bíborhold (93/9)).

A távolba ható fegyverek táv kategóriájában a maximális hossz kétszeresre növekszik, hiszen a súlytalanság miatt sohasem állnak meg a lövedékek. Vigyázzunk arra, hogy mikor hajítjuk el féltve őrzött +3-as dárdánkat, mivel ha nem talál, megtartva sebességét a végtelenségig repülni fog!

A súlytalanságban a folyadékok gömbformát vesznek fel. Ha valami szilárdhoz érnek, körbefolyják azt. Éppen ezért a sav támadás kétszeres sebzést okoz (a sav vékony hártyát képez). Aki hozzáér egy ilyen támadás áldozatához, azt magát is körülfolyja a sav, őt is sebezve.

A varázsló legnagyobb problémája az anyagi komponensek áthozatala, amennyiben asztráltestben óhajtanak utazni (ilyenkor csak mágikus tárgyakat képesek magukkal vinni). A varázslatoknál fontos változás, hogy amelyik az Anyagi síkon sík területre hat, az itt gömb formát vesz fel, a gömb sugara megegyezik a téglalap rövidebb oldalának hosszával.

Azok a varázslatok, amelyek falat képeznének (például: Energiafal *(Wall of Force)*), üreges gömböt hoznak létre. A súlytalanságban a víz és a tűz is gömb formát vesz fel.

Az Asztrális síkon nem működnek az extradimenzionális teret használó varázslatok. Az Asztrális síkra lépéskor működésben levő extradimenzionális teret használó varázslatok, és ilyen varázstárgyak, vagy nem funkcionálnak tovább, vagy megjelennek teljes nagyságukban az asztrálon.

Érdekességek

Először a színtavakat kell megemlíteni. A más létsíkokra nyíló, szivárványszínekben pompázó kapuknak számos ismert törvénye van. A színtavak egyik felükről teljesen láthatatlanok, de ha valaki innen halad át rajtuk, ugyanazt tapasztalja, mintha a másik oldalról tenné ezt: egy másik síkon találja magát.

Az ilyen portálok egy része csak egyirányú, azaz csak ki-, vagy bevezet az Asztrális síkra, másik része pedig kétirányú. A legtöbb ilyen kapu csak időszakos, egy részük azonban permanens, ezeket általában őrzik.

A különböző síkokra nyíló kapuk különböző színűek. Az utazó saját síkjának mindig ezüst színű a színtava, az Alternatív Elsődleges Anyagi síkok kapui fémszínűek. A külső síkok mindegyikére más-más színű tó nyílik. A Hét Mennyekre aranyszínű, az Iker Paradicsomra borostyán, a Kilenc Pokolra rubinvörös, stb.

A színtavakon keresztül be lehet nézni arra síkra, amelyikre az nyílik. A képet koncentrálással lehet előhozni (addig a színeket látjuk csak). A beállított kép egy napig ugyanazt mutatja, csak az idő lejárta után lehet másik helyet megvizsgálni a színtavon keresztül. A fürkészett síkon tartózkodók nem látják, nem észlelik, hogy figyelik őket (kivéve ha mágiát használnak (például: Láthatatlanság észlelése), vagy ha isteni hatalmuk van).

A megfigyelő gyakorlatilag biztonságban van, a másik síkról nem érheti támadás. Ez alól is van azonban kivétel: a gorgó lehelet, vagy a baziliszkusz- és a cockatriszpillantás áthatol a színtavon. Arra is vigyázni kell, hogy ha a vizsgált síkon tartózkodó Varázslat semlegesítést mond a megfigyelő színtavára, és megdobja a semlegesítést (11 + varázsló szintje - figyelő szintje), akkor átrántja saját síkjára a vizsgálódót (sőt társait is, ha egy ezüstfonállal vannak összekötve).

Ha egy asztráltesttel utazó kalandozó átlép egy színtavon, akkor a teste fizikaivá válik.

Az Asztrális sík egy másik érdekessége a szújárat *(wormhole)*. Ezek a szürkés, vízoszlophoz hasonlatos jelenségek Elsődleges Anyagi síkokat kötnek össze külső létsíkokkal. Ezek azok a kapuk, melyeken ha átlép a földi halandó, rögvest egy isteni síkon találja magát. A szújárat veszedelmes az Asztrális sík utazóira, mert valami különös bűverővel vonzza őket. Ez elől csak a legalább 12-es Intelligenciájú kalandozó menekülhet el, a többit magába szívja a szújárat, áthajítva őket egy másik síkra.

A szellemszél a legnagyobb veszély az Asztrálon. A szerencsétlen kalandozó csak azt észleli, hogy hirtelen sötét lesz, még az infralátás sem segít. Maga a sík rázkódik meg az utazó körül. Jobb esetben csak eltéved, rossz esetben elpusztulhat az áldozat.

Végül meg kell említeni az Yggdrasil-t (a Világfát) és az Olümposz hegyét. Ez a két roppant termetű jelenség átnyúlik az Asztrális síkon, és kapcsolatot jelent az Elsődleges Anyagi sík és a külső síkok között, melyeket következő számunkban fedezünk majd fel.

Triciplitáik

TIHOR MIKLÓS

Itt következik annak a kilenc triciplitának a leírása, amely az előző Bíborholdba már nem fért bele. A háromlábú lényekhez tartozó részletes háttértörténetet és tudnivalókat is az októberi számban találjátok. Ott egyébként egy apró hiba történt, amiért mindenkinek az elnézését kérjük: A Trigardhoz és a Gaunthoz tartozó illusztrációk sajnos felcserélődtek.

KLÍMA: Mindenhol
SZERVEZŐDÉS: Kasztrendszer
AKTÍV CIKLUS: Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS: Speciális módon előállítható anyagok
JELLEM: Törvényes Semleges
PSZIONIKA: Nincs
MORÁL: Rettenthetetlen (19-20)

Trilon (dolgozó)

GYAKORISÁG:	Gyakori
INTELLIGENCIA:	Alacsony
KINCS:	Nincs
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	5-100
VÉDEKEZÉS (AC):	6
MOZGÁS:	12"
HIT KOCKA (HD):	2
AC0 ÜTÉSE:	18
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3
SEBZÉS(EK):	1d8/1d6/1d3
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Nincs
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Nincs
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	Nincs
MENTŐDOBÁSOK:	13, 15, 14, 16, 16
MÉRET:	M
IMMUNITÁSI SZINT:	I.
ERŐ PONT:	Nincs
TP ÉRTÉK:	35

A triciplita társadalom hierarchiájának legalján helyezkednek el a trilonok. Ők a dolgozók, ők végeznek minden, nagyobb szakértelmet nem igénylő munkafolyamatot. Különösen jól alkalmasak erre három különböző formájú végtagjuk miatt. Ha önvédelemre kerül a sor, fegyvert nem használnak, de puszta kézzel is jelentőset képesek sebezni nagy erejük révén. Számuk a birodalomban mintegy kétmillió.

Triadlon (szakmunkás)

GYAKORISÁG:	Gyakori
INTELLIGENCIA:	Alacsony
KINCS:	Nincs
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	2-20
VÉDEKEZÉS (AC):	4
MOZGÁS:	12"
HIT KOCKA (HD):	3
AC0 ÜTÉSE:	16
TÁMADÁSOK SZÁMA:	2
SEBZÉS(EK):	1d3/1d4
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	áramütés
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	rázófogás
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	Nincs
MENTŐDOBÁSOK:	12, 14, 13, 15, 15
MÉRET:	M
IMMUNITÁSI SZINT:	I.
ERŐ PONT:	Nincs
TP ÉRTÉK:	120

A tridalonok, a trilonok irányítói, felettesei végzik a bonyolultabb, szakmai képzettséget igénylő feladatokat, tervezés stb. Két, támadásra is alkalmas végtagjukon kívül van egy harmadik, igen bonyolult kézfejű végtagjuk, amely alkalmas elektromos töltet kisütésére (sebzés: 2-12, mentődobás lehetséges), ilyenkor az ellenfél AC-jébe a páncél nem számít (kivéve bőrpáncél). Ha valaki kézzel vagy fémfegyverrel támadja, 1-8 HP-ot veszít a Sokkoló érintéshez *(Shocking Grasp)* hasonló effektus miatt.

Számuk a birodalomban mintegy 100000, nagyobb településeken, 'gyárakban' fordulnak elő inkább nagyobb számban.

Trikom (tiszt)

GYAKORISÁG:	Szokatlan
INTELLIGENCIA:	Magas
KINCS:	10 x M
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1-12
VÉDEKEZÉS (AC):	-2
MOZGÁS:	repülve 18"
HIT KOCKA (HD):	10+4
AC0 ÜTÉSE:	9
TÁMADÁSOK SZÁMA:	6
SEBZÉS(EK):	3x1d8 / 3x1d8+5 (kard)
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Lassítás, gömbvillám
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Tűzpajzs, regenerálódás
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	15%
MENTŐDOBÁSOK:	6, 8, 7, 7, 9
MÉRET:	L (4 m)
IMMUNITÁSI SZINT:	III.
ERŐ PONT:	Nincs
TP ÉRTÉK:	11,000

A triciplita tisztek feladata a harcosok, esetenként a járőrök közvetlen irányítása, a lordok testőrségének biztosítása. Kiváló harcosok, és emellett rendelkeznek néhány varázslatszerű képességgel is. Három kezükben hosszú karddal támadnak, ha harcra kerül sor. Van még ezen kívül három manipulátorkarjuk is, amelyekkel támadva nemcsak sebeznek, hanem méreganyagot is juttatnak az ellenfél sebeibe. Ha nem dobja meg az áldozat a mentődobást, hasonló hatás alá kerül, mint egy Lassítás *(Slow)* varázslat esetén (10. szinten). Ha ezeket a karokat nem harcra használja, körönként 2 HP-ot tud minden egyes karral 'javítani' magán vagy bármely más triciplitán. Erre azért van szükség, mert a trikomokra nem hatnak a nekromanta varázslatok.

Képesek szemükből ellenfelükre (támadás helyett) sugarat lőni, amely GÖMBVILLÁMként robban (sebzése 6d6, kezelése mint a Villám *(Lightning Bolt)*, mentődobás felezi). A harcosokhoz hasonlóan képesek Tűzpajzsra *(Fire Shield)*, naponta kétszer, 12 körig tart egy.

A trikomok nem járnak, a föld felett lebegve közlekednek. Maximum 500 méter magasra képesek felemelkedni. Radarszerű érzékszervükkel észlelik a varázslatot, az élőlényeket és a láthatatlant (ÉSZLELÉS). Számuk kb. 10000.

Lord

GYAKORISÁG:	Ritka
INTELLIGENCIA:	Magas
KINCS:	B (aranytól fölfelé)
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS (AC):	-4
MOZGÁS:	15"
HIT KOCKA (HD):	12+4
AC0 ÜTÉSE:	5
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3
SEBZÉS(EK):	3x1d10+7 + kábítás
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	specializáció, félelem, hipnózis
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Tűzpajzs
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	25%
MENTŐDOBÁSOK:	4, 6, 5, 4, 7
MÉRET:	L (4 m)
IMMUNITÁSI SZINT:	IV.
ERŐ PONT:	50 (6. szint)
TP ÉRTÉK:	18,000

A triciplita lordok a triciplita uralkodó osztály alsó rétegét képviselik. Ők vezetik a termelését egy-egy gyárnak, ők egy-egy triciplita hadsereg vezetői. Képességük az ÉSZLELÉS. Ha valaki 10 méterre megközelít egy lordot, dobnia kell félelem ellen. Pillantással képes egyszerre 14 HK-nyi ellenfelet hipnózis alatt tartani. Ha ez ellen valaki egyszer megdobta a mentődobást, azon újra nem próbálkozhat. Ezt megszüntetni csak úgy lehet, hogy valaki sikeres Varázslat hatástalanítása *(Dispel Magic)* varázslatot mond a LORDra, vagy az eltűnik látótávolságból, illetve harcképtelenné válik. A LORD ezt a képességét Erő-használat közben nem, de közelharcban használhatja.

A LORD közelharcban mindegyik kezében egy-egy kétkezes kardot használ, amelyek kezeléséhez igen jól ért (specializáció, de csak támadásra és sebzésre, támadásszámra nem). Ha 18-cal vagy többel üti meg ellenfele AC-jét, az mentődobást dob kővéválás ellen, ha nem sikerül, kábán áll 1-4 körig.

Naponta háromszor képes tűzpajzsra, 14 körre egyet. Az Erővel az alapképességeken kívül maximum csak 3. szintű varázslói varázslatokat használhat.

Összesen 200 LORD van.

Felügyelő

GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
INTELLIGENCIA:	Kivételes
KINCS:	Z
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS (AC):	-4
MOZGÁS:	9"/12"
HIT KOCKA (HD):	14+6
AC0 ÜTÉSE:	4
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3
SEBZÉS(EK):	2d4/2d4/4d10
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	agyonsújtás, Fémforrósítás, hipnózis
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	sugárzás
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	50%
MENTŐDOBÁSOK:	3, 5, 4, 3, 6
MÉRET:	L (4.5 m)
IMMUNITÁSI SZINT:	V.
ERŐ PONT:	100 (11. szint)
TP ÉRTÉK:	24,000

A triciplita felügyelők egy-egy tartomány kormányzói, a hadsereg legfőbb parancsnokai, Uolin közvetlen alárendeltjei. Feladatuk a tartományok vezetésén kívül a hadjáratok megtervezése és vezetése. Saját palotájuk van, szinte mindegyikük jelentős vagyonnal rendelkezik. A földön való járás helyett jobban kedvelik a lebegve való közlekedést.

Harcba ritkán bocsátkoznak, ha őket megtámadják, inkább csatlósaikat küldik harcba. Ha mégis sarokba szorítják, kedvelt taktikája, hogy két lábával megragadja ellenfelét (ehhez mindkétszer meg kell dobnia annak AC-jét, aki ezután csak különleges erőpróbával szabadulhat), és ekkor hatalmas, zúzókalapácsszerű végtagjával nem kell dobnia az AC-re. Eme óriási végtag olyan iszonyú erejű, hogyha 20-szal üt meg egy maximum 100 HP-tal rendelkező ellenfelet, akkor azt agyonüti (sem mentődobás, sem varázslatellenállás nincs!).

Harmadik, alsó végtagja kisebb generátort rejt. Az így fejlesztett energiával Fémforrósítással *(Heat Metal)* támad arra, akit valamelyik lába megérint. Ezenkívül 30 méteren belül a nem-tricipliták 2 HP-ot vesztenek körönként, a radioaktív tevékenységtől. 10 kör után ettől sugárbetegséget lehet kapni, ami 1-2 hónapon belül végzetes (csak Gyógyerővel *(Heal)* lehet gyógyítani). Ha ilyen tevékenység közben pusztul el, radioaktív robbanás történik, ami 6d8-at sebez 4"-on belül, mentődobás felezi.

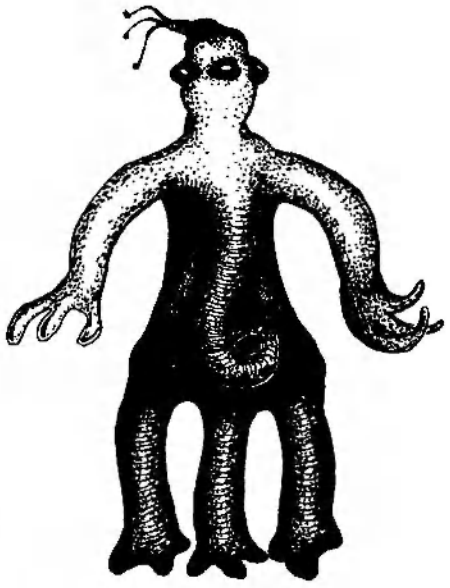
A lordokhoz hasonlóan képesek hipnotizálni, egyszerre 24 HK-nyi ellenfelet, és tudnak ÉSZLELNI. Tűzpajzsot nem tudnak használni.

Az Erőt maximum 5. szintű varázslói varázslatokra használhatják. Harc esetén a felügyelő Fejlesztett láthatatlanságot *(Improved Invisibility)* használ, és mindig tartogat szorult helyzetre annyi EP-t, hogy el tudjon teleportálni.

Számuk 12, ebből 8 a tartományok ura, 4 Uolin közvetlen utasításainak engedelmeskedik.

Mester

GYAKORISÁG:	Ritka
INTELLIGENCIA:	Kivételes
KINCS:	R, S, T (50%)
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1-3
VÉDEKEZÉS (AC):	0
MOZGÁS:	18"
HIT KOCKA (HD):	8+2
AC0 ÜTÉSE:	10
TÁMADÁSOK SZÁMA:	2
SEBZÉS(EK):	1d4+3/1d3+3
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Nincs
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Nincs
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	30%
MENTŐDOBÁSOK:	10, 6, 8, 10, 7
MÉRET:	M
IMMUNITÁSI SZINT:	IV.
ERŐ PONT:	150 (12. szint)
TP ÉRTÉK:	7000



A mesterek fizikailag gyengék, de annál hatalmasabbak az Erő használatában. Minden 5. szintű varázslói és papi varázslatot használhat. Ezen kívül még ismerik a következő varázslatokat: Mágiától védő varázshéj *(Anti-Magic Shell)*, A sebezhetetlenség gömbje *(Globe of Invulnerability)*, Követ hússá *(Stone to Flesh)*, Utat lelő varázs *(Find the Path)*, Gyógyerő *(Heal)*, Kövek szava *(Stone Tell)*, Eggyéválás a természettel *(Commune With Nature)*. A birodalomnak 240 mestere van.

Nagymester

GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
INTELLIGENCIA:	Szupergéniuszi
KINCS:	S, T, U
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS (AC):	-6
MOZGÁS:	21"/21"
HIT KOCKA (HD):	14+5
AC0 ÜTÉSE:	3
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3
SEBZÉS(EK):	3x4d6
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	rothadás, szemek
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	sugárzás
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	60%
MENTŐDOBÁSOK:	3, 4, 6, 8, 5
MÉRET:	L (5 m)
IMMUNITÁSI SZINT:	VI.
ERŐ PONT:	220 (16. szint)
TP ÉRTÉK:	32,000

A Birodalomban 12 triciplita nagymester található. Ezek alkotják a Bölcsek Tanácsát, a Törvényhozó Testületet stb. Ők Uolin 'esze'. Mindent látnak, mindent hallanak, mindenről tudnak. Legtöbbjük a fővárosban él. Hatalmas könyvtárakkal és laboratóriumokkal rendelkeznek. Mesterek és számtalan kismester szolgálja ki őket. Tekintélyt parancsoló megjelenésük mellett hatalmas a varázserejük.

16. szinten tudnak varázsolni, tetszőleges 8. szintű varázslói és 7. szintű papi varázslatokig mindent.

Ha fizikai harcra kényszerül, hatalmas csápjait használja, amelyek a horribilis sebeken kívül rothadást okoznak. Ha az ellenfél nem dobja meg mentődobását méreg ellen, egy végtagja rohadni kezd, majd 1-6 körön belül használhatatlanná válik, 1 hét múlva pedig leesik. 1-6 körön belül Fertőzésgyógyítással *(Cure Disease)* lehet gyógyítani, utána Gyógyerővel *(Heal)* ill. Regenerációval *(Regeneration)*.

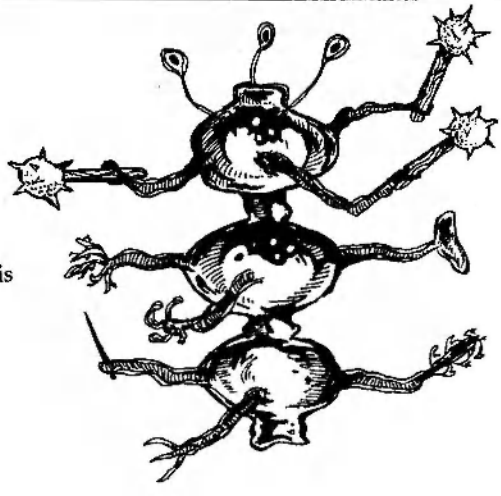
Fizikai harcban, amikor nem kell az Erő tevékenységre koncentrálni, használhatja a szemeit, mindegyik körben mindet, de egy ellenfélre legfeljebb kettőt. Ezek funkciói a következők:

1) Bűbáj szörnyre *(Charm Monster)*
2) Hipnózis *(Hypnotism)*
3) Mágis hatástalanítása *(Dispel Magic)*
4) Gyengítősugár (felezi az erőt)
5) Fém forrósítása *(Heat Metal)*
6) Telekinézis (200 kg)

A felügyelőkhöz hasonló radioaktív sugárzásuk van, 3"-on belül mindenki 3 HP-ot veszít körönként, 6 körön belül következik be a sugárbetegség. Ha elpusztulnak, a radioaktív robbanás 6"-on belül 10-80 HP sérülést okoz (mentődobás felezi). Képesek ÉSZLELNI.

Ellminátor

GYAKORISÁG:	Ritka
INTELLIGENCIA:	Magas
KINCS:	Nincs
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS (AC):	-6
MOZGÁS:	15"/18"
HIT KOCKA (HD):	10+4
AC0 ÜTÉSE:	8
TÁMADÁSOK SZÁMA:	9
SEBZÉS(EK):	3x1d6+8 / 3x2d8 / 3d10 / 2+méreg / 2d4+paralízis
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	dezintegrálás, lángcsóva
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Nincs
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	40%
MENTŐDOBÁSOK:	6, 8, 7, 7, 9
MÉRET:	L (3 m)
IMMUNITÁSI SZINT:	V.
ERŐ PONT:	Nincs
TP ÉRTÉK:	18,000



A megsemmisítő triciplita a legfélelmetesebb ellenfél a csatákban. Agy nélküli, programozott gyilkológép. Leggyakrabban arra használják, hogy néhányat megindítanak az ellenség vezére felé. Nem lehet őket megállítani, mindent és mindenkit elpusztítanak, aki az útjukba kerül, hogy végül megöljék a kijelölt ellenfelet.

Három felső manipulátorkarjában buzogányt tart, amelyet tökéletes pontossággal használ. Középső három hatalmas karma üt, szakít, roncsol borzasztó hatékonysággal (20 esetén duplán sebez!). Van még három speciális végtagja is. Az első, forgó-pengés tépőkar ha talál, a testbe hatolva iszonyatos rombolást képes véghezvinni. A második, egy tű, halálos mérget tartalmaz (F típusú), amelyet az eliminátor naponta ötször tud használni. A harmadik kar az ellenfél érzékeny pontjait eltalálva paralízist okoz (mentődobás itt is van), 3-12 körre. Egy ellenfélre egy körben maximum egy felső, egy középső és egy alsó végtaggal tud támadni.

Vízszintes helyzetbe lebegve, alsó csövét használva képes 30 méter hosszú, 3-9 méter átmérőjű lángcsóvát kilőni naponta háromszor, ami 30 HP-ot sebez (mentődobás sárkányláng ellen felezi). Ilyenkor más módon támadni nem tud.

Felső lőegységéből óránként egyszer, párhuzamosan a harccal képes dezintegrálást lőni, maximum 30 méterre. Érzékeli a láthatatlant.

GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
INTELLIGENCIA:	Átlag feletti
KINCS:	Nincs
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1-6
VÉDEKEZÉS (AC):	-8
MOZGÁS:	15"/24"
HIT KOCKA (HD):	18+8
AC0 ÜTÉSE:	1
TÁMADÁSOK SZÁMA:	7
SEBZÉS(EK):	3x2d10+10 / 3x1d10+méreg / nyelv: speciális
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	kábítás
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Nincs
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	50%
MENTŐDOBÁSOK:	2, 4, 3, 3, 5
MÉRET:	L (6 m)
IMMUNITÁSI SZINT:	VI.
ERŐ PONT:	150 (10. szint)
TP ÉRTÉK:	30,000

A triciplita testőrök Uolin személyes védelmét látják el. Fizikailag és szellemi hatalomban felette állnak a legtöbb triciplitának. Személyes hatalmuk azonban nincsen, egyetlen feladatuk Uolin palotájának őrségét ellátni. Számuk 16.

Testi erejük megfelel egy tűzóriásénak. Ügyességük 21 (+4 reakció). Harcolni óriási kardokkal szoktak. Ha valakinek 17-tel vagy többel dobják meg az AC-jét, az illető dob kővéválás ellen, ha nem sikerül, kábán áll 2-8 (2d4) körig.

Félelmetes fegyver három farkuk is, amely speciális méreganyagot tartalmaz. Ennek a méreganyagnak négy alkotóeleme van, mindegyik ellen mentődobást kell dobni. Ezeknek az alkotóelemeknek a következők a hatásai: méreg (+2-vel kell ellene dobni, ha nem sikerül, az áldozat 20 HP-ot veszít); lassítás (mint varázslat, 10. szinten); görcsös fájdalom (+2 AC, -2 támadás, sebzés, mentődobás); paralízis 3-12 körre. A Méregsemlegesítés *(Neutralize Poison)* és a Gyógyerő *(Heal)* mindegyiket hatástalanítja, a Bénulás megszüntetése *(Remove Paralysis)*, és Fertőzésgyógyítás *(Cure Disease)* a paralízist, Mágia hatástalanítása *(Dispel Magic)* a lassítást.

A nyelvüket a következőképpen használhatják:

1) FOJTOGATÁS: A nyelv, ha sikerült megdobni az ellenfél AC-jét, az ellenfél torkára tekeredik, és elkezdi fojtogatni, aki az első körben nem veszít HP-ot, az utána köv. körökben 4, 8, 16, 32 HP-ot veszít, majd megfullad. Minden körben dobhat az ellenfél különleges erőpróbát, hogy ki tud-e szabadulni, de támadni nem tud. A nyelvnek AC-je -4, 15 HP vesztés után visszahúzódik, +3-as fegyver kell a megütéséhez. Ha egyszer letépte valaki a nyelvet, vagy szétvágták, aznap nem támadhat többet.

2) OSTOR: Kiragadhatja a nyelv az ellenfél kezéből a fegyvert. Ehhez meg kell dobnia az ellenfél AC-jét, majd az ellenfél dobhat mentődobást. Ez alapállapotban 21, -1 az ellenfél minden osztálya és a fegyver plusza után, -2 specializáció, -4 dupla specializáció esetén. Tehát egy 17. szintű harcos kezéből a +3-as fegyvert már nem tudja elragadni.

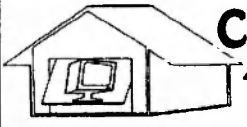
3) TÁMADÁS: 3-12 HP-ot képes sebezni. Olyan erős, hogy vastag köteleket képes széttépni egy szakítással. A Foglyul ejtő kötelet *(Rope of Entanglement)* 2 kör alatt, a Csapdahálót *(Net of Entrapment)* 3 kör alatt tépi szét.

Bár legnagyobb hatalmuk az erejükben van, a testőrök rendelkeznek Erő képességgel is. Használhatnak 5. szintű varázsló varázslatokat, 10. szinten varázsolnak. Ezen kívül képesek ÉSZLELÉSRE és Nyelvekre *(Tongues)*, Erő használattal.

Uolin

Sokat gondolkodtunk, hogy leközöljük-e Uolin képességeit, a többi triciplitához hasonlóan. Végül a szerkesztőség demokratikus szavazata alapján a válasz NEM volt. Ennek oka az volt, hogy nem akarjuk, egy teljes birodalmat irányító félistenből esetleg egyszerű „random encounter" váljon. Amennyiben a tricipliták valóban sikert aratnak, és sikeres játéksorozat indul belőlük, nem zárkózunk el attól, hogy Uolin statisztikáit mégis lehozzuk – ehhez azonban elegendő levél szükséges, tőletek!

Végezetül sok szerencsét kívánok a tricipliták világában való kalandozáshoz, és remélem minden Játékmester meg fogja találni azt az egyensúlyi állapotot, amikor a tricipliták még ésszerű kihívást jelentenek a csapat számára, nem pedig legyőzhetetlen, elpusztíthatatlan ellenfeleket.



Computer Garázs BT

4029 Debrecen, Lorántffy u. 2.
Tel./Fax: (52) 348-104

Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!

Szerepjátékok:* AD&D, STAR WARS, PALLADIUM, *stb. Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák, figurák kalandmodulok, karakterlapok, naptárak szakfolyóiratok és KLUBÉLET!

Számítógépes adatbázisok a legújabb amerikai fejlesztésekkel, (NPC, spell, sword, stb. generátor). Játékok lemezen és CD-ROM-on, klubtagoknak CD kölcsönzési lehetőség.

Számítógépalkatrészek ínyenceknek:

486DLC-40 MHz alaplap (128k cache)	18 800
386DX-40 alaplap (8/64k cache)	12 400
286-os alaplap + 2 Mbájt RAM, már	9 000
170 MB WD1170 HDD, 13 ms	20 000
Sound Blaster 2.0 + software	***5 920***
UltraSound sztereo MIDI hangkártya	***19 920***

Áraink az ÁFA-t nem, de 1+2 év garanciát tartalmaznak.

PARKOLJ LE NÁLUNK!

SZIGETI ZSOLT

VARÁZSLATOK

Öngyilkosság (Nekromanta, Megváltoztatás)

Szint: 4
Szféra: Nekromantika
Hatótáv: Érintés
Komponensek: Sz, M, A
Időtartam: 1 nap/szint
Varázslási idő: 1 forduló
Hatóterület: 1 személy
Mentődobás: Nincs

Ezt a varázslatot azokra szokták használni, akiket kémkedni küldenek, vagy küldetésbe mennek. Akire a varázslatot ráolvassák, az az időtartam alatt puszta akaratukkal véget tudnak vetni az életüknek. Aki így hal meg, annak a lelkével sem lehet beszélni a Beszélgetés a halottakkal *(Speak with Dead)* varázslattal.

Anyagi komponens egy pohár víz, amit a varázslat alanyának meg kell innia, és ami halálos méreggé fog változni, amikor aktiválja a varázslatot. Megjegyzés: nem lehet így halálos mérgeket gyártani.

Átvállalás (Megváltoztatás, Nekromanta)

Szint: 7
Szféra: Összes
Hatótáv: Érintés
Komponensek: Sz, M, A
Időtartam: 1 kör
Varázslási idő: 2d4 óra
Hatóterület: 1 pap
Mentődobás: Nincs

Ezt a varázslatot idős, beteges papok szokták alkalmazni, akik belehalnának egy olyan varázslat elmondásába, ami öregítené őket. Ezzel az igével megoldhatóvá válik, hogy ne az idős pap öregedjen, hanem egy fiatal pap. Anyagi komponens minden öregedett év után egy darab, legalább 1000 arany értékű drágakő. Csak olyan papra lehet rámondani a varázslatot, aki beleegyezik ebbe. A fiatal papnak mentődobást kell dobnia halálvarázs ellen, ha elrontja, akkor mindketten öregszenek a használt varázslatnak megfelelő időt. Az öregítő varázslatot az Átvállalás utáni körben kell elkezdeni.

Védelem felismerése (Észlelés)

Szint: 5
Hatótáv: 10+10 méter/szint
Komponensek: Sz, M, A
Időtartam: Azonnali
Varázslási idő: 1
Hatóterület: 1 élőlény
Mentődobás: Semlegesít

A mágikus védelmek felismerésére szolgál ez a varázslat. Minden védővarázslatnál az ellenfélnek dobnia kell mentális mentődobást varázslás ellen, és ha elrontja, akkor a varázslat használója tudni fogja, hogy melyik az a varázslat. Ha a varázslat használója ismeri azt a védőmágiát, akkor megtudja a nevét, ha egy számára ismeretlen védelem volt, akkor azt fogja tudni, hogy mi ellen védi.

Például Tűzpajzs *(Fire Shield)* varázslatnál azt is el tudja dönteni, hogy éppen mi ellen véd.

Ha az ellenfél valamelyik mentődobására 20-at dob, akkor egy olyan védővarázsról fog tudni a mágus, ami nincs is rajta.

Anyagi komponens egy legalább 100 arany értékű drágakő.

Shorinzal sebezhetetlensége (Illúzió/Fantázia)

Szint: 5
Hatótáv. 0
Komponensek: Sz, M, A
Időtartam: 1 forduló/szint
Varázslási idő: 1 kör
Hatóterület: A varázsló
Mentődobás: Nincs

Ezt a varázslatot Shorinzal, a halhatatlan illuzionista fejlesztette ki évszázadokkal ezelőtt. Célja az volt, hogy megfélemlítse ellenfeleit látszólagos sebezhetetlenséggel. Minden ütés után eldöntheti, hogy annak mekkora külső jele legyen látható. Megteheti, hogy egyáltalán ne látszon seb, vagy akár meg is növelheti a seb méretét. Ha nem találták el, akkor is csinálhat illúzió sebet, tetszése szerinti méretben.

Ennek eredményeképp az ellenség morálcsökkenést kaphat, vagy akár morált is kell dobnia a sikertelen harc miatt, a mesélő belátása szerint.

Egyszer Kőszívű Björnnal, egy hatalmas harcossal szemben védte meg ez az ige. Kőszívű Björn megsebezte hatalmas kardjával. Az ütésbe majdnem belehalt, de csak akkora seb látszott, mintha csak tűvel szúrták volna meg. A harcos azt hitte, hogy valamilyen varázslattal immúnissá tette magát vágófegyverekre. Az is lehet, hogy a varázsfegyver nem fog rajta. Ezért a következő körben elővette a mágia nélküli harci kalapácsát, és ezzel próbálkozott. Shorinzal fürgén ugrott el a nehéz kalapács csapása elől, de mégis vér fröccsent, és akkora seb látszott, mintha a kezét vágták volna le. Kőszívű Björn meg egy ideig próbálkozott, látva, hogy a kalapács milyen jól sebzi a varázslót, de félórás eredménytelen csata után annyira kimerült, hogy feladta a harcot és elmenekült.

Anyagi komponens egy apró kőszikla.

LEVELEZÉS

No, megint elérkezett a Lev. Rovat gyártás ideje. Ide a bevezetőbe általában valami marhaságot szoktam írni, aminek semmi köze sem a fantasyhez, sem a szerepjátékokhoz, sem a Bíborholdhoz. Most semmi hülyeség nem jut az eszembe (ez persze nem igaz, csak a hülyeségnek vannak olyan fokozatai, amivel már nincs pofám fárasztani azokat a rendes embereket, akik hajlandók voltak belekezdeni ennek az oldalnak az olvasásába), a semmiről pedig már így is elég sokat írtam; tehát minden bevezető nélkül kezdődjön a levelezés unalomig ismételt része a Megrendelés.

MEGRENDELÉS

Az újságot még mindig rózsaszínű csekken lehet előfizetni. (ODIN BT. 1680 Bp. Pf.: 33.) Csekket minden postahivatalban ingyen kaphatsz. (Utánvétellel nem áll módunkban újságot küldeni.) Elég a csekk hátulján a közlemény rovatban felsorolni a megrendeléseket (Pl. 92/1, 93/1,3,5), nem kell külön levélben is elküldeni. (Ha csak levelet küldesz pénz nélkül, akkor sikerült a legrosszabb megoldást kiválasztanod.) Ne felejtsétek 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 reklámáron kapod meg őket. Az ELSŐ szám a 92/ decemberi volt. Aki emeletes házban lakik, írja a csekkre az emelet 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. Egy jó hír az előfizetőknek: úgy tűnik, sikerül megvalósítanunk, hogy az előfizetők hamarabb megkapják a lapot, mint ahogy az újságosoknál megjelenik. Terveink szerint a jövőben 2-4 nappal fogjuk megelőzni a hírlapterjesztő vállalatokat.

KLUBOK

SEROK Barlangja Szerepjáték Klub
Baja, Oltványi u. 8.
Érdeklődni lehet: Faragó Ferencnél Oltványi u. 8. IV/15.

A Sárkányláng Őrzői Fantasy & Szerepjáték Klub
Újkígyós, Arany J. u. 42. (Művelődés ház)
Érdeklődni lehet: Horváth Ferenc Újkígyós, Hosszú u. 9/A. Tel:66/356-703
Minden szombaton 13-19h.

Klub alapításhoz keres társakat **Rója Krisztián** Makóról.
Címe: 6900 Makó, Kelemen u. 18.

Jól felszerelt budai AD&D klub tapasztalt mesélőt keres.
Érdeklődni lehet: 176-8778-as telefonon.

Több egri olvasónk is érdeklődött a **Fekete Szív** fedőnevű szerepjáték klubról. Sajnos mi sem tudjuk a címét, ezért kérjük, hogy aki tudja, juttassa el hozzánk. Köszi.

LEVELEK

A jövőben minden levélre válaszolunk! Ez nem a legújabb sci-fi szerepjáték neve, hanem reményeink szerint a valóság. Ha a leveledhez mellékelsz egy megcímzett, kellő mennyiségű bélyeggel ellátott válaszborítékot, akkor megtetted az első lépést ahhoz, hogy egy VÁLASZ keletkezzen a leveledre. Az is fontos, hogy a levelet hova címzed. Ha nem a Megrendelésnél is olvasható Pf. címre, akkor a VÁLASZ létrejöttének esélyei radikálisan csökkentek. (Megjegyzem, a Rejtvény megfejtését is erre a címre várjuk.) A kérdés csak az, hogy ez a VÁLASZ mennyi idő alatt születik meg. Ez attól függ, kinek szól a leveled. Ha kérdéseiddel a Bölcset célzod meg, akkor jó esélyed van arra, hogy egy hónapon belül se kapj választ. Ha csak szerényen a Lev. Rovatnak írsz, akkor már két hét múlva olvashatod válaszunkat (talán). Kérek mindenkit, hogy olyan személyes jellegű kérdésekkel ne zaklassanak, mint pl.: milyen volt Mátyás legutóbbi EKG lelete, vagy van-e karika a Maci orrában? (Erre válaszolok: nincs, én nem vásári medve vagyok.)

Itt szeretném megköszönni mindenkinek, aki már visszaküldte az előző számban megjelent kérdőívet, hogy időt szakított rá. Reméljük a kiértékelést követő esetleges változások a lap előnyére szolgálnak, és mindenki elégedett lesz az olvasók igényéhez igazított lappal. (A mindenkit csak képletesen gondoltam, ha csak három ember olvasná a Bíborholdat, akkor sem lehetne benne úgy változtatni, hogy mindháromnak tetsszen. Tehát nyilvánvaló, hogy tíz emberrel még nehezebb.)

Néhányan említették, hogy a Nyugatinál 10 Forintért lehetett Bíborholdat szerezni. Szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy ez a kiadó tudta nélkül, teljesen illegálisan történt, a sztori a bíróságon folytatódik.

Helló **Hegyi Ádám**! Üdvözöllek a levelezési rovat hasábjain. Tolkienről sok helyen olvashatsz, pl. a 92/1-es Bíborholdban is, ahol az életrajza mellett, megjelent könyveinek listáját is megtalálod. A Neuromancer című könyv 1992-ben jelent meg magyarul Neurománc címmel. Antikváriumban vagy árengedményes árusnál még biztosan hozzájuthatsz.

Részlet egy nem csak dicsérő levélből: „... A Bölcs Tanácsait is szeretem, de néha rossz választ ad....Nem rossz alapjában a „Tanács Mesélőknek" sem, de néhány (?) hülyeség is van benne..". Mélyen tisztelt **Kovács Ferenc**! Kár, hogy nem írtál konkrétumokat, mert így általánosságban elég nehéz megvitatni a Bölcs hülyeségének fokát. Szerintem nem túl nagy, és ennek megfelelően sem lehet túl sok hiba a válaszaiban. Én legalábbis nem találtam semmi komolyat. A többi tanácsot, kérést az illetékesnek továbbítom.

Többen érdeklődtek a M.A.G.U.S.-ról, miért nem írunk valamit, (többet, még többet, stb.). A M.A.G.U.S.-ról manapság annyit lehet tudni, hogy van. Vagy még nincs, de nemsokára lesz. Esetleg az is lehet, hogy sokára. Ígéret bőven van, de hogy az ígéretek sűrű homályából mikor fog kibukkanni akár egy egészen picike M.A.G.U.S.-ka, azt csak legügyesebb jövőbe látók mondhatnák meg. Annyit azért lehet tudni, hogy benne van a Valhalla Páholy utolsó negyedévi tájékoztatójában. De már a fél évvel ezelőttiben is benn volt. Ha valaki mindenáron tényeket akar, annak csinálhatunk egy összeállítást, amiben az eddig ígért megjelenési időpontok vannak növekvő sorrendben (ínyenceknek közölhetjük csökkenőben is).

Hanula Zsolt, az augusztusi rejtvény egyik nyertese néhány viccet küldött be.

Zsolt! Örölök, hogy örülsz a nyereménynek, de ha játszani is akarsz, akkor küldd vissza a Jelentkezési Lapot! A viccek:

– Hogy hívják az egykarú függönytartót?
(Unikarnis)

– Mivel mos hajat az ősmágus?
(Vidal Sassoon's WISH & GO-val)

– Mit esznek az elementálok?
(Elementáli sajtot)

– Hogy hívják a Túlélők Földje legjobb humoristáját?
(Ghalla Miklós)

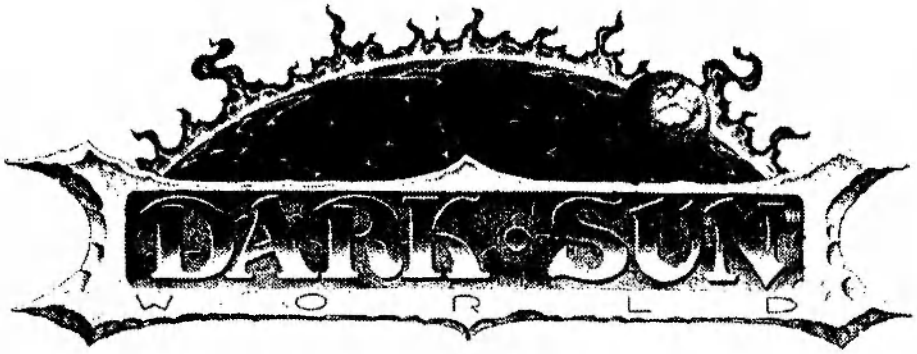
Köszi a vicceket, nekem a Vidal Sassoon tetszett legjobban. A legjobbkor jöttek, elég sokan hiányolják a humort az újságból. Persze amikor volt külön humor rovat, akkor mindenki feleslegesnek tartotta. Néhányan a felesleges szót rövidebben rossznak, sz...nak írták, de bizonyára csak takarékoskodtak a tintával.

Szeretnél néhány jóság pontot gyűjteni? Ha igen a dolgod mindössze annyi, hogy írsz **Kis Szabó Zsoltnak** (6724, Szeged Gyöngyvirág u. 20/B. 487-206), akinek csak néhány könyv hiányzik a boldogságához. Pl: Ravenloft, Battlesystem, és a hiányzó MC-k (Spelljammer, Al-Qadim, Greyhawk).

Az amatőr költők és vándor bárdok úgy döntöttek, hogy ebben a hónapban nem kell verset gépelnem, ezért az Irodalmi Alrovat működését további versek érkezéséig felfüggesztem. Arra nem merek vetemedni, hogy én kreáljak az olvasók helyett valamit, amire bátran azt mondhatnám: ez vers. Nézd, még rímel is. Inkább befejezem ezt az oldalt. (Remélem elég nagy betűkkel szedik ahhoz, hogy kilegyen az egy oldal.)

Búcsúzom minden mágustól, harcostól stb. Viszlát a jövő hónapban.

Maci



RAGÁLYI BALÁZS

Kiegészítésekről

Napjainkban már annyi a TSR és egyéb szerepjátékra szakosodott cégek által megjelenített kiadványok száma, hogy nehéz tájékozódni, mit is érdemes megvenni, és mit nem. A szerencsésebbek a DRAGON Magazinban utánanézhetnek és pár mondatos leírást találhatnak a megjelenő könyvekről, másoknak csak a boltokban jut pár perc, hogy belelapozzanak és megállapítsák, érdemes-e pénzt költeni az adott kiadványra. Természetesen az ízlések is különbözőek, két ember véleménye ritkán egyezik ugyanarról a kiadványról. Én most az Athas világához az elmúlt hónapokban megjelent kiegészítő könyvekről szeretnék pár szót írni, a játékmester szemszögéből nézve a kiadványokat. Eközben persze igyekszem a világról minél kevesebbet elárulni, hogy a kalandokban rejlő meglepetések megmaradjanak.

Dragon's Crown

(A Sárkány Koronája)

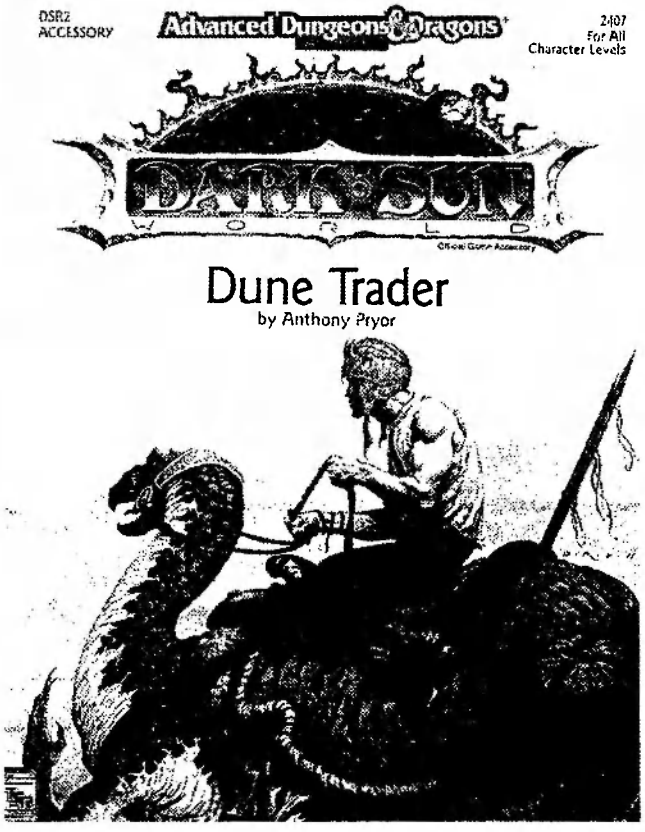
Ez a vastag doboz első látásra ijesztő lehet, hiszen ára meghaladja a Dark Sun kezdőkészlet árát. Címe alapján csak az athasi földrajzban igen jártasak tudhatják, hogy ez egy hegylánc nevét takarja, mely a Gyűrűs Hegyeken *(Ringing Mountains)* túl található. Ehhez képest a doboz belső lapján egy térképet találunk, mely a Tűz Útját *(Road Of Fire)* ábrázolja. Mit is rejteget ez a doboz?

A dobozban egy modul húzódik meg, mely terjedelmében eltér a megszokottól. Három darab 100 oldal körüli füzet tartalmazza a történet leírását, valamint egy 32 oldalas, a modul helyszíneinek térképeit tartalmazó füzet, két nagyméretű térkép két varázslótoronyról, a hat – régebbi modulokból már ismert – előre gyártott szereplő karakterlapja, valamint a Dark Sun kiadványoknál megszokott kísérőnovella a doboz tartalma. A novella kellemes olvasmány, érdekes történetet ír le, ám a modulhoz semmi köze. Élelmesebb mesélők esetleg saját történetet kreálhatnak az itt leírt események köré.

A modul elmeséléséhez nem árt, ha a Dragon Kings könyvből elolvassuk a magas szintű pszionicistákról szóló fejezetet, valamint színesítheti a mesét, ha átnézzük a Valley of Dust and Fire *(Por és Tűz Völgye)* könyvből a megfelelő részeket.

A történet igen összetett, a játékosoknak több részfeladatot is meg kell oldaniuk, amíg teljesíthetik a végső küldetést. Egy gonosz összeesküvés a pszionikus képességek teljes eltörlésével fenyegeti a világot, és természetesen a játékosok feladata, hogy ezt megakadályozzák. Itt jegyzem meg, hogy a történet témája szerencsére olyan, hogy azt bármilyen világnézetű karakterekkel el lehet játszatni, hiszen a veszély mindenkit fenyeget és mindenkinek célja lehet annak megakadályozása. Ez azért fontos, mert az eddigi modulok nehezen, vagy sehogyan nem voltak elmesélhetőek olyan csapatnak, amely például templomos *(templar)* karaktert tartalmaz, a Dragon's Crown-t – kis módosításokkal – bármely csapat végig tudja játszani úgy, hogy nem ütközik érdekeivel.

Ami a modul erősségét illeti, a doboz tanúsága szerint 4-6 darab 10. és 13. szint közötti karakternek ajánlják. Ami azt illeti, a saját csapatomat véve alapul, szerintem ez kis túlzás, ilyen magas szintű karakterek esetén a mesélőnek szüksége lesz arra, hogy egy kicsit emelje az ellenfelek színvonalát, vagy sűrűn tarkítsa a történetet egyéb találkozásokkal, amelyek a történetben nem szerepelnek. Természetesen itt is elsődleges szempont, hogy a játékosok élvezzék a játékot, de azért nem árt, ha megtanulják rettegni a főbb ellenségeket. Ezt elősegítendő a játékmestereknek javaslom, hogy belátásuk szerint erősítsék az ellenségeket.



Ami a játékosok számára szükséges információkat illeti, az első kötet elején részletes összefoglalót találunk ezekről. Ezeket Athason régóta kalandozó játékosok vagy már tudják, vagy az adott csapat előtörténetének megfelelő elemekkel helyettesíthetjük. A modulban fontos szerepet játszik egy-két, a korábbi Dark Sun modulokban megismert nemjátékos karakter (pl. Korgunard, Hamanu, Agis, stb.). Ezeket azoknak a játékmestereknek, akik a korábbi modulokat nem mesélték el a csapatuknak, megfelelő, a játékosok által már ismert karakterekkel kell helyettesíteni.

A történet röviden:

A játékosok Tyr-ből indulnak, miután Agis vagy Korgunard elmondta a teendőjüket. Első feladat egy ősi tekercs felkutatása, mely egy gonosz pusztító *(defiler)* rejtekhelyén található. Ehhez fel kell keresniük a Fekete Homok Lovasainak *(Black Sand Riders)* táborhelyét. Innen útjuk Urikba vezet, ahol be kell jutniuk Hamanu palotájába és itt elintézniük a két hatalmasság – Korgunard és Hamanu – közötti megbeszélést. E megbeszélés következményeként egy urikiakból álló csapattal együtt indulnak a megőrzők *(preserverek)* ősi tornyának felkutatására, ahol talán megtalálhatják a veszély kulcsát. Az út keresztül vezet fél Athason, sok különleges dologgal találkoznak, mire eljutnak a Hordalék Tenger Morghaz nevű szigetére és beszélnek az öreg megőrzővel. Az itt megszerzett információval most már az urikitákkal versenyt futva indulnak vissza a szárazföld felé. Eközben kapcsolatuk megszakad Korgunarddal. Az eltűnt varázsló nyomát kutatva jutnak el a Gyűrűs Hegyek közé, ahol egy félszerzet klánt ismernek meg, majd a Hátsóföldeken *(Hinterlands)* thri-kreen hordákkal kerülnek

szembe. Sok megpróbáltatás után érkeznek meg végül a nagy hatalmú pszionicisták tornyába a Sárkány Koronájában, ahol újra összefutnak az urikitákkal is. Innen kezdve már csak a karaktereken múlik Athas jövője

Mint az a rövid összefoglalásból is kitűnik, a történet Athas új területeivel és annak lakóival ismerteti meg a játékosokat. Kapcsolatba kerülnek olyan nagyhatalmú lényekkel is, akik segítségükre lehetnek további kalandozásaik során, vagy esetleg örök ellenségeikké válnak.

A Dragon's Crown-ban egy külön fejezet foglalkozik a különféle, a történethez nem, vagy csak lazán kapcsolódó epizódok *(encounter)* leírásával, ugyanakkor a fontos helyszínek közötti utazások szabad kezet adnak a játékmesternek, hogy az így tehesse még élvezetesebbé a történetet.

Összességében a Dragon's Crown modul különleges csemege az Athas világában kalandozóknak, és még azok számára is tartogat sok értékes információt a világról, akik irtóznak az előre gyártott modulok mesélésétől.

