

120 FT

BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIÁTÉK MAGAZIN

1994. JANUÁR • III. ÉVFOLYAM 1. SZÁM



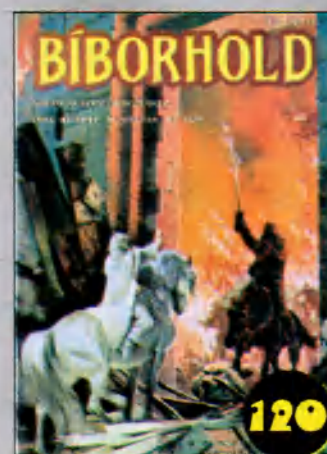
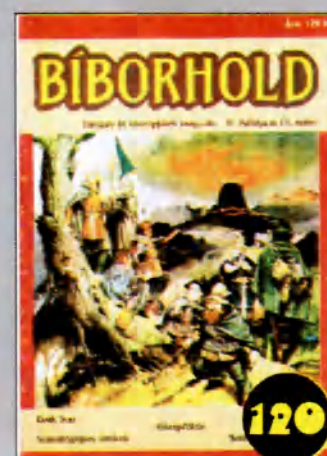
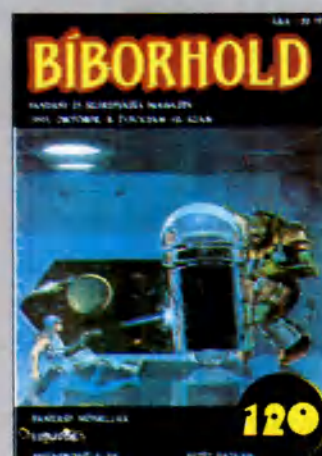
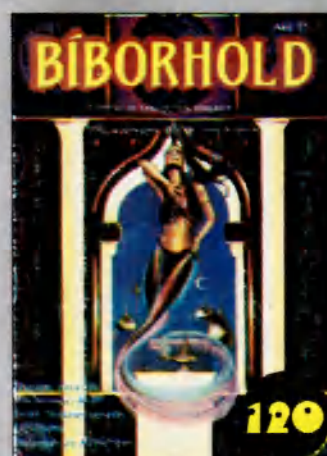
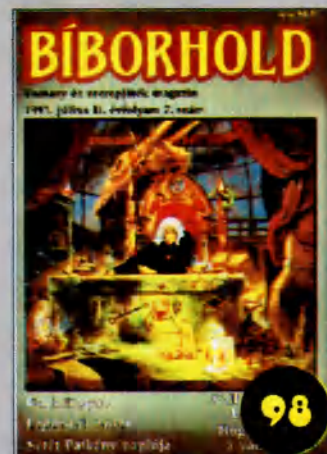
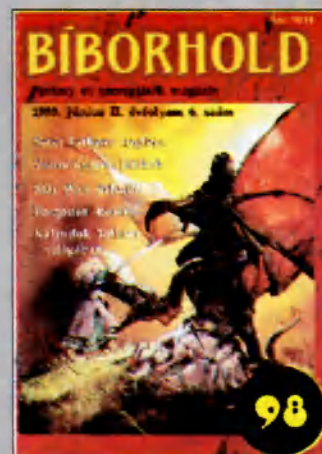
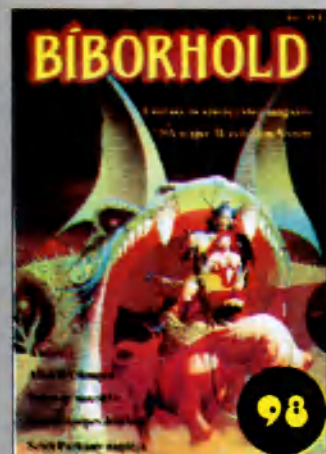
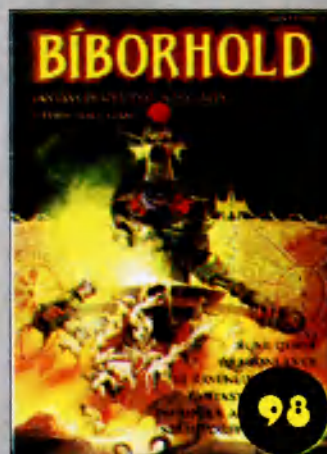
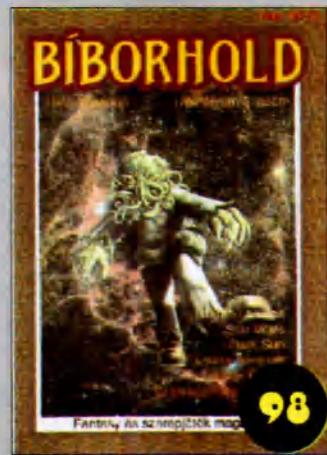
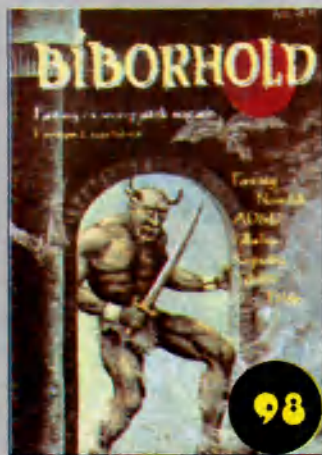
**1993
LEGJOBBJAI**

D&D

GREYHAWK

**FANTASY WARLORDS
ÉS BATTLESYSTEM**

**AD&D,
SHADOWRUN ÉS
CALL OF CTHULHU
MODUL**



MEGRENDELHETŐ!

Rózsaszínű csekken, a Budapest Business Kft.-nél
(1072 Budapest, Nagydíófa 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.

A teljes I.-II. évfolyam megrendelhető 750 Ft-ért!

TARTALOM

Szerkesztői üzenetek

Greyhawk 2

Az első AD&D világ

A Bölcs tanácsai 5

Sylvia Theomer, a Bölcs, válaszol kérdéseitekre

De Horribilibus Mysteriis 6

A Rettenetes Mitoszokról

D&D 10

Az öt szerepjáték

Levelezés 14

Válaszolunk leveleitekre

1993 legjobbjai 15

Bíborhold díjak

Galéria 16

A Prism Pentad és az Investigators' Companion

Kastély 18

Call of Cthulhu, Shadowrun és AD&D kalandmodul

Mitológiai ABC 24

A Minótaurusz és a Hidra

Setét Patkány naplója 26

A bajszos árnymanó kalandjai Gballán

Fantasy és stratégia 28

Hádmézók a fantasy játékokban

Ikkhars 30

Dark fantasy novella (I. rész)

MERP 35

Példájarc

Rejtvény 36

Fejtörő – Egyszerű nyeremények

Boldog Újévet!

Kedves olvasó! A Bíborhold harmadik évfolyamának első számát tartod a kezében. Ebben a számunkban néhány, már jó ideje húzódo tartozásunkat lerójuk. Leközlünk egy cikket a D&D-ről és bemutatjuk Greyhawkot (az AD&D egyik világát) is. Egyébként az utóbbtól elbúcsúzhatunk, a TSR idén már nem jelentet meg új kiadványokat a Szürkesas világhoz.

Megpróbálkozunk egy új, időszakos sorozattal is, egy adott kastély alaprajzhoz három szerepjáték-rendszerhez adunk leírást. Elnézést kell kérnünk az előző számunkban leközlött szerepjáték-találkozó hirdetésért, a hiba rajtunk kívül áll, a rendezők március-áprilisra elhalasztották a versenyt. Apropos, szerepjáték találkozó! Sokan jelezték már, hogy terveznek rendezvényeket, előreláthatólag nem lesz hiány ebben az évben fantasyból és szerepjátékból. Kívánom, hogy mindenkinek sikeres legyen az újév.

Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiteket Konczné Kämpfner Zsuzsánál tehetitek fel, a Budapest Business Kft. telefonszámain. Azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: **Computer Garázs** (Debrecen, Lórántffy u. 2.), **Illyés Gyula könyvesbolt** (Budapest, VI. ker., Andrassy 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

III. évfolyam, 1. szám, 1994 január – Megjelenik havonta

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

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

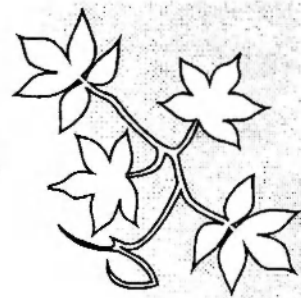
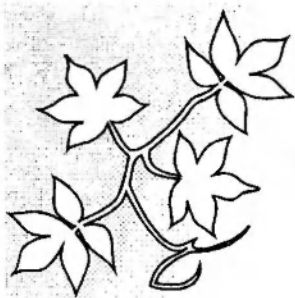
Grafikák: Cziráki Gergely, Szigeti Sándor,
Lipták László, Csikós György, Kiss Richárd

Külső borító: Angus McBride

Készítette: Kópia Kft.
Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

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

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.
A Call of Cthulhu és a Pendragon a Chaosium Inc.,
a MERP az Iron Crown Enterprises,
az AD&D, a Greyhawk, a D&D, a Battlystem és a Dark Sun a TSR Inc.,
a Fantasy Warhammer a Folio Works Ltd., a Shadowrun a Fasa Corp.,
a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.



1977: MM1
 1978: PHB
 1979: DMG
 1983: WoGH

Tudod, hogy mi köze egymáshoz a fenti négy somak?

Tudod, hogy mit jelentenek a betűk?

Mond valamit az a név, hogy Gary Gygax?

Akkor Te is régóta játszol AD&D-t.

Akkor Szürkesas* világa nem ismeretlen számodra.

Ha mégis, akkor engedd meg, hogy bemutasuk ezt az ősi világot.

Mert Szürkesas Világa (*World of Greyhawk*) volt a legelső a TSR által az AD&D-hez kiadott világok között. 1983-ban jelent meg az első doboz, szerzője Gary Gygax volt, akit jónéhányan az AD&D atyjaként ismernek. Az ő nevéhez fűződik e játék teljes első kiadása: többek között ő írta a *Játékosok*, a *Mesélők*, és a *Szörnyek Könyvét*, és közreműködött a *Rémekek Tára (Fiend Folio)* elkészítésében is.

Szürkesas, aki nevét kölcsönözte a világnak, szerény pont csupán, ha Athas-szal vagy Ravenlofttal vetjük össze: nem magát a világot hívják így, csupán egy városát! Maga a világ (Oerth – kicsoda ismerősen csengő szó!) négy nagy kontinensből áll, melyeket négy óceán választ el egymástól. A legnagyobb kontinens (Oerik) keleti részét Flanaessnek nevezik, Flanaess egyik legnagyobb városát pedig Szürkesasnak (*Greyhawk*). De nem ez a legjellemzőbb különbség Greyhawk és az újabb világok között.

Szürkesas világa azért született, hogy a szabálykönyvekben leírtak életre keljenek. Az alapkönyvek elfeledtek arról, hogy a karakterek valahol születtek, éltek mindennapjaikat, amikor éppen nem labirintusokban mészárolnak szörnyeket, sőt rajtuk kívül nemcsak ellenfelek vagy nemjátékos karakterek járnak az utakat. A tehetőségesebb mesélők kitalálták a saját világaikat, isteneiket, törvényeiket, városaikát. Gary Gygax kitalálta nekünk Greyhawk Világát.

Ennek a világnak nincs semmi különlegessége. Annak, aki Flanaessen szeretne játszani, nem kell új szabályokat megismernie: a fajok a szokásosak, nincsenek világ-specifikus kasztok, a mágia és használói nem függenek külső tényezőktől (a normális pap-isten kapcsolaton túl), maga a

világ is egy átlagos, sivatagokkal és örökké jeges hegycsúcsokkal, síkságokkal és erdőkkel, folyókkal, tavakkal, tengerekkel tarkított vidék. Kezdő játékmesterek, játékosok számára a legjobb iskola, a tapasztaltabbak számára pedig szinte kimeríthetetlen ötlettár. Rengeteg segítséggel.

Az első doboz ma már régi játékmesterek féltve őrzött ereklyéje. Benne egy hatalmas lepedő: a világ térképe, és két könyv: *Útikalauz Szürkesas Világához*, III. kötet, és a *Kivonat az Útikalauzhoz*. Ez utóbbi szolgál magyarázatul a III. kötet kitételre: Flanaess felvilágosult emberek lakják, akik meglehetősen keveset tudnak Oerik többi részéről, a másik három kontinensről pedig szinte semmit. A Mágia Korában egy neves bölcs elkészített egy hétkötetes művet, ami a feltételezések szerint a legrészletesebb leírása volt, amit erről a területről adni lehet: minden szempontból elemezve és bemutatva a birodalmakat. Ebből a könyvből csupán a harmadik kötet maradt fenn (Flanaess tartományainak ismertetése), ami hosszú hányattatás után a Rel Mond-i Királyi Egyetemre került, ahol Pluffet Smedger vizsgálta meg és egészítette ki – ez a kiegészítés a Kivonat.

Aki ezek után becsapva érzi magát – egy világ helyett csak egy kontinensnyi játékkeret kapott! –, az vessen egy pillantást a térképre: közel 3600 mérföld a távolság a keleti fagybarbárok lakta Corusk hegység és a nyugaton elterülő Zeif Szultánság, és majdnem 3000 az északi Jeges-tenger és a déli Portenger között!

És akinek ez sem lenne elég, annak nyitott a kérdés: mi van Oerik nyugati részén, lakott-e a másik három kontinens, kik vagy mik élnek az óceánokban...? Aki pedig úgy gondolja, mindez felesleges szócséplés, az ne is vegye a kezébe az *Útikalauzt*: nem harci mátrixok és tp-táblák gyűjteménye, hanem mese, háttértörténet, szín a játékban.

Flanaess hatalmas területein eleinte flanómádok vándoroltak, és mit sem törődtek a Kristályköd-hegység túldalával, ahol a baklun és a szuel birodalom vívta a maga háborúját. E háború elől indultak el kelet felé azok az oerid törzsek, akik – mivel területeik a két birodalom határán terültek el – a leginkább megszenvedték a csatározásokat. A háborúnak nem lett győztese: mindkét nép vándorolni kényszerült a mágikus

erők által lakhatatlanná tett földekről (a Portenger gyilkos sivataga az egykori Szuloáz Birodalom keleti részét).

Az *Útikalauz* részletesen tárgyalja a harcokat és a birodalmak kialakulását. De leírja az egyes népeket is: megjelenésüket, öltözködésüket, nyelvüket, sőt szerepel benne egy kivonat a leggyakoribb rúnákról, és nem feledkezik meg a játszható fajú humanoidok (törpék, tündék, gnómkok, félszerzetek) bemutatásáról sem. A könyv alaposságára jellemző, hogy külön rész foglalkozik a világban előforduló fákkal – a kevésbé ismertekről leírást is találhatunk –, az időszámítással, az évszakokkal és a településtípusokkal.

A következő fejezet Flanaess földrajzát vizsgálja, szinte minden fűcsomóra kitérve – elvégre a legjellegtelenebb domb is része lehet a Nagy Történetnek.

Almor pap-államától Zeif Szultánságig sorolva a tartományokat, kiderül, kik (és mik) élnek a vidéken, ki az adott terület ura, milyenek a gazdasági és a politikai viszonyok. Külön érdekesség (és nagy segítség a mesélőnek) az a térkép, mely az egyes vidékeken az uralkodó jellemet mutatja be: ha kiterjedt kalandot vezetünk (pl. a Skarlát Testvériség mindenhová beférkőző tagjaiból álló partinak), jól jöhet, ha tudjuk, hogy melyik határt átlépve mi vár a játékosokra.

Az utolsó rész a túlvilágé. Szürkesas panteonjának sajátosságát az adja, hogy a keveredett népek magukkal hozták saját hitüket, így Flanaess felett közel 70 (!) kisebb-nagyobb hatalom őrökdi. Ezek között akad, aki lassan a feledés homályába merül, mások most próbálják hatalmukat kiterjeszteni. Érdekes elgondolás, hogy csak egy-két nagyobb isten törődik a halandókkal, a többiek kapcsolata a világgal csupán egyháza felszentelt papjaira korlátozódik. Ezzel szemben a kisebb istenek nagy része rendelkezik többé vagy kevésbé kiterjedt vallással, követőkkel, hívekkel, papokkal és beavatottakkal, akik patronusukként tekintenek rájuk. Ennek szellemében leírások is csak azokról az istenekről szerepelnek, akik (vagy legalábbis követőik) élnek a mindennapokban.

Végül a melléklet – mert ez is van! Itt megint az az elgondolás érhető tetten, miszerint az AD&D fantázia-SZEREPIJÁTÉK. Néhány lovagrend bemutatása, az egyes vidékeken a főrangúaknak kijáró megszólítások, nemesi és királyi címek, és egy címertár – olyan dolgok, amik akkor

* a Greyhawk szószzerinti fordításban Szürkehéja, ez némi fordítói szabadsággal egy – magyarul – nagyon jól hangzó névvé alakítható – Szürkesas

kerülnek előtérbe, amikor a játék túlnő az ütöm-ölöm-tp-filozófián.

Az Útmutató egyaránt szól játékmestereknek és játékosoknak, a Kivonat a játékmesterek számára tartalmaz hasznos információkat, és illeszkedve saját történetéhez, valóban kiegészíti az előbbit. Három központi témát tárgyal alaposabban (találkozások, időjárás, istenek), de felsorolás-szinten ismerteti az egyes birodalmak vezetőinek adatait, táblázatokat ad a mozgás vagy a születési hely meghatározásához is.

A véletlen találkozásokat itt is táblázatok segítenek meghatározni, de ezek a táblázatok a világhoz készültek. Celene tündérek-lakta erdeiben elsősorban tündérekkel találkozhatunk, míg a Fagybarbárok hegyei között az óriások sem ritkák. Megtudhatjuk, hogy épül fel egy tündérlovagjárőr, ork zsoldoscsapat, sőt egy új faj (kasztf?) is felbukkan, ők a vándorcigányok.

„Fúj a szél?” – gyakran elhangzó kérdés, különösen akkor, ha a csapat életbenmaradása attól függ, hogy a Búzló felhőt elsodorja-e az isteni kegyelem a fejük fölül – és mit tehet ilyenkor a játékmester? Attól függően, mi a terve a kalandozókkal, eldönti, hogy igen vagy nem. Az időjárással foglalkozó rész nemcsak azt segít meghatározni, hogy fúj-e a szél, de a holdak állapotát (mikor változik át a békés pap vérengző farkas-sá?), vagy a hőmérsékletet is meghatározza.

Az istenekről szóló fejezet pedig nemcsak kiegészíti az Útmutató leírásait a pontos statisztikák, speciális varázslatok, papoknak nyújtott isteni erők ismertetésével, de olyan titkokról is beszél, mint az istenek képességei, vagy a hetedik főtulajdonság (külső szépség).

Egy játékmestereknek szóló könyv nem lehetne teljes kalandötletek nélkül. Itt is szerepel hat vázlat, és a szintén szokásos áttekintés a megjelenés és megjelenésre váró modulokról.

Ennyi hát az első doboz. Egy kísérlet első darabja – remekbe szabott darab, a további tökéletesíthetőség lehetőségével. A TSR felismerve a világ sikerét, élt is ezzel a lehetőséggel.

James M. Ward könyve, a Kalandok Szürkesas földjén (*Greyhawk Adventures*) a játékmesterek számára szinte nélkülözhetetlen. Habár kevésbé szerep-orientált, mint az első doboz volt, olyan információkat tartalmaz, mint például:

– Szürkesas legnagyobb mágusainak varázslatai (Bigby, Mordenkainen, Nystul, Otiluke, Tenser stb);

– az ismertebb istenek papjaiknak adományozott speciális varázslatai (mint pl. Fharlanghn Lábfájása, vagy Iuz Köpése);

– az istenek evilágokbeli megjelenési alakjai, az avatarok (ld. Paladine mint Fizban) bemutatása, statisztikái, tárgyai, képességei;

– újabb szörnyek (békés sárkány, holtan is harcoló harcoss, gyilkos kaktusz stb.)

– világspecifikus varázstárgyak (amelyeket itt készítettek, de bármely világba áttulthetők, és újdonságot jelentenek a megszokott gyűrű-köpeny-pálca sémához képest: szerepel itt mágikus festékdoboz, sál, kovácsüllő...);

– Flanaess legérdekesebb helyeinek (kalandvázlat-szintű) leírása, és jónéhány direkt kalandvázlat;

– néhány teljesen kidolgozott nemjátékos karakter (magasabb szintekről);

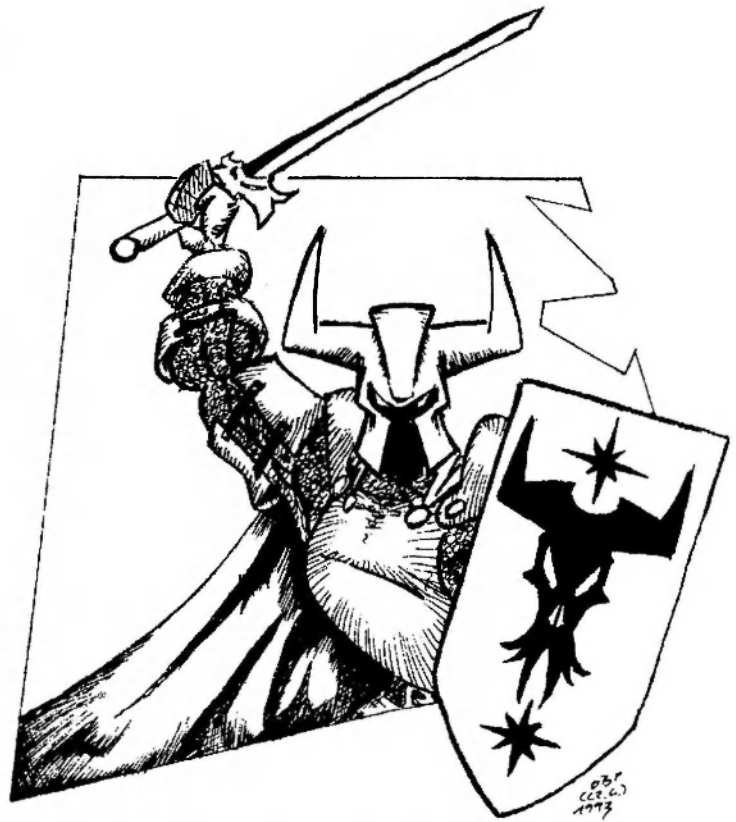
– élet az élet előtt: a 0. szintű karakterekkel foglalkozó rész, ami a szerepjátékosok számára lehet csemege: egy érdekes elgondolás arról, mi történik a Nagy Találkozás (amikor a parti összeáll) előtt. Játék, kicsit más elvek szerint (hiszen egy 0. szintű karakter inkább tanuló, válogat, ismerkedik képességeivel). Elsősorban

gyakorlott játékmestereknek ajánlott, akik nem lepődnek meg, ha kiderül, hogy a (0. szintű) karakternek akár 18 (!) hit pontja is lehet, vagy ha ugyanez az illető erőteljesebb Fényvarázst mond, mint egy tapasztalt (azaz 1. szintű) varázsló... Es ha valaki kedvet érez ahhoz, hogy próbára tegye magát, két ilyen jellegű kalandötlet segít az indulásban.

A Szürkesas Városa (*City of Greyhawk*) doboz Flanaess legnagyobb városának bemutatásával foglalkozik. A 23 kalandvázlatot, 4 hatalmas térképet és 2 könyvet tartalmazó dobozon már ránézésre észrevehető az a törekvés, hogy megfeleljen az időközben a világgal kapcsolatban kialakult elvárásoknak. A pazar külső hasonlóan színvonalas tartalmat rejt.

Az első könyv (Flanaess Eke – *Gem of the Flanaess*, idézet az első kiadásból) a városban és környékén kalauzol. Ahogy közeledünk a hatalmas falakhoz, megnézhetjük a város környékének érdekesebb helyszíneit (Tenser ősmágus tornya vagy a gnóm-barlangok, stb). Elhaladva az masszív tornyok árnyékában, beszédbe elegyedhetünk a kapuban álló őrkkel. A falakon belül ámulhatunk a tehetősebb polgárok palotáin, vagy benézhetünk egy pék szegényes viskójába. Tereken, zsúfolt piacokon, alkudozó emberek között vághatunk utat, hogy pár lépés után udvarias tisztelettel húzódjunk félre a közeledő legenda pár elől.

Felkereshetjük Boccob hatalmas templomát, vagy a sarkon álló kétszintes épületet, aminek ajtaja fölött egy sárkány részbe metszett képét forgatja a szél. Szóba elegyedhetünk egy, a lámpagyújtogatók céhének jelét magán viselő férfival, aki szívesen elvezet a kikötőbe, ahol a vámházak és dokkok mellett megtalálhatóak a város alatt rejtőző csatornarendszer titkos lejáratai is, ahol a



pletykák szerint sötét szekták és rablóbandák rejtőznek.

A másik könyv (Polgárok, Urak, Szövetségek – *Folks, Feuds & Factions*) a mindennapi élet dolgáival foglalkozik: adók, törvények, céhek, szórakozási lehetőségek (mint a színház, operaház, kaszinó, aréna stb).

Amiért ez a doboz mégis több, mint egy egyszerű kiegészítő, az a sorok között megbúvó ötlet: a parti legyen a város rendőrsége. Ennek szellemében szerepel a térképek között a környék részletes térképe, a földalatti csatornák rendszerének vázlata, a kalandvázlatok között nyomozás, emberrablás, terrorista-elhárítás, az egyes városrészek jellemzői, a különböző osztályok leírása, a céhek felépítése, jellege, működése, a törvények. Külön fejezet segíti a játékmestert, ha egy városban játszódó kalandot próbál felépíteni.

Habár a doboz mindkét könyve (ahogy az a fentiekből is kiténik) elsősorban a mesélők számára íródott, azok sem csalódnak, akik csupán információkra vágnak a városról. A Nyolcak Köre Szürkesas legnagyobb varázslóinak szövetsége, olyan tagokkal, mint Bigby, Drawmij, Mordenkainen, Nystul, Otiluke, Otto, Rary, Tenser. Az ismertető – mely nem csupán statisztikák felsorolása – a mágusok mellett a Mágia Egyetemét is bemutatja (vö. Bátorhold 9. szám). Szintén nem érdektelen az a rész sem, amely azt tárgyalja, hogy Greyhawk-ban milyen vétekért milyen büntetés jár.

Persze a szokásos részek most is jelen vannak, ha némileg más alakban is. A nemjátékos karakterek szinte minden fejezetben felbukkannak – a céhek vezetői, a templomok főpapjai, az operaház igazgatója (Amadeus Wolfzart...), a város közsímsert kalandozói ott kerülnek bemutatásra, ahol vagy amivel kapcsolatban szóba kerülnek.

Szerepel ugyan egy, az NPC-eket hagyományosan bemutató rész is, itt azonban minden egyes személynek három megjelenése van (nemcsak a kalandozók fejlődnek!).

Közben elkészültek az alapkönyvek második kiadásai, és mint a legtöbb alternatív elsődleges anyagi létsíkon, Szürkesas világában is pusztító háborúk törtek ki, hogy a világ képét az új elvárásoknak megfelelően formálják át. Félisten vezette barbár hordák, hegyeikből előmerészkező óriások seregei, vérszomjas humanoid (ork, gnoll stb) csapatok, egymás ellen fordított birodalmak csatáztak közel 3 évig, hogy újraírják a régi határokat. Birodalmak tűntek el, szövetségek hullottak szét, orgyilkosok járták a kastélyokat és tanácstermeket, új hatalmak emelkedtek fel, gyanakvás és áruulás volt a túlélés útja. Aki nem volt elég elővigyázatos, meghalt, legyen bár olyan hatalmas mágus is, mint Otiluke, vagy Tenser.

A Háború! (*Greyhawk: Wars!*) nem is igazi kiegészítő: stratégia játék. Mivel akár hatan is játszhatják, remek szórakozás lehet a parti számára egy kicsit máshogy játszani az ismerős helyszíneken. Hogy az asztal mellett hogyan alakul Flanaess sorsa, az estéről estére változhat – a valóság kiábrándító pusztulást hozott.

De a Hamvakból (*From the Ashes*) egy új világ képe bontakozott ki. Ez a doboz nyilvánvalóan az első doboz újrakiadása. Nem elsősorban a második kiadás szabálmódosításai indokolták létrejöttét, hanem inkább az a tény, hogy Szürkesas az újabb és újabb világok felbukkanásával sem veszített népszerűségéből, és a néhai első kiadás egyre kevésbé volt hozzáférhető. Ezt támasztja alá az is, hogy a dobozhoz tartozó két könyv szerkezetileg is a régi mintát követi.

A Flanaess Atlaszában (*Atlas of the Flanaess*) a kontinens régi-új történelme mellett olyan (ismerős) témák szerepelnek, mint a népek és a nyelvek ismertetése, a legfontosabb rúnák szótára, kiegészítésként pedig az egyes területeken elfogadott pénznemek bemutatása. A könyv legnagyobb részét – a címnek megfelelően – Flanaess tartományainak részletes leírása foglalja el. A harcok eredményeként az egyes birodalmak határai, a köztük levő viszonyok jelentősen átalakultak. Legendák, mesék övezte mítikus helyek keletkeztek szerte a világban. (Az egyes helyekhez kötődő történetek kiváló ötleteket adhatnak a játékmestereknek!) Az istenekről szóló rész az, amelyen leginkább tetten érhető az első és második kiadás közti eltérés. Olyannyira, hogy az Atlaszban már nem is istenekről, hanem Hatalmakról (*Powers*) van szó, akik – összhangban a szabályokkal – valamely szférával állnak kapcsolatban, és papjaik (*priest*, nem *cleric*) szintén ilyen elvek alapján ismerhetnek vagy sem egyes varázslatokat. Érdekes – és régóta hiányzó – kiegészítés az a rész, amely az istenek (még ha most nem is így hívják őket) egymáshoz való viszonyát elemzi. Azonban továbbra is csak felsorolási hely jutott a világban szép számmal élő nem-ember fajok isteneinek.

A Kalandok Könyve (*Campaign Book*) főleg Greyhawk átalakulásával foglalkozik: a másik doboz (*City of Gh*) egyenes folytatása. A háború a várost sem kerülte el, habár hatása nem elsősorban a pusztításban nyilvánult meg – a falakon belül a harcok sokkal rejtettebben zajlottak, orgyilkosok és politikai eszközök döntöttek a kardonok helyett. Legendás hősök haltak meg, mint pl. a két ősmágus, Otiluke és Tenser, a Skarlát Testvériség kétes híru, titokzatos tagjai jutottak hatalomhoz. Minderről szól ez a könyv, csakúgy, mint a városhoz tartozó területek új állapotáról, az átalakult lovagrendekről, vagy az olyan (az előző dobozból) ismert kalandozókról, mint a Szép Pár vagy a Fáklyások Szervezete. A könyv lapjain még néhány nemjátékos karakter és két kalandvázlat kapott helyet, de a doboz a két könyvön kívül tartalmaz kivethető betélapokat is. Ebben a különleges mellékletben szerepelnek olyan (szintén az első dobozból ismerős) dolgok, mint pl. az időjárás, találkozási mátrixok, kiegészítések az istenekhez (vö. Útmutató!), szörnyek, újabb 6 kaland, és a térképek.

10 éve, hogy Gary Gygax megálmodta Szürkesas Világát. Időközben kiegészült, bővült, élt és él, annak ellenére, hogy azok a regények, amelyek más világokhoz sorra születnek, mintegy bemutatva azokat, (egy kivételével) teljesen hiányoznak. Ezzel szemben számtalan kalandmodul létezik. Az a törekvés, hogy Greyhawk legyen az a világ, amely bevezeti az ismerkedni vágyókat az AD&D világába, a modulokon is megfigyelhető: jónéhány olyan gyári kaland létezik, mely kezdő játékosok és kezdő játékmesterek számára készült (*Gargoyle, Childs Play stb.*). Azonban ez nem jelenti azt, hogy a Szürkesas-hoz készült modulok csak kezdőknek ajánlottak. Sőt! A Szürkesas Kastély (*Castle Greyhawk*) egy remekbe szabott AD&D-paródia, örült ötletek tárháza: Burger King, Tele-Vízió, Big Bee, +5-ös Kenyérvágó Kés, Oltalmazó Esőköpeny – csak érzékeltetésül egy-két név a szereplők és a tárgyak közül –, mindemellét egy olyan monumentális kalandsorozat, amelyet aki túlél, minimum 20. szintű. A Romok (*Greyhawk Ruins*) szintén a kastélyban játszódik – a két történet között van pár évszázad! –, és halálosan komoly: Zagig, az örült ősmágus egykori vára a maga közel 1000 szobájával, gyilkos csapdáival, meglepetéseivel még a legtapasztaltabb játékosok magas szintű karaktereinek is kihívást jelent. Az Elemi Gonosz Temploma (*Temple of Elemental Evil*) egy békés kis falucska környékén kezdődik (a falu neve Homlet), és egy monumentális építményben ér véget – vérbeli Gygax modul.

Ez a meglehetősen vaskos füzet mintapéldánya a SZEREPjátéknak és

annak, hogyan építsünk fel egy kis települést egyszerű emberekkel. A farmernek nem csak sebpontja és THACO-ja van, de mindennapjai is: elásott kincse (vagy 10 arany!) a kert egyik fája alatt, felesége, két öreg kutyája; az ács még csak két éve él itt, és nem nagyon ismeri a környéket és a pletykákat, és így tovább, a falu minden lakójáról hasonlóan alapos leírással. A modul játszhatóságát tovább könnyíti, hogy a történet kezdő kalandozók számára íródott, így újonc játékosok is bátran nekiláthatnak.

Az már csak hab a tortán, hogy a kalandmodulok javarésze valóban megtörtént eseményeket dolgoz fel, Flanaess történelmének egy-egy pillanatához kapcsolódnak. Az Öt, mely Eggyé Lesz (*Five Shall Be One*), és folytatása, az Ordítás Északról (*Howl from the North*) a világot átformáló háború előzményeivel, az Áruuló Rary (*Rary the Traitor*) pedig a lezárásával foglalkozik. A gyűjteményes kalandötletek közül a Szürkesas Kincsei (*Treasure of Greyhawk*) a legérdekesebb: 14 vázlat, vegyesen 1-18. szintig.

A Dragon magazin 200. számában volt egy összeállítás a TSR által 1994-re tervezett kiadványokról. Ebből a felsorolásból hiányzik egy név: Greyhawk. Talán csak feledékenység, talán egy korszak vége. Sic transit gloria mundi – azaz: így múlik el a világ dicsősége. A Hamvakból... dobozban ezekkel a szavakkal kommentálja az oerid krónikás a 400 éves Nagy Királyság bukását. Lehet, hogy elérte sorsa Szürkesas Világát is... Lassan-lassan csak emléke marad a Mágus Völgyének, Zagig legendás kastélyának, Mordenkainen démonoknak parancsoló hatalmának? Én azt hiszem, nem. Akik egyszer megláthatták a napfelkeltét a Kristálykőd-hegység csúcsai között, akik együtt fagyoskodtak a barbár Sziklaöklűek pusztáinak éjszakájában, akik végigtették a Vadpart kocsmáit – azok visszatérnek.

Magó Zsolt



Az ölös tanácsai

Tralalla, megjött Sylva Theomer!*

Bérci Péter, budapesti olvasónk az AD&D-vel kapcsolatban tett fel kérdéseket.

A következő három varázslat működik-e együtt? Homályosítás (Blur), Pajzsvarázs (Shield), Páncélvarázs (Armor). Ha igen, akkor mi módon?

A Pajzsvarázs és a Páncélvarázs nem adódik össze. Ha egy mágus mindkettőt elmondja, akkor először a Pajzsvarázs hatása fog érvényesülni. Amikor lejárt a határideje, és a varázsló még nem sebződött annyit, hogy a Páncélvarázs elmúljon, akkor az fogja kifejteni hatását. A Homályosítás mindkét varázslattal összeadódik.

A második kiadás szerint az illuzionista nem varázsolhat Mágia hatástalanítást (Dispell Magic) (nem tanulhatja meg a Megtagadás (Abjuration) iskolájának varázslatait). Esetleg megtanulhatja, ahogy minden varázsló, specializációtól függetlenül használhatja a Mágia olvasását (Read Magic) és a Mágia érzékelését (Detect Magic)? Sajnos ez a második kiadás megalkotása közben elkövetett egyik hiba. Ez olyasmi, amit nem gondoltak át rendszeren. Például invokor nem képes varázsfegyvert készíteni, hiszen nem ismerheti a Varázsfegyver (Enchanted Weapon) varázslatot. Léteznek olyan papok, akik nem tudnak gyógyítani és feltámasztani. Amennyiben a mesélő úgy ítéli, hogy a Mágia hatástalanítása olyan varázslat, amit minden mágusnak ismernie kell, akkor engedélyezheti a használatát, az eredeti szabályoktól függetlenül.

Hogyan sebez a Sokkoló érintés (Shocking Grasp)?
Az érintéses varázslatok általában úgy működnek, hogy a varázsló elmondja az igéket, és megérinti az ellenfelet. Ehhez sikeres támadást kell dobni, amibe az erőből adódó bonusz beleszámít, de az ügyességéből adódó nem. Ha nem sikerül megfognia, a következő körben újra próbálkozhat. Kivételesen ez alól, ha megzavarják, vagy mást akar csinálni. Ebben az esetben elveszti a varázslatot. A Sokkoló érintés nem így működik, mert valójában nem a megérintett lényre, hanem a varázslóra hat. Feltölti elektromossággal, és ha valakit megérint, akkor azt sebzí az áram. Ehhez hasonló módon kell tennie, mintha varázslatot mondana rá, de nem számít bele a védettségre fémpáncél és fémpajzs, csak az esetleges mágikus támogatás, tehát egy +3-as lánccing csak 7-as AC-t ad ez ellen. Másik különbség, hogy nem kell koncentrálnia a mágusnak, miután elmondta ezt a varázslatot. Akkor sem fog már elveszni a hatása, ha megsebzik miután befejezte a szavakat. Ha nem érint meg senkit, akkor lejár a varázslat annyi kör múlva, ahányadik szintű a varázsló. A mágus nem tudja visszatartani a hatást senkivel szemben. Megengedett az is, hogy elmondja ezt a varázslatot az első körben, és a harmadik körben rámond valakire egy Vámpírérítést (Vampiric Touch) nevű varázslatot, ami érintéssel működik. Akit megfog, egyszerre fog sebződni a Sokkoló érintéstől és a Vámpírérítéstől. Nem lehet Kisértetkez (Spectral Hand) varázslaton keresztül kisütni a Sokkoló érintést, de fémtárgyat (pl. kard, harc-os mágus esetén) lehet erre a célra használni, ettől az nem fog tönkremenni.

Ha valaki kővévállik, de túléli a procedúrát, öregszik-e? Ha nem, akkor „tartósítható”-e így valaki?

Kővévált karakter nem öregszik. Így valóban hibernálható egy élőlény, de ez elég veszélyes, főleg azért, mert csak a visszaváltozásnál derül ki, hogy túlélte-e a kővéváltást.
Ha Mágikusan öregített karakter természetes halállal meghal, feltámasztható-e?
Halott feltámasztása (Raise Dead) és Felélesztés (Resurrection) varázslattal nem, mert ezek a varázslatok nem szüntetik meg a halál okát, tehát azonnal újra meg fog halni. Egy lehetséges megoldás az, ha előbb egy Kívánság (Wish) vagy egy Korlátozott kívánság (Limited Wish) varázslatot használ, hogy ne haljon meg azonnal. Utána kell feltámasztani, és valamilyen módon fiatalítani kell annyira, hogy életkora a maximális alá menjen. Ez elérhető a Fialatítás (Restore Youth) varázslattal, esetleg fiatalító varázslatokkal. Magasabb szintű karakternél elképzelhető az is, hogy egy isten feltámasztja, és fiatalítja bizonyos feltételek árán (pl. küldetés végrehajtása).

Kiss Szabolcs kérdése Szekesfehérvárról:

Ha egy olyan bolygón játszunk, amelynek keringési ideje miatt egy év csak 200 napból áll, akkor rövidebb ideig élnek az emberek? Az öregítő varázslatok hogyan működnek itt?

Kiss Szabolcs kérdése Szekesfehérvárról:
Ha egy olyan bolygón játszunk, amelynek keringési ideje miatt egy év csak 200 napból áll, akkor rövidebb ideig élnek az emberek? Az öregítő varázslatok hogyan működnek itt?

Kiss Szabolcs kérdése Szekesfehérvárról:

Ha egy olyan bolygón játszunk, amelynek keringési ideje miatt egy év csak 200 napból áll, akkor rövidebb ideig élnek az emberek? Az öregítő varázslatok hogyan működnek itt?

Ilyenkor át kell számítani az életkorokat és az öregedett évek számát. Egy mágus Kívánság varázslatot használ, amittől 5 évet, tehát $5 \times 365,25 = 1826,25$ napot öregedne. A világokban is ennyi napot fog vénülni, de ez $1826,25 / 200 = 9,13125$ esztendő jelent, tehát kb. 9 évet fog veszteni az életéből. A jelenlegi esetben kb. 1,8-cal kell megszorozni illetve elosztani az éveket.

A Monstrous Compendium szerint egy medve 175, 420, 650, 2000 TP-t, egy farkas 65, 120, 175, 975 TP-t ér. Egy vadász élete során rengeteg medvét, farkast és más állatot öl meg. Ő is megkapja ezt a TP-t? És ha igen, akkor mi szerint lép?

Természetesen a vadászoknak is jár tapasztalati pont. Nincsen külön kidolgozva a „vadász” osztály, de ez is lehetséges. Hasonló képességekkel kell rendelkezniük, mint a kószáknak, de nem tudnak varázsolni, két kézzel harcolni, viszont jobban fejlődik például a nyomkövetés képességük.

Irányi Zoltán, budapesti olvasónk kérdése:

Mitől függ, hogy egy parti nem „tápolós”?

Legkönnyebben onnan lehet észrevenni, ha túl gyakran lépnek szintet a karakterek. Legjobb, ha 5-7 alkalmanként kerül erre sor. Mivel a szintlépés táblázatai nem egységesek (például egy varázslónak kétszeres tapasztalati pontot kell összeszednie, mint egy bárdnak), ez változhat, de nem szabad három alkalmankéntinél gyakrabban szintet lépni. Másik jó módszer, ha átgondolod, hogy a megszerzett kincsekért milyen veszélyeket vállaltak. Ha egy falu melletti erdőben élő orkoknál van 3000 arany, és ezt a kalandozók egy kis bunyó után könnyen megszerzik, akkor logikusan merül fel a kérdés, hogy miért nem ment oda az egész falu, hogy megszerezzék az aranyakat. Ötödik szint alatt nem ajánlok permanens varázstárgyakat. Harcos esetén legjobb, ha a szintjét elosztod négygel, és ennyi pluszos fegyvert adsz neki. A többieknek is hasonló erősségű tárgyakat érdemes kiosztani. Ha harc során könnyen elpusztítják az azonos szintű ellenfeleket, akkor biztos hogy túl táposak.

Csordás Attila, velencei olvasónk kérdései közül néhány:

Mit jelent az a kifejezés, hogy véletlen-generált szörny?

Az adott környezettől függetlenül előfordulhat, hogy a kalandozók találkoznak olyan szörnyekkel vagy NPC-vel, akiket nem építettek bele a történetbe. Erre – többek között – azért van szükség, hogy a játék valamennyire megtartsa realitását. Léteznek továbbá olyan varázslatok és varázstárgyak, amelyek valamilyen szörnyeket idéznek meg. Ilyenkor van szükség véletlen-generált szörnyekre. Ebben az esetben kockadobással dönti el a mesélő, hogy milyen szörny fog jönni, tehát még ő sem fogja előre tudni. Bár a jó DM előre kidolgozza a véletlen-generált szörnyeket is, hogy ne legyen fennakadás abból, hogy esetleg nem ismeri azt a szörnyet, amit a játék folyamán dob ki. Táblázatok tájékoztatnak arról, hogy a szörnyidéző varázslatok milyen erős szörnyeket teremtenek. A szörnykönyvtárban van egy lista, hogy milyen területen milyen szörnyek fordulhatnak elő. Ez nem jelent mindig szörnyet, előfordul, hogy a parti egy másik csapattal találkozik. Utána reakciódobással kell eldönteni, hogyan fognak reagálni a találkozásra (DMG. 103.).

Mit jelent az, hogy valakinek 12 a mozgása? A rendes mozgást, vagy a harcban való mozgást? Egyáltalán, hogy kell harcban mozogni?

Annyit jelent, hogy egy kör alatt ennyiszor tíz láb távolságot (kb. 3 m) lehet megtenni harcban. Ez nem tűnik túl soknak, de közben figyelnie kell a harcra is, nehogy eltalálja egy nyílvevő, vagy valaki hátbaszúrja. Ha hatszögű vagy négyzetárcsós táblán játszottok, akkor érdemes egy hatszöget (négyzetet) tíz láb méretűnek választani.

Mit jelentenek a szörnyleírások Kincs rovatában a következő betűk: H, Q, R stb.?

Az adott szörnynél (vagy a fészékben) található kincstípus jelölése. A Mesélők könyvének 133. oldalán található táblázat mutatja meg, hogy melyik betű mit jelent. A-tól I-ig a fészékben összegyűjtött kincsek vannak, J-től Z-ig azok, amelyeket a szörny hordozni szokott magánál.

* Csupán Setét Patkány kedvéért voltam hajlandó a mostani tanácsaimat a szokásostól eltérő módon kezdeni

Sylva Theomer



II. Fólió – Waughphilch története és leírása II. rész

Folytatjuk az elfeledett város, Waughphilch, a Worhullel-kultusz hajdani székhelyének ismertetését.

JEGYZET: A szövegben több helyütt is szerepelnek olyan kitételek, mint „manapság”, „napjainkban” és hasonlók – ezek, mivel a rovat a Cthulhu hívására épül, ami pedig a századelső titokzatos világában játszódik, az 1920-as éveket jelentik. Ha ettől eltérő miliőben (például az 1890-es vagy az 1990-es évekhez készült kiegészítők alapján) játszatok, természetesen oda is áttemelhetitek a leírtakat, de ez esetleg módosításokkal járhat (például az 1990-es években Waughphilch lehet, hogy már nem is létezik, vagy ha igen, feltehetőleg civilizáltabb, mint ahogy az az alábbi – tehát a ’20-as évekre vonatkozó – ismertetőben leírt).

Waughphilch ma



Ahogy az előző rész bevezetőjében már említettük, Waughphilch a mexikói határ közelében, a Sziklás-hegység keleti vonulatai melletti dímbes-dombos vidék egy nagyrészt lakatlan területén található. Teljesen ismeretlen, elfeledett, magányos, lassan pusztuló falucska. Vonat, posta nem jár erre, a helyiek roppant ellenségesek és barátságtalanok. Úgy tűnik, a falu sosem virágzott igazán, noha két

évszázadig úgy-ahogy sikerült fenntartani a látszatot, hogy minden rendben megy. Sokak számára azonban már a város megalapítása után pár évvel világos volt, hogy a helyet baljós erők uralják. A természet minden látható ok nélkül évről évre messze elmaradt a várttól, az emberek korán haltak, és nemegyszer furcsán, megmagyarázhatatlan okokból eltűntek emberek, ősrültek meg. A falu kereskedelme hanyatlani kezdett, és a szomszédos településeken – főleg a Sakál-eset után – baljós történeteket kezdtek mesélni róla. Lakossága egyre csökkent, s Waughphilch, kereskedelmének hanyatlásával egyre inkább befelé fordulóvá vált. A falu lassú rothadásával együtt az emberek is megváltoztak, szótlanok, barátságtalanok lettek. Hamarosan annyira lecsökkent a falu lélekszáma, hogy polgármesterre sem volt szükség többé. Az egyetlen ember, aki még úgy-ahogy összetartotta a közösséget, a pap maradt.

Hogy mi az oka ennek a hanyatlásnak, afelől csak találgatásokba bocsátkozhatunk. Valószínűnek látszik, hogy az ősi Worhullel-kultusz által hajdan felszabadított sötét erők, energiák máig érzékelhető káros hatása az, ami satnyává teszi az elültetéskor még egészséges magokból fejlődő termést, letargiába taszítja és elüldözi az embereket.

A terület, melyen Waughphilch fekszik, iparilag és mezőgazdaságilag meglehetősen jelentéktelen, a legközelebbi település Waughphilch-től kb. 45 km-re fekszik. Neve Sandville, szintén indián eredetű (régii indián neve *Mareyo*, ami homokot, pusztaságot jelent) és nem túl jelentős település, de nem olyan kísérteties és elhagyott, mint Waughphilch: van vasútja, polgármesteri hivatala és saját igazságszolgáltatása. Lélekszáma kb. 2000. A sandville-iek általában tudnak Waughphilch-ről, de semmi kapcsolatuk sincs vele és nem szívesen beszélnek róla. Lakóit ijesztőnek, bogarasnak tartják – talán még többük emlékszik baljós történetekre, amiket nagyapjuk mesélt nekik a szomszédos elátkozott faluról...

Waughphilch lakott része egy kb. száz méter hosszú főutcából áll, de a faluhoz jónéhány kijebb elhelyezkedő lakatlan, félig romba dőlt kalyiba is tartozik. A lakott házak igazából nem sokban ütnek el ezektől: a szalmatető megroggyant, lyukas, az ablakkeretek üresen tátonganak, általában ajtó

helyett is csak egy koszos vászondarab lóg az ajtófélfáról. Van azonban néhány, a többihez képest jobb állapotban lévő épület is, ezek közül az egyik a falu hajdani vezetőjének a háza. Ebben ma egy Thomas Vernon nevű öregember él feleségével. Ő Waughphilch utolsó polgármesterének unokája. Vernont mindenki csak „az öreg”-ként emlegeti: az emberek általában még gyerekkorukból ismerik. Az öreg sokmindent tud a faluról, és az ódon ház alagsorában sok furcsa kacatot őriz. A kacatok közt ott van a Sakál által az olaszországi öreg féltve őrzött könyvének utolsó oldalai alapján készített görög nyelvű fordítás egy része, mely Worhullel Gyermekeivel foglalkozik. A kézirat egy oldalból áll – eredetileg háromból állt, a második kettő tartalmazta a Gyermekek megidézéséhez szükséges formula szövegét, ezeknek az oldalaknak a holléte azonban (lévén a Rihamur-küldött magával vitte őket) ismeretlen. Az első oldal valahogyan megmenekült a küldött kezei közül, ezért feküdhöz ma is a sötét pincében az egyik láda alján...

Waughphilch lakossága kb. ötven-hatvan fő lehet, szaporulat nemigen van, így valószínűsíthető, hogy a falu két-három évtizeden belül teljesen elnéptelenedik.

A lakók mezőgazdasággal foglalkoznak, néhány keshedt állatuk is van, úgy-ahogy eltartják magukat. Ha a természet nagyon gyenge és nagy szükségük van élelemre vagy valami másra, néhányuk ellovagol Mareyoba, hogy beszerezze a szükségeseket. Az ilyen látogatókat Mareyoban balszerencsét hozó vendégnek tartják, és inkább ingyen odaadják nekik, amit akarnak, csak menjenek el minél előbb...

Waughphilch-ben szállást nemigen lehet szerezni: a lakosok hosszú elzártságuk alatt meggyűlöltek az idegeneket, így valószínűtlen, hogy bármelyikük is szállást adna odatévedő nyomozóknak (akármilyen árat is kínálnának érte). Az egyetlen ember a faluban, aki talán megkönyvékezhető, az a falu papja (akiről lentebb még bővebben írunk), egy bogaras öregember, aki a falu főterén álló ősi templomban lakik, és csak a kutatásnak, különös könyveinek él, nem nagyon törődik a külvilággal.

A barlang

A falutól pár kilométerre délre, egy, a többi közül kiemelkedő domb lábánál található egy betemetett barlang, a hajdani, még az indiánok előtti Worhullel-kultusz titokzatos lényei által kiépített barlangrendszer egyetlen épen maradt járata. A barlangrendszer valaha nagy kiterjedésű volt, körkörös labirintusrendszert alkotott, körülfogva az egész várost, közép-pontjában a templommal. A barlangrendszert részben a kultusz pusztulását okozó katasztrófa (ld. alább Worhullel leírásánál), részben az azóta bekövetkezett földmozgások semmisítették meg.

A barlangbejárat onnan ismerhető fel, hogy körülötte a szikla simább, formája kapuszerűnek tűnik, s mintha halvány mintázatok is díszítenék.

A járat kb. száz méter hosszú, bejáratát és belsejét több helyen nagy szikladarabok zárják el, a bejutás emiatt meglehetősen fáradságos. A járat szikla rituális ábrák díszítik, melyek Worhullel isten történetét mesélik el (ld. alább). A járat egy tíz méter átmérőjű, kör alakú helyiségbe torkollik, mely-

nek közepén egy Worhullel-oltár áll. A tereből indultak ki a hajdani barlangrendszer főjáratai, ezek azonban ma már egytől egyik megközelíthetetlenek. (A helyiség padlóján talán még ott vannak Tioment atya porladó csontjai...)

A barlang felderítését beomlása (a Sakál-estet) óta tudomásunk szerint mindössze egyetlen ember kísérelte meg: a Sakál után kutató Rihamur-szektag, aki kiszedte az oltár kövei közül és magával vitte a harmadik Worhullel-bálványt (ld. az I.Fóliót, *Worhullel Bálványa*).

A templom és a pap



A templom a falu végén, egy kikövezett kisebb téren áll az épületek fölé magasodva. Még a tízezer évvel ezelőtt itt élő ősi Worhullel-hívő lények építették. Húsz méter magas, feketés színű kőből épült, masszív építmény. Formáját tekintve egyetlen ismert templomtípusra sem hasonlít, leginkább durva, szabálytalan, tetején kicsúcsosodó hasábra emlékeztet. Díszítése

elég szegényes, de – a „keresztényesítésre” tett kísérletek nyilvánvaló nyomain túl – legalább két különböző kultúra keze munkáját felfedezhetjük rajta. A kettő közül az egyik kultúra valószínűleg a telepések érkezése előtt Waughphilch-ben tanyázó, sokáig Worhullel hitét őrző indiántörzsé, a másik pedig az ősi Worhullel-hívőké. A díszítések nagy része azonban ma már alig-alig fedezhető fel, részben a természetes pusztulásnak, részben pedig a már említett elszánt vállalkozásnak köszönhetően, melynek során az Óvilágból érkező letelepedők, ha már lerombolni nem tudták, megpróbálták a templomot minél „keresztényibb” külsejűvé tenni. Itt-ott átépítették, keresztet helyeztek a tetejére, oldalába nagy nehezen pár gótikus formájú ablakot vágtak, belül szentképekkel díszítették, de a hatás nem túl meggyőző: ma is érezni azt a kimondatlan fenyegetést, amit az épület a kezdetek óta áraszt magából.

A templom felépítése: a templom egyszintes, harangtornya nincs, belépve fellátunk egészen a húsz méter magasán fekvő, kicsúcsosodó tetőzetig. Belsejét az átépítések során két részre osztották: a nagyobbik terület lényegében a templom maga, itt celebrálják a miséket. Az e mögötti részt paplaknak alakították ki. Ennek alaprajzát ld. a mellékelt ábrán.

Amint látható, a dolgozószobából nyílik egy rejtett csapóajtó, ami az épület mélyébe vezet. Az alsó szintet a jelenlegi pap, bizonyos Abraham Yorick fedezte fel. Mivel egyedül él, felfedezéséről senki sem szerzett tudomást (bár valószínű, hogy a falubelieket ha megtudták volna, sem érdekelte volna a dolog).

Az alsó szint egy rövid, magas folyosóból áll, aminek a végét egy erős faajtó zárja le. A folyosóból két oldalt négy hatalmas terem nyílik. Ezekben tartották valaha a varázslók a megidézt, illetve az istennek majdan áldozatul felajánlandó lényeket. A vastag, vaspántos ajtók sarokvasakon lógó maradványain és a csupasz kőfalon több helyen látszanak karomnyomok...

A folyosó végét lezáró ajtó egy kis kamrába nyílik, amit a pap dolgozószobának rendezett be, ide zsúfolva szeretett okkult könyveit és kutatásaival kapcsolatos feljegyzéseit.

A templom mögött, negyven-ötven méter hosszan húzódik a város temetője. A sírok közt, a többi közül kiemelkedve, ma is áll Tioment atya síremléke, rajta a többszáz éves felirattal: *Tioment atya, Waughphilch védelmezője (1515-1579)*.

Abraham Yorick (89), Waughphilch papja



Abraham Yorick az előző pap, Samuel Yorick törvénytelen fia. Apja egy hirtelen jött ötlettől vezérelve elhatározta, hogy taníttatni fogja, és elküldte tanulni északra. A család hamar kifogyott a pénzből, s a dolog vége az lett, hogy Abraham, felhagyva tanulmányaival, lassan-lassan utcai csavargóvá vált. Végül sikerült munkát találnia egy külön könyvkereskedőnél. Apja egyre sürgetőbb levelekben hívta haza, de ő maradt, s az antikvárius halála után ő vette át a bolt irányítását. A környékeliek egyöntetűen örültek tartották a szüntelenül könyveit bújó, barátságatlan fiatalembert. Tizenkilenc évvel azután, hogy eltávozott otthonról, jött az értesítés, hogy apja meghalt. Abraham a hírt megkapva szó nélkül összecsomagolt, összeszedte legkedvesebb könyveit, majd felkerekedett és hazaindult Waughphilch-ba. Úgy hagyta ott az üzletet bezárva, mintha csak bevásárolni ment volna. A faluba visszatérve, lévén senki sem pályázott a papi tisztre, ő lépett apja helyébe. Alapvetően azonban új, papi hivatása sem változtatott rajta: ugyanolyan magának való, olvasgató csudabogár maradt, mint régen. Legutóbbi éveit néhány figyelemre méltó, ismeretlen jelekkel írt tekercs és egy *Hermuloion* című különös kötet tanulmányozásával, fordítgatásával töltötte, bár gyengülő látása ebben egyre jobban akadályozza.

Statisztikák

STR 9	CON 13	SIZ 11	INT 12	POW 9
DEX 10	APP 12	EDU 11	SAN 26	HP 12

Sebzésbónusz: 0

Fegyver: – (minden fegyverrel az alapszázalékkal támad)



Képességek: Bargain 53%, Cthulhu Mythos 21%, Occult 29%; Nyelvek: saját: angol; tanult: görög 30%, latin 65%, francia 55%

Varázslatok: Ósi Jel (Elder Sign)

Ismert tiltott könyvek: A Monolit Népe (People of the Monolith), Pnakotikus Iratok (Pnakotic Manuscripts), Hermyloion (ez utóbbiról a III. Főlióban közlünk leírást)

A felsorolt köteteket – több egyéb, okkult témájú kötettel és kisebb jelentőségű irattal együtt – az alsó szinten lévő dolgozószobában őrzi Yorick.

Worhullel kultusza

WORHULLEL (Nagy Öreg)

Leírás: Worhullel egy kisebb istenség, akinek kultusza ma már szinte teljesen ismeretlen. Létéről mindössze két-három ősi iratból tudunk, közülük a legjelentősebb egy *Hermyloion* („A bebörtönzött”) című, rendkívül ritka kötet. A benne szereplő mítosz szerint Worhullel valaha Cthulhu egyik szolgája volt, de egyszer összeütközésbe került Cthulhuval, és természetesen alulmaradt. Cthulhu büntetésképp egy távoli dimenzióba száműzte.

Worhullel bezártsága miatt nem tud megjelenni a valós világban, közvetlenül nem lehet megidézni. Csak egy különleges kristályfajtán keresztül tud kapcsolatot létesíteni a mi világunkkal. (A kristályból csak három darab létezik, melyek a három Worhullel-bálványban található.) Képes azonban megszállni a vele kapcsolatba kerülő lényeket, beléjük tudja plántálni lelkének egy részét. Ilyenkor kétféle szörnyeteg születhet: ha Worhullel lelke a megszállott lény testében marad, rettenetesen deformálva azt, *Worhullel Gyermek*e születik meg, ha viszont a megszállt lény agyát felhasználva egy új szörnyet teremt. Az a lény koponyájából kitérve hamarosan önálló életet kezd, többféle szörnyeteg jöhet létre, melyek közül a legerősebb *Worhullel Helytartója*. A Helytartó általában sokkal hatalmasabb, mint a Gyermek, de csak rövid ideig él.

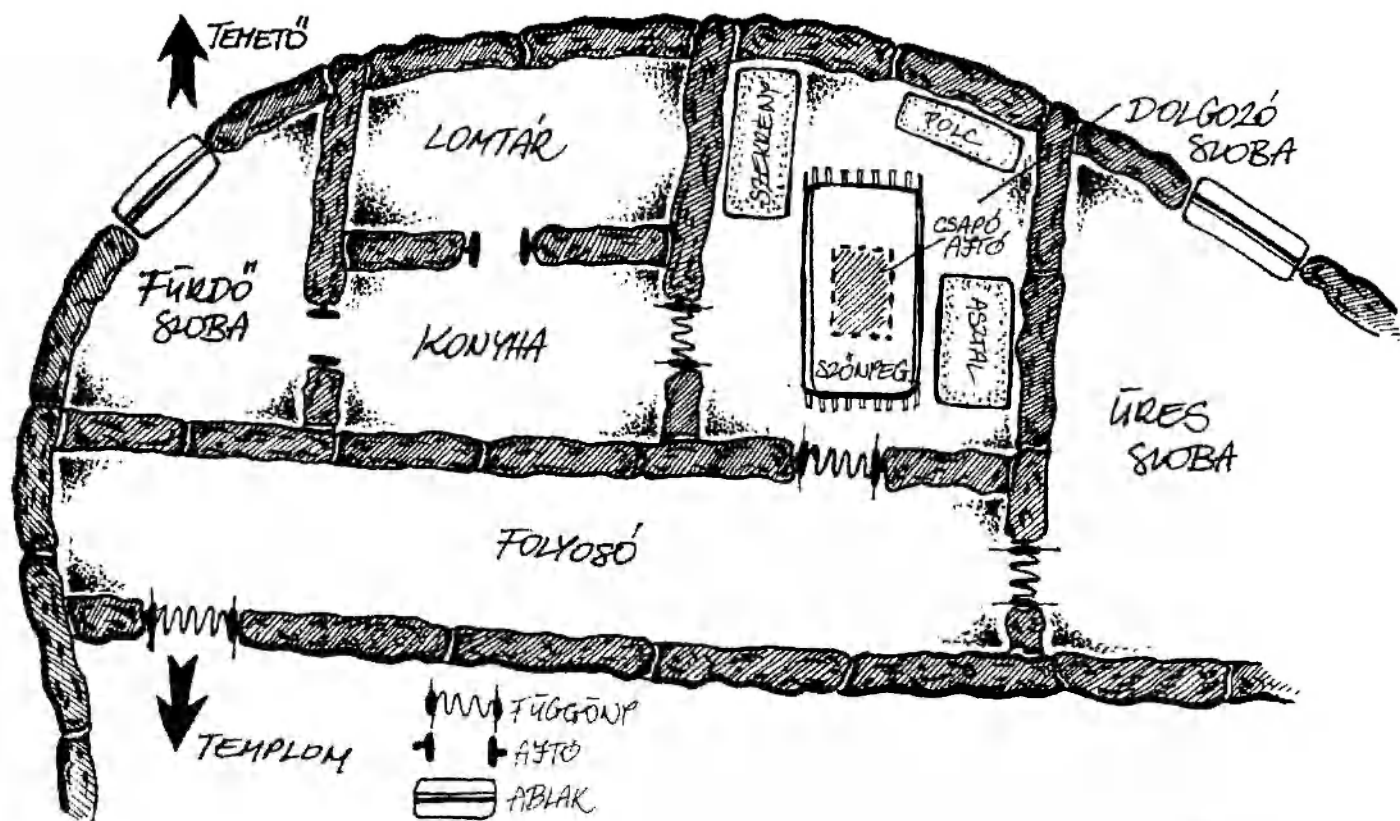
Mivel megidézni még nem sikerült, Worhullel kinézetét nem ismerjük pontosan. Csak a bálványok (melyek állítólag magát az istent ábrázolják), illetve a Gyermek és Helytartók külseje alapján következtethetünk kinézetére. Worhullel valószínűleg emberhez hasonló felépítésű (két karja, két lába és egy feje van), de hátán szárnyakat visel és alakja szikárabb, nyújtottabb az emberénél. Szája rombusz alakú, fogai hosszúak, vékonyak. Végtagjai nyújtottak, csenevészek. Egész teste a húsnál finomabb, enyhén áttetsző, gumiszerű anyagból áll, ami állandóan vibrálni, új formát ölteni

látszik. Worhullel bizonyos határokon belül képes szabályozni testének sűrűségét.

Worhullel egyetlen célja Cthulhu elpusztítása, a benne tomboló egyetlen érzés a Cthulhu iránti féktelen gyűlölet, ezért, bár lehetséges (ld. az I. Főlió varázslatát: 'Kapcsolat Worhullel'), igen kockázatos vele kapcsolatba lépni: minden mentális kapcsolatot a mi világunkba való bejutásra próbál felhasználni. A Kapcsolat varázslat sikeres aktivizálása esetén, ha Worhullelnek sikerül POW-jával túldobnia („legyőznie”) a varázsló POW-ját az Ellenállási Táblán (Resistance Table [Worhullel POW-ja az Aktív Tulajdonság (Active Characteristic), a varázslóé a Passzív]), átveszi az irányítást a varázsló elméje fölött. Ilyenkor, hacsak nem Worhullel egy hű papja a kapcsolatba lépő, az isten „belepetézik” a megidéző agyába, s ha az nem dobja meg Mázli esélyét (Luck Roll). A keletkező lény felfalja a megidéző agyát, majd néhány óra múlva kitér a koponyájából. Ha megússza is ezt az incidenst, a kapcsolatba lépőre még mindig leselkedik egy veszély: meg kell dobnia Mázli esélyét, vagy a vízió során megpillantja Worhullel, SAN-vesztéset szenvedve ezáltal.

Száműzetésében Worhullel képtelen varázsolni. Minden lény, amely valami úton-módon színe elé kerül, ha nem hal meg azonnal az elviselhetetlen körülmények és az istennel való szembesülés miatt, ugyanolyan sorsra jut, mint Worhullel.

Kultusz: Worhullel kultusza körülbelül tízezer évvel ezelőtt élte virágkorát, Dél-Amerika északi részén, egy ma már kipusztult, ősi faj körében. Ők fektették le a majdani Waughphilch alapjait; a Waughphilch-i templom, melyről alább még írunk, az ő kezük munkája. Ők készítették a három Worhullel-bálványt, melyek segítségével megpróbálták bejuttatni Worhullel ebbe a világba. Világra segítették több Gyermekét, s már-már sikerült átsegíteni az istent erre a világra, de aztán egy hirtelen katasztrófa elpusztította a kolóniát. Hogy pontosan mi történt, nem tudjuk, de gyanítható, hogy a Worhullel-hívők háborúba keveredtek egy Cthulhu-szekttel, melynek tagjai megidézhetek *valamit*... Alig néhányan éltek túl a katasztrófát, a városból pedig csak a masszív templom és a hajdani barlangrendszer egyetlen járata (az egyik bejárat) maradt meg. A túlélők szétszóródtak a világban, de hamarosan ők is meghaltak (valószínűleg ekkor került ismeretlen helyre a másik két Worhullel-bálvány is*). A kultusz lényegében elpusztult, de szórványait később még több helyen felfedezhetjük. Kb. ötszáz évvel ezelőtt váratlan fordulat következett be: egy indiántörzs telepedett le az ősi város helyén, és új települést alapított, felújítva Worhullel kultuszát. Az oltáron ismét véres áldozatokat mutattak be az istennek, de a



kultusz nem érte el többé hajdani nagyságát. A város lakóit később (amikor praktikáik kezdtek egyre fenyegetőbbé válni) a környező törzsek együttes erővel elpusztították. Waughphilch-ben alig néhányan maradtak, azok is száználmasan tengették napjaikat. A hódítás lázában égő óvilágiaknak nem kellett különleges erőfeszítéseket tenniük, hogy a várost elfoglalják....

Manapság néhányan tudnak ugyan Worhullelről és áhítoznak az általa kínált hatalomra, de szervezett kultuszról nincs tudomásunk. Mivel azonban két Worhullel bálvány holléte ismeretlen, minden előfordulhat...

STATISZTIKÁK

STR	34
CON	54
SIZ	70
INT	18
POW	21
DEX	18
HP	62

Mozgás 40 / 60 repülve (Worhullel könnyű teste miatt roppant gyorsan mozog. Szármái segítségével a Byakhee-khoz hasonlóan képes repülni az űrben)

Fegyver: Harcban Worhullel vagy karmaival (két támadás egyidőben, 78%, sebzés egyenként 1D10+5D6) vagy fogaival (78%, sebzés 2D6+5D6) támad, illetve képes egy speciális támadástípusra is: ha ritkábbá, majd hirtelen sűrűbé téve testét belerohan ellenfelébe, az ellenfél 'bekerül' Worhullel testének belsejébe, és körönként 3D10 HP-t sebződik (az istenbe beke-

rülve az áldozat élve emésztődni kezd, szétmarják Worhullel testnedveit).

Páncél: Mivel Worhullel teste nem teljesen szilárd, tűzfegyverek (a nagyobbak – ágyú, löveg, tank stb. – kivételével) a lehető legkisebb sebzést okozzák. Egyetlen fegyver sem képes ellene duplasebzésre (*Impale*). Ha Worhullel 'ritkítja' testét, a ritkulás mértékétől függően minden sebzés felére/negyedére/nyolcadára csökken (ez utóbbi a maximális csökkenés). Ilyenkor az istenség által okozott sebek is hasonlóképpen változnak. A 'belerohanásra' Worhullel csak legsűrűbb állapotában képes. Ha 0 HP-ra sebzik, (a többi Nagy Öreghez hasonlóan) Worhullel nem hal meg; 2D20 óra múlva, összes HP-ját visszanyerve teste újra összeáll.

Varázslatok: Megidézés/Uralkodás (Summon/Bind) – Byakhee, Dimenziólakó (Dimensional Shambler), Tűzvámpír (Star Vampire); Kapcsolat (Contact) – Cthulhu, Ithaqua, Mélységlakó (Deep One); Azathoth Rettegése (Dread Curse of Azathoth). (Jelen állapotban azonban – mint említettük – nem képes varázsolni.)

SAN-hatás: 1/1D20

(Mivel Worhullel nem tud kiszabadulni börtönéből, a statisztikáknak természetesen nem sok gyakorlati haszna van.)

A terjedelem végessége miatt, ígéretünkkel ellentétben, a Gyermek leírását már nem tudtuk belegyömöszölni ebbe a részbe. Elnézést kérünk, és ígérjük, pótolni fogjuk a mulasztást: a februári számban a Worhullel-mítosz ismertetésének, harmadik, befejező részét olvashatjátok majd (ebben a Gyermek leírásán kívül szerepelni fog a Helytartó leírása és a Worhullel kultuszával foglalkozó könyv, a Hennyloion története is).

Adeptus

* A szerző, miközben könyvtári tanulmányait végezte a cikk megírásához, rábukkant egy 1917-es keltezésű holland újságcikkre, ami rövid – enyhén szenzációhajász-ízű – hírben arról számol be, hogy Indiában hatalmas botrány tört ki, amikor egy gazdag műgyűjtő halálakor a hagyatékban több, a legkülönfélébb múzeumokból eltüntetett, korábban égen-földön keresett műtárgyak kerültek elő. Az érdekes és a mi szempontunkból fontos azonban nem ez, hanem hogy a lap a hagyaték legálisnak minősített részére kiírt árverés kapcsán megemlíti két, kristálykövel díszített, fekete kőből készült indián istenszobrot, amelyek közül az egyiket egy török úr, a másikat pedig az amszterdami városi egyetem archeológiai tanszéke vásárolta meg...

Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

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

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

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

DUNGEONS & DRAGONS®

Tavaly ünnepelt a TSR. Húsz éve, hogy a D&D rabul ejtette a kalandozók képzeletét mindenfelé. A történetet mindenki ismeri: 1973, Wisconsinban E. Gary Gygax és Dave L. Arneson megalkotta a világ első szerepjátékát. A játék sikere még íróit is meglepte. Viszont azt már kevesebben tudják, hogy hogyan alakult azóta a D&D sorsa. Ebben az írásban erről esik szó.

Az első D&D-t általában szidni szokás, mivel jónéhány gyenge ponttal rendelkezett, egy-két értelmetlen szabály, nehézkes kezelhetőség stb. Lehet, hogy igazuk van azoknak, akik ezt állítják, ugyanis az első D&D-t követte a második, azt a harmadik, majd végül 1983-ban a negyedik kiadás. S ahogyan egyre többet dolgoztak rajta, úgy lett egyre kevesebb a gyenge pont, minden szabály tisztább és világosabb lett, a könnyű kezelhetőség pedig fő ismérvévé vált a játéknak. A negyedik kiadásról más elmondhatjuk, hogy nem rendelkezik se több, se kevesebb hibával, mint bármelyik „best-seller” szerepjáték. Ezt lát-

szik igazolni az a tény, hogy 1983-tól napjainkig a D&D szabályait a TSR nem változtatta meg, a mai szabálykönyvekben is ugyanennek a kiadásnak az anyagát találjuk meg átszerkesztett formában.

Ugyebár a szerepjáték azon alapszik, hogy használjuk a fantáziánkat, és ezt mindenki másként teszi. Rengeteg új ötlet és elgondolás látott napvilágot úgy a játék használói, mint tervezői részéről.

Miért játszunk D&D-t, ha bővebb, extrább játékok is választhatunk? Ha ezt a kérdést vizsgáljuk, le kell szögeznünk, hogy az AD&D és a D&D két különböző játék, bár sokban hasonlítanak és rokoni szálak fűzik őket egymáshoz. A D&D némileg egyszerűbb, könnyebben tanulható, ezért hamarabb nekiláthatunk a játéknak, könnyebb bevezető kezdő játékosoknak, játékmestereknek, azonkívül a D&D megőrizte a játék eredeti ízét.

Magyarországon a D&D nagyon kevésbé ismert, a AD&D-t játékosokkal szemben elhanyagolható a tábora. Ennek okát abban látom, hogy akik meghonosították hazánkban a szerepjátékot, AD&D-t játszottak, és nem D&D-t, és ők sem ismerik igazán. Remélhetőleg a jövőben gyarapodni fog hazánkban a D&D-t űzők száma is.

Ennyi bevezető után nézzük meg, hogyan készül egy igazi D&D hős. Karakterünk alaptulajdonságai megegyeznek az AD&D-beliéivel: erő, intelligencia, bölcsesség, ügyesség, egészség, karizma. Azonban 3d6-tal dobják őket és sorrendben! Ezáltal az átlagos pontszámok 9 és 12 közé esnek. Ha karakterünk pontszáma ennél magasabb, bonuszt, ha alacsonyabb, büntetést (!) fog kapni.

A 3d6 sorrendben dobási mód talán spártainak

tűnik az AD&D-t játszóknak, ám ne feledjük, hogy AD&D-ben 15 ponttól jár bónusz az alaptulajdonságokra a D&D-beli 13-mal szemben. D&D-ben extrém ritka, hogy 18 fölé emelkedjen egy alaptulajdonság pontszáma. Még egy sárkány intelligenciája is „csak” 18-as, mindenestre d20-on belül dobható. D&D-ben gyakori a 10 alatti pontszám valamely alaptulajdonságból.

A következő lépés, hogy ki kell választanunk karakterünk osztályát (*Class*). Vannak Humán osztályok, tagjai CSAK emberek lehetnek. Ezek a következők: Pap (*Cleric*) – D&D-ben számos Halhatatlan (*Immortal*) van, akinek szolgálatába szegődhetünk-, Harcos (*Fighter*), akiből a 9. szintet elérve Lovag (*Knight*), Paladin, vagy *Avenger* (Anti-Paladin) válhat, jellemétől függően, Varázsló (*Magic-User*) – harcbéli képessége csekély, ám mint ahogy tudjuk, idővel nagy hatalomra tehet szert, Tolvaj (*Thief*) – ez az osztály sem a legkiválóbb a harcban, az AD&D-ből szokásos tolvajképességei vannak.

Druida (*Druid*), csak 9. szintű semleges jellemű papból válhat, fémből készült fegyvert, páncélt nem viselhet.

Misztikus (*Mystic*) – harcos szerzetes, kolostorokban, közösségekben élnek, idővel a harcművészet és a szellemi erő mestereivé válnak.

A Humán osztályok mellett vannak a Demihumán osztályok is. Ez utóbbiaknak pontszámminimumnak kell megfelelniük egy-két alaptulajdonságból.

Félszerzet (*Halfling*). Jól harcolnak, számos speciális képességük van és remek mentődobásai.

Törp (*Dwarf*). Sokban hasonlít a harcoshoz, speciális képességei és fajbéli adottságai teszik egyedivé.

Tünde (*Elf*). Nemes faj szülöttei, a fegyveres harchoz és a mágiához is értenek, ám egyikből sem olyan kiválóak, mint a harcosok vagy a varázslók.

Amint látjuk, D&D-ben a fajok is osztálynak minősülnek. Persze ez nem jelenti azt, hogy a D&D-ben ne volna több osztály. Az alapszabályokban van ennyi (a druida és a misztikus opcionális), a kiegészítőknél találunk jócskán más indítható karakterosztályokat és fajokat, de ezek általában egy speciális okból és egy bizonyos környezetben léteznek, ezért nem kerülnek az alapszabályok közé.

A D&D jellemrendszere kötetlenebb az AD&D-belinél, csak a törvénytisztelő (*Lawful*),



semleges (*Neutral*), kaotikus (*Chaotic*) formulákat használja.

A D&D súlyrendszere – kivételesen – bonyolultabb az AD&D-s változatnál. Egységnek a forgalomban lévő pénzermék súlyát (*cn=coin encumbrance*) használják, ami egy fontnyi súlynak egy tized része, azaz 0,05 kg. Természetesen egy arany, vagy egy ezüst egy *cn* súlyú. A karakterek mozgási sebessége a cipelt súllyal arányosan csökken.

A fegyverzenélja szintén kisebb (41 db), de szerintem semmiféle eszenciálisan lényeges gyilok nem maradt ki belőle. A D&D fegyvereknek nincs más sebése kis-közepes és nagyméretű ellenféllel szemben és fegyver-sebességet sem használnak. A kezdeményezést harcban d6-tal dobják és a nagyobb nyer. Ha azonosat dobtak, addig folytatják, míg győztes nem lesz. D&D-ben a sebzés a fegyverismereti szinttől függ, akárcsak a hatótáv lő- és dobófegyvereknél, illetve néhány speciális harci manőver. Első szinten a harcos négy, minden más karakter két fegyverhez ért alap (*Basic*) szinten. Bárki használhat olyan fegyvert is, amit nem ismer (*Unskilled*), de csak fele akkora sebést fog ejteni ellenfelén. A harmadik tapasztalati szintet elérve minden karakter kap egy *Weapon Choice* bonusz pontot, amit többféleképpen lehet elkölteni. Meg lehet tanulni egy új fegyvert alapszinten forgatni, vagy egy már alapszinten ismert fegyvert tovább lehet tanulni, hogy jártas (*Skilled*) szintre jussunk. Ez esetben találunk kell egy mestert, aki meg fogja nekünk tanítani a szakmai titkokat. A tanulás sikere attól függ, hogy mesterünk milyen fegyverismereti szinten bánik az adott fegyverrel, és hogy hogyan forgatjuk a két tízoldalút. A fegyvertanulás nem olcsó, és elég időigényes, de megéri. Idővel újabb *Weapon Choice*-t kapunk, ezzel megtanulhatjuk még egy fegyver alapszintű ismeretét, vagy a már jártas (*Skilled*) szinten ismert fegyvert profi (*Expert*) szintre tökéletesíthetjük. A profi szint után a mester (*Master*) és nagymester (*Grand Master*) válhat belőlünk. A fegyvertanulás tapasztalati szinthez kötött, ez a játékegysúly miatt lényegesen korlátozás.

Az AD&D-hez hasonlóan történik a varázslatok megidézése, azonban az AD&D sokkal (sok százal) több varázsigét tartalmaz. A D&D varázslatait végigböngészve sok AD&D-ből ismerős ígére bukkanunk, ezek többnyire a D&D-ből kerültek át, és sok olyan is akad, ami teljesen eltérő, esetleg nevében más.

9. szintig terjednek a varázslói varázslatok. A memorizálható varázsigék száma ha nem sokban is, de eltérő, aminek az az oka, hogy AD&D-ben 20 tapasztalati szint van, míg D&D-ben 36, és egy 20. szintű AD&D karakter egyenértékű egy 36. szintű D&D karakterrel.

Papi ígékől 7 szint van. A druidák D&D-ben druida varázslatokat is képesek használni. Nem szükséges komponens az idézéshez, kevésbé döngős varázstárgyakat találunk, számuk természetesen alacsonyabb mint az AD&D-ben, de az eleendőnél még így is több. További D&D varázstárgyakat találunk a *Book of Marvelous Magic* (A Csodálatos Mágia Könyve) c. kiegészítőben. A D&D varázstárgykészítési fejezete gondosan kidolgozott, alapos munka, különösen a kardok

generálása terén történt magas szintű mágikus kutatás a tervezők részéről.

A D&D játékidő beosztása szintén eltér az AD&D-étől. Egy kör 10 másodpercig, egy forduló tíz percig (hatvan körig) tart. A tapasztalati pontok szerzése is kicsit másképpen történik. Ha egy játékos különösen jól játssza szerepét, a következő szinthez szükséges tapasztalati pont 1/20-ad részét kaphatja. Ha a csapat elérte a kaland végén kitűzött célt, annyi tapasztalati pontot kapnak pluszba, mint amennyit azokért a szörnyekért és ellenfelekért kaptak, amelyeket a cél elérésének érdekében legyőztek. A szörnyekért járó tapasztalati pontot annyi egyenlő részre kell osztani, ahányan a csapatból részt vettek a harcban. Kincsekért csak akkor jár TP, ha pénzzé tesszük őket, ekkor egy arany egy TP-nek felel meg. A készpénz talált tapasztalati pont.

Karakterünk általában 3-4 átlagos hosszúságú kaland után fejlődik egy szintet, egy kalandon belül pedig soha nem fejlődhet egy szintnél többet. Ha ez mégis bekövetkezne, a szintlépéshez szükséges TP előtt eggyel megáll a TP és a kaland végéig nem emelkedik. Ez a sok készpénz okozta TP-gyarapodást fékezi.

D&D-ben egyszerű módszerrel gondoskodhatunk a játékegysúlyról. Ismerve a játékosok tapasztalati szintjét és „tüzerejét” (varázsigék és tárgyak, magas szintű fegyverismeret stb.) valamint a szömy(ek) „tüzerejét” s ezeket pontokká alakítva (*Total Party Level*) egy osztással és egy táblázat használatával tudhatjuk meg, hogy milyen nehézségű lesz az összecsapás a partira nézve, és várhatóan kinek az oldalára billen a mérleg nyelve. Ezt a módszert csak előre megtervezett harcnál tudjuk eredményesen használni, ahol a csapat erejéhez úgy válogatjuk össze az ellenfeleket, hogy a kívánt nehézségi szintet kapjuk az „extrém veszélyestől” a „túl könnyűig”.

Ha a csapat már átverekedte magát az első szinteken és a DM is gyakorlatra tett szert, továbbléphetnek a profi (*Expert*) dobozra, amelynek felépítése hasonló volt az alapdobozhoz, de magasabb tapasztalati szintre tervezték. Úgy hiszem, az *Expert* box egyike volt a leghasználhatóbb termékeknek, amelyet a TSR valaha is alkotott. Később napvilágot látott a *Companion* box, további anyaggal bővítve a játékot. A koronát a *Master* box tette fel a 30. szint fölé röptve a játékosokat. D&D-ben nem sok vizet zavarnak az istenségek, legalábbis addig amíg a DM fel nem szerelkezik a Halhatatlanok (*Immortals*) dobozzal.

Ekkor derül ki az is, hogy micsoda cselszövések és praktikák rejtőznek korábban megszokott, természetesnek hitt dolgok mögött. Hamar rájöhetnek, hogy mindenütt a Halhatatlanok keverik a kártyát.

A 70-es évek közepén a D&D-nek még nem is igazán volt saját világa, a szabályok alapján szokványos fantasy környezetben kalandozhatunk, tulajdonképpen ott, ahol csak akartunk. Amint egyre több modul és kiegészítő látott napvilágot, úgy körvonalazódott a D&D saját világa. (Hogy Greyhawk világa D&D-ben indult volna, és onnan került át az AD&D-be, vagy egyszerre létezett mindkét játékban, azt nem sikerült kiderítenem, az viszont biztos, hogy 1983-tól



csak az AD&D foglalkozott Greyhawk világgal.)

A D&D világának felépítését általánosnak tekinthetjük, a XV. századi európa fejlettségét veszi alapul, kivéve, hogy nincs puszkapor, helyette van viszont mágia. *Mystara* a glóbusz neve, ahol bekapcsolódhatunk az eseményekbe. Kontinensei nagy hasonlóságot mutatnak a földtörténet jura korszakával. A déli féltekén van *Davania* (Dél Amerika, Afrika és Ausztrália együtt), az északon *Brun* (Észak Amerika) és *Skothar* (Egyedi képződmény).

Brun és *Skothar* között néhány nagyobb sziget található (és sok kisebb), ezek: *A Hajnal Szigete* (*Isle of Dawn*), *Alphatia* és *Bellissaria*.

A *Gazetteer*ek elsősorban a játékmesternek hivattottak információkkal szolgálni az egyes vidékekről. A sorozat mindegyik darabja nagy részletességgel írja le az Ismert Világ egy népét, bemutatja a királyságok földrajzát, városait, az ott lakók történelmét, szokásait, gazdagságát, legendáit, fontosabb személyiségeit és válogatott kalandokat tartalmaz. Minden *Gazetteer* három részből áll; egy a játékmesternek és egy a játékosoknak szóló füzetből és egy nyolc mérföldes felbontású színes poszter-térképből. Gyakorta valami plusz is található benne, mini társasjáték és hasonlók. A játékoskalauz alapján mindegyik királyságnak megalkothatjuk a „bennszülött” karakterét, részletes leírást kapunk a helyi politikai

és társadalmi viszonyokról, vallásról, viseletéről, nevekről, kedvenc fegyverekről, hadi cselekről és pletykákról. Ezért az egyes országokbeli karakterek, ha megfelelően kidolgozzuk hátterüket és személyiségüket, olyannyira eltérhetnek egy másik vidékről való azonos osztályú karaktertől, hogy az a D&D kötött szabályait figyelembe véve új osztálynak is beillene.

A Gazetteerek ajánlásakor én sem tudok mást mondani mint amit Nádori Gergely a *Forgotten Realms* ismertetőjében: „Ezek a kiegészítők még azok számára is kincseshányáknak számítanak akik nem – D&D – játszanak, egy-egy ilyen füzet számtalan mesének lehet kiindulópontja és hasznos lehet saját világunk felépítésében is.” Ezt egyébként a TSR munkatársai is hasonlóan gondolják ezért toldottak be néhány oldalt az 1988 utáni Gazetteerekbe, melyek segítségével AD&D 2nd Edition szabályok szerint is használhatjuk ezeket a kiadványokat.

A Gazetteerek kiadásának idején került a D&D csapat élére Bruce A. Heard és Aaron Allston manapság is ők a D&D meghatározó alkotói. (AD&D-ben is tevékenykednek, Aaron Allston munkáját dicséri a *Complete Fighter's Handbook*).

1990-ben kelt életre a D&D másik világa, s bár a D&D szakértők ennek érkezését jól előre éreztették, úgy hiszem sikerült vele alaposan meglepni a rajongókat. Kedves olvasó, még akkor is, ha nem D&D-t játszol, saját szórakozásod érdekében kérd meg mesélődet, hogy olvassa el a most következő részt, ha ő úgy gondolja, hogy neked nem kellene elolvasnod, folytasd az olvasását az „A Creature Crucible sorozat” kezdetű bekezdéstől.

Mystara nem szilárd gömbszerű bolygó, mint amilyen a mi Földünk, hanem belül lyukas, északi és déli pólusánál közel ezer mérföld átmérőjű, kör alakú nyílásokkal. Ezeket keresztül a Külső Világból, a Belső Világba utazhatunk és viszont, de ha a Külső Világban mélyen a föld alá hatolunk, idővel szintén a lyukban találjuk magunkat. A földkéreg felénél található a Világ Pajzs, ami biztosítja a gravitációt a kéreg mindkét oldalán. A kettős gravitációnak köszönhetően a Belső Világ is meg tudja tartani légkörét. Ebbe a sötét és üres lyukba ahová a Külső Világ napjainak sugara nem tudnak behatolni, a Halhatatlanok teremtettek élettel teli világot. Ez a Hollow World. Ixion a napherceg egy apró, vörösén izzó napot formált a lyuk közepén. Mivel ez áll, örökös a nappal és egyáltalán nincs éjszaka.

„Ka” – egy másik Halhatatlan – barlangrendszereket vájt a földkéregbe, hogy a sötétségkedvelő teremtmények ott élhessenek, bár sokuk alkalmazkodott az örökös fényhez, így számos élőhalott is. Ordana az erdő patrónusa teremtette az óceánokat, gejzíreket és vulkánokat.

A Hollow World megteremtésekor a Halhatatlanoknak az volt a céljuk, hogy a Külső Világban pusztulásra ítélt népeket, fajokat, állatokat, növényeket mintegy állatkertbe gyűjtsék és megőrizzék őket (Az entrópiát képviselő istenségek nem jutalmazták ezt spontán tapsviharral).

A Hollow World dobozban – Aaron Allston munkája – egy könyvet és két füzetet találunk: DM's Sourcebook, Player's Guide, Adventure

Book, két térképet Iciria-ról és kettőt Mystara felépítéséről. A forráskönyvben találjuk a Hollow World történelmét, a lapok egyik oldalán az Ismert Világ, a másik oldalán a Hollow World történelmét, párhuzamos kronológiával. Az Atlaszban áttekintést a világról és 22 terület részletes leírását. Gyakorta nagyon eltérő civilizáltságú népeket találunk egymás szomszédságában, rendkívül változatos kalandokat ígérve. A Halhatatlanok fejezetben a Hollow world-ben aktív istenségek leírását és érdekeltységét olvashatjuk. A játékoskalauzban valamennyi terület bennszülött karakterének leírását megtaláljuk, ezek között számos új faj is leledzik.

A kaland füzetben egy hosszabb bevezető és néhány rövidebb kaland, valamint új szörnyek, főképp dinoszauruszok vannak.

A Creature Crucible sorozat magyar fordítása talán Teremtény Olvasztótégely lehetne, ami elég furán hangzik, mégis erről van szó. Ennek a sorozatnak a segítségével különféle teremtmények szerepét vehetik fel a játékosok és ezeket az új osztályokat is a D&D játékszerébe olvaszthatjuk, illetve AD&D-be is teljes mértékben adoptálhatjuk. Magam is meglepődtem, mennyire jól kidolgozottak a sorozat darabjai, teljesen új szemszögű szerepjátékot mutatnak.

Mivel az alapdobozok 1983 óta változatlanok voltak, a modul sorozatok befejező részeihez érkeztek, a Basic sorozat a 12., az Expert a 13., a Companion a 9., az Accessory a 11., a Gazetteer a 14. részéhez. Időközben az AD&D-ben megtörtént a nagy váltás, megjelent a 2nd edition. A TSR úgy döntött, hogy szakít a jól bevált struktúrával és a D&D-ben is újít. A D&D-beli megújulás nem volt olyan drasztikus mint ahogyan az AD&D-ben történt, inkább csak átszerkesztésnek, „új ruhának” lehetne nevezni, maga a játék és a szabályzat ugyanaz maradt.

Az első feladat olyan bevezető készítése volt, amely segítségével minden más előképzettség nélkül el lehet indulni, lépésről lépésre meg lehet tanulni a D&D-t és egyáltalán a szerepjátékot. Tulajdonképpen a régi Basic doboz utódját kellett elkészíteni. Mivel a D&D „észjáték”, nem

mindig könnyű, különösen a kezdőknek elképzelni a szituációkat, ezért színesnek, látványosnak is kellett lennie az új bevezetőnek. Az eredmény egy A3-as méretű doboz, a *Dungeons & Dragons GAME*. A doboz tartalmaz egy szabálykönyvet (*Rule Book*) ahol 1.-5. szintig megtalálunk minden szükséges szabályt, szörnyet, kincset a játékhoz; egy DM screent a fontosabb táblázatokkal, egy hatalmas játékfelszín (Zanzer labirintusát), seregnyi kartonfigurával, kockakészletet és persze kalandokat. Ez a doboz a D&D egy új szférájának kiindulópontjává vált, amelynek szerepe a D&D és úgy általában a fantasy szerepjáték minden aspektusának bemutatása lett, hogy az újdonsült DM és a játékosok hétróbbás kalandozóként vághassanak a felduzzadt D&D világába. A sorozat az *Easy to Master* (könnyen mesélhető) D&D nevet kapta, a DM dolgát igyekeztek alaposan megkönnyíteni.

Szükség volt egy apró fantasy világra, ami olyan általános, amilyen csak lehet, és minden lényeges fantasy elem (varázsló, sárkányok) megtalálható benne. Ezt a célt szolgálja a *Thunder Rift* (Villám Szakadék) című kiadvány. Ebben a völgyben nem kell sokat várunk a kalandra, a *Quest for the Silver Sword* (Az ezüst kard keresése) és az *Assault on Raven's Ruin* (Roham a Holló Romjain) című kalandmodulok hőseivé (vagy áldozataivá) válhatunk. Gondoltak azokra a játékmesterekre is akik nehezen tudnak összehozni egy partit, a *Sword & Shield* (Kard és Pajzs) című kalandban egy DM és egy játékos szállhat szembe a Fekete Lovaggal. Sőt, azokat a partikat sem hagyták figyelmen kívül, akik viszont DM-hiányban szenvednek. Idén tavasszal egy háromrészes sorozat jelent meg, melyet játékmesterrel és nélküle is játszhatunk. Ezek: *The Knight of Newts* (A tarajosgöték lovagja), *The Rage of the Rakasta* (A Rakasta haragja), *In the Phantom's Wake* (Míg a Fantom ébred).

Mind ezek mellett három A3-as méretű kalandpak is napvilágot látott, 3-3 kalandot, játékfelszín, figurákat, kockakészletet tartalmaznak: *Dragon's Den* (Sárkányfészek), *Goblin's Lair* (A goblinok tanyája), *Haunted Tower* (Szellemjár-





ta torony). A *Character&Monster Assortment* hat lapnyi (72 db) karaktert és különféle szörnyeket ábrázoló kartonfigurákat tartalmaz.

Vajon mit tartogat az új D&D a játék veteránjainak? A legfontosabb teendő a korábbi dobozok anyagának egy könyvbe gyűjtése volt, így nem kell többé három-négy helyen keresgélni a szabályokat, szörnyeket, kincseket. A nagy volumenű vállalkozás terméke a *Rules Cyclopeda* (Szabály Enciklopédia) egy 304 oldalas kökemény kötésű könyv lett. Tartalmazza az Expert, Companion és Master dobozok anyagát, lényegében az 1983 óta változatlan szabályokat. 19 fejezetre és 4 függelékre osztott. Az első öt fejezet, 86 oldal szól a játékosoknak. Itt találjuk a karakterek készítését, varázsigeiket, felszerelést. A játékmestereknek szóló részben majd 200 féle szörny leírását, tekintélyes kincs fejezetet és minden szükséges dolgot, ami 1-36. szintig D&D játésmákhhoz kellhet. A Cyclopeda hangsúlyozza, hogy D&D-t akármilyen világban mesélhetünk, ami alapulhat kedvenc regényünkön vagy saját fantáziánkon is, de megtaláljuk a függelékben az Ismert Világ és a Hollow World vázlatos bemutatását, valamint 16 oldalnyi színes térképet. A könyv ára 25 dollár, egy ugyanezt a szerepet betöltő AD&D 2nd Edition felszerelés kevesebb mint fele. Ezzel az egy könyvvel akár neki is állhatunk D&D-t mesélni. Bár a Cyclopeda elsősorban olyanoknak készült, akik ismerik a játékot, ebből is kiválóan meg lehet mindent tanulni, magam is ezzel kezdtem.

A Cyclopeda lett a D&D másik szférájának alapkönyve, ennek neve *Challenger Series* (Kihívás sorozat). Ide tartozik a Hollow world és a Creature Crucible sorozat is. Az 1992-ben megjelent *Wrath of the Immortals* (A Halhatatlanok Haragja) című doboz lett a korábbi Immortals

doboz utódja. A dobozban található a Halhatatlanok Kódexe, mely bemutatja az Ismert Világban aktív Halhatatlanok különös társaságát, a Halhatatlanná válás proceduráját és azt, hogy hogyan juttassunk Örökéletű karaktert. A Halhatatlanoknak szintén 36 szinten kell magukat átverekedniük, míg a leghatalmasabb Hierarchák egyikévé válhatnak. Ebben a könyvben találjuk az Artifactok kimerítő ismertetését és az Örökéletűek szörnyeinek leírását, valamint különféle létsíkok és dimenziók bemutatását.

Tavalyi termés az új DM scene, benne egy méteres (4 lap) Dungeons&Dragons felirattal, másik oldalán a Cyclopeda néhány táblázatával, valamint az *Escape from the Thunder Rift* (Szökés a Villám Szakadékból) című kalanddal, amely a kapcsol szerepét tölti be az Easy to Master és a Challenge Series között. A Thunder Rift hőseiként egy dimenziókapun kerülünk az Ismert Világba, *Karameikos* földjére. Arra a helyre ahol az első D&D regények a Penthaligon trilógia játszódik. A regények D.J. Heinrich tollából valók, az első rész a *Tainted Sword* (A bemocskolt kard) egy becsületét és büszkeségét veszített harcos legendás pengéjének visszaszerzéséről szól. (Ez a bukott penthaligoni lovag jelképezheti egy veterán D&D-s karakterét, társai mind suta kezdő kalandozók, mintha csak most léptek volna be az Easy to Master hősei közé). A második részben, *The Dragon's Tomb* (A Sárkány sírja), ez a harcos és társai szembeszállnak Verdilith-szel a rettegett zöld sárkánnyal és olyan, még gonoszabb, nem e világ-

ból való teremtményere bukkanak aki elszívja Penthaligon mágiáját. A harmadik részben *The Death of magic* (A mágia halála) ez a lény lesz az első számú közellenség.

Szintén az előző évben adták ki a Creature Catalogue átszerkesztett változatát. A szörnyek az 1986-os AC9-ből valók, húsz-huszonöt új bestiával, akiknek nincs, az természetesen jobb ha az újat választja.

Mit lehet manapság beszerezni a D&D-hez? A negyedik kiadás bizony haldoklik, az Easy to Master sorozat és a Challenger Series rövidesen a maradékát is ki fogja szorítani. A Basic doboz és a Basic kalandok helyét az Easy to Master vette át, az Expert, Companion, Master dobozok helyét a Rules Cyclopeda, az Immortals dobozét a Wrath of the Immortals. Az Expert és Master kalandok véletlenszerűen bukkanak fel, az Accessory sorozat darabjai is ritkák, új kiegészítők készülnek helyettük, mint amilyen a Creature Catalogue és a Poor Wizard's. A Gazetteereknek jelenleg nincs alternatívája, a 10-es számtól kezdve még jobbra beszerezhetőek. A Hollow World fiatal világ, a Creature Crucible sorozat várhatóan bővülni fog, a jövő az Easy to Master és a Challenger sorozat. Remélhetőleg D&D regények és játékgrogramok is íródnak még, a Dragon magazin oldalain pedig találkozhatunk a Known World Grimoire-ral, ahol a legfrissebb hírekről olvashatunk.

A jó öreg D&D ma reneszánszát éli, húsz év után is várja a Kalandok és Sárkányok szerelmeit.

A jó öreg D&D ma reneszánszát éli, húsz év után is várja a Kalandok és Sárkányok szerelmeit.

Inhaizer Gyula

A cikk illusztrációi Larry Elmore munkáinak felhasználásával készültek.





Helló Mindenki! Remélem mindenki jó kis-lány/fiú volt és miután elénekelt a Kiskarácsony, nagykarácsonyt, rengeteg ajándékot kapott. Én nagyon jó lehettem, mert az apukámtól egy vadonatúj, 16 szelepes deus ex machinát kaptam, az anyukámtól egy +3-as hosszú kardot, a kistesóimtól pedig 12 sünmedvetüskét. Valaki ígért egy soha ki nem fogyó söröshordót is, de mire ideért vele, az utolsó cseppig kiitta. A jóál-lási jegyet pedig elveszítette, ezért átkeresztel-tük soha meg nem telő söröshordónak. Mivel máris túl vagyok az előző számban ígért két kor-són, ezért innen kezdve egészen a lap aljáig csak komoly dolgokról lesz szó szénsavas és rostos kivitelben.

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 külden-i.) Elég a csekk hátulján a közlemény rovatban felsorolni a megrendeléseket (Pl. 92/1, 93/1,3,5), nem kell külön levélben is elküldeni. Ne felejt-sétek el, hogy augusztus óta 120 Ft a lap. A ré-gebbi számokat persze továbbra is 98 Ft-ért ad-juk. Kedvezmények utólagos megrendeléshez: ha az első öt számból legalább hármat megren-delsz, akkor 240 Ft-ot kell fizetned. Ha négyet rendelsz meg, akkor 320 Ft. Ha megrendeled mind az ötöt akkor 360 Ft-os reklámáron kapod meg őket. Az ELSŐ szám a 92/decemberi volt. (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 megrende-lésnél 1-2 hét a várakozási idő, az előfizetőknek az új számot azonnal küldjük, ahogy kijött a nyomdából. FIGYELEM! Ha valaki véletlenül nyomdahiús számot kap, az küldje vissza, ki-cseréljük. Ha utcai árusnál vásároltál hibás szá-mot, akkor próbáld meg nála kicserélni. Ha nem megy, akkor küldd vissza nekünk, de mellékelj hozzá egy felbélyegzett válaszborítékot is, mert csak az előfizetőknek áll módunkban ingyene-sen cserélni.

KLUBOK

Először is egy régi klub 2.0-ás verziója
Sárkányszív – Bungis' Lair Szerepjáték Klub
PSVMK Ifjúsági Ház
9022 Győr, Árpád u. 44.
Hétfő: 14-20h Szombat: 10-19h

Another World

Balassagyarmat, Mikszáth Kálmán Művelődési
Központ
Péntek: 5-9h

The Undiscovered Country Szerepjáték Klub

Ferencvárosi Művelődési Ház
Haller u. 27.
Szombat 16-21h

LEVELEK

Mivel egy-két olvasónktól azt a valószínűleg jo-gos kritikát kaptam, hogy nem idézek eleget a le-velekből, és emiatt nem lehet tudni, hogy kinek mire válaszolok. Ezen szeretnék egy kicsit vál-toztatni, és bővebb idézetekkel fogom megszórni ezt az oldalt.

„...Nemrég kaptam egy könyvet, a címe A Vég-telen történet. Ez a jólismert film regényváltoza-ta. Az írója Michael Ende német író. A könyvben olvastam, hogy a mellékszereplők élete folytató-dik tovább külön történetekben. Érdeklődnék, hogy valóban jelentek-e meg ilyen kötetek, eset-leg más regények Ende-től?” kérdi Szabó B. Zoltán Budapestről.

Az én tudomásom szerint Endének magyarul még egy könyve jelent meg Momó címmel, de ennek semmi köze a Végtelen történethez. Hogy németül van-e folytatás, arról nincs informáci-óm. Egyébként, hogy egy kicsit kukacoskodjak, nem a könyv a film regényváltozata, hanem a film a könyv filmváltozata. Nem mindegy. Főleg nem M. Endének, aki – ha lehet hinni a korabeli sajtónak – nagyon elégedetlen volt a filmmel, és megtagadta azt. A filmmek van folytatása is, (pont ennek ne lenne?), de nem tudom, hogy a sztoriját saját kútfőből merítették-e, vagy pedig Ende valamelyik könyve alapján írták.

Maróti Zoltán pécsi olvasónktól kaptuk a követ-kező két találós kérdést:

– Hogy hívják a vasgólem titkosügynököt?

(FerroBond)

– Hogy hívják a MEO-s trollt?

(Kontroll)

Leveled utóiratát szó szerint idézem, és ezzel tel-jesül is a kérésed.

„Ui.: Kéne írni Ifj. Micsinai Györgynek, hogy ír-jon a lapba, mert kérdései nélkül szegényebb a Bátorhold!” Gyuri, ezt vedd dicséretnek, és jö-hetnek a kérdések!

Baka Tamás, szegedi olvasónk lelkét az AD&D szabályainak bonyolultsága bántja.

„Kisebb csapatommal egyre ritkábban játszunk AD&D-t. Ennek oka a rengeteg szabály, melyek nagyon lelassítják a játék menetét. Egyetlen re-ményünk a LIVE FANTASY, amelyről az egyik GURU-ban olvastunk. Az ötlet mindenkinek tet-szik, csak az a baj, hogy keveset tudunk erről a játékról...”

Tamás! Gyorsan meginterjúvoltam az ismeretsé-gi körömet, de senkit nem találtam, akit komo-lyan zavartak volna a szabályok. Sajnos nem ír-tad meg, hogy melyik szabályok zavarnak. Sze-rintem ha megfelelően sok szabályt hagyunk el az AD&D-ből, akkor egy kis szerencsével sike-rülhet kifejleszteni a Ki nevet a végén?-t. LIVE FANTASYT még én sem játszottam, de kérésed-nek megfelelően próbálunk keresni valakit, aki

jó leírást tud írni róla. Az infóim szerint a sza-bályai tényleg sokkal egyszerűbbek, mint a szab-ványos AD&D szabályrendszere. Állítólag ha-sonlít egy kicsit a LIVE SHOW-hoz, csak itt egy kicsit más fegyverekkel folyik a csata, és talán a védekezést is picit nehezebb számolni. (A LIVE SHOW-ban ugyanis mindenkinek 10-es az AC-je, az ügyességbónusz pedig nem számít.)

Egy very érdekes levél: „Két XVII. kerületi diá-kok vagyunk, akik most vettük meg először a Bi-borholdat. Szeretnénk egy szerepjáték klubot összehozni néhány gyerekkel, de nem túl sokat tudunk a szerepjátékokról!... Íjátok meg milyen is egy szerepjáték, és hogyan kell játszani! ... Mi-ből áll egy ilyen, és kb. mennyibe kerül? Ja, és mennyi időn át lehet játszani egy ilyet? ...”

Amikor először elolvastam ezt a levelet, rögtön egy gyerekkori sztori jutott az eszembe. Húgom kb. 3-5 éves lehetett, amikor felült egy körhintá-szerűsre. Egy darabig élvezte, majd lekiabált: Anyu olyan hányingerem van! – aztán forgott tovább. Egy kör múlva megint felkiállt: Anyu olyan hányingerem van! Amikor megtett még egy kört, megint odaszólt: Anyu mi az a hány-inger? A kérdéseitekre itt nincs hely válaszolni, de egy részletesebb levél megy majd a válaszbor-ítékotokban. (Talán már meg is kaptátok, mire ez megjelenik.)

Hasonló kérdések esetén javaslom a régi Bátor-holdak számainak beszerzését.

Leslie Tailor, köszöri a jókívánásokat! Mivel hi-ányolod a humort, ezért a leveledből a viccet idé-zem:

„Csapatunk éppen egy folyosószerű hágóban haladt, amelynek két oldalán elvélve ajtók vol-tak.

DM: Lassan haladtok előre, amikor az egyik ajtó csikorodulva kinyílik, és förtelmes koponya jele-nik meg, arcáról bőrcafatok lógnak. Borzalmas egy teremtmény!

Ekkor kopogás szakítja félbe a kalandot. Min-denki a terem ajtaja felé fordul, amely nyikorog-va kinyílik, és egy fej néz be rajta. A történelem-tanárnő. Az egész csapat rohögésben tör ki, csak a tanárnő néz értetlenül.”

IRODALMI ALROVAT

Kedves Kuklin Alexander! Sajnálattal értesíte-lek, hogy ebből a számból is kimaradsz, pedig versed éppen a megfelelő hosszúságú volt. A ki-maradás oka: többen is próbáltuk, még sem si-került elolvasni a kézírásodat. (A Szürke Mágus-ról van szó). Nem írsz csúnyán, hiszen a korábbi leveleket sikerült elolvasni, de a mostani tollad és a betűid valahogy ütötték egymást. A Szuku-busz című versed egyébként itt van tartalékban, hossza miatt csak akkor kerülhet be, ha semmi használható nem érkezik. Megköszönném, ha a Szürke Mágust még egyszer elküldenéd.

A kismizmizett lovag balladája

Mesémet, mi réges-régen,
Messzi földön történt,
Okulásképp beszélem el,
Figyeljen hát, kít érdekel!

Egy zord kopár hegynek csúcsán
Komor kastély állott,
A vár ura Don Szabolcsó:
Lovagok közt legutolsó.

Kismizmizték őt egykoron,
Társai lenézték,
Ám ő mégis büszke maradt,
Bár fű se nőtt vára alatt.

Don Szabolcsót, az elfeledett hőst
Mindenki kerülte,
De a szerelem – nagy hatalom –,
őt is elérte egy napon.

A szomszédos várúr lánya
Szép volt, csupa kellem,
Kit száz kérő is ostromolt.
A lány neve Omella volt.

Imádtá is titkon hősnök
Szép Lady Omellát,
Megléste őt a tó partján,
Mint egy bujdosó toportyán.

A bájos hölgy mit sem sejtett,
Máshoz ment hát nőül,
S Don Szabolcsó – sajtó szívvel –
Beszenyezte kardját vérel.

Kardján a vér sajátja volt:
Don Szabolcsó meghalt,
Sírba vitte ő a titkát,
Hogy szerette szép Omellát.

S bár sírdombján a szép szilfa
Már elszáradt régen,
Emlékeznek rá e sorok,
Szörnyű sorsán tanuljatok!

Maróti Zoltán

A következő verset inkább a rövidsége, mint a belőle áradó romantika segítette a megjelenésben.

Vers a morgó ismeretlenhez

Állati nyöszörgés éjsötét barlangja:
Barbár mosolyra nyíló szád.
Hathetes hullák bűze árad felém,
Kicsi piros ajkad csukd be hát!

Kacagásod mint mocskosbőrű
Goblin halálhörgése,
Bamba tekinteted értelemmel telve,
Mint csontváz szemé fénye.

Csillagfényem! Tajgába csapódó jeges meteorit!
Bomlásnak indult bársonyos húsod
Émelyítő cuppanása immár csendre int.

Solti Gábor

Én inkább Szerelem a kripta mélyén címet adtam
volna neki, de hát én nem vagyok művész.
Szabó Zsolt Lászlónak üzenem, hogy TUDOR,
avagy vers arról a ... című verse megérkezett, és
Alexander versével együtt gondolatsegényebb
időket vár, hogy színre léphessen.

A lap aljának vészes közeledése sajnálatos módon végett vet a Lev. Rovatnak. A következő számban ismét találkozunk. Bye.

Maci

LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT

Kedves Arnó! (Arnóczky László!) Legújabb leveled sajnó lapzárta után érkezett, ezért majd csak a következő számban tudunk vele foglalkozni. Egyébként a Maci nagy M-mel írandó. Bye.

APRÓHIRDETÉS

- Eladnám kitűnő állapotban lévő Road to Urik Dark Sun modulomat 1050 FT-ért +2 Star Wars könyvet: Utolsó parancs, Búcsú a birodalomtól. Kozma Csaba, 1188 Budapest, Ady Endre u. 100/A.
- John Caldwell: Káosz káosza c. könyvet keresi Kónyi Zoltán 1158 Bp. Kőhid u. 8.
- Megvételre, cserére keresek régi, jó állapotú AD&D könyveket, kiegészítőket. Csáki Zoltán, 2600 Vác, Damjanich utca 5. Tel.: 27-316-185

1993-as BÍBORHOLD DÍJAK

Mélyen tisztelt olvasónk!

Eltelt egy év, melyben folyamatosan tájékozódhattál a világ érdekes (fantasyt és szerepjátékot illető) eseményeiről. Úgy gondoltuk, eljött az ideje, hogy ítéletet is mondj. Ezért meghirdetjük a BÍBORHOLD DÍJAKAT. Kérünk, juttasd el hozzánk szavazataidat az alábbi kategóriákban. Minden kategóriában három jelöltre szavazhatsz, sorrendet nem kell köztük megállapítanod. Nem szükséges minden kategóriában szavaznod. A kategóriák mellett zárójelben található nevek és címek csak emlékeztetők, nem ölelik fel a lehetséges díjazottak teljes spektrumát. Kérünk, szavazataidat 1994. február 10-ig add postára, ezután megkezdjük a kiértékelést. Az eredményeket márciusi számunkban olvashatjátok.

1. 1993 legjobb magyar fantasy könyve (A káosz káosza; A fekete rózsá lovagja; A holtak tánca; Az éj káosza; Azeroth pokla; Conan a kimériai; Corum kardja; Démonpikkelyek; Melnibonéi Elric; Oroszlánszív)
2. 1993 legjobb számítógépes szerepjátéka (Betrayal at Krondor; Lands of Lore; Legacy; Might and Magic V; Shadow of the Comet; Shattered Lands; Strongholds; Ultima Underworld II)
3. Minden idők legjobb szerepjátéka (AD&D; Call of Cthulhu; D&D; GURPS; Palladium; Paranoia; Pendragon; Shadowrun; Star Wars; TMNT)
4. 1993 legjobb AD&D modulja / kiegészítése (Dragons Crown; Forgotten Realms 2nd Edition; Humanoid Handbook; Ruins of Myth Drannor; Van Richten's Guide to the Lich)
5. 1993 legjobb nem AD&D modulja / kiegészítése (Adventures in Arkham Country (CoC); Conan (GURPS); Investigators Companion (CoC); Rolemaster Companion VII; Rolemaster Companion VIII; The Grimoire (Shrun); Tir Tairngire (Shrun); Vampire (GURPS))
6. Minden idők legjobb fantasy írója (Caldwell; Chapman; Feist; Howard; Moorcock; Stone; Tolkien; Weiss & Hickman)
7. 1993 legsikeresebb szerepjátékos találkozója (Budapesti Fantasy Találkozó; Sárkányszív Roham; Szegedi Fantasy Tábor; Túlélők Földje Találkozó)
8. A legjobb cikk a Bátorholdban
9. A legjobb lapozgató könyv

GALÉRIA

Troy Denning

The Obsidian Oracle The Cerulean Storm

(A Dark Sun világában játszódó ötrészes sorozat két befejező kötete)

A '93 júniusi Bátorholdban már írtam Troy Denning, a Dark Sun világában játszódó ciklusáról, a Prism Pentadról. Időközben megjelent a két folytatás is, ezért időserű visszatérni erre a fantasztikus sorozatra.

Röviden azoknak, akik sem az előző regényeket, sem a Bátorholdban megjelenteket nem olvasták: Tyr város varázsló-királyának hatalmát megdöntve, egy maroknyi kalandozó létrehozta Athas világának első demokratikus városállamát. A számos külső fenyegetés mellett – a szomszédos Urik inváziója és a szokásos, ezer áldozatot jelentő adóját követelő sárkány – komoly belső problémákkal is meg kell küzdeniük, amelyek közül a legkellemetlenebb Tithian, a volt főtemplomos, a város jelenlegi vezetőjének köpönyegforgató viselkedése. A hosszútávú cél természetesen az egykori, virágzó Athas visszaállítása, amelyhez fontos lépés lenne az összes várost rettegésben tartó sárkány, Borys elpusztítása.

A kalandos cselekmény mellett a regények igen fontos szerepe, hogy megte-remtsék a Kiegyett Bolygó történelmét. Akárcsak egy jó krimiben, itt is fokozatosan kapjuk az információkat, amelyekből lassan összeáll a kép, mi és hogyan is történt a leggrandiózusabb színpadon, ahonnan Athas sorsát közvetlenül irányították. Míg a szabálykönyvekből csak annyit tudhatunk meg, hogy a varázsló-királyok halhatatlan pusztító-pszionikusok, a regényekből kiderül, hogy ők mindnyájan Rajaat, a mágia feltalálójának bajnokai voltak, akiket mesterük egy-egy faj kiirtásával bízott meg. Sokan közülük sikerrel is jártak (hol vannak a trollok, orkok, pixik?). Feladatuk teljes bevégzése előtt azonban fellázadtak, bebörtönözték Rajaatot, és a Sötét Lencse segítségével sárkányt csináltak vezetőjükből, Borysból, hogy legyen, aki a börtönt alkotó mágját fenntartja.

A negyedik kötetben, melynek címe „The Obsidian Oracle”, Tithian elindul, hogy megkeresse a Sötét Lencsét. Ez a varázstárgy többek között képes használatának pszionikáját hihetetlen mértékben felerősíteni. Sadira mágiája és Rikus kardja mellett ez a harmadik fontos komponens ahhoz, hogy Boryst le lehessen győzni. A főtemplomos célja az, hogy varázsló-királyá váljon – ezt pedig a sárkánytól reméli, akit nem megölni akar, hanem átadni neki a Lencsét. Felbukkan az első kötetből megismert Agis is, aki Tithian nyomába ered, hogy az igazságszolgáltatás elé állíthassa bűneiért.

A könyv érdekessége, hogy a Dark Sun két igen egyedi és egzotikus momentumát is tökéletes hitelességgel kelti életre. Ezek közül az egyik a portengeren való utazás, amelynek a könyvben egy teljesen nyilvánvaló módja a lebegtetés, amit egy erre specializált pszionicista végez. A másik momentum a portengerben lakó óriás-törzsek leírása. Az óriások itt nem csak nagyra nőtt humanoidok, akiket egy ügyesebb harcos felaprít. Valódi óriások ők, akik markukba véve könnyedén összeroppantanak bárkit, vagy kacagva eltaposnak egy teljes törpe alakulatot. Lélegzetelállító a leírása annak a csatának, amely a portengeren hajózó balici flotta és a szörnyfejű óriások között zajlik. Szinte magunk előtt látjuk a mágusok tüzesőjé-

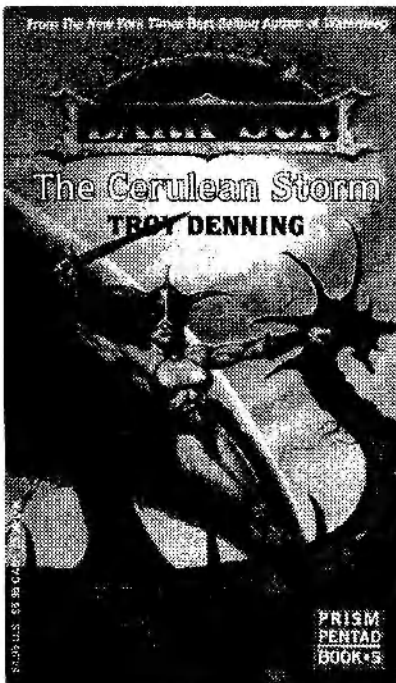
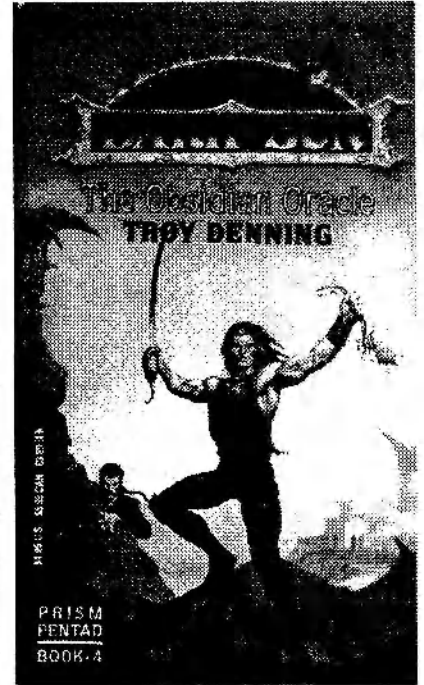
ben előretörő, derékig a portengerben menetelő titánokat, amint könnyedén felborítják a balici „játékhajókat”, fedélzetükön az elárult, biztos haláluk tudatában harcoló szerencsétlen katonákkal és rabszolgákkal.

A könyv egyik igen negatív momentum (szerintem) Agis halála. Bár nem szerepel annyit, mint Rikus vagy Sadira, sokkal közelebb állt hozzám, mint a többi, jónéhány jellemhibával rendelkező főhős. „Kivégzése” – bár a cselekmény szempontjából szükségszerűnek tűnt – nagyon is hasonlított Sturm halálához a Sárkánydárda könyvekben, vagy Wulfgar halálához Salvatore Legacy című művében. „Öld meg az egyik, az olvasók által megszeretett főhőst” – szólhatna az új TSR recept – „és könyved máris más, mint a többi, még erőteljesebb érzelmeket kelt az olvasóban, még élethűbb, realiztikusabb lesz az egész”. Őszintén szólva, én nem a realitásérzet kedvéért olvasok tündérmeséket – játszódjék az akár Athas „kegyetlen” világán is – és valószínűleg nemcsak nekem fáj, hogy pont az halt meg, akivel leginkább tudtam azonosulni. Denning egyébként ebben az utolsó két kötetben még három főhőst irt ki, feltehetően hasonló megfontolásokból. Azt hiszem, a történet nem vesztett volna értékéből, ha legalább Agis feltámad valahogyan az utolsó kötet végére, valamennyire feloldva bennünk a bűbánatos katasztrófa-film érzést.

Az ötödik kötetben, a „The Cerulean Storm”-ban Rikus és társai elindulnak, hogy megküzdjenek Borys-szal. Magukkal viszik Neeva és Caelum gyermekét, a hatéves Rkkardot, aki a jóslat szerint meg fogja ölni a sárkányt. Igen, a mul gyermek hatéves, ami azt jelenti, hogy azon Dark Sun játékosok számára, akik már az új Tyr Athasában kezdtek játszani, hat év játékidő áll rendelkezésére – ugyanis a könyv végén Denning úgy átforgalmazza a dolgokat, hogy mesélő legyen a talpán, aki ezek után meg tudja őrizni a csapat hosszú távra kitűzött céljait. Tithian újabb hazugságaival próbálja magához csalni Rikusékat, céljaik – már ami a sárkány megölését illeti – most kivételesen egyeznek. A főtemplomos ugyanis megtudta, hogy Borys nem, csak Rajaat teheti őt varázsló-királyá. Ahhoz azonban, hogy az ősi mestert kiszabadíthassa, először őrizőjével kell végeznie.

A játszma itt már valóban nagy tétben folyik, az áldozatok listáján szerepelnek többek között az Rajaat egykori bajnokainak szellemei, tizenhárom obszidián gölem és néhány varázsló-király is. Ismét megbizonyosodhatunk Tithian mérhetetlen gonoszágáról, és szokás szerint most sem lehet megölni őt, mert szükség van rá, lévén ő az egyetlen pszionicista. A homoktengeren átkelve a kalandozók útja a Por és Tűz völgyébe, a sárkány fészkebe vezet, ahol néhány majdhogynem félisten szintű párviadalra kerül sor.

A Prism Pentad igencsak jól sikerült sorozat, nem hagyott elvarratlan szálat, sőt, olyannyira tisztázódott minden, hogy egy kicsit elgondolkodunk rajta, mi is történhet még az új Dark Sun sorozatban (amit nem Denning ír). Bár az valószínű, hogy az új történetek szereplője a most még gyermek Rkkard lesz, nehéz elképzelni, hogy milyen kalandban lehet még része, amely nem törpül el az utolsó kötet eseményei mellett. Persze az is elképzelhető, hogy az új sorozat az előzőtől teljesen független, azt csak minimális háttérként felhasználó ciklus lesz. Reméljük, hogy legalábbis megközelíti majd Troy Denning könyveinek színvonalát.



A Call of Cthulhu játékosnak ajánlom figyelmébe a '93 augusztusában egy új korszakot megnyitó *Nyomozók kézikönyvét*. Jogosan beszélhetünk új korszakról, hiszen a Cthulhu szabálykönyvének első kiadása óta, azaz több mint 12 éve és több mint 30 publikált segédlet kiadása után ez az első kötet, ami nem a mesélőknek, hanem a játékosoknak, a nyomozóknak (is) szól (természetesen a mesélőnek is segítséget nyújt, neki is illik tisztában lennie a tartalmával). Régóta szükség volt már egy ilyen gyűjteményre, amihez hasonló a kiadó ígérete szerint a jövőben többet is olvashatunk majd.

Zavaró és hangulatromboló, ha a játék öt-tíz percre leáll amiatt, hogy a játékosok vitába kezdenek olyasmikről, hogy mondjuk volt-e elemlámpa a '20-as években, vagy hogy milyen biciklik voltak használatban akkoriban. Ekkor jöhet a lexikonbörgészés, ami ugyan tanulságos, de meglehetősen fárasztó munka, főleg ha többször van rá szükség. A fantasy és sci-fi játékok kétségkívül kényelmesebbek abból a szempontból, hogy ott nagyrészt vagy teljesen szabadon kalandozhat a fantáziánk, akármit kitalálhatunk. Ezzel szemben a történelmi világot szimuláló játékokban, főleg, ha ilyen közeli időszakról van szó, mint a '20-as évek, mindig ott az anakronizmus veszélye. Gondos cégek, márpedig a Chaosium közéjük tartozik, ilyen esetekre megfelelő kiegészítőket jelentenek meg.

Egy olyan kézikönyvről van tehát szó, amiből rengeteg érdekességet tudhatunk meg a '20-as évekről, természetesen elsősorban Amerika szempontjából.

A 64 oldalas kötet négy fő fejezetre tagolódik, ezeket a könnyebb felütés érdekében a lapok szélének megjelölése is elkülöníti. A négy fő fejezet a *morajló '20-as évek (The Roaring Twenties)*, *Kutatás és források (Research & Resources)*, *Közlekedés és utazás (Transport & Travel)*, és a *Felszerelés és Fegyverek (Equipment & Arms)* címet viselik. Mindegyik a korszak egy-egy kevéssé ismert, a mindennapi élethez szorosan kötődő területét taglalja, roppant részletes és precíz adatokkal.

Az első fejezetben egy társadalmi és történelmi áttekintést ill. egy, a '20-as évekbeli öltözködési stílussal foglalkozó cikket olvashatunk. A második fejezet részletes adatokat tartalmaz az írásos kutatás lehetőségeiről - a hivatalos feljegyzésektől kezdve az újságokon át a múzeumokig és könyvtárakig. A fejezetet a kor tanácsadóként szóba jöhető híres személyiségeinek (írók, felfedezők, régészek stb.) felsorolása zárja. (Kuriózum: az *Újságok szerte a világon (Newspapers From Around the Globe, 20-21. old.)* c. kétoldalas felsorolásban a *Europe, Hungary* rovatban szerepel *Az Est* és a *Pesi Hírlap* is...) [Ennyit a Chaosium gondosságáról... hogy honnan szerezték ezeket és a cseh, kínai, egyéb címeiket, fene tudja, de szép munka volt. Nem tartozik a cikkhez, de egy másik érdekes kuriórium, ezért megemlítem (addig is telik a hely), hogy az alapkönyvben az *In Rerum Supermatúra* c. cikk megemlíti, hogy a *Necronomicon*, ami alapján a cikket írták, a *Magyar Tudományos Akadémia Orientalisztikai Közleményeinek* 2781-es számú kézirata volt...]

A harmadik fejezet az autókkal, motorokkal, vonatokkal és a légi- ill. vízi közlekedéssel ismert meg, a negyedikből pedig tucatnyi tippet kaphatunk a hasznos felszerelési tárgyakról és egy hatalmas felsorolást a beszerezhető fegyverekről, beleértve a szabálykönyvben meg nem említett, szokatlanabb fegyvereket is (pl. ij és nyílpuska, szigony, jelzőpisztoly stb., de van egy rovat *A kényelem fegyverei (Weapons of Convenience)* címmel is, ahol olyan fegyvereket találunk, mint csavarhúzó, borosüveg és hasonlók). A fejezet végén egy rövid, a szabálykönyvhöz képest kibővített és itt-ott módosított összefoglalás található



a tűzfegyverek tulajdonságairól.

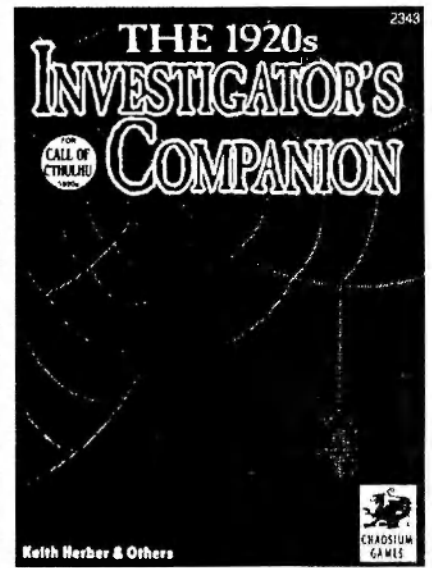
Mind a négy fejezetben egy sor bekeretezett, különálló cikkecskét találhatunk, melyek néhol egészen elképesztő, a játéknak a valóság ízt adó adatokat tartalmaznak. Ilyenek a '20-as évekbeli kedvenc dalok, filmek, könyvek, sportok, édességek (!) felsorolása, a tűzfegyver-tartással, légiközlekedéssel kapcsolatos hivatalos rendelkezések stb. Találhatunk itt négy új, opcionális képességet is (Biciklizés, Hajózás, Légi navigáció, Ejtőernyőhasználat).

A bevezetőben további Nyomozó-kézikönyveket is ígérnek: egy hasonló kiegészítőt az 1890-es évekhez illetve egy, teljes egészében a foglalkozásokat boncolgató kiadványt. És útjára indult egy hasonló kivitellű másik sorozat is, a *Mesélők kompendiuma (Keepers' Compendium)*, ami a Cthulhu Mítoszsal foglalkozik behatóbban. Reméljük, ennek első kötetével is hamarosan találkozhatunk e rovatban.

Bevallom, amikor először kézbe vettem a *Nyomozók kézikönyvét*, az első benyomásom az volt, hogy milyen vékony: terjedelme kb. harmada a Cthulhu-kiegészítők átlagos terjedelmének. Felmerült bennem a gyanú, hogy csak egyszerű üzleti fogásról, összecsapott kötetről van szó, de kellemesen csalódtam. Rövidsége ellenére nagyon sok hasznos információt találhatunk benne, logikusan összeállítva nagyon precízen összeszedve (ld. „kedvenc édességék”-lista és hasonlók). Az egyetlen, amit hiányolok, az a megszokott látványos design és remek illusztrációk, amikből egyet sem találunk a kötetben - de ez talán megbocsátható egy ilyen „népművelő”, nem pedig meséket, kiegészítéseket tartalmazó segédlet esetében.

Összefoglalva tehát, nagyon hasznos, érdekes segédletről van szó. Melegen ajánlom minden játékosnak és mesélőnek - legyen haladó vagy a játékkal csak most ismerkedő -, akit zavar, hogy keveset tud a játékkörnyezetről és aki nem akar órákat tölteni könyvtárakban, hogy ezen változtasson.

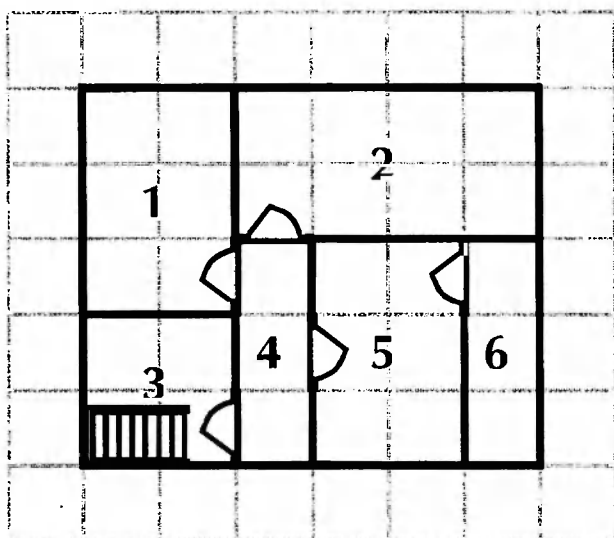
-kd



KASTÉLY

CALL OF CTHULHU • SHADOWRUN • AD&D

Az alábbiakban egy kastély öt szintjének alaprajzait láthatjátok. Ez, így magában sem lenne éppen haszontalan, de kérésetekre, hogy szívesen olvassátok rövid kalandmodulokat magazinunkban, három – hazánkban igen népszerű – szerepjátékrendszerhez közlünk a játékmester világába könnyen illeszthető történetet. Reméljük, tetszenek majd a kalandok, ennek érdekében kérjük, hogy a leendő játékosok lehetőleg még ne olvassák el a leírásokat, és ne nagyon tanulmányozzák a térképeket, mert úgy elvész a felfedezés izgalma. Jó szórakozást!



Pince

CALL OF CTHULHU

1921-et írunk, Észak-Skócia ködös hegyormainál, egy kis hegyi falucskában, Glimporch-ban vagyunk. A falu kb. 30 km-re fekszik Spean Bridge-től, egy kb. 12000-es lakosú városkától.

Az egyik – régész foglalkozású – karaktert egyik ismerőse (kollégája, volt egyetemistatársa) hívja meg Glimporch-ba, mivel a falu közelében egy új és szokatlan ókori maradványt fedeztek fel, amivel a helyiek (becsületes parasztemberek) nem sokat tudnak kezdeni. (A játékosok természetesen bármilyen, akár ennél sokkal bonyolultabb úton is eljuthatnak a Glimporch-ba; a mesélő belátása szerint.)

Az egyik helybéli két-három kilométerre Glimporch-tól, a hegyoldalon, a felfelé vezető kis utacska mellett egy kisebb, kőlapokkal kirakott rejtett kamrát talált, ismeretlen eredetű vésett jelekkel. A kamra falát három irányban egy-egy hatalmas kőlap zárja le, melyek közül az egyik szinte teljesen szét van törve. A másik két lap elmozdíthatatlan. (Berobbantani veszélyes, félő, hogy az egész építmény beomlik.) A romos,

északra néző kőlap maradványait eltakarítva egy viszonylag épen megmaradt, kiépített járat tűnik elő. A járat nagyon hosszú, vagy hat kilométer. Elágazás nincs benne. A járat végén az előzőekhez hasonló hatalmas, elmozdíthatatlan kőlap található. Ha sokáig hallgatóznak, kaparászást, fojtott hangokat hallhatnak mögüle kiszűrődni...

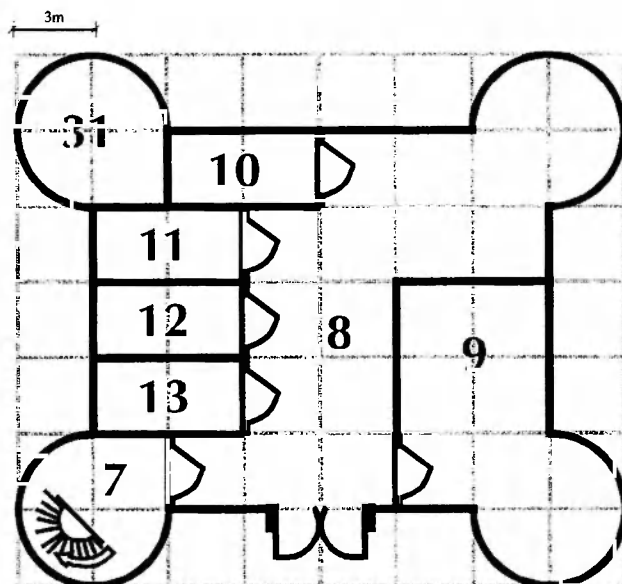
Ha a felszínen követik a járatot (Navigate képességdobások), rájönnek, hogy a járat a hegyekben meghúzódo, romos kőkerítéssel körülvett rozoga kastélyhoz vezet. A kastély nagyrészt élettelennek tűnik, de ha hosszabb ideig figyelik, rájönnek, hogy néhány lakója mégiscsak lehet – éjszakánként itt-ott fény gyűl az épületben, néha pedig a kastély mögötti temetőben egy-két furcsa alak is settenkedik....

Ha van a játékosokban annyi elővigyázatosság, hogy kérdezősködni kezdenek a kastély felől, a falubeliektől annyit sikerül megtudniuk, hogy mindenki baljós, veszélyes helynek tartja. Az öregebbek zavaros, mindenféle szörnyetegekkel és csúszómászókkal teli történeteket is mesélnek róla. Annyit mondanak még, hogy valaha a falu hűbéruráé volt, ma csak egyvalaki él

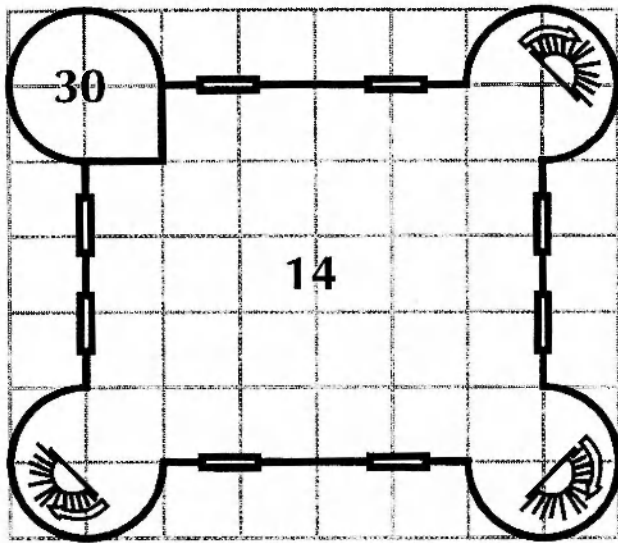
ott egyedül. Különös ember, mindenki ellen-szenvet kelt ijesztő külsejével, ha nagyritkán lejön ide, főleg nyulakat vagy más apró állatokat vásárolni. Nagy, sötét, hipnotikus szemei vannak, s bőre mintha pikkelyesnek tűnne a napfényben. Mindig régi aranypénzekkel fizet. Az utóbbi időben feltűnően gyakran, néha havonta kétszer is szokott jönni.

Ha pontos feljegyzésekre kíváncsiak, talán nézzenek szét az egyetlen közeli nagyobb településen, Spean Bridge-ben – javasolja valaki –, ott tudós népek is laknak.

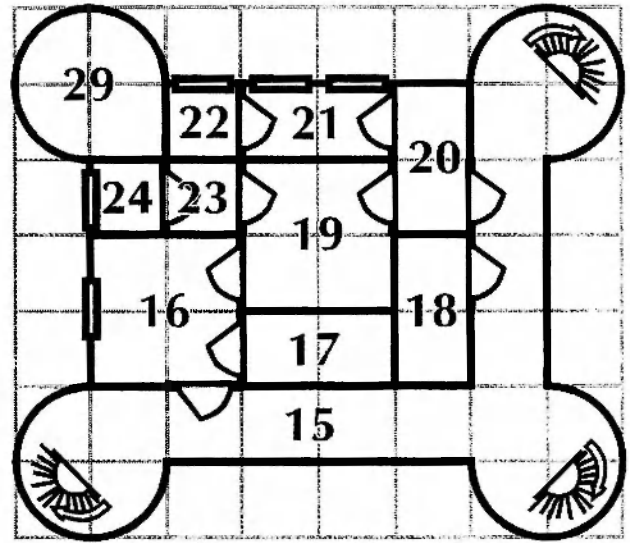
Ha igazolják, hogy kutatók, a Spean Bridge-i irattárba minden gond nélkül bejuthatnak a játékosok. Az irattár több feljegyzést őriz a XIV.-XV. századból a környék történetével kapcsolatban. Egy szomszédos nemesúr levelezéséből illetve egy, a királynak írt kérvényből (két Library Use-dobás) kiderül, hogy a környék egyik kisebb nemescsaládja a MacEryan család volt. Egy idegenből érkezett örökös, William MacEryan hatalomra jutásával a családnak kezdett rettegett híre lenni. Azt beszélték, a szomszédos hűbérurak csapatait, ha túl közel merészkedtek a MacEryanok kastélyához, gyakran megtámad-



Földszint



1. Emelet



2. Emelet

ták és lemészárolták az embernél valamivel kisebb, csúszómászószerű lények hordái. Állítólag az egyik gazdag parasztnak egész családját kiirtották ezek a fajták. Bár bizonyítani nem tudták, mindenki biztos volt benne, hogy a lényeket a várúr hívta életre. MacEryan hamarosan teljes rettegésben tartotta a környéket, mindennaposak voltak a kivégzések, a legkisebb vétékért is halál járt, s nemegyszer eltűnt a kivégzettek holtteste... Az éjszaka a kastély felé tévedő vándorok sem mindig kerültek elő.

Frederic Armfield apát 1477-es keltezésű úti- naplójából (az apát Britanniát bejárva hosszabb ideig a kastély közelében is megszállt) kiderül, hogy magáról a hűbérúrról úgy tartották, boszorkány, ért az állatok nyelvén és képes átváltozni (újabb *Library Use*-dobás). William MacEryan különös ember volt, s különös tárgyakat hozott magával messzi földről. Ezek között volt néhány undorító, rohadó holttest is, melyeket a hűbérúr megérkezésekor azonnal a titkos szobába zárt, és senkinek nem volt hajlandó megmutatni. A pincehelyiségből viszont hamarosan visongó hangok kezdtek kiszűrődni, egyéb titokzatos jelenségekről nem is beszélve. Utóbb a várbeliek egész hozzászóktak az efféle dolgokhoz. A várúr ezenkívül kígyókat is tartott, s különös vonzalmat érzett a síkos csúszómászók iránt...

William MacEryan szerencsére pár év múlva meghalt, s a baljós eseményeknek is vége szakadt. Halálát egyébként összefüggésbe hozták egy messzi földről, állítólag Egyiptomból érkezett idegen látogatásával...

Ennyit lehet a forrásokból megtudni a kastély történetéről.

Az igazság az, hogy William MacEryan valójában egy, az egyik örökös alakját (a *Consume Likeness* varázslattal) felöltött, Egyiptomból menekülő Kígyóember volt (ld. szabálykönyvben *Serpent People*). Kastélyában az alkimizmus örve alatt mindenféle praktikákba kezdett, többek között egy oltárt állított fel Yignek, a kastély pincéjének egy, a kastély népe elől elzárt szobájában (5-ös szoba). Itt hívta életre és őrizte a förtelmes, csúszómászószerű Kígyófajzatokat, ezeket a kb.

120-130 cm magas, kígyószerű szörnyetegeket. Ezeket a lényeket valaha nagy hatalmú Kígyóember varázslók alakították ki kígyókkal kísérletezve. Készítjük titkát ma már senki sem ismeri, de mivel testük nagyon lassan rohad, a valaha életre hívott példányokat maradványaikból ma is újra lehet éleszteni. A lények még ily módon, halálukból felélesztve is képesek szaporodni: nagyon szaporák, bár utódaik gyengébbek náluk. Ha a fajták életre hívója meghal, a 'szülők' újra tetszhalálba süllyednek, az utódok pedig elpusztulnak.

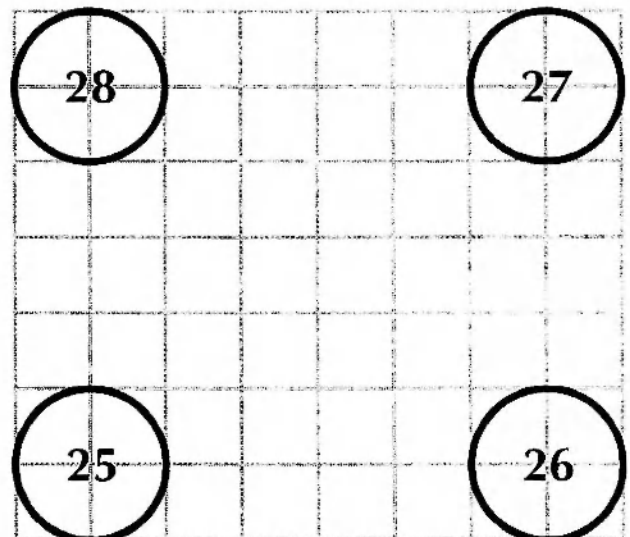
Titkos laboratóriumát és könyvtárát a kastély többi részétől elválasztott északnyugati bástyában rendezte be; ide csak az 1-es szobából egy titkos ajtón át lehetett lejutni. A pince többi része várbörtönként és kínzókamraként üzemelt, ha ilyesmire szükség volt. Az idezárt szerencsétlenek, hallva a laboratóriumból időnként kiszűrődő hangokat, nem sokáig őrizhették meg épelméjűségüket... A foglyokat egy idő után általában (holtan vagy még élve, nem számított) a Kígyófajzatoknak vetette oda a várúr.

Az 5-ös szobából kiinduló, eredetileg menekülésre tervezett földalatti járatot meghosszabbította, hogy ezen át küldhesse ki teremtményeit ellenfelei ellen (erre a járatra találnak rá a játékosok). A járat két végét csak a megfelelő igékre nyíló kőlapokkal zárta le.

A Kígyóember-vér hosszú időn át lappangott a MacEryan családban, itt-ott bukkanva csak fel undorító, csúszómászószerű, életképtelen utódokban. Egy szerencsés véletlenel azonban kb. száz évvel ezelőtt, az akkor már elzárt, lepusztult kastélyban egy életképes fél-kígyóember született. Gyengébb volt, mint nagy

elődei, nem volt kígyóformája (nem kellett varázslatokat használnia külsejének elleplezésére), de lassan-lassan kezdte felfedezni igazi mivoltát, s ősenek, William MacEryanak a hagyatékát is. Az elzárt bástya titkait, az ottani könyveket, írásokat felfedezve rájött, milyen hatalom szállt rá, s elhatározta, felújítja Yig hitét. Ősenek jegyzeteiből tudta, hogy valahol a kastély környékén ott vannak elrejtve a Kígyófajzatok feléleszthető tetemei... Kutatni kezdett utánuk, hogy felélesztve és szaporítva őket, a földalatti járaton át rászabadítsa a békés Glimporch-ra, odaadását bizonyítva ezzel Yignek.

A játékosok ezután többféle dolgot tehetnek – ha megfigyelik a kastélyt, észrevehetik, hogy a kastély mögött több sír fel van ásva, az egyik gödörben talán még rá is találhatnak egy, a kellesténél már jobban elrohadt Kígyófajzatra. A ház melletti nyúlketrecekben egyre több állat tűnik el (eledelnek), sőt, talán a házigazdát is láthatják, amint éjszaka kijön, kivesz néhányat, az egyiket mohón befalja, a többivel pedig visszatér a kastélyba... Ha beljebb merészkednek, a kántálást is hallhatják éjszakánként a pince szobáiból.



3. Emelet

A Kígyóember a kastély földszintjén lakik, az emelettel nem törődik, itt csak az évtizedek óta pusztuló könyveket és bútorokat találja. A Kígyófajzatokat, elődéhez hasonlóan, az 5-ös szobában tartja. A legjobb karban tartott épületrész az elzárt bástya, ahová az 1-es szoba titkos ajtaján keresztül lehet bejutni (*Spot Hidden*– illetve a kinyitáshoz *Locksmith*–dobás). Itt temérdek feljegyzés, irat, üvegcsé és kísérleti anyag található. Az iratok részben latinul, a titkosabbak a Kígyóemberek nyelvén íródtak (ez utóbbi megértéséhez *Cthulhu Mythos*–dobás kell). Az iratokból kiderül, hogy a lelkes utód ősapjának felélesztésén is fáradozik, nem beszélve a Kígyófajzatoknál hatalmasabb lények kidolgozásáról... Az iratok közt ott vannak William MacEryan feljegyzései (kevert, latin/angol/egyiptomi/kígyóember nyelven), melyekből kiderül a járat funkciója és a Kígyófajzatok mibenléte...

Ha a játékosoknak sikerül elpusztítaniuk a félkígyóembert úgy, hogy tudják, milyen veszedelemtől mentették meg Glimporch-ot, 1D8 SAN-t nyernek. Ha azonban a város elpusztul, 1D10+2 SAN-pontot vesztenek, s meglehetősen maguk is veszélybe kerülnek...

(Meseötlelet egy ezután következő meséhez: a Kígyók Atyja, Yig meggorrolhat egyik alattvalója elvesztéséért, s elküldi egy ügynökét, hogy álljon bosszút a vakmerő karaktereken...)

SHADOWRUN

Amit tudni lehet: Sokan és sokat beszéltek már Seattle csodáiról. Elsőként mindenki a Renraku arcológia-t, az Aztechnolgy piramisát vagy a savas esőket említi. Seattle azonban jóval több érdekességet kínál ennél. Ez az a város, ahol a leggazdagabbak és a legszegényebbek egymás mellett élnek. Bellvue minden képezeletet felülmúló luxusszállítól pár mérföldnyire a redmondi pusztulat romjai között nyomorult hontalanok tengetik nyomorúságos életüket. Van egy épület, ami még a furcsaságokhoz legjobban hozzászózott polgárnak is feltűnő. Snohomish búzamezői között 2051-ben épült fel egy külső ránézésre ódonnak tűnő épület. Minden további nélkül elmenne XII. századi angolszász lovagvárnak. Egy kisebb dombon áll, nevét senki sem ismeri. A környékbeliek csak „a kastélynak” nevezik. Csak nagyon kevesen tudják, ki a tulajdonosa, az biztos, hogy elképesztően gazdag ember (ember?). A telket egy angol telekügynökség vásárolta meg 2046-ban, a telekkönyvi bejegyzések szerint ma is a cég tulajdonában van. A Transbrittanian Immovables Limited (a vásárló cég) 2050-ben feloszlott, ezt a telket azonban nem írták át semmilyen jogutódnak. A kastély tervezője Clark O’Niell, 2051-ben röviddel az építkezés befejezése után autóbaleset áldozata lett. Az építőbrigád, amelyik a kastélyt építette, következő munkája során sajnálatos balesetet szenvedett. A vizsgálat szerint véletlenül tízszeres adag robotanyagot használtak fel, az építési területen kívül három háztömb is levegőbe repült. A környékbeliek nem sokat tudnak a lakóról, fekete limuzinja gyakran több hónapig sem hagyja el a kastély mellé épített garázst. Az élelmiszert hente hozza egy furgon, látogatók ritkán érke-

nek. A kastély tulajdonosa nem áll szerződésben sem a vízművekkel, sem az elektromos társasággal.

Amit senki sem tud: Jacques Laplace egyike volt az első mágusoknak. Rögtön az Ébredés után fedezte fel magában különleges képességeit, azelőtt a Sorbonne hallgatója volt. Latin nyelvet és középkori francia és angol misztikusokat tanulmányozott. 2016-ban *Új távolatok: praktikus mágia* címmel írt könyvet. Nem sokkal később a Mitsuhama társaság ajánlott neki munkát. Ő szervezte meg a társaság mágiakutató részlegét és mágikus védelmét is. 2020-ban az európai részleg igazgató-helyettese lett. 2021-ben egyike volt a goblinizáció első áldozatainak, orkká változott. Munkáját példásan végezte továbbra is, a Mitsuhama nem akart megválni egy ilyen csodálatos munkaerőtől, csak azért, mert a külseje megváltozott. Nem is beszélve arról, hogy a mágia egyre fontosabb részévé vált az életnek, így az üzletnek is. A 30-as évekre nyilvánvalóvá vált, hogy az orkok és trollok természetes élet-tartama lényegesen rövidebb, mint az embereké. Laplace-t egyre jobban foglalkoztatta a halál gondolata, egyre többet foglalkozott titokzatos magánkutatásaival. Ebben az időben a Mitsuhama és az Aztechnology között nagy verseny folyt, melyikük lesz a vezető hatalom a mágia terén. Bár még ma is szoros verseny van közöttük, abban az időben szabályos háborút vívtak. Szokatlan gyakorisággal történtek balesetek a kutatóközpontokban, a kutatók halálzási rátája messze meghaladta a normális értéket, sokat csábítottak el egymástól, és így tovább. Aranykor volt az árnyfutároknak. Ebben a helyzetben a Mitsuhama nem engedhette meg, hogy bármelyik alkalmazottja félerővel dolgozzon. Laplace megelőzte őket, hamarabb mondott fel, mint hogy kirúgták volna. Hivatalos levélben értesítette az igazgatótanácsot, hogy munkaviszonyát 2037. december 1-től megszüntetnek tekintve. Az igazgatótanács tagjai ezen felül egy-egy magánküldeményt is kaptak, melyben DNS mintájuk mellett egy kedves hangú levél kérte meg őket, hogy semmilyen módon ne próbáljanak meg kutatni utána. Az igazgatók tudtak annyit a mágiáról, hogy DNS mintájuk felhasználásával Laplace bármilyen távolságból képes rájuk varázsolni, ezért felhagytak keresésével. Laplace most már teljes erővel az élet meghosszabbításának mágiikus útját kereshette. Hatalmas fizetését korábban ügyesen fektette be, így csillagászati jövedelemre tett szert. A következő, közel tíz évben utazott, felkereste azokat a helyeket, melyekről a középkori misztikusoknál olvasott. Járt Alexandriában, Bagdadban, Perszopoliszban, Tibetben és Indiában. Mikor úgy érezte, minden megszerzhető információt begyűjtött, Seattle-ben földet vásárolt és felépítette kastélyát. Itt folytatja az élet meghosszabbítását célzó kutatásait.

A kastély felépítése: Bár Laplace területét semmilyen kerítés nem védi, mégsem könnyű észrevétlenül bejutni hozzá. 500 méteres körzetben infravörös sugárzásgenerátorok találhatók, az általuk keltett fal (hőérzékeny látással észrevehető) zavarait különösen bonyolult program elemzi, mely 99,9% pontossággal képes felismerni a humanoid behatókat. A sugárfal 30 méter magasságig érzékeny. Behatólás esetén a bizton-

sági rendszer aktiválódik. A kastélyt várakórszi körül, melyben három afanc (*ld. Paranormal Animals of Europe*) lakik. Ha a biztonsági rendszer aktiválódik, rövid sorozatban áramütéseket mér az afancok testébe, a beléjük épített szerkezeten keresztül. Ez nem okoz sebzést, de a parakrokodilok nagyon dühösek lesznek tőle.

Pince: 1. Hűtőkamra

Az ajtót 10-es szintű magnetikus zár védi, a behatóláshoz hangmintára, retinalenyomatra, ujjlenyomatra és kilencjegyű kódra van szükség. A zár független a ház számítógéprendszerétől. Az ajtó erősen páncélozott (24-es akadály szint). Ebben a szobában tartja Laplace szövetségeseit. A Mitsuhama igazgatótanácsán kívül még sok társaság igazgatójának és számos politikusnak a DNS-e megtalálható itt. Ezek felhasználásával szinte bármilyen szervezetet képes zsarolni. Sokan vannak, akik hatalmas pénzeket fizetnének annak, aki megsemmisíti a tényészeteket.

2. Akváriumok

Itt tartja Laplace egyik legigéretesebb kísérleti állatait, az axolotl-okat. Sikerült hatalmasra növesztenie az állatokat (2 méteresre), úgy, hogy még mindig lárvállapotban maradtak.

3. Léjárt és hűtőszoba Itt tartják a hűtendő élelmiszereket.

4. Folyosó

5. Kút és vízmű

Itt található az artézi kút és az aprócska vízmű, ami ellátja a házat vízzel.

6. Generátor

Itt van a ház áramforrása.

Földszint: A személyzet csak ezen a szinten és a 3. szobában tartózkodhat, a felső szinteket egy robot takarítja.

7. Feljárt

A felfelé vezető csapóajtó megerősített fa (akadályszint 8), a magnetikus zár 4-es szintű. A bejutáshoz kilencjegyű kódra és retina lenyomatra van szükség, a zár a központi biztonsági rendszerhez kötött. A kódot csak Laplace ismeri.

8. Előter

A padlót vastag vörös szőnyeg borítja. Az északkeleti sarokban található a szalon, ahol Laplace étkezik és vendégeit fogadja, a bútorzat XIII. Lajos korabeli.

9. Konyha

10. Torsky szobája

11. Harrett szobája

12. Fürdőszoba és WC

13. Jannet és Vicky szobája

Első szint: 14. Lovagterem

A terem közepén egy 9-es szintű hermetikus kör található, légelementálók idézésére. A terem két 6-os erejű légelementálóról, minden betolakodót megtámadnak, aki nem mondja azt, hogy „Uruk” (vagy más, JM által kitalált jelszót). Egy 1-es erejű elementálnak az a feladata, hogy behatólás esetén keresse meg és értesítse Laplace-t. A falakon az idézéshez szükséges anyagok találhatóak. Az északkeleti fa csigalépcső nem vezet sehova, ez azonban a sötétség miatt nem látható. A lépcsőbe beépítve egy varázslakat (*spell lock*) található, melyhez egy Kaotikus világ (*Chaotic World*) varázslat van kötve (kötés-kor dobott értékek: 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 7, 9, 9). A lépcső fája erősen át van szövő gombafonalakkal, ezért a varázslakat asztrálsan sem lehet

megfogni. Az ablakok páncélozott üvegből készültek és túl kicsik ahhoz, hogy egy felnőtt beférjen rajtuk.

2. Emelet

Az emeleten a padlóban elektronikus érzékelők találhatók. Laplace minden cipőjében apró mágnes van, ha a nyomásérzékelők nem érzik a mágneset, az adott szobát 4D sebést okozó idegméreggel árasztják el. Hasonló érzékelők vannak a két felvezető lépcsőben is, ezek azonban automata fegyvereket aktiválnak. A fegyverek mindenkire, aki a lépcsőn tartózkodik 105 sebést okoznak (az automata fegyvereknek 4-es Tűzfegyver képességük van, tehát 4 kockával kell dobni).

15. Folyosó

A falon két eredeti Rembrandt és egy eredeti Hovacker (húres tünde hologramkészítő volt a 30-as években) látható.

16. Könyvtár

Szinte minden mágiáról megjelent könyv megtalálható itt. Néhány eredeti középkori misztikus írás is van egy vitrinben a déli falnál. A hosszú tölgyfa asztal egyik végében egy kis személyi számítógép található, a katalógus, ez a gép kapcsolódik a mátrixhoz is. Az északnyugati falnál egy trideokészülék áll, melyen az összes nagyobb csatorna fogható.

17 Számítógép terem

Két számítógép van itt. Egy kisebb, a mátrixhoz kapcsolt gép, és egy nagyobb, független. A kisebbik gépen van Laplace bankszámlája, a Zürich-Orbital Gemeinschaft bankban, Horace Lockhead néven. Néhány kisebb seattle-i bankban is vannak kisebb számlái, különböző neven, bevásárlásait ezekről intézi. A nagyobb gép a ház biztonsági berendezéseit ellenőrzi. Az északi falat monitorok borítják, a házban elhelyezett 25 kamera képét vetítik ki. A kamerák az 1., 2., 8., 9., 10., 11., 13., 14., 15., 16., 18., 19. és 24. szobákban vannak elhelyezve.

18. Hálószoba

19. Labor

A legkülönbözőbb alkímiai felszerelések és vegyszerek találhatók itt. Értékük több mint százezer nuyen.

20. Előszoba

Főleg a ritkábban használt vegyszerek vannak itt.

21. Fürdőszoba

22. WC

23. Ájtáró

A szoba zárja csak egy kilencjegyű kóddal és hangmintaazonosítással nyílik. A zár bármilyen kódot és hangmintát elfogad, ha azonban azok nem megfelelőek, az ajtó húsz másodperc múlva becsukódik és a szoba megerősített falai között két támadógránát robban.

24. Kamra

A szoba megerősített fém ajtaja (12-es akadály szint) csak belülről zárható és nyitható, tehát ha nem tartózkodik bent senki, akkor nyitva van. Laplace itt hagyja testét, ha asztrális útra indul. Ilyenkor az ajtót bezárja. A berendezést egy ágy és orvosi felszerelések alkotják.

3. emelet

25. Ebben a felülről nyitott teremben egy hárpia rakott fészket. Valamilyen kommunikáció lehet Laplace és a paraállat között, mivel az min-

den betolakodót megtámad a kastély előtt, a vendégeket viszont nem bántja.

26. Állatszoba

Tengeri malacok, egerek és más kísérleti állatok ketrecai vannak itt.

27. Börtön

Itt tartja Laplace a kísérleteihez szükséges embereket és metahumánokat. A sarokban egy kis WC van, az élelmet automata szolgáltatja. Az élelem bódító anyagokkal kezelt, így a kísérleti alanyok semmilyen ellenállást nem mutatnak. Jelen pillanatban két ember gyerek, egy tünde nő és egy ork férfi van itt.

28., 29., 30., 31. Asztrális kamrák

Ezeket a szobákat csak asztrálisan lehet elérni. Laplace különös kísérleteket folytat itt. Bárki, aki asztrálisan lép be ide erős érzelmeket, fájdalmat, örömet érezkel ezen a helyen. Itt folynak a Laplace által alapított mágus szövetségnek, az Örökletűek Társaságának gyűlései. A Társaságnak három másik UCAS-beli varázsló a tagja, egyetlen közös céljuk, a halhatatlanság megszerzése. A többiek lényegesen kisebb hatalommal rendelkeznek, mint Laplace.

Jacques Laplace

Ork férfi, 58 éves

Test: 5 Gyorsaság: 3
Erő: 6 Vonzerő: 2
Intelligencia: 6 Akaraterő: 6
Eszencia: 5 Mágia: 8
Reakció: 4 Kezdeményezés: 4+1D6

(Beavatás foka: 3)

Képességek:

Varázslás: 10 Idézés: 9

Alkímia: 6 Mágikus Teória: 9

Mágia Történet (Misztikusok): 6, Etikett (Társaság): 5, Angol: 5, Francia: 6, Német: 3, Elsősegély: 4, Tűzfegyverek: 3, Tárgyalás: 2, Autóvezetés: 3, Biológia: 4

Veszélyesség fok (Threat Rating): 9

Varázslatok (* kizárólagos, ^ újrahaználható féttissel, # egyszer használható féttissel; az ezekből adódó bónuszok nincsenek hozzáadva a varázslat erejéhez): Mana lövedék (Mana Bolt)7, Manalabda (Manaball)5, Távlatás* (Clairvoyance)3, Egyén észlelése (Detect Individual)4, Elet észlelése (Detect Life)3, Agyvizsgálat# (Mind Probe)5, Gyógyítás# (Heal)6, Méregtelenítés (Detox)3, Kiberekt tulajdonság növelése (Increase Cybered Attribute)2, Kaotikus világ* (Chaotic World)6, Fejlesztett láthatatlanság^ (Improved Invisibility)5, Gondolat kontroll (Controll Thoughts)7, Varázsujjak* (Magic Fingers)4, Mana akadály (Mana Barrier)5

Felszerelés: Erő fókusz 3, Harc varázslat fókusz 2, Fejlesztett láthatatlanság varázslatlak (6 siker), Minden szükséges fétisből 12, Páncéldzseki, Browning Max-Power lézer célzóval

Jacques Laplace külsőre nagyon öregnek látszik, valószínűleg ő az egyik legöregebb ork a Földön. Agyarai megsárgultak, haja megöszült, tartása görbe. Ennek ellenére még ma is erősebb sok embernél. Otthon kényelmes selyemköpenyeket visel, ha elhagyja kastélyát visszafogottan, de divatosan öltözik.

Vaclav Torsky

Ork férfi, 24 éves

Test: 8 (+3) Gyorsaság: 4
Erő: 7 Vonzerő: 1
Intelligencia: 3 Akaraterő: 3
Eszencia: 1 Mágia: -
Reakció: 3 (+1) Kezdeményezés: 4+2D6
Képességek: Tűzfegyver: 7, Tűzfegyver szerelés: 4, Kéziharc: 5, Angol: 4, Elsősegély: 5, Etikett (Utca): 3, Motor: 4

Veszélyesség szint: 5

Kibercucc: Bőrpáncélozás 3, Kiberkar (jobb, növelt erővel, beépített nehéz pisztollyal), Növelt reflexek 1, Fegyverkapcsolat (Smartlink)
Felszerelés: Teljes nehézpáncél, Ares Viper-Silvergun (fegyverkapcsolattal), HK227 (3-as visszalökés kompenzátorral), 10 Stimuláns tapasz 5, 5 Trauma tapasz

Torsky egy éve áll Laplace szolgálatában, előtte az árnyakban kereste kenyerét. Kedveli az erős italokat és gyakran jár a belvárosba kocsmázni. Ha megfelelő állapotba került, néhány dolgot meg lehet tőle tudni alkalmazójáról. Fő feladata a kastély védelme, de néha kisebb feladatokat is teljesít Laplace-nak.

Harret Éji-szarvas

Ember nő, 24 éves

Test: 4 Gyorsaság: 6
Erő: 3 Vonzerő: 5
Intelligencia: 6 Akaraterő: 4
Eszencia: 6 Mágia: -
Reakció: 6 Kezdeményezés: 6+1D6
Képességek: Tűzfegyver: 3, Íj: 7, Dobófegyver: 2, Kéziharc: 5, Salish: 4, Angol: 2, Etikett (Salish): 3, Lopakodás: 6
Veszélyesség szint: 7
Felszerelés: Ares Predator, 15 támadó gránát, Harci balta, Ranger-X íj, 25 Ranger-X nyíl, Páncéldzseki

Harret Éji-szarvas a salish indián törzs tagja, egy, a technikai civilizációtól elszakadt csoportban nevelkedett. Minden jel arra mutatott, hogy kiváló harcos lesz belőle. 22 éves korában érdeklődni kezdett a nagyvilág iránt, elszökött és Seattle-be ment. Másfél évig kóborolt az utcákon, különleges harci képességeinek köszönhetően életben maradt. Torsky figyelt fel rá és ajánlotta Laplace figyelmébe. Az ork varázsló munkát kínált neki, olyan fizetéssel, amiről Harrett azelőtt nem is álmodott. Miután elfogadta az ajánlatot, Laplace közölte vele, hogy DNS mintája már a tulajdonában van, tehát nem érdemes azon gondolkodnia, hogy valaha is más munkát keres. Ma már gyűlöli Laplace-t, ha biztos alkalom adódik, el fogja árulni.

Janmet és Vicky

Ember nők, 35 és 26 évesek

Ők tartják rendben a házat és ők főznek, semmilyen különleges képességgel nem rendelkeznek, érdekes dolgokat nem tudnak Laplace-ról.

Az alábbi kalandötlet 2-4. szintig ajánlott, de könnyedén átalakítható más szintekre is.

Thagraen-t, az Emlékezés tornyát hosszú ideje senki sem látogatja. Annak idején, mintegy hetven esztendővel ezelőtt, II. Mordick emelte az unikornis lovagok tiszteletére, akiknek vakmerő bátorsága nélkül az uralkodó elvesztette volna a Három hegy csatáját.

Miután az erődítmény felépült, a lovagok és a király minden évben, a csata évfordulóján találkoztak Thagraen-ben, és megünnepelték az egykori győzelmet.

Az évek lassan elszálltak, a király megöregedett, és többé már nem jöhetett fel a hegyek között álló erődhez, és az Emlékezés tornya feledésbe merült.

Tizenkét évvel ezelőtt azonban új lakó kergette el a romlásnak indult épületben meghúzódó vadakat.

Khavain sohasem volt ígéretes mágus tanonc. Harmunkét év alatt sem volt képes letenni a mestervizsgát, s továbbra is mint afféle inas munkálkodott a Esősárkány Szövetségének mágusiskolájában. Nem volt szorgalmas, bár minden rábízott feladatot végrehajtott, azonban soha nem tűnt ki, és bizony, ahogy az évek haladtak, minden társa letette a mestervizsgát, és nemsokára Khavain lett a legöregebb tanítvány. Valószínűleg tanoncként is halt volna meg, ha egy napon nem követi el azt a súlyos hibát, aminek következtében egyik oktatója szörnyűséges körülmények között elpusztult. A varázslótanonc elhagyta az iskolát, beteges félelme a nyilvános megszégyenítéstől menekülésre kényszerítette.

Két éves bolyongás után érkezett meg a megtört, eltorzult jellemű Khavain Thagraenhez, ami magányosságának tökéletes otthont biztosított. Megtalálta a lovagrend kincstárát is, így nem kellett anyagi gondokkal küszködnie.

Kóborlásai során szert tett néhány kisebb mágikus tárgyra, valamint a Shat-Shagor kódex-re. Az utóbbi kötet egy névtelen halottidéző munkája, témája, hogy hogyan válhat valaki halhatatlanná.

Khavain sokáig tanulmányozta a bőrkötésű könyvet, és lassan megérlelődött benne az elhatározás, hogy végrehajtsa a különös rituálét, és halhatatlan lesz.

Thagraen így lassan átalakult, kísérleti laboratóriumok, kinzókamrák és cellák váltak az egykori lovagi szállásokból.

Khavain már nem állt messze a ceremónia befejezésétől, amikor észlelte, hogy teste különös rothadásnak indult. Az akkora már jónéhány kötetet számláló könyvtárban meglelte a betegség leírását és a lehetséges gyógymódot is. Csak hogy a gyógyszerrecept egy ritka, és Thagraentől több ezer mérföldre termő növényfaj nevét is tartalmazta. Khavain megrémült, kiszámolta, hogy biztosan korábban ledönti a lábáról a rothadás, semmint elérhetné a növényt.

Egyetlen megoldás kínálkozott a számára: néhány kétes hírű kalandozót bérelt fel, hogy megszerezzék neki a növényt, saját magán pedig alkalmazta a tetszhalál rítusát.

A ceremónia hat évre kikapcsolta Khavaint a világból, így nem tudhatja, hogy a kalandozók nem hozták el neki a gyógynövényt.

Természetesen testét nem hagyhatta őrizet nélkül. Egy feláldozott, majd élőhalottként az életbe visszahozott csontváz kőművesmesterrel bealaztatta magát az épület egyik tornyába. Familiárisának, Rhag-nak, az impnek pedig kiadta a parancsot: csak azok léphetnek be Thagraenbe sértetlenül, akik magukkal hozzák a tigrisgumót, a gyógynövényt.

Mesénk idején még egy éve van hátra Khavainnak a tetszhalálból. Az erődítményt többféleképpen felhasználhatjuk. Lehet, hogy a PC-k harcban legyőzték az álnok kalandorokat, akiket a mágus a tigrisgumóért küldött. Ez esetben a megtalált megbízólevél, és az abban ígért 2000 arany csábíthatja őket Thagraenbe. Lehetséges, hogy egyszerűen a torony felé vezet az útjuk, és fel akarják deríteni a rossz hírű erődítményt.

Thagraent bárhol elhelyezhetjük világunkban, de fontos, hogy valamelyest a főbb közlekedési vonalaktól kieső helyen legyen. A torony rossz hírének oka, hogy Rhag ügyesen halálra rémítette az Illúzió pálcával (*Wand of Illusion*) a környékbeli falvak bátrabb parasztiáját, akik elhatározták, hogy felderítik Thagraent.

Az erődítménybe behatoló csapatot Rhag rögtön felméri, láthatatlanul, a plafonon lógva vizsgálja meg őket. Mágiaérzékelésével kideríti, van-e náluk valamilyen varázstárgy. Amennyiben a parti bármely tagjának van valamilyen varázstárgy, akkor azt az imp az első lehetséges alkalommal lecseréli az Örület italára (*Potion of Madness*). A kis szörny egyébként láthatatlanul követi mindenhova a partit, és megpróbálja elpusztítani őket. Természetesen nem szemből támad, hiszen így nem lenne esélye, csapdái azonban könnyen halálosak lehetnek, és ne felejtjük el Szuggesztió (*Suggestion*) képességét.

Rhag, az imp

Intelligencia: 13, Jellem: törvényes gonosz, AC: 2, Mozgás: 6, 18 (A, szállva), Hit kocka: 2+2, ACO ütése: 19, Támadási szám: 1, Sebzés: 1d4, Mágikus ellenállás: 25%, Méret: apró (56 cm), Morál: 10, TP érték: 650, HP: 12

Különleges Képességek:

– Ha farkával talál, akkor halálos mérget fecskendezhet ellenfelébe (mérge elleni mentődobás semlegesít)

– Képes *polimorfizálni* magát hollóvá és patkányná

– Bármikor láthatatlanná válhat

– Varázslatszerű képességei: Jó érzékelése (*Detect Good*), Mágia érzékelése (*Detect Magic*), Szuggesztió (*Suggestion*)

– Immúnis: tűzre, fagyra, elektromosságra

– Minden varázslat ellen, mint 7. szintű szörny dobja mentődobását

– Csak mágikus vagy színezüst fegyverrel lehet megsebezni

– Körönként 1 HP-ot gyógyul

Thagraen leírása:

Pince

1. Borospince

Nagyrészt üres boroshordók, néhány, ma már komoly értékű borral telt társaságában. Lopótök, fáklvány és pókháló.

2. Börtönszoba

Egykor raktár, ma három nagyvad tárolására szolgáló ketrecből álló börtön. Az egyik ketrec üres, a másik kettőben egy-egy csontváz hever. Az egyik egy hét év körüli gyermek, a másik egy felnőtt nő földi maradványa. A nő csontozatának vizsgálata egyértelművé teszi, hogy kegyetlenül megkínózták.

3. Fegyverraktár

A levezető lépcsőn kívül ebben a helyiségben számos, ma már értéktelen, rozsdás fegyver található. A sarokban egy rozsdás lakattal lezárt ládában található egy +1-es hosszú kard. A ládát csak a zár szétverésével lehet kinyitni (a nyitómechanizmust évekkel ezelőtt elpusztította a rozsdá).

4. Összekötő folyosó

A mocskos tükör és a vastag por egyértelművé teszi, hogy itt régóta nem járt senki.

5. Raktár

Khavain itt tárolja már nem használható, vagy szükségtelenné talált tárgyait. Törött üvegek, flakák, egy foszladozó huzatú szék, egy rozoga asztal. Fontos elem a déli falnál álló polcos szekrény, amin penészes borítójú könyvek, egy koponya, valamint a legfelső polcon álló két nagyobb üvegcsé van. Ha a parti valamelyik tagja közel lép a polchoz és felnyúl az üvegcséért, akkor a közben lesben álló imp akcióba lép. A szoba mennyezetén, a sűrű pókháló fedezékében végigfutó madzagot megrántja, és így a polc rádől a szerencsétlen PC-re. A két üvegben sav van. A sebzés 2d10, sikeres Ügyesség megdobás ezt felelheti. A savat vízzel nem lehet lemosni, csak rongyokkal letörölgetni. Ha nem távolítják el a savat, az még négy körön keresztül sebez, körönként 1d4 pontot (nincs felező).

6. Tüzelőraktár

Felhalmozott, rothadó fatömeg, egy rozsdás fejsze és egy nagy kosár...

Az északkeleti sarokban, egy felakasztott fűrész mögé rejtve egy járat van, ezen keresztül menekülhet felfelé az imp, ha felhasználja a 7-es szoba olajhordóit.

Földszint:

7. Lépcsőtorony

Felfelé, illetve lefelé vezető lépcső. Három nagyméretű olajshordó, könnyen kivehető pecekkel. Ha a parti üldözni kezdi Rhagot, vagy már más lehetőség nincs az elpusztításukra, akkor az imp a következő cselet veti be: sivitva maga után csalja a partit a pincébe, majd a 6-os szobán át, a rejtett lyukon keresztül visszafut/repül a földszintre. Itt kinyitja a hordókat, majd a lefolyt olajat meggyújtja. A lentlevőknek körönként 1d6 tűzsebzés, ha éri őket a tűz, plusz a második körtől kezdődően Egészség megdobás körönként ájulás ellen (gázok, füst stb.). Szerencsére az imp képtelen rendesen elzárni a lépcsőfeljárót. Két sikeres ajtónyitással át lehet törni a barikádot. A csapda lényege természetesen abban van, hogy akkor alkalmazza az olaj kiöntést, amikor a csapat a pince legtávolibb pontján kutat utána.

8. A kapu bejáró

Ebből a tereméből számos ajtó nyílik. Az L-alakú helyiség északkeleti felében, a toronykiszögellésben egy apró, elhanyagolt szentély van. Ha

a parti bármelyikének van kőművesség (*stonemasonry*) szakértelme, akkor az felfedezheti a beépített falrészt (31-es szoba)

9. A szolgálok szállása

Egykoron a szolgálok szállása, valamint konyha volt. Mióta Khavain itt él, ennek a helyiségnek nincs funkciója, afféle lomtár.

11-13. Vendégszállások

Agyak, asztalok és székek. Az egyik fiókban található egy históriás könyvet, amit egy egykori vándor dalnok hagyott itt. Ez a könyv még a lovagok idején íródott, tartalmazza Thagraen felépülésének történetét.

31. Ebben a befalazott helyiségben hever egy fekete obszidián oltáron Khavain teste. Az oltár körül négyszög alakban egy denevér, egy fekete macska, egy kecske és egy emberkoponya hever. Az oltáron, a test mellett egy flaskányi Időtlen-ség olaj (*Oil of Timelessness*) áll.

Ha a parti bármelyik tagja megvizsgálja Khavain testét, élettelennek találja. Azonban a bukkott varázsló öt kör múlva magához tér. Varázslatait nem tudja használni, azonban a rituálé hatása még tart, így Khavain kapcsolatban áll a Negatív Energia Síkjával (azaz képes szintet szívni).

Khavain (lidércként (*wight*) kezelhető)

Intelligencia: 16, Jellem: Semleges gonosz, AC: 5, Mozgás: 12, Hit kocka: 4+3, AC0 ütése: 15, Támadások száma: 1, Sebzés: 1d4, HP: 29

Különleges képességek:

- Energiaszívás (ütésenként egy)
- Csak ezüst- vagy legalább +1-es fegyverrel sebezhető
- Immúnis Álomvarázs (*Sleep*), Bűbáj (*Charm*), Fogvatartás (*Hold*) és hideg-alapú varázslatokra
- Immúnis a mérgekre és bénításra.

I. emelet:

14. Lovagterem

Egy hatalmas asztal uralja a helyiséget, egykor e körül az asztal körül ünnepeltek a lovagok és a király, Khavain itt szokott étkezni.

Az asztal felett hatalmas fémcillár van. Amennyiben a játékosok valamelyike közelebről is megvizsgálja az asztalon össze-vissza heverő tárgyakat (könyvek, kisebb használati cikkek), akkor a plafonon láthatatlanul rejtőzködő imp lassan kihúzza a meglazított tartószöveget, és a csillár lezuhan, 6d6 pontot sebezve.

30. Laboratórium

Itt készítette elő a tetszhalál rituálét Khavain. Szerte a helyiségben edények, olajégek, flakák, üvegcsék hevernek. A könyvespolcon a PC-k rálehetnek a Shat-Shagor kódex-re, valamint két varázskönyvre, melyek 1-3. szintig tartalmaznak varázslatokat. A kódex leírja a tetszhalál rituáléját is, röviden idézzünk a partinak, ha valamelyikük elhatározza, hogy átfutja a könyvet: „s az kereszt egyik csúcsában légyen egy fekete macska, mely hat napig ember véren élt, másik ágában légyen denevér, melyet vérbe fujtottak, a harmadikban egy baknak a feje, mely előzőleg egy emberi leányzóval hált, a negyedikben pedig egy apagyilkos gyermek koponyája...”.

Az egyik sarokban egy portól teljesen mentes seprű áll – a Támadás seprűje (*Broom of Animated Attack* ld. DMG 163. oldal).

II. emelet

15. folyosó

Poros, pókhálós dohos szagú helyiség

16. Fogadó terem

Khavain itt fogadja vendégeit (hozzávetőlegesen egyet évente). Kerek asztal, díszes karosszék, a sarokban egy ritka páfrány cserépben, melyet az imp most is rendszeresen öntöz, így nem száradt ki a növény!

17. Könyvtárszoba

Állattannal, asztrológiával, teológiával foglalkozó kötetekkel.

18. Laboratórium

Kisebb labor, Khavain itt elsősorban alkímiával foglalkozott. Ilyen témájú könyveket, valamint kémiai eszközöket találhatnak itt.

19. Asztrológia terme

Khavaint vonzza az asztrológia. Ilyen tárgyú könyvek, valamint térképek vannak itt.

20. Ájtáró

Előszoba a 19.-hez és 20.-hoz. Két szekrényben ruhák találhatók (köpenyek, lábbelik stb.)

21. Nappali

Khavain nappali szobája

22. Hálószoba

Egy hatalmas, elfüggönyözött ágy uralja a szobát. Itt hever a halott kőműves csontváza, aki megtámadja a belépő PC-ket.

Csontváz

Intelligencia: 0, AC: 7, Mozgás: 12, Hit kocka: 1, AC0 ütése: 19, Támadások száma: 1, Sebzés: 1d4+1 (kalapács), HP: 8

Különleges képességek:

- Vágó- és szűrőfegyverek csak feles sebzést okoznak
- Immúnis Álomvarázs (*Sleep*), Félelem (*Fear*), Bűbáj (*Charm*) és Fogvatartás (*Hold*) varázslatokra, valamint hideg-alapú támadásokra
- Sohasem dob morálra

23-24. Fürdő-, tisztálkodóhelyiségek.

29. Csillagvizsgáló szoba

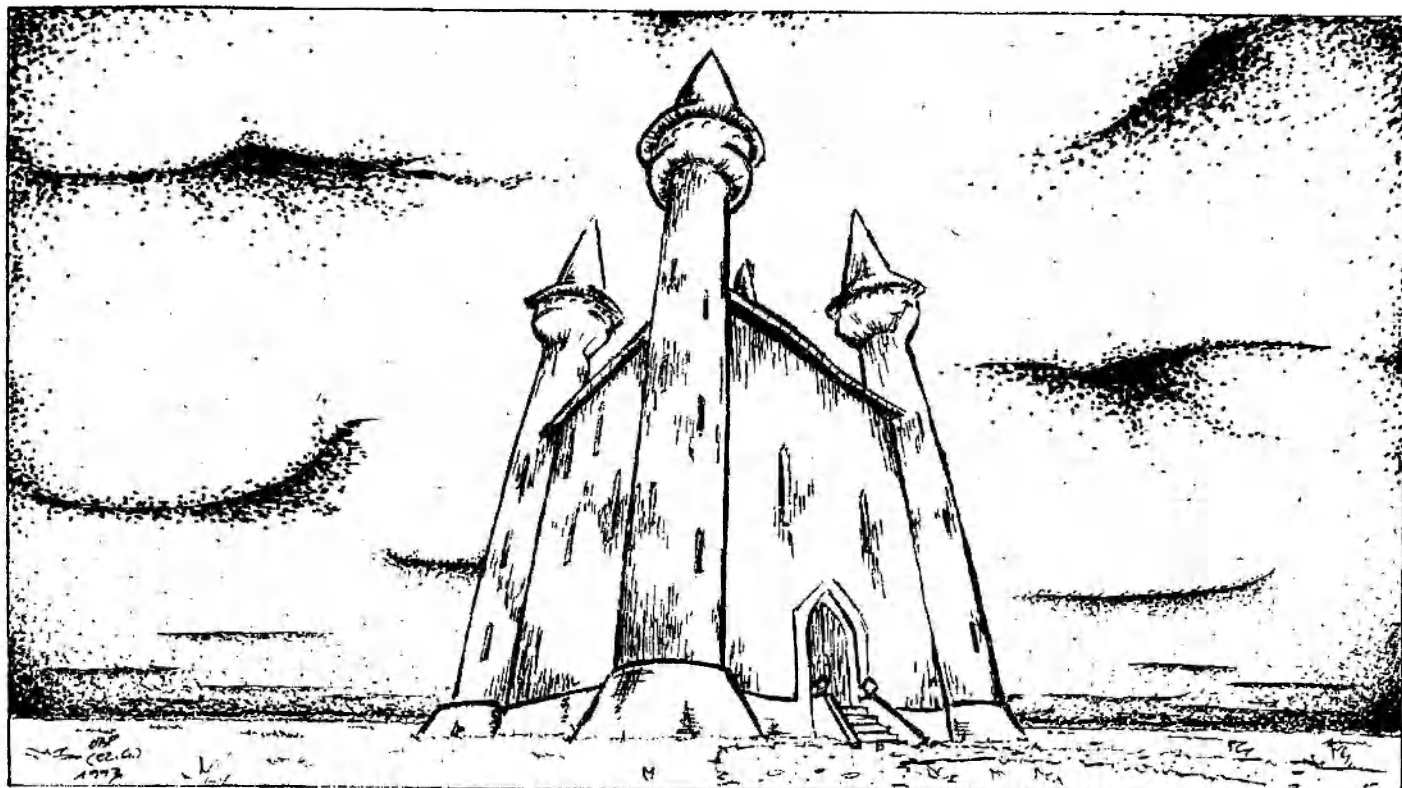
Khavain csillagvizsgáló terme. Az itt található felszerelés értéke 3000 arany.

III. emelet

25-27. Katapult termek

Katapultok és más várvédő eszközök állnak itt. A 26-os teremben az elkorhadt katapult alatt található Khavain kincsesládája (3000 arany, nagyrészt drágakövekben).

28. Valamikor katapult terem, Khavain azonban elbontotta, helyet teremtve csillagvizsgáló eszközeinek.



MITOLÓGIAI ABC

Minótauros

Bikafejű, ember testű szörny

Mítosz: Pasziphaé és Poszeidón fajtája, igazi neve Aszteriosz (ami annyit tesz, csillagos). Pasziphaé Minósz kréti király felesége volt. Az apa, hogy elrejtse torzszülött, bikafejű fiát Daidalosszal, az athéni ezermesterrel megépítette a labirintust (helyesen labirinthus).

Minósz király később hadba keveredett az athéniakkal, a háborút megnyerte és sarként azt követelte, hogy minden kilencedik évben küldjenek neki hét athéni ifjat és hét leányt. Ezeket a szerencsétleneket aztán bevetették a labirintusba, a Minótauroszt prédájául.

Harmadszor került sor a rettenetes adóra, amikor az Athénból Kréta felé induló hajón, a tizennégy fiatal kiválasztott között ott utazott Thészeusz is. Az út maga sem volt eseménytelen, volt lehetősége a hősraknak bizonyítani, azonban az igazi próba váratott még magára.

A hajó nemsokára kikötött Kréta fehér partjainál, és Ariadné, a király leánya apja üdvözlésére sietett. De mégsem Minószra figyelt a lány, hanem a partraszálló athéniak egyikére, a délceg Thészeuszra.

Amikor a hőst bevezették a labirintusba, Ariadné is elkísérte őt a bejáratig. Egy fonalgombolyagot adott neki, amelynek végét magánál tartotta. A hős legyőzte a Minótauroszt, de kijutni csakis így, a visszagombolyított fonál segítségével tudott.

Thészeusz hazafelé magával vitte a szerelmes Ariadné is, azonban egy szigeten kitétte az alvó leányt...

RPG: Minden fantasy játékban megtalálható a Minótauros, azok között a szörnyek között van, amelyek nem hiányozhatnak egyetlen Bestiáriumból sem. Gonoszak, sötét, zezugos labirintusokban élnek. Emberevők.

Néhány játékban, mivel a minótaurosok emberi testtel rendelkeznek, játszhatóak, mint karakterek. Ilyen a GURPS Fantasy, a Shadowrun, vagy éppen az AD&D is.

Az utóbbiban először csak a Sárkánydárda világában, majd a Humanoid Handbook megjelenése után már bárhol (ahol a DM engedélyezi) játszható a bikafejű szörnyeteg.

Az AD&D szerint a Minótauroszt hét lábánál is magasabb, széles vállú, izmos testű lény. Szőrük barnától a feketéig változik, ruházatuk legfeljebb egy ágyékkötő (mediterrán, vagy forró égöv alatt élnek). Primitívek, inkább állati ösztöneik,

semmint intelligenciájuk vezérik tetteiket. Gyűlölt ellenségeik a farkasfejű gnollok.

Érdekes elképzeléssel találkozhatunk az AD&D leírásban. Az első Minótauroszt úgy jött létre („így regélik a bárdok”), hogy egy nagyra-törő harcos azt *kívánta* (Wish), hogy legyen olyan ereje, mint egy bikának...

Ötletek Minótauroszt-vadászoknak: Nem árt az Ariadné fonálánál valamilyen hatásosabb módszert kitalálni arra, hogy hogyan jutunk ki a labirintusból.

Ha belépünk, akkor számoljunk azzal, hogy a szörnyeteg otthon van, minden zegét-zugát ismeri a labirintusnak, s bár nem túl intelligens, azért biztosan kihasználja ezt az előnyét.

A minótaurosok fizikai erejükkel oldják meg nézeteltéréseiket, a kalandozóknak is fizikai harcra kell számítaniuk, bár elvéve akadnak minótauroszt sámanok, és boszorkánymesterek is. A bikaszörnyek rettenetesen harcosok, halálukig harcolnak.

Erővel és jó csapatmunkával győzedelmeskedni lehet felette, vagy felettük abban a ritka esetben, ha többen vannak.

Mesélőknek: Amikor először kívánunk minótauroszt mesélni gondoljunk végig, hogy a világunkban (ha nem TSR által forgalmazott világban, hanem sajátban játszunk) hogyan alakultak ki a minótaurosok. Átok folyamán? Hatalmas mágus hozta őket létre kastélya védelmében? Esetleg egy önálló faj?

Mivel a bikaszörny, akár civilizációt is alkothat, el kell döntenünk a származását.

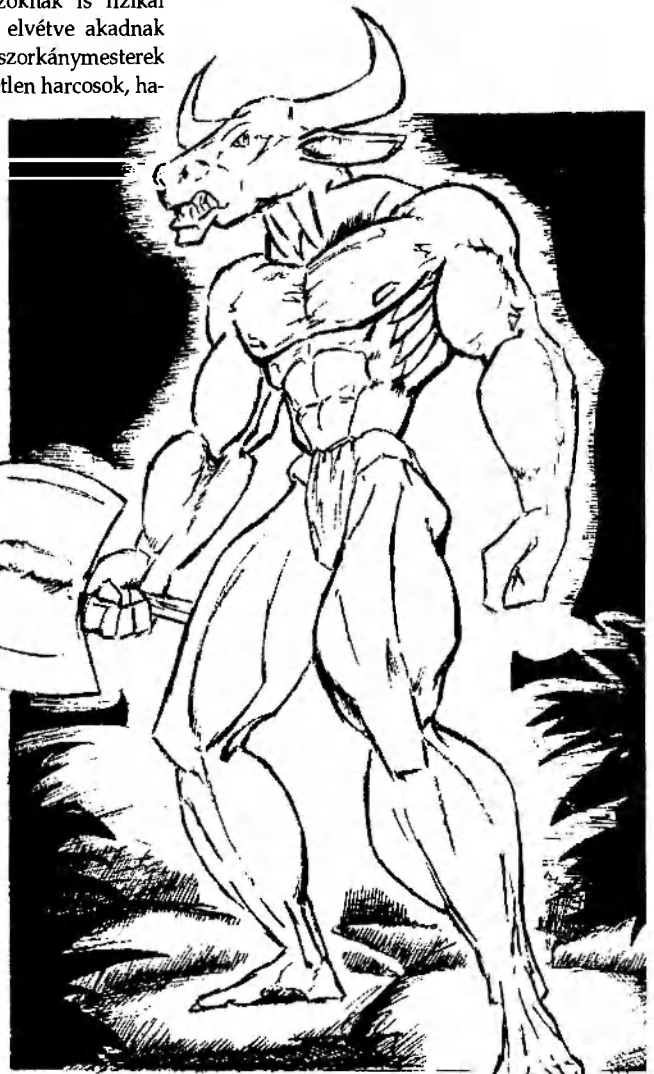
Ez még sokkal súlyosabb kérdés, ha valamelyik játékosunk játszani szeretne minótaurosst. Talán a legjobb megoldás, ha átok hatására alakult át az egykor ember karakter, így megokolható, hogy miért bolyong, kalandozik együtt az emberekkel – nyilvánvalóan szeretné megszerezni emberi alakját. Erre azonban csak a leg-

hatalmasabb varázslat, a Kívánság (Wish) képes, így akár hosszú-hosszú mesék játszhatók le minótauroszt karakterrel.

Kalandötletek:

– A partinak meg kell szereznie egy kegytárgyat, amelyet egy sötét szekta elrabolt. A templom a föld alatt található, egy labirintus közepén. A labirintusban azonban minótaurosztok élnek, akik ráadásul a papoktól kapnak eleséget...

– Shaagard herceget foglyul ejtette Arc'horgh, a feketelidérc, és gonosz praktikákkal bikaszörnyé alakította. A partinak ki kell hozni a herceget a Labirintusból, és el kell szállítania a Fehérsas-hegyekhez, Ithanol mágusához, aki képes visszaadni a herceg emberi testét. Csakhogy a parti döbbenet tapasztalja majd, hogy a hercegnek nem csak a teste, hanem a szelleme is átférfalódott. Különös ragadozó ösztönei támadtak...



Hídra

Kilencfejű, kígyótestű sárkány

Mítosz: A görög mítoszok leghatalmasabb hősoza Héraklész. Már neves hős volt, amikor Püthia, Apollón isten jósnője azt tanácsolta neki, hogy keresse fel Tirünsz királyát, Eurütheuszt, és teljesítse a tíz feladatot, amivel az megbízta őt. A tíz feladatból aztán tizenkettő lett (Eurütheusz kettőt nem fogadott el a végrehajtott küldetések közül). Második feladatként a hősoznak le kellett győznie a lernéi hidrát (helyesen hüdra).

A Lerné mocsarában rejtőző gigászi víziszörnynek kígyóteste és kilenc feje (ebből nyolc halandó, egy halhatatlan) volt. Az egész környéket rettegésben tartotta, megtizedelte a nyájakat, megtámadta az utazókat. Ez a szörny is, mint oly sok másik Tüphon, a százfejű sárkány és a félig kígyó, félig aszszony Ekhidna fajzata volt.

Amint Eurütheusz megnevezte a második feladatot, Héraklész harci székére szállt, és meg állt Lerné mocsaráig. Begázolt a mocsárba, és az Amümóné-forrás mellett rálelt a hidra bújóhelyére. Tüzes nyilakkal verte fel a szörnyet, majd a veremből előmászó monstrum fejeit buzogánnyal támadta meg. De hiába ütött le egy fejet, annak helyébe rögvest kettő nőtt. Ráadásul a hidra segítségére sietett Karkinosz, az óriás rák is.

A hősoz hosszan harcolt, s bár a rákot agyon taposta, a hidrával nem bírt. Végül Iolaoszt, Iphiklész fiát hívta segítségül, aki üszkös faágakkal kiégette a levágott fejek tövét, meggátolva újabb fejek kinövését.

Nagysokára eljutott Héraklész a halhatatlan fejhez, és levágta azt is. Elásta mélyen a földbe a halálában is vicsorgó, fogaít csattogató fejet, és hatalmas sziklát gördített föléje, majd belemártotta a hidra epéjébe nyilait. Később még sok hasznát vette az azonnal ölő, mérges nyílvevőknél.

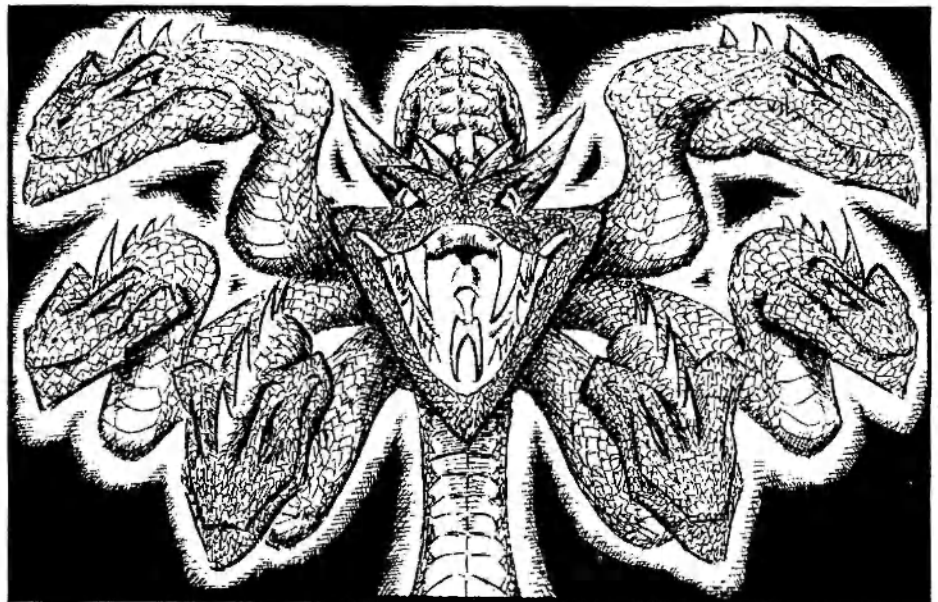
Visszatérve Tirünszbe, Héraklész jelentette, hogy a feladatot végrehajtotta. Eurütheusz azonban azzal az ürüggyel, hogy nem egyedül győzedelmeskedett (Iolaosz segített neki) nem fogadta el a küldetést.

RPG: A hidra közismert szörnyeteg, majdnem minden fantasy szerepjátékban szerepel (bár a Palladiumban például nem). A hidra hatalmas erejű szörnyeteg (Héraklész egyetlen ellenfele, akivel nem bírt egyedül). Ez tükröződik az RPG-kben is.

Az AD&D-ben megtalálható hidra sem mondható könnyű ellenfélnek. Pontosabban a hidrafélék egyike sem, hiszen ebben a játékban nem csak egy hidrafaj létezik. A közönséges hidra, és a lernéi hidra sokban hasonlítanak egymásra, a különbség abban jelentkezik, hogy csak az utóbbinak nőnek ki a levágott fejei. A piroidra lángot, a krioidra pedig fagyot fúj, az egyiküknek sem teremnek újabb fejei. A sarkvidékeken (vagy más fagyos tájakon) élő krioidrán kívül az összes hidraféle mocsárlakó. Min-

den hidra magányos teremtmény, egyetlen természetes ellenfelük van, a sárkányok (főképp a fekete-ék).

Ötletek hidra-vadászoknak: Ha hidra-vadászatra indulunk, legfontosabb gondolatunk az legyen, hogy hogyan érjük el a mocsárban rejlő hidrafészket. Ha csónakkal vágunk neki az útnak, akkor fel kell készülnünk arra, hogy a hidra könnyen felborít akár kisebb hajókat is. Így érdemes olyan varázslatokkal készülni, melyek megoldják a légzés problémáját (ez lehet vízelénné átalakulás, vízlégzés, vagy éppen levitálás, vagy repülés is, mely talán az előző kettőnél még jobb is, hiszen így nem kell a számunkra kevésbé ismert vízalatti körülmények között harcolnunk).



A legfontosabb szabály, amit soha ne felejtünk el, hogy a hidra teste gyakorlatilag sebezhetetlen (a közönséges hidránál még van valami kis esélyünk – főképp nagyerejű pusztító varázslattal, de a lernéinél már ez sem segít) – egyedül a fejek levágásával győzhetünk. Soha ne felejtjük el kiégetni a levágott fejek tövét (hátha lernéi hidrával hozott össze a balsorsunk) – erre néhány varázslat remekül beválik (mint az Égető kezek (*Burning Hands*), vagy a papi Lángpallos (*Flame Blade*) ima), de az olajjal leöntött gally, vagy a fáklya is megteszi.

Bár Héraklész nyers erővel győzött, inkább javasolt, hogy emberi leleményességgel kerekedjünk a vadállati értelemmel rendelkező hidra fölé. Ne menjünk a barlangjához, amit nagyon jól ismer, csaljuk inkább törbe. A hidra nem sokkal értelmebb egy krokodilnál, csak sokkal hatalmasabb.

Mesélőknek: Ha elhatároztuk, hogy hidrával ki-nozzuk meg a partinkat, a legfontosabb, hogy a fejek számától függően kiszámoljuk, hogy hány XP-t kell adnunk a győztes csapatnak majd (fejenként egy Hit Kockája van a hidráknak). Ez a fontos információ sikeresen kimaradt a Monstrous Compen-

diumból. Nem lesz nehéz a számítás, a DMG 47. oldalán levő táblázat felhasználásával pillanatok alatt meg lehetünk vele, de a számítást ne halasztuk el a mesélés idejére.

A hidrák, attól függően, hogy hány fejük van, erősebbek, vagy gyengébbek. Szinte bármilyen szintű (alsó korlát úgy 4. szint környékén – ekkor főellenfél lehet egy ötfejű hidra) kalandozó parti ellen használható ez a szörny.

A lernéi hidra teste sebezhetetlen, csakis fejének levágásával pusztítható el, így bizonyos varázslatok ellen is gyakorlatilag immunis. Hiába találja el egy Villámcsapás (*Lightning Bolt*) a testét, hatástalan rá, stb.

Mindenképpen írjuk le azt, ahogyan ártalmatlan lepattanak a fegyverek a hidratestről, és azt,

ahogy a levágott fejek helyére újak nőnek, ennél a szörnynél fontos az ügyes mesélés, mert könnyen neveltségessé válhat a történet.

Kalandötletek:

– Kutyaharapást a szőrével, ahogy a mondás tartja. Marghail urát mérgezett nyíl érte, bár a gyógyító papjai mindent megtettek, képtelenek felgyógyítani: a hidraméreg ellen csakis hidraméregből készített ellenszer segít. A Hősöknek hidramérget kell szerezniük. A Feladat azonban nem ilyen egyszerű, sok-sok éve senki sem látott már hidrát a királyságban.

– A Fények Ünnepeén Kvaugh, a tolvaj félork elrabolja a Tigrisszívét, a felbecsülhetetlen értékű kegytárgyat. Jónéhány év múlva egy csapat útnak indul, hogy legyőzