

Ára: 120 Ft

# BÍBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin

1993. december, II. évfolyam, 12. szám



Sámánizmus

Quentin novella

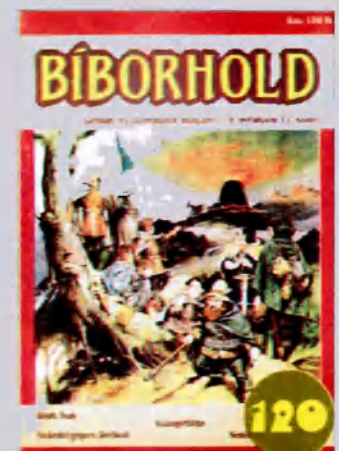
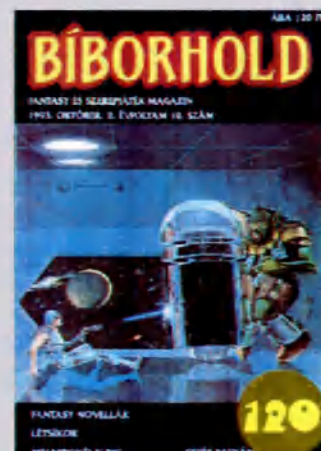
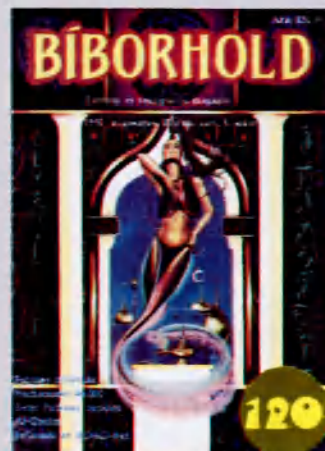
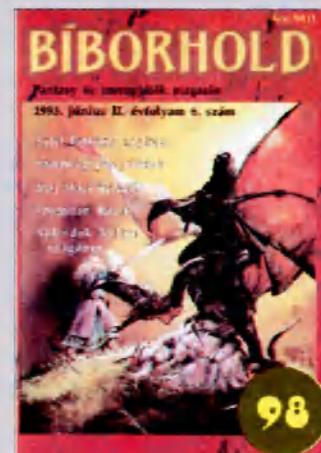
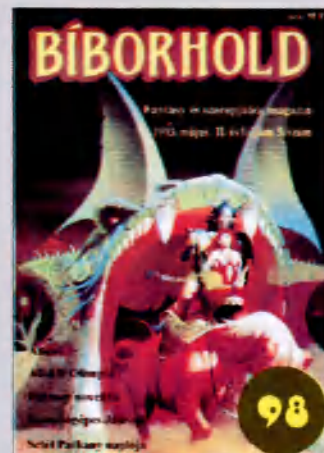
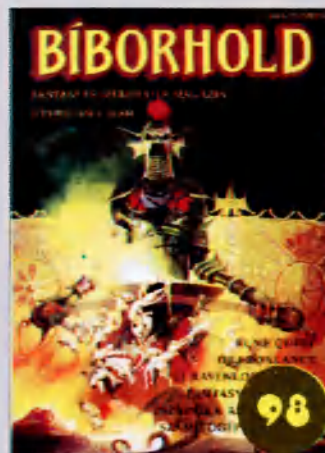
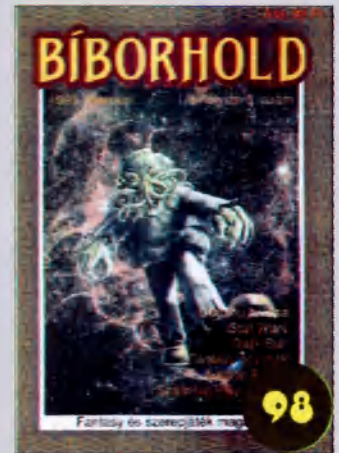
Az AD&D létsíkjai

Setét Patkány naplója

Varázslatok, varázstárgyak



# EGY ÉVES A BÍBORHOLD!



## MEGRENDELHETŐ!

Rózsaszínű csekkben, a Budapest Business Kft.-nél (1072 Budapest, Nagydiofa u. 5.)

Kedvezmények: ha az első öt számból legalább hármat megrendelsz, akkor 240 Ft-ot kell fizetned. Ha négyet rendelsz meg, akkor 320 Ft-ot. Ha megrendeled mind az ötöt, akkor 360 Ft-os reklámáron kapod meg őket.

Karácsonyi ajándékként, a teljes évfolyam megrendelhető 750 Ft-ért!



# TARTALOM

<b>Pendragon</b> .....	2
Szerepjáték a lovagok világában	
<b>Tanácsok Mesélőknek</b> .....	3
AD&D rovat	
<b>A Bölcs tanácsai</b> .....	5
Sylvia Theomer, a Bölcs, válaszol kérdéseitkre	
<b>Az AD&amp;D létsíkjai</b> .....	6
AD&D rovat	
<b>A lelet</b> .....	9
Cthulhu novella	
<b>Varázslatok</b> .....	12
Ősi mágia	
<b>Levelezés</b> .....	14
Válaszolunk leveleitekre	
<b>Égi mezők vándorai</b> .....	16
A sámánokról	
<b>Galéria</b> .....	19
Humanoid Handbook	
<b>Tűzgöte</b> .....	20
Új játszható faj	
<b>Humanoid fegyverek</b> .....	21
A harc eszközei	
<b>Mitológiai ABC</b> .....	24
A Baziliszkus és a Főnix	
<b>Setét Patkány naplója</b> .....	26
A félszemű árnymanó kalandjai Ghallán	
<b>Előtte – A Világégés</b> .....	30
Túlélők Földje novella	
<b>MERP</b> .....	32
Szerepjáték ismertető	
<b>Varázstárgyak</b> .....	33
AD&D rovat	
<b>Halálórási</b> .....	34
Demogorgon teremtménye	
<b>Rejtvény</b> .....	36
Fejtörő – Egetverő nyeremények	

**Minden kedves  
Olvasónknak  
Kellemes  
Karácsonyi  
Ünnepeket és  
RPG-ben gazdag  
Boldog Új Évet  
Kívánunk!**

Azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: **Computer Garázs** (Debrecen, Lórántffy u. 2.), **Illyés Gyula könyvesbolt** (Budapest, VI. ker., Andrásy út 16.), **Sárkányfészek** (Budapest, V. ker., Bárczy I. u. 3.), **Silverland** (Budapest, III. ker., Lajos u. 40.), **Galaktika könyvesbolt** (Budapest, IX. ker., Üllői út 107).

## BÍBORHOLD

**fantasy és szerepjáték magazin**

II. évfolyam, 12. szám, 1993 december – 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, Nagydíófa utca 5.  
Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320  
Fax: 121-3797

**Grafikák:** Lexa Klára, Cziráky Gergely,  
Szigeti Sándor, Lipták László, Csikós György

**Külső borító:** Angus McBride

**Készítette:** Kópia Kft.  
**Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható  
Budapesten és vidéken a hirdapárusoknál.  
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 újranelhasználása  
csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.  
A Pendragon a Chaosium Inc., az AD&D a TSR Inc.,  
a MERP az Iron Crown Enterprises,  
a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

# P KING ARTHUR PENDRAGON

495 Meghalt a király, éljen a király! – De milyen király? – kérdezzetik egymás között a lovagok, hiszen Uther Pendragonnak nem született örököse.

510 Arthur kihúzza a Kőből a Kardot, a lovagok elfogadják Pendragonnak. Megkezdődik a birodalom újraegyesítése.

1990 A Chaosium Inc. megjelenteti a Pendragon című szerepjáték harmadik kiadását.

1993 Elkészül a negyedik kiadás. Már ránézésre is nagy fejlődést jelentettek az elmúlt évek, hiszen kb. 150 oldallal vastagodott a könyv.

De mi is változott? A harmadik kiadásban csak brit lovagokkal lehetett játszani. A negyedik kiadásban már mő-dunkban áll más (pl. walesi, szász) nemzetből származó karakterrel is játszani, és lehetőség van női karakter irányítására is. A jobb szerepjátszás érdekében volt szükség erre a bővítésre. A harmadik változás, hogy a kereszténység mellett más vallásokat is ismertet a könyv. Ezt leginkább a játszható nemzetek bővülése tette szükségessé.

A játékosok igényének megfelelően, az új kiadásban már mágiát ismerő karakterekkel is találkozhatunk.

Ezek a változások mind a játék bővülésére szolgálnak, az eredeti lehetőségeket nem csökkentették. A harmadik kiadású karakterek irányítását minden gond nélkül folytathatjuk a negyedik kiadás szabályai szerint. Az új könyv színvonalas kivitelezésében nem marad el az előző kiadástól, kibővítve megtalálhatóak azok a fontos részek is, amelyek a lovagok életét mutatják be, de a játék szabályrendszeréhez nem voltak szükségesek.

Összefoglalva igen jelentős változáson ment keresztül a könyv, és ez csak hasznára vált.

Szigeti Zsolt



# Tanácsok mesélőknek

A mostani alkalommal az AD&D csaták vezetése során szerzett tapasztalataimat szeretném leírni (amelyek nagy része természetesen más szerepjátékokban is alkalmazható).

A legtöbb szerepjátékban igen nagy szerepe van a stratégiai-taktikai elemnek, a más kalandozókkal, szörnyekkel vívott csatáknak nem véletlenül, hiszen ez egyike a szerepjáték érdekesebb részeinek. Fontos azonban, hogy a csaták és más típusú epizódok egyensúlyát jól eltaláljuk. Vannak játékosok, akik a harcot, a karakterik fejlődését jobban élvezik, másoknak a szerepjáték, a logikai feladványok megoldása, a politikai intrikák jelentik a nagyobb szórakozást. Semmiképp se tartsunk olyan 6-8 órás játékokat, amelyek kizárólag harcból állnak: ez nemcsak rettenetesen fárasztó (főként a DM-nek), hanem nagyon unalmas is lehet (gondoljunk azokra, akik esetleg az első 1-2 óra után kiesnek).

Az első feladat a

## CSATA HELYSZÍNÉNEK MEGVÁLASZTÁSA

Ezt főképpen a történet és annak helyszínei határozzák meg. Egyetlen szempont, hogy legyen rá értelmes indokunk, az adott szörny miért is van ott, ahol van. Törekedjünk a változatosságra, a helyszínek legyenek szerepe a taktikában, legyenek esetleg olyan tereptárgyak/lehetőségek, amelyeket az összecsapás során valamelyik fél kihasználhat. Legjobb, ha a harcot hatszögletű vagy négyzetláncos táblán játszunk le, ezt könnyen meg lehet rajzolni egy nagy kartonlapra. Akinek nincs pénz-ólmfigurákra, rajzolja meg a szörnyeket és a karaktereket papírra. Nagyon fontos, hogy a játékosok lássák, hogyan is zajlik a harc, ki kitől milyen távolságra áll, milyen ellenfeleket kell még legyőzni.

A következő legfontosabb szempont az

## ELLENFELEK MEGVÁLASZTÁSA

Elméletileg semmilyen szabály sem tiltja a játékosnál sokszorta erősebb ellenfelek elhelyezését, de ha ilyesmire sort is kerítünk, mindenképpen ügyeljünk arra, hogy a játékosok sok-

szorosan figyelmeztetve legyenek a harc kilitástalanságra, és legyen nyilvánvaló alternatív megoldás. Ha mindenképpen a harcot választják, az ellenfél ne ölje meg őket, legfeljebb ejtse őket fogságba, és kapjanak lehetőséget a menekülésre. Épp elég büntetés lesz az, hogy néhány tárgyat elveszítik.

A csoportnál sokkal gyengébb ellenfelek nem jelentenek kihívást. Néha azonban szükség van rájuk, már csak a szubjektív realitás megtartása végett is. Milyen világ az, ahol a szörnyek egy csapat kalandozóval együtt fejlődnek? Gyengeségük ellensúlyozására felsorakoztathatjuk őket nagy számban, vagy különlegesen erős vezetőikkel, varázslathasználókkal.

Hogyan válasszunk ki a csoport erősségének megfelelő ellenfelet? Egy csata akkor jó, ha izgalmas, a játékosok veszélyeknek vannak kitéve, megsebesülnek, de emellett a DM már előre látja, hogyha okosan játszanak, legalább 95% esélyük van a győzelemre. Ne felejtjük el, ha a csapat tagjaival megegyező szintű, azo-

nos számú ellenfelet sorakoztatunk fel, a győzelem esélye elméletben mindössze 50%. Persze az, hogy a játékosok minden áron győzni szeretnének, és a DM csak irányítja a szörnyeket, méghozzá egyedül, megnöveli a játékosok győzelmének esélyét, de közel sem 95%-ra. Tehát legyen 1.) sok ellenfél, de jóval alacsonyabb szintű, mint a játékosok, 1-2 (játékosokkal megegyező szintű) vezetővel, vagy 2.) kevés (pl. feleannyi, mint a játékosok) azonos, esetleg eggyel magasabb szintű ellenfél, vagy 3.) egy jóval (3-4 szinttel) erősebb ellenfél. Ez utóbbit nem javaslom magas szintű csapat esetén.

Fontos szabály: négy szörny ugyanabból a típusból nem feltétlenül négyszer olyan erős, mint egy magányos, erejük inkább négyzetesen arányos a számukkal, mint egyenesen. Tehát ha pl. a parti egy kör alatt felaprít egy tűzóriást, attól még lehet, hogy négy tűzóriás lazán kivégzi őket.



Természetesen a csapat erősségének megítélésében nagyon nagy szerepet játszanak a csapat birtokában levő varázstárgyak, szövetségeseik, és egyéb, csak szubjektív alapon megítélhető faktorok. Általánosságban a legjobb taktika az, hogy a már lejátszott csatákhoz viszonyítunk: ha egy adott ellenfélcsoporthoz a csapat épphogy csak le tudott győzni, gyengébb ellenfelek kellene, ha senki meg sem sebesült, akkor erősebbek. Ha a varázslathasználók bőven használták tudományukat, és legalább 2-3 karakter komolyabban megsérült, akkor az ellenfeleket nagyjából jól állítottuk össze. Ha a hullák száma havonta egynél több, akkor a DM mindenképpen fogja vissza egy kicsit az ellenfelek nehézségét.

Gyakran előfordulhat, hogy a játékosoknak sorozatos csatákat kell megvívniuk, úgy, hogy közben nincs lehetőségük pihenésre, varázslatok visszatartására. Ilyen lehet például egy gonosz kastély vagy egy labirintus végigjárása. Ilyenkor a sok, aránylag gyenge csata is lassanként elveszi a csapat erejét, és sokkal nehezebb lesz a végső (természetesen legkeményebb) összecsapás, mintha a kalandorok egyből azzal kezdhették. Ilyen esetekben nyugodtan rakjunk be olyan csatákat is, ahol az ellenfelek 2-3 kör alatt elpusztulnak és csak 1-2 karakter sebesül meg, és azok is csak könnyebben.

Az ellenfelek lehetnek szörnyek, kalandorok (NPC-k), vagy ezek kombinációja. A szörnyek esetén nem elsődleges követelmény, hogy minden alkalommal más szörny jöjjön ilyenkor ugyanis hamar kifogyunk a Szörnykönyvtárakból, és a játékosok sem tudják megjegyezni a látott csúnyaságokat egy találkozó után. Változatosságot jelenthet ugyanaz a szörny, ha más helyzetből, más felszereléssel, más taktikával támad.

A felkészülés során minden adatot írjunk ki az ellenfelekről. Ebbe beleértendő a Szörnykönyvtárban fel nem tüntetett mentődobások is, rengetegszer van rájuk szükség a harc folyamán.

Minden szörny adatai mellett hagyjuk helyet, hogy jegyezzük, melyik körben mit

akar csinálni. A memorizált varázslatokat is tüntessük fel, a harc folyamán majd aláhúzzuk az éppen aktívakat, és áthúzzuk az elhasználtakat. Ha minden előre föl van írva, a harc sokkal gördülékenyebb lesz.

## CSATA LEVEZETÉSE

Először is el kell döntenünk, hogy az ellenfeleknek volt-e ideje felkészülni. Ha úgy látjuk, a főgonosz varázsló harmadannyit sem érne előre felrakott varázslatok nélkül, a helyszínt tervezzük meg úgy, hogy legyen, aki értesíti a behatolásról. Ha viszont a csapat olyan ügyes, hogy észrevétlenül semlegesíteni tud mindenféle őrt és jelzővarázslatot, adjuk meg nekik az esélyt a meglepetésre. Nincs nagyobb boldogság egy játékos számára, mintha úgy véli, túljárt a mesélő eszén, tehát semmiképp se vegyük el tőle ezt a sikerélmény-lehetőséget. A kulcsszó a hihetőség: a játékosok ne érezzék azt, hogy az ő cselekedeteik egyáltalán nem befolyásolták az eseményeket.

Amikor elkezdődik a harc, állítsuk fel az összes résztvevő figurát a táblán (hatszögletű vagy négyzettrács). Minden kör elején a DM először felírja minden ellenfél nevé mellé, hogy mit fog az abban a körben csinálni. Ezután a játékosok sorban, hangosan közlik, hogy ők pontosan mit akarnak csinálni. Jön a kezdeményezés. Itt szerintem a legjobb módszer az, amikor egyet dob a tízoldalú kockával a DM és egyet a csapat, és ezután mindenki hozzáadja ehhez a sebességfaktorát. A sorrend könnyű kezelésére érdemes egy lapot használni, amelyen a sorok nullától húszig be vannak számozva. Mindenki az ő kezdeményezésének megfelelő sorába lerak egy jelzést (névvel ellátott karton, figura, stb.). Ezután a DM irányításával mindenki cselekszik, a lapon megadott sorrendben.

Mit is csinálhat egy karakter egy körben? Erről egy részletes listát találhatunk a szabálykönyvben támadás, védekezés, mozgás, varázslás stb. Előfordulhat azonban, hogy az

idők folyamán az egész társasjáték-jellegűvé degradálódik, mert a játékosok mindig csak a felsorolt lehetőségek közül választanak, és mert a DM mást nem is enged. A harcok érdekesebbé tétele érdekében mindig adjunk teret a kezdeményezőkézségnek, az eredeti ötletnek, természetesen a játékegyensúlyt figyelembe véve. Ha valaki egy pincében közli, hogy felemel egy hordót, és az ork fejéhez vágja, ne azt válaszoljuk, hogy „de hiszen ezt nem lehet, nem tudom a hordó sebzését...”. Természetes, hogy mindent meg lehet csinálni, amit a valóságban is. A hordó egy nem-szakértelem dobófegyver lesz, mondjuk 1d8-as sebzéssel, és felvétele, eldobása 2 kört igényel. (Lőtávolságot és egyéb követelményeket is ki lehet találni.) Ugyanígy szinte bármit be tud illeszteni a játékba egy rutinos DM.

A harc levezetése közben a DM-re háruló rengeteg feladat egy részét a játékosok is átválthatják. Pl. jegyezni, hogy hányadik körnél tart a harc, mennyi ideje tart egy-egy aktív varázslat, stb.

Sok apróság gyorsíthatja még fel a csatát. Pl. az összecsapás elején mindenki számolja ki az AC ütését (beleértve erő, varázslatok, stb.). Így amikor a játékos támad, könnyen ki tudja számolni az etalált AC-t, és a DM azonnal össze tudja hasonlítani az ellenfél AC-jével, és egyből tudni fogja, hogy talált-e a játékos.

Ha a harcban kezd rosszul állni a játékosok szeméje, egyszerűen csak azért, mert túlméreteztük az ellenfelek erejét, holott a játékosok valóban jól játszanak, megengedett egy kicsi csalás is a szörny néha a dobott értéknél egy picit kevesebbet sebez, esetleg nem dob meg egy mentődobást vagy egy AC-t stb. (Ehhez persze szükséges, hogy a dobásokat takartan dobjuk.) Ez a természetesen észrevehetetlen apróság sokkal jobb megoldás, mintha konykul kintartunk eredeti elképzelésünk mellett, és a végén, amikor a csapat pusztulása már nyilvánvalóvá válik, bevetjük a deus ex machinát, és megjelenik a nagyszakállú varázsló, hogy megmentse a csoportot. Nagyon illúzióromboló, ha a DM a helyzetet egy nyilvánvalóan hihetetlen húzással menti meg, és a játékosok érzik, hogy a győzelem nem rajtuk múlt, hanem a DM jóindulatán. Persze a kicsi csalásnál is jobb megoldás, ha jól mérjük fel a helyzetet, és az ellenfelek ereje nem túlméretezett.

Sose csaljunk az ellenfelek javára! Erre a játék természetéből adódóan (a cél, hogy a játékosok nyerjenek, és mindenki jól szórakozzon) nincs szükség. A sorozatosan, egy karakter által 1 HP-ban megúszott összecsapások több mint gyanúsak. Ha néha egy jól felkészített szörny már az első körben elrontja egy fontos mentődobását, fogadjuk el a dolgot az ilyesmi is sikerélmény a játékosok számára, mert látják, hogy a DM valóban pártatlan.







# A Bölcs Tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer!

Főszerkesztő: Ez már unalmas!

Bölcs: Nem!

Főszerkesztő: De!

Bölcs: Nem!

Főszerkesztő: De!

Bölcs: Matyi! Ez az ÉN cikkem.

Ez után a kis vita után következzenek a kérdések.

Az elsőt adagot Szép László küldte be Balassagyarmatról:

*Egy karakter mikor hal meg? Ha eléri a -10-et, vagy ha -10 alá megy?*

Ha valaki eléri a -10 HP-ot, akkor már beáll az exitus. Ilyenkor már csak a feltámasztás segít. Már az is opcionális szabály, hogy valaki 0 és -9 HP között még gyógyítható, de akkor is ájult, mozgásra nem képes.

*A PHB-ban 19-es bölcsességnél a pap immúnis a Félelem okozása (Cause Fear) varázslatra, de ezt sem a pap, sem a varázsló varázslataival nem találjuk. Hol keressük?*

Létezik egy Félelem megszüntetése (Remove Fear) nevű első szintű papi varázslat. Ennek a megfordítása a Félelem okozása. Ha nem találsz egy varázslatot, akkor leggyakoribb, hogy egy másik varázslat megfordítása. Sajnos a PHB-ban nincsenek felsorolva a megfordított varázslatok nevei, csupán dőlt betűvel vannak szedve a megfordítható varázslatok. A Tome of Magic című kiegészítésben már a megfordított varázslat nevét is tartalmazza a lista. Esetleg az is lehetséges, hogy egy varázslatnak több elmondási lehetősége van, mint például a Tűzpajznak (Fire Shield). Ezt lehet Hideg pajzsnak (Chill Shield) és Meleg pajzsnak (Warm Shield) is használni. Ezek a nevek csaka varázslatok leírásánál szerepelnek. Előfordulhat, hogy egy kiegészítőben jelent meg az adott varázslat. *Egy kalandozó csapat, bemegy egy vegyeskereskedésbe, és ott több ezer arany értékű áru van. Ha megölik az árust, övök minden. Ez így szerintünk nagyon rossz, mivel végigjárják a várost, kirabolnak minden üzletet, és milliószámra lesznek. Ezzel mit kezdjünk?*

Egy vegyeskereskedésben nem áll halomban az arany. Legfeljebb 5-50 aranyat és tízszer ennyi értékű árut találhatnak a szerencsés próbálkozók. És már itt is fennáll a lebukás veszélye. Ha olyan üzletbe mennek rabolni, ahol értékesebb tárgyak vannak (pl. ékszerész), ott már van külön őrség, akik megnehezítik, hogy lecsapják az ékszerészt. Egy magas szintű csapatot is fel lehet tartani, amíg erősítés érkezik. Varázstárgykereskedést minden esetben egy magas szintű varázsló (esetleg pap, de a varázsló gyakoribb) vezet. Ezenkívül mágikus védelmekkel is elláthatják a fontosabb üzleteket.

*Ha egy kalandor az erejét, vagy valamilyen tulajdonságát növelni akarja egy gyel, ez lehetséges-e, és ha igen, mennyibe kerül?*

Létezik néhány varázstárgy (pl. Megértés könyve (Tome of Understanding)), amelyek arra jók, hogy permanensen megnövelje egy karakter egyik tulajdonságát. Ezek nagyon ritka varázstárgyak. Úgy 12. szinten javaslom, hogy a csapat találjon egyet. De akkor se kezdjenek el minden alkalommal ilyen tárgyakat találni, hanem csak egyet adjál nekik! Ezek

ugyanis nagyon értékes tárgyak. Semmi esetben sem lehet varázstárgykereskedésben kapni. Ha el akarnak adni egy ilyen tárgyat, akkor legalább 80-100 ezer aranyat adnak érte a boltosok. Lehet mesealap egy ilyen varázstárgy megszerzése is. Vannak olyan tárgyak (Ogár-erő kesztyűje (Gauntlets of Ogre Power)), amelyeknek viselése növel egy tulajdonságot. Ezek már nem olyan ritkák. Jóval gyakoribbak az olyan varázstárgyak, amelyek csak ideiglenesen növelnek tulajdonságot (Óriás-erő itala (Potion of Giant Strength)), ezeket akár meg is lehet vásárolni 500-5000 aranyért. A Kívánság (Wish) varázslattal is lehet tulajdonságot növelni, de csak akkor, ha az adott tulajdonság 16 alatt van. Ahhoz, hogy 16-ról 17-re nőjön, tíz Kívánságot kell elmondani. Ha csak három mondandak el, akkor 16,3 lesz a karakter tulajdonsága, ami semmivel sem előnyösebb, mint a 16. Egy harcos esetén, ha például 18/85 az ereje, akkor az első kívánság 18/95-re, a második 18/00-ra, a harmadik 19-re növeli. Ahhoz, hogy 20 fölött nőjön egy tulajdonság, húsz Kívánságot kell elmondani. Nem kötelező ezeket a Kívánságokat egymás után használni, akár évek is eltelhetnek két Kívánság között. Ha egy 16,8-as tulajdonságú karakterre Mágiasemlegesítést (Dispel Magic), Mordenkainen szétkapcsolását (Mordenkainen's Disjunction) vagy hasonló varázslatot mondandak, akkor nem fog 16-ra csökkenni a pontszáma.

*Ha egy lénynek van varázslatellenállása, akkor az vonatkozik a varázspálcákra és egyebekre, vagy csak a szóban mondott varázslatokra?*

Egy tűzpálcából kilőtt Tűzgolyó (Fireball) ellen is lehet dobni varázslatellenállást. Viszont nem lehet használni extra sebzés, vagy megüthetőség ellen, tehát egy démon, amelyik megütéséhez legalább +2-es fegyver kell, hiába dobja meg a varázslatellenállását, megfelelő fegyverrel meg tudják ütni, és természetesen a támadás- és sebzésbónusz is érvényes.

Arnó kérdése:

*Egy kör az mennyi idő? Egy forduló hány körből áll? Mennyi idő a szegmens? Egy kör (round) egy perc, egy forduló (turn) 10 kör, egy kör 20 szegmens, tehát 3 másodperc.*

Dohányos Balázs, váci olvasónk kérdései:

*Mi van akkor, ha egy mágus könyvére rámondandak egy Mágiasemlegesítést? A varázskönyvvel semmi sem történik. Ha volt rajta védővarázslat, akkor azt semlegesítheti. Ha egy varázstárgyra mondasz rá sikeres Mágiasemlegesítést, akkor az elveszíti mágikus erejét 1d4 körre, de utána ismét használható lesz.*

*Mi van akkor, ha egy tárgy nem dobja meg elektromosság ellen a mentődobását?*

Ha egy tárgy elrontja a mentődobását, az annyit jelent, hogy használhatatlanná válik: a kard eltörik, a ruha elég stb. Elektromoságnál hasonló a hatás, mint tűznél.

Sylva Theomer

# Az AD&D létsíkjai

MASSÁR MATYÁS

Elérkeztünk az AD&D létsíkjai bemutató sorozatunk utolsó részéhez: a külső síkokhoz. A külső létsíkok, vagy más néven a Hatalom síkjai adnak otthon az istenek számára. Itt élnek az angyalok és az ördögök.

Az alábbiakban megpróbálom összefoglalót adni ezekről a síkokról, de mindenképpen azt javaslom, hogy akit érdekel a téma és rendelkezésére áll a Létsíkok könyve (*Manual of the Planes*), az olvassa el az ezzel foglalkozó, mintegy 43 oldalas fejezetet.

A külső létsíkok gigantikus kerékként veszik körül a belső síkokat (ld. Bibohold II./szeptember 15. oldali grafika). Ez a kerék tizenhat szeletre van osztva, ezek mindegyikének saját neve és jelleme van. A szeletek mindegyike végtelen kiterjedésű és további, egymás alatt elhelyezkedő részekre oszthatók, melyeket szinteknek (*layer* vagy *level*) hívunk.

Létezik egy tizenhetedik létsík is, az Egyező ellentétek síkja (*Concordant Opposition*), mely a kerék alatt helyezkedik el. Az AD&D világának felépítése úgy képzelhető el, mint egy csésze, amelyben tea van, a csészét a külső létsíkok alkotják, a tea pedig az Asztrális sík.

## AZ ODAJUTÁS

A külső létsíkokat csak az asztrális síkon keresztül lehet elérni, méghozzá háromféleképpen. Lehetséges szújáratokon (ld. Bibohold november) keresztül. Ezek a járatok adott helyről adott helyre juttatják el az utazót. Az Elsődleges Anyagi síkon általában templomok mélyén, kegyhelyeken, vagy titkos szekták eldugott búvóhelyein találhatóak ezeknek a bejáratai. Ha valaki egy ilyen szújáratba belép, egy kör alatt a külső síkok valamelyikén találja magát. Az ilyen utazás előnye, hogy a kalandozó a saját testével lép át a másik síkra, hátránya, hogy a ki- és bejáratozat általában őrzik...

A másik lehetőség, varázslatok segítségével elérni a külső létsíkokat. A papi létsíkváltás (*Plane Shift*), varázslat a kiválasztott síkra juttatja a papot, azonban nem pontos, akár 1000 mérföldeket is tévedhet.

A Kapu (*Gate*) varázslat is segíthet a külső létsíkra jutásban. A kapun átlépő lény fel lehet kérni arra, hogy a csapatot juttassa át a saját létsíkjára. Ilyenkor a DM dönti el, hogy a lény megteszi-e ezt, vagy sem. Lehetséges Hibátlan teleportálással (*Teleport without error*) és Segítség (*Succor*) varázslatok felhasználásával is eljutni a külső síkok valamelyikére. Bizonyos varázstárgyakkal is lehetséges az utazás, ilyen például a Síkok amulettje, vagy a Világok Kútja.

A harmadik lehetőség, ha valaki az Asztrális síkról lép be a külső síkra. Ilyenkor a külső sík anyagából új teste formálódik. Ez igen veszélyes lehet, például ha fából formálódik ki a kalandozó, akkor több kárt tesz benne a tűz, képtelen lemerülni a víz alá stb.

## A KÜLSŐ SÍKOK JELLEMZŐI

A Hatalom síkjai nagyban különböznek egymástól, sőt az azonos síkon élő istenek birtokain is mások lehetnek a fizikai törvények. Általánosságban igaz, hogy a külső létsíkok hasonlóak az Elsődleges Anyagi síkhoz, az idő ugyanolyan tempójú, a levegő lélegezhető. A különbség abban van, hogy minden sokkal erősebben jelentkezik. A hegyek az égig érnek, az erdők ósöregnek, a tavak feneketlenek.

A hatalmak (istenek, félistenek, démonlordok stb.) lakóterületei, az ún. birtokok (melyek alatt országnyi területeket értsünk). Ezeknek a területeknek a törvényeit maguk a hatalmak határozzák meg. Egy lépéssel egy teljesen más fizikai törvényekkel leírható világba csöppenhetünk.

Érdekeség, hogy a gravitáció vonalak mentén változhat. A több ezer négyzetmérföldes területen megegyező gravitáció hirtelen kilencven fokban eltérhet.

## HARC ÉS MÁGIA A KÜLSŐ SÍKOKON.

A harc az Elsődleges Anyagi síkon történő harchoz hasonlóan zajlik. Bár természetesen az adott birtok fizikai törvényei ezt befolyásolhatják. Ne felejtjük el, hogy a fegyverek a külső létsíkra eljuttatva újabb pluszt vesztenek mágiájukból. Érdekes kivétel, hogy a szent kardok (például a Szent bosszúálló (*Holy Avenger*)) visszanyeri az Asztrális síkon elvesztett pluszát.

A varázslatok és varázstárgyak hatását befolyásolja, hogy az adott hatalom mit engedélyez a saját területén. Egy démonlord nyilvánvalóan lehetetlenné teszi, hogy a birtokán démongyilkos nyílvesztőt használjanak.

A külső síkok lényei bár hasonlóak lehetnek az Elsődleges Anyagi síkról ismeretekhez, mégis mások, aminek hatása, hogy a varázslatokat módosítani kell ahhoz, hogy hassanak rájuk. Pl.: a Rovar idézést (*Summon Insect*) át kell alakítani Kilenc pokolbeli rovar idézésre (*Summon Nine Hells Insect*), a Beszéd az állatokkal (*Speak with Animals*) varázslatot Beszéd az Örök Vadászmezők állataival-ra (*Speak with Animals of the Beastland*) stb.

Szintén általános érvényű szabály, hogy a külső síkokon hatástalanok a trükkök (*Cantrip*).

## A KÜLSŐ LÉTSÍKOK HATÁSA A KASZTOK KÉPESSÉGEIRE

A papok csak az istenük síkján kapják meg varázslataikat, más külső síkon csak első és második szintű varázslatokat képesek memorizálni, ezenfelül az éldholtulás is módosul. A felső síkokon (ezek a „jó” síkok) könnyebb, az alsó síkokon (a gonoszság síkjai) nehezebb az éldholtulás.

A druidák növényekkel és állatokkal kapcsolatos képességei egyáltalán nem működnek, a kószáké szintúgy.

## A TIZENHÉT KÜLSŐ LÉTSÍK VÁZLATA

### NIRVÁNA

Ez a sík a Törvényesség síkja, a tökéletes rendezettség és kiegyensúlyozottság hona. Minden ellentét egyformán megtalálható, ugyanannyi a fény, mint a sötétség. Mindezen megvan a maga pontosan meghatározott helye. Nirvána síkján nincs vágyakozás, nincsenek illúziók, nincs fájdalom.

A sík hatalmas körlapokból áll, amelyek fogaskerék szerűen csatlakoznak egymáshoz, és lassan forognak. Ezeken a roppant tárcsákon mezők, hegyek, városok fekszenek. Az egész olyan, akár egy gigantikus masina.

Az itt lakó istenek közül ki kell emelni Primuszt, a modronok urát. A modronok a törvényesség megnyilvánulásai, uruk hihetetlen hatalommal rendelkezik.

Itt él többek között a babiloni Anu, a kínai Shang-ti és Shan-Hai Ching.

### ARKÁDIA

A jó érdekeit elősegítő törvényesség síkja, ahol a szigorú törvényesség az igazságot és a tisztaságot szolgálja. Hatalmas, árpolt mezőkből és városokból áll Arkádia. A fényt egy, az égbolton elhelyezett gigantikus szféra adja. Ennek a gömbnek az egyik fele ragyogó, a másik sötét. A szféra huszonnégy óra alatt fordul meg, tehát az éjszaka és a nappal pont olyan ciklusban változik, mint a Földön, azonban nincs hajnal és nincs szürkület, hirtelen lesz nappali világoosság, és egy pillanat alatt éjszaka.

Arkádia különleges, fémkérgű fáiról híres. Ezek a fák sohasem hullatják le a leveleiket, bár azok megsárgulnak, de ismét kizöldülnek. Az igazi érdekességük azonban, hogy a gyümölcsöknek mágikus hatásuk van. Ha valaki úgy határoz, hogy megeszik egy ilyen gyümölcsöt, véletlenül dobni keli: a varázssital táblázatból, és a kidobott italként funkcionál a gyümölcs (kétszeres hatásérővel).



Az Arkádián sok békés, az Elsődleges Anyagi síkon megtalálhatókhöz hasonló állat él, közös jellemzőjük, hogy fémszínűek.

Ez a sík sok lélek-harcosnak hona, akik közös erővel küzdenek a jóság és törvényesség győzelméért.

Itt él az egyiptomi Marduk és Ezüstszakállú Clangedin, a törpök hadistene.

## HÉT MENNYORSZÁG

A legtisztább jóság síkja, melyet igazságos törvények kormányoznak. A síkot gyakran a Jóság és a Törvény Hét Hegyéként nevezik. A sík hét szintből áll, melyek egymás „felett” helyezkednek el.

Az első szint (név szerint **Lúnia**) áll leközelebb az Asztrálhoz, itt található a síkról kivezető kapuk. Az égbolt örökké fekete, csak ezüstös csillagok világítják meg a földet. Az itt található, mindig csendes, nyugodt óceán szentelt vízhez hasonlóan hat a gonoszság teremtményeire.

Az Aranymennysországot (vagy más néven **Mecuria**), a második szint a legnemezebb földi harcosok végső nyughelye. Úgy mondják itt található Bahamut kastélya is.

A Gyöngymennysországot (**Venya**) puha, seelymes fúvel borított mezők egybefonódó láncolata. Itt található a Zöld Mezők birodalma, a hobbit istenségek otthona.

**Szólania**, a Elektrommennysországot a negyedik a „hegyek” között. Ezüstös fényben izzó égboltra alatt hatalmas hegyek, égbeszők szirtek állnak. Itt található Moradinnak, minden törpök urának vára, melyén a Lelkek Üllőjével.

A Platinummennysországot (**Mertion**) a hona a földi világból távozó lovagoknak.

**Jovar**, a Drágakő Mennysországot, mely nevét a mindenhol szerteszét heverő, belső tűztől ragyogó drágaköveknek köszönheti. Ezen a síkon találkozhatunk a legtöbb arkkal, a jóság és igazság szolgáival.

**Krónia**, a Fénylő Mennysországot az utolsó, és legfelső a mennyek között. Erről a síkról még senki sem tért vissza. A legendák úgy tartják, hogy a sík a jóság és igazságosság fényében izzik. Aki ide belép, vagy egyesül a ragyogással, vagy szétporlad.

A Hét Mennysországon számos, nagy hatalmú lény él, szolárok, planetárok, devák, lammasuk, ki-rin-ek stb.

## AZ IKER PARADICSOM

A jóság síkja, ahol nincs komoly szerepe a törvényeknek. Az Iker Paradicsom két, egymás alatt-felett elhelyezkedő síkból (**Dothion** és **Shurrock**) áll. Ha valaki Dothion földjén állva felnéz, akkor a feje felett Shurrock felhőkkel takart hegyeit és mezőit láthatja. A két sík tengerszintje között hozzávetőlegesen 20 mérföld a távolság. Ha valaki felfelé repül, akkor a két sík között, a levegőben azt tapasztalja, hogy a gravitáció hirtelen megfordul.

Itt él a gnóm pantheon legtöbb istene, valamint a finn Ukko és a görög Epiméteusz.

## ELÍZIUM

A Jóság síkja. Az Okeánusz gigantikus víztömege dominálja a négy, egymásba fűződő szintet. A különböző hatalmak birtokain változóak a fényviszonyok, mely az égbolthoz rögzített világító gömbök számától függ.

**Amória**, az első ezek közül a szintek közül, ide érkeznek meg az Asztrális síkról kilépő utazók. **Erónia**, sziürke szikláiról ismert vidék az otthona Enlilnek, a summérok istenének. Hatalmas kiterjedésű mezőiről, és számos isteni kastélyáról és váráról híres **Belierin** a harmadik, és **Thalasszia**, Okeánusz forrása. Az Áldott Szigetek szintje, a jó lelkek végső nyughelye a negyedik szint.

Elízium síkján számos isten él, Iziz, Seker, Nanna-Sin...

## AZ ÖRÖK VADÁSZMEZŐK

Más néven a Vadak Földje, egy három szintből álló sík, mely a káosz felé hajlik, bár a jóság uralja. Földjét sűrű erdők borítják. Ez a sík az állatoké. Az itt található fauna tagjai sokkal intelligensebbek, akár varázsolhatnak is.

A sík első szintje **Krigala**, egy örökké delelő nap fénye világítja meg gigantikus erdővonalját. **Brux** földjét két, felkelő (egyesek szerint lebukó) nap világítja meg. A harmadik szint, **Karasuthra**. Erdői örökös sötétségbe borulnak, az égbolt csillagai adnak csak némi fényt.

Az Örök Vadászmezők urai az állatok, humanoid isteneknek itt nincs hatalma (kivéve Skerrit, a kentaur isten). Itt élnek az isteni, vagy félisteni hatalommal rendelkező Vadak Urai, valamint az emberi arcokkal borított mortaik, ezek az értelmes, gigantikus fellegek.

## OLIMPOSZ

A görög és a tünde istenek otthona, éppen ezért a három szintnek, melyből Olimposz áll, tünde neve is van. Ez a sík, ahol a jóságot semmilyen törvény sem köti.

Az első sík (amit **Olimposz** néven emlegetnek az emberek, és **Arvandor** néven a tündék), hatalmas hegyek és ősi erdők földje. Ez a terület veszélyes lehet a földi kalandozók számára, mert küklopszok és óriások kószálnak az istenek által nem ellenőrzött területeken.

**Ossza**, vagy **Aqualor** hatalmas vízfelület, a görög Poszeidon és a tünde Sashelas otthona. Ellenkezőleg Thalasszia óceánjával, Ossza vize ritkán mélyebb egy méternél.

A Harmadik szint, **Pelion** (tünde nevén **Mithardir** – fehér por) fehér porral és hóval borított vidék. A kihalt táj felszíne alatt, úgy mondják, elfeledett istenek kincsei nyugodnak.

Olimposz földjén leginkább a görög mítoszok kreatúráival találkozhatunk, pegazusokkal, hárpriákkal, küklopszokkal. Ezek a lények azonban sokkal hatalmasabbak, mint az Elsődleges Anyagi síkon honos társaik.

## GLADSHEIM

A germán istenek kaotikus síkja. Gladsheim három szintje, mozgó földfolyamok síkja. Ezek a millió mérföld átmérőjű elcsavarodó hengerek, hol egymásba ütköznek, hol eltávolodnak egymástól.

A három szint (**Asgard**, **Muspelheim** és **Nidavellir**) közül a felsőt uralják a germán istenek Odinnal az élükön. Muspelheim tüzes földjén él Surtur, a tűzóriások istene. Asgard szintjén négy birtok van, amit meg kell említeni: Asgardot, a kaotikus tündék istene által uralt Alfheimet, a vanir istenek otthonát, Vanaheimet és Jotenheimet, ahol Utgard-Loki az úr (itt él egyébként Thrym, a fagyóriások istene is).

Asgard földjén fekszik Valhalla, az einheriarok (a rettenthetetlen lélekharcosok) és valkúrok otthona.

A germán istenek mellett néhány más isten is él itt. Az egyiptomi macskaisten, Bast, az indiai szerencse-isten Lakshmi, csak kettő ezek közül.

## LIMBÓ

A káosz örökké változó, feltérképezhetetlen síkja. Elemi erők teljes össze-visszasága. Értelmes lények, intelligenciájuktól függően képesek kisebb-nagyobb területeket „rendszerezni”, ezeken a területeken időszakosan lenyugszik a káosz pusztító ereje. A terület egybentartására koncentrálni kell (isteneknek nem).

A varázslatok, melyek anyagot teremtenek, a varázslat megadott időtartalmától függetlenül 1d10 óráig tartanak. Ez minden anyagra is igaz, mely nem intelligens lény által védett területen van (az idő leteltével megsemmisül).

A Limbó ad otthont a githzeraioknak és a szládoknak. Az előbbieket a legendák szerint egykoron az agyszívók rabszolgái voltak, az utóbbiak pedig a káosz ősi teremtményei. A két nép viszonylagos békességben él egymással.

Veszélyt jelenthetnek a Limbón utazókra a káosz elementálok, a különböző emberi- és nem-emberi testrészekből összeállt szörnyetegek.

Itt él Indra, az indiai panteon istene, Agni, Susanawo és Huan-Ti.

## PANDEMÓNÍUM

Pandemónium földalatti világ. Vad szelek süvítenek az örökké sötét, zajos barlangjaitban. Gonosz sík. Járatainak falára mindig merőleges a gravitáció, azaz lehet, hogy a fejünk fölött folyik egy fekete és homályos patak, a barlang mennyezetén.

Az itt uralkodó orkánerejű szelek megsüketítik azt, aki nem védekezik robajuk ellen. Pandemónium síkját négy szintre bonthatjuk.





**Pandeszmosz**, a legfelső sík, hatalmas barlangjainak sötét falait bömbőlő szelek rohamozzák. Egyedül ezen a szinten élnek istenek.

**Kokitusz**, a második szint, ahol a szelek bánattal teit sírát, fájdalmas kiáltásokat és földöntúli nyögéseket, nyöszörgést hoznak magukkal. Száraz, hosszan elnyúló járatok sokaságából áll ez a szint.

**Flegeton** a sötétség szintje, éfeketé falai minden fényt elnyelnek. Ezen a szinten nem működik az infralátás. Jellemző Flegetonra a rengeteg patak és fekete vízű forrás.

**Agathion** Pandemónium legmélyebb szintje. Tömör szikla, melyben itt-ott elvétve lukak vannak, melyekben körbe-körbe száguldanak a szikláthasító, üvöltve tomboló szelek. Ezen a szinten olyan szörnyetegek vannak börtönbe zárva, melyeket maguk az istenek zártak ide, és akik ha felébrednek...

Ez a sík ad otthont Lokinak, a germán mitológia ravasz, rosszándékú istenének, valamint Tuonelának és Tuoninak a finn mítoszok két alvilági istenének.

## A SZAKADÉK

A 666 szintű démoni sík, minden kalandozó rémálma. A kaotikus és velejükig gonosz démonok otthona. Minden szint máshogy néz ki, a legtöbb sötét és visszataszító, bár van, amelyik csodaszép, békés tájnak tűnik, de a hamis kép mögött ott is borzalmak rejtőznek.

A démonlordok az urai ennek a síknak, bár néhány isten is itt lakozik. Vaprak a trollok, Laogzed a trogloditák, vagy Urdlen a gnómok egyik istene is ezek közé tartozik.

## TARTAROSZ

Mérhetetlen űr, melyben hatalmas, az Elsődleges Anyagi sík bolygóíhoz hasonlatos gömbök vannak elszórva. Ezek a „bolygók” nem forognak, és nem mozognak el a helyükről. A sík hat szintre bontható.

**Othrisz**, a legfelső ezek közül Kronosz vezetése alatt álló gonosz titánok hona. **Cathrisz** világában a gömbök sokkal közelebb vannak egymáshoz (az átlagos távolság 500 mérföld). A szint híres savat termelő növényeiről. **Minetisz** gömbjei kisebbek, mint a többi szinten található, sivatagi világ, mérgező felhőkkel. **Kolotisz** hegységekkel teli szint, bolygói távol vannak egymástól, mély kanyonjai démonok rejthetnek magukban. **Porfatisz**, az ötödik szint, nedves és hideg világ, savas hóval. **Agatisz**, az utolsó szint, hideg, sötét, jeges táj.

A gehrelethek otthona ez a sík. Ezeknek a gonosz teremtményeknek mindegyike szárnyas, hogy közlekedhessenek a bolygók között.

Itt él még Grolantor, a dombi óriások istene.

## HÁDÉSZ

A kócos és rend egyensúlyában élő gonoszsággal átitatott sík. A Styx forrásának létsíkja, a yugolothok otthona. Az idetevető kalandozók lassan elvesztik a személyiségüket, és lárvává válnak. Három szintből áll Hádész.

**Oinosz**, lepusztult föld, kifacsarodott, korhadó növényekkel és gonosz teremtményekkel. Aki itt áthalad, könnyen halálos betegséget szedhet fel.

**Nilfheim**, ködös, növényekkel dúsan benőtt vidék, melynek úrnője Hel.

**Plutó**, a fekete fűzek szintje, nevét uráról, Plútóról kapta.

Itt él az orkok halálistene Yurtus, valamint a babilóniai Nergal, az indiai Ratri és a gonosz törpök istene, Abbathor.

## Gyehenna

Füstös, égő vidék. Az egész létsík egyetlen hegy, pontosabban a gravitáció 45 fokos szöveget zár be a talajjal. A megbottló utazó mérföldeken keresztül bucskázhat lefelé a végtelen hegyoldalon. Az izzó talajból itt is, ott is forró láva tör elő.

Gyehennának négy szintje van.

**Khalasz**, melynek sötétvízű folyói sziszegve párolognak el, hozzáérve a forró lávatavakhoz. Számos, a pokolból elmenekült ördög lakja Khalasz barlangjait.

**Csamada**, lávafolyamok és savas, mérgező felhők világa, a második szint, a harmadik **Mungoth**, a por és égető (!) hó szintje.

**Krangath** szintjén minden tűz és fény réges-régen kialudt. Halott, elpusztult világ a Gyehenna legalsó szintje.

A Gyehennán található lények általában menekültek, kegyvesztett ördögbárók, mesterüket elvesztett mefitek stb. Az egyedüli őshonos lények a barghestek.

Kevés isten él itt, ezek közül a finn Loviatar, a fájdalom istene, és Shargaas az orkok egyik istene a legjelentősebb.

## A KILENC POKOL

Egymás alatt elhelyezkedő, kilenc szintből álló létsík.

**Avernusz**, a legfelső szint, vöröses égboltú, csillagtalan világ. Kopár sziklasivatag. Tiamatnak, a gonosz sárkányistennek otthona.

**Dis**, villámokkal megvilágított, dombos vidék a második, **Minaurosz**, a nedves, örökös esőkkel áztatott, derékig érő sárral borított világ a harmadik szint.

**Flegetosz** vulkáni szint, lávával és földrengésekkel.

**Sztügia**, fagyott óceán, melynek egyhangúságát csak néha töri meg egy-egy sziget.

**Malbolge** szertesét elszórva heverő gigantikus, fekete sziklák síkja, elnyúlt, vöröses felhőkkel az égbolton.

**Maladomini**, a hetedik szint, élettelen növények, lávacsatornák és az ég felé szálló füstoszlopok hona.

**Kaina**, fagyos vidék, glecserek és lavinák földje.

**Nessusz**, a pokol legmélyebb bugyra, a szélsőségek szintje, fagy váltakozik a tűzzel, mély szakadékok a meredek falú szirtekkel.

A Kilenc Pokol urai az szigorú hierarchia szerint élő ördögök. Ez a sík a gonosz törvények megnyilvánulása.

Az istenek közül az egyiptomi Szet, a görög Hekaté, a kobold Kurtulmak és a sahuaginok istene, Sekolah kiemelendő.

## AKHERON

Gigászi, repülő sziklákból áll Akheron. Hatalmas seregek harcolják soha be nem fejeződő csatáikat a kietlen vidéken.

Akheronnak négy szintje van. Az első **Avalasz**, a fekete, fémkeménységű talajjal, és kúp alakú hegyekkel jellemezhető vidék. A második **Thuldánin**, melynek repülő sziklái üregesek, ahol a mágikus tárgyak idővel kővéválnak. **Tintibulusz** a harmadik szint, hatalmas, szabályos (hatoldalú, nyolcoldalú) sziklák szintje, míg a negyedik szinten, **Okantuszon**. Nincsenek sziklák, csak borotvaéles négyzetek. A havas vidék felett repülő lapok, melyek néhány centitől a több mérföldesig változnak, halálos veszélyt jelentenek az utazókra.

Ezen a síkon él Maglubiyet, a goblinok és Gruums, az orkok istene. A két főisten hadai örökös harcban állnak egymással.

## AZ EGYEZŐ ELLENTÉTEK SÍKJA

A teljes semlegesség létsíkja. Egyes vélemények szerint nem tartozik a külső síkok közé (ennek a véleménynek alapot adhat az, hogy az Egyező Ellentétek síkja nem a külső síkok kerekében, hanem az „alatt” helyezkedik el. Nem tudni, hogy ez a sík több szintből áll-e, vagy sem. Minden utazó másnak és másnak látja a síkot. A hegy helyén, van aki zöld fűvű síkságot vagy egy kihalt várost lát.

A sík hatása, hogy minden fegyver minimumot sebez, és minden varázslat a lehető legkisebb hatásokkal működik.

Az Egyező ellentétek síkjának, szemben a többi külső síkkal, meghatározott centruma van. Ezt a középpontot is mindenki másnak látja (fának, vízesésnek, fehérflú toronynak, stb.), azonban megközelíteni még az istenek sem tudják. Minél közelebb kerülünk a centrumhoz annál erősebb a sík semlegesítő hatása, 200 mérföld közel a központhoz, még az istenek hatalma is megszűnik.

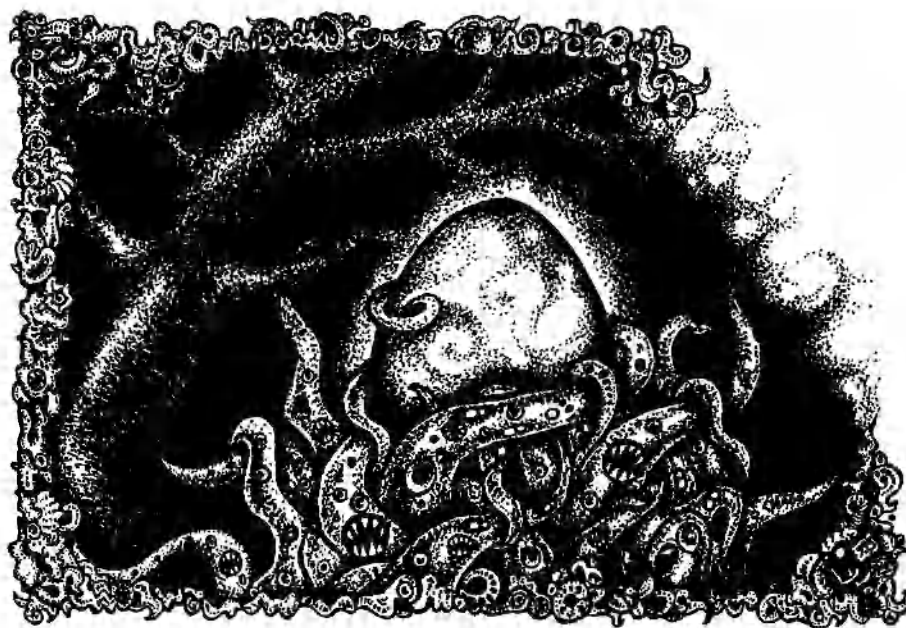
Ezen a síkon elsősorban kelta istenek élnek, Dagda, Brigit, Lugh, stb., de itt él még Dumathoin és Vergadain, a két törp isten is.

Az AD&D létsíkjaival a felépítése a külső síkokkal beazódik, de Jeff Grubb, a Síkok könyvének írója nyitva hagyja a kérdést, hogy mi található a külső síkokon túl.



# A LELET

Sokan kérték, hogy közöljünk újabb novellákat Richard A. Quentin tollából. Quentin műveit elég nehéz megszerezni, mert kevés jelent meg közülük és az a kevés is kis példányszámú magazinokban (*A Gyermek nyughelyéhez* is csak egy szerencsés véletlen folytán jutottunk hozzá), de a kedvetekért előkerítettünk egyet. *A lelet* Quentin egy korábbi, még *Az igazság keresése*-cikluson kívül írt műve, mely 1921-ben jelent meg a *Mystical Tales* (Misztikus Történetek) című magazinban. A mű témája azt bizonyítja, hogy Quentin már *A Gyermek nyughelyének* megírása előtt is vonzódott a horror műfajához.



Nem lett volna szabad kiadnom a kezemből a leletet. Sőt, már akkor hibát követtem el, amikor szembesülve a feltárt üregben elem tároló látvánnyal, nem pakoltam össze azon nyomban, még éjjel a holmikát és hagytam ott az ásatást. De hát kit ne vinne kísértésbe a lehetőség, hogy híres és elismert lehet, ráadásul pont egy ilyen szenzációs lelet révén. Az, hogy talán az én nevemtől lesz hangos a tudományos világ, joggal szédített meg.

Gyengeségem az oka tehát, hogy miután befejeztem az emlékezést, el kell indulnom, felszerelve a sarokban álló hátizsákkal, melyben egy halom dinamit meg egy robbantószerkezet van, hogy segítségükkel magammal együtt a levegőbe röptsem a borzalmat, amit én ástam ki pontosan két évvel ezelőtt.

Sammel, a legjobb barátommal – mindketten archeológus szakon végeztünk, s tele voltunk energiával és lelkesedéssel – már egész régen elhatároztuk, hogy ásatásba kezdünk Kanada fagyos erdeiben. Még első- vagy másodéves egyetemistaként fedeztük fel, hogy több múzeumban található többnyire műkedvelő régészek által feltárt leletek – fegyverek, edények, ékszerek – egy bizonyos északi területről, ahol azonban soha nem indítottak komolyabb kutatómunkát. Tanulmányozni kezdtük a kérdést és alaposan elmélyedtünk benne: több terepfelmérő kirándulást is szerveztünk, sőt, az utolsó előtti szemeszterben mi magunk is felszínre hoztunk három tárgyat, nagyjából azonos korúakat azokkal, melyek alapján a kutatás indult. Reméltük, hogy a kontinensen a régészet egy új fejezete kezdődik majd tevékenységünk nyomán – s azt kell mondjam, nem alaptalanul: kutatási eredményeink egyértelműen egy feltáratlan kora-középkori indián település létére utaltak a területen. Noha a bekövetkezett események örökre elijesztettek attól, hogy bármiféle régészettel kapcsolatos tevé-

kenységbe is belefogjak többé, biztos vagyok benne, hogy valóban van arrafelé egy romos, betemetett település. De én semmi pénzért nem kutatnék utána – közeli halálom miatt nem is vagyok abban a helyzetben, hogy megtehetném.

Az egyetem befejeztével azonnal megfelelő pénzforrás után néztünk, hogy nagyobb szabású kutatásokat indíthassunk. Pályáztunk egyetemekhez, mindenféle cégekhez és műértő milliomosokhoz, de igazából senki sem lelkesedett. Végül azért összejött annyi, hogy bérelhettünk egy teherautót és be tudtuk szerezni a minimális felszerelést. Ezután viszont ismét várakozni kényszerültünk, mert eljött a tél, ami lehetetlenné tette a munkálatokat. De áprilisban végül útra keltünk.

Nehezen indult be a munka, mert tapasztalatlanok voltunk, de nem akartunk elhívni más, aki talán a segítségünkre lehetett volna. Magunknak akartuk a dicsőséget, féltünk, hogy egy idősebb, neves társ mellett jelentéktelenné zsugorodna a nevünk, bármennyire is a mi érdemünk a felfedezés oroszlánrésze.

Körülbelül két hónapot töltöttünk a terep módszeres, pontról pontra történő vizsgálatával, de egy lépést sem haladtunk előre, semmi érdekesre sem bukkanunk, bár a lehető legnagyobb gonddal választottuk ki a helyet. Nem tartozik szorosan véve ide, de megemlítem, hogy ma már tudom, a munkálatokat valójában nagyjából tíz mérfölddel délnyugatabbra kellett volna kezdeni, és ha néhány elhanyagolhatónak hitt adatot nem hagyunk figyelmen kívül, már akkor rájöhetünk volna erre. Apró tévedés volt, de következményei beláthatatlanok.

Egyik nap esti sétánk során a táborhelytől körülbelül hatszáz yardnyira egy lepusztult, kopár rétre bukkanunk. Teljes kopárságával elütött a környezettől. Érdekesnek találtuk, vizsgálni kezdtünk. Furcsállottuk, hogy addig elkerülte a figyelmünket, hiszen elég szervezeten kutattuk át a táborhely körüli vidéket. De e furcsaságról azonnal megfeledkeztünk, amikor Sam belebotlott egy kiálló gyökérdarabba, ami egy másfél hüvelyk hosszú cserépszilánkot fordított ki a földből. Rögtön lázba jöttünk, és elhatároztuk, hogy a kutatást itt folytatjuk. Sam egészen dühös lett, hogy már besötétedett és nem kezdhjük a munkát el azon nyomban.

Másnap hajnalban – május elseje volt, a dátum alaposan belevésődött agyamba –, amint kivilágosodott, felkeltünk, sietve összeszedtük a szerszámokat és elindultunk ásni.

Jó ideig teljesen eredménytelen volt a munka, egy-két, az előző napéhoz hasonló cserépdarabon vagy csonton kívül (állatcsontok voltak, persze) semmit sem találtunk. Dél lehetett talán – nem biztos, hiszen északon a napszakok a nappalt és éjszakát leszámítva nem nagyon különülnek el –, amikor a tisztás közepén kiásott fél yard mély gödör egyszer csak beomlott, rejtett üregszerűséget tárva fel.

A kis területű beomlás egy egyszerű föld alatti vájatba vezetett, ami azonban pár yard után egyszerűen megszűnt, és a puszta föld alkotta, tesék-lássék ledöngölt falba ütköztünk. Egy ideig megpróbálkoztunk a továbbjutással, de úgy tűnt, a járatnak nincs folytatása semerre. Kamrákat se találtunk.

A munka eléggé kimerített, az aprólékos keresgéssel vagy egy óra eltelt. Kimerülten telepedtünk le az üreg szájánál, és heves vitába kezdtünk, mire is bukkanhattunk, de nem sikerült semmi okosat kitalálnunk. Jónéhány ötletet felvetettünk persze, de egyiket se találtuk túl meggyőzőnek. Az üreg mesterséges volt, ez azonnal látszott rajta, és túl mélyen helyezkedett el ahhoz, hogy mostanában keletkezhetett volna. De hogy ki vagy kik hozták létre és pontosan mikor, nem tudtuk megállapítani.

Ebéd után kezdődött az igazán körülményes munka: a járat padlóján, illetve falában fellelhető tárgyak, csontok kiásása, vizsgálata. Jónéhány teljesen jelentéktelen és pár érdekesebb darab kibontása után, három-négy óra elteltével megállapítottuk, hogy mindent feltártunk, amit lehetett. Ekkor már lenyugvóban volt a nap, mi pedig halálosan fáradtak voltunk, s – először ideérkeztünk óta – kezdett szétáradni bennünk a kudarc keserű érzése.

Az értékesebb leleteket – egy agyagcserepet, egy fém dárdahegyvet, egy kisebb szövetdarabot és kilenc csontmaradványt – gondosan összecsomagoltuk (talán mégis hasznunkra lehetnek még, gondoltuk, bár abban sem voltunk biztosak, mely korból származnak), majd visszaindultunk magányos táborhelyünkre. Nem sokat szóltunk egymáshoz, de valószínűleg mindkettőnknek ugyanazon járt az esze: mit is tegyünk, folytassuk-e a kutatást vagy adjuk fel. Pénzügyi tartalékaink már nem tartanak ki sokáig. Ha abbahagynánk az ásást, a megmaradt pénzből (amit, szerencsére, nem kell visszaadnunk) még belefoghatnánk valami vállalkozásba. Ha viszont folytatnánk a kutatást, és a feltárást siker koronázná... nos, az mindenképpen megérem a további kiadásokat.

Megvacsoráztunk, szerzeményeinket kipakoltuk a legnagyobb, a leletek, tervek és rajzok számára fenntartott, dolgozószoba-hangulatú sátorba, majd aludni tértünk.

Éber alvó vagyok, mégsem ébredtem fel Sam szedelődzködésére, amikor az éjszaka közepén összeszedte a feltáráshoz szükséges holmikat és elment. Mikor ezeket elmondom, két évvel a történet után, már biztos vagyok benne, hogy nem saját akarata vitte rá erre, hanem egy idegen, borzalmas, életerőt szomjazó hatalom.

Csak a hirtelen felharsanó velőtrázó üvöltésre riadtam fel. A döbbenet jó időre megbénított. Amikor magamhoz tértem, azonnal Sam sátrához siettem, hogy felkeltem, és felderítsük, mi történt.

A sátor üres volt. Hiányzott Sam ruhája és hátzísákja is.

Nem akarom tovább szaporítani a szót, nem akarok hosszasan részletezve beszélni a dobogó szívvel, szedett-vedett öltözékben megtett útról a kopár tisztás felé, a hirtelen rémületről, amikor konstatáltam, hogy a hátzísák ott hever az üreg szélén, de az üregből semmi fény nem érkezik, nem akarom leírni, hogyan másztam le remegve, többször is megcsúszva az üregbe, hogyan siettem botladozva, meggörnyedve a járat vége felé; nem akarom, mert ezzel oly emlékeket bolygatnék, amik mélységes fájdalmat okoznak. Fáj felidézni a pillanatot, amikor a petróleumlámpa imbolygó fénykévéjében megpillantottam egyetlen barátom élettelen testét.

Nehéz lesz folytatnom az elbeszélést; ezeket az emlékeket két éve lelkem legmélyére temetve hordtam magamban rettenetes teherként, s most, hogy kiengedem őket börtönükből, máris gyűlölet önt el, feneketlen gyűlölet az

íránt a rémség íránt, ami néhány utcára tölem, egy sötét ház egyik szobájában áll. Indulni szeretnék már, kezem időről időre végigsimítja a robbantószerkezet fogantyúját. De nem, még nem szabad abbahagynom az emlékezést.

Kis idő, s eljő diadalom perce, erre gondolkodom.

Talán hirtelen megzavarodásom tette, hogy nem hagytam ott azon nyomban az ásást, hanem miután elsírtam Samet, nagy nehezen kicipeltem testét a járatból, és nekiálltam kiásni azt, amit az éjszaka vagy egy méternyi földrétegen átküzdve magát megtalált: egy kisebb üreg közepén elhelyezett hatalmas tojást.

Igazából csak az alakja emlékeztetett tojásra, nem volt első pillantásra nyilvánvaló, hogy valódi tojás. Tulajdonképpen ma sincs kézzelfogható bizonyítékom rá, hogy az. Nincs, de én tudom, hogy így van, mert akkor éjszaka, amikor megérintettem, a durva, bőrszerű felület érezhetően lüktetett. De abban a pillanatban nem is jutott el igazán a tudatomig e felfedezés, mert még mindig nem tértem magamhoz a sokk után, amit Sam halála okozott. Csak amikor másnap reggel, miután kicipeltem Sam testét, alaposabban szemügyre vettem, és gránitszerűen keménynek találtam, jutott eszembe, hogy éjszaka még egész másképp festett. Gyanút kellett volna fognom, tudom. De nem bíztam meg az éjszakai élményekben, könnyen képzelődés lehetett az átélt sokk miatt, gondoltam.

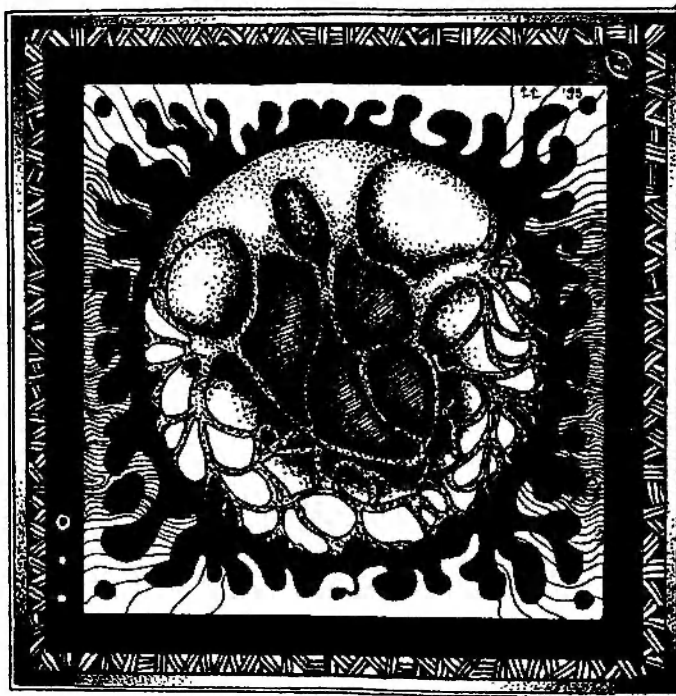
Gyanakvóvá kellett volna tegyen Sam halála is, de az az igazság, hogy nem igazán kerestem magyarázatokat. Amikor felfedeztem a holttestet, félőrülten rohantam ki a vájatból, hátha utolérem a gyilkost, de senkit sem találtam – ez persze így lett volna akkor is, ha van gyilkos. De nem volt. Reggel megvizsgáltam a talajt, de kétőnk lábnyomain kívül egyetlen más nyomot sem találtam. És semmilyen, erőszakos beavatkozásra utaló nyom nem volt a holttesten. Nem volt tudomásom róla, hogy Sam bármilyen betegségben szenvedett volna, de egy hirtelen szívinfarktus vagy szélhűdés végül is akármikor végezhet az emberrel, és az ilyesmit nem feltétlenül előzik meg gyanús előjelek. Talán túlságosan felizgatta magát a kudarcok miatt. Ez ugyan nem adott rá választ, miért is ment el éjnek idején folytatni az ásást, de nem akartam tovább bolygatni a kérdést. Elhatároztam,

hogy kiásom a különös tojást (szabályossága és a felületén lévő vésettnek tűnő rajzolatok miatt biztos voltam benne, hogy mesterséges eredetű, így régészeti értéke igen nagy lehet), összecsomagolom a táborát és örökre ott hagyom Kanada fenyveseit.

Az orvosok – mert törvénytörő orvosi jelentésére volt szükség, hogy bebizonyosodjak, nem én öltem meg Samet, hogy megkaparintsam a leletet – a boncolás után különös dolgot állapítottak meg. A halott szíve teljes egészében hiányzott; mintha kitépték volna az artériák közül. De a mellkason és a bordákon semmiféle sérülést nem lehetett felfedezni. Megdöbbenve álltak az eset előtt, de nem ítélték el, így berekesztették az ügyet.

A tárgyalás után egy műkedvelő régész azonnal lecsapott a leletre, egy szerződést lobogtatva, amelyben az állt, hogy én bizonyos díjazás fejében hajlandó vagyok ásásokat végezni a számára. A szerződés persze hamis volt, de mire ezt sikerült bebizonyítani, addigra már tülekedtek a jelentkezők a helyi sajtóban egyre jobban misztifikált és szenzációssá színezett „őstojtás” körül. A jelentkezők között akadtak egyetemek, múzeumok, hírneves régészek és néhány műgyűjtő milliomos is.

Hosszú hercehurca kezdődött, amibe egy idő után bekapcsolódott a kanadai kormány is, azzal érvelve, hogy a lelet az ő területükről származik, tehát az övék. Nekem hamar elment a kedvem az egésztől, mert a vitázó





felek egyre inkább csak egymással törődtek, és az én nevem lassan kikopott az egész ügyből. Rádásul nemcsak engem felejtettek el: Samról és tragédiájáról elejétől fogva egy szó sem esett, pedig ő neki is legalább akkora része volt a felfedezésben, mint nekem. Bennem pedig még fájón égett a seb, amit legjobb barátom elvesztése okozott.

Elhatároztam, hogy a magam részéről lezárom az ügyet; levelet írtam a bíróságnak az igénylők többségének is, jelezve, hogy részemről az ügyet lezártak tekintem, és a lelettel kapcsolatos jogaimat – amennyiben vannak ilyenek – a kutatáshoz legnagyobb támogatást biztosító cégre ruházom (nem nagyon törődtek velem, de ez már engem csöppet sem érdekelt). Ezután Dél-Amerikába utaztam, ahonnan csak több mint egy év múlva tértem vissza.

Visszatértemkor, ahogy vártam, az ügyet már lezárták, a leletet, miután gondos tanulmányozásnak vetették alá, de semmi érdemlegeset nem tudtak megállapítani, árverésre bocsátották, ahol egy bizonyos Raymond Brickett vásárolta meg. Az illető természetesen milliomos volt, komoly szén- és más ipari érdekeltségekkel. A történet tehát, úgy tűnt, véget ért.

Csakhogy a törvényszéki hivatalnoktól, akitől – pusztán kíváncsiságból – érdeklődtem az ügy felől, hallottam egy homályos históriát, miszerint nem sokkal az árverés előtt, a lelet kivizsgálása közben furcsa baleset történt: az éjjeliőr, akit a törvényszék kirendelt a lelet őrzésére, egyik éjszaka meghalt. Először azt hitték, megölték, hogy a leletet ellophassák, de minden a helyén volt. A történeteket nem tudták mire vélni, de mivel a kutatást nem zavarták meg és nem ismétlődtek meg többé, elsiklottak felette. Csak a kórboncnok jelentése keltett némi megdöbbenést a bennfentesek körében.

A halottnak ugyanis hiányzott a szíve.

Nem vagyunk már messze a történet végétől; talán kicsit hosszúra nyújtottam az elbeszélést, de legyen ez az utolsó elégtétel csapongó szellememnek. Mindent összeállítottam, egy ölmosbotot is viszek magammal, arra az esetre, ha meggyűlne a bajom a ház őrzésére kirendelt rendőrrel. Nem akarok embert ölni, de ha muszáj, megteszem. Engem jelölt ki a sors, hogy ítéltvégrehajtó legyek az emberiség megmentésében, s a cél szentesíti az eszközt.

Hosszas utánjárással megbizonyosodtam róla, hogy az őr halála ugyanazon a napon következett be, mint Samé: május elsejének éjszakáján. Akkor már realizálódott bennem, ami egy évvel azelőtt a hirtelen jött események sodrásában nem: hogy ez a dátum misztikus jelentőséggel bír – a Walpurgis-éj napja, az éjszakáé, amikor a boszorkányok összegyűlnek, hogy véres ünnepléssel imádják a Sátánt.

Az őr haláláról készült hiányos, kelletlenül elkészített jelentésből, aminek a megszerzéséhez vagy két hónapig kellett utánajárnom, még valami kiderült. Elejtett megjegyzés volt, de nagyon fontos.

A tudósok megállapították, hogy a tojás az esetet követően *nagyobb lett*. Nem sokkal, de észrevehetően. A vizsgálatok bebizonyították, hogy a lelet minden más szempontból változatlan maradt, tehát nem arról volt szó, hogy kicsérélték egy másikkal. (A tojás pontos anyagát egyébként másfél hónapi kutatás alatt sem sikerült pontosan megállapítani, a szakvélemény aztán csak annyit mondott ki róla, hogy „ismeretlen kőzetből készült, valószínűleg mesterséges eredetű szakális tárgy; kora meghatározhatatlan”). A növekedéssel kapcsolatban tanácstalanok voltak, a jegyzőkönyvbe is csak mint „különös mellékkörülmény” került be, így a továbbiakban igyekeztek is titokban tartani.

Ekkor döböntem rá, mit szabadítottam el.

Levelezni kezdtem a lelet megvásárlójával, aki ugyanolyan ostoba, üresfejű, dilettáns műgyűjtőnek bizonyult, amilyenből annyi van manapság. Állításaimat hagymázás képzelgésnek nevezte, és azzal vádolt, hogy csupán a leletet próbálom megkaparintani tőle, ami pedig jogos tulajdona. Korlátoltóságát látva is tovább küzdöttem, beverekedtem magam az irodájába, de ő nem tágított. Nem lehetett meggyőzni, sőt, a történet hatására rendőri őrizetet is rendelt a házához, nehogy betörhessek és orvul ellopjam a műkincset, ha már szép szóval nem sikerült kicsikarnom belőle.

Dühös voltam, de nem tehettem semmit. Ha nem jut eszébe a rendőri őrizet, valóban megpróbálkozom a betöréssel – végeztem is megfigyeléseket, és rájöttem, hogy az egyik szomszédos ház kertjéből egy magas fáról könnyen hozzá lehet férni az emeleti ablakokhoz –, de erről így le kellett mondanom. Tehetetlenül vártam hát a következő május elsejét.

Lassan azonban egy terv bontakozott ki a fejemben, egy nagyszerű terv. A tojás hamarosan elpusztítja Brickettet. Brickett egyedül él. A tojást a dolgozószobájában tartja. Általában éjszaka is dolgozik valamennyit, elég valószínű tehát, hogy ő lesz az áldozat. Halála után a házat egy időre (a végrendeletben foglaltak tisztázásáig) nyilván lezárták. A fizetett őrizetet elküldik, és csak egy vagy két rendőrt hagynak ott, hogy őrizze a lepecsételt házat a betörőktől és az erőszakos örökösöktől. Csakhogy én nem vagyok közönséges betörő, ismerem a ház gyengéit, hiszen végső kétségbeesésemben, mint már említettem, alaposan tanulmányoztam a bejutás lehetőségét. A Brickett halálát követő első éjszakán, amikor még nem terjedt el annyira az eset híre, és nem szimatol seregnyi újságíró a ház körül, könnyen bejuthatok; a dinamit elhelyezésére elég egy-két perc, az alatt nem valószínű, hogy felfedeznek. Ha igen, gyilkossá leszek, de nemes ügyért.

Indulok.

\* \* \*

A tojás most már sokkal nagyobb, mint mikor kiástam. Brickett halálával még tovább nőtt, újabb emberi szívet kaparintott meg. Ki tudja, mi lesz, ha már eleget zabált az, ami benne van, és kikel...?

Nem felejtettem el a mondákat, amiket délen hallottam rejtőző szörnyetegekről és árnyékban élő borzalmakról, és nem felejttem el, hogyan lüktetett akkor éjszaka *valami* a ráncos, vonagló bőr alatt. Valami, ami ösidők óta szívja magába az életerőt, aminek engedelmes áldozatokat mutattak be a régiek, ami húzik és erősödik századok óta...

Mióta bemásztam a kifeszített ablakon, egyre csak Sam holttestét látom magam előtt az árnyékos, sötét üregben. Az utolsó görcsös vonaglás után, miután az a rettenet elrabolta a szívet.

Eljött az idő, hogy megtegyem végre. Ámen.

\* \* \*

## JELENTÉS

..Nevezett William Baley-t május 2.-ának éjszakáján fogtuk el, miközben robbantást kísérelt meg végrehajtani az elhunyt Raymond Brickett lakásán. Szemmel láthatólag nem volt beszámítható állapotban, a hagyaték őrzésére kirendelt Gilbert Anders őrmester alig bírta megfékezni. A robbantás megakadályozása heves reakciót váltott ki belőle, kiabált és mindenáron le akarta nyomni a robbantószerkezet fogantyúját. A rombolási szándék kifejezetten az egyik műtárgy ellen irányult, amellyel kapcsolatban a gyanúsított – az elhunyt rokonai szerint – már előzőleg is hosszan zaklatta az elhunytat.

Baley-t a kihallgatás végétével, megbizonyosodva tökéletes beszámíthatatlanságáról, a további vizsgálat megkezdéséig szigorú őrizet alatt a Fidge-idegklinikára szállítottuk. A hagyaték őrzése megerősített védelemmel folytatódik.

Fordította: Kodaj Dániel

“The Horror at the Excavation” © 1921 by Richard A. Quentin



# VARÁZSLATOK



Először Yorai Plaque-nak, Morigan kiválasztott papjának két rosszándékú varázslatát közöljük. A kommentáló, élettörténetéből merített részletek varázslataival együtt teljes képet adnak egyéniségéről, mely példakép lehet más világok Cyric- és Hextorhitű papjainak. Ezzel együtt, mi nem támogatjuk a gonosz vagy a félreértésből gonoszul játszott karaktereket. Inkább csak a mesélőknek szolgáljon példaként, mert a saját varázslatok is jellegzetesebbé tehetik az NPC-ket!

Yorai Plaque sebtágító imája (Nekromantika, Megváltoztatás)

Szint: 2  
 Szféra: Nekromantika  
 Hatótáv: érintés  
 Komponens: Szó, Mozdulat  
 Hatásidő: 1 kör  
 Varázslási idő: 6  
 Hatóterület: érintett személy  
 Mentődobás: nincs

„Még most is jól emlékszem a napra, mikor a tápos vitéz házat kísérőmmel kifosztottuk. A kellemes élményt csak az rontotta kissé, hogy azt az ökröt egy fertály órán át kellett hasogatnunk, míg istenemet megörvendeztette. Akkor még furcsálltam, hogy valakiben ennyi piros-piros-piros csordogáljon, ma már csak bosszant, míg kívül nem látom az összeset. Az ökörmek már szalagvértet csináltunk a lemezártjából, annyi volt a friss sebe. Éles elmémben egy gondolat támadt ezzel kapcsolatban: miért túrjem, hogy azok a sebek néhány perc múlva bevarasodjanak?“

A varázslat egy rövid ima a pap istenéhez, hogy tárja szélesebbre az ellenfél sebeit, és lassítsa a vére alvadását. A cél, hogy emberszerű, értelmes

lényeknek fájdalmat és pusztulást okozzon, ezért állatokon nem használható. Szörnyeknél a DM-nek döntenie kell, hogy hatásos-e, pl: félokra igen, sárkányra nem. Az ima végén a papnak meg kell az ellenfelét érintenie, és jelképesen meg kell dörzsölnie a sebesülések környékét. E gonosz praktikáktól az áldozat friss sebei bőségesebben véreznek, és hegedő sebei is újra felfakadnak. Tehát a varázslat visszamenőleg hat, a pap szintje határozza meg, hogy mennyire alvadtt sebekre. Az áldozatnak a varázslás közben, az azelőtti körben, és a pap minden harmadik szintjéért még egy azt megelőző körben elszüvedett sebesülései 1 HP-os további sebződéseket okoznak. Ez a folyamat a varázslási kör végéig tart, vérvesztéséget és fájdalmat okozva az áldozatnak. Mivel visszamenően hat és fizikai sebződést okoz, utólag nem dispel-hető a hatása. Ugyanígy a későbbi mágiikus, természetes, vagy regeneráló gyógyulást sem gátolja.

A DM vezesse a karakterek körönkénti sebződését, ha úgy dönt hogy egy NPC használja a varázslatot. Ha a DM e varázslatot nyakra-főre használja, nemcsak lelassítja a játék menetét a jegyzeteléssel, de a varázslat förtelmes „egzotikumát“ is elveszi.

Vérfakasztó Penge (Nekromantika, Bűvölés)

Szint: 3  
 Szféra: Harc  
 Hatótáv: érintés  
 Komponens: Szó, Mozdulat, Anyag  
 Hatásidő: 1 forduló + szint/1 kör  
 Varázslási idő: 1 kör  
 Hatóterület: érintett fegyver  
 Mentődobás: nincs

„Igen komolyan érintett a hír, hogy az egyik főpapunknak ilyen fegyvere van. Már régóta foglalkoztatott a gondolat, hogy hasznos lenne a fegyverem varázslattal megerősíteni. És amit ARRÓL a kardról hallottam, határozott irányt adott elképzelésemnek. A pengén levő varázslat sebtágító imámhoz hasonlót tenne minden vágásnál. Hej, micsoda hatékony fegyver lenne az! Ebből fakad örömem, a derék munkával előcsalt sok-sok vér látványából...“

A varázslat egy fohász a kard vérszomjival való felruházásáért. A pap végigmormolja a harcról és pusztításról szóló fogadalmát, és eközben a pengével felhasít egy eret a karján. Ezután a penge a varázslat hatóideje alatt hasonlóan működik a DMG-ben leírt Sebzés kardjához (Sword of Wounding). Minden sikeres támadásnál +1 HP sebet okoz, és a vele ejtett sebek a következő 5 körben körönként további 1 HP vérvesztéséget okoznak. Pl: ha az első és a harmadik körben az ellenfelet eltalálja a kard, a 2 - 3. körben 1 HP, a 4-6.-ban 2 HP, a 7-8.-ban 1 HP további sebződést okoz. A varázslat hatása gyengébb a Sebzés kardjéénál. Az okozott sebeket mágiikusan is lehet gyógyítani, és a sebek tovább vérzése átkötözéssel (1 kör), Mágia hatástalanítása (Dispel Magic), vagy bármilyen sebgógyító varázslattal megállítható. A varázslat csak nemmágiikus pengékre hat, és azokról Mágia hatástalanításával távolítható el. A fogadalom szavai, a rituális érvágás és a pengére csorgatott vér a komponensek.

De ne feledkezzünk meg a Művészet elkötelezett szolgálóiról sem. Íme néhány példa a bőségesen kommentált tekercekről, melyeket nagytiszteletű Fényeshomlokú Leó úr és az ő tanítványai telepörtöltak rendelkezésünkre.



Szint: 1  
 Hatótáv: 5 láb  
 Komponens: Szó, Mozdulat, Anyag  
 Hatásidő: 1 + 1 kör/szint  
 Varázslási idő: 2  
 Hatóterület: lásd alább  
 Mentődobás: Speciális

„A pénz, mellyel kedves szüleim támogatták beiratkozásomat és első vizsgáimat az Univerzításban, többé nem elégséges. Sok közönséges származású tanítványhoz hasonlóan én is kénytelen leszek kalandorként nekilátni a világnak, hogy a következő szemeszterekre és vizsgákra pénzt keressék. Az egyszerűbb tudományok művelői nem szívesen társulnak az ilyen „egyvarázslatúakkal”. Gyakran hallom feltételül az álomvarázs ismeretét. Én képes vagyok ennek véghezvitelére, de nem tartom testi épségem védőjének.

Sok tanítvány lelte már halálát az érdeklőli társak hanyagsága miatt. Kifejlesztettem hát első saját varázslatomat, amely komolyan megsebesítheti és távoltarthatja majd a társaim hibájából hozzám férköző ellenségeket. Eképpen én is leteríthetek ellenfeleket, meg is védem magam, és társaimnak felróhatom, hogy ha nem arra kéne figyelnem, hogy magamat védjem, akkor segíthetném őket más varázslatommal.”

Ez a varázslat káprázatból és valós pusztítóerőből építkezik. Keskeny szikracsóvaként szökken magasba a varázsló kezei közül, és látszólag égett, izzó, sziszegő zuhatagként hullik alá a magasból. A szikranyaláb a varázsló előtt max. 5 lábnyira, nála 2 lábbal magasabban kezd szétterülni és 5 láb átmérőben ömlik a földre. A varázsló elfordulva tudja célozni a közeli ellenfeleket, de haladni nem tud, mert koncentrálnia kell. Egy mágustanítvány képességeivel még csak illúzióval ijesztővé tett csekélyke pusztítóerő, egy mesterével már tömény, susterdő fájdalom. Bármely szintű varázsló a hatóidő végéig fenn tud tartani egy ritka, de valóságos szikrákból álló zuhatagot, illúzióval felerősítve annak fényességét és susterőségét. Egy első szintű varázsló pár másodpercre fel tudja duzzasztani a valóságban is akkorára, mint amennyit az illúzió mutat. A látvány változatlanul félelmetes, de ilyenkor a hatóterületen levők sebződnek is tőle 1d4 HP-t, vagy dobhatnak arra mentődobást, hogy gyorsan kimozdulnak a hatóterületről (a varázsló nagy megkönnyebbülésére). A varázsló 3., 5., 7. és 9. szinten további egy alkalommal fel tudja duzzasztani a szikrazuhanyt a hatóidő közben. A felduzzasztás időpontját nem kell előre megjelölni, a hatóidő alatt a varázslónál van az „elsütőgomb”. Pl: egy 3. szintű varázsló használhat újabb valós szikrazuhanyt a már sebesültekre, vagy megcélozhatja a más irányból közeledőket. Ha találat éri a varázslót, a koncentrálás megtörik, és a varázslat hátralévő ideje elvész. A varázslat legfontosabb célja persze az ellenfél távortartása. Az anyagi komponens egy rozsdás vasedény, három élő szentjánosbogárka és egy kovakő.

**Néhány tipp:**

- A látvány távortartja a természetes állatokat.
- Az élőholtak csak a fizikai hatásnak vannak kitéve.
- Az ötös intelligenciánál nagyobb rendelkező lények moráljuktól függetlenül hajlandóak csak a hatóterületre lépni. A moráljukat letörni, hogy nyilván varázslattal van dolguk (-2), és az is, ha félnek a tűztől (-2). Valószínűbb hogy távolról kívárlják a végét, vagy távolsági fegyvert használnak.
- A varázsló és az illúziót felismerő lények tompa villódzásnak látják a varázslat illúziórészét, így ők felismerik, hogy nem valódi.
- Ha az ellenfél illúziókat tartja az egésztest, ahhoz, hogy kételkedést dobhasson egy teljes körig a hatóterületen kell tartózkodnia. Ha a varázslónak van még egy „töltetnyi” energiája, az ellenfélben tudatosul, hogy tévedett (1d4 HP-t sebződik).



Szint: 1  
 Hatótáv: érintés  
 Komponens: Szó, Mozdulat, Anyag  
 Hatásidő: 5 + 2 kör/szint  
 Varázslási idő: 5  
 Hatóterület: tárgy  
 Mentődobás: nincs

„A tárgyak megfigyelésének része részleteik megkülönböztetése. Ez mindig lehetséges kicsinységük vagy távolságuk miatt. Léteznek nagyító-lencsék és vannak távolralátó szerkentűk is, de ezek nem egy alkalmasak közeli, és távolsági használatra. Ezért egyszerű varázslattal helyettesítem használatukat.”

A varázslat diszkosz alakú, átlátszó mezőt hoz létre, mágikus „lencsét”, melynek fókuszát koncentrációval is és egy hétköznapi módszerrel is változtatni lehet. A mező átmérője 2-től 4 hüvelykig változik, közeli használatnál a nagyobb. Az átmérőn belül tetszőlegesen kijelölhető a „rögzítési” pont. Lehet egy falba fúrt lyuk széle (ejnye Leó!), egy pálca vége vagy egy számszerj eleje, hogy csak néhányat soroljak. A mező lényege, hogy gyenge erőterrel körülvevő rétegekben felmelegített levegő áramlik szabályosan. Az áramlás hőjének és a mezőn belüli útjának szabályozása megváltoztatja fénytörési jellemzőjét. A varázsló enyhe koncentrációval beállíthatja, hogy épp közeli vagy távolsági megfigyelésre kívánja használni, és a koncentráció megszűnésekor a mező megtartja az elért állapotot. Távolról nagyon közelre 1 szegmens az átállítási idő, egyébként 10 másodperc egy komoly fókuszváltás. Varázsláskor hozzá lehet állítani a lencsét az aktuális hőmérsékleti viszonyokhoz, de erős légköri és hőmérsékleti változások (pl: jeges szél) elállíthatják vagy szétzavarhatják a hőáramlást. Ha a zavaró körülmények megszűnésekor még marad a hatóidőből, 1 kör koncentrációval a varázslat helyreállítható. Hőlátás nem lehetséges a nézőponton keresztül, csak bágvasztó vöröses vibrálás látható, 1 percnél tovább nézve epilepsziásoknál rohamot idézhet elő (elkerülésére mentődobás varázspálca ellen).

Az elérhető eredmények: 12-szeres nagyítás közeli képen, távolsági megfigyelésnél egy kategóriával jobbak a megfigyelt adatok (PHB 62. tábla). Vigyázat, néhány szörny olyan csúf, hogy még a felületes látványuk is kerüldendő. Az anyagi komponens egy üreges szalmaszál és szappanos folyadék.

**Néhány tipp:**

- Zárnyításnál a szerkezet jobban megérthető résen vagy fúrt lyukon keresztül kinagyítva: + 5 % a dobáshoz (max. 95 %!).
- Csapdakeresésnél/hatástalanításnál jobban vizsgálható minden felület, a gyanús repedések, árulkodó karcolások: + 10 % (mágikus csapdáknál fele).

- Drágakövek és antik tárgyak felbecsülésénél segíti a hamisítvány és a valódi különválasztását: +1 a képzettséghez.
- Ljakknál, számszeríjakknál és tűzfegyvereknél már a látótávolság is komoly szerepet játszik a lőtáv mellett. A nyílveját fölé vagy az irányzékra varázsolt nézőpont 1-gyel enyhíti a közép-, 2-vel a hosszútáv-büntetést.
- Mivel a környezeti változások hatnak a fókusyra, erős fújással és hőforrás közelítésével is beállítható a képesség.

#### Láthatatlanná változás (Változtatás)

Szint:	6
Hatótáv:	0
Komponens:	Szó, Mozdulat, Anyag
Hatásidő:	1 óra/szint
Varázslási idő:	3 kör
Hatóterület:	a varázsló
Mentődobás:	Nincs

„Hát, mire a fő hiányosságait kiküszöböltem, igen komoly formulákat kellett a varázslatba építenem. Eleinte azt hittem, hogy előirányozottsága miatt a mágia harmadik szintjére illeszthetem, de csak az évtizedek tapasztalatai segítettek egyáltalán létrehoznom. Legalább nem kell többé foglaloznom holmi törékeny illúzióval.”

A varázsló testének és tárgyainak fénytörési tulajdonságát a körülvevő közeggel egyeztetni. Testének formája nem változik, de tökéletesen átláthatóvá válik, és testhőt sem sugároz. A varázslat tartalmazza a szükséges formulákat, hogy a használó érzékszervei változatlanul működjenek önmagával és tárgyainal szemben. A varázslat működése alatt testének és tárgyainak fénytörése reflexszerűen alkalmazkodik a változó közegekhez, nem jelenik meg árulkodó torzulás. Leejtett tárgyai is alkalmazkodnak, így a homokba ejtett üvegcsé bemélyedést képez, de az újra „feltöltődik” homokkal. Nyomot csak maga után hagy, mert lába átveszi a talaj képét, ezért mindig a látható lábnyomok előtt jár. Emiatt, ha egy támadó a nyomokra hagyatkozik, első támadására -2 büntetés jár.

A varázslat nem nyújt immunitást a használóra káros közegek hatása ellen: füstben köhögés, vízben fulladás várja más varázslatok segítségével nélkül. Tárgyai továbbra is használhatóak, kivéve amelyeknek hatásához a láthatóság szükséges pl: Félrehelyező köpeny (*Cloak of Displacement*). A Láthatatlanság észlelése (*Detect Invisibility*) típusú érzékelő varázslatok felfedik a használót, ugyanúgy, ahogy a fizikai kapcsolat is. Továbbá a láthatatlan használóra ilyen alakjában hatnak az alakváltókra és likantrópokra vonatkozó varázstárgyak és varázslatok. Az anyagi komponens egy pohár víz, egy pohár szesz és egy 300 arany értékű gyémánt.



## LEVELEZÉS



Hello Mindenkinék! Kissé dideregve írom ezeket a sorokat, a korai hó miatt nem értem be a barlangomba. Itt ülök a barlang bejáratánál, várom a hóeltakarító brigádöt, és a monitorból kiszűrődő elemi hőben melegszen. Reménykedem, hogy a hóeltakarítókkal együtt érkező bernáthegyin lesz egy kis rumoshordó is. Addig is, amíg idérnek, bepötyögöm a Lev. Rovatot.

#### 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. Ne felejtsetek el, hogy augusztus óta 120 Ft a lap. A régebbi számokat persze továbbra is 98 Ft-ért adjuk. Kedvezmények utólagos megrendeléshez: ha az első öt számból legalább hármat megrendelsz, akkor 240 Ft-ot kell fizetned. Ha négyet rendelsz meg, akkor 320 Ft-ot. Ha megrendeled mind az ötöt, akkor 360 Ft-os reklámaron kapod meg őket. Az ELSŐ szám a 92/decemberi volt. (Tehát ha a 6. számot kéred, akkor a 93/májusi számot kapod meg). 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.

#### KLUBOK

##### Gödöllői Goblinok Gárdája

2100 Gödöllő Művház.

Szombat, 10-20h

TF-esek infócserére jöhetnek.

##### Sötét Szívek Erdeje Szerepjáték Klub

Dunakeszi, Radnóti Miklós Gimnázium

Péntek, 15-20h

Jelentkezés (LEVÉLBEN!!) Jele A. Imre, 2120, Dunakeszi, Kis Templom u. 1.

(Más időpontok is lehetségesek!!)

##### Sárkányölők Rendje

Celldömölk Művház

Szombat, 15-20h

Vezető: **Bálint Péter**, Celldömölk, Puskin u. 2.

És végül közkívánatra az egri klub címe!

##### Fekete Szív Szerepjáték Klub

Megyei Műv. központ

3300 Eger, Knézych u. 2.

Pénteken 18 órától

Zártkörű klub szerveződik Zuglóban. Ha számokra fontosabb a játék, mint a határtalan tápolás, akkor írj **Durganics Tibornak**, 1142, Budapest, Rákospatak park 5. fszt. 2. (Felbélyegzett válaszboríték szükséges.)

#### KÉRDŐÍV

Először is szeretném megköszönni, hogy ilyen sokan visszaküldték a kérdőívet. A postásiskaszonnyok is érzékelték a levélforgalom növekedését, de ők már nem örültek ennyire. Ha az információim nem csálnak, akkor ebben a számban már történtek változások a kérdőívek adatai alapján. Amiben a tömegek szinte egyhangúlag megegyeztek, az a Számitógépes Rovat feleslegessége volt. Ennek hatására ebben a számban likvidáltuk a rovatot. (Csak nehogy úgy járjunk vele, mint annak idején a humorral. Amíg létezett [mármint a rovat, mert többek szerint humorunk sohasem volt], addig senkinek sem tetszett, mióta nincs, mindenki hiányolja.) Nagy volt az ellenézés az Égi Lapok iránt is. Bár ez nem annyira egyértelmű, mert volt, aki azt írta: '...kár, hogy abbahagyták ezt az érdekes sorozatot'. A „nem tetszik” rovatban még feltűnt időnként egy-két novella címe, a Mitológiai ABC és még a Levelezés is. De ugyanezek a novellák, a Mitológiai ABC, és Levelezés legalább ugyanennyiszor megjelentek a legjobban tetsző cikkek között is. A népszerűségi listán egymás nyakába liheg Setét Patkány, a Bölcs és az AD&D rovat. (Bár néhány olvasó szerint a Bölcsre ráférne némi posztgraduális képzés.) Közkedveltek a szerepjátékismertető, Világleírások (a többség ezek számával is még van elégedve) és általában az AD&D-vel foglalkozó írások. Ez utóbbiak persze főleg azok között aratnak sikert, akik játszanak is AD&D-t, a többiek legfeljebb érdekesnek tartják. A novellák kérdésében már teljes az összevisszaság. Gyakorlatilag nincs esélyünk arra, hogy az egy számban megjelenő novellák mennyisége és minősége mindenkinek megfelelően, annyira szerte-



ágazóak az igények. A „minden tök szuper”-től kezdve egészen „a novellák nélkülöznek minden-fajta irodalmi érzéket és értéket” minősítésig minden előfordult. Érdekes pl. a Magoflux című novella, ami gyakran szerepelt a legkevésbé tetsző cikkek között, de sűrűn feltűnt a legjobb novellák között is. A „Melyik szerepjátékra vagy kíváncsi” című kérdésre majd mindenki beírta (gondolom senki nem lepődik meg) a M.A.G.U.S.-t.

Egy magyar nyelvű szerepjátékért az átlag 1000-2000 Ft-ot adna. Persze vannak gavallérok, akik szerint az ár lényegtelen, és vannak olyanok is, akik a valóságtól kissé elrugaszkodva 100-300 Ft-ot tartanának reálisnak. Az összképp – azt hiszem – biztató. Örülünk, hogy az olvasók is észrevették, mekkorát fejlődött a lap az elmúlt egy évben. Reméljük, a következő év végén ugyanezt mondhatom majd el. Igyekszünk minél inkább az olvasók igényeinek megfelelő lapot készíteni. Remélem, sikerülni fog.

## LEVELEK

Mélyen tisztelt Durganics úr! Mint láthatod, a klubbal kapcsolatos hírtévedésed beraktam a megfelelő helyre. Attól tartok, a novelládat jelenlegi állapotában nem lehet leközzölni. Először fejezd be, és ha jónak találjuk, akkor persze meg is jelenhet. A bevezető alapján elég nehéz véleményt mondani róla. Olyan, mint egy félkész pizza, most még ehetetlen, de később még akármi lehet belőle. Egyébként azt hiszem, érdemes lenne ellapoznod a Rejtvény részhez, és figyelmesen elolvasnod a nyertesek névsorát. A többit majd személyesen megbeszéljük.

Kedves Horváth Ferenc! Mint azt láthattad is, a múlt havi számban benne volt az újkígyósi klub. Az előzőből nyilvánvalóan csak azért maradt ki, mert lapzártá után érkezett a leveled. (Lapzártá kb. 3-4 héttel a megjelenés előtt van.) Ezért van ez az üzenet ebben a számban, mert panaszos leveled viszont a novemberi lapzártát kérte le. Remélem, haragod mostanra elmúlt. Tímea címét nem tudom megadni, de üzenhetek neki. Kedves Laszko Tímea! Szívesen látnak az újkígyósi Sárkányláng Őrzői Klubban. Címe a múlt havi Bíborholdban megtalálható.

Valami érthetelen ok miatt a mostanában érkezett levelekben rengeteg szó esik a sörről. Néha úgy érzem, mintha a Ghallai Alkoholista Egylet lapjának levelezési rovatát csinálnám. Mivel a Bíborholdat kiskorúak is olvassák, ezért egy oldalon maximum két korszónyi sörről lehet szó. Balogh Zsolt (ismeretlen illetőségű, a borítékot meg elkavartam valahova) néhány igencsak hasznos varázslatot küldött. Sajnos a varázslatok nincsenek részletezve, pedig egy-kettő igencsak érdekelne. Zsolitikám! Ha lennél olyan kedves, és megosztanád velem a következő varázslatok elmondásának titkát, nagyon hálás lennék: *Detect Beer*, *Detect Pub*, *Continual Beer*, *Transmute Water to Beer* (Nem fordítható meg. Így hál' istenneknek nem lehet gonosz célokra használni.). A *Detect Detect* varázslatnak kevés hasznát látom, persze lehet, hogy az előző varázslatok hosszabb használata után már ennek is meglátnám az értelmét.

Néhányan még mindig találgatnak, hogy ki idéltlenkedik ezeken a lapokon. Ezek megnyugtatóására közlöm, nem én vagyok sem a CoVBoy, sem a Setét

Patkány. Viszont igencsak meglepett Asztalos Krisztián, aki már a levele első sorában leleplezett. Krisztián! Igazán megírhatnád, hogy honnan tudta meg, ki vagyok.

Mint az a korábbi levelekből, és most a kérdőívekből is kiderült, sok olvasónk hiányolja a humort a lapból. Néhányan példával is illusztrálták, hogy szerintük mi is az a humor. (Sőt van aki MegaHumort küldött.) Most ezekből jöjjön egy kis összeállítás.

## HUMOR

– Miért halt meg Vámpír Lipó?  
– Mert vérnek nézte a Hypót!

– Mi lesz a lovagból, ha átmegey rajta az úthenger?  
– Lemezlovas.

Varga Ferenc

DM: A városban találozokt valakivel, aki Setét Patkánynak nevezi magát.

Játékos: Gyorsan megnézem, megvan-e minden holmim.

Varázsló: A varázslat 15 aranyba fog kerülni.

Harcos: Nem baj, van itt pénz!

Tolvaj: Hol??

Arnó

## MEGAHUMOR

Játékrészlet:

DM: Előttetek egy erdő van.

Kezdő játékos: [Dob a 20 oldalú 'kockával' (ikozaidérel, hogy egészen matematikus legyek {Maci} <Ennél több fajta zárójelet sajnos nem találtam>)]

DM: Mit csinálsz?

Játékos: Dobok, hogy hány darab fát láttam!

A csapat egy kastély előtt áll, s teljesen tanácstalanok. A tolvaj hirtelen felröhög, és dob a százalékkockával.

– Sikerült!!

– Mi? – kérdi a DM (is).

– Elloptam a kastélyt!!

Horváth Ferenc

## TROLLHUMOR

(Az olvasószervezőt válogatása. Csak találtam még egy zárójelezési lehetőséget.)

– Mi történik, ha valaki fejbeág egy törpét egy sziklával?

– Egy jót röhögök! Ha-ha-ha!!

Polyák László

(Úgy látom kedves Ferenc, hogy megelőztek. De ha a te trollhumorod jobb, akkor jöhet.)

## TF HUMOR

– Mi a különbség az útonálló és az anyós között?  
– Az előbbivel lehet egyezkedni.

– Hogy hívják a csak trollokból álló közös tudatot?  
– Közös Tudatlanság!

Ismeretlen szerzőtől, az operátor közvetítésével.

## IRODALMI ALROVAT

<Vers minde(n/gy)kinek>

A múlt havi lazulás után ismét nagyobb mennyiségű vers érkezett. Ezekből számomra ismeretlen okok miatt a két legrövidebbet választottam ki.

## Papsors

A harcos buzogányával jó nagyokat csapott, régen lapított szét ilyen magas szintű papot. De óvatlan volt, így hátulról meglepték: egy mérgezett nyílvevő díszítette fenekét. Utolsó erejével hatalmasat kiáltott, mitől a nyilat tartó ember csillagokat látott. Csillagok közt egy UFO repült éppen, lézergyóval lőtte a nyilas embert képen. Három hullá feküdt a pusztá déli csücskén, mikor egy öreg pap ment arra girhes, kócos kecskén.

Egyet gondolt, és maga után húzta mindet, a városban azt mondta, ő művelte mindezt. Híres lett az öreg pap, és csodálkoztak nagyon, mikor buzogánnyal csapkodták egy szép májusi napon.

Balogh József

## Hollótanya

Félhomály vesz körül, és csönd, néha recsen csak faág.  
Érzem, hogy szemek szegeződnek rám az erdő sötétjéből, de nem látom őket.

Menekülnék a félelem labirintusából, de nem tudok, valami fogva tart, egy rejtélyes kód.  
Segíts, nyújtsd a kezéd!

A félelem úrrá lesz rajtam, már nem, tudom, ki vagyok.  
Hideg, karmos kezek érintik bőröm.  
Forog a világ, már minden fekete, egy nagy fekete gömb.

Látom, testem szétszabdálva a földön, páfrányon és mohán.  
Ruhadarabjaim, vértől átitatva tapadnak sebektől teli testemre.

Szemem csukva, arcomon fájdalom jelei.  
Lelkem tovaszáll majd, megnyugszik, megpihen örökre. Ravenloft.  
Már nincs több félelem!

Juhász Borbála

Én szívesen nyújtottam volna a kezem egy kis segítség erejéig, és zavartam volna el a karmos kezeket egy kis manikűröztetésre, de úgy, látom már elkésstem. A poszthumusz segítség pedig nem sokat ér. Kaptunk verset régi házi költőnkől, Kuklin Alexandertől is. Mivel most versileg teltház volt, Alex verse pedig megdöntötte az eddigi hosszúsági csúcst, ezért félretettem inségesebb időkre. Addig jó pihenést és remek karácsonyi ajándékokat kíván:  
Maci

## HIRDETÉS

Kaland-Játék-Kockázat könyvek olcsón eladók.  
Eladó még Moorcock: Harci kutya című könyve.  
Göcs Kornél 4029 Debrecen Csapó u. 102. IV/11.

# ÉGI MEZŐK VÁNDORAI

## A SÁMÁNOK

Erre a szóra: sámán, sámánizmus, táltos, a legtöbb ember képzeletében megjelenik valamilyen homályos kép. Legtöbbször egy különös, mágikus alakról, aki valahol a vallás és a varázslat összemosódó határterületén végzi misztikus szertartásait, s akinek már pusztán alakja is démonikus, régi korokat idéz. Olyan ősi időket, amikor az istenek, démonok és szellemek eleven, szerves részét képezték a természeti népek világképének, ill. gondolkodás-módjának. Alakja tehát bennünk él, ismerjük, hallottunk róla, s ha nem is tudjuk egészen pontosan leírni, mégis valahol mélyen belül sejtjük, érezzük, mi is az, hogy sámán.

Ez a cikk ennek a képnek élesebbé, pontosabbá tételében szeretne segítséget nyújtani. Tudva természetesen azt, hogy a sámánizmus igazi, mély és legvalószínűbb tartalma mindig is sokkal közelebb állt az ösztönöknek, az emócióknak, illetve a misztikus lelkiütnök sokszor a tudatalatti homályában rejtőző birodalmához, mint a ráció vagy a tárgyias kultúrtörténet napsütötte térségeihez. Ám számunkra, akik már nem élünk közvetlen hatása alatt, az ilyen írásos, közvetett út is hasznos segítséget nyújthat természetének megértéséhez.

### A SÁMÁNIZMUS ÉS A SÁMÁN

A sámánizmust körüllegző, sokféle homályos és nehezen magyarázható jelenség közül az egyik legfontosabbnak, magának a sámánizmus fogalmának tisztázása is igen nehéz feladat.

A sámánizmus kifejezést tulajdonképpen a kutatók alkották egy meghatározott jelenségkör elnevezésére. A sámánizmus ugyanis nem egyszerűen körülírható vallási fogalom, vagy valamely vallásalapító személyhez köthető hagyomány, ahogy azt más hitrendszerek esetében megszoktuk. A sámánizmussal kapcsolatban egyfajta világnézetet, világszemléletet kell elképzelnünk, amelynek gyökerei mélyen a történelmi ősidőkbe nyúlnak vissza, egészen a totemizmus és őskultusz rétegéig. Ennek az archaikus rétegekből táplálkozó, szellem- és lélekhitű világszemléletnek legjellegzetesebb alakja, központi szervező személyisége a sámán, aki egyszerre égi szellemek kiválasztottja, pap, varázsló, démonúzó, jó, gyógyító, zeneész, médium, próféta és ígét kiáltó szent megszállott. Körülötte sűrűsödnek, benne akkumulálódnak legintenzívebben mindazok az elképzelések, szellemi erők és energiák, ame-

lyek a sámánista világképű népek anyagi és szellemi létezésről alkotott szemléletét meghatározzák (ennek összetevőiről később).

De kik is hordozták ezt a kultúrát? Az emberiség történetének korszakai során tulajdonképpen a világ minden földrészén megjelentek valamilyen formában a sámánista hitvilágra utaló jellegzetességek. Ázsiában és Afrikában éppúgy, mint Európa és Amerika területén. Az eszkimóktól a néger törzsekig, Tibet fennsíkjaitól az amerikai vadászmezőig mindenhol felfedezhetők e képzeletkór jellegzetes elemei.

Ennek egyik magyarázata lehet az egy középpontból kiinduló és népvándorlás útján való elterjedés. Ezzel magyarázzák például az észak-amerikai indián kultúrák és Belső-Ázsia népei körében elterjedt sámánista elképzelések megdöbbentő hasonlatosságát. A sámánizmus szülőhelyét ugyanis Mongólia, ill. Kína vidékére teszik, s az antropológusok feltételezése szerint az ezekről a területekről elvándorolt népcsoportok népesítették be az amerikai kontinenst, miután átkeltek az akkor még szárazon álló, két földrészt összekötő Bering-szoroson.

A sámánista kultúrák világszerte megfigyelhető hasonlóságának másik okaként az a feltevés említhető, miszerint azonos fejlettségi fokon álló kultúrák hasonló szintű vallási elképzeléseket hoznak létre.

Jelen cikkben ebből a gazdag kínálatból a belső-ázsiai, szibériai sámánizmus elméletéből, gyakorlatából, hagyományából és szokásaiból adunk némi ízelítőt. Mint említettük, ezt a területet tartják a sámánizmus bölcsőjének. Továbbá e népeknél található meg az a fajta „mély transz”, amit egyes kutatók a valódi sámánizmus tulajdonképpeni jellemzőjének és kritériumának tartanak, ami kiemeli őt a hasonló jelenségek halmozából. Érdekes ez a terület amiatt is, mivel ezen a vidéken élnek legközelebbi nyelvrokonaink, az obi-ugorok, és a magyarok ősvallása (középpontjában a táltossal) is e sámánista hagyományból eredeztethető.

### A SÁMÁNIZMUS GYÖKEREI ES VILÁGKEPE

A sámánizmus kultikus alapjának a totemizmus, az őskultusz és egyes, termékenységhez, vadászszerecséhez stb. kötődő szertartások tekinthetők. Ebből továbbfejlődve, a lélekhit és egy totális szellemvilág megalkotásával ala-





kult ki végül a sámánizmus jellegzetes kozmogóniája, világmagyarázata és az erre alapuló, sokszor népenként változó rítusok és szertartások rendszere.

A sámánizmus legtöbbször közvetlenül a totemizmust követő állomás, és sokat megőriz annak jellegzetességeiből. A totemizmus alapja a nemzetség vagy törzs többnyire állatalakú ősebe (de totem növény vagy tárgy is lehet) vetett hit. Ez az állat tabuvá válik a törzs számára, nem vadásszák, nem ölik meg, nem eszik a húsát stb. A nemzetség vagy törzs bálvány, totem, vagy idola alakjában őrzi őseinek képességét és áldoz tiszteletére. Mint később látni fogjuk, a sámánizmus bőven merít ebből a hagyományból. A totemisztikus örökség ott van a sámánfelszerelés állatjelképeiben, a segítőszellemek, varázsénekek stb. állatmotívumaiban. Az eredetmondák leírása szerint a sámánok egykori ősei is állatok voltak.

Az ősök szellemeinek tisztelete is fontos jellemzője a hitvilágnak. Tőlük lehet örökölni a legkülönfélébb mágikus képességeket, amelyek segíthetnek vagy árthatnak.

A sámánizmus fontos jellemzői közé tartozik még a szellem- és lélekhit.

A sámánizmus elképzelése szerint a körülöttünk lévő világ szellemek és démonok lakóhelye. Az embereket, állatokat, növényeket, természeti jelenségeket, a sziklát, fákat stb. mind-mind szellemek és démonok lakják, melyek láthatatlanul körülvesznek minket, és befolyással vannak életünkre. E befolyás milyensége szerint e mágikus lakók lehetnek jóindulatú, segítő szellemek vagy gonosz, ártó démonok.

A sámánizmus lélekről alkotott felfogása szerint az emberek több lelke is van, kettő, ill. némely felfogás szerint három (sőt, van ahol még több).

1. Az első lélek neve lehelet- vagy testlélek, megjelenési formájában a lélegzet.

2. A második lélek neve szabad-, árnyék- vagy álomlélek. Míg az előbbivel az állatok is bírnak, ez már csak az embereknek van, s a szellemi képességeket jelenti. Ez a lélek csak a teljes öntudat állapotában tartózkodik a testben, s álom vagy révület idején képes elkalandozni.

3. Belső-Ázsiában megkülönböztetnek egy ún. csontörző lelket is, amely halál után vigyáz a holttestre bizonyos számú napig. E lélek feladata annak megakadályozása, hogy más démonok ne költözhesse be az elhunyt testébe.

S most néhány szót a sámánizmus világképéről. A sámánkozmogónia legjellegzetesebb elemei: a hármas tagozódású létszintekre osztott világ és az ezeket összekötő világfa, világoszlop, világhegy, ill. kozmikus folyó.

A három létszint a következő:

1. Felső világ, az istenek és a jó szellemek világa.

2. Középső világ; ez az a világ, amiben mi is élünk, az élőlények, az emberek, és az embereket segítő ún. gazdaszellemek világa.



3. Alsó világ; egyes népeknél itt vannak a holtak lelkei, továbbá itt laknak az ártó szellemek, és itt uralkodik az alvilág fejedelme.

Égi útja során a sámán ezeket az égi mezőket járja be különböző feladatai teljesítése közben.

## A SÁMÁN FELADATAI

Mint már említettük, a sámánnak a legkülönbözőbb szerepei és feladatai vannak a közösség életében (a sámán általában egy-egy kisebb nemzetség vagy törzs igényeit látja el).

Mint szó volt róla, ezekben a kultúrákban a sámán az, aki jelentést, rendszert visz a káoszba, és értelmezi azt. Ők a természeti társadalmak költői, zenészei, színészei; gyógyítanak, jósolnak, áldoznak az isteneknek és szellemeknek. Ők örökölték tovább nemzedékről nemzedékre a hagyományokat, szertartásokat, énekeket, ezzel ideológiát és identitástudatot adva a közösségnek. A sámánok tehát nem mások, mint e népek mágikus lelkei.

Feladataikat azon adottságuknak köszönhetően tudják ellátni, hogy a sámániszertartásban létrehozott révületben képesek a létszint-

tek közötti átjárásra, s érintkezni tudnak a szellemekkel. A gyógyítás során például a sámán feladata a beteg lelkének felkutatása a felső, ill. az alsó világban, s ha megtalálta, vissza kell kérnie, alkudnia, esetleg lopnia azt.

A sámán feladata az áldozat bemutatása, továbbá nagyon lényeges a vadászati szertartásban betöltött szerepe. Ilyenkor a sámán elmegy a túlvilágra, hogy kikérje, kiváltsa az elejteni szándékozott állatok lelkét, és egyben bocsánatot kérjen tőlük.

A jóslást általában lapockacsontok segítségével végzik, ahol a tűzbe vetett csonton létrejövő repedések, jelek, vonalak stb. alapján következtetnek a jövőre.

A sámán feladata még a meghaltak lelkének túlvilágra való kísérése, továbbá az időjárás „szabályozása” és a rossz szellemek kiűzése is. S ezzel eljutottunk a sámánok legmagasabbrendű feladatához. A legnagyobb sámánok isteni parancsra közvetítenek az emberiség és a szellemvilág között. Általuk üzennek, és nyitvák ki akarataikat az istenek. Ők az összekötő kapocs, ami egybefogja, értelmezi, és dramatizált énekek formájában megjeleníti a három világ és az emberek összefüggését, kapcsolatát.

Nézzük meg tehát, mi módon megy végbe ez a kapcsolatteremtés.

## A SÁMÁNIZMUS MÓDJA ÉS A SÁMÁNDÁ VÁLÁS

Mint láttuk, a sámánnak komolyabb feladatok elvégzése esetén a közönséges ember számára láthatatlan szellemi régióval kell kapcsolatot teremtenie. Az igazi sámánoknak erre születésüktől fogva hajlamuk van, s később ezt az érzékenységet fejlesztik ki a mester irányítása alatt töltött hosszú tanulóévek során. A sámánosztartás célja ennek a felsőbb világok felé nyitott idegi és szellemi állapotnak tudatos létrehozása, a sámántransz, az ún. révület útján.

A szertartás elején a sámánészközöket „megtisztítják”, és melegítéssel előkészítik a sámán legfontosabb eszközét, a sámándobot. Ezután a sámán beöltözik szertartási ruhájába. Ezen a legkülönfélébb segítőszellemek fémből, csontból stb. készült ábrázolásait, valamint függőket, csörgőket, gombokat találhatunk, melyeknek mind megvan a maguk kultikus jelentősége. A sámánruháról gyakran hosszú szalagok lógnak le, ezek jelképezik a sámán szárnyait, amivel berepüli a túlvilági tereket, valamint utalnak a sámán madárósére.

A fejedőn, ill. maszkon ugyanígy megtaláljuk a sámán védőszellemére, ill. állatósére utaló toll, agancs stb. díszítéseket, szimbólumokat.

A beöltözés után megkezdődik a tulajdonképpeni szertartás, melynek során a sámán intenzív táncsal, hangos énekléssel és dobolással egy különleges önkívületi állapotba hozza ma-

gát. Ezt nevezik révülésnek. Megdöböntő erejű önszuggesztió ez, melybe a sámán saját magát kergeti. Ez az idegállapot valóban igen alkalmas lehet víziók és hallucinációk befogadására. Révüléskor a sámán sok esetben nem marad mozgás- és beszédképes, hanem eszméletlenül összeesik. Ilyenkor végzi utazását a felső, ill. alsó világban, szellemekkel érintkezve, vagy éppen a beteg lelkét keresve, mely utazásról felezmélésekor ad hírt az erre váró közönségnek. Van olyan eset is, amikor a sámán médiumszerepet vállal, és a révületben az ő száján keresztül beszél az erre az időre beléköltözött túlvilági szellem.

Vannak helyek, ahol a sámánok a révüléshez mesterséges ajzószeret is igénybe vesznek. Ilyen például a Szibériában alkalmazott légyölő galócából készült főzet, ill. az indiánok által használt, peyote-kaktusz levéből nyert, erősen bódító hatású ital.

A szertartás fontos eleme a sámán éneke. Ez általában párbeszéd formában arról szól, hogyan érkeznek meg a sámánhoz a szellemek, ill. a sámán leírja (sok esetben el is játsza) túlvilági utazását, ottani kalandjait, kívánsága elmondását, a szellemek válaszait, azt, hogy mi a betegség vagy baj oka, s hogy mi a teendő.

Felmerül a kérdés, miként lehet ennek a képességnek, tudásnak a birtokába jutni, hogy lehet valakiből sámán.

Mint fentebb szó volt róla, a sámánásra születni kell. A legmeghatározóbb követelmény a sámánásra való hajlam, azaz egy bizonyos idegállapot, idegrendszeri érzékenység megléte. Ez gyakran öröklődik, s így sámándinasztiák jöhetnek létre, melyekben nemzedékről nemzedékre hagyományozódik az ősi tudás.

Kedvező előjel még a születéskor meglevő többletsont (pl. hat ujj stb.), a hajjal, foggal való születés, ill. ha valaki burokban jön világra.

A sámánválas egy másik módja, amihez a legtöbb legenda kapcsolódik, a sámánbetegségbe való esés. Ez különféle lelki bajokkal, magányvágygal, gyötörő álmokkal, hallucinációkkal, sőt sokszor heves epileptikus rohamokkal járó betegség. Ez az állapot a szellemek által való kiválasztottságot jelöli, s mindaddig eltart, míg az illető fel nem vállalja a rá rótt szerepet.

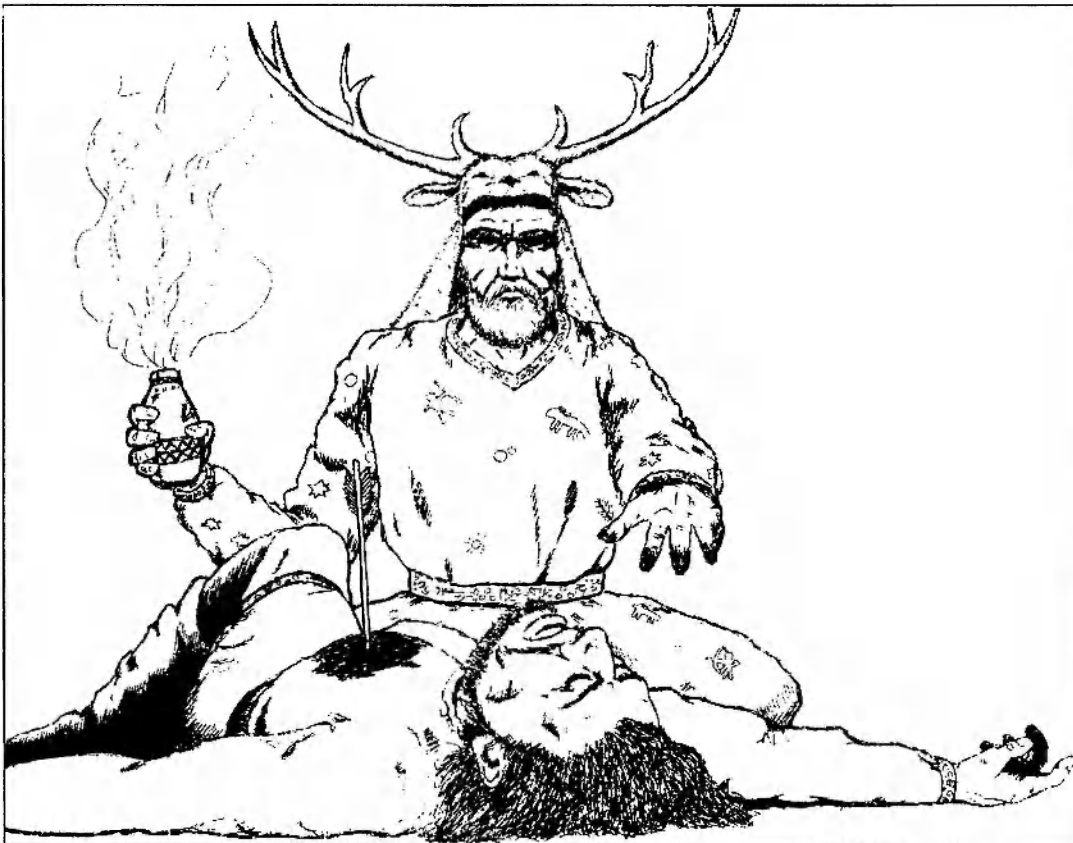
Némely helyen a sámánást tanulni is lehet. Általában egy idősebb mestertől, de olykor közvetlenül a szellemektől is.

## A SÁMÁNIZMUS MA

A sámánizmust sokat üldözték, rengeteg külső hatás is érte. A kereszténység és az iszlám, ezek az új, gyorsan és erőszakosan terjeszkedő vallások általában azon fáradoztak, hogy kitöröljék a hatáskörük alá kerülő népek emlékezetéből azok eredeti, pogány ősvallását. Ám a más vallásokra áttért vagy áttért népcsoportok akár tudatosan, akár öntudatlanul hagyományaikban, gondolkodásmódjukban, szokásaikban sok esetben megőrizték a sámánista hitvilág legkülönfélébb elemeit. A Dél-Amerikában, Ázsiában, Afrikában térítő keresztény papok nem egy esetben rökönödnek meg azon, hogy a bennszülöttek a szent képeket és kegytárgyakat bálványként vagy varázstárgyként mítikus manipulációk céljaira (bőségvarázslat, megrontás stb.) használják. Úgy tűnik, az ezeréves reflexeket és gondolkodást sokkal nehezebb megváltoztatni, mint egy-egy templom oromdíszét.

Sokszor azon a helyeken is ott él bűvópatakként a sámánizmus emléke, ahol azt nem is gondolnánk. Bizonyos szavakban, babonákban, népszokásokban minduntalan fel-felbukkan. A mai karácsonyi regősök például az ősi termékenységvarázslók kései utódai. Nyelvészeink ugyanis a révül szóból következtetnek a regöl, regös szavakra, sőt a révül volt az őse a mai részeg szavunknak is.

Ám nem haltak még ki az eredeti hagyományt követő, valódi sámánok sem. Egyes kies, távoleső helyeken, Szibériában, Mongóliában, Koreában, Afrikában, Tibetben és ki tudja, hogy még hol, a holdfényes éjszakák csöndjében néha még ma is felhangzik a sámán elnyújtott kántálása és a tompa dobszó.



# GALÉRIA

## Humanoid Handbook

A TSR sorozatai közül az egyik legsikeresebb a Játékosok Könyvét kiegészítő PHBR kiadványok. Ezek egy bizonyos kasztban vagy fajban mélyednek eljobban, és arra hivatottak, hogy tartalmat adjanak az adott kasztban vagy fajban, és így színt vigyenek a játékba.

A sorozatban számos könyv jelent már meg, szinte az összes kasztot és játékos fajt sorra vették már, hol jól sikerülten (Bard's Handbook), hol rosszabbul (Wizard's Handbook). Egyik-másik kiadvány nagyon piaccentrikus lett, hiányzik belőle az átgondoltság (ennek szomorú példája a Psionics Handbook). Ebben a cikkben a sorozat egyik tagjáról szólok, mely különleges szerepet tölt be, témájában talán a legfigyelemreméltóbb a PHBR-ek között: a Humanoidok könyve.

A Complete Book of Humanoids idén májusban jelent meg. Külső megjelenésében és belső felépítésében hasonló társaihoz. A TSR úgy hirdette, hogy a játékosok végre játszhatnak szörnyetegeket. Azonban sokkal inkább egészségéről van szó, hiszen szerte a világban ezer és ezer szerepjátékos próbálta ki már eddig is azt, hogy milyen lehet gyékemberrel, orkkal, goblinnal vagy kobolddal játszani. Ez a kiadvány beszabályozza a humanoid szörnyek egy részét, így etalonként szolgálhat.

A könyv első fejezete a lehetséges kasztokkal, kevert kasztokkal, maximálisan elérhető szintekkel foglalkozik, valamint néhány ötletet ad a DM-eknek, hogy hogyan vezethetnek be humanoid PC-t meséjükbe.

A második és legnagyobb fejezet a humanoid fajokat írja le. Mintegy 25 új, játszható fajt találhatunk meg itt. Olyanokat, mint aarakocra, bugbear, kentaur, gnoll, goblin, kobold, ork, vagy ogár. Mindegyiknél leírva az alaptulajdonság



módosítókat, maximum és minimum alaptulajdonságokat, kaszt korlátokat, jellemet stb. Röviden írják a faj háttéréről, és tanácsokat adnak a szerepjátékosokhoz is. Ez az a két pont, mely nem valószínű, hogy meg ekkora terjedelemben (egy fajról maximum két oldalon írják). Ez a felület csak irányelveket tartalmazhat, nem kidolgozott leírást.

A harmadik fejezetben kimondottan humanoidok által felvehető alkasztokat (kit) ismertetnek. Ezek egy része igazán találó, míg a többség nem érdemi meg, hogy szót vesztegensünk rá.

A továbbiakban még leírják néhány új szakértelmet, melyeket, egy-két kivételtől eltekintve, nyugodtan leközölhetnek volna másutt is, ugyanis semmi köziük a könyv témájához (például: sajtót, vagy bort az emberek is tudnak készíteni, nemcsak a humanoidok, akkor miért itt ismertetik ezt a két szakértelmet?!).

A könyv végén találhatunk még egy kétoldalas fejezetet arról, hogy hogyan kell szerepjátékosnak humanoidokat. Azt hiszem, hogy a fejezet hossza már eleve jelzi a mélységét. Végül egy jó ötletként kitérnek még néhány egyedire, melyet a humanoid fajok használnak.

Az összesen 120 oldalas könyv már terjedelmében is képtelen lenne ezt a témát megfelelően taglalni. Ez a méret megfelel egy kaszt, vagy egy faj viszonylatban – sőt, néha sok is. Kíváncsi leszek mit tudnak majd írni a kőszákról 120 oldalon át? (The Complete Ranger's Handbook '94. januárjában várható). Nagyobb örömmel fogadtunk volna egy három-négy részes sorozatot, mely bővebben szól a leírt új fajokról, és természetesen többel is foglalkozhat, hiszen nemcsak 25 humanoid lényt írnak le a Szörnykönyvtárakban, hanem sokkal többet.

A helyszüke azonban nem adhat mindenre mentséget. A könyv hemzseg a hibáktól. Például a fajleírás szerint az alaghi-k (nagydarab, szőrös mackószerű lények) -2-t kapnak kezdetben intelligenciájukra, később pedig azt olvashatjuk, hogy kedvenc játékuk a sakk. Vagy, hogy mást ne említsék, a könyvben egy szót sem olvashatunk a pszionikáról. Ez már rendkívül bosszantó, miért nem vette magának a fáradságot a könyv írója, és gondolta át legalább azt, hogy melyik faj lehet pszionicista és melyik nem?! A kezdeti lelkesedés, amivel a könyv olvasásába belevágtam, hamar elillant. Ez a kiadvány ahelyett, hogy megoldotta volna a humanoid lények szerepjátékosbeli problémáit, sokkal inkább újabb kérdéseket vet fel, és újabb nehézségeket támaszt.

Még egy nagyon fontos gondolatot meg kell említenem a könyvvel kapcsolatban. Ha valaki végigolvasás után úgy határoz, hogy humanoid PC-vel kíván játszani, annak külön figyelmébe ajánlom a 100. oldalt. Ne az alapján válasszunk humanoidot, hogy milyen erős és legyőzhetetlen karakterünk lesz, hanem inkább a szerepjáték kihívását nézzük. Valóban remek történet lehet egy humanoid beilleszkedése az emberi kultúrába, tele humoros, néha tragikus részekkel. Vajon mit szól hozzá egy aarakocra, ha egy étteremben főtt tojást tesznek a csőre elé, vagy egy kentaur, ha a fogadó az istállóra mutat éjszakai szállásként?

A Humanoid Handbook hibái ellenére olyan kiadvány, melyre már régóta igény volt. Bár nem olyan mű, mely alapján már rögtön játszható humanoid karakterekhez jutunk, mégis érdemes végiglapozni, mert számos jó ötlet meríthetünk belőle.

Massúr Máttyás





# Tűzgöte

AZ ALÁBBIKBAN A TŰZGÖTÉT (FIRENEWT) KÖZÖLJÜK LE, MINT JÁTSZHATÓ FAJT. TÖREKEDTÜNK A HUMANOID HANDBOOK FORMÁTUMÁHOZ IGAZODNI, CSAK OTT TÉRTÜNK EL, AHOZ AZT FELTÉTLENÜL SZÜKSÉGESNEK ÉREZTÜK.

**Alaptulajdonságmódosítók:** Az alaptulajdonságok nem módosulnak.

## Az Alaptulajdonságok alsó/felső határai

Alaptulajdonság	Minimum	Maximum
Erő	6	18
Ügyesség	3	18
Egészség	8	18
Intelligencia	3	15
Bölcsesség	3	18
Vonzó	3	16

## Kaszt Megkötések

Kaszt	Maximális Szint
Fegyverforgatók	
Harcos	12
Kósza	-
Lovag	-
Varázsló	
Mágus	-
Illuzionista	-
Tűzelementalista	10
Pap	
Lelkész	-
Druida	-
Sámán	9
Boszorkány doktor	-
Csavargó	
Tolvaj	9
Bárd	-

**Hít kocka:** A játékos-karakter tűzgötektől függően kapnak életpontokat.

**Jellem:** A tűzgötek leginkább semleges gonosz jelleműek. A PC tűzgötek bármilyen jelleműek lehetnek, bár leggyakrabban semlegesek.

**Természetes Védettség (AC):** 5

**Magasság:** 160 + 2d12 cm / 155 + 2d12 cm

**Súly:** 90 + 3d12 kg / 85 + 3d12 kg

**Kor kategóriák:** Alapkor: 14, módosító: 1d6, maximális életkor: 90+3d6, középkor: 45 év, öregkor: 60, vénség: 90

**Háttér:** A tűzgötek forróégyövi száraz vidékeken, vagy vulkánok mellett élnek. Távoli rokonai a mocsárlakó gyíkembereknek. Vadászó, gyűjtőgető életmódot folytatnak.

Kegyetlen, harcias társadalmukat papjaik (sámánok) vezetik, akik élet és halál urai. Ők rendelkeznek a tojások felett, melyeket óriási keltetőtermekben őriznek. A kis tűzgöteket kommunálisan, együtt nevelik fel. Egyetlen tűzgöte sem ismeri az anyját, sem az apját, így érzéketlen, kíméletlen harcosokká serdülnek.

A felnőtt tűzgöte 160-180 cm magas, 100-120 kg súlyú. Bőrük teljesen száraz, ellentétben a gyíkemberekével. Színeik szépiabarna, a hátukon végigfutó taraj mentén sötét, a hasuk irányába világosodik, elöl majdnem fehér. Szemük karmazsinvörös. A nők némileg alacsonyabbak a férfiaknál, és tompább színűek.

A tűzgötek kisebb törzsekben élnek, melyek általában 100-200 főt számlálnak. Ezek a törzsek gyakran egymással is hadban állnak. A tűzgöte harcos számára nagy dicsőség egy másik törzs keltetőtermének megsemmisítése.

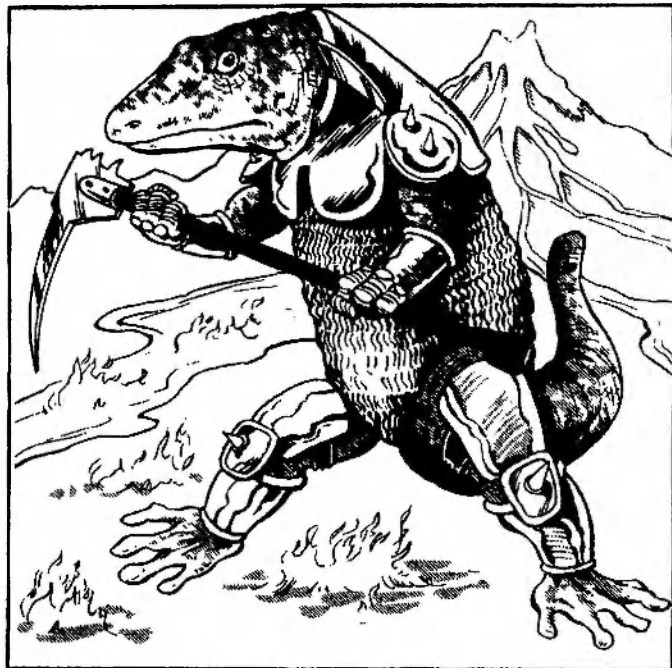
A tűzgötek ragadozók, értelmes lényeket is elfogyasztanak, sőt némelyik fajt igazi csemegének tartják. Előfordul, hogy az elcseszett törzs keltetőtermében talált tojásokat is felfalják, azaz kannibálok.

**Nyelvek:** tűzgöte, gyíkember, közös.

**Szerepjáték tanácsok:** Olyan tűzgöte, aki elhagyja a törzsét, nagyon kevés akad. Kiszakadni a rendkívül szigorú, zsarnoki társadalomból szinte lehetetlen.

Annak a tűzgötének, aki kalandozásra adja a fejét számos problémát kell legyőznie.

Az első az önállóság kérdése. A papok irányítása alatt álló társadalomban nincs szükség önzert, önállóan gondolkodó tagokra. A törzsükből kiszakad



kadt tűzgötek egyik fő gondja döntőkézségük hiánya. A tűzgötek mindig vezetőt keresnek maguknak, aki megmondja nekik azt, hogy mit kell tenniük. Még a legkivételesebb tűzgötétől is rendszerint ezt lehet hallani: „Nekem mindegy”.

A másik komoly gond szintén a neveletésből következik. A tűzgötek teljesen érzelmsívárak, a család és a szeretet semmit sem jelent számukra. Gyakran értetlenül állnak a szeretet megnyilvánulásai előtt.

**Különleges Előnyök:** Minden tűzgöte képes lángot lövelni a szájából. Ez a lángcsóva két méter hosszú, és 1d6 pontot sebez a célponton, melyet sikeres mentődobással felezni lehet. Ezt a képességét tíz percenként alkalmazhatja a göte.

A tűzgötek ellenállóak a tűzzel szemben. Minden tűz elleni mentődobásukra +3 bonuszt kapnak. Továbbá minden tűzsebzés esetén a dobott kocka-értékek eggyel kisebbnek tekintendők (azaz a 1d6-tal dobott négy háromnak számít stb.), de egy alá nem mehetnek.

**Különleges hátrányok:** A tűzgötek érzékenyek a hidegre, mentődobásuk hideg-alapú támadásokkal szemben 3-mal gyengébb, valamint kockánként eggyel több pontot sebződnek.

**Szömy jellegzetességek:** Nem-emberi megjelenés (Monstrous appearance), Allatias beszéd (Bestial speech)

**Babonák:** A tűzgötek félnek a csapadéktól és a vizektől. Esőben mentődobást kell dobniuk paralizáció ellen, ha a dobás sikertelen, azonnal fedél alá akarnak kerülni. Ha ez nem lehetséges, -2-t kapnak támadásra, mentődobásokra és az AC-jük is nő kettővel. Amíg az eső tart, és képtelenek fedezékbe húzódnia a csökkentők érvényben maradnak. Zápor és havazás esetén -2-vel dobják mentőjüket. Ha képtelenek elbújni, akkor -4-gyel csökken a támadásuk és a mentődobásaik, valamint az AC-jük 4-gyel gyengébb.

A tűzgötek csak akkor kelhetnek át vízen (akár hídon, akár csónakkal, vagy hajóval), ha legyőzik természetes félelmüket. Ehhez sikeres paralizáció elleni mentődobást kell dobniuk. Ha a dobás sikertelen, nem mernek átkelni.

**Fegyver ismeretek:** Pika, hosszú kard, rövid kard, csatabárd, hajítótejsze, tűzkard.

**Szakértelmek:** Veszély érzékelése (*danger sense*), vadászat (*hunting*), túlélés (vulkánikus vidéken) (*survival*), állatidomítás (*animal training (giant strider)*), tűzrakás (*fire-building*), lovaglás (*riding, land-based*), drágaköcsiszolás (*gem cutting*), hasbeszélés (*ventriloquism*).

**Lehetséges kitek:**

**Fegyverforgató:** Törzs védelmező (*tribal defender*), veremharcos (*pit fighter*), zsoldos (*sellsword*)

**Pap:** Sámán (*shaman*)

**Csavargó:** Csótlakó (*scavenger*), csavargó (*tramp*), árny (*shadow*)

**Tolvajképesség módosítók:** Zsebmetés: -5%, zárnyitás: -5%, csapdakeresés/eltávolítás: -, lopakodás: +5%, rejtőzködés: +10%, hallgatóság: -, mászás: -10%, nyelvek olvasása: -5%

**Lehetséges kevertkaszt variációk:** harcos/sámán, harcos/tolvaj

Massár Máttyás

# Humanoid fegyverek

Az előző cikkben ismertett Humanoids Handbook-ban röviden foglalkoznak azokkal az egyedi fegyverekkel, melyeket az óriásszerzetek, gyíkemberek, pixie-k és más lények használnak. Ezen a három oldalon tovább sétálunk a humanoid fajok fegyverraktárában, újabb különleges és veszedelmes fegyvereket ismerve meg.

A fegyverek egy része az adott humanoid lény természetét, és formáját figyelembe véve és ahhoz legjobban alkalmazkodva alakult ki, míg mások vallásos okokból, esetleg az élőhely alapanyag készletének szűkös volta miatt, vagy más, praktikus célokat követve jöttek létre.

Az idők folyamán néhány fegyvert és annak használatát más fajok ellesték a humanoidoktól, és ma már nehéz megállapítani ki is volt a „szülő”. Erre legjobb példa a korcsok (*mongrelman*) által feltalált botba rejtett tőr, kard, lánc stb. A tolvajok kedvenc eszköze, a matani, mellyel bármelyik városba nyugodtan be lehet sétálni, hiszen az álcázott pengét senki sem veszi észre, és olyan város nincs, ahol be lenne tiltva a sétapálca...



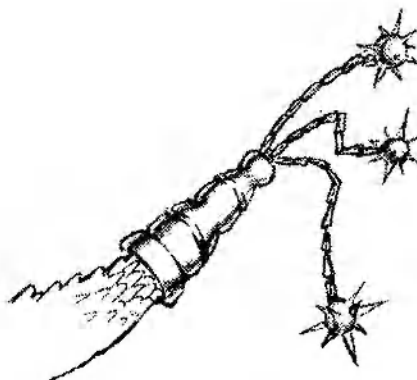
**Csillagpajzs:** A legtöbb nagyváros alvilági negyedében található legalább egy „verem”. Ezekben a földbe vájt katlanokban rabszolgakereskedőktől vásárolt, vagy akasztófa árnyékából elrabolt humanoidok csapnak össze egymással, vadállatokkal, vagy szörnyetegekkel. A verem szélénél tolongó zajos tömeg pedig látványos harcot, szenvedést és vért kíván látni. A tulajdonosok (tolvajcéhek, kilétüket titkoló nemesurak, gazdag polgárok) pedig mindent megtesznek, hogy minél nagyobb legyen a bevétel. Mivel a humanoidokat nem tartják többre, mint a vadállatokat, a gladiátorok vagy veremharcosok – ahogy általában nevezik őket – könnyen halnak, és a holttestek aztán a szeméttelre vagy a kutyák orra elé kerülnek – „ki földelne el egy mocskos goblin?”

Ezekben az apró arénákban különleges és brutális fegyvereket használnak, melyeknek nem annyira a hatásos gyilkolás a céljuk, hanem sokkal inkább a látványos, test-test elleni harc. Azok a PC veremharcosok, akik elnyerik a szabadságukat, vagy megszöknek, ezeket forgatják, ha harcra kerül sor, hiszen sok-sok küzdelmet csináltak végig velük, összeforrtak fegyverükkel.

A csillagpajzs is egyike a veremfegyvereknek. Általában másodlagos fegyver, azaz mindig egy főfegyver kiegészítőjeként használják. Olyan, mint egy kisméretű pajzs, melyből szabályos elrendezésben, csillag alakban nyolc éles penge áll ki. A pajzsral támadást hárítanak, a pengékkel pedig támadnak.

Abban a körben, amikor pajzsként használják, eggyel javítja az AC-t. Ha egy körben támadnak vele, nem véd, azaz az AC-t nem befolyásolja. Használata esetén figyelembe kell venni a kétkezes harcra vonatkozó szabályokat, vagyis a főfegyver (ami gyakran kard, vagy buzogány) támadására -2, a csillagpajzsra pedig -4-es módosító érvényes.

Ha valaki specializálódik a csillagpajzsra, akkor az AC módosítót akkor is megkapja, ha támad fegyverével.



**Csillagtővis:** Szintén a veremből származó fegyver, amely azonban jónéhány gyíkember törzsben is elterjedt már. Ez a fegyver élő „csatacséppé” alakítja át a gyíkemberek farkát.

A csillagtővis egy üres fémkúpból, valamint ahhoz hozzáerősített láncokból áll, melyeknek a végén szöges felületű, biliárdgolyó nagyságú gömbök vannak.

A kúpot ráhúzzák a gyíkember farkára, majd bőrcsíkokkal erősen ráfogadják. Harcban a gyíkember farokcsapása sokkal hatékonyabb a csillagtővis segítségével.

A fegyver veszélyes magára a használóra is. Ha a gyíkember nem elég járatos a csillagtővis használatában (azaz nem specializált rá), akkor 1-es támadásdobás esetén automatikusan magát sebzí meg.

Specializált gyíkember harcos képes a kezében levő fegyvert és a csillagtővist egyszerre használni, és ilyenkor nem kap támadás csökkentőket sem.

**Fogazott kard:** A mocsárlakó bullywug-ok találmánya. Az erős, fából készült szárra tépőfogakat (óriási mocsári halak fogait, ritkább esetben hidrafogakat) erősítenek fel. A markolatra bőrt tekernek a jobb markolhatóság miatt.

A fegyver rendkívül csúnya, tépett sebet okoz.

**Fogazott tőr:** Szintén a bullywug-ok készítik, az előbb leírt módon. A fogazott fegyvereknek rituális jelentőségük is van a békalények vallásában. A bullywug sámánoknál mindig van egy-egy ilyen fegyver.

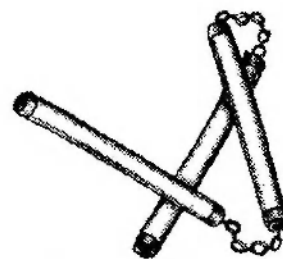
Egyik-másik gwanda, ahogy a bullywug-ok hívják fegyverüket, igazi ritkaság lehet. Legendák szólnak egy fegyverről, melyet fekete sárkány fogakból készítettek, és az egyik nagyobb törzs őrzi, mint szent ereklyét...



**Goblin sisak:** Senki sem tudja pontosan, hogy a törpök vagy a goblinok alkalmazták először ezt az egyszerű, de annál hatásosabb fegyvert. A sokatmondó törp elnevezés, a bélkiforgató, sejtetni engedti a fegyver használati módját is.

A bélkiforgató nem más, mint egy fémsisakra ráerősített, két oldalán kiélezett penge. A goblinok éppúgy, mint a törpök, nagyobb természetű lények (ember, tünde stb.) ellen használják. Befelefelve az ellenfelükbe, igen komoly sebeket okozhatnak.

Amennyiben nekifutva rohamoznak vele, kétszeres sebzést okozhatnak, de ilyenkor 3-mal romlik a támadás, és az Ügyességéből következő AC módosítók nem élnek.



**Háromrészes flindrúd:** Alig ismert fegyver. Akár a flindrudat, a háromrészes flindrudat is csak flindek

használgják, akiknek egészen kiskoruktól kezdve oktatják a fegyver használatának titkait.

A fegyver három darab, hatvan centiméter körüli vasrúdból áll, melyeket két rövid acéllánc tart egybe. Harcban a rudakkal ütnek, illetve hártanak, a láncsal pedig fegyvert fognak meg, vagy fojtanak.

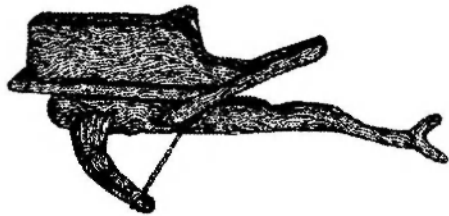
Ellentétben a flindrúddal, ezzel a fegyverrel csak egyszer támadnak egy körben. Azonban a fegyver eggyel csökkenti a flind AC-jét. Minden sikeres találat esetén az áldozatnak mentődobást kell dobnia varázspálcák ellen, plusz 2-es bónusszal. Ha a dobás sikertelen, akkor a flind kitépte ellenfele kezéből annak fegyverét.

A háromrészes flindrúd forgatása a zsonglörködéssel vetekszik. Csak azok a flindek tanulhatják meg, akiknek az ügyessége legalább 15-ös.

Specializáció esetén a AC-t kettővel javítja a háromrészes flindrúd (természetesen csak akkor, amikor forgatják).

**Hétrészes korbács:** Az ogár mágusok egyik kedvelt fegyvere. Hét darab, darabonként harminc centiméteres fémrúd, láncszemekkel egymáshoz erősítve. A fegyvert pörgetik, hol a szélén, hol a közepénél megfogva.

A hetes számnak mitológikus hátere van.



**Ismétlő számszerj:** Úgy mondják, hogy egy mongrelman fegyverkészítő találta fel ezt a rendkívül hatásos fegyvert. Az ismétlő számszerj felső részén elhelyezett tokból egy kar megrántásával újabb és újabb vesszők helyezhetők az ideg elé, szinte pillanatok alatt. A tokban általában tíz vesszőnek van hely, melyet egy kör (!) alatt ki lehet lőni.

A fegyver gyengéje a célzás nehézsége. Az első támadás után folyamatosan növekszik a pontatlanság, azaz minden egyes újabb töltény -1-gyel rosszabb támadást jelent (az ötödik vesszővel -4-gyel, a tizedikkel pedig -9-cel támadnak).

A tár újratöltéséhez két körre van szükség.

A fegyver leginkább nagy tömeg ellen használható, amikor mindegy, hogy kibe áll bele a töltény. Néhány esetben méreggel kenik be a vesszőket, ilyenkor a fegyver hatásosságában több tünde íjászsal vetekszik.

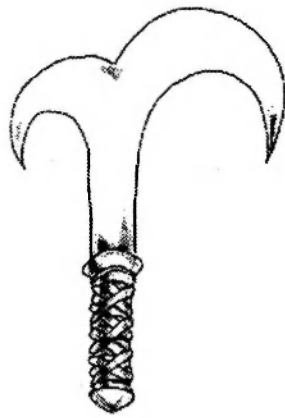
Ismétlő számszerjhat gyártani a feltaláló mongrelman-en kívül szinte senki sem tud, így érthető, hogy ezzel a fegyver nemigen találkozhatunk. A leírt 500 arany névleges összeg, ennek akár tízszeresét is elkérhetik egy-egy tökéletesen működő példányért.

Lehetséges természetesen a fegyverrel ritkábban is lőni. Amennyiben körönként csak két lövést adnak le vele, akkor a támadásdobásra nincs csökkentő érték.

Lövési ráta: 10/kör, tárcsere időtartama: 2 kör

A fegyver hatótávjai: rövid: 4, közepes: 8, hosszú: 16

Az ismétlő számszerjhoz speciális nyílvesző szükséges, mely kis és nagy ellenfélen egyaránt 1d4 pontot sebez.



**Kampós kard:** Az elit gnoll harcosok fegyvere. 120 centiméter hosszú kard, hajlított pengéjű, egyik oldalán élezett, a másik felén a hegytől 15 centiméterre egy visszahajló kampó helyezkedik el. Harcban a pengével vágnak, míg a kampóval fognak. A lefogott ellenfelet harapásával könnyebben támadhatja a gnoll.

Támadás előtt ki kell jelentenie a kampós kard használójának, hogy a pengével sebezni akar-e, vagy le akarja fogni ellenfelét. Mindkét esetben támadásdobás szükséges, találat esetén a penge sebez, a kampó pedig elfoghatja a célpontot, ha az nem dob sikeres mentődobást paralizáció ellen. Az elfogott lény nem kap ügyességből és pajzshasználatból adódó AC módosítókat, valamint a kampós kardot használó gnoll +2-vel támadhat rá harapásával. A kampóból kiszabadulni ügyesség megdobással lehet, melyet minden körben egyszer próbálhat meg az áldozat. Minden egyes alkalommal azonban 1d4 pontot sebződik a kampó miatt.

Specializáció esetén az áldozat nem dobhat paralizáció elleni mentődobást, sikeres támadás esetén automatikusan foglyul ejtődik.

**Kobold karom:** Mint a nevéből is adódik, a koboldok kedvelt fegyvere. Szűk helyeken, csatornában, barlangfolyosókban a legjobban használható fegyverek egyike. Nem más, mint egy kézre erősíthető, tűhegyes, hajlított acélpálcával ellátott boxer.

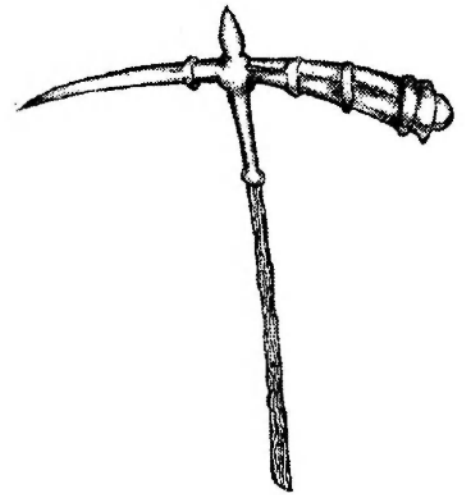
A koboldok harci taktikájában, amikor öt-hatan lerohannak egy ellenfelet, remekül használható. Sok nagy harcost ért már úgy utol a halál, hogy hirtelen acélkarmú, vöröses bundájú szörnyecskek hulltak a nyakába. Ilyen esetben csak közepes, vagy kis méretű szűrő- vagy zúzófegyverek használhatók (nagyobb fegyvereknek, illetve vágófegyvereknek nincs elég hely a forgatásához).

Specializáció esetén egy körben egyszerre mindkét kézzel lehet támadni (két kobold karom) támadáscsökkentő nélkül.

**Ogár mágus harci lánc:** 220 centiméter hosszú acéllánc két végén vasnehezékekkel – ez az ogár mágus harci lánc. Test körül pörgetik, a nehezékekkel ütnek, a láncsal fojtanak.

Kialakulásában jelentős az ogár mágusok szellemisége – „A víz, lágságával a leghatalmasabb erő, mely a legkeményebb sziklákat is elmoshatja”. Az ogár mágus sámánok a harci láncot a vízhez hasonlítják hajlékonysága miatt, így részben szent fegyver is.

**Ogár Pöröly:** A legegyszerűbb fegyverek közé tartozik. Egy vastag, nagyjából másfél méteres fanyélre egy henger formájú, közel fatörzs vastagságú rönköt erősítenek. Ezzel a primitív fegyverrel aztán a szó szoros értelmében földbe döngölik ellenfeleiket az ogárok.



**Óriás Csákány:** A fírbolgok által használt roppant méretű, két kézzel forgatható fegyver. Kinézetében a bányászcsákányra hasonlít, azonban azzal ellentétben, tisztán fémből készül.

**Ormányfejsze:** Ezt a fejszéhez hasonló fegyvert elsősorban a minotaurusok használják.

Az ormányfejsze olyan, akár egy balta, azzal a különbséggel, hogy fejének nyéllel szemközti része pengeszerűen megnagyobbított. Ezzel az ormánnyal döfni is lehet, mely néhány esetben sokkal hatásosabb, mint a vágás.

Néhányan úgy tartják, hogy az ormányfejsze alakjának kialakulásában közrejátszott a minotaurusok vallása. A szarvval történő szúrás szellemiségétől átítatott kovács alkotta meg az első ilyen fegyvert...

**Rejtett fegyverek:** A korcsokat (mongrelman) sehol sem látják szívesen. Ezt nem annyira cselekedeteikkel, mint sokkal inkább rút, visszataszító megjelenésükkel érik el. A kocsmákban és fogadóban durva tréfák célpontjai, gyakran mások által elkövetett bűnökért is rajtuk csattan az ostor. Természetes, hogy védekezni próbálnak, csak hogy nyíltan viselt fegyverrel az oldalukon nem engedik be őket a városkapukon. Így hát a kényszer hatására jött létre az első álcázott fegyver.

Általában egy hétköznapi hosszúbotba, vagy sétapálcába illesztnek be kardpengét, vagy harci láncot. Ha a szituáció megkívánja, nagyot lendítenek botjukon, melynek hatására előugrik a rejtett fegyver, mellyel már nyugodtan harcba szállhatnak.

A fegyver közkedvelt a tolvajok körében.





**Repülő sas:** A wemic-ek nemzeti fegyvere. Az egyik legegzetikusabb hajítófegyver, melyet valaha is kitalált intelligens lény.

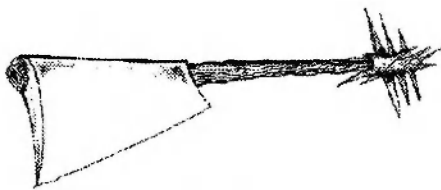
A repülő sas egy kardmarkolattal ellátott, sokágú fémdarab, melyen szinte mindenhol éles vagy szúró felületek találhatóak. A pontos alak törzsenként változik.

A repülő sas csak hajítófegyverként hatásos, közelharcban értéktelen. Súlya és mérete miatt általában csak egy található minden wemic-nél.

Specializáció esetén, ha a wemic tiszta 20-at dob támadásra, és rövid távon használja a repülő sást, akkor levágta ellenfele valamelyik végtagját (*shurpness*), ha az Medium Size (normál méret) vagy kisebb.

Lövési ráta: 1/kör

A fegyver hatótávjai: rövid: 1, közepes: 3, hosszú: 6



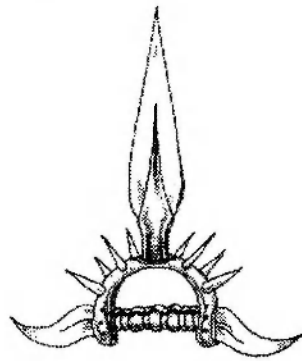
**Szöges alabárd:** A hobgoblin vezérek kedvelt fegyvere. Egy közel két méteres vasalt farúdra, ritkán fémmylelre illesztett bárdfejből, illetve a nyél másik végére vert szögekből álló fegyver. Gyakorlatilag az alabárd és a csatacsillag keveréke. Harcban közepesen, a súlypontjánál fogják. Szilárd páncélok (mint lemezvért, bőrvért, stb.) a bárdfejet, míg elasztikusabb páncélok (főként a láncing) ellen, melyek kevésbé védenek a zúzófegyverekkel szemben a csatacsillag részt használják.

A fegyver rangjelző szerepet is betölt, nem használható akármelyik hobgoblin szöges alabárdot. Csatákban a vezérek gyakran szöges alabárdjuk intésével adnak parancsot a támadásra.



**Tűzkard:** A tűzgőtéek szent fegyvere. Lángcsóvát formázó alakjáról azonnal felismerhető ez az egyik szélén élezett, egy méter hosszú kard.

Azontúl, hogy vallásos okokból ilyen alakú a fegyver, praktikus is, hiszen a hajított penge nem törik, és könnyebb használni az óriás lépkedők (*giant strider*) hátán ülve.



**Veremkard:** Szintén az alvilág gladiátorainak fegyvere. A veremkard egy fogantyúból, valamint három, egymással kilencven fokot bezáró pengéből áll. Az ökölrel szemközti penge (a kéz folytatása) egyenes, mindkét felén élezett, általában 10-15 centiméter hosszú. A másik kettő, melyek merőlegesen az elsőre, hajlítottak, szintén mindkét szélükön éle-

zettek, néha fogazottak is. Az öklöt vaspánttal védik, melyre esetleg szögeket erősítenek.

Harcban vágnak, döfnek és tépnek a veremkarddal.

Specializáció esetén a harcos két veremkardot használhat egyszerre a szokásos támadás csökkentő nélkül.



**Veremmancs:** Talán a legbrutálisabb fegyver, melyet valaha is feltaláltak a gladiátor arénák történetében. Egy kézbe fogható, robusztus csipeszhez hasonlítható a fegyver, melynek belső részeit acélfogakkal látták el.

Harcban izomcsomók kitépésére, lágyabb vagy érzékenyebb részek (mint fül, orr, here, ujjak stb.) megfogására és leszakítására használják.

Általában második fegyverként tartják számon, néhányan azonban kettőt forgatnak egyszerre (mindkét esetben él a -2, -4 támadás módosító!)

Specializált harcos kezében a veremmancs iszonyú sebeket képes ejteni. Ilyenkor minden egyes találat után a szenvedő alanynak mentődobást kell dobnia paralizáció ellen, hogy legyőzze a rátörő fájdalom mindent elsöprő erejét. Sikertelen mentődobás esetén egy körig képtelen akaratlagosan cselekedni, kezét a sebére szorítva szenved. Ilyenkor +4-gyel támadnak rá, pajzsból és Ügyességből következő AC módosítói érvénytelenek.

Tárgy	Ára (arany)	Súlya (kg)	Mérete	Típusa	Sebessége	S-M	L
Csillagpajzs	3	3	közepes	szúró	5	1d4	1d6
Csillagtövis	10	4	kicsi	zúzó	4	1d8	1d8
Fogazott kard	70	3	közepes	vágó	5	1d8	1d10
Fogazott tőr	25	0,5	kicsi	szúró/vágó	2	1d4	1d3
Goblin sisak	10	4	közepes	szúró	4	1d6	1d8
Háromrészes flindrúd	15	5	nagy	zúzó	10	1d10	2d8
Hétrészes korbács	10	5	óriási	zúzó	10	2d6	2d6
Ismétlő számszerj	500	3	kicsi	-	5	-	-
Kampókard	20	3	közepes	vágó	6	1d8	1d12
Kobold karom	1	0,5	kicsi	szúró	2	1d4	1d3
Ogár mágus harci lánc	2	4	nagy	zúzó	8	1d10	1d8
Ogár pöröly	1	8	óriási	zúzó	10	1d12	1d12
Óriás csákány	10	6	óriási	szúró	10	2d8	2d10
Ormányfejsze	4	4	közepes	vágó/szúró	7	1d8	1d8
Rejtett kard	25	3	nagy	szúró	6	1d6+1	1d8
Rejtett lánc	4	3	nagy	zúzó	6	1d6+1	1d6
Repülő sas	4	1	közepes	vágó	5	1d6	1d6
Szöges alabárd	10	8	nagy	vágó/zúzó	10	1d10	2d6
Tűzkard	15	3	közepes	vágó	6	1d8	1d12
Veremkard	5	1	kicsi	vágó/szúró	3	1d4+1	1d4
Veremmancs	1	0,5	kicsi	-	2	1d4	1d3



# Mitológiai ABC

Az e havi Mitológiai ABC mindkét szereplője tojásból kel ki, és mindkettő király. Az egyik a kígyóké, a másik a madaraké.

## A Baziliskusz

*A kígyók halálos pillantású ura*

**Mítosz:** A baziliskusz szó a görög baszileosz – király kifejezésből ered. Úgy mondják, hogy a baziliskusz úgy születik, hogy egy kakas éktelel, torz tojást tojik, azt a kígyók és varangyos békák elrabolják és kiköltik. Így látja meg a napvilágot a szárnyas törzsű, koronás fejű szörnyeteg.

A baziliskusz talán a legfurcsább „keverék-lény”, kakasfeje, négy tyúklába, kígyófarka (egyes leírások szerint három) és varanyosbéka törzse van, szeme vadul villog, mérges fényben izzik.

A legendák szerint a baziliskusz természetfeletti képességekkel rendelkezik, halálos mérgegen kívül lehetével és pillantásával is gyilkol, az előbbtől elszáradnak a fák, kiégnek a fűvek és szétmorzsolódnak a sziklák. Mindent egybe vetve a legszörnyűsebb lények közé tartozik: „... rettenetes dolgokat írnak a Basiliskusnak mérges volt: felől; melyre nézve sokan olly ítéletben vannak felőle, hogy a Basiliskus még csak látásával, sőt csak síróltetésének hallásával is megöli az embert.”

A halálos pillantása ellen egyetlen védelmet emlegetnek, a tükört. A baziliskusz elpusztul,

ha saját tükörképét meglátja. Néhányan úgy vélik, hogy a kakas pillantása vagy kukorékolása is halálos a baziliskusz számára.

**RPG:** A közismert szömyeteggel minden fantasy szerepjátékban találkozhatunk. Van ahol intelligens, társadalmakat rejtve irányító zsarnok (**Palladium**), van ahol állatias ragadozó (**AD&D**). A különböző legendás fegyverei közül (kővéváltoztató pillantás, dermesztő süvöltés, mérgező lehelet és érintés) hol ezt, hol azt hagyják ki a szerzők. A leírások azonban leginkább a külső felépítésben térnek el. Van, ahol kakasszerű lény, kígyófarokkal, máshol kígyótestű, szárnyas, tollas szörny, míg a legtöbb játékban leginkább sárkányhoz hasonlító szömyeteg.

Így van ez az AD&D-ben is, ahol a baziliskusz három fajtáját különböztetik meg: a baziliskuszt (*lesser basilisk*), királybaziliskuszt (*greater basilisk*) és a fekete sárkány és királybaziliskusz nászából származó drákoliskuszt (*dracolisk*). A baziliskusz egy nyolc lábú, barnás-sárgás, két méter körüli gyíklény, a királybaziliskusz hasonlóan néz ki, mint alacsonyabb rendű társa, csak éppen három méter körüli. A drákoliskusz sötétbarna, sárkányyszerű szörny, hat lábán gyorsan szalad, csökevényes szárnyai val rövid távokat repülve is megtehet.

**Ötletek baziliskusz-vadászoknak:** Stratégiánkat befolyásolja, hogy a milyen baziliskuszzal kerülünk szembe. A „hétköznapi” baziliskusz esetén csak a kővéváltoztató pillantástól kell tartanunk, királybaziliskusz esetén számolnunk kell a mérgező érintéssel és lehelettel is. Ha drákoliskusszal hoz össze a balsorsunk, akkor a savlehelettel is tartanunk kell.

Minden esetben jól jön, ha van nálunk tükör. A baziliskuszok a saját pillantásuktól kővédermednek, bár ez a módszer nem mindig jön be, mert ezek a szörnyek nagyrészt rövidlátóak.

Lehet próbálkozni a kakaskukorékolással is, azonban, hogy ez hatásos-e, nem tudom...

Nyilvánvalóan remek módszer, amit Drizzt Do'Urden, Salvatore híres éjtündéje használt. Mágikus sötétséggel fedte le a baziliskusz fejét, megfosztva őt legfontosabb fegyverétől: a halálos pillantástól. Lehetséges még célzott támadással kilőni a baziliskusz szemét, bár ez egyrészt kis célpont, másrészt ellenállóbb, mint hinnénk.

**Mesélőknek:** A baziliskusz értelem nélküli ragadozó, ennek megfelelően játszunk ki. Legfeljebb állati ösztönei segíthetnek neki abban, hogy elkerülje a csapdákat, nem pedig megfontolt, ravasz logikája (ez nem igaz a drákoliskuszra, amely már figyelembe vehető intelligenciával rendelkezik).

A baziliskuszok nyugodt, lassú teremtmények. Hetekig képesek táplálék nélkül meglenni, ezért ideális „dungeon” és kincsörzö szörnyek.

Fontos, hogy vigyázzunk a baziliskusz felhasználásával. A kővévált kalandozót nehezebb visszahozni a mesébe, mint a halottat. Egyrészt a Felélesztés (*Raise Dead*) 5. szintű papi varázslat, míg a Kőből hússá változtatás (*Stone to Flesh*) 6. szintű, másrészt könnyebb egy holttestet szállítani, mint egy kőszobrot.

**Kalandötletek:**

– Ahstagar mély erdőségében kalandozó csapat olyan helyre érkezik, ahol a fák levéltelenek, a fű kiégett, és mintha sav marta volna fel az erdőtalajt. A továbbinduló kalandozók nemsokára egy csodálatosan kidolgozott szoborra bukkanak, ami egy fának támaszkodva egy bokorra néz. Közélebb lépnek, hogy megvizsgálják a műalkotást, amikor az erdő mélyéről, iszonyatos süvöltést hallanak...

– A csapatnak meg kell szereznie egy kegytárgyat, amiről úgy hírlik, hogy az elhagyatott romvárosban található meg. Csakhogy a romok között baziliskusz lakik, vagy legalábbis így mondják a romvárostól tizegynéhány mérföldre levő városka lakói. Az útnak induló csapat valóban számos szobrot talál, és nemsokára rájuk támad a baziliskusz, ami azonban nem pusztul el tükörképétől.

A romvárosban menekült Sheranul, a gnóm illuzionista – hogy biztonságba tudja magát –, kitalálta, hogy szobrokat állít fel a romvárosban, és illúzióval baziliskuszt hoz létre, ezzel ríogatja a kíváncsi kalandozókat.





## A Főnix

*Hamvából életre kelő csodamadár*

**Mitosz:** A főnix ismert mitológiai lény, a legyőzhetetlenség és halhatatlanság jelképe. HERODOTOSZ, a híres görög így írja le a főnixet: „...én természetesen még sohasem láttam, csak képről ismerem. Ugyanis a heliopolisziak szerint csak ritkán jelenik meg, éspedig minden 500. esztendőben, amikor apja meghalt. Ha valóban úgy néz ki, ahogyan én a képen láttam, akkor tollai részben arany-, részben vörös színűek. Alakja és formája szerint a sashoz hasonló. Azt mondják róla, amit azonban én nem hiszek el, hogy Arábiából jött ide s magával hozta nyrrhába burkolt apja tetemét, hogy Héliosz templomában eltemesse. Ezt a következőképpen hajtotta végre. Először is nyrrhából hatalmas tojást formált, azt kivájta és belehelyezte apját. Ezután a tojást nyrrhával ismét lezárta. Most már a tojás súlya apjával együtt éppen olyan nehéz lett, mint előzőleg volt. Ily módon bebukkolva vitte el Egyiptomba Héliosz isten templomába.”

A csodamadár legendája az egyiptomi boine-re vezethető vissza. A görögök írták le ennek alapján a phoenix-et, majd a reggeli nap vérvörös fényéből születő mítikus madár alakjából jött létre a hamvából feltámadó főnix története. De adjuk át a szót FRANZIUS FARKAS-nak, idézzünk az EGY JELES VAD-KERT, AVAGY AZ OKTALAN ÁLLATOKNAK... 1702-ben megjelent könyvből:

„...Ilyen formán, hogy jó leve megérezően az ő halálának közelítését, igen meleg fű-szerzámokból, úgy mint Káfiából, Mirhából, Aloesből, s több effle ritka nemű drága tsemetekből, a mellyek könnyen meggyűladhatnak, magának egy fészket készít, annakutánna bé-ül a fészekbe, s úgy várja hogy meg gyűljön, és meg-gyűladván maga is fészkevel porrá ég. Es minekutánna meg-ég a Fénix, a hamvából terem el-sőben egy néminemű férgetske, a férgetskeből nevekedik osztán az elébbihez hasonló új madár...”

Az ókori kínai mitológia csodamadarát, a Feng-Huang-ot is főnixként emlegetik az európaiak. A keleti főnix, az öt őselem szerinti osztályozásban a tűznek felel meg. E csodálatos madárnak kakascsőre van, begye a fecskéé, nyaka kígyóé, a testén sárkányéhoz hasonló minták láthatók, farka halé, hátulról az egyszarvú csi-linhez hasonlít, háta a teknősbékáé. A feng-huang a béke és felvirágzás jele, a sárkánnyal (lung) együtt az uralkodó jelképe.

Bizonyos ábrázolások (amelyeken a feng-huang fején hosszú szárú, háromágú fésűt láthatunk) arra engednek következtetni, hogy a főnix a napnak, de mindenekelőtt a jinnek, a női princípiumnak a szimbóluma.

A kínai mitológiában a főnix a madarak ura.

**RPG:** Az ismert mitológiai csodamadár megtalálható a legtöbb fantasy szerepjátékban, de más (például kiberpunk: Shadowrun) típusú RPG-ben is találkozhatunk vele. A főnix legendáját nehéz beilleszteni a játék rendszerekbe. A legtöbb játékban éppen ezért merőben más története van a csodamadárnak. A valósághoz legközelebb talán a Rolemaster leírása áll. A halálát megérző madár máglyát épít magának, és lángra lobbantja magát. A lassan hülő hamu melege pedig életben tartja a márványburkú tojást, melyből nemsokára egy fiatal főnix röppen majd az ég felé...

Az AD&D-ben is megtalálható a főnix, a külső létsíkok teremtményeit egybegyűjtő Szörnykönyvtárban írják le. Itt a főnix egy hatalmas természetű, ragyogóan tarka tollú csodamadár. Karmai és csőre ibolya színűek, szeme akár az izzó rubin.

**Ötletek főnix-vadászoknak:** Amennyiben jó jellemű karakterrel játszunk, nem kell attól tartanunk, hogy szembekerülünk egy főnix-szel. Ezek (az AD&D világában nem csak egy főnix él) a madarak az igazság bajnokai, a halhatatlanok hatalmával rendelkező (bár halandó) mennyei teremtmények.

Ha nem vagyunk teljesen ártatlan bárányok, akkor lehet félnivalónk a csodamadártól. Kevés lény van az AD&D-ben, amely olyan hatalmas, mint a főnix. Ez a csodamadár démonokkal és ördögökkel is harcba száll, és csak ritkán kerekednek felébe.

Karmával és csőrével is képes komoly sebeket okozni, azonban veszélyessége mágikus erejében rejlik. A tűzvarázslatok mestere, képes parancsolni a lángoknak: tűzfalal vonhatja körbe magát, lángoszloppal támadhat ellenfeleire. Képes fényt teremteni, vakságot kelteni, megváltoztatni környezetének hőmérsékletét, bármikor láthatatlanná válik, polimorfizálja magát, és mindezenfelül illúzió varázslatokkal bombázza ellenfeleit.

Csak rendkívüli erejű mágikus fegyverek ejtenek rajta sebet, az ismert varázslatok nagy része hatástalan ellene. Vércseppjei lángra lobbannak, és megégetik támadóit. S ha reménytelen helyzetbe kerül, tűzvihart támaszthat maga körül, melynek semmihez sem fogható pusztító erejével saját magát és támadóit is megsemmisíti. A hamuból azonban nemsokára egy új főnix emelkedik fel.

A főnix elleni harc előtt feltétlenül szükség van tűz ellen védő varázslatokra. A varázslók és papok készüljenek fel, hogy semlegesíteni tudják a csodamadár varázsképeit (ami nem lesz könnyű).

**Mesélőknek:** Főnixet csak nagyon magas szinten építsünk be a mesénkbe. Ha a csapatot támogatja, akkor nehéz lesz ellenfelet találni neki (vagy az ellenfél hamar kiirtja a partit, és aztán mesélhetjük magunknak a főnix és a szörny harcát). Amennyiben a parti ellen vetjük be, akkor szinte biztos, hogy véget ér a mesénk. A fent említett tűzvihar, amit a főnix halálakor megidéz átlagosan 130 pontot sebez körönként...

Kialakíthatunk olyan társadalmakat és vallásokat, amelyek tisztelik a főnixet. Ilyen vallás lehet a tűzisten hite, vagy a halál és újjászületés ciklus istenéé. Tűzvarázslók rendjének ideális jelképe a főnix.

**Kalandötletek:**

– A Kékmadárhoz hasonló történetet kreálhatunk a főnix felhasználásával, ugyanis a csodamadár szárnyának érintésével beforrasztja a sebeket (Könnyű sebek gyógyítása (Cure Light Wounds)), és ha valaki megérinti a főnix tarját, az megszabadul betegségeitől (Betegség gyógyítás (Cure Disease)).

– Egy misztikus, ismeretlen eredetű ziggurat felfedezésekor a csapat egy hihetetlen erejű ősmiával kerül szembe. A harc közben megsebesülő karakter(ek) különös betegségbe zuhannak, testük lassan rothadni kezd. A hagyományos Betegség gyógyító varázslat csődöt mond. Ha ezeket után a csapat megkeres egy bölcset, vagy egy főpapot, a tanács úgy szól: „Csak az segíthet, aki akkor születik, amikor elpusztul.”

Az út a főnixig hosszú és veszedelmes.

– Mesét építhetünk a főnix egy másik különleges képességére is, arra, hogy ha táncolni kezd, akkor 40. szinten semlegesíti a mágiát.

A csapatunk varázslójának mesterét különleges mágikus börtönbe zárja egy másik varázslóiskola magisztere. Az energiafalat a leghatalmasabbak sem képesek megsemmisíteni. De ha egy főnix táncba kezdene...

– A mindig bevethető ötlet: egy alkimistának szüksége van egy ritka tárgyra. A főnix tollai gyógyító italok és tárgyak megalkotásához kelhetnek. Vigyázzunk, a jó papi rendek, a tűzisten szolgálói, és a druidák nem nézik jó szemmel a főnix vadászatot.

- mmi -





*A Bölcsnek*

Sylva Theomer, a Bátorhold magazin házi bölcs nem csak az újság címeire írt kérdésekre válaszol, hanem a Illyés Gyula könyvesboltban (Budapest, VI. ker., Andrásy út 16.) elhelyezett bűvös ládában találtakra is. Sajnos a láda szeszélyes természetű miatt – és, hogy biztosan megkapd a híres Bölcs választát – érdemes megcímzett és felbélyegzett borítékot is mellékelni.

*Sylva Theomer*



# TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

## BEVEZETŐ

*Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bátorhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Tülélők 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 maradtok, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni – egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatással 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 játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:*

**Beholder Bt.**  
**1680 Budapest,**  
**Pf. 134.**

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

**Információmorzsák:** Megerősítettnek tűnik a hír, hogy bizonyos számú forduló után a játékosoknak lehetősége nyílik szövetségek létrehozására, ún. Közös Tudatok formájában. A K.T. pontos előnyeiről még nincsenek híreink, de annyi bizonyos, hogy végre hivatalossá teszi a már eddig is létező érdekcsoportosulásokat. Kíváncsian várjuk az Árnymanó Érdekvédelmi Szövetséget, a Ghallai Alakváltók Szövetséget, és az összes többi csapat hivatalos regisztrációját.

Még egy örömhír a veterán játékosok számára: nagyrészt megoldódott azoknak a problémájuk, akiknek sokszor kevés a 20 parancs. A 40. forduló tájékától mindenki beállíthat olyan parancsokat, amelyek automatikusan végrehajthatók a forduló elején és végén, anélkül, hogy az UL-en külön ki kellene őket adni.

Hamarosan felnőtte érnek az első mutáns gyermekek, és megkezdik ghallai kalandozásukat. Remélhetőleg sikerül a büszke anyákat meginterjúvolni, és a riportot a Ghalla News hasábjain leközölni.

## Setét Patkány Naplója

422. Nap

Jó helyen táboroztam le, senki sem botlott belém. Sajnos egyre inkább tapasztalom, hogy kezd hírem lenni. Ez pedig egy árnymanónak nem a legjobb dolog. Az a jó tulajdonátrendező, akiről nem is tudják, hogy létezik. Mindig ezt mondogatták nekünk az iskolában. (Szeretnék itt eloszlatni egy közkeletű szóbeszédet, miszerint az árnymanókat bölcsödés koruktól kezdve lopni tanítják. Ennek a rosszindulatú pletykának én vagyok az élő cáfolata. Tanulmányaim során soha egy szó sem esett a lopásról, mi csak a tulajdonátrendezés fortélyait tanultuk meg, azt viszont, bevallom, igen magas fokon.) Rólam sajnos egyre többen tudnak, ez árt az üzletmenetnek. Talán nevet kellene változtatnom. Sajnos nem jut eszembe semmi normális név, maradok a Setét Patkánynál. Egyre több mentális fenyegetést kapok, főleg kobudera, meg egyéb erkölcsbajnokok zaklatnak. Ha komolyan venném őket, egyfolytában a gatyámat kellene váltogatnom. Szerencsére a rejtőzködésben is nagymester vagyok. Nincsen, aki megtalálna, ha én nem akarom. Biztos, ami biztos, ezentúl ha csak tehetem,

**Fantasy Szerepjáték-talalkozás**  
**Helyszín: U. M. 1001/18 - 19.**

**Szerepjáték-bemutatók, előadások,**  
**író-olvasó találkozók,**  
**filmvetítés, neves vendégek**

**Egy kis ízelítő:**  
**Ujthús, MegaTraveller,**  
**Dark Conspiracy,**  
**Shadowrun, Cyberpunk,**  
**Legs from the Floating Vagabond,**  
**Call of Cthulhu, D&D**

**Részvevőknek és előadóknak**  
 jelentkezni a következő címen lehet levélben:

**A Hatalom Harcosai Szerepjáték Klub**  
 8360 Heszélyvár, Kocsorh u. 60.

effélenyugodt helyeken tábo-  
rozok. Óvatos árnymanót  
még nem vert hátba kobude-  
ra, ahogy a nénikém szokta  
volt mondogatni.

A reggeli teendőimet talán  
már alva is végig tudnám csi-  
nálani. Felkelés, rendrakás a  
zsákban, gyógyfüvek keres-  
gelése, ima Leahhoz, hogy  
gyógyítson, még egy ima  
Leahhoz, hogy gyógyítson,  
indulás. Kezd unalmassá vál-  
ni. Legközelebb majd csak az  
imák után rakok rendet a zsá-  
komban. Megpróbáltam  
megcsinálni néhány ubuk do-  
bonyilat a múltkor szerzett  
alapanyagokból, de nincsen a  
közben egy bozót se. Leg-  
alább egy órát kellett tölte-  
nem a keresgéssel. Mind-  
egy irány kelet, irány a mo-  
csár. Minden lépésnél elgon-  
dolkodtam, hátha a végze-  
tem felé indulok. Már a sű-  
versemet is megúrtam:

*Elhunyt egy árnymanó,  
Táposok vezére,  
Ezrek siratják,  
Hiába hullt hősi vére.*

A verssel csak az a baj,  
hogy illet senki nem írta az  
én síromra rajtam kívül. Azt  
pedig nem hiszem, hogy a ha-  
lálom előtt még lenne időm  
összeütni egy sírkövet. Tar-  
tok tőle, hogy a sírfeliratom  
valami ilyesmi lesz:

*Kinyuvadt a kis piszok,  
Lent fekszik a sárban,  
Örüljete, népek,  
Cuccotok biztonságban.*

Na nem, ezért nem vagyok hajlandó odadobni  
az életem, csak azért se fogok meghalni. Legfel-  
jebb majd bátran elfutok az elől a szintszívó elől.  
Peckesen lépkedtem előre, amikor szembejött  
velem valami kis menyétféle ragadozó. Nekiké-  
szülődtem, hogy egy jó nagyot belerúgjak, csak  
hogy lássa, ki a főnök. A kis mocsok kinyitotta a  
száját és lángnyelvet köpött rám. Leégett a kis  
bekecsem, amit ubukbőrből készítettem. Két csa-  
pás a göcsörtös bunkóval, aztán vizslát pirome-  
nyét. Lassan kihunyt a szőrének izzása, meg  
mertem fogni. Még mindig meleg volt. Pusztá  
tudományos kíváncsiságból felboncoltam, és a  
hasában találtam két izzó követ. Gyorsan becsö-  
magoltam egy rökáprány levelébe, aztán be-  
raktam a zsákomba, valamire csak jó lesz. A tá-  
volban már tisztán kivehető az ingovány. Erőt  
kell gyűjtenem, gyorsan leültem ebédelni. Áttúr-  
tam a zsákomat, sajnos, nincs nálam semmi kaja.  
A pakolás zajára előmerészkedett egy jókora  
zsákgyík, durr egy nagyot a fejére. Ritka cseme-  
gének számítottak ezek annak idején a falum-



ban, persze nekem mindig csak a farka vége ju-  
tott. Most egy egész zsákgyíkot fogok befalni.  
Gyorsan kibeleztem, aztán megtömtem ízletes  
füvekkel. Előraktam a zsákomból a pirkitekét,  
leraktam a földre, aztán egy nyárson fölé tartot-  
tam a gyíkot. Jó ropogásra sült, meg is szenese-  
dett egy kicsit a hasa. Mennyei lakoma voltam.  
Bőfögtem pár percig, de sajnos muszáj volt to-  
vábbbindulnom.

Pár mérföld múlva beértem a lápba. Bonyók,  
itt még bűdösebb van, mint a te bocskorodban.  
Nem hittem, hogy rosszabb szag létezhet, mint a  
tied. Óvatos léptekkel merészkedtem előre, ne-  
hogy elnyeljen a láp. Eddig sem gondoltam,  
hogy a Túlélők Földje kedves hely, de ez a mo-  
csár mindenen túltesz. Ehhez képest a Nyugati  
Trollkeltető Zóna vídampark. Rothadó állattete-  
mek, zöldessárga posvány, köd borítja a messze-  
séget és ez a szag! Nem tudom, mi élhet ilyen vi-  
déken, de nem is szeretnék megismerkedni vele.

Amilyen szerencsém van, rögtön nekem esett  
valami. Alig vettem észre, ahogy a zöldes színű  
vízből kiemelkedett egy sárgás embriószerű  
alak. Nem volt túl behízelt látvány, kinyújtotta  
a nyelvét és megpróbált elkapni. Csak sűrűlt ve-

le, alig éjtett sebet rajtam.  
Annál súlyosabb volt a  
mellékhatás, bizsergést  
éreztem a halántékom tá-  
jékán, és szinte tapintha-  
tó volt, ahogy elszállt a  
varázshatalmam. Ez még  
semmi, de ahogy én  
vesztettem a varázserő-  
met, ő még nagyobb és  
erősebb lett. Mit képzél  
ez a kis piszok, nem elég,  
hogy engem gyengít,  
még nő is tőle? Ebből  
elég, elő a bunkót. Hatal-  
masakat csaptam rá, nem  
kellett neki sok, elfutott.  
Á, már emlékszem. Ez az  
a mítikus lény, amelyik  
állítólag végzett a Piros  
Pöttös Sárka Csíkos Kö-  
penyű Varázslók teljes  
tanácsával. A legenda  
szerint ez volt az egyet-  
len varázslóiskola, ame-  
lyiknek csak kobuderák  
lehettek a tagjai. Sanda-  
képű Lutymák, a csava-  
ros eszű árnymanó hős  
elfogott egy téfea mago-  
fluxot (ilyet vertem meg  
én az előbb). Elcipelte a  
P.P.S.Cs.K.V. tomyába,  
és szabadon eresztette. A  
téfea hatalmasra dagadt  
a magába szívott mági-  
kus energiáktól, a kobu-  
derák meg nem tudtak  
végezni vele. Lutymák  
kacagva nézte a fejlemé-

nyeket, aztán még idejében kerekelt oldott. A ko-  
buderák szerint ez csak mese, de íme a bizonyí-  
ték, hogy a magoflux létezik.

A magoflux-tetem felett tündöttem, amikor  
trappolást hallottam a távolból. Előraktam a  
bunkómat, megigazítottam a bőrpáncélotam,  
vártam a találkozást. Elég magasnak tűnt a köze-  
ledő szörnyeteg. Ahogy közelebb ért, láttam,  
hogy nem is egy lény. Valami zöld köpenybe  
burkolózott alak ült egy goldugar hátán. Felvi-  
lágosított róla, hogy ez a Yaurr királyság nyugati  
határa, ő az egyik határőr-mágus. Megkérdezte,  
hogy becsületes vagyok-e, természetesen igennel  
feleltem. Látom, árnymanó vagy – mondta. –  
Ugye te nem szoktál lopni? – Ööö, nem – vála-  
szoltam. Na jó, bejöhetsz a birodalom területére.  
Megkérdeztem, honnan szerezte a hátasát. El-  
mondta, hogy bárki könnyen befoghat ilyet, ha  
jártas a szörnyismeretben és a csapdakészítés-  
ben. Paff, ez pont két olyan dolog, amihez én  
szinte egyáltalán nem értek. Ideje lesz fejlesz-  
getni ezeket a képességeimet is. Csak elképze-  
lem, milyen csodás lehet mondjuk egy alpesi te-  
henet vezetni a csatába. Két helyet is mondott,  
ahová érdemes lenne elnézmem, jó messze van-

nak, vagy negyven mérföldre kelet felé. A kellemes beszélgetés után találkoztam egy varkaudarral is. Agyhiányos lopógépnek nevezett. Most már nem sérteget többet becsületes árnymanókat. Sikerült találnom egy nyugodtabbnak tűnő helyet a mocsárban, elég puha is. Sajnos amikor lefeküdtem, megmozdult, hát nem pont egy agglomerátorra feküdtem rá! Gyorsan leléceltem és kerestem magamnak egy kellemesebb táborhelyet. Még mindig tombol bennem a szőrös pók mérge. Mikor lesz már ennek vége?

#### 431. Nap

A reggeli ceremóniák új dologgal bővültek. A pirkít és néhány kellemes fű segítségével remek teát tudok készíteni magamnak. Ez a pirkít csodálatos dolog, mintha örökké tartana. A tea élvezetét elrontotta egy hangosan büzzögő acéldarázs, elhallgattam. Elkészítettem végre az ubuk dobónyilakat, van hat, a fél napom elment vele. Nem hiszem, hogy egyhamar elfogyának. Pár órát kajaszerezéssel töltöttem, találtam egy mayuto-bokrot. Hát, nem egy töltött zsákgyík, de a semminél jobb.

Indulás körbe a mocsárban, hátha találok egy szintszívót. A félelmemet kezdi felváltani az elkeseredettség. Lehet, hogy nem is lakik szintszívó a mocsárban? Felteszem, Smack, aki azt mondta, hogy itt laknak a szintszívók, most nagyokat röhög a markába. Befejeztem néhány dolgot, amit tegnap félbehagytam. Lenyomtam a téfeát és az agglomerátort. Kivégeztem egy umor pióciát is.

Kezdek depresszióba esni. Ez a mocsár igazán nem valami vidító hely. Idejövök, hogy leölessem magam egy szintszívóval, aztán meg se akarnak ölni. Persze annak a bunkó trollnak rögtön sikerült találnia egy szintszívót, amint betette ide a lábát. Mi ez, ha nem etnikai diszkrimináció? Már-már kezdtem azt hinni, hogy jobbra fordulhat a sorom, aztán tessék. Így visszatekintve az életemre, nem sok jó volt benne. Először is, árnymanónak születtem, ez szerintem egy életre elég balsorsból. Aztán ott volt a bátyám. Általában is elég egy visszataszító alak volt, de bátyának egyenes rettenetes. Kinyomták a fél szemem, rámragasztották ezt a hülye nevet, sose adtak a zsákgyíkból. Sikerült a legtáptalanabb isten szolgálatába szegődnöm. Nincs megállás, egyfolytában rossz nekem. Nem baj, majd hatalmas leszek, és akkor bosszút állok az egész világon. Addig is mindenkitől ellopok mindent. Jár nekem, ők biztos azért tudták megszerezni, mert szerencsájuk volt. Bármi van bárkinél, az jár nekem.

Hiába fantáziálok, ebben a mocsárban kalandozó sincs, akitől lopni lehetne. Meg szintszívó se, aki itt egyedül szív, az én vagyok.

Egyre nehezebben bírom el azt a sok ócskaságot, amit cipelek, fekvőtámaszoztam egy párat lefekvés előtt.

#### 440. Nap

Ebben a mocsárban nem lehet sokáig kibírni. Nem tudtam nyugodtan pihenni se! Bekaptam három gyöngymangót, lényegesen javított a gyomrom állapotán. Az a baj, hogy sajnálom az időt a vadászatra, ennek következtében egyfolytában éheznek. Ezek a gyöngymangók csak gyorssegélynek voltak jók, máris újra üres a gyomrom.

Unottan róttam az ingoványt. Biztos, hogy erre nem lakik semmiféle szintszívó. Már minden bokrot ismerem, harmadszor megyek ugyanarra. Egy gyíkember hátbadőfött, de a visszakezes pofonomtól elszállt. Persze, mert a göcsörtös bunkóval adtam. A távolban mozgást láttam, egy varkaudar éppen Pinyó barátom táborhelyét próbálta becserkészni. Gyorsan pépesre vertem, ne háborgassa a békésen szundikáló kalandozókat. Pinyó csomagjából elvettem a védelemért járó díjat, egy gyöngymangót. Lehet, hogy ő csak egy köszönömöt akart volna adni, de nem volt sok beleszólása az ügybe. Találkoztam Xenival is. Kérdeztem, hogy nem látott-e szintszívót a közelben. Az meg mi? – válaszolt. Vagy tényleg nem tudja, vagy nem akarja megmondani, szerintem az utóbbi. Jön még kobudera a szögesbunkó! Ez csak olyan szólás volt mifelénk, Xenia nem is kobudera.

Sétáltam a mocsárban, és hangosan kiáltoztam: Szintszívó, gyere ide, ha mersz! Gyere, ha nagy legény vagy, és szívjál rólam szintet! Ez utóbbi ugyan nem túl értelmes, de remélem bedühödik annyira a szintszívó, hogy nekem essen. Sajnos nem kellett sokáig várnom. Először csak azt éreztem, hogy végigfut a hideg a hátamon. Aztán felállt a talpamon a szőr. Aztán valami furcsa szagot éreztem, olyan volt egy kicsit, mint a dohos föld. Sajnos nagyon jól tudtam, hogy ez nem a föld szaga, hanem a túlvilágé. A zöldesfekete tócsák között egy alak imbolygott felém. A ködben nem lehetett kivenni pontosan, elmosódtak a határai. A félhomályban valami lazán emberformájú feketeség sejtett. Közeledett felém. Csontomig hatolt a hideg, a halál lehelete csapott meg. Alig bírtam megmozdulni, de gyorsan elbújtam egy rufurga cserje mögé. Az árnyalak egyre közeledett. Odaért a cserje elé, ha kinyújtottam volna a kezem meg is foghattam volna, ha anyagból lett volna. De nem abból volt, még így karnyújtásnyi távolságból is elmosódtak a körvonalai. A teste kissé átlátszó volt. Mozdulni sem tudtam a hidegtől, ami belőle áradt, meg persze a félelemtől is. Megállt. Én összecsináltam magam. Szaglászni kezdett az irányomban. Én még egyszer összecsináltam magam. Aztán lassan, vissza-visszanézve eltávolodott. Órákig mozdulni se bírtam, csak kuporogtam a cserje tövében. Miután összeszedtem a bátorságom, kimostam a gatyámat az egyik tócsában. Nem lett sokkal tisztább. Mondd Leah, komolyan gondoltad Te ezt a dolgot? Nem lehetne valami mást leölni inkább? Mondjuk egy rambó bogarat? Hidd el, sokkal többen szolgálnának, ha az lenne a feladat. Semmi válasz. Válaszúton álltam, vagy szembenéztem ezzel a túlvilági szömyeteggel,

vagy visszatérek a Blöfftentő Szellem hitéhez. Az első nem túl vonzó, de a második se. Az a baj, hogy a Blöfftentő egyáltalán nem adott semmilyen varázslatot, és még bosszút se állt, amiért áttértem Leah hitére. Sajnos, nincs választásom. Lássuk a szintszívót. Jó, de csak holnap.

Most kétszer próbáltam nyugovóra térni egy agglomerátoron. Gyakorlottan futottam el mindegyik elől. Van azért valami jó is az életemben, végre kitisztult a méreg a szervezetemből.

#### 449. Nap

Eljött az igazság pillanata. Szembe kell nézmem a szintszívóval. Gyerünk oda, ahol tegnap ólálkodott. Valahogy nem nagyon tudtam rávenni magam a dologra. Kezdem úgy érezni, hogy ez az egész istenhit nem árnymanóknak való dolog. Sajnos én már elköteleztem magam, nincs mit tennem. Bátorság, mondogattam magamnak. Nem használt sokat, sőt. Elindultam dél felé, nem kellett sokat mennem, már várt rám. Gyorsan megsoroztam ubuk dobónyilakkal. Felvisított fájdalomában. Ez a halálon túli fájdalomkiáltás szörnyűbb volt mindennél, amit eddig el tudtam képzelni. (Még annál is, hogy elfelejtek lopni.) Hörögve indult felém. A csontszabályamat kaptam elő. Reméltem, hogy az anyagtalansággal jobban lehet vágni, mint ütni. Ütöttem vágtam, ahol értem. Ő sem kímélt, nagyokat csapott felém. Amikor megérintett, iszonyatos hidegség áradt szét a testemben, mintha az életem kezdett volna elfolyni. Am ekkor zöldes fény gyúlt ki a nyakamban lógó koponya szimbólumban. Melegség futott szét bennem, Leah megvédelmzett! A szintszívó még próbálkozott párszor, de a hatás ugyanaz volt. A következő csapásaim a végét jelentették. Ezt csinálja utánam egy Raia-hívő kobudera! Mégiscsak nagy hős vagy te, Setét Patkány! Gyorsan felkaptam az ektoplazmáját és dülledő mellkassal elindultam az oltár felé. Közben intettem Pinyónak, visszamosolygott, úgy látszik, még nem vette észre a hiányt. Xenia nagyban szuszogott a táborában. Gyorsan felkaptam két lila brekk combot a motyójából, nála csak megromlott volna.

Úgy el voltam telve magammal, hogy mindenbe belekötöttem. Az eredmény Setét Patkány-Szörnyek 4:0. A szömycsapat tagjai voltak: varkaudar, agglomerátor, rájanyék, kaszabolósáska. Kezd helyreállni az önbecsülesem.

Lefekvés előtt gyorsan elbeszélgettem Smackkal, persze mentálisan. Megállapodtunk, hogy én leszek Leah pápája. Ő a gatini egyházmegeye püspöke. Aki nem ért egyet velünk, azt elküldjük Leahhoz, hogy tárgyalja meg a dolgot személyesen vele. Az ilyen napokért érdemes élni. Mossollyal az arcomon aludtam el.

S.P.





TM

## 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 trológiáján, a modern irodalom legnépszerűbb fantasy művén alapul.

## EGY JÁTÉK MIND FELETT

1994 tavaszán megjelenik

# MAGYARUL!



## A VILÁGÉGÉS

Dornodon tűnődve bámulta az asztalon fekvő, hatalmas fekete gyémántra emlékeztető követ. – Úgy látszik, ez a kedvenc alakja. – gondolta. A Zan képes volt formáját tetszés szerint változtatni, hol egy cseppnyi halálos méreggé, hol egy síró csecsemővé, hol könnyű szellővé változott át. Ahogy céljai megkívánták, ha egyáltalán mondhatjuk azt, hogy céljai vannak egy nexusnak, egy, a mágikus energiákhoz közvetlen csatornát jelentő idegen anyagiasulásnak. A Sötétség Főmágusa már megfigyelte, hogy a Zan viselkedését, alakváltozásait a környezete, a körülötte lévők gondolatvilága, érzelmei és az erősebb jelleműeknek a vágyai, akaratai is nagyban befolyásolták. Ez megelégedéssel töltötte el – a gyakran megjelenő fekete drágakő-alak az ő dominanciáját bizonyította a nexus irányításában. Évek óta próbálta már megfejtetni a Zan titkát, remélve, hogy a normál világ számára teljesen idegen valami felépítésének megismerésével uralmat nyer fölötte. És most, annyi idő eltelével ébredt csak rá, hogy valójában lényegtelen, a Zan egy idegen, esetleg gondolkodó létforma-e, egy tökéletesen hihetetlen konstrukciójú varázsszék, vagy egyszerűen csak egy különös energia-koncentráuma az idő-mágia kontinuumnak. A fontos az, hogy használni tudja. Lassan végigsimította hosszú, ráncos bőrű kezével a kő sima felületét. A következő pillanatban intenzív hóhullám söpört végig a karján – a Zan felismerte mesterét. Hamarosan elérkezik az ideje, amikor ezzel a fantasztikus kulccsal kinyithatja a mágikus energiák végtelen óceánjára nyúló kaput – és attól kezdve már senki sem állíthatja meg a halhatatlanság felé vezető úton.

A varázsló összehúzta a hosszú, fekete köpenyt vézna testén. Mostanában egyre gyakrabban fázott. A Zan használata testet-lelket meggyőző erőpróba volt, és minden alkalommal úgy érezte, a kapott hatalomért léteesszenciájának egy részével fizetett. – Talán egy kicsit túl hideg Ghalla éghajlata – gondolta. – Talán egy kis meleget kellene csinálni. – Elmosolyodott, ahogy kinézett tornya csúcsos ívű ablakán. A kék égen úszó báránylehek alatt nagy, fekete füstgomolyok gyülekeztek, a távolban zajló háború első jelei. A Sötétség Birodalmának seregei nem haladtak olyan jól, mint Dornodon szeretné volna: az Ezüst Mágusok lépten-nyomon meghiúsították a terveit. Itt az ideje, hogy személyesen vegye kézbe a dolgokat. A Zant a varázsköpeny számtalan zsebeinek egyikebe mélyesztve, a padlóra rajzolt vörös körbe lépett, és kimondta a teleportáció varázsszavát.

A hatalmas sátorban nyüzsgő varázslók mind elcsendesedtek, ahogy megéreztek mesterük félelmetes erejű aurájának jelenlétét. Lehajtott fővel álltak, ahogy a teleportkörben álló főmágus lassan végighordozta a tekintetét rajtuk. Ez volt az első alkalom, hogy személyesen is meglátogatta a hadszínteret, de ezt még jónéhány másik alkalom is fogja követni. A novíciusok hosszú, fehér, még fiatalnak látszó ujjaitat görcsösen kulcsolták össze. Fekete köpenyükön csak néhány, kisebb védőréna parázslott. Az öregebb, rangosabb mágusok sárga, aszott arca ki sem látszott a csuklyáik árnyékából, vézna alakjukat tekintélyt parancsoló mágikus erőteret vette körül. Az egyik alak alig láthatóan megrezsent. Ahogy a Sötét Mester jobban rákoncentrált, mesterségesen tökéletesített mágikus érzékszervei mindent rendben találtak, hatodik érzéke azonban mást sugott. Hirtelen elhatározással a zsebébe nyúlt, és ujjait a Zan köré fonta. A nexus most valamilyen puha, meleg, gömbölyded alakot vett fel. A kapcsolat azonnal létrejött, és Dornodon szeme előtt a következő pillanatban a fekete kámzsás alakok között már egy fehér aurájú, életerős férfi alakja állt a töpörödött, megkínzott testű fél-élőholt helyén. Körülötte irdatlanul erős álzácvarázslat lebegett, olyasmí, amelyen szinte semmilyen mágikus észlelés sem képes áthatolni, és amely megidézésére csak a leghatalmasabbak képesek. A férfi átható pillantásával egyenesen Dornodon zsebbe süllyesztett kezét nézte. Még nem fedezte fel, hogy álcáján átláttak, de

ez másodperceken belül meg fog történni. És akkor egy szemvillanásan belül eltűnhet...

A sátorban állók csak annyit láttak, hogy Mesterük jobb keze megmozdult. A következő pillanatban már egy hatalmas, szürke füstből álló démoni fejre emlékeztető valami száguldott egyik társuk felé. A fej pillanatnyi létezése alatt dinnye nagyságúrol majdnem két méter átmérőjűre duzzadt, és amikor a kezeit kétségbeesetten felemelő varázslóhoz ért, egy irtózatosszerű dörrenéssel kettéharapta azt. Amikor az ezt követő vakító villanás után a jelenlevők újra visszanyerték látásukat, szerencsétlenül járt társuk helyén csak egy kevés szürke por szállingózott. A csendet a Sötét Úr törte meg.

– Azonnal hozzanak egy Leah főpapot, kösse meg a kém távozni készülő lelkét, és tudjon meg tőle *mindent*. – ahogy néhányan elsiettek, hogy parancsát teljesítsék, a szikrázó szempár a hadműveletet irányítója, Fekete Urzwug felé fordult.

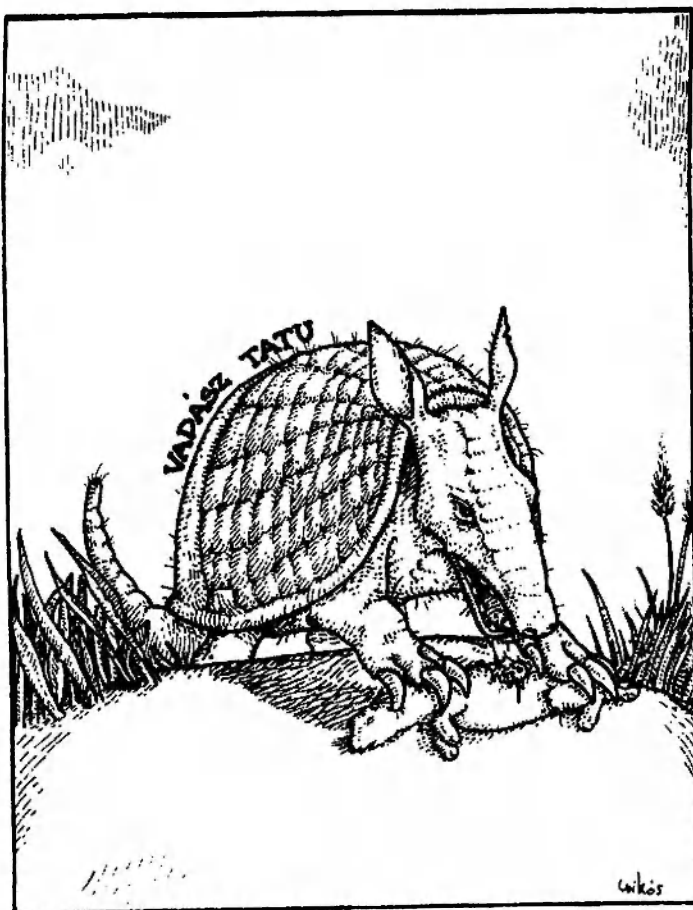
– *Magistre*, hogyan reménykedhetünk a gyors és sikeres győzelemben, ha még a vezérkarba is beengeded az ellenség kémeit? – a megszólított, egy aggastyánnak látszó töpörödött alak arcát a fölébe tornyosuló alakra emelte, apró, vérekes szemeiben a büntetésbe való beletörődéssel. A Főmágus türelmetlen intését azonban nem követte semmilyen gyilkos varázslat, csak Dornodon türelmetlen, parancsoló hangja.

– Gyűjts össze mindenkit, azonnal. Hamarabb fogjuk kezdeni.

\*\*\*

Barleni Torkisz lecsatolta magáról vértől lucskos páncélját, és a többiekkel együtt a hosszúkás vályúhoz ment, hogy megmosakodjon. A mai ütközet is iszonyatos volt, rengeteg kiontott vérral, számtalan megcsönkített holttesttel mindkét fél részéről. A sötét erők azonban napról-napra visszaszorultak. A namír seregek kezdetben kissé lassan tudtak felsorakozni a váratlan invázióval szemben, de az Ezüst Mágusok segítségével sikerült mégis fölébe kerekedni a komoly számbeli fölénynek és a mágikus teremtményektől való feloldhatatlan félelemnek, amely a katonák szívét markolta az első napokban. A fekete varázslók sokan voltak, de tudásuk messze alulmúlta a Rakyn és Tarek rend ezüst mestereit, nem beszélve a Raia papok félelmetes tűzerejéről. A csüggedtek szívébe Elenios ministránsai öntöttek új reményt, a varkaudar századokat a trikornisok söpörték el. A varkaudarok, az értelmes élet előállításával kísérletező sötétlelkű alkímisták eme torzszüleményei mindenben jobbak voltak a hagyományos, az elmúlt századokban a Namír királyságokra támadó Baar és Duer-ork armadáknál. Nem féltek, nem éreztek fájdalmat, és mindenkinél jobb harcosok voltak. De papírként égtek el az erdők védelmezőinek, a trikornisoknak a tisztító tűz varázslataiban.

Torkisz a nyugati seregek vezérének, Dorszeszi Amironnak a közvetlen helyettese volt. Sok más parancsnokhoz hasonlóan, ő is kint harcolt a csatamezőn, a közkatonákkal együtt – jól tudta, mekkora szerepe van ennek a naponta tizedelő csapatok moráljában. Miután megtisztálkodott, a vezérek sátrába ment, eligazításra. Odabent komor hangulat fogadta – Amiron épp az előbb jelentette be, hogy az egyik legnagyobb hatalmú Ezüst Mágus, Rakyn Itiehlan eltűnt, három nappal azután, hogy bejutott az ellenség táborába. Ezután Rhaani Karelios, a főparancsnok, mellesleg Tharr hordóeml-kasú és fatörzsvastag-karú papja ismertette a másnapi haditervet. A namír seregeknek a varkaudarok hídfőállásait kellett elfoglalniuk a Fehér folyónál. Ha ez a hadművelet sikerrel jár, akkor az elkövetkezendő napokban a folyón való átkeléssel a hadszíntér – a Királyságok történetében első ízben – átkerül a Fekete Földre. Sokan arról suttoztak, hogyha a támadás elég gyors, talán



eljuthatnak a Gonosz Birodalom szívéhez, Targmaedonhoz, és a köznyelven csak Halálpokolnak hívott központ földig rombolásával mindörökké megszűntetik a Fekete Föld lakóinak támadási potenciálját.

Torkisz azonban nem nagyon hitt ebben – tudta, hogy a Sötétség Birodalmában más természeti törvények uralkodnak, még a megkínzott és végletekig gyötört, természetlelek nélküli földet is a támadó seregek ellen fordíthatnák Dornodon szolgálai, nem beszélve a számtalan sötét átkokról és halált jelentő titokról, amely annyi vállalkozó kedvű kalandort elnyelt már a Fehér folyón átkelők közül. Nem, a támadást túl nagy mélységig folytatni kockázatos lenne – inkább addig kell minél több fekete varázslót elpusztítani, amíg még itt táboroznak a seregükkel, viszonylagos védtelenségben. Az ő elpusztításuk egyben Dornodon birodalmi idegrendszerének megbénítását is jelenti.

A másnapi hadműveletek megdöbbenően simán indultak – híre-nyoma sem volt a levegőből a sereget sötét energiagömbökkel bombázó varázslóknak. Az Ezüst Mágusok azonban ott haladtak, néhány méterrel a csapatok felett lebegve, és varázstámadásaikkal megtizedelték a kétségbeesett védekezősereket felkészülők, orkokat és egyéb ocsmány lényeket tartalmazó csapatokat. Dél sem volt még, amikor az első katonák átjutottak a most vértől vöröslő Fehér folyón. Az elit varkaudar osztagok nagyon magasra emelték az átkelés árát, de a varkaudar mágusok ereje neveltség volt a namír varázslathasználókéhoz képest, így korántsem tudták harcosaikat úgy megvédeni a levegőből érkező támadásoktól, mint az előző napokban Dornodon szolgálai tettek.

Torkisz éppen átdöfte egy fantasztikus kecsességgel küzdő vadász varkaudar harcművész torkát, amikor a távolból tompa robaj hallatszott, elnyomva a tűzlabdák és sötét halál varázslatok apró pukkanásait, és a föld erőteljesen megremegett. Támadók és védekezők egyaránt felhagyva a küzdelemmel, meredten nézték a Fekete Föld felől érkező, égígérő tűzoszlopot. Iszonyatos sebességgel közeledett, és átmérője akkora volt, mint az északra gyakran érkező tornádóké. A csataterén pánik lett úrrá, és menekülni kezdett, ki merre látott. Még soha, senki nem lehetett szemtanúja ilyen irtózatossá erejű mágikus hatalom anyagiasulásának.

Ahogy a tűzoszlop közeledett, újabb tűzoszlopokra szakadt szét, és átmérője közben egyre növekedett. A hihetetlen méretű tűzfal feltartóztathatatlanul nyomult előre a folyó felé, szénné égetve a Sötétség és a Fény katonáit

egyaránt. Amint elhaladt a Fehér folyó fölött, hatalmas párafelhő emelkedett fel, elhomályosítva a kilátást mérföldeken át. Az egész csatateret betöltő halálüvöltések közepette nehéz volt koncentrálni, de Nagy Terek és társai megpróbálták. A mágusok körbeálltak, és mágikus hatalmukat egyesítve, megpróbálták megtörni a döbbenetes erejű varázslatot. Nem tudták, honnét ered, nem tudták, ki hozta létre, csak abban voltak biztosak, hogyha kudarcot vallanak, az a Királyságok teljes pusztulását is jelentheti.

Torkisz fojtogatta a körülötte felemelkedő forró gőz, de azért futott tovább. Amint megpillantotta a közelgő veszedelmet, az elsők között ébredt rá, hogy ez olyan ellenfél, amellyel semmilyen földi halandó sem szállhat szembe. Futott, futott, de egyre közelebből hallotta maga mögött az elevenen elégők sikolyait. Hirtelen teljes testével nekiütközött valami hosszú rúdnak, amelyet a sűrű köd miatt nem vett idejében észre. Kábán hátratántorodott, majd, egyensúlyát elvesztve, a földre zuhant. Nyikorgás és recsegés hallatszott. Ahogy Torkisz felpillantott, egy nagy, imbolygó sötét építményt látott meg maga fölött. A víztároló! A hatalmas, hordó alakú faépítmény vastag lábakon állt, amelyek közül néhány már lángra kapott a tűzfal több száz méterre megelőző, tűzlabda méretű, szanaszét pattogó lángcsóváktól. Hogy Torkisz adta meg az utolsó lökést egy félig elégett láb meglökésével, vagy egyszerűen csak végtelenül szerencsétlen volt, nem lehet tudni, a lényeg az, hogy a hatalmas monstrum a következő pillanatban recsegve-ropogva összeomlott. A lezúduló vízfőzőn úgy a földhöz préselte Torkisz, hogy egy pillanatig azt hitte, szétpattan a tüdejé. Aztán egy óriási robaj hallatszott, és a harcosra sötétség borult. A következő pillanatban elvesztette eszméletét.

\*\*\*

Nagy Terek köre az utolsó pillanatig állt. Nemcsak legvégső erőtartálékait hívták segítségül, hanem még azon is túlnyúltak, megkockáztatva az életesszenciájukat érő permanens sérülést. A tűzfal lelassult, meggyengült – megadva talán a menekülés esélyét néhányaknak – azonban nem szűnt meg. Az Ezüst Mágusok egyenként lobbantak el, még tűzpaizs varázslataik sem tudták őket megvédeni a megelevenedett elementális energiától. És halálukkal elveszett az utolsó remény is, hogy kioltásuk a termomágikus világégés kezdetét jelentő varázslatot.

Torkisz zúgó fejjel tért magához. Még mindig sötétben volt, körülötte fullasztó, forró gőz. Nagy puffanás, majd egy apró fénycsík szűrődött be: fentről egy lángoló deszka esett mellé. Lassan értette meg, mi történt: a víztároló óriási dézsája fejjel lefelé pontosan oda borult, ahol ő elesett. A nagy nedvesség miatt a dézsa nem égett porrá azonnal, amikor a tűzfal elvonult fölötte, csak meggyulladt. Egyre több égő deszka zuhant be. Nyilvánvalóvá vált, hogy az egész alkotmány mindjárt összeroskad. A füst is kezdett egyre fullasztóbb lenni. Torkisz a legkézenfekvőbb taktikát alkalmazta. Megkereste, hogy melyik oldalon égett már le a fa leginkább, és néhány rúgással kimozdította az elszenesedett gerendákat. A hőmérséklet szinte már elviselhetetlen volt, a levegőben levő nedvesség is nagyrészt elpárolgott, amikor végre sikerült kijutnia. Mögötte a lángoló domb recsegve-ropogva dőlt össze.

Ahogy a harcos körbehordozta a pillantását, szomorú látvány tárult elébe: az egész föld élettelen, kiégett pusztasággá vált. A teljes csatateret a halottak megszenseledett csontjai borították, az égő dézsán kívül semmilyen kiemelkedő tereptárgy nem látszódott. Sem mozgás, sem hangok. A távolban, néhány mérföldre a tűzfal tovább tombolt, telhetetlenül falva a királyság még élő területeit. Torkisz aggodalommal terjesztette, hogy a fal időközben tovább növekedett: nemcsak hogy már látóhatártól látóhatárig terjedt, hanem újabb és újabb, kaotikus irányokba induló tűztornádók szakadtak le róla, némelyik egyenesen visszafelé, a Fekete Föld irányába tartva. Az, hogy mindez tudatos cállal történt, vagy a varázslat kicsúszott irányítóinak kezéből, Torkisz számára rejtve maradt.

A harcos, nem látva értelmét, hogy a rövid gyász után tovább maradjon a csataterén, elindult gyalogosan az ország belseje felé, remélve, hogy lesznek még területek, amelyeket nem pusztított el a tűz, lesz még király, akinek jelentést tehet... Józán ésszel nem foghatta fel, nem fogadhatta el, hogy a világ, a társadalom, a rend, amelyet ismert, amely szerint eddig élt, többé nem létezik. Hiszen ki tudná egykönnyen elfogadni a gondolatot, hogy mostantól vadállatként kell élnie, naponta megküzdenie a betevő falatért, kétségbeesetten kutatva más, hozzá hasonló nyomorult Túlélők iránt...



TIHOR MIKLÓS

# MIDDLE EARTH



Az előző számban már szóltunk a Középfölde Szerepjátékról (Middle Earth Role Playing, röviden MERP), amelynek második kiadása '94 tavaszán megjelenik magyar nyelven is. Most ezt a vadonatúj kiadást szeretném ismertetni, amely remélhetőleg jövőre legalább olyan népszerű lesz nálunk, mint más, szerepjátékosokkal benépesített országokban.

A MERP 2nd edition megjelenésében és kivitelezésében megfelel a manapság megjelenő legdrágább és legigényesebb könyveknek. A 280 oldalas könyv tele van grafikákkal, térképekkel, magyarázó ábrákkal. Az érthetőség szempontjából már az első kiadással kapcsolatban sem volt ok panaszra, de az új változatban – ha lehet – a szabályleírások még világosabban, egyértelműbben vannak megfogalmazva. Néhány órnyi olvasás után még egy kezdő játékos is tisztában lesz az alapvető szabályokkal, a játék működési mechanizmusával. Rengeteg a szemléltet-



tő példa, amelyek szintén a megértést segítik. A táblázatok – amelyeket egy kicsit nehézkes volt az előző könyvnél kikeresni – most külön gyűjtve megtalálhatóak a könyv végén is.

Újdonságnak számít a 16 előre kidolgozott karakter, amelyeknek statisztikái meg vannak határozva az elsőtől egészen a tizedik szintig. Így pl. akár harmadik, akár tizedik szintű előregenerált karakterekre van szükségünk, azonnal használni tudjuk őket. Ezenkívül az „opcionális szabályok” fejezetben megtalálhatunk még 10 új karakter osztályt, az ezekhez szükséges kiegészítőkkel együtt. A szabályokban komoly tartalmi és logikai változás nem történt, valószínűleg azért, mert a szerzők meg akarták tartani a korábbi kiegészítőkkel való kompatibilitást, és mert úgy gondolták, hogy az egész már nem lehet sokkal tökéletesebb. Ezen persze lehet vitatkozni, én személy szerint örültem volna, ha néhány apróságon azért csavarnak egyet. Például a könyvben található, részletesen kidolgozott kalandmodulban az ellenfelek kissé túlon túl erősek egy kezdő csapat számára, 2-3 orkényelmesen ki tudja végezni a kalandozókat.

Összintén remélem, hogy a magyar kiadás legalábbis megközelíti az eredeti színvonalát, és ugyanolyan érthető lesz a szerepjáték-örültebe frissen bekapcsolódók, mint a veteránok számára. És – tudva, hogy egy szerepjátékot csak ez tarthat életben – összintén remélem, hogy sikerül majd az iramot tartani, és havonta megjelentetni egy új kiegészítőt ill. kalandmodult. Természetesen a Bíborhold hasábjain is rengeteg hasznos információt találnak majd a MERP rajongók – előzetesen azonban nem akarunk kiegészítéseket közölni, hisz annak nem sok értelme van, hogy szörnyeket, tárgyakat és kiegészítőket írjon valaki egy szerepjátékhoz, amely még meg sem jelent. Ilyen esetben ugyanis gyakran előfordulhat, hogy valaki a játék megjelenése után fellelőz a korábban megjelent írásokat, és – érthető módon – komoly ellentmondásokra bukkan...

Most pedig néhány szó a MERP lehetőségeiről, kiegészítésképp az előző számban megjelent cikkhez.

A MERP karakter osztályai nyitottak, rugalmasak: például mindenki megtanulhat varázsolni, és ha a varázsló nagyon akarja, akkor akár a fegyver szakértelmeit is fejlesztheti, pl. a rúnáolvasás helyett. A játékosoknak már kezdetben is aránylag magas az életpontja, tehát az ún. „kezdő kalandozó-halandóság” jóval alacso-

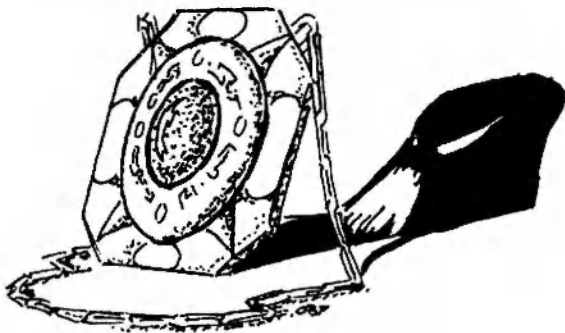


nyabb. Karaktereink speciális képességeket kaphatnak létrehozásukkor, ezzel tehetjük őket még egyedibbé. A harcok lefolytatását sokkal érdekesebbé teszik a kritikus-sebzés és balsiker táblázatok. A harci rendszer első pillantásra bonyolultnak tűnhet, de kis rutinnal – és egy összefoglaló táblázat-gyűjteménnyel – nem lesz a dolog sokkal összetettebb, mint bármely más játéknál. A szabálykönyvben a kalandmodulon kívül szörnyek, varázslatok és egy egyszerű varázstárgygenerálási módszer is le van írva, így a játék már egyéb kiegészítők megvásárlása nélkül is elkezdhető. Gyakorlatilag bármikor játszódhat a kaland a Tolkien időszámítása szerinti Középföldén. Akik megunják a Második hős némenori lovagjainak vagy a Harmadkorban a Gyűrű keresésében részt vevő kalandorok szerepét, azok számára is teljesen új élmény lehet a Negyedik korban, Tolkien örökségét folytatva történelmet csinálni az Egy Gyűrű pusztulása után.



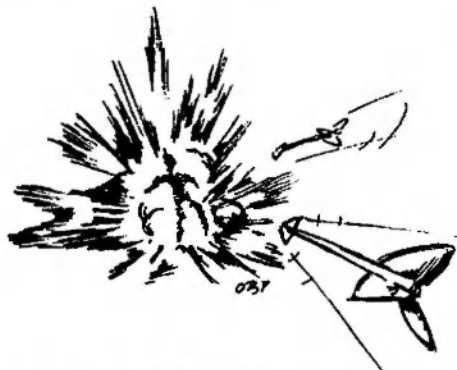
# Varázstárgyak

Az AD&D rajongóit néhány teljesen új varázstárggyal szeretném most meglepni. A játékba való beillesztésre persze működő módszer, ha a meglevő táblázatainkat kicsit módosítjuk, úgy, hogy esély legyen ezeknek a tárgyaknak a kidobására is, de még jobb megoldásnak tartom, ha a DM tudatosan helyezi el egy-egy történetben az alábbi tárgyak valamelyikét.



**Baatezu Talizmán:** E talizmánról mindenfajta mágikus vizsgálattal azt lehet megállapítani, hogy egyike az igen hasznos mágikus talizmánoknak (pl. Lélekvédő amulett (*Amulet of Life Protection*), a Gömb talizmánja (*Talisman of the Sphere*) stb.). Használója meg van róla győződve, hogy a tárgy ekként is működik – a tárgy keltette illúzió, mint az átkozott tárgyaknál általában, igen jó. Valójában a talizmán arra szolgál, hogy felkeltse egy Nagyobb Ördög (*Greater Baatezu*) figyelmét. Amikor a karakter olyan helyzetbe kerül, amikor valóban komoly szükség lenne a talizmánra (esetleg kimondja a szükséges varázsszót) és viseli, akkor megjelenik a Baatezu, és kifejezésre juttatja nemtetszését. A Baatezu kiválasztása a DM feladata, a csapat erejéhez mérten (lehet Kisebb Ördög is, ha a csapat nem elég erős).

**Az Angyalok Gyűrűje:** Ez az egyszerű, dísz nélküli aranygyűrű halvány varázserőt jelez mágiáészlelésre. Az Angyalok Gyűrűje egyszeri alkalommal megmenti viselőjét a biztos haláltól: ha -9 HP alá kerül, vagy egyéb módon azonnali halált szenvedne el (halálos mérge, halálvarázslat, stb.) akkor ehelyett a DM által számára biztonságosnak ítélt helyre teleportál, és maximális hit pontja lesz. Szervezetében nem marad mérge, és nem lesz tovább semmilyen egyéb hatás alatt sem, amely esetleg újbóli, azonnali halálát okozná. A gyűrű használat után elveszti varázserejét.



**Robbanó Nyíl:** Ez a +3 -as nyílvesző egy speciális képességgel rendelkezik, ami akkor válik csak nyílvánalóvá, ha valakibe belelövik az első szálát (a minden bizonnyal nemrégiben talált 2d4 darab közül). A nyílvesző ugyanis becsapódáskor nemcsak normálisan sebez, hanem felrobban egy 6d6-os tűzlabdaként (ha bele is állt valakibe, akkor annak nincs ellene mentődobása). Egy körben csak egy robbanó nyíl lőhető el (a többi fajta nyílveszővel ellentétben). A nyílat a legendák szerint először egy Silver Sleaton nevű tünde alkalmazta. Az íjász specialisták nagy bánatára manapság már nagyon ritkán lehet ilyen nyílveszőt találni.

**Mágikus Nyakvédő:** Ez az apró fémkarikából készült vastag, nyakra erősíthető karika tökéletes védelmet nyújt viselőjének a vortal és sharpness kardokkal való lefejezés ill. az azonos hatású speciális szörnytámadás ellen. Kizárólag olyan kaszuba tartozó kalandozók viselhetik, akik amúgy is hordhatnak fémpáncélt.

**A Különleges Védelem Gyűrűje:** Ez a gyűrű nem véd meg a tűztől, hidegtől, elektromosságtól, mérgefelhőtől és egyéb, jól megszokott támadási módoktól, komoly mágikus védelmet nyújt azonban speciális, a standard támadási módok közé nem tartozó („standard” támadási módokat ld. DMG, 39. old.), területre ható sebző varázslatok és varázslatszerű támadások ellen. Ilyen például a lúgot vagy királyvizet lehelő sárkány köpete, a halálrobbanás (ld. Halálóriás) vagy a „tömény mágikus energia”. Az ilyen jellegű támadások ellen a gyűrű viselője +4 mentődobást bónuszt kap, és ha mentődobását megdobja, akkor csak negyedelt sebzést szenved el, ha nem dobja meg, akkor felezett.

**Vámpírtőr:** Ez egy ezüstpengéjű, +1 -es tőr, amelynek hegyébe egy vámpír foga van beépítve. Minden sikeres találat esetén a használó a tőr segítségével felfogja az ellenfél elszők életenergiáját, azaz megkapja azt a 1d4 HP-ot, amelyet a fegyverrel sebzett (de a fegyver pluszból, az erőből és más módon kapott plusz sebzéseket nem). A fegyver természetesen csak élő ellenfélre működik, és nem emelheti a használó hp-ját a megengedett maximum fölé. A vámpírtőrrel okozott sebeket hagyományos módon (kötözés, pihe-nés) nem lehet gyógyítani, csak mágikus úton.



**A Pszionikus Védelem Gyűrűje:** Ezt a gyűrűt komoly pszionikával rendelkezők nemigen szokták használni, ugyanis ha egy ilyen lény húzza ujjára, akkor a gyűrű kb. 1 óra alatt végleg elveszti varázserejét – és ráadásul ez alatt az idő alatt a pszionicista nem tudja mentális képességeit használni. Ha azonban egy pszionikus képességekkel nem rendelkező (ebbe beleértendő a vad talentum kalandozók is) húzza az ujjára, akkor részleges védelmet kap a pszionikus támadások ellen: minden pszionikus trükk, amely direkt a gyűrű viselője ellen irányul, -4 -et kap az erő-próbájára (*power-check*).



KLÍMA:	Bárhol
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZÉDÉS:	Magányos
AKTÍV CIKLUS:	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	Nincs
INTELLIGENCIA:	Nincs (0)
KINCS:	Nincs
JELLEM:	Kaotikus Gonosz
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1

	1. forma	2. forma	3. forma	4. forma	5. forma
VÉDEKEZÉS (AC):	-5	-4	-3	-2	-1
MOZGÁS:	15	15	15	15	15
HIT KOCKA (HD):	90 HP	80 HP	70 HP	60 HP	50 HP
AC0 ÜTÉSE:	3	5	5	7	9
TÁMADÁSOK SZÁMA:	1	1	1	1	1
SEBZÉS(EK):	6d4+11	2d10+10	2d8+9	2d6+8	2d6+7
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	ld. alább	-	-	ld. alább	-
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	ld. alább	ld. alább	ld. alább	ld. alább	ld. alább
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	80%	60%	40%	20%	-
MÉRET:	24'	21'	18'	16'	15'
MORÁL:	20				
TP ÉRTÉK:	46,000				

A halálóriás speciális mágikus képességekkel felruházott, gondolkodni nem tudó élőhalott lény. Méretre és alakra egy felhőóriásra emlékeztet, bőre azonban tökéletesen fekete. Az éjtündék páncéljára emlékeztető finom mívű lánccinget visel. Szemei vörös fényben izzanak, a közelében tartózkodók számára jól érezhető a nagyobb hatalmú élőholtakra jellemző, dermesztően hideg aura.

**Harc:** A halálóriások szinte halhatatlanok, mivel öt életük van. Ha egy formájukat elpusztítják, akkor hatalmas robbanás kíséretében megsemmisülnek. A porukból kisebb széltőlcsér keletkezik, lassan alakot kezd ölteni, és a pusztulást követő körben a halálóriás már újra harcképes, igaz, új, gyengített formájában. Ha végül az ötödik formát is sikerül megölni, akkor az nem robban már fel, a szörny permanensen legyőzetett. Ha azonban nem semmisíti meg valaki a halálóriás mind az öt formáját, akkor az 24 óra leteltével visszanyeri eggyel magasabb szintű alakját, és egyben minden sebébe begyógyul. Ez a folyamat addig ismétlődik, amíg a halálóriás újra vissza nem kapja első formáját.

A halálóriás első formájában a következő varázslatszerű képességeket tudja alkalmazni (mindegyiket naponta egyszer, mint 20. szintű varázsló): halálvarázslat (*Death Spell*), halálrobbanás (*Death Blast*, 12d6 sebzésű, 20' átmérőjű sötét energiagömb, amelyet maximum 20"-ra löhet el, sikeres mentődobás halál ellen felezi a sebzést), a Halál ujjja (*Finger of Death*), Fekete köpeny (*Blacknante*, ld. Wizard's HB), Eletszívás (*Energy Drain*, nem kell hozzá megérintenie ellenfelét, hanem kilő egy sugarat az ujjából, ami maximum 3"-re megy el, sikeres mentődobás halál ellen semlegesíti). A varázslatok közül – mivel nincs önálló tudata – véletlenszerűen választ, hacsak nem kap külön utasítást gazdájától. Ha varázslatai elfogytak, akkor felhőóriásként támad és sebez. Ha hit pontjai elfogynak, egy 20' sugarú tűzgömb formájában felrobban, 6d6 HP tűzsebzést okozva mindenkinek a hatóterületen (sikeres mentődobás varázslat ellen felezi). A következő körben a halálóriás fel-támad, második formájában.

A második forma valamivel kisebb, mint az előző, és vörös fényben izzik. Ez a forma immúnis mindenfajta tűzsebzésre, varázslatot azonban nem tud használni. Támadása és sebzése egy tűzóriásénak megfelelő. Ha legyőzik, egy 20' sugarú jégvihar támad a helyén, mindenkin 3d10 HP-ot sebezve.





A harmadik forma még kisebb, kb. akkora, mint egy jégóriás. Teste most szikrázó jégfelületre hasonlít, bár szeme továbbra is vörösen izzik. Jégóriásként támad és sebez. Ha hit pontjai elfogy-  
nak, 20' sugarú mérgefelhőként robban, 1d6 HP-ot sebezve mindenkin. Aki nem dobja meg a mentődobását mérge ellen, az a következő 2d4 körben még 1d6 HP-ot veszít körönként, a belelegzett mérgező levegőtől. (A HP veszítést a Mérge semlegesítés (*Neutralize Poison*) megállítja.)

A negyedik forma igen veszélyes, ezt mérgeóriásnak szokták hívni. Ez kb. akkora, mint egy kőóriás, bőre puha, zöldes színű. A mérgeóriás forma képes minden hetedik körben mérges gázt lehelni az előtte állóra, amely halált okoz egy körön belül, ha a célpont nem dobja meg mentődobását (ld. még vasgólem). Fizikai támadása megegyezik a kőóriáséval, azzal a különbséggel, hogy hegyes karmai mérgezőek: ha valaki nem dobja meg a mentődobását mérge ellen, akkor paralizálódik d4 fordulóra (1 forduló = 10 kör), Testnedvei erős savat tartalmaznak: minden sikeres találatnál, amely a bőrét éri, dobni kell a fegyvernek sav ellen mentődobást: ha nincs meg, a fegyvert szétmarta a sav (ld. DMG, 39. oldal). A negyedik forma legyőzésekor az egy halálrobbanás kíséretében semmisül meg. Ez 4d6 életpontot sebez 20' sugarú körben, mentődobás halál ellen a sebzést felezi.

Az ötödik forma a legkevésbé veszélyes: ha idáig eljut valaki, és életben van még a halálóriás gazdája, akkor a gazda bölcsen teszi, ha visszaparancsolja kedvencét, mert különben a kár helyrehozhatatlan lesz. Ez a forma leginkább egy hegyi óriás animált csontvázára emlékeztet. Ebből kifolyólag szűrő- és vágófegyverek csak fele sebzést okoznak neki. A csontváz legyőzésekor az porrá hullik, és nem támad fel többé.

A halálóriások nemcsak potenciális harcosok, de védettségük is igen jó, különösen a mágikus támadások ellen. Mágiaellenállásukon kívül (első forma 80%, második 60%, stb.) immúnisak mindenféle halálvarázslatra, mérgegre, mentális támadásra, illúziókra és az agyukat támadó pszionikára. Ezenkívül az első, harmadik és ötödik forma immúnis a hidegre, a második a tűzre, az ötödik a villámra. Pap nem tudja őket elfordítani. A halálóriás megsebzéséhez legalább +2-es varázsfegyver szükséges. A Mennydörgés kalapácsa (*Hammer of Thunderbolts*) megfelelő feltételek mellett (ld. DMG) képes azonnal megölni a 2-5. formák bármelyikét, az elsőt azonban nem.

**Háttér:** Az első halálóriást Demogorgon, minden démonok hercege készítette Axeztoalcytnak, hűséges agyszívó főpapjának, amikor az megszerezte számára Aelun, a silverina trónörökös lelkét egy rubinba zárva. Később a démon lord újabb halálóriásokat bocsátott követői rendelkezésére, és eljött az idő, amikor egy agyszívó főmágus megfejtette (megszerezte?) készítésük titkát. A pontos formulára sosem derült fény, de az alkimisták találgatásai szerint egy felhőóriás teste, négy másik fajta óriás szíve, egy lich koponyája és egy agyszívó agya alapvető kellékek. Néhány további egzotikus komponensen kívül a Holtak animálása (*Animate Dead*), Átváltoztatás (*Polymorph Any Object*), Kívánság (*Wish*) és egy misztikus agyszívó varázslat elmormolása is elengedhetetlenül szükséges a szörny megalkotásához és szolgálatba állításához. Mindenesetre, a hajdani krónikák szerint agyszívókon kívül még senki sem tudta sikerrel végrehajtani ezt a mágikus szertartást. Amióta a silverinák kipusztultak, és az agyszívók a föld alá kényszerültek, a halálóriások is eltűntek, és csak néhány ködös legenda maradt arról, hogy a démonherceg földreszállására még mindig váró agyszívó főpapok mélyen, a kimondhatatlan sötétségbe rejtőzve várják, hogy megmaradt halálóriás szolgálóikkal újra meghódíthassák a felszíni világot.

**Ökológia:** A halálóriás nem a természet szülötte, ételre, italra nincs szüksége. Viselkedés, felépítés, elmesélés szempontjából

leginkább az "óriás", "élőhalott" és "gólem" kategóriákból érdemes kiindulni. Noha még soha senkinek sem volt alkalma rá, hogy szerezzen az ötödik forma után visszamaradó porból, valószínűleg nagyon komoly mágikus képességekkel rendelkezik ez a speciális esszencia, és mint ilyenért, bármelyik varázsló csillagászati árat hajlandó fizetni. Magas szintű kalandozók kideríthetik, hogy milyen varázstárgy elkészítésénél lehet felhasználni.

**Tanácsok mesélőknek:** A halálóriás különösen erős szörny, nem árt, ha játék előtt a DM magának lejátszik egy próbacsatát, hogy lássa, a játékosoknak van-e esélye ellene (15. szint alatt nem javasolom). Ne felejtsek el, hogy a halálóriás sosincs egyedül, gazdája és annak egyéb szolgálai valószínűleg a közelben tartózkodnak. Két halálóriás nem kétszer, hanem ötször erősebb, mint egy! Ne feledkezzünk meg ugyanis az igen komoly HP sebzésről, amit akkor is kapni fognak a játékosok, ha csak a robbanásokkal számolunk. A halálóriás önálló tudat nélküli lény, gólemként, zombiként harcol, csak gazdája parancsainak engedelmeskedve. Magától nem tud különbséget tenni az ellenfelek között, nem tudja eldönteni, hogy kit érdemes támadni: mindig a legközelebb eső ellenfelet fogja támadni, legyen az akár a játékosok által irányított zombi! Természetes persze, hogy a halálóriást irányító agyszívó is nagyon agyafúrt, rövid, de célravezető parancsokkal látta el kedvencét, amelyekből az jónéhányat meg tud jegyezni. (Pl. „Ne támadj rám és szolgálaimra”, „Ölj meg mindenkit, aki rajtam és szolgálaimon kívül belép a kincseskamrába”, „Harcban mindig először a halálrobbanást használd, lehetőleg olyan ellenfélre, aki nem visel páncélt” [tehát a potenciális varázslathasználóra], stb.).

Tihor Miklós



1991

## FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények  
játékkönyvek

AD&D és más szerepjátékok  
kalandmodulok

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

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

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

AMAZING ENGINE – új szerepjáték

## EZT LÁTNI KELL!

BUDAPEST 1036

LAJOS U. 40.

T: 250-4157

NYITVA:

H-P: 10-18

Szo: 10-14



Mint minden hónapban, most is körüpillantunk a decemberi szerepjáték-termések között. Elsőként a Chaosium nagyszerű ELRIC!-éhez kiadott **Melniboné – Sárkánysziget és Álmodó Város** (*Melniboné – Dragon Isle and Dreaming City*) című kiegészítőről szólnunk. A szép kiállítású könyvben rengeteg információt találhatunk a Moorcock könyveiből megismert világról, a melnibonéiakról és a szigetet és környékét benépesítő különféle élőlényekről. A sárkányodúk lakóiról (a sárkányokról) névszerinti lista van, teljes leírással és statisztikákkal, és nem marad el a már megszokott több, rövid kalandmodul sem. Mostani számunkban már szóltunk az új **Pendragon**ról, de a teljesség kedvéért itt is megemlítjük.



A TSR sem pihent, megjelent a PHBR sorozat legújabb kötete, a **Complete Ranger's Handbook** (*Kószák Kézikönyve*), ami a népszerű karakter-osztály régi képességeit összegzi, és jónéhány hasznos, új szakértelmet, karakter-készletet (*kítet*) ismertet. A Sárkánydárda-sorozat legújabb tagja, a **Kardhüvely Tekercs** (*The Swordsheath Scroll*) a harmadik, befejező része a Törpe Népek Trilógiának, de a világ kalandozói sem maradnak izgalmas kalandok nélkül: az **Odúk Könyve** (*Book of Lairs*) rövid, egy este alatt végigjátszható történeteket tartalmaz, ami mind a kezdő, a Sárkánydárda világával még csak ismerkedő játékosok és a tapasztalt hősök csapatainak is ideális. A leírhatatlan borzalmak, a Ravenloft elátkozott síkjának foglyai számára itt az új feladat, a **Hold Sötétje** (*Dark of the Moon*) modul, melyben iszonyatos vérfarkasokkal küzdenek majd meg, és az életük azon múlik, kibírják-e a sorozatos támadásokat, vagy legyengülve elbuknak, hogy együtt vonítsanak a telihold alatt a farkasemberekkel. A nemrégiben megjelent Van Richten's Guide to the Werebeasts című kiegészítőben leírtakkal párosítva számos izgalmas estére biztosított a színvonalas szórakozás. A **Galactos Határ** (*Galactos Barrier*) kiegészítő már az Amazing Engine szerelmeseihez szól. A játékosok az intergalaktikus kaiózcászárság elleni elkeseredett küzdelemben kapcsolódnak be, céljuk – mi is lehetne más –, hogy megszabadítsák a naprendszer t zarnoki uralomtól. A könyvben megtalálható az idegen világokban elterjedt viselkedésforma leírása, valamint a kétszemélyes űrhajók irányításának mi-kéntje is.

# Rejtvény

Kedves Olvasók! A most kisorsolt rejtvény megfejtése Bőborhold volt. Akik együtt vacsorázhatnak Macival és Setét Patkánnyal a Bőborhold költségére: Durganics Tibor, budapesti olvasónk, Körmöci Viktor, budapesti olvasónk és Hajdufi Péter, budapesti olvasónk. A nyerteseket majd levélben értesítjük.

Írd fel a helyes megfejtések melletti betűket, ezek adják a megfejtést, ami most egy AD&D-beli játszható karakterosztály angol neve.

A jó megfejtők között kisorsolunk egy Humanoid Handbook-ot+egy készlet kockát és 10 ingyenfordulót a Túlélők Földjén. Ne felejtsetek el az igazoló szelvényt is ráragasztani a levelzőlapra!

Beküldési határidő: 1994 január 25.

1. Melyik faj nem játszható a második kiadású AD&D-ben, alapkönyv szerint?

- A) gnóm
- I) féllork
- K) törp
- S) tünde
- T) féltünde

2. Melyik iskolához tartozik a Reinkarnáció (Reincarnation) varázslat?

- B) észlelés
- C) idézés
- H) megváltoztatás
- N) nekromanta
- W) megtagadás

3. Hogy hívják az orkok istenét?

- K) Yvorl
- Q) Krishna
- S) Vaprah
- V) Groomsh
- Z) Skandar Graun

4. Az alábbiak közül melyik a ximox speciális képessége?

- D) páncélt rongál
- O) savat köp
- P) letépi a végtagokat
- U) csak varázsfegyver sebz
- W) nem hat rá a mágia

5. Hol játszódik a Sárkánydárda története?

- D) Dark Sun
- F) Ghalla
- J) Greyhawk
- K) Krynn
- Y) Titán

6. Melyik cég jelentette meg a Call of Cthulhu szerepjátékot?

- E) Chaosium
- H) TSR
- L) I.C.E.
- P) West End Games
- T) Steve Jackson Games

7. Mi ellen van a tündéknak mágikus ellenállásuk?

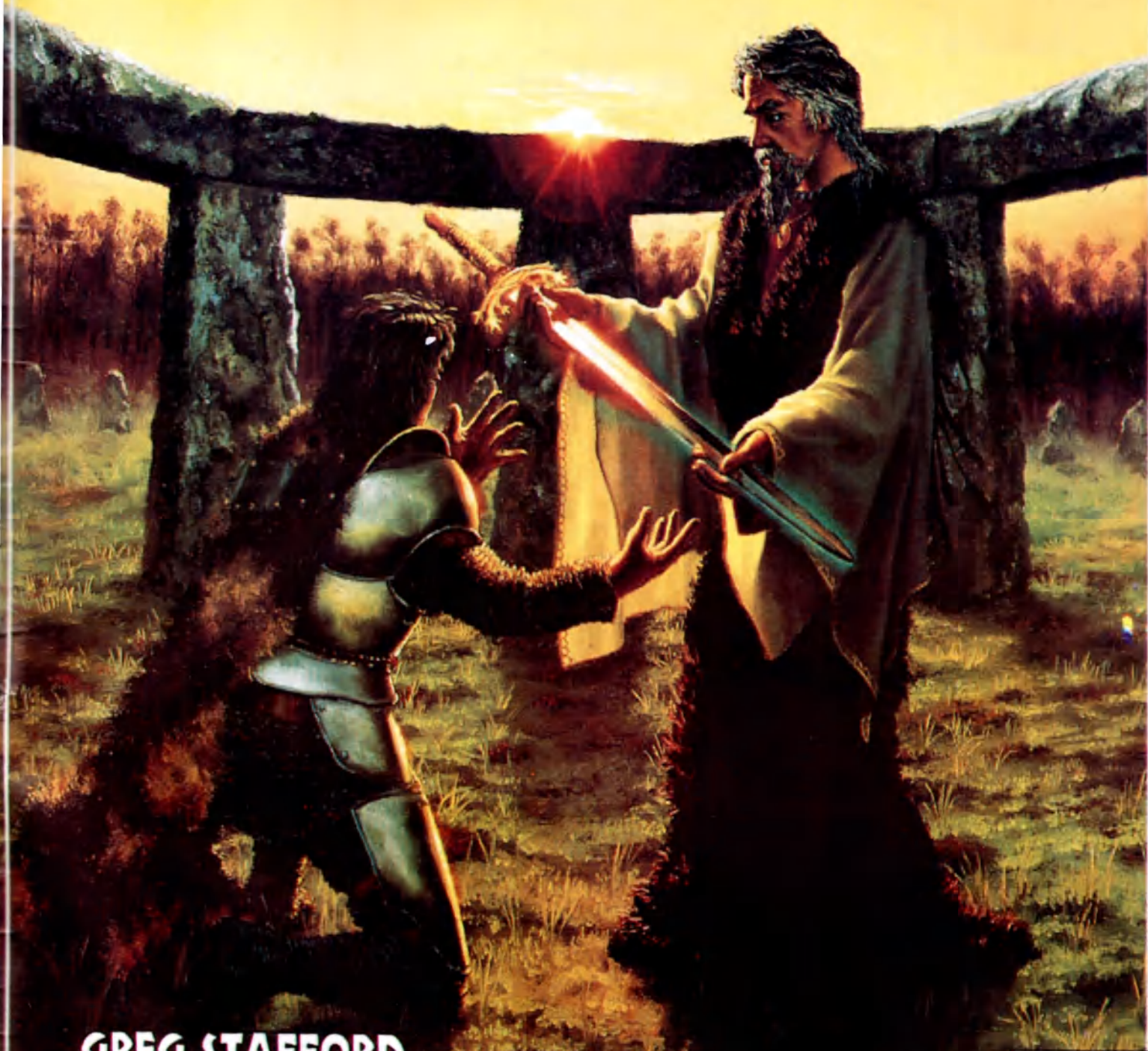
- A) Tűzgolyó
- B) Domináció
- R) Álomvarázs
- U) Animálás
- Z) Bénítás



4th EDITION  
NEW CELTIC MAGIC

# P KING ARTHUR PENDRAGON

EPIC ROLEPLAYING IN LEGENDARY BRITAIN



**GREG STAFFORD**

WITH SAM SHIRLEY & BILL BRIDGES  
AND KING, MIDGETTE, SAVOY, FREE,  
DIZEREGA, SWEKEL, BYERTS, BLUM





# MIDDLE EARTH

KÖZÉPFÖLDE SZEREPJÁTÉK

2. KIADÁS

Az I.C.E. Középfölde Szerepjátékának átdolgozott, új állítású és továbbfejlesztett kiadása

Kalandozás J. R. R. Tolkien világában

Könnyen tanulható szabályok

EGY JÁTÉK MIND FELETT

2004. márciusban megjelenik

# ARUL!



# Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

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

1057 Budapest, Berczy László u. 1-3. Tel: 1178-500

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