Valley of Dust and Fire

(Por és Tűz Völgye)

Azt hiszem, ez az a kötet, melyre minden Dark-Sun rajongó már régóta vágyott. A könyv lényege, hogy Athas legtitokzatosabb, leghatalmasabb és egyben legkevésbé ismert lényének lakhelyét, annak lakóit és környékét ábrázolja.

A kötet tartalmazza a Hordalék Tenger és az azon való utazás lehetőségeinek leírását, részletezve a nagyobb szigetek helyét, lakóit és kapcsolataikat. Új lehetőségeket olvashatunk az eredeti szabálykönyvekben találhatókon kívül, részletes leírását az időjárásnak, a különböző részeknek (partmenti vidék, mély tenger) és új encounter lehetőségeket ismerhetünk meg.

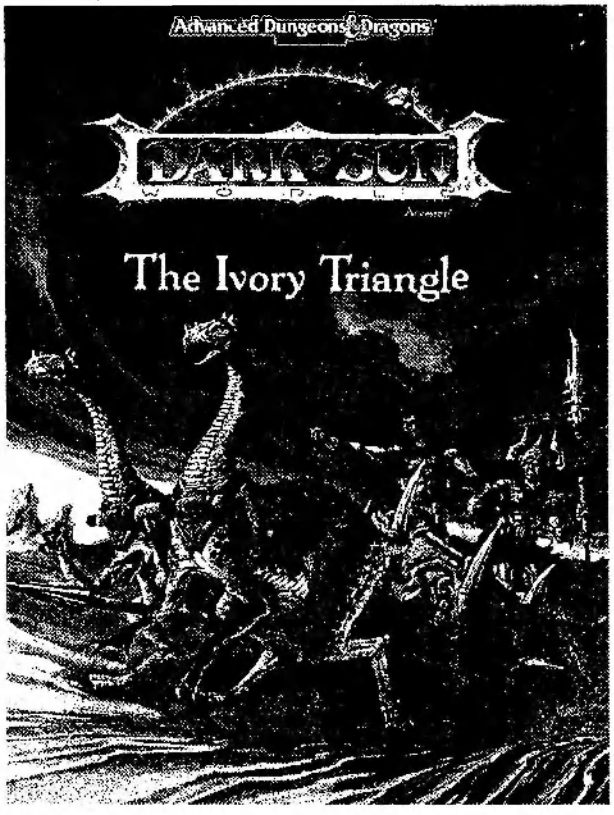
Innen vezet tovább a képzeletbeli utazás Por és Tűz völgyébe, ahol ismét az adott terület lakóit, fontosabb helyeit illetve a közlekedés lehetőségeit ismerhetjük meg.

Az út következő állomása a Tűz Gyűrűje *(Ring of Fire)*, amely egy hatalmas lávatenger. Itt is az eddigi logikát követi a könyv mindent megtudhatunk ezekről a területekről is.

Az utolsó állomás Ur Draxa városa. Ez a szinte hihetetlen helyen lévő és méretekkel illetve lakosokkal rendelkező város minden eddigi csodát felülmúl. A teljes kultúra és népesség leírásán kívül megtalálhatjuk itt város térképét (mely nagy méretben és színesben egyben a könyv kiegészítője is), valamint a város központjának, a Szentélynek *(Sanctum)* bemutatását is.

Összességében a könyv tartalma lélegzetelállító, új távlatokat nyit Athas világának megismeréséhez. Egy-két dologra azonban nem árt odafigyelni. Saját tapasztalataim, illetve becsléseim szerint 15 osztálynál alacsonyabb karakterekkel nem érdemes megközelíteni ezt a vidéket, hiszen akkor túl komoly akadályokba ütközhetnek a játékosok és lehet, hogy el sem érik úticéljukat. A másik dolog az, hogy az itt megismert lények, emberek és történések alapvetően megváltoztathatják a karakterek jövőjét, ezért jól gondoljuk át, hogy mikor utaztatjuk játékosainkat ezekre a területekre.

Nem elhanyagolható szempont az sem, hogy a játékosok érezzék meg a hely fantasztikusságát, a belőle áradó erőt és azt, hogy itt valóban minden lépésükre vigyázniuk kell.



Esetleg Athas világában új csapatot indító mesélők számára megfontolandó, hogy ezen a területen, Ur Draxa városában indítsák el a csapatot, mely a megszokottaktól teljesen eltérő hátteret biztosíthat nekik. Az ilyen csapatok indításáról is találunk egy fejezetet a könyvben, sok hasznos információval.

A könyv mindenképpen érdekes olvasmány, azonban kizárólag mesélők számára, mert a játékosok számára elveszti varázsát a vidék, ha korábban már olvastak róla. A játékmester is igyekezzen minél jobban megtartani a könyvben is felismerhető titokzatosságot, ezzel is növelve a feszültséget.

The Ivory Triangle

(Az elefántcsont háromszög)

Ez a doboz a Gulg és Nibenay városa valamint Só Kilátó *(Salt View)* által határolt háromszög részletes leírását tartalmazza sok kiegészítővel.

A doboz tartalmaz egy nagyméretű, színes térképet a vidékről, melyen minden említésre kerülő hely is jelölésre került.

Egy 96 oldalas könyv tartalmazza a terület minden fontosabb, lakott részének leírását, melyek kereskedő erődökre illetve fosztogató törzsek táborára vannak bontva. Ezeknél a helyek leírásán kívül a fontosabb karakterek és az átlagos lakosok statisztikáit is megtaláljuk. Ezek mellett olvashatunk az itt található földrajzi területek sajátosságairól, az utazási lehetőségekről és a kifejezetten e helyen található szörnyekről is.

A két város (Gulg és Nibenay) leírását két 32-32 oldalas könyv tartalmazza. Ezekben olvashatunk a város társadalmáról, építészetéről, egy átlagos lakóházról, a lakosok életéről, a piacokról, a város irányítóiról, a hadsereg felépítéséről, a különféle karakterfajták valamint a Rend *(Order)* és a Fátylas Szövetség *(Veiled Alliance)* szerepéről.

A városok leírását kiegészítendő egy nagy, színes térkép is található mindkét városról, valamint egy-egy keménylapos összefoglaló a játékosok, és egy-egy hasonló a játékmester számára a két városról. Ezek tartalmazzák az utazók számára a szükséges információkat a városokról, illetve a játékmester számára a legfontosabb helyszínek, karakterek és céhek leírását.

Külön lapon található a Nibenay-i piac teljes árlistája, mely, a *Dune Trader*-ben található táblázatnak megfelelő módosítások elvégzése után bármely városban alkalmazható.

Szintén külön lap tartalmazza az ezen a vidéken elfogadott naptárat, mely tartalmazza a legfontosabb ünnepeket és csillagképeket is, és túloldalán egy kiegészített encounter táblázat található.

És végül ebből a dobozból sem hiányozhat a már megszokott novella, mely ismét érdekes történetet tartalmaz, jó ötleteket adva egy esetleges új sztorira.

Ezt a kiadványt nem csak azoknak ajánlom, akik ezen a környéken tengetik életüket, hanem bármely játékmesternek, hiszen sok ötletet adhat más területek részletes kidolgozására is.

Meg kell tehát állapítani, hogy a TSR mindent megtesz, hogy az eddigi legkeményebb világa egyben a legérdekesebb, legváltozatosabb és legjobban kidolgozott is legyen. Ezt nagyban elősegítik a fent említett kiadványok.

GALÉRIA

Középföldé

Gondolom mindenki, aki szereti a fantasyt, ismeri Tolkien műveit (legalábbis a fantasy műveit, nyelvészeti munkái kevésbé népszerűek). A páratlan népszerűség egyik következménye, hogy egyre több könyv jelenik meg, amit Tolkienről írtak. Ezek a könyvek két csoportba sorolhatók, vagy a művet próbálják értelmezni (az egyikben külön fejezetet szentelnek a Frodó, mint

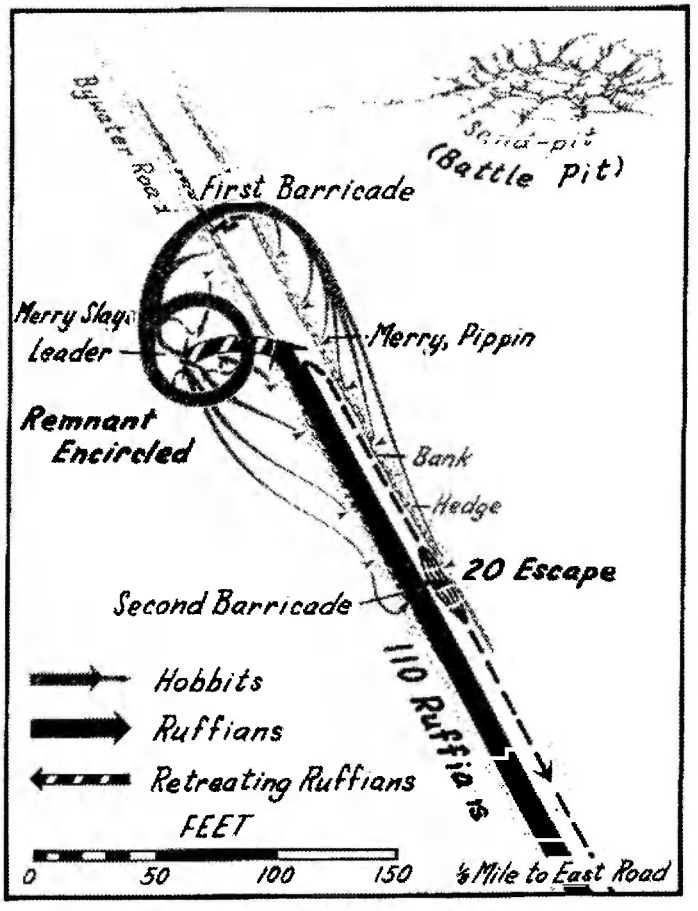
Anti-Faust gondolatnak és részletesen összehasonlítják Tolkien és Goethe könyveinek hőseit), vagy a világgal foglalkoznak. Gondolom, az utóbbiak jobban érdeklik olvasóinkat. A bőséges könyvtermésből csak négyet emelnék ki. Az első Robert Frost Teljes Középfölde Kalauza (A Complete Guide to Middle-Earth, 1979 Ballantine, New York). Ebben a könyvben minden tárgy, személy és hely megtalálható, amit Tolkien megemlített műveiben. A címszavak rövid magyarázatból és az említések helyének felsorolásából állnak. Elengedhetetlen segítség bárkinek, aki behatóbban akar foglalkozni Tolkien világával. Megvallom én még a Szilmarilok olvasása közben is gyakran felütöttem.

A második könyv David Day Tolkien Bestiáriuma (A Tolkien Bestiary, 1979 Mitchell Baezley Int. Ltd., London). A középkori szerzetesek gyakran írtak bestiáriumokat, melyekben felsorolták az összes élőlényt, amiről valaha is hallottak. A könyvek természetesen bőven tartalmaztak olyan lényeket is, melyek csak a képzelet szülöttei voltak. Egyes bestiáriumokban hosszas, és a kor tudományos elvárásainak megfelelő bejegyzéseket találhatunk például a sárkányokról. Ezeket a köteteket gyönyörűen illusztrálták – minthogy nyomtatás nem volt – kézi munkával. David Day bizonyos értelemben ezeknek a szerzeteseknek az utóda. Könyvében összegyűjtötte az összes állat- és növényfajt, amit Tolkien csak megemlít könyveiben. Minden egyes bejegyzés gondosan elmagyarázza az adott faj eredetét, megjelenését és szerepét a történetben. Ebben még nem különbözik Foster Kalauzától, az igazi különbséget az illusztrációk jelentik. Tizenegy művész dolgozott a rajzokon. Minden egyes bejegyzéshez külön kép van és a világ történetét színes táblákon mutatják be. A művészi színvonal nem hagy semmilyen kívánnivalót maga után. Ennek a könyvnek az a legnagyobb értéke, hogy szép. A könyv elején található térkép sajnos több ponton is hibás, a Halhatatlan Földek ábrázolása nem felel meg teljesen a valóságnak, Númenor térképe pedig egyáltalán nem egyezik meg a Tolkien jegyzeteiben találhatóval.

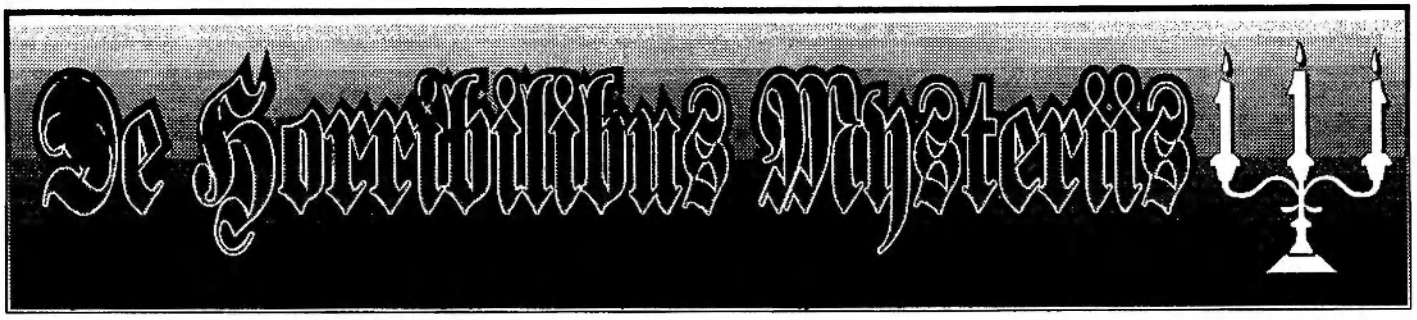
Tizenkét évvel a bestiárium után jelent meg David Day másik könyve az illusztrált Tolkien Enciklopédia (Tolkien the Illustrated Encyclopedia, 1991 Mitchell Baezley Int. Ltd., London). A XVIII. században készültek az első enciklopédiák, céljuk az volt, hogy összegyűjtsék mindazt a tudást a világról, amit az emberiség addig felhalmozott. David Day enciklopédiájának is ez a célja. Öt nagy fejezetben tárgyalja Középföldét, ezek a következők: Történelem, Földrajz, Szociológia (népek és kultúrák), Természetrajz és Biográfia (Középfölde híres személyiségei). A címszavak jóval bővebbek, mint a Foster Kalauzában találhatók, sok segítséget nyújthatnak Tolkien világának jobb megértéséhez. Az illusztrációk stílusa sokkal kevésbé egységes, mint az előző könyvben találhatóaké. Sok van, amelyik az én ízlésemnek túl elvont, bár azok is valamilyen új nézőpontot jelentenek.

Az utolsó könyv, amit megemlítek, Karen Wynn Fonstad Középfölde atlasza (The Atlas of Middle-Earth, 1981 Houghton Mifflin Co., New York). Karen Wynn Fonstad neve nem lehet ismeretlen az AD&D játékosoknak, ő készítette el Krynn és az Elfeledett Birodalmak atlaszát is. Az első részben történelmi térképek találhatók, nem csak a világot, de különlegesen fontos helyszíneket és a csaták rajzát is. Ezek után a regionális térképek következnek, melyek egy-egy kisebb területet mutatnak be. A könyvet a tematikus térképek zárják, ezek Középfölde éghajlatát, növényzetét, nyelveit mutatják be. Mindenkinek nagy segítséget jelenthet az atlasz, aki mélyebben akar foglalkozni Középföldével.

–qf–



Új rovatunk témája a HORROR. A misztikum, a borzongás, a rettegés. Kiegészítéseket, NPC-ket, szörnyleírásokat adunk itt közre, melyeket meseíráshoz hasznosíthatnak a kalandmesterek (játékosok tehát lehetőleg NE tanulmányozzák behatóan ezeket az oldalakat). Elsősorban a horrorjátékok királyához, a Cthulhu hívásához (Call of Cthulhu, Bíborhold 93./4.) szeretnének segítséget nyújtani, de ettől függetlenül az itt közölteket nemcsak a Cthulhut játszóknak ajánljuk! Ha szeretitek a misztikumot, van kedvetek borzongani, mindegy, mit játszotok – vágjatok neki!



De Horribilibus Mysteriis – azaz A Rettenetes Mítoszokról. Ezt választottuk az e lapokon közreadandó egyedülálló gyűjtemény összefoglaló címéül. A gyűjteményben íróasztalok mélyén rejtőző megsárgult kéziratok, könyvtárak kulcsra zárt szekrényeiben porosodó régi-régi kötetek fejezetei kerülnek napvilágra. Olyan ismeretekhez juthat itt az Olvasó, melyekről talán jobb lett volna, ha sohasem hall. Ezért hát csak a merészek haladjanak tovább...

A szemelvények közreadója Adeptus, aki jobbnak látja nem felfedni kilétét – a féltve őrzött gépiratok, emberbőrbe kötött kódexek felkutatásával már így is elég nagy kockázatot vállalt, s nem akarja tovább kísérteni a sorsot. Meglehet, a rovat hamarosan megszűnik, de nem feltétlenül az olvasók érdektelensége miatt... Adeptus, bár megpróbálja munkáját teljesen titokban végezni, éjszakánként máris furcsa, ólálkodó szerzeteket vél felfedezni a háza közelében...

Mindenki híven őrizze tehát az itt leírt titkokat, tartsa jól elzárva ezt a hónapról hónapról bővülő példátlan kollekciót, mert nemcsak magát, de a világot is veszélybe sodorhatja...

Kezdődjék hát a kísérteties utazás ősi, titokzatos szobrok, kőtáblák és barlangok, rettenetes iratok, szörnyű titkukkal magányosan élő vénséges varázslók és elszánt kutatók közé...

I. Fólió

Waughphilch története és leírása – I. rész

Waughphilch egy apró, poros, elfeledett falu valahol Amerikában, a mexikói határ közelében. Eredete a homályba vész, de valószínűnek látszik, hogy valamikor a XV.-XVI. század környékén foglalhatták el a telepesek az indiánoktól. A városról egyetlen kéziraton kívül (ami már a telepesek korából való) semmilyen megbízható írásos anyag nem maradt fenn, így a hely előtörténetéről nem sokat tudhatunk. Az egyetlen támpont a környékbeli indiántörzsek leszármazottainak – akiket az indiánok között végzett XVI. századi pusztítás és a törzsek többszörös elvándorlása miatt roppant nehéz felkutatni – homályos emlékei egyes mendemondákról, melyek még ük-ük-ükapjuk idejéből maradtak fenn egy, a pusztaságban álló borzalmas városról, melynek lakói elfajzott, társaiktól elszakadt indiánok voltak, és egy ősi, kegyetlen vallás hitére tértek, véres szertartásokban tobzódva. Az emlékek többnyire csak idáig terjednek, ez tehát a legtöbb, amit a régi Waughphilch-ről tudhatunk, ha ugyan valóban Waughphilch a mendemondákban szereplő város. Ezt alátámasztani látszik, hogy bár a falu központi épületén, a – jobb híján nevezzük így – templomon világosan kimutathatók az indián művészet és jelképrendszer elemei, maga az épület mégis sokkal régebbről való; talán még egy ember előtti faj munkája, az ott élő indiánoknak tehát valami közük kellett legyen az ősi hitvilághoz. Erre mutat a hely neve is: *Waughphilch* – ilyen indián szó nincs; a szó hangzása barbár, nyers őserőt sugall. Furcsa, hogy máig fennmaradt ez a név, de úgy látszik, senkinek sem volt ereje eltépni a ki tudja, milyen ősi szálakat, amik ezt a titokzatos nevet e helyhez kapcsolják. Akárhogy is, ha erről a városról szólnak a mondák, Waughphilch-nek és lakóinak akkoriban elég borzasztónak kellett lennie ahhoz, hogy emlékük ennyi generáción át fennmaradjon.

De bármi is volt valaha ez a hely, egy biztos: ma már csak árnyéka egykori önmagának, vagy talán már az sem. Pusztuló, rothadó falucska, mellyel senki sem törődik. Térképeken, városjegyzékekben nem szerepel, vonat nem visz oda, még a posta sem jár arrafelé. Nem tudni, mikor és miért kezdődött ez a pusztulás. Talán a Sakál-esettel, melyről alább még szólunk. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy ma már az egész Államokban valószínűleg a Waughphilch-től 30-40 mérföldre északnyugtra lévő Sandville nevű városka lakói az egyetlenek, akik egyáltalán tudják, hogy létezik, de ők is igyekeznek kiverni a fejükből. Waughphilch nem zavar vizet, csendesen omladozik, s a sandville-ieknek jobb is így. Még élnek köztük, akik emlékeznek, mit meséltek nagyapáik az esetről, amikor földrengés rázta meg a vidéket, mert megjelent a rém, amit Waughphilch feketemágusa idézett meg.

A kézirat

Waughphilch-ról néhány utaláson kívül (egy-egy útleírásban, gazdasági vagy misszionáriusi jelentésben elejtve) egyetlen írásos emlék maradt fenn, ami biztosnak látszó adatokat nyújt. Ez a bizonyos emlék egy kétoldalas fólió, a XVII. század környékéről. Elbeszélője az egyik városlakó; választékos beszéde és a szövegben felbukkanó rengeteg vallási utalás alapján valószínűleg paptanonc vagy kispap lehet. A kézirat szövege töredékesen maradt ránk, nem mindenütt olvasható. Megfogalmazása jellegzetesen barokkos-archaikus, ezért e helyütt inkább a tartalmát foglaljuk össze a szó szerinti idézés helyett.

A bevezető szerint az elmondásra kerülő történet Isten dicsőségét és a nemes, emberi helytállás igazát hirdeti. Az iromány ezután elmondja, hogy Waughphilch, ez az aprócska telepesváros sokáig nyugalomban éldegélt. Lelkipásztoruk, Tioment atya szent ember volt, kitűnt önmegtartóztatásával és bölcsességével. Élt azonban a városban egy gyanús figura is, akit a kézirat csak az „Átlátszó Mancsú Sakál" néven emleget, s akitől ördögi praktikái miatt mindenki félt. Az atya egy idő után megelégelte a Sakál istentelenségét és egyik éjszaka néhány emberrel, a rontás ellen keresztet és szenteltvizet hordozva rátört a házában. A Sakál éppen valami rettenetes imádságot mondott; a betolakodókat meglátva felkiáltott, és egy ismeretlen nyelven kezdett kántálni hangosan, de az atya emberei elnémították, megkötözték, bútorait, szereit összetörték, házát felgyújtották. Miután a ház porig égett, helyét az atya beszórta szenteltvízzel, hogy az ördögi erők ne támadhassanak fel újra. A Sakált összekötözve kalodába zárták, és kitették a templom előtti térre, hogy ott szégyenüljön meg bűneiért, amíg a város tanácsa dönt sorsa felől. A Sakál azonban másnapra virradóra eltűnt.

Eltelt egy-két év. Egyszer csak a papot rettenetes fájdalmak és látomások kezdték gyötörni. Hamarosan rájött, hogy újabb sátáni praktikák készülnek valahol. Néhány emberrel felkerekedett, hogy megkeresse a baj forrását. A város közelében volt egy régi barlang. Erről mindenki tudott a városlakók közül, de valamennyiük kerülte. Ide vezetett az atya útja; megérezte, hogy ott lakozik a bűnös. Embereit kinn hagyta, s szorgosan imádkozva behatolt a barlangba. A barlang mélyén egy kőoltárnál talált rá a Sakálra, amint hangosan kántált és gesztikulált, előtte három néger rabszolga véres holtteste (*„az Sátánnal beszélgete és áldoza néki, borzasztó paktumot kötvén Vele"* – ahogy a kézirat írja); az oltár sötét szobrának kristálygömbje vörösen izzott (a templommal együtt az oltár is minden bizonnyal az indiánok előtti időből való; az indiánok valószínűleg kegyhelynek használhatták). Az atya ledöfte az istenkáromlót, majd behívta embereit, hogy elvigyék a testet, s elégessék. Ő benn maradt, mondván, el kell pusztítania a lényt, amit a Sakál megidézett. Az elbeszélőre, legkedvesebb emberére bízta reverendáját, hogy ne szeny-nyezhesse be a megidézett mocskos lény.

Az atya emberei a barlang előtt állva hamarosan hatalmas robajt hallottak; a föld megremegett, a barlang beomlott. Az emberek rémülten elmenekültek, s a falutól nem messze elégették a Sakál testét. A pap reverendáját a falubeliek díszes ceremóniával eltemették, a barlangot pedig még nagyobb félelemmel kezdték kerülni, mint addig.

Ennyit mond el a fólió első oldala. Az eredeti példány utolsó sorai közt még található egy idegen kéztől származó beszúrás, ami szerint a Sakál, mielőtt kiszenved, azt hörgi, visszatér még.

A második oldal teljes egészében ennek az idegen kéznek a munkája. Ez már nem is összefüggő történet, csak néhány odavetettnek tűnő megjegyzés. Ezek szerint a Sakál hamvai eltűntek, és 3-4 évvel az eset után magányos lovas érkezett Waughphilch-be. A Sakált kereste. Egyesek a falu Jeremy nevű bolondjával látták együtt; a fiú viskójában egész éjjel égett a lámpa. Másnap a fiút holtan találták. A néhány sorból álló második oldal ezzel zárul: *„Az igaz Isten adja, hogy az Sakál ne szabadulhasson az Pokoltűzből"*

A kéziratnak több másolata létezik: az egyik egy spanyol nyelvű krónikában; ez csak az első oldal szövegét tartalmazza, az idegen kéz által beszúrt sor nélkül. A másik egy török imakönyv kötésében található; ez a teljes szöveget tartalmazza. Néhány egyéb másolat is létezhet még magángyűjtemények régi irataiban, pontosan azonban egy ilyenről sem tudunk.

Akunde Gumeoxi Toa, a Sakál

Akunde Gumeoxi Toa, a sötét lelkű varázsló a XVI. század elején született Görögországban. Egy török rabszolgakereskedő tizenöt éves korában elrabolta, és Törökországba hurcolta, hogy eladja rabszolgának. Egy pederaszta ópiumkereskedő vette meg. A fiú undorodott a környezettől; nem telt el egy év, és megszökött. Jó ideig kóborolt a város környékén, míg a Rihamurnak, az Őrzők Szektájának, a hírhedt keleti feketemágus-orgyilkos-szektának két tagja rátalált. A rejtekhelyükre hurcolták a fiút, hogy később feláldozzák. Szerencsétlenségükre kileste őket az egyik városlakó, és néhány órán belül nyakukon volt a rendőrség. A szektatagokat megölték, a fiút pedig visszavitték urához. Az úr éktelen haragra gerjedt; szörnyű büntetést szabott ki a fiúra: bal kezénél

fogva a falhoz szegeztette; enni-inni csak annyit kapott, hogy épp ne haljon éhen. Lassan akarta elsorvasztani az engedetlen szolgát. (A tenyerén ütött lyuk soha nem forrt be, egész életében megmaradt, és részben bénává tette Akunde bal kezét.)

Két hét múlva azonban a fiú eltűnt – cellájában csak az őrök tetemét találták. Hogy hová tűnt, titok. Annyi biztos, hogy a Szektáról köztudomású volt: semmit nem hagynak megbosszulatlanul.

Két év múlva különös haláleset történt a városban: az egyik hírhedt ópiumkereskedőre valamelyik reggel hatalmas szöggel a fejében találtak rá...

Akunde Gumeoxi Toa hét évet töltött a Rihamurban – aminek tagjai kiszabadítása után úgy döntöttek, felveszik a megölt szektatagok helyébe –, hét sötét évet. Hogy mi folyt a Szekta titkos barlangjai mélyén, senki sem tudja, de aki élve kijött közülük, szörnyű igéket ismert és nem félt már semmitől. Ezért azonban súlyos árat kellett fizetnie: épelméjűségét kellett odaadnia és örök hűséget kellett fogadjon a Szektának. Az engedetlenek büntetése minden esetben halál volt.

Hét év után tehát Akunde elindulhatott a maga útján, de mindig a Szekta érdekeit tartotta szem előtt. Dél-Európába utazott, itt lelt rá egy öregre, aki valaha szektatag volt, de szakított a Szektával, mert rátalált egy könyvre, amit saját céljaira akart felhasználni, nem akarta a szabályzat szerint a nagymestereknek átadni.

A könyv egy útleírás volt, érdekessé azonban csak az utolsó oldalai tették, melyeket egy másik kötetből kivágva illesztettek oda. Az oldalak egy régi isten, *Worhullel* kultuszáról szóltak, s egy idézés is szerepelt rajtuk, mellyel Worhullel Gyermeke hívható fel. Az öregnek e hatalom birtoklása volt dédelgetett álma, de már túl öreg volt ahhoz, hogy azt valóra válthassa.

Az ifjúra bízta életét és titkát: ha akarja, ölje meg őt s adja át a titkot a Rihamurnak, vagy tartsa meg s hasznosítsa saját céljaira. Akunde gondolkodóba esett. Amikor két nappal később visszatért az öreghez, már csak egy szétszabdalt holttestet talált a koszos kis putriban. Elhatározta, hogy elbújik a Szekta elől és folytatja az öreg kutatásait.

Tudta, hogy a Rihamur keze messzire elér. Tudta, hogy most már őt is követik. Igyekezett megtéveszteni őket: összevissza utazgatott – kisvárosokba, ahol nem lehettek beépített emberek –, és több helyen saját halálhírét költötte. Mikor Lisszabon közelébe ért, egy kis falucskában meggyilkolt egy parasztot, aki termetre hasonlított rá, s elcsúfított tetemét a szobájába rejtette, hogy üldözői azt higgyék, utolérte végre a sorsa, majd álöltözetben sietve Lisszabonba ment, s tengerre szállt – Amerikába.

Hosszú-hosszú időbe telt, míg az indiánok közt barangolva tudomást szerzett Waughphilch-ről, a valaha ott élők kultuszáról. Rögtön tudta, hogy ez az, amit keresett: a kultuszban felismerte a véres isten, Worhullel kultuszát, melyről az öreg könyvének titkos oldalai szóltak.

Nem volt könnyű megtalálnia a várost, de három évvel az Újvilágba érkezése után ez is sikerült. A falu már a telepeseké volt, a varázsló nagy szerencséjére – a naiv telepeseknek fogalmuk se lehetett, hol is vertek tanyát. Tetszetős mesét talált ki, amivel elaltathatta a gyanújukat, s kieszközölhette, hogy letelepedhessen. Nem fogadták szeretettel, érezték rajta az idegenséget, de megengedték, hogy letelepedjen, mert

szükség volt újabb emberekre – a falu gazdasága már ekkor sorvadófélben volt. Eltűrték ugyan, de hamar gyanítani kezdték, hogy furcsa praktikákat űz, és egyre jobban kiközösítették. Sakálához hasonló arca és csonka keze miatt Átlátszó Mancsú Sakálnak kezdték csúfolni.

Akunde nekilátott felderíteni a várost és környékét. A helyiektől megtudta, hogy van a közelben egy kétes hírű barlang. Még aznap éjjel megkereste. A barlang mélyét kőomlás torlaszolta el; s a torlasz kibontásához több hónapi munka kellett. De sejtése végül beigazolódott: a kőomlás mögött az indiánok áldozati kamrája és a kőoltár rejtőzött, amiről az öreg könyve is beszélt. Megtalálta Worhullel kultuszának egyik központját. Az oltár mocskos kövei közt sértetlenül állt a bálvány, Worhullel szobra, mancsai közt egy kristálygömbbel.

Az idézés, mint tudjuk, nem sikerült. A varázslót leleplezték, mialatt a szertartáshoz szükséges hosszas előkészületekkel bíbelődött. Életét a falu bolondjának köszönhette, aki nem értette, miért bántják a Sakált. Amikor a házát felgyújtották, észrevétlenül kimentette az öreg könyvét (melyben benne volt az idézés Akunde által görögre lefordított szövege), és amikor Akundét kalodába zárták, az első adandó alkalommal kiszabadította.

Akunde bejárta a környező vidékeket, de sehol máshol nem akadt nyomára a kultusznak. Waughphilch-be húzta a tudat, hogy már egész közel járt az idézéshez. Visszaért hát megint, de ismét megbukott.

Hogy utolsó szavai a visszatérésről valóra válnak-e – ki tudja? Hamvait, amiket a bolond fiú összegyűjtött, az öreg könyvével együtt magával vitte a Szekta ítéletvégrehajtója, aki Akunde halála után pár évvel érkezett a faluba, késve bár, de rátalálva a hűtlen beavatottra.

A Szektát 1753-ban sikerült felszámolni. A tagok szétszéledtek, s a könyvek és tárgyak, amik valaha a Rihamur gyűjteményét alkották, szétszóródtak szerte a világban. Hogy hol rejtőzhet a hamvveder? Ki tudja? Valahol ott pihen, és vannak, akik ismerik az igét, mellyel a halottak felhívhatók poraikból...

Statisztikák

STR	14	**CON**	15	**SIZ**	10
INT	16	**POW**	15	**DEX**	15
APP	11	**EDU**	10	**SAN**	0
HP	12				

Sebzésbónusz: 0

Fegyver: tőr 76/68 %, sebzés 1D6; szablya 66/60 %, sebzés 1D8+1

Képességek: Astronomy 37%, Chemistry 23%, Conceal 30%, Cthulhu Mythos 33%, Hide 39%, Martial Arts 67%, Occult 18%, Ride 55%, Sneak 53%; Nyelvek: saját: görög és arab, tanult: angol 70%, olasz 24%

Varázslatok: Kapcsolat Worhullellel; Ima Worhullelhez (az utóbbi kettőt ld. lent); Hasonlóság Felöltése (Consume Likeness); Ibn-Ghazi pora (Powder of Ibn-Ghazi); Kiszárítás (Shrivelling) Feltámasztás (Resurrection); Sötét Uralom (Black Binding)

Varázstárgy: Worhullel bálványa

Ebből a bálványból mindössze három létezik a világon. Ebből kettő hollétéről semmit sem tudunk, a harmadikról mindössze annyit, hogy hosszú ideig a Waughphilch melletti barlang kőoltárán állt, onnan azonban a XVI. század vége felé eltűnt (feltehetőleg ugyanannak a Rihamur-szektatagnak a keze lehet a dologban, aki elvitte Waughphilch-ból a Sakál iratait és hamvait), holléte azóta ismeretlen.

Worhullel bálványa fekete kőből készült és magát a vérszomjas istent ábrázolja, mancsai közt egy kristálygolyóval. A bálvány elkészítésének titkát ma már senki sem ismeri, csak a valaha Worhullelt szolgáló ősi faj sámánjai értettek hozzá. A bálványt közönséges módszerekkel nem lehet elpusztítani (nem lehet eltörni vagy szétszedni). Ha valakinek mégis sikerül valamilyen úton-módon, a felszabaduló energia húsz méteres körzetben minden élőlényt elpusztít, további ötven méteren belül pedig mindenkit egy dimenziókapun keresztül Worhullel színe elé teleportál.

A bálvány előtt Worhullel hívei áldozatokat mutattak be istenüknek; a sámánok a kristályon keresztül kapcsolatba tudtak lépni az istenséggel illetve meg tudták idézni Worhullel Gyermekét (ld. az alábbi két varázslatot!).

Varázslatok

Kapcsolat Worhullellel

A Kapcsolat Istenséggel (Contact Deity) varázslatok szabályai vonatkoznak rá, ezen kívül szükséges hozzá egy, az istenségnek szentelt oltár, melyen ott áll Worhullel bálványa. A bálvány kristálygömbje a kapcsolat létrejöttekor felizzik. A kapcsolatteremtő a kapcsolat során transzba esik, agya felett Worhullel rendelkezik, aki víziókban kommunikál vele. Ha nem-hívő próbál kapcsolatot teremteni az istenséggel, a kapcsolat létrejöttekor azonnal szörnyethal.

Ima Worhullelhez

Ez tulajdonképpen egy megidézés-varázslat, azonban különleges szabályok vonatkoznak rá. A varázslat sikeréhez legalább két emberi lény feláldozása szükséges. Létrehozásához elsőként kapcsolatba kell lépni a távoli dimenzióban tanyázó istenséggel (ld. előző varázslatot). A kapcsolat létrejöttével a varázsló belekezd az Imába, melyben kérleli az istent, küldje el neki Gyermekét. Ez 2 POW pontot, minimum 10 MP-t és 20 SAN-t igényel. Ha az ima meghallgatásra talál (erre 10% plusz annyiszor 5% az esély, ahány MP-t a minimum 10-en felül a varázsló feláldoz; az esélyt növelheti az áldozatok nagy száma is), Worhullel elküldi Gyermekének lelkét, ami – a kristálygömbön át beszabadulva e dimenzióba – beleköltözik valamibe – ha a varázsló nem tudja uralma alá vonni (ehhez a Gyermek POW-ját túl kell dobnia saját POW-jával az Ellenállási Táblán *(Resistance Table)*), magába a varázslóba.

Reméljük, az Olvasó SAN-veszteség nélkül juttott túl a leírtakon, épelméjűségére nagy szükség lesz még az elkövetkezők során. A folytatás egy hónap múlva következik, ebben szerepelni fog az újkori Waughphilch teljes leírása, valamint egy ismertető a véres istenről, Worhullelről és Gyermekéről.

Adeptus

KÖZÉPFÖLDE SZEREPJÁTÉK

2. KIADÁS

- Az ICE Középfölde Szerepjátékának átdolgozott, új kiállítású és továbbfejlesztett kiadása.
- A karaktergenerálás során még nagyobb hangsúlyt kap Középfölde hangulata.
- Illusztrált és tökéletesen kidolgozott Karakter Minták segítségével a kezdők és a Gyűrűk Ura Kalandjáték ismerői is gyorsan elkezdhetik a játékot, anélkül, hogy át kellene rágniuk magukat a szabályokon.
- Kibővített Középfölde kultúra/faj leírások, új kultúra/faj háttér lehetőségekkel.
- Új szabályok a mágia és a varázslás veszélyes természetéről.
- Tökéletesen illeszthető az ICE Gyűrűk Ura kalandjátékához.
- Az első kiadás több tucat kiegészítő kiadványa változtatás nélkül felhasználható.
- Még több másodlagos képesség és leírás.
- Átdolgozott gyógyítóvarázslatok, melyek a kritikus sebekre összpontosítanak.
- Új opcionális foglalkozások – Bölcs, Felfedező, Betörő, Szerzetes, Alakváltó, Idéző és még sok más.
- A játékosok könnyen tanulhatják meg a szabályokat az új vezérvonalak és karakterminták segítségével.
- Az új illusztrációk, a kultúrák és a mágia új kezelése még jobban visszaadja Tolkien világának ízét.
- Új kiegészítések sora – melyek egy része a kontinens egyedi birodalmaival és népeivel foglalkozik – segíti a játékot.
- J. R. R. Tolkien trilógiáján, a modern irodalom legnépszerűbb fantasy művén alapul.

EGY JÁTÉK MIND FELETT

1994 tavaszán megjelenik

MAGYARUL!

I.C.E.®

MASSÁR MÁTYÁS

GURPS

Steve Jackson játékrendszere

Generic Universal RolePlaying System, azaz az Általános Univerzális SzerepJáték Rendszer a leghivatalosabb elnevezésű szerepjáték, mely valaha is napvilágot látott.

Steve Jackson, az Ian Livingstone-nal közösen publikált lapozgatós könyvei által Magyarországon is népszerű író műve gyors sikert aratott szakmai körökben és elnyerte a Legjobb Szerepjáték címet is.

Előbb-utóbb minden mesében – legyen az sci-fi, fantasy, vagy horror – felmerül az időutazás kérdése. Egybefüggő történetek hosszú láncolatát lehet kikerekíteni abból, hogy hogyan állja meg a helyét a varázsló vagy a barbár harcos a 21. században, vagy éppen fordítva, mit kezd egy korunkbeli, meleg vízhez, autóhoz és hamburgerhez szokott ember az őskorban, a dinoszauruszok földjén. Egy ilyen történet életrekeltéséhez a mesélőknek számos új szabályt kell alkotniuk, hiszen a szerepjátékok egy bizonyos környezetre épülnek.

Egy olyan szabályrendszer létrehozásának gondolata, mely miliőtől független, nem új keletű. Fantasy, sci-fi, vadnyugati, cyberpunk, lovagkori, horror, és még ki tudja hányféle szerepjáték létezik. Mennyivel egyszerűbb lenne, ha egy adott szabályrendszerre lehetne ráilleszteni ezek bármelyikét, azaz a játékosnak és a mesélőnek csak egy szisztémát kellene ismernie? Ez gondolat az alapja a GURPS-nek, mely valóban szerepjáték rendszer, mert világtól, környezettől független szabálygyűjtemény.

Egy ilyen típusú, általános érvényű rendszernek szembe kell néznie a komplexitás problémájával.

Az őskortól a szupertechnologizált jövőig bármilyen környezetben használható rendszer csak sok-sok szabállyal képzelhető el. A másik szempont, a szerepjátékok egyik legfontosabb törvénye a játszhatóság, ez azonban éppen a szabályok mennyiségi csökkentésével érhető el. Ez az az olló, ami miatt nem született meg sokáig az Univerzális rendszer, illetve a próbálkozások kudarcba fulladtak.

Steve Jackson a GURPS-szel a szerepjátszás történelmének új fejezetét nyitotta meg. Bár a rendszernek van jónéhány gyenge pontja, működik. Ha valaki egyszer megismeri, nem szívesen vált át másikra, és ráadásul a váltás eleve szükségtelen, hiszen a GURPS bármilyen világhoz könnyen hozzáidomítható.

Hogy mi volt Steve Jackson alapkoncepciója? Ha végiglapozzuk a kiadó prospektusát rögtön a szemünkbe ötlik. Van egy szabálygyűjtemény, az alapkészlet *(GURPS Basic Set)*, mely tartalmazza a játék elkezdéséhez szükséges főbb szabályokat, aztán vannak környezeteket leíró kiadványok, mint a GURPS Fantasy, GURPS Camelot (Arthur király kora), GURPS Cyberpunk, GURPS Ultra-tech, GURPS Horror, GURPS Space, GURPS Supers, stb. egyéb világhoz szükséges alszabályokkal és leírásokkal. Továbbá a háttérinformációkat tartalmazó kiadványok, mint a GURPS Bestiarium, a GURPS Magic, vagy a GURPS Psionic, melyek teljesebbé tehetik a játékot.

Steve Jackson játéka az egészen egyszerű alapoktól építhető fel a lehető legösszetettebb szerepjátékig. Az alapkönyvben minden, a kezdéshez szükséges szabály megtalálható, de a kiegészítő kiadványokkal mindez tovább és tovább bővíthető. Ha valakinek kevés a Basic Set-ben található varázslat mennyiség, megveheti a GURPS Magic-et és máris újabb száz varázslattal rendelkezik, ha valaki új varázstárgyakra vágyik, csak a GURPS Magic Items-t kell beszereznie.

Itt említem meg azt, hogy a GURPS, akár a Star Wars, csak hatoldalú kockákat használ. Ennek nagy előnye, hogy bárki azonnal játszhat a játékkal, nem kell szerepjáték szaküzletekbe rohangálni a különböző oldalú kockákért.

Ezen a két oldalon lehetetlen lenne a teljes GURPS-t bemutatni, csak az alapkészlet *(Basic Set)* rövid ismertetésére vállalkozhatom. A játékot a nálunk legismertebb AD&D-hez hasonlítom majd, hiszen ez az az RPG, amit minden hazai szerepjátékos ismer.

Az első szembeötlő különbség a karakter megalkotásánál jelentkezik, ugyanis nincsenek kasztok, nincsenek szintek, nincs tapasztalati pont. Az első kaland előtt, a játékos kap 100 karakter pontot (character point), melyből létrehozhatja karakterét. Ettől a pontmennyiségtől eltérő értékkel is kezdhető a játék, például a szuperemberek 300 ponttal indulnak.

Karakter pontokért lehet megvásárolni az Alaptulajdonságokat, Megjelenést, Anyagi Helyzetet, Hírnevet, Előnyöket, Hátrányokat és Képzettségeket. Vannak amelyek karakter ponttal növelhetők, illetve ha csökkentjük őket akkor karakter pontokat kapunk, amelyeket esetleg másra elköltethetünk. Ez a „bevásárlós" módszer elég bonyolult, de magában hordozza a saját karakter létrehozásának varázsát. Nem a kockadobás véletlenjére kell hagyatkoznia a játékosnak, karaktere pont olyan lesz, mint amit a játékos kitalált. Ha ez a sok számítgatással és töprengéssel járó karaktergeneralizálási folyamat nehezünkre esne, akkor a GURPS-ben is lehetőségünk van kockadobással létrehozni karakterünket (azonban ezt senkinek sem javaslom, érdemes kipróbálni a „bevásárlást").

A kalandozások során a játékosok tapasztalati pontok helyett további karakter pontokat kapnak, melyekért újabb Képzettségeket vásárolhatnak, vagy növelhetik Alaptulajdonságaikat. Így a karakter folyamatosan fejlődik, mindig abba az irányba, amerre a játékos kívánja. Ez a módszer rendkívül flexibilis, az AD&D kötöttségeitől mentes. Míg az AD&D-ben a kiválasztott kasztunk teljesen megszabja a karakter jövőjét, addig a GURPS-ben egy kezdetben a fegyverforgatáshoz vonzódó egyéniség idővel a mágia mestere is lehet (és nem felejti el, hogy hogyan kell forgatni a kardját, mint ahogy az AD&D-ben a dual-class teszi!)

Minden szerepjátékban az első fejezet az Alaptulajdonságokkal foglalkozik, így van ez a GURPS-ben is. Steve Jackson játékában mindössze néggyel találkozhatunk, az Erővel, az Ügyességgel, az Intelligenciával és az Egészséggel. Az Alaptulajdonságok 1-től 20-ig vannak felsorolva a táblázatban, bár va-

lójában bármeddig növelhetők (a 20-as Alaptulajdonság 175 pontba kerül és minden egyes ponttal 20 fölött újabb 25 karakter pontra van szükségünk.) Az Alaptulajdonságok egyformán értékesek, egyik sem áll a másik felett, midegyikre szükség van.

GURPS egy másik nagy újítása, hogy minden a Képzettségekre épül. A serfőzés, az úszás, a kardforgatás éppúgy Képzettség, mint a varázslás, a pszionika, vagy a lopakodás és rejtőzködés. Mindegyiknek megvan a maga ára, a játékos megveheti őket kezdő karakter pontjaiból, vagy később, a kalandok folyamán elnyert pontjaiból. Ily módon bármilyen karakter kialakítható, és sokkal életszerűbb egyéniségeket játszhatunk.

Szintén az egyedi személyiségek kialakításában segítenek az Előnyök és Hátrányok. Előny például a Veszély-érzékelés, a Fájdalomtűrés, Immunitás betegségekre, Mágikus ellenállás, vagy a Gazdagság. Hátrány többek között a Vakság, Vérzékenység, Alkoholizmus, Vérszomj, Gyávaság, vagy a Pechesség. Ezeknek a jellemvonásoknak kisebb vagy nagyobb kihatásuk van a játékra, és ettől függ karakter pontban számított értékük. Előnyök vásárolhatók karakter pontokért, míg ha valaki kiválaszt magának egy hátrányt, azért karakter pontokat kap.

A GURPS-ben a karakter létrehozása igen hosszú folyamat (az első karakter megalkotása akár napokig is eltarhat), hiszen minden lehetőséget figyelembe kell vennünk. Ha szeretnénk elérni, hogy karakterünk rögtön valamilyen komolyabb varázslattal rendelkezzen, akkor nem lesz pontunk másra, és a mágus nem lesz képes megvédeni magát, nem tud sem úszni, sem lovagolni, se futni (ráadásul süket, vak és púpos lesz, hogy megfelelő mennyiségű pontot gyűjtsünk össze a „varázslathoz"). Természetesen ha valaki ilyen megfontolatlan, akkor hamar megérzi azt, hogy nem érdemes „tápolni", mert a karaktere az első alkalommal megfullad, vagy leüti egy ork, mert a varázslatát már ellőtte.

A GURPS varázslatrendszere a manapság már elfogadott varázslat pontos *(spell points)* szisztéma. Azaz minden egyes mágus rendelkezik egy bizonyos mennyiségű varázslatponttal, valamint ismer néhány varázslatot. Minden varázslat konkrét mennyiségű pontba kerül, ha mágus létrehoz egyet, akkor a megadott mennyiséggel csökken varázslat pontjainak száma. Az elvesztett pontokat pihenéssel lehet visszakapni. Természetesen minél komolyabb a hatása egy varázslatnak, annál több pontba kerül a létrehozása.

A harc szintén érdekes megoldású a GURPS-ben, a kritizálók általában a játék gyengéjeként emelik ki.

A harcnak két fokozata van az Egyszerű *(Basic Combat)* és a Továbbfejlesztett *(Advanced Combat)* szisztéma. Az Egyszerű harcban a kezdeményezés után támadást dobunk, melyet a védő aktívan, vagy passzívan háríthat. Passzív védekezés esetén csak a páncélt és a pajzsot kell figyelembe venni, ha aktívan védekezünk (mely ellépést, pajzzsal vagy fegyverrel hárítást jelent) akkor még jónéhány mást is. Mindkét esetben a támadás ellen hárítást kell dobni, ha ez jobb mint a támadás, akkor nem ér minket sérülés. Természetesen sikeres találat esetén sebződünk, melynek értéke alacsonytechnológia szintű világokban (ilyen a fantasy is) nagyrészt a fegyverforgató Erejétől, míg magastechnológia szintű világban a fegyvertől függ. A Továbbfejlesztett harc, melyet külön fejezetben taglalnak, bonyolultságában vetekszik a táblás stratégiai játékokkal. Ez nem is csoda, hiszen Steve Jackson számos ilyen játékot készített. Ez az a része a GURPS-nek, melyet lehetetlen lenne röviden összefoglalni. A lényeg, hogy hexrácson zajlik, és minden mozgásnak (ezalatt nem csak a lépést, hanem a fordulást, a fegyverhasználatot, a hárítást, és még sok minden mást értenek.) adott költsége van, melyet le kell vonni az egy körre vonatkozó lehetséges mozgás pontokból. A játékban van találati hely *(hit location)* rendszer is, mely meghatározza, hogy hol érte a találat a karaktert, és mi a sebesülés hatása. Ez főként akkor jelentkezik, ha a találat Kritikus *(Critical Hit)*. Kritikus találat nem más, mint 3-as, vagy 4-es támadás dobás. Egy Kritikus sebzés a fejre akár azonnali halált is okozhat!

A számos egyéb szabályt nem írom le, csak annyit fűzök hozzá az eddig leírtakhoz, hogy az általam ismert szerepjátékok közül a GURPS harci rendszere a legbonyolultabb. Talán részben ezért mondhatom azt, hogy Steve Jackson játéka csak a profiknak javasolható nyugodt szívvel.

Mindezentúl egy kezdőnek is érdemes beszerezni a Basic Set-et, mert a rengeteg apró, de zseniális szabály bármilyen más rendszerbe átvihető. A neves író munkáján meglátszik, hogy évtizedek tapasztalata áll mögötte. A rendszer alátámasztja a szabályt, hogy szellemes, zökkenőmentesen játszható RPG-t nem lehet egy-két év alatt írni. Csak a play-testing, a próbajáték éveket emészthet fel. Egy vérbeli szerepjátékos polcáról nem hiányozhat a GURPS.

Mitológiai ABC

Khimaira

A görög mitológia tűzokádó szörnyetege, Tüphón és Ekhidna gyermeke.

Mítosz: A görög mitológia számos szörnyetegének anyja a kígyótestű Ekhidna. Az aranyalmákat őrző százfejű sárkány, a sas, amely Prométeusz máján lakmározott, Kerberosz és Orthosz, a Szfinx, a nemeai oroszlán, és a lernéi hidra, mind-mind az ő gyermekei. E szörnycsapat tagja Khimaira is. Lássuk a történetét:

„Élt...Kariában egy pusztító szörnyeteg, a Khimaira, a száz fejéből tüzet okádó Tüphón és a kígyótestű Ekhidna fajzata, akit Karia királya, Amiszódarosz nevelt fel az emberek veszedelmére. Elülről oroszlán, hátulról kígyó, középen kecske volt ez a Khimaira, s mind a három szájából tüzet lehelt, amellyel felperzselte a vidéket, és irtózatos kárt tett a jószágban. Iobatész azt parancsolta Bellerophontésznak, hogy ölje meg a szörnyeteget, s bizton remélte, hogy az el fogja pusztítani Bellerophontészt, hiszen nem egyetlen ember, de egy egész hadsereg számára is legyőzhetetlen ellenfélnek tartották idáig. De Bellerophontésznak olyan lova volt, amelynek a természetét nem ismerte Lükia királya. A szárnyas Pégaszosz hátán felemelkedett a magasba, ahová nem értek fel a Khimaira három torkából felcsapó lángnyelvek, s így a hős felülről nyilazta le a szörnyeteget. Hamarosan jelentette a királynak, hogy a feladatot végrehajtotta."

RPG: A fantasy bestiáriumok közül egyet sem ismerek, amelyikben ne szerepelne a khimaira. Ez a zsarnoki szörny ideális ellenfél a hősök számára. Néhol eltérnek a mitológiában szereplő leírásoktól. Így van ez az AD&D-ben is, ahol a khimairának az oroszlán-, és kecskefeje mellett nem kígyó, hanem sárkányfeje van. Fő eltérés még, hogy ennek a szörnyetegnek van szárnya, mely tovább növeli veszélyességet. Mit csinált volna szegény Bellerophontész, ha a khimaira felszállt volna mellé a levegőbe?

A Kalandok és Sárkányok emelett a khimaira egy változatát, a gorgómairát is leírja. Ennek a szörnynek középen olyan a teste és a szárnya, mint egy vörös sárkányé, elöl oroszlánfeje van, hátul pedig gorgó (az AD&D-ben a gorgó bikaszerű lény, melynek lehelete kővéváltoztat). Ez a lény képes lángot és kővéváltoztató leheletet fújni.

A khimairák faja nem egységes. Ha az egyedben a sárkány rész dominál, akkor magányos lényről beszélhetünk, ha az oroszlán rész akkor pedig kis, egybeverődött csapatokról.

Ezek a szörnyek rendkívül életképesek, hiszen táplálkozhatnak hússal (mint oroszlán, vagy sárkány), vagy növényekkel (mint a kecskék). A khimairák ha tehetik, inkább az elsőt választják – lehetőleg embereket vagy törpöket fogyasztanak.

A sárkány rész még egy jellemvonással látja el a khimairát: a kincsgyűjtés szenvedélyével. A szörnyeteg minden utazó és kalandozó csapatot megtámad, hogy minél hatalmasabbra növelhesse felhalmozott kincskészletét.

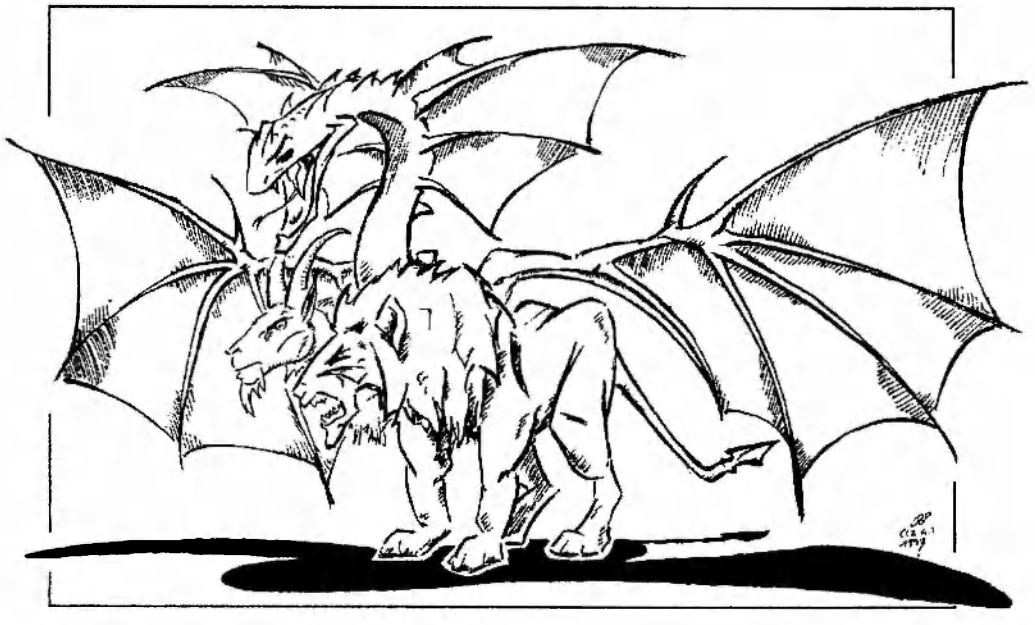
Ötletek khimaira-vadászoknak: Ha tudjuk, hogy nemsokára szembe kerülünk egy khimairával, nem árt gondosan felkészülni. A következő szempontokra figyeljünk: a tűzlehelet, a repülés, és az egy körben ránk zúduló rengeteg támadás.

A tűzlehelet ellen számos varázslattal védekezhetünk, nem beszélve a mágikus tárgyakról. Ijakat, és más távolba ható fegyvereket vigyenek magukkal a harcosok, hogy a szörnyeteget akkor is meg tudják sebezni, amikor repül. Végül, ha közelharcra kerül a sor, a legjobb páncélt viselő, legtöbb sebet elviselni képes kalandozó álljon a lénnyel szembe.

A földön próbáljuk meg körbevenni a khimairát. A teste ott a legsebezhetőbb, ahol a kecskére emlékeztett, és ott a legkevésbé, ahol a sárkányra.

Ha gorgómairával kerülünk összeütközésbe, akkor számolnunk kell a kővédermesztő leheletttel is. Ha másik létsíkról kívánjuk megtámadni, ne felejtsük, hogy ez a lehelet az Éteri és az Asztrális síkra is hat.

Mesélőknek: A khimaira veszélyes szörnyeteg, de nyugodtan mesélhetjük, ha használjuk a halál csak -10 hp alatt szabályt. Nem így van ez a gorgómairával, melynek a kővéváltoztató lehelete teljesen kikapcsolhatja a karaktert a játékból, ha nincs elég magas szintű mágus a partiban (ő képes visszaalakítani a folyamatot). Ez más „szobrászszörnynél" is így van, tudni kell, hogy mikor használjuk.



Kalandötletek:

– Ahogy Bellerophontész, úgy a parti is megszabadíthatja a világot az átkos szörnytől. Kharbolosz barlangjában lakik a khimaira, aki az Olajfa-hegyeken átvezető országút kereskedőit és zarándokait pusztítja. A csapat visz-szaállíthatja a kereskedelem biztonságát.

– Az előbbi ötlet egy Héraklész tizenkét próbájához hasonlatos mese egyik fejezete is lehet. A parti rátermettségét próbára teendő, vagy éppen a csapat elveszejtésén próbálkozó nemesúr feladatokat adhat.

Az eddigi Mitológiai ABC-kből elég szép listát össze lehet már állítani, mely most a khimairával is bővült.

Manticora

Indiai eredetű, hibrid szörny. Legjobban az emberhúst kedveli.

Mítosz: Ktesziasz (i.e. 400 k.) így írja le a Manticorát: négylábú lény, női feje van, szarvakkal. Szájában három sor foga, testén szárnyak vannak, de gyorsabban fut, mint ahogy a madár repül. Teste szigonyszerű skorpiófarokban végződik. Bár a kinézete ijesztő, hangja olyan akár a fuvolaszó. Legjobban az emberhúst kedveli.

RPG: Szinte kivétel nélkül minden fantasy játékban szerepel a manticora. A leírások nagyjából megegyezőek. Egy oroszlántestű, emberarcú, szárnyas lény. Farka végén tüskék találhatók, melyeket képes „kilőni". Némelyik játékleírásban nincs szárnya, máshol pedig nem képes tüskéit kilövelni.

Az ábrázolások egy kérdésben mindig megegyeznek: a manticora kedvenc eledele az emberhús. Éppen ezért a manticorák lehetőleg emberi település közelében élnek. Kedvelik a sziklákkal tarkított tájat, hiszen kihasználva szárnyaikat, otthonukat úgy választhatják meg, hogy az emberek ne tudják őket meglepni.

A manticorák kimondottan óvatos lények, csak akkor támadnak, ha biztosak a győzelmükben. Gyakori taktikájuk, hogy a levegőből árasztják el zsákmányukat repülő tüskéikkel. Mivel ilyenkor leginkább az íjak veszélyesek rájuk, azok kezelőit támadják meg elsőként.

Mindegyiküknek saját területe van. Az átlagosan 20 négyzetmérföldes terület legalább egy emberi települést tartalmaz.

A manticorát képességei ideális hátassá tennék, hiszen gyorsan fut, teherbíró és képes repülni. Az idomítási próbálkozások nagyrésze kudarcot vallott. Néhány szekta azonban, akik megfelelő táplálékkal (értsd: emberi hús) látták el kedvencüket, sikerrel járt. Az idomított manticora is kiszámíthatatlan, és bár nem támad gazdájára, hátasként nem hajlandó szolgálni.

A manticorák szőrméje felbecsülhetetlen értékű. Csak a legnagyobb hősök képesek megszerezni egy ilyen trófeát.

Ötletek manticora-vadászoknak: Ha manticorát akarunk vadászni, két kiindulásunk lehet: vagy megkeressük a fészkét, vagy csapdába csaljuk. Az első lehetőséget akkor alkalmazzuk, ha az adott területen csak egy vagy két olyan hely van, mely fészekként szóba jöhet (ne felejtsük el, a manticorák megközelíthetetlen helyen laknak). Ha az egész vidék hegyekkel van teli, akkor életünk végéig bolyonghatunk, keresve a manticorafészket. Ha keresésre adjuk a fejünket, akkor valahogyan repülnünk kell. Szóba jöhetnek varázslatok (Repülés *(Fly)*), varázstárgyak (például A repülés csizmája *(Boots of Flying)*) és repülő lények (griff, óriás sas, pegazus, stb.). A fészkében meghúzódó manticorát sem lesz könnyű legyőznünk, de még mindig jobb, mintha ő támadna ránk váratlanul.

A második lehetőség: a csapdaállítás. Kihasználva a manticora soha nem csökkenő vágyát az emberi hús iránt, tőrbe csalhatjuk az oroszlánszörnyet. Ácsoljunk egy kis kunyhót, valahol a territóriumon belül, de lehetőleg távol bármilyen falutól vagy várostól. Játszuk el, hogy telepesek vagyunk. Előbb vagy utóbb lecsap majd a manticora a védtelen farmerokra. Akik azonban íjakkal, nyilakkal és varázslatokkal fogadják.

Ha kalandozásaink során hirtelen egy oroszlántestű, emberfejű szörnyeteg repülne felénk, első dolgunk az legyen, hogy megvizsgáljuk a szárnyát. Amennyiben a saséhoz hasonló, tollas szárnya van, akkor androszfinx-szel, ha denevérszárnya akkor manticorával találkoztunk. A második esetben azonnal támadjunk.

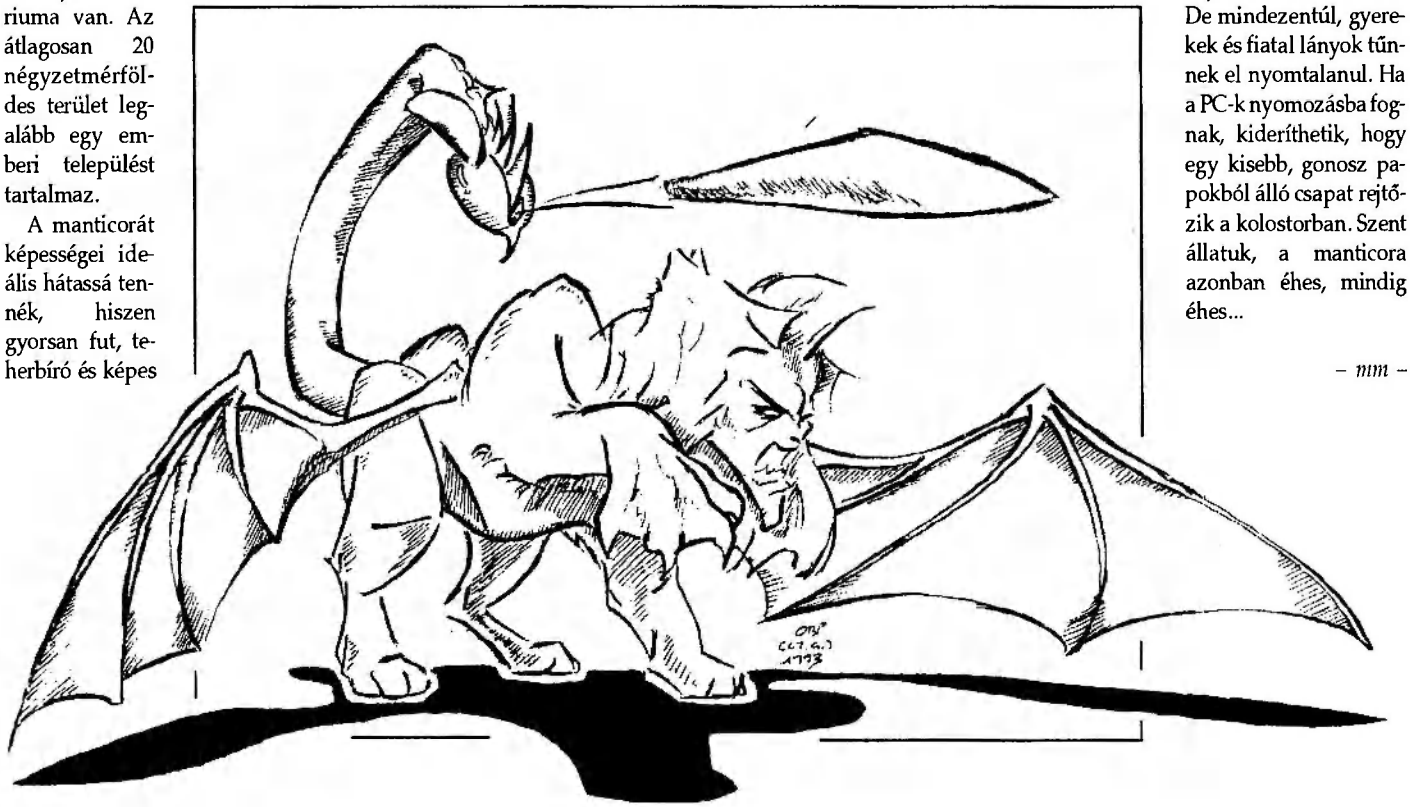
Mesélőknek: Amennyiben egy területen sokáig garázdálkodik egy manticora, annak igen komoly hatásai lehetnek. Az egyszerű emberek elvárják vezetőiktől és a katonaságtól, hogy lépjenek az ügyben, pusztítsák el a szörnyeteget. Ha hosszú időn át nem sikerül megszabadulni a szörnytől, akkor az emberek között felüti a fejét a rettegés, majd a félelemtől vezérelve elhagyják otthonukat, hogy más vidékre költözzenek. Ezt ne felejtsük el. Egy gazdag és békés, a birodalom központjában fekvő területen valószerűtlen, hogy manticora garázdálkodjon. Ez sokkal inkább a távol eső, kevésbé lakott területeken fordulhat elő.

Kalandötletek:

– Az előbb ábrázolt szituáció. Manticora tizedeli Abhail város lakosait. Hősök kerestetnek...

– Az élet békésen zajlott az isten háta mögötti kis településen, Morvafalván. Azonban mostanában minden megváltozott, éjszaka kántálást és különös, hátborzongató sikolyokat és sivításokat lehet hallani a Keleti Szél kolostorából, melyet már évekkel ezelőtt elhagytak a szerzetesek, és amely már majdnem teljesen romokban áll. De mindezentúl, gyerekek és fiatal lányok tűnnek el nyomtalanul. Ha a PC-k nyomozásba fognak, kideríthetik, hogy egy kisebb, gonosz papokból álló csapat rejtőzik a kolostorban. Szent állatuk, a manticora azonban éhes, mindig éhes...

– *mm* –



TÚLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

BEVEZETŐ

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bíborhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos" fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni – egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak a számítógép, hanem más, ravasz játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékossal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

Beholder Bt.
1680 Budapest,
Pf. 134.

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

Információmorzsák: december elején megrendezésre kerül az Első Ghallai Olimpia. A versenyre minden tapasztaltabb kalandozó nevezhet. Hogy milyen feltételekkel, arról a mostanság esedékes fordulójában kap tájékoztatást. Minden játékos a neki megfelelő súlycsoportban versenyezhet. Az Olimpia résztvevői páros viadalokban mérhetik össze tudásukat más kalandozókkal, selejtezők, majd egyenes kieséses döntők formájában. Az arénában lezajlott eseményekről minden jelenlevő soron kívüli fordulóban kap tájékoztatást. Minden kategória első három helyezettje értékes jutalomban részesül.

Még egy hír: minden 50. forduló feletti karakternél valami igen érdekes dolog van készülőben. Rengeteg a találgatás, de pontosat senki sem tud. Talán a következő számban már lesznek bővebb információink.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

410. Nap

Kellemes helyet találtam egy hatalmasra nőtt mákrózsa bokor alatt. Talán a bódító illat tehette, de sokáig nem volt kedvem továbbállni. Akadt néhány látogatóm is. Nem voltak túl érdekes fickók. Az az álnok elf, akinek a múltkor visszaadtam a deus ex machináját, lopni próbált tőlem. Nem, hogy teheti meg ezt egy jó, pláne ha ilyen könnyen felismerhető, mint ő. Rögtön kiszúrtam a csillogó szemét, ahogy a közelbe próbált lopózkodni. Nem értem minek próbálkozik egy profival szemben. Mikor meguntam a semmittevést, ehhez nekem elég sok idő kell, elindultam a mocsár felé. Nem sok kedvem szembeszállni egy szintszívóval, de Leah haragjától még jobban félek. Megpróbálom útba ejteni az oltárt, amit az a jószándékú alakváltó épített nekem. Sajnos nem nagyon emlékszem, hogy merre volt. Nincs nálam szekesztáns, nem tudok jó térképeket készíteni. Ahogy beértem az erdőbe, rögtön nekem esett egy pókvadász. Elég nagy pókhasam van, de a lábaim száma nem stimmel. Hiába próbáltam rávilágítani erre az apró differenciára, a szörnyet nem érdekelték a rendszertani finomságok. Persze a csontszablyámmal írtottam, a gócsörtös bunkóval esélyem se lenne. Így se volt sok. Szerencsére elszaladt a dög, mielőtt teljesen kikészültem volna. Körülnéztem, oltár sehol. Pedig Leah szakállára esküszöm, hogy valamerre erre volt. (Van Leahnak szakálla?) Talán keletre van innen. Oltár sehol, viszont itt is nekem esett egy pókvadász. Mi van, ezek itt gyűléseznek? Mindenesetre ez sem értett jobban a biológiához, mint a haverja. Jól megagyalt, de én azért nagyobbakat csaptam rá. Odébb mentem pár mérfölddel. (Oltár sehol, most már biztos, hogy Leah borotválkozik.) Na, itt meg egy szőrös pók esett nekem. Brrr, ilyen rondát keveset láttam, pedig volt egy-két kislány a falunkban, akik olyan csúnyák voltak, hogy még a bátyám sem kezdett ki velük. Valami zöldes váladék csöpögött a csáprágójáról, nem volt túl biztató. Ilyenkor mért nincs itt egy pókvadász se, hogy kisegítsen? Ügyesen védekeztem, de azért nem sikerült elkerülnöm, hogy eltalálja a bal karomat. Azonnal megduzzadt és iszonyatosan fájni kezdett. Gyorsan leköptem háromszor, ahogy a nénikém tanította, remélem elkerülöm a fertőzést. Elértem a dözmöngök fészkéhez. Hiába mondom már hónapok óta, hogy nem érdemes a forgalmas helyeken letáborozni, megint egy csomóan pihentek itt. Talán a saját kárukon megtanulják a leckét. Az elfnél nem volt semmi érdekes. Azért elvettem a lapockacsontját, majd eldobom pár mérfölddel odébb, semmi szükségem rá. Az alakváltó nővel már több szerencsém volt. Az erszényén hasalt a kis ravasz, de a zsebében is tartott két aranyat. Ezeket elraktam, biztos nem volt nagy szüksége rájuk. Most már irány kelet, úgy hallottam arra felé van a mocsár. Szembejött még egy pókvadász, ezt sem sikerült lebírkóznom, pedig derekasan próbálkoztam. Kiértem az erdőből. Egy tintacsiga legelészett békésen a fűben. Mögé lopakodtam és jól a vékonyába vágtam a csontszablyámat. Felsikított aztán felém fordult és leköpött egy nagy adag tintával. Hát haver, ahhoz korábban kell felkelned, hogy az én bőrömet tovább feketítsed! Jól megforgattam benne a szablyát, a kőkalapáccsal is megcsapkodtam. Kiterült a szerencsétlen. Sopánkodva néztem a szájából kiömlő tintát. Sajnos nincsen nálam semmi, amibe fel tudnám fogni, pedig valamire biztos jó lehet. A csata zajára felfigyelt egy alpesi tehén is, dühödten rohant felém. Nem adtam neki esélyt, felkészültem a harcra. Jó nagyot csaptam bele a bunkóval, de ő sem tétlenkedett, felöklelt a szarvával. Hanyatt estem, a marha meg átrohant rajtam, jól össze is taposott. Ekkor vettem csak észre, hogy mögöttem egy ízletes (mármint tehén szempontból) durtafurta bokor van. Én barom! A tehén csak azért rohant, hogy legelhessen. Ha egyszerűen félreállok, nem lett volna semmi bajom. Gyorsan átgondoltam, mi történt velem aznap. Megvert három pókvadász, egy szőrös pók meg egy alpesi tehén, én meg csak egy tintacsigavál tudtam végezni. Elég! Se oltár, se szintszívó (bár ez utóbbit nem bánom annyira). Ideje lepihenni. Sokáig nem tudtam elaludni, úgy mart a seb, ahol a pók megmart.

411. Nap

Aludtam egyet, aztán összeszedtem a cókmókomat. Gyorsan rendet raktam a holmimban. Elhajítottam néhány felesleges holmit, köztük a múltkor lopott lapockacsontot is. Gyorsan megettem

egy gyöngymangót, mert már kezdtem nagyon éhes lenni. Vagy három órán keresztül gyógyítgattam magam a legkülönbözőbb módokon, varázslattal is, de még így sem érztem túl fickósnak magamat. Ilyen bőrben öngyilkosság lenne a veszélyes mocsárba merészkedni. A mi falunktól nem mesze volt ugyan egy mocsár, de oda senki sem mert egyedül bemerészkedni. Csak a legnagyobb ünnepeken vittünk valami áldozatot a Blöfftyentő Szellemnek. Leah szakálla! (Ja, az nincs neki. Leah bajsza!) Mi van, ha ebben a mocsárban is ott lakozik a Szellem, vagy ha nem Ő, akkor mondjuk az unokabátyja. Mondjuk a Brutty-tyantó Szellem. Biztos nem örülne neki, hogy elhagytam a hitét. Jobb lesz, ha visszaszaladok az oltárhoz és ott imádkozom. Remélem Leah ad majd valami segítséget. Gyerünk vissza az oltárhoz, remélem most már megtalálom. Persze az út nem volt valami kéjutazás. Nem is értem mért nincs valami rendfertartó erő az utakon, akkor nyugodtan lehetne utazni. Most jut csak eszembe, az a rendfenntartó erő biztosan érdeklődne egyket tárgyam eredete felől. Inkább a szörnyeket választom. Rögtön nekem is jött egy burástya, persze nem tudtam lenyomni, de legalább nem tojt belém. A burástya után egy gátvakond ugrott nekem. Ezt legalább sikerült kifektetnem. Néhány lépéssel odébb egy szőrös pókkal találkoztam. Elegem van a szőrös pókokból. Pókvadászok, mit csináltok, hogy így elszaporodhattak ezek a csúfságok? Szerencsére a szőrös pók futásban nem olyan jó, mint egy gyakorlott menekülő (én). Beljebb az erdőben még egy szőrös pókkal hozott össze a sors. Nem is kezdtem el harcolni, gyorsan elfutottam. Majdnem belebotlottam Jackye Chan táborhelyébe. Valami nagyon érdekeset pillantottam meg, ezt nem hagyhatom ott. Gyorsan zsebrevágtam aztán fedezékbe húzódtam. Kicsit távolabb egy fa tövében jobban megvizsgáltam. Kis mütyür, olyan, mintha fémből lenne. Ha pöckölöm, egész jópofa hangja van. Jackye biztos nem tudott volna mit kezdeni vele. Találkoztam Daronellel, büszkén mesélte, hogy már ő is pap. Valami Fairlight nevű senkiházi szemfényvesztőnek áldozott be. Állítólag a mágia és pénz istene. Nem hiszem, hogy ereje mérhető lenne a simaarcú Leah hatalmához. Sikerült megtalálni az oltárt! Egy gyilkos sallank üldögélt a tetején. gyorsan Leah birodalmába irányítottam a szentségtörőt. Az oltár tövében vert tábort Skinhead is. Hiába keresi majd szegény a madártollait. Nem kezdhettem neki, a tábora mellett kántálni, inkább lepihentem kicsit odébb. Még mindig dühöng bennem a pók mérge, alig tudtam elaludni.

412. Nap

Gyorsan imádkoztam egyet. Leah megdícsért és új varázslatot is adott. A varázsfesték segítségével bármilyen színűre át tudom festeni a bőröm és a hajam. Remélem sikerül majd átvágnom néhány balekot. Sajnos egy új feladatot is kaptam, három trikomis szarvat kell szereznem. Nem tudom, merre él ez a dög, de tartok tőle, hogy nem lesz könnyű ellenfél. Nézegettem az acélpengőket, amit Chantól loptam. Ha hozzáillesztem egy ormánygőte csonthoz, furulyát tudok készíteni. Nem hiszem, hogy megcsinálnám. Még a falu himnuszát se tudtam tisztán kiénekelni, pedig abban csak három hang volt. Gyerünk a vad kelet felé, rettegjetek szintszívók. (Sajnos én is eléggé rettegek a mocsári szellemtől.) Megpillantottam a földön egy apró kis quwargot, kéjes örömmel tapostam szét. Az erdőben újra nekem rontott az a mocskos pókvadász, aki a múltkor úgy megagyalt. kacagva aprítottam fel. úgy tűnik a harcban sokkal fontosabb az önbizalom, mint a fegyveres tudás. Lemásztam egy kútba, óriási toprány-polip lakott benne, már megtanultam, hogy azok ellen szúrófegyver nélkül semmi esélyem. Sikongatva másztam fel, miközben a csápjaival a fenekemet mardosta. Irány napkelet! Egy sörényes ubuk jött nekem, ezek a dögök nagyon rossz modorúak, nem is kezdtünk bájcsevejbe. Hiaba vertem majdnem laposra a bunkóval, elslisszolt a mocsok. Azt hiszem nemsokára elérem a világ keleti végét, csak nehogy véletlenül leessek. Ez a nap nem volt hiábavaló, sokkal hatalmasabbnak érzem magam. Úgy érzem, sikerült bebizonyítanom a világnak, hogy életképes felfedező vagyok.

413. Nap

Az a sörényes ubuk nagyon felbosszantott. Amint kipihentem magam, visszarohantam kikészíteni. Nem tartott sokáig a harc, már így majdnem olyan lapos volt, mintha egy alpesi tehén csorda rohant volna át rajta. Kinyertem hét tüskét, hátha én is tudok majd dobónyilat készíteni belőle. Az ubuk farkát felakasztottam a trófeáim közé. Nagyon jól mutat. Hamarosan tovább frissítettem a trófea gyűjteményemet. Egy szerencsétlen púpos burástya akadt az utamba. A garokk szarvat gyorsan lecseréltem. Most már elég szép a gyűjteményem. Megint sűrű erdőbe értem, ronda szürkészöld ocsmánysággal találkoztam. Nagyon buta egy állat, ez abból is látszik, hogy nincs feje. Ocsmány massza az egész. Eszembe jutott milyen néven emlegették az ilyeneket mifelénk: agglomerátor. Hogy mit agglomerál, arról pöffenetem sincs. Férfi a férfival küzdött meg. (Lehet, hogy az agglomerátor nő volt?) Sokáig harcoltunk, csapás csapást, riposzt riposztot követett. Csak nem mindennapi ügyességemnek köszönhettem, hogy megúsztam ép bőrrel. Gyakorlottan futottam el a csata színhelyéről. Sirály táborozott a közelben. Kedvesen elbeszélgettem vele, büszkén mutogatta a fegyvereit. Megkértem, hogy mutassa a mögötte levő bokron, hogyan aprítanak a szerszámok. Amíg elfordult, gyorsan elcsentem egy rézdarabot tőle. Ez volt legfelül a pakkjában. A közelben szülhetett meg valamelyik kalandozó, egy tapasztalatlan burástya-fi esett nekem, a burástyák rémének. Nevetséges! Peckesen lépdeltem előre, amikor egy állkapocs repült felém. Ahogy közelebb ért láttam, hogy valami állat is van mögötte. Lerángattam magamról bestiát és pépesre vertem. Az állkapcsa épen maradt, gyorsan levágtam körüle az állatot. Szunyókáláshoz készülődtem, amikor a kis tisztásomra tört egy kaszaboló sáska. Ez se köszönt illendően, most már nem is fog. A táboromból mintha látszana a mocsárból felszálló köd. Vajon találkozok-e majd a Mocsár Bruttyantó Szellemével? Vajon bosszút fog állni, amiért elhagytam a testvérének hitét? Félelemmel telve tértem nyugovóra. Túl sokat nem tudtam nyugodni, még mindig elképesztően fáj a mérgezett seb.

S.P.

CHI-HARCOS

MASSÁR MÁTYÁS

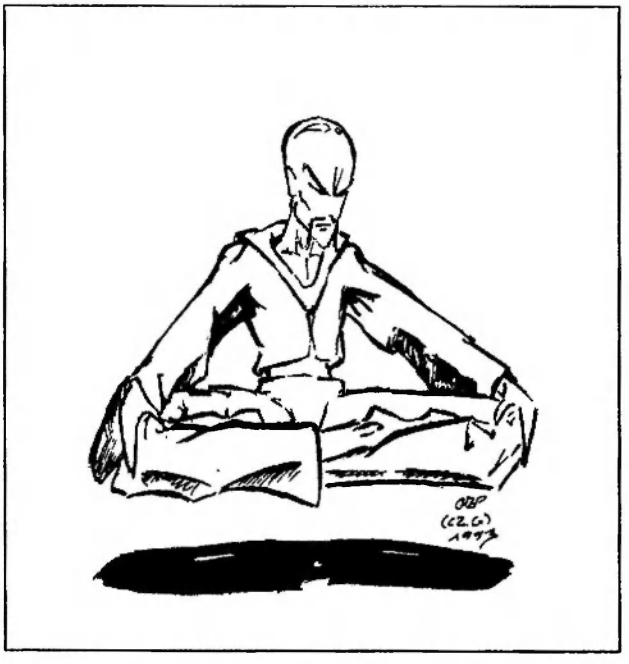
A Dél-kelet ázsiai harci művészetekkel gyakran találkozhatunk a szerepjátékok világában. A legyőzhetetlen karate-harcos vagy a titokzatos ninja sokak fantáziáját megmozgatja. Az AD&D-ben is van lehetőségünk arra, hogy egy-egy ilyen harcművész bőrébe bújjunk. A Keleti Kalandok (ld. Bíborhold 93/9) sok harcművészeti lehetőséggel csábítja a rajongókat. Egy fontos kérdéssel azonban nem foglalkozik.

Ha végiglapozunk egy harcművészeteket ismertető könyvet, akkor észrevehetjük, hogy az iskolák leírását mindig azzal kezdik, hogy az irányzat a belső erőre, vagy inkább a külső erőre helyezi-e a hangsúlyt. Az ún. külső iskolák a fizikai erőt, az állóképességet, a mozgékonyságot és robbanékonyságot fejlesztik elsősorban. Ilyen irányzatok például: a legtöbb karate stílus (kyokushinkai, shotokan, goju-ryu, stb.), a taek won do, a legtöbb kung-fu iskola (például: choy lee fat, wing tsun, imádkozó sáska), vagy éppen a thai box.

Az európai ember számára nehezen megérthető, és sokak szerint soha el nem sajátítható belső erős iskolák közös jellemzője a misztikus chi* felhasználása harc közben. A belső erős iskolák tanulói először megtanulják érzékelni a chi-t, belső energiájukat, majd később mozgatni, áramoltatni. Ilyen iskolák például: a kínai Tai chi chuan, Pa kua és a Hsing-i, vagy a japán Aikido. Az igazi belső erős mesterekről legendák szólnak. Ezeket a mítoszokat és történeteket felhasználva egy új pszionicista készletet írunk le az alábbiakban, a *chi-harcost*.

* a chi (ejtsd: csi) a kínai eredetie a Keleti Kalandokban használatos, japán eredetű kí-nek. Mivel Kínából ered a belső energiát felhasználó harcművészet elve, ezért hagyománytiszteletből én inkább ennek a használatát javaslom.

Leírás: A chi-harcos egy különleges harcos, aki megtanulja belső energiáit irányítani, és azt harc közben felhasználni. Gyakorlatilag egy specializálódott pszionicistáról van szó. E kaszt minden tagja különleges filozófikus-vallási oktatásban részesül, melynek keretében megtanulja chi-jét használni. Ahhoz, hogy valaki erre a nehezen elsajátítható képességre szert tegyen, hosszú-hosszú éveken át kell gyakorolnia. Ennek a tanulási folyamatnak szerves része a meditáció, az elmélkedés. Így már érthető, hogy azok a néhányak, akik igazán járatosak ebben a művészetben, a világtól elzártan élnek. Az ebbe a készletbe tartozó karakternek egyedi háttértörténetének kell lennie, mely megmagyarázza, hogy miért is lett chi-harcos.



Gyakori, hogy a belső energiát vallásos szemszögből nézik. Kolostorokban, templomkomplexumokban oktatják a titkos művészetet.

A készletet különleges felépítése miatt lehetetlen feladni, amennyiben a játékos ezt választja, akkor a karaktere pályafutása végéig chi-harcos marad.

A belső energiát nehéz alkalmazni a harcban, ahhoz, hogy valaki chi-harcos legyen, a következő megkötéseknek kell teljesülnie: Bölcsesség 15, Intelligencia 11, Egészség 11.

Szerep: A chi-harcos misztikus, tudását álcázó, és csak ritkán használó karakter. Általában zárkozott, magának való. Nyugalmát szinte sohasem veszíti el a töménetlen meditáció és elmélkedés eredményeképpen.

A chi-harcos a természet törvényei szerint él. Tudatosan törekszik arra, hogy mindig alkalmazkodjon a környezetéhez – „Mindig arra ússz, amerre a folyó folyik!". Éppen ezért jelleme csak igazi semleges, vagy semleges jó lehet. Ha ettől eltér, nem tud chi-képességeket használni.

A chi-harcosok egyszerűek, gyakran műveletlenek, azonban sugárzik belőlük valami megmagyarázhatatlan bölcsesség. Bizonyos rendek a műveltséget teljesen elvetik, azt vallják: „a faragatlan fa nehezebben törik, mint a megmunkált".

Másodlagos ismeretek: írnok, halász, erdőkerülő

Fegyveres szakértelmek: A belső energia áramoltatása leginkább lágy, köríves mozdulatokkal lehetséges. Ez befolyásolja a chi-harcos fegyver készletét is, mely ezt az igényt követően elsősorban köríves csapásokkal használható fegyvereket tartalmaz. Láncosbuzogány, cséphadaró, bot, dárda, hajlított pengéjű kardok (handzsár, szablya) és rövid íj – ez a választható fegyverek listája.

Nem-fegyveres szakértelmek: *Bónusz:* Gyógyítás, Ősi történelem. *Ajánlott:* Herbalisztika, Hipnotizáció, Ősi nyelv, Vallásismeret, Vakharc.

Páncélzat/Felszerelés: Páncélban nem lehetséges használni a belső energiát, ezért érthető, hogy a chi-harcos sohasem visel páncélt. Ugyanez igaz a pajzsokra is.

A chi-harcosok egyszerű szerzetesek, vagy remeték. A világi hívságok értéktelenek a számukra. Ruházatuk egyszerű és praktikus. Ékszereket nem viselnek.

Speciális Előnyök: A chi-harcos specializálódhat (sőt többszörösen specializálódhat) a pusztakezes harci formák közül bármelyikre (ld. Harcosok Könyve *(Fighter's Handbook)*, vagy a Papok Könyve *(Priest's Handbook)*). Javasolt a harcművészet *(martial art)*.

Pusztakezes harcra vonatkozóan a THAC0-ja úgy csökken, mint a harcosoknak, valamint körönkénti támadás száma is a harcosénak megfelelően alakul. Fegyverekre a csavargók *(rogue)* THAC0 táblázata a mérvadó.

A chi-harcos egy idő után rendkívül járatos lesz a páncél és pajzs nélküli harcban, éppen ezért a Védettsége szempontjából minden egyes szintlépésekor eggyel nő az Ügyessége (ezt érdemes külön vezetni, hogy lássuk, mikor csökken az AC). A maximális AC csökkenés -6. Hangsúlyozom, nem nő a karakter Ügyessége, csak a harc közbeni AC-je módosul.

A chi-harcos számos, elképesztő mutatványra képes, melyeket együttesen chi-képességeknek hívunk (ezek leírását ld. alább). Minden 1. szintű chi-harcos rendelkezik eggyel ezek közül, hogy melyikkel, azt a játékos választja meg. Amikor a chi-harcos új szintre lép, mindig választhat egy újabb chi-képességet, így növelve tudását. Gyengébbek kedvéért: egy 12. szintű chi-harcos tehát tizenkét chi-képességet birtokol.

A chi-képességek felhasználásakor a karakter a belső energiáit megfelelően fokuszálva és áramoltatva jut el a kívánt hatáshoz. Azonban minden ilyen alkalommal csökken a chi-ereje, melyet csak pihentető alvással nyerhet vissza (legalább hat óra, egy nap maximum egyszer). A belső energia mennyiségét chi-pontokban mérjük, ahogy a pszionicista mentális erejét pszi-pontokban. Minden egyes alkalommal, amikor a karakter chi-képességet használ, csökken a chi-pontjainak száma, a csökkenés chi-képességenként változó.

A kezdő chi-harcos chi-pontjainak száma megegyezik a Bölcsességével. Azután pedig minden szintlépéskor 6 + mágikus védelem módosító értékkel (*magical defense adjustment* – lásd Bölcsesség táblázat, Player's Handbook) nő. Azaz egy 17-es Bölcsességű karakternek 1. szinten 17, 2. szinten 26 (17+6+3) chi-pontja lesz.

Természetesen úgy érdemes megválasztani a chi-képességeket, hogy létre tudja hozni őket karakterünk. Azaz első szinten nem érdemes olyan képességet kiválasztani, mely 40 pontot igényel, hanem sokkal inkább olyat, melyhez csak 4, vagy 5 pont szükséges (ezt többször is képes egy nap használni).

A chi-harcos abban a körben, amelyikben chi-képességét használta, rendszerint még támadhat is (a legtöbb képesség a pusztakezes támadás hatását módosítja). Egyszerre (egy körben) legfeljebb egy chi-képesség indítható be, de egy korábban már működésbe lépett, és még tartó chi-képesség mellett nyugodtan újat is létrehozhatunk.

A chi-harcos saját életerejét is elégetheti, hogy növelje képességeinek hatását. Azaz a karakter egy HP-ért egy chi-pontot kaphat, az így elvesztett HP sebződésként számít. Vigyázzunk, nehogy a karakterünk belehaljon valamelyik belső erős képességének használatába. A karakter chi-pontja nem emelkedhet a maximális fölé.

Speciális Hátrányok: A chi-harcos legnagyobb hátránya, hogy sohasem viselhet páncélt, és nem használhat pajzsot.

Bár a pszionicistához hasonlóan irányítja belső energiáit, jóval kevesebb képességgel rendelkezik, és ezek is sokkal inkább harc-orientáltak.

A chi-harcos sok szempontból inkább a vad talentumokhoz hasonlatos, sem mint az igazi pszionicistákhoz. Például nem zárt az elméje, bárki kontaktusba *(contact)* léphet vele.

Fajok: Chi-harcos csak ember lehet, mivel csak a mi fajunk képes megtanulni belső erejének áramoltatását, ami elengedhetetlen feltétele az e kasztba tartozásnak.

Röviden a chi-erőről: A chi-erő a játékszabályok szempontjából úgy kezelendő, mint a pszi. Azaz a pszionikus karakter érzékeli, bár némileg tompábban, kevésbé körvonalazottan. A varázslatoktól különbözik, tehát antimágikus terekben változatlanul funkcionál. Ez érvényes a Mágia hatástalanítása *(Dispel Magic)* varázslatra is.

A chi-harcos kevésbé ura az elméjének, mint a pszionicista, ezért ő nem képes fenntartani chi-képességeinek hatását. A létrehozás pillanatában el kell döntenie, mekkora energiát öl bele az adott képességbe. Azaz a játékosnak meg kell mondania, hogy mennyi chi-pontot használ fel, és ettől függ majd, hogy meddig tart a hatás.

Fontos különbség még a pszi és a chi között, hogy az utóbbi használatához mozdulatok szükségesek, akár a varázsláshoz. Ugyanis a chi-harcos a belső energiáit nehézkesebben áramoltatja, mint a pszionicista, ezért szükséges a számára a különböző pózok felvétele.

A chi-képességek leírása:

ÜRES ELME
Chi-pont: 1/kör mozdulatlanul, 3/kör aktív cselekvés mellett
Táv: 0
Kezdeményezés: 0
Hatótér: a chi-harcos

A chi-harcos képes kiüríteni az elméjét, megfosztani minden fölösleges gondolattól. Ilyen esetben sokkal nehezebb, sőt lehetetlen kontaktusba *(Contact)* lépni vele. Ha pszionicista be kíván lépni egy ilyen elmébe, sikeres mentális támdásokra van szüksége (azaz a chi-harcost úgy kezelhetjük, mint egy pszionicistát).

Ez a képesség nem mentális védelem, mint a Vasakarat Tornya *(Tower of Ironwill)*, nem dobhat magának védelmet a chi-harcos! Ha a támadó pszionicista megdobja mentális támadását, máris rendelkezik egy kapoccsal.

Ebben az állapotban a Babonázás/Bűvölés iskola varázslataival szemben ellenállóbb a karakter, +2-t kap mentődobásaira ezek ellen.

Ha a karakter nyugalomban van (jóga-ülés, fekvés, stb.) könnyebb kiüríteni a gondolatait, ilyenkor egy chi-pontba kerül egy körig alkalmazni a képességet. Mozgás (futás, lovaglás, harc, stb.) közben ez már lényegesen nehezebb, ilyenkor körönként három chi-pontra van szükség.

CHI-ÉRZÉKELÉS
Chi-pont: 2/kör
Táv: 0
Kezdeményezés: 0
Hatótér: 5 méter sugarú kör

A chi minden élőlényt átjáró belső energia, melyet a chi-harcos érzékelhet ezzel a képességgel. A fényviszonyoktól függetlenül a karakter „látja" maga körül az élőlényeket. Ez a látás egy öt méteres sugarú körön belüli, melynek középpontja maga a chi-harcos.

Ezzel a képeséggel a láthatatlan lények is láthatóvá válnak. Mágikus sötétségben is működik a chi-érzékelés.

Az érzékelés egyik gyengéje, hogy nem ad pontos képet, csak körvonalakat – hasonló felépítésű, nagyjából egy magas lényeket nem lehet megkülönböztetni a segítségével. A másik hibája, hogy mágikusan teremtett lényeket (például: gólemek) és élőholtakat nem lehet így észlelni.

Mivel a chi-harcos a képesség használata közben hátrafelé is „lát", +2 bonusza van meglepetés ellen.

CHI-ÜTÉS
Chi-pont: speciális
Táv: érintés
Kezdeményzés: 3
Hatótér: az érintett lény

Ezzel a képességgel a chi-harcos koncentrálni tudja belső energiáit egy ütésbe, mellyel megnövelheti pusztakezes sebzését, minden felhasznált 2 chi-pontonként +1-et sebezve, a maximum +10-es bónuszig. A játékosnak a dobás előtt ki kell jelentenie, hogy felhasználja a chi-jét, és meg kell neveznie az ütés erejét. Ezek után dob támadásra, ha sikeres, akkor a normális sebzés értékhez hozzáadhatja a chi-sebzését is. Amennyiben a támadás sikertelen, nem veszít chi-pontot, bár természetesen nem sebezte meg ellenfelét.

Az ilyen ütés ellen nem véd a Gránitbőr *(Stoneskin)*, mely csak az ütés fizikai részét fogja fel (azaz csak a bónusz számít sebzésként).

Valamint ezzel a képességével a chi-harcos megsebezhet olyan lényt is, melyet csak mágikus fegyverrel lehet megütni (ilyenkor is csak a bónusz számít sebzésként).

PUHA LÉPTEK
Chi-pont: 2/kör
Táv: 0
Kezdeményezés: 0
Hatótér: a chi-harcos lábnyoma

Chi-jét mintegy megemelve a testében, a karakter képes olyan puhán lépdelni, hogy még a homokban sem hagy lábnyomot. Minden eltelt körben két ponttal csökken chi-pontjainak száma.

A puha léptek kiválóan alkalmas az ún. fülemüle padló kicselezésére. Az ilyen padlózatok úgy vannak megépítve, hogy megnyikorduljanak, ha valaki végighalad rajtuk. A puha léptű chi-harcos még az ilyenen is csendben sétálhat végig.

CHI-FIGYELEM
Chi-pont: 4
Táv: 5 méter
Kezdeményezés: 0
Hatótér: a chi-harcos

Ezt a képességét egyszerre egy ellenfele ellen használhatja a chi-harcos. Koncentrálva annak belső energia áramlására, előre tudja, hogy mit fog tenni. Azaz a játékos kör elején megtudja, hogy az adott lény mit kíván tenni (támadni akar, varázsolni, vagy elfutni, stb.).

Ennek hatása, hogy a chi-harcosnak a megfigyelt karakter támadása ellen +4-gyel jobb az AC-je, kikerülhető mágikus támadás esetén pedig +4-gyel jobb a mentődobása.

MEGMOZDÍTHATATLANSÁG
Chi-pont: 4/kör
Táv: 0
Kezdeményezés: 0
Hatótér: a chi-harcos

A chi-harcos képes belső energiáját, chi-jét egészen mélyen lesüllyeszteni a testében, ezzel lényegesen alacsonyabbra helyezve súlypontját. Ilyenkor gyakorlatilag elmozdíthatatlan a helyéből. Azoknak, akik el akarják tolni, összesen ötször akkora erejüknek kell lenni, mint amennyi a chi-harcosnak van.

Természetesen a képesség használatához szilárd talajon kell állnia a chi-harcosnak.

GYÓGYÍTÁS
Chi-pont: speciális
Táv: érintés
Kezdeményezés: 5
Hatótér: érintett személy

Belső energiája segítségével gyógyíthat is a chi-harcos. Minden felhasznált 3 chi-pontonként egy Hp-t gyógyít. 10 chi-pontért természetes betegséget is eltávolíthat (ezt az értéket esetleg felülbírálhatja a kalandmester, hiszen egy pestist nehezebb lehet eltávolítani, semlegesíteni, mint egy influenzát).

Csak hús-vér lényeken alkalmazható!

CSATAKIÁLTÁS
Chi-pont: 4
Táv: 0
Kezdeményezés: 0
Hatótér: 20 méter sugarú kör

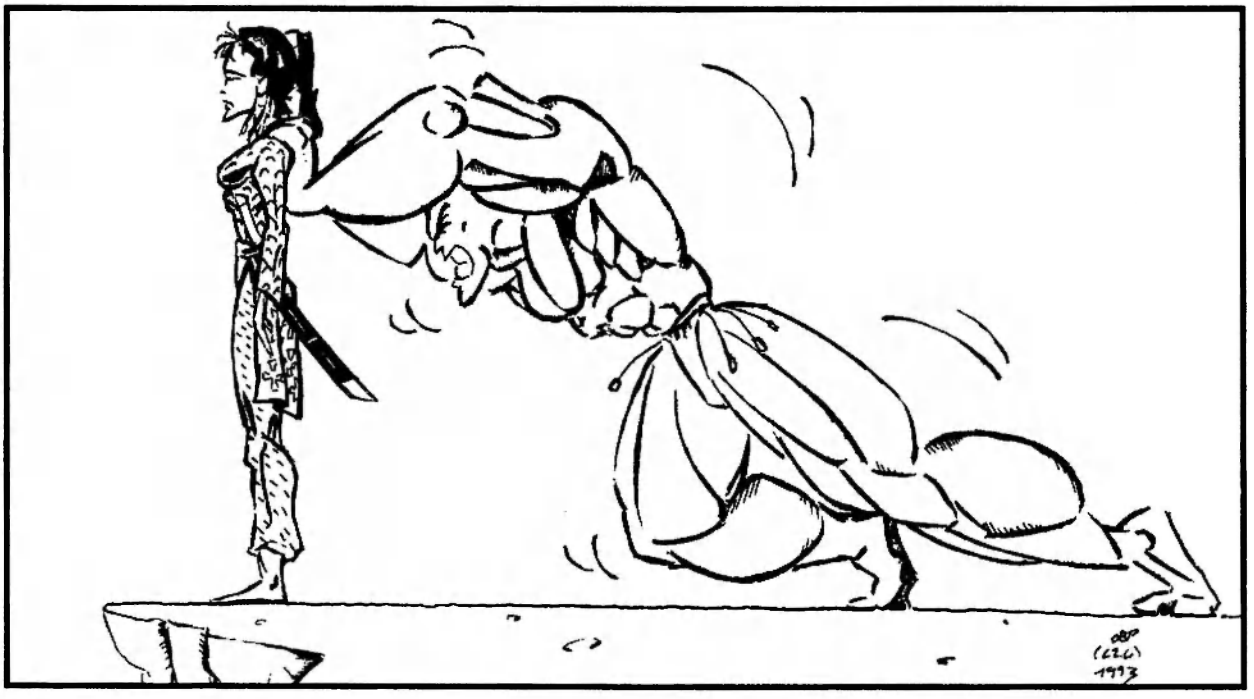
A chi-harcos kiáltásának hatására mindenki, aki nem szokott hozzá ehhez a dobhártyarepesztő, koncentrált üvöltéshez (azaz nem tagja a partinak), részlegesen, egy pillanat erejéig paralizálódik. Az ilyen lénynek -4-e van kezdeményezésre és -2-je támadásra. Természetesen ezek csak akkor érvényesek, ha a chi-harcosnál később jönne az ellenfél az adott körben.

Bizonyos körülmények között (bömbölő orkán, csendvarázs, stb.) nem működik a csatakiáltás, ahogy bizonyos lényekre (gólemek, élőholtak, hanghullámokat nem érzékelő teremtmények) sem hat.

BÉNÍTÓ ÉRINTÉS
Chi-pont: 6/kör
Táv: érintés
Kezdeményezés: 2
Hatótér: a megérintett lény

Sikeres támadás esetén használhatja a chi-harcos a bénító érintést. 6 chi-pontonként 1 körig tartó izomgörcsöt okozhat ellenfelének, aki mentődobást dobhat paralizáció ellen, hogy elkerülje a kellemetlen hatást. Sikertelen dobás esetén a chi-képesség időtartalmának lejártáig képtelen mozogni.

A paralizációt megszüntető varázslatok véget vethetnek az állapotnak.



ANYAGTALANSÁG
Chi-pont: 10/kör
Táv: 0
Kezdeményezés: 5
Hatótér: a chi-harcos

A chi-harcos képes testét ködszerűvé tenni, s ebben az állapotban átfolyni szilárd anyagon. Az áttetsző, fekete alakot nehéz észrevenni, és a látvány már önmagában is elég ijesztő lehet.

10 chi-pontba kerül egy körig anyagtalannak lenni.

Az anyagtalan karakternek akadályt képezhet az Energiafal *(Wall of Force)*.

MEDITATÍV ÁLLAPOT
Chi-pont: 10 pont
Táv: 0
Kezdeményezés: 1 kör
Hatótér: a chi-harcos

A meditáció egy rendkívül mély formája, melyben a chi-harcos képes semlegesíteni a testében található mérget és elpusztítani a káros kórokozókat.

Minden ilyen esetben a karakter két mentődobást dobhat, és kiválaszthatja a neki megfelelőt.

Az azonnal ható mérgek ellen ez a képesség nem véd, mert a meditatív állapot eléréséhez egy környi idő szükséges. A rá következő körben hajtja végre a chi-harcos a semlegesítést.

Mágikus mérgezések, és mágikus betegségkeltés *(Cause Disease)* esetén kevésbé hatékony a meditatív állapot, ilyenkor csak +4-es bónusz jár a mentődobásra.

TETSZHALÁL
Chi-pont: 1/10 nap
Táv: 0
Kezdeményezés: 0
Hatótér: a chi-harcos

Ennek a képességnek a segítségével a chi-harcos halottnak álcázhatja magát. Csak behatóbb vizsgálatokkal lehet észrevenni a csalást.

Ebben az állapotban a karakter szinte teljesen leállítja szervezetének működését, nem lát, nem hall, nem érzékel, nem öregszik, nem éhes és nem szomjas.

A tetszhalál időtartalmát előre meg kell határoznia a játékosnak, chi-pontonként tíz napig tart az állapot.

LÁTHATATLANSÁG
Chi-pont: 10/kor
Táv: 0
Kezdeményezés: 3
Hatótér: a chi-harcos

Megegyezik a mágus Láthatatlanság varázslatával, azzal a különbséggel, hogy támadás esetén sem válik láthatóvá a chi-harcos *(Improved Invisibility)*.

A láthatatlanság létrehozásakor a játékosnak előre meg kell mondania, hogy hány körig kívánja az állapotot fenntartani, ugyanis ennyiszer 10 pontba kerül a képesség használata. Vigyázzunk arra, hogy nem lehetséges úgy láthatatlannak maradni, hogy minden kör elején újra és újra azt mondom, hogy a karakterem alkalmazza e képességét, hiszen a hatás ez esetben kör végén elmúlik, és a következő körben csak a kezdeményezés dobásnak megfelelően válik ismét láthatatlanná a chi-harcos.

ARANYHARANG
Chi-pont: 20/kör
Táv: 0
Kezdeményezés: 5
Hatótér: a chi-harcos

Viszonylagos sebezhetetlenséggel rendelkezik az a chi-harcos, aki ezt a képességét aktiválja. Ilyenkor csak legalább +1-es varázsfegyverrel sebezhető, és csak olyan lény ütheti meg, amelyik legalább 4+1 HD-s.

Mindezentúl minden ütés két ponttal kevesebb sebzést okoz a belső energiáját páncélként használó chi-harcosnak. Ne felejtsük, minden sikeres találat 1 HP-ot legalább sebez.

KÉSLELTETETT HALÁL
Chi-pont: 40
Táv: érintés
Kezdeményezés: 2
Hatótér: megérintett lény

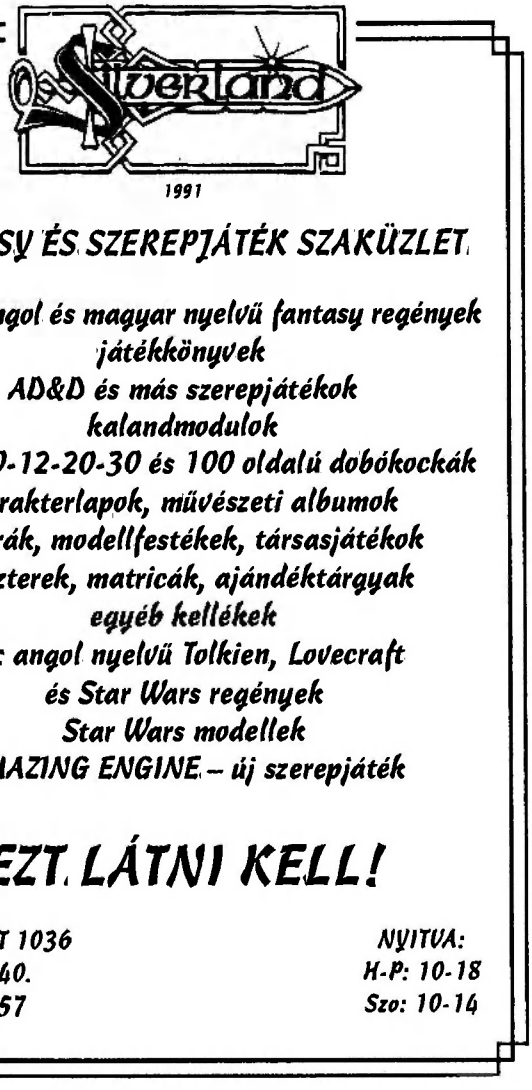
A chi-harcosok egyik legmisztikusabb képessége. Úgy tartják, hogy az ilyen ütés apró rezgéseket indít be az ellenfél testében, mely egy bizonyos, a chi-harcos által meghatározott idő múlva halált okoz.

Az ütés pillanatában a játékosnak meg kell nevezni, órára pontosan azt az időpontot, amikor az ellenfél meghal. A támadás ellen a célpont halálmágia elleni mentődobást dobhat, mely ha sikeres, akkor csak a pusztakezes ütés sebzését szenvedi el. A megnevezett időtartam az azonnalitól az egy hónapig terjedhet ki.

A beindult folyamat ellen hatástalanok a gyógyító (*Cure, Heal* stb.), és átok eltávolító *(Remove Curse)* varázslatok. A polimorfizáló és más testátformáló varázslatok sikeres testi sokk *(system shock)* megdobás esetén, valamint a Korlátozott kívánság *(Limited Wish)*, vagy a Kívánság *(Wish)* varázslat segíthet.

Helyszűkében nem volt lehetőségünk több chi-képességet felsorolni. A kalandmester a játékosok segítségével azonban nyugodtan teremthet újakat. Ennek legegyszerűbb módja, ha a pszionicisták könyvének tanait és devócióit konvertáljuk át. Ebben az esetben két szempontot vegyünk mindenképpen figyelembe: az első, hogy a képesség beleilleszkedjen a chi-harcosról kialakított képbe (azaz a teleportálásnak, vagy a dezintegrálásnak nem sok értelme van). A másik szempont, hogy általában feleannyi chi-pontba kerüljön egy chi-képesség, mint ahány pszi-pontba kerül az adott mentális képesség.

Végül néhány konvertálható lehetőség: *Adrenalin Control, Animal Affinity, Body Control, Combat Mind, Danger Sense, Flesh Armor, Graft Weapon, Heigthened Senses, Levitate, Poison Sense, Project Force.*



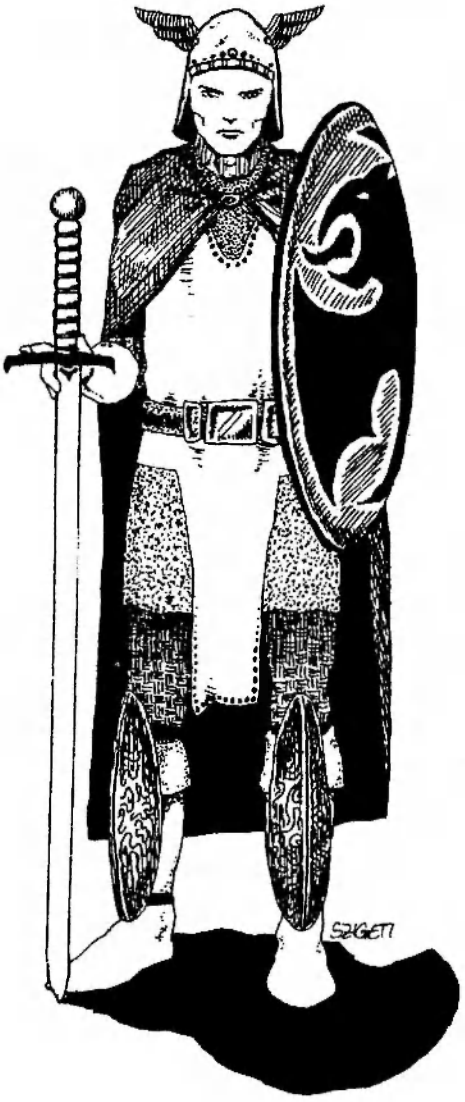
NÁDORI GERGELY

Tanácsok mesélőknek

Az előző Tanácsokban a parti összeállításáról volt szó. Most a következő lépéssel, a kaland megírásával foglalkozunk. A jó mese megírásához egy dolog mindenképpen szükséges: a felkészülés. Vannak tapasztalt DM-ek, akik büszkén állítják, hogy bármilyen felkészülés nélkül csodás kalandokat tudnak kitalálni. Ne felejtsük el, hogy ők már évek óta játszanak (és néha azért nekik sem ártana egy kis előkészület).

A jó mese olyan, mint egy jó fantasy regény, a főszereplők pedig maguk a karakterek.

Minden kaland valamilyen ötleten alapul. Enélkül csak lapos meséket tudunk produkálni. Az ötlet bármi lehet, ne szégyelljünk lopni.



Ha pont most láttál egy baromi jó dinoszauruszos filmet és szuper ötleteket adott a mesédhez, nyugodtan szabadíts dínó hordákat a szerencsétlen játékosokra. Felhasználhatunk bármilyen fantasy történetet is. Ne felejtsük el azonban egy kicsit átdolgozni a történetet, különben könnyen előfordulhat, hogy a játékos emlékszik rá, merre kell keresnie a titkos ajtót és rögtön tudja, hogy a nyájas fogadósban nem szabad megbíznia. A szokásos sablonok (mentsük meg a királylányt, szerezzük vissza a varázskristályt, stb.) is jó meséket adhatnak, ha kellőképpen kidolgozzuk őket és kiszínesítjük egy-két új ötlettel. Jó alapötleteket adhatnak a korábbi mesék és a karakterek előtörténetei is.

Ha megvan az alapötlet nekikezdhetünk a részletes kidolgozásnak. Az első kérdés az, hogy hogyan kerülnek ebbe az egészbe a karakterek? A legkézenfekvőbb indíték a pénz, sajnos ez a leglaposabb is. Néha jól jön egy kis pénzért végzett munka, de igazi izgalmat az ad, ha a karaktereknek más motivációjuk is van, nem csak a nyereség. Mi lehet ilyen motiváció? A világ érdeke, önnön érdekük (szélsőséges esetben életben maradásuk), becsületük vagy csak a puszta szórakozás. Az igazi fantasy hősök csak a legritkább esetben dolgoznak pénzért. (Gondold csak végig, miért harcolt Frodó vagy Pug!) Csinálhatunk olyan mesét is, amiben a karakterek véletlenül sodródnak az eseményekkel, de ehhez már bizonyos gyakorlat kell. Előfordulhat ugyanis, hogy a véletlen események sorát a karakterek úgy érzékelik, mintha semmi befolyásuk sem lenne a világ folyására. Természetesen a belső hajtóerő változhat is a mese során. Egy megbízás, amit csak a jutalomért fogadtak el, könnyen válhat becsületbeli üggyé. A karakterek háttere és céljai között nagy különbségek lehetnek. Nem baj, ha az ügy csak egyik játékosnak fontos igazán és a többieket ő kéri meg, hogy tartsanak vele. Vigyázzunk azonban arra, nehogy valamelyik karakternek túl nagy szerepe legyen. Nem baj, ha az adott mesében ő a főszereplő, de a következő alkalommal valaki mást toljunk előtérbe.

Ha megvan az alapötlet, állítsuk össze a helyszínek sorrendjét. Gondoljunk rá, hogyan jutnak el a karakterek az egyik helyről a másikra. Milyen nyomok, információk, parancsok alapján tudják meg, hogy hova kell menniük. Az átvezetéseknek nem kell egyértelműeknek lenniük. Gyakran az a mese hibája, hogy túl egyértelmű a játékosok számára, mit kell tenniük. Ilyenkor úgy érzik, semmi szerepük sincs az események alakításában, csak nézői a történetnek. Ne essünk át a másik végletbe sem. Az sem szerencsés, ha a partinak néhány apró kis információmorzsából kell kitalálnia egy bonyolult és szövevényes gondolatmenetet. A legcélszerűbb, ha felaprózzuk az információkat. Ha nem jönnek rá az első adagból, jöhet a következő. Annak alapján is adhatunk tapasztalati pontot, hogy mennyi segítség kellett a játékosoknak a továbbhaladáshoz.

A mese első színhelyét úgy kell kialakítani, hogy megfeleljen a karakterek motivációjának. Ha pénzért teszik az egészet, kezdhetjük a történetet egy kocsmában, ahol valaki kedvező ajánlattal keresi meg őket. Az első helyszín adja meg a mese alaphangját. Olyan, mint egy film nyitó képsorai. Ügyeljünk rá, hogy az első pár mondat, ami a kezdeti helyszínt írja le, rögtön átvezesse a játékosokat a mese világába. Az sem rossz, ha a játék kezdetén egy-két, a világra, a legutóbbi játékra vonatkozó kérdést teszünk fel a játékosoknak. Mi is történt a múltkor? Hogyan néz ki a karakter? Ezekkel a kérdésekkel segítünk a játékosnak ráhangolódni a mese világára.

A nyitóhelyszín után a további helyszínek következnek. Nem szükséges minden helyszínt aprólékosan kidolgozni. Ahol azonban csatára számítunk, arról a helyről érdemes alaprajzot készíteni. Nem bánjuk meg, ha minden olyan helyről készítünk néhány sornyi leírást, ahová a játékosok a józan eszükre hagyatkozva elnézhetnek. Ha most nem mentek el a könyvtárba, jól fog jönni az a helyszín a következő mesében. Az egyes helyszínekről írjuk le a hely rövid ismertetőjét, az ott található nem játékos karaktereket és azt, hogy mi történik ott a karakterekkel. Vigyázzunk, nehogy sablonosak legyünk. Ha minden fogadó ugyanúgy néz ki, a játékosok hamar elkedvetlenednek. Minden helynek lehet valamilyen specialitása. Használd a fantáziád, elvégre fantasy világban vagy. Itt sem árt a megfontoltság, ha mindennapossá válik a mágia és a fantasztikum, elvész a varázsa. Az egyedi hangulatot egyszerű eszközökkel is meg lehet teremteni. A varázslat és a fantasztikum attól különleges, hogy ritka. Ha túl könnyedén

használjuk, egyre nagyobb és nagyobb dolgokat kell kitalálnunk, hogy a játékosok érdeklődését felkeltsük.

A nem-játékos karakterek jó kidolgozása nagyon fontos kelléke a jó mesének. A játékstatisztikáknál sokkal fontosabb a NPC-k háttere és jelleme. A szabályok szerinti gondos kidolgozásra (HP, AC, stb.) csak akkor van szükségünk, ha a karakterek harcba keverednek az NPC-vel. Ne sajnáljunk azonban legalább három mondatot leírni mindenkiről, akivel a játékosok szóba elegyednek (megint, amit nem használtunk fel ebben a mesében, jól jöhet egy későbbiben). Az első mondat az NPC előéletére vonatkozzon, hol járt, mit látott, mit csinált ezelőtt. A második mondatban a jellemvonásairól és a külsejéről írjunk. Miről lehet felismerni, milyen szokásai vannak? A harmadik mondat az NPC céljairól szóljon. Egy fogadós esetében ez lehet a profit, egy bölcsnél a Tűz elementális létsíkjának minél behatóbb ismerete. Ez a három mondat általában elég ahhoz, hogy a játékosok valódi, élő személynek érezzék az NPC-t. Azoknál a nem-játékos karaktereknél, akiknek nagyobb szerepe van a mesében, több részletre van szükségünk. Az NPC-k kidolgozásánál is kerüljük a sablonokat. Ha minden fogadós csaló, minden kereskedő kövér és minden bölcs selypít, a játék véghetetlen unalomba fullad. A játékosok fő szövetségeseit és ellenfeleit alaposan dolgozzuk ki, ők épp olyan főszereplői a mesének, mint a játékosok.

A szörnyek kiválasztása elég nehéz feladat. A túl erős ellenfelek, felaprítják a karaktereket, mielőtt annyit mondanának, bikmakk. A túl gyengék nem jelentenek kihívást. Jó útmutató a szörnyek tapasztalati pont értéke, ennek alapján elég jól meghatározható, hogy megfelelő ellenfél-e a partinak. Vigyázzunk, nehogy esélytelenek legyenek a játékosok. Egy huszadik osztályú harcos sem tud legyőzni egy gargoyle-t, ha nincs varázsfegyvere. Hasonlóan, a varázslónak egymagában nem sok esélye van a gólemekkel szemben. Kevés dolog tudja jobban tönkretenni a mesét, mint az esztelen szörnyhordák. A szörnyeknek is van élete, vágyai, félelmei. Ők sem kívánják jobban a halált, mint a karakterek. Ne csak a statisztikákat nézzük, olvassuk el, amit a szörnyek élőhelyéről és szokásairól ír a Compendium. A játékosok hamar meg fogják unni, ha lépten nyomon halálra elszánt szörnyetegek esnek nekik, csak azért, mert ők a hősök. A reakció dobás arra való, hogy megállapítsuk, hogyan viszonyulnak a szörnyek a karakterekhez. Ne felejtsük el a morált se, csak a kivételesen elszánt szörnyek harcolnak a végsőkig. Teljesen más lesz a világ hangulata, ha szörnyek nem mindig „Pusztíts, ölj, rombolj!" kiáltással esnek a karakterekre. Kezdő DM-eknek nem szerencsés a kóborló szörny táblázatokat használnia. Kínos pillanatokat eredményezhet, amikor a mesélőnek órákig kell bújnia a Szörnykönyvet, mielőtt elkezdődne a harc. Lehetőség szerint csak olyan szörnyeket használjunk, amelyeket már ismerünk.

A mese végén a karakterek begyűjtik a jól megérdemelt jutalmat. Ha valahol, itt kell igazán óvatosnak lennie a kezdő DM-nek. A pénzre és a varázslatokra fokozottan igaz, amit a fantasztikumról mondtam. Ha nem bánunk velük óvatosan a játék elszáll a fellegekbe. Ha túl erős varázstárgyak jutnak a karakterek kezébe, sokkal hatalmasabb szörnyeket tudnak legyőzni, mint egy hasonló szintű, normális karakter tudna. Az erősebb szörnyektől erősebb varázstárgyakt tudnak megszerezni, ezekkel még erősebb szörnyeket győznek le, és így tovább. Az így elszaladt játékot, már szinte lehetetlen helyrehozni. A játék öröme is elveszik ilyenkor. Ha a karaktereknek vért kell izzadniuk egy-egy varázstárgyért, sokkal értékesebbnek is tekintik majd azokat. Mindenki szeretné, ha karakterei hamar válnának erőssé és legyőzhetetlenné, de nem érdemes ezért feláldozni a játék örömét. Nem érdemes permanens varázstárgyakat adni a játékosoknak, mielőtt elérnék az ötödik, hatodik szintet. Ahogy a varázstárgyakkal, a tapasztalati ponttal is vigyázzunk, ne rohanjanak el a karakterek.

Ne feledkezzünk meg a mesébe továbbvezető szálakat építeni. Ezek felhasználásával, folyamatos történetté állhat össze a független mesék sorozata.

Tanácsok, ötletek kezdő DM-eknek: Ha csak lehet, tartsuk egyben a partit. A párhuzamos mesélés gyakorlatot igényel. Könnyen előfordulhat, hogy a csapat nagy része unatkozik, amíg egy karakter magányos útjait járja.

Kezdő DM ne próbálkozzon újdonságokkal. Épp elég nehéz feladat egy szokványos fantasy világ hangulatát jól megteremteni. A legjobb kezdés a Forgotten Realms vagy a Greyhawk világ. Szintén nem érdemes kezdőknek opcionális szabályokkal bajlódnia, később, ha már megvan a kellő gyakorlat a mesélésben, bármikor be lehet vezetni őket.

Figyeljünk oda a karakterek ötleteire. Hacsak nem mondanak elképesztő hülyeséget, engedjük, hogy megpróbálják. Keresd meg azokat a szabályokat, melyek legjobban alkalmazhatók. Jó joker ilyenkor például a tulajdonságra dobás, ezt nagyon sok dologra lehet alkalmazni.

Ha nem akarunk túl sok varázstárgyat adni a karaktereknek, adjunk egyszer használható tárgyakat az ellenfeleknek. A játékosok sokkal kevesebbet tudnak kezdeni egy üres üveggel, amiben korábban óriáserő ital volt, mint egy óriáserőt adó övvel. Adjunk bőven italokat és tekercseket az ellenfeleknek.

Több ellenfél mindig erősebb, mint egy. Egy fiatalabb vörössárkány tíz-tizenöt tűzgőtével sokkal nagyobb kárt tud okozni a partiban, mint egy idősebb magában.

Adjunk időt az ellenfeleknek a felkészülésre. Ha az ellenfelek valahonnan tudják, hogy a karakterek közelednek, már teljes tűzkészültségben várhatják őket. Sokkal erősebbek lesznek, ha már előre felrakták védekező varázslataikat, megitták varázsitalaikat, esetleg valamilyen okos csapdát állítottak.

Bármilyen ellenfelet sokkal hatalmasabbá tehet a híre. Igazán úgy erősíthetünk meg egy ellenfelet, ha kellő hírverést csapunk neki. Nem csak a szinte már mindennapos fordulatról: „Onnan még senki nem tért vissza élve!" van szó. Ennél sokkal több kell ahhoz, hogy egy ellenfél igazán félelmetes legyen. Sokkal hatásosabb, ha a karakterek sokáig csak hallanak a szörnyű ellenfélről, aztán találkoznak olyanokkal, akik éppen csak, hogy megmenekültek előle. Ezek után személyesen látják pusztításának nyomát, így sokkal nagyobb dolognak fogják érezni a legyőzését.

Eric the Unready

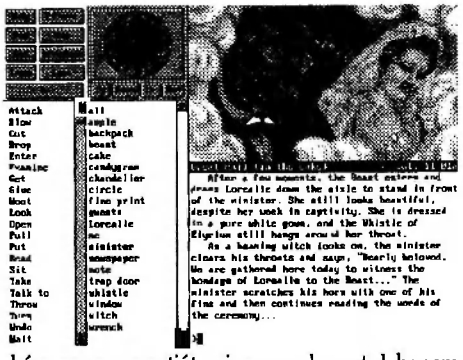
Folytatódjon hát a kaland leírása.

Rövid közjáték következik, amiből megtudhatjuk, mi is a gonosz Morgana végső célja.

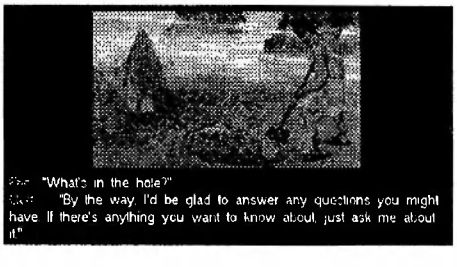
A Blicester kastély közelében érünk ki az erdőből – itt célunk megszerezni a Végítélet Harapófogóját. Lássunk is neki és nyissuk ki a könyvet, amit a bárdtól kaptunk. A történet persze unalmas, de nem is az érdekel minket, hanem ami a könyvből kiesik: egy kupon, amivel öt ingyenleckét vehetünk a bárdtól. Menjünk be a fogadóba és próbáljunk rendelni egy italt. Ha meguntuk a rengeteg kínlódást a pincérrel, akkor adjuk oda neki az előbbi kupont. Erre ő végre ideadja a menüt, rendeljük meg róla azt az italt, aminek nem tudjuk lecsavarni a kupakját (Mead Lite). Menjünk el most a kastélyhoz. Az ostromgépekkel semmire sem megyünk, csak a katonák francia akcentusú szidalmait hallgathatjuk meg (nem ismerős ez valahonnan?). Szedjünk egy kis bogyót a vár előtti bokorról,majd próbáljunk felmászni a falon. Forró szurkot kapunk a nyakunkba, szerencsére sikerül félreugrani, csak a bokor ég le. Így már látható a vár mögé vezető ösvény, amin kerüljünk körbe. Kiderül, hogy a várnak nincs hátsó fala, mert nem volt rá pénz. A védők be is zárkóznak a toronyba és az ajtót veszedelmes harci teknősök (!) állják el. Ne ácsorogjunk itt túl sokat, menjünk az istállóba, a kocsisnak adjuk oda az italt és amíg azzal van elfoglalva, emeljünk el a szekeréről egy ágat. Ezt az ágat a várfalon felejtett égő kondéron gyújtsuk meg, majd így olvasszuk le a viaszt a torony kapujáról. Az itt lógó kulcsot nyomjuk bele a viaszba és ezzel menjünk vissza a fogadóba. Adjuk oda a kulcsmásolónak a viaszt, kapunk érte egy szép új kulcsot. A várban a harci teknősöket altassuk el a Tort-Ease nevű szerrel és a kulccsal kinyitva a torony ajtaját, lépjünk be. Itt egy játékon fogunk résztvenni, ha megnyerjük, miénk a Harapófogó. Sajnos közben a vár felrobban és mi repülünk a következő helyszínre.

Rövid közjáték következik, amiből megtudhatjuk, milyen sorsot szánnak a hercegnőnek fogvatartói.

Egy vásáron találjuk magunkat. A kikiáltótól megtudhatjuk, hogy mi tilos a vásár területén (pl. köpni, hányni, szellenteni – a többit nem sorolom fel). Menjünk el abba a sátorba, ahol bolondsipkás emberek üldögélnek faarccal és vállalkozzunk a megnevettetésükre. A legmulatságosabbnak azt találják, ha a fenekünket mutatjuk rájuk (moon judges), örömükben bolonddá is avatnak és mi is kapunk egy szép sapkát. A kalodánál köpjünk egyet. Mivel ez tilos, azonnal jön a rendőr és bevág a kalodába. Várjunk türelmesen, míg jön egy gyerek a papájával. Boszszantsuk egy kicsit a srácot (insult boy), mire hozzánk vágja az almáját. Épp a holmijaink közé esik – ez már a miénk! 10 perc elteltével kiengednek a kalodából. Az alma nagyon finom, de azért ne együk meg, inkább vigyük el a szakácsnak. Neki épp ez hiányzott a malacsülthöz, megcsinálja az ételt, majd elrohan. Az ottfelejtett köteget vegyük magunkhoz. Menjünk el a Holnap Pavilonjába és csodáljuk meg a jövő zseniális találmányait (érdemes!). Leginkább az állandóan fenekünkön hordható ágytál tetszik meg, de nem tudjuk ellopni, mert a minikatapult kilövi a töltetét, megszólal a gong és azonnal jön a troll őr. Sebaj, húzzuk le a redőnyt, vegyük fel a piócát és a gumipántot. Ez utóbbit tegyük a kígyó szájára (minek sziszeg ott, nem igaz?). Az aardvark-ot (hogy ez milyen állat, nem tudom) kössük meg a még nálunk levő gumikötéllel. Most már mindent elrendeztünk, gondolhatjuk, próbáljuk meg hát elvenni az ágytálat. A katapult lő, a kavics a redőnyön megpattan, ráesik a kígyóra, onnan az aardvark elé gurul és a rusnya állat, bár meg van kötve, utána nyújtja a nyelvét. Persze épp a zúzógép kapcsolóját találja el. A leeső súly felcsap egy padlódeszkát és újra szól a gong. Ne búsuljunk, álljunk rá a kilazult padlódeszkára és próbálkozzunk újra. Ugyanez játszódik le, de a végén mi repülünk fel és éppen az ágytálra, ami a fenekünkre is ragad. Menjünk el a színházsátorba – ha elolvassuk a kiírást, megtudjuk a műsort. 11:00-kor kezdődik a sárkány története. Ne mulasszuk el, megtudhatjuk, hogy sárkánynak sem könnyű lenni. 12:00-kor kezdődik a szívdöglesztő Lily műsora, a végén persze mi vagyunk a szerencsések, akit az öltözőjébe invitál. Lily itt (valószínűleg) búgó hangon és borzalmas kiejtéssel elmondja, hogy aki lehozza a főtéren található pózna tetejéről a boáját, az „mindent megkaphat". Ez ígéretesnek látszik! Várjuk meg a zsonglőrök szereplését a színházban (1:00-kor van) és amikor felszólítják a közönséget, hogy adjanak be tárgyakat, azzal is tudnak zsonglőrködni, dobjuk oda nekik a piócát. Ezzel persze nem megy, szétszéled a tömeg (szép kis leégés – mondja a közönség). Kapjuk fel az akrobaták tapadókorongos kesztyűit – ezzel nem lesz nehéz felmászni a póznára. A boával menjünk el Lilyhez. Kiderül, hogy a „minden" egyelőre csak a vázájában levő gizgaz, de ha elhozzuk a kimondhatatlan nevű fenevad fejét, akkor aztán... Ezzel a nővel nem boldogulunk, menjünk inkább „itt a piros, hol a piros"-t játszani. Ott időnként megjelenik egy zenész, neki meg az előbb kapott vacakra fáj a foga. Odaadja érte varázsnapszemüvegét, amivel már látjuk, hogy hol a „piros". Így megnyerhetjük a díjat, ami nem más, mint Lily-t különböző (hm...) pózokban ábrázoló fametszetek gyűjteménye. A céllövöldés épp erre bukik, amíg a képeket tanulmányozza, elosonhatunk a számszeríjával. Már fegyverünk is van, megküzdhetünk a sárkánnyal. Ne felejtsük el az összes megszerzett tárgyat magunkra húzni (kötény, bohócsapka, ágytál, napszemüveg, boa), ezek védenek meg a sárkánylángtól. Az íjpuskával találjuk el a sárkány gyenge pontját, mire nem elpusztul, hanem összezsugorodik a fenevad. A minisárkányt tegyük a zsebünkbe és vegyük fel a kincsét, azaz az Örökkévalóság Nyers Húsát is (egy gyűrűt is felveszünk közben és máris nyilvánvaló: ez itt a Hobbit (magyarul Babó) ihlette marhaság).



Újabb közjáték után egy nagy fa alatt találjuk magunkat (persze megint felbobbant valami a sárkánynál). Itt legelészik egy unikornis. Mivel rendszeresen olvassuk az újságot, tudjuk, hogy az unikornisok nem túl béketűrő állatok. Ha a fenekünket mutatjuk rá, ez a példány is dühös lesz és felhajít a fára. A száraz falevelet szedjük fel, kászálódjunk le és menjünk a kolostorba. Itt kell lennie az Apokalipszis Feszítővasának! Vegyük fel a köpenyt és kongassuk meg a negyedik harangot (ha kísérletezni akarunk a harangokkal, nem árt, ha kimentjük a játékállást). Beengednek és közlik, hogy mivel apácának jelentkeztünk, át kell esnünk a szüzességi vizsgálaton. Mivel egy ágyon kívül nincs semmi a szobában, kezdünk izgulni – ezt hogy ússzuk meg! Adjuk oda az újságot a ránk vigyázó apácának. Meghatódik az élet keménységén és sírva fakad. Lovagiasan adjuk oda neki zsebkendőnket, majd a könnyes zsebkendőbe tegyük bele a száraz falevelet. Hamarosan jön a vizsgálat, ami szerencsére nem más, mint hogy megszaglász egy unikornis. A zsebkendőben keletkezett trutyi megnyugtatja, bemehetünk a belső terembe. Elég lengén öltözött apácák fogadnak és lelkendezve mesélik el, hogy ma nagy nap van: óránként áldoznak egy szüzet az isteneknek. Menjünk be a szentélybe és húzzuk fel a sárkánynál talált gyűrűt. Sajnos csak deréktól felfelé leszünk láthatatlanok (Fél Drágaságom), de ha beleállunk a kád miseborba, már tökéletes a hatás. Várjunk kerek óráig, hozzák is az áldozatot és ott-

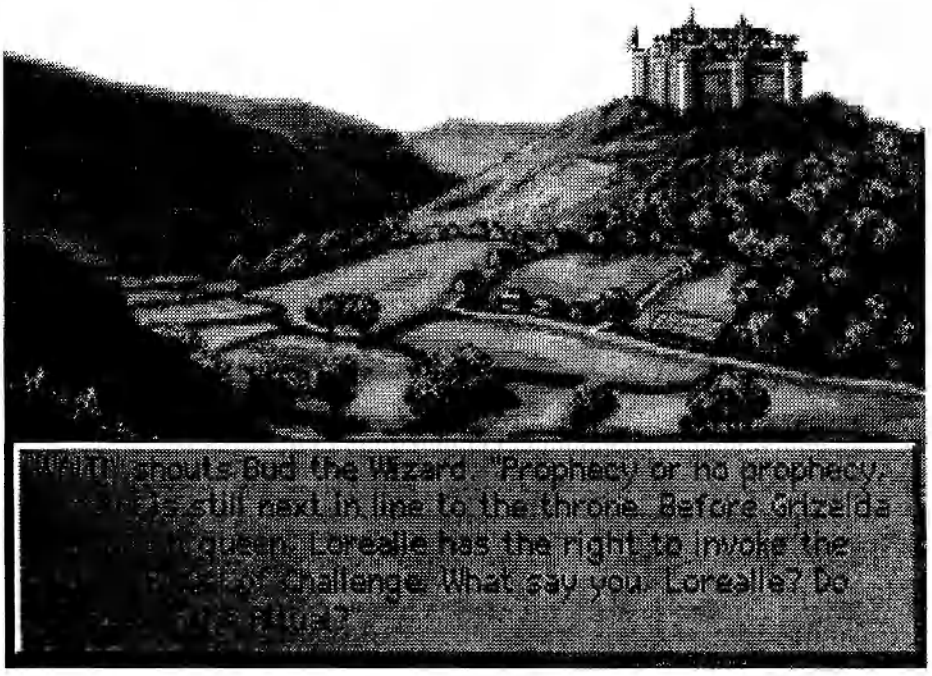


hagyják a félelmetes bálvány előtt. Másszunk ki a kádból és húzzuk le a gyűrűt. A fiatal lány közben persze végig sikítozik, de ez senkit sem érdekel, minthogy ez az áldozás velejárója. Adjuk oda a rémült hölgyikének a bárd könyvét, ez olyan unalmas, hogy rögtön elalszik. Várjunk, míg megnyílik a bálvány szája és bújjunk be a lukon. Egy mozgólépcsőre kerülünk, ami az Istenek Hegyére szállít. Menjünk el az Északi szél istenéhez és a tőle kapott megbízással ugorjunk be az istenek palotájába. Erről gyorsan kiderül, hogy valójában az istenek menedzserének az irodája. A titkárnőnek adjuk oda a szélisten cetlijét. Hamarosan mehetünk a nagyfőnökhöz, neki is mutassuk meg a cetlit. Szolgálatunkért kapunk egy fa zsetont. Amíg Marty a levél elköszönő fordulatán gondolkozik, szaladjunk ki és kapjuk fel a tollruhát. Még épp időben, máris jön ki Clio is, a titkárnő. Hozza az ajándékát: arcpirosítót kapott Marty-től. Ezt is elemeljük majd, de egyszerűen nem megy (elvégre Clio is egy isten...). A szomszédos szobában van egy szerelőisten, aki csak pénzért dolgozik. Ha odaadjuk neki a fazsetont, megjavítja a nektárautomatát, sőt még egy ezüstpénzt is ad, hogy próbáljuk ki a gépet. Vegyünk egy nektárt, sajnos kinyitni nem tudjuk. A faliújságot böngészve tortaházhozszállító ajánlatot is találunk. Hívjuk fel (hogy hogyan? Egyszerűen csak „call" – az isteneknél telefon nélkül is lehet), persze semmi nem történik. Menjünk be a laborba, ha elment a tudósisten, a fura gép karját tekerjük meg. Az eredmény egy meztelen csiga, ezt is tegyük el. A könyvtárban a listáról kérjük ki a Szodomáról és Gomorráról szóló könyvet. A könyvtáros nagyothall, így aztán nem azt kapjuk, amit kértünk, de nem baj. A kapott könyv az arany lépcső megidézéséről szól. Sajna a varázskönyvek 10 perc letelte után visszateleportálnak a könyvtárba. Ez egy istennek ugyan elég, de mi ennyi idő alatt nem tudjuk elolvasni. Vigyük el inkább a másolószerzetesekhez, a másolat már nem tűnik el. A könyvből megtudhatjuk, hogy a rituáléhoz még kell az arcpirosító és a Feledékenység Tojása. Az arcpirosítót úgy szerezzük meg, mint a tollruhát (Marty-nak szóló cetlit mindig találunk az Agorán). A Feledékenység Tojása nyilván a feledékeny istennél van (ő az, aki a megérkezésünkkor fogadott). Itassuk addig nektárral, míg sürgős dolga nem támad és vegyük fel a tojást. Most akadtunk el igazán. A megoldás: várakozzunk az Agorán türelmesen. Egyszercsak csodák csodája: megjön a küldönc a rendelt tortával. A gyertyákat a minisárkány lángjával gyújtsuk meg és a tortát vigyük el az Északi Szél istenének. Minthogy éppen szülinapja van, nagyon megköszöni és elfújja a gyertyákat. A keletkező szél befagyasztja a tavat, ahol a Szépség istennője fürdőzik és így már megszerezhetjük az ott található aranykulcsot. Az Agorán hajtsuk végre az arany lépcső megidézését, azaz tegyük le a tojást, vegyük fel a tollruhát, álljunk rá a tojásra, együk meg a meztelencsigát, forduljunk körbe, forduljunk körbe még egyszer és kotkodácsoljunk. A megjelenő lépcsőn felmehetünk a hegycsúcsra, ott a lakatot az aranykulccsal kinyitva elvehetjük az Apokalipszis Feszítővasát. Már senkit sem lep meg az Istenek hegyének felrobbanása...

Egy mocsár partján találjuk magunkat. Tutaj tart felénk, a rajta ülők nagyon ismerősek valahonnan. A következő pár perc fergeteges poénokkal telik (közben rájövünk, hogy Star Trek paródiát nézünk). Szálljunk fel a tutajra és indulás. Sajna, Mr. Zulu, a navigátor bizonytalankodik, adjunk hát neki a Blicester-ben szedett bogyókból (szintén az újságból tudjuk, hogy ez az irányérzéket javítja). Elindulunk a helyes irányba – egy hatalmas örvény kellős közepébe! Fantázia szigetén találjuk magunkat. Alig ocsúdunk fel, a sziget gazdája máris megjelenik és rögtön fogságba ejti a tutaj személyzetét. Inasa elmondja, hogy gazdája jó kedvét kizárólag egy speciális rumkoktél állítja helyre. Ennek összetevői: rum, kókusz és benne egy kis esernyő. Egyedül maradtunk a tutajjal, navigáljunk el Milligan szigetére és csórjuk el a naperenyőt. Elég nagy, de majd csinálunk valamit. Várakozzunk itt egy kicsit, hamarosan palackpostánk érkezik. Halásszuk ki és a benne levő (roppant bonyolult) rejtvényt fejtsük meg (vigyázat: ha mégis elrontjuk, nem tudjuk helyrehozni!). A megfejtést tegyük vissza az üvegbe és dobjuk vissza a vízbe. 15 perc várakozás után megérkezik a válasz: beléphetünk a kalózszigetre. Tutajozzunk el oda és ha kiröhögtük magunkat a kalóztanfolyamon, töltsük ki a tesztet. Nyerünk egy kalózengedélyt, egy szemkendőt és egy üveg rumot – minket csak az utóbbi érdekel. Menjünk még el a Majomszigetre (Monkey Island paródia) és a majomnak adjunk egy banánt (a varázsszó persze a jó öreg yoohoo). Vegyük el az őrizetlenül maradt óriási kókuszt. A koktélalkotórészekkel meglennénk, csak a méretek nem stimmelnek. Utazzunk hát Lilliputba és a szállítószalaggal kicsinyítsük le a kókuszt és a napernyőt. Fordítsuk meg a szalag futási irányát a kapcsolóval és nagyítsuk fel a sárkányt. Nem fog bántani, inkább velünk jön. A jéghegyet, ami eddig utunkban állt, felolvasztja, majd elrepül. Most már kilépheünk a Gnoll szigetre. Keressük meg a guillotine-t és vágjuk fel a kókuszt. Így már belerakhatjuk a rumot és a kis ernyőt. Kész a koktél, vissza Fantázia szigetére. A koktélért megkapjuk a Végzet Csapszegvágóját – naná, hogy ügyetlen megmozdulásunk után robban a sziget és repülünk az utolsó helyszínre: Morgana kastélyához.

A fekete kapu előtt a kátrányt szedjük fel a Vasvillával, a Feszítővassal verjük fejbe a madarat, tegyük a Húst a figyelő szemre, a Csapszegvágóval vágjuk át a villámot, végül a Harapófogóval fordítsuk el a holdat (angolul ez mind szóvicc volt). Vegyük még fel a csokiszívet és menjünk be a kastélyba. Rögtön a toronyszobába zárnak és egy gonosz varázslat megöl minket, amint leperegnek a homokóra szemei. Ezen könnyen segíthetünk: borítsuk fel a homokórát. Kapjuk fel a szemgolyókat, tegyük bele a koponyába, huhogjunk (ezt honnan lehet kitalálni?), majd a tükör szellemes találós kérdésére adjuk meg a helyes választ: IIIVX. A keletkezett folyosón menjünk át a boszorka szobájába, vegyük fel a sminkkészletet és a seprűt. Menjünk vissza a folyosóra. Ha a láncra rátesszük a make-up-ot, azonnal elkezdi szétmarni a láncot. Épp félóra alatt rágja át magát rajta. A boszorka elárulta, mikor kezdődik az esküvő, a láncmaratás kezdetét úgy időzítsük, hogy a csillár akkor zuhanjon le, amikor már megy a szertartás. Azonban ezt ne várjuk meg, hanem a boszorka szobájában nyissuk ki az ablakot és üljünk fel a seprűre. Repkedjünk addig, míg a nagyterem alatti kis kamrába nem jutunk, majd innen menjünk fel a csapóajtón. Az esküvői tortában találjuk magunkat, innen végignézhetjük az esküvőt. Azaz nem egészen végig, mert ha a make-up elhelyezését jól időzítettük, a csillár épp a vőlegényt üti agyon. Ugorjunk ki a tortából és gáláns ajándékként nyújtsuk át a csokiszívet a banyának. Miután Morganát így elintéztük, kapjuk fel Lorealle hercegnőt és menjünk ki. A kapu előtt fújjuk meg a hercegnő sípját és máris jön mesebeli hátasunk, amely rögtön a király udvarába repít. Győztünk! Itt a vége, fuss el vele... (egészen az Eric II-ig).

Tornyi Lajos



HÍREK

Bár a nagy cégek a karácsonyra készülnek, azért akad egy-két csemege ebben a hónapban is. A TSR a Sárkánydárda világa után az **Elfeledett Birodalmak**hoz is kiadja a **Játékosok Kalauzát**. Ennek *(Players Guide to the Realms)* segítségével minden kezdő játékos gyyorsan megismerkedhet a Birodalmakkal. Szintén a Birodalmak szerelmeseinek szól **Volo** újabb **utikönyve**. Ezúttal az Északi vidékekre kalauzol minket *(Volos Guide to the North)*, Sylverymoontól a Jégszél Völgyig (itt játszódnak R. A. Salvatore regényei is). Minthogy befejeződött a Prizma Pentád, épp ideje volt, hogy új sorozat induljon a Dark Sun világában. Az első kötet **A kitaszított** *(The Outcast)* címmel jelenik meg.

A Shadowrun csemegék közül kettőt emelek csak ki. Amerika legtitokzatosabb országa **Tir Tairngire**, az Ígéret Földje. A tündék birodalma a volt Washington és Oregon államok területén jött létre. Kik állnak a háttérben, mik a céljaik? Talán választ ad a könyv. A **Rövid futás** *(Running Short)* hat rövid kalandot tartalmaz egy vagy két játékosnak. Folytatódik a Shadowrun regények sora is. A legújabb könyv a legendás Árnyfutárról, Striperről szól, címe **Striper: Orgyilkos** *(Striper: Assassin)*. (A könyv borítója alant látható.)

A West End Games további kiegészítéseket ad ki a Csillagok Háborúja szerepjátékhoz. Talán a legérdekesebb közülük a **Szilánkok a Peremről** *(Fragments from the Rim)*. A lázadás egyik fészke a galaxis pereme, ide már nem ér el zsarnoki Birodalom keze. A külső perem hőseiről és civilizációiról olvashatunk a könyvben. A Shadowrunhoz hasonló környezetben játszódik a TORG szerepjáték. Számtalan kiegészítés tárgyalja a megváltozott Földet. A **Kiberpápa** *(Cyberpapacy)* Franciaországról szól, az országot egy hamis pápa irányítja, aki újraírta a Bibliát, hogy híveit tökéletesen kezében tarthassa. A **Nippon Tech** Japán titkairól rántja le a leplet, a technológiai nagyhatalomban szamurájok és nindzsák vívnak háborúkat az utcákon.

A GURPS-hoz folyamatosan jelennek meg az újabb és újabb kiegészítések. Novemberben az **Éjszaka teremtményei** *(Creatures of the Night)* jelenik meg. Nem csak a GURPS játékosoknak, a horror játékok minden rajongójának hasznos lehet.

Egy világba, ahol tiltott volt, visszatér a mágia. Itt játszódik a Shield Games új fantasy szerepjátéka, az **Ötödik Kör** *(Fifth Cycle)*. Bátor kalandozók indulhatnak a régi korok kincseinek felfedezésére.

Rejtvény

Ha ezeket a sorokat olvasod, az azt jelenti, hogy ismét sikerült rejtvényt csinálni. De inkább térjünk rá a lényegre. A szeptemberi rejtvény megfejtése vasgólem volt. A helyes megoldások beküldői közül a DMG-t **Bolesza Péter**, lakiteleki olvasónk, a tíz ingyenforduló a Túlélők Földjén **Papp Ferenc**, szolnoki olvasónk nyerte.

A mostani megfejtés egy népszerű szerepjáték neve. A megfelelő válaszok melletti betűk helyes sorrendbe rakva adják a megoldást. Ne felejtsétek el a levelező lapra ráragasztani az igazoló szelvényt is! A díj a megfejtés alapkönyve és tíz ingyenforduló a Túlélők Földjén.

Beküldési határidő december 25.

1. Melyik Allansia-i (Titán) kikötőváros?
C) Salamonis
H) Feketehomok
I) Silur Cha
Q) Rákkikötő
W) Gumikikötő
Y) Fenmarge

2. Mit okoz a medúza pillantása?
A Kővéválást
G) Halált
N) Bűbájt
P) Félelmet
T) Mérgezést
U) Semmit

3. Az alábbiak közül ki isten a Túlélők Földjén?
L) Hellbjörn
M) Merlin
O) Sheran
Ő) Thor
T) Blöfftyentő Szellem
Z) Tihor Miklós

4. Ki bővítette új sorral a Tolvajok Könyvét?
D) Sheran
E) Tyr
J) Zorro
M) Setét Patkány
V) Robin Hood
X) Sylva Theomer

5. Melyik T. F. kalandozó rokona Setét Patkánynak?
Á) Shadowhunter
É) Smack
H) Fehér Kelduin
L) Yasmina
R) Büdös Bonyók
S) Munyók anyó

6. A felsoroltak közül melyik a legjobban sebző fegyver?
A) Yamaha Rapier
E) Yamaha
I) Rapier
K) Fairlight Excalibur
N) Fairlight
S) Excalibur

7. Ki nem viselte az Egy Gyűrűt?
D) Szméagol
G) Bilbó
N) Gandalf
Ö) Samu
T) Szauron
Y) Frodó

8. Ki ölte meg Odint?
A) Fenris
C) Aegir
K) Loki
P) Hel
S) Garm
W) Evaporőr

9. Mi nem szükséges a „Kaland, Játék, Kockázat" sorozatban megjelent lapozgatós könyvekhez?
B) Dobókocka
L) Ceruza
O) Papír
Ű) Némi szerencse
W) Mesélő
X) Játékos

Steve Jackson's

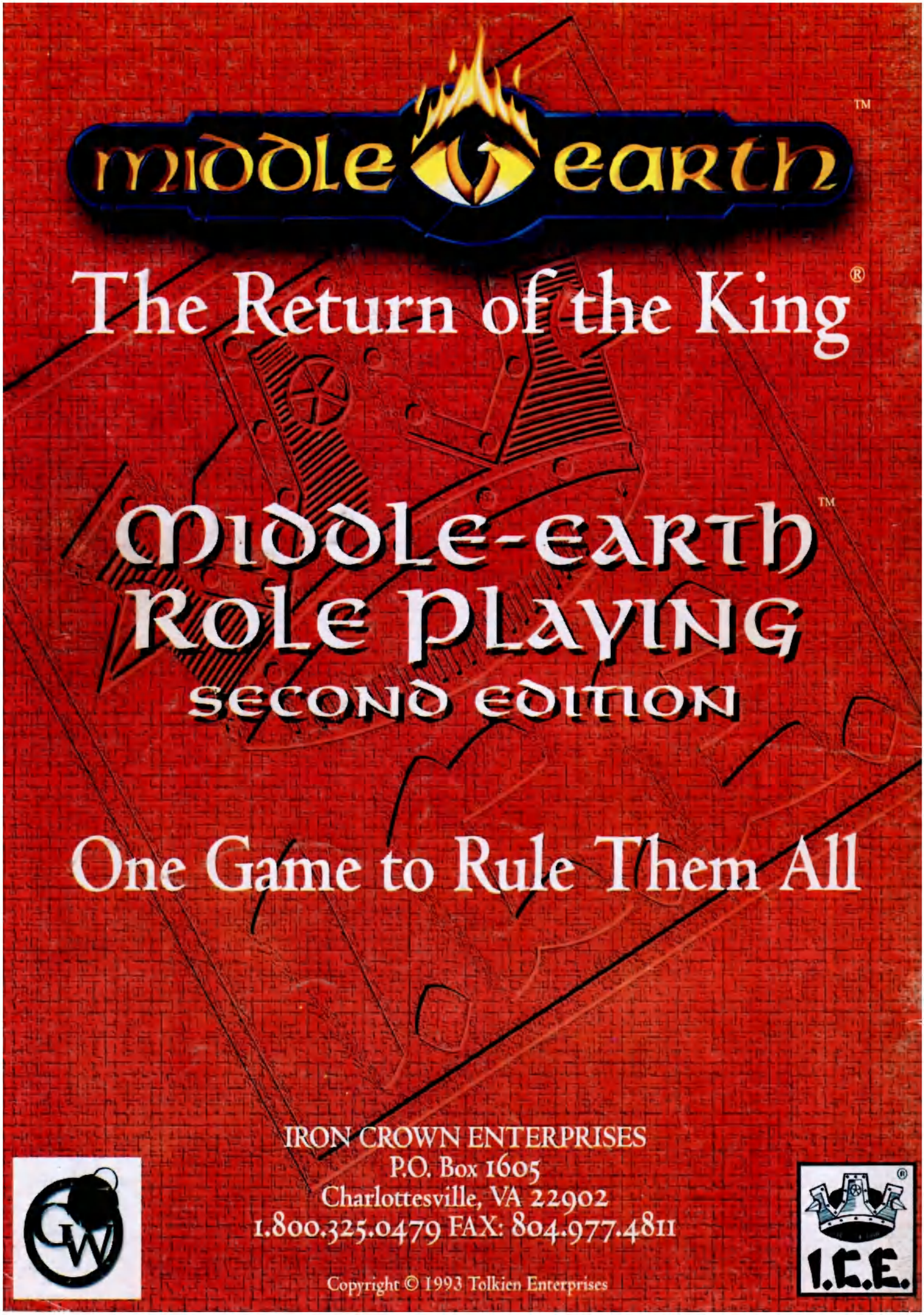
GURPS

Generic Universal RolePlaying System

BASIC SET

Third Edition

STEVE JACKSON GAMES


middle earth™
The Return of the King®
Middle-earth™
Role Playing
Second Edition
One Game to Rule Them All
IRON CROWN ENTERPRISES
P.O. Box 1605
Charlottesville, VA 22902
1.800.325.0479 FAX: 804.977.4811
Copyright © 1993 Tolkien Enterprises
I.C.E.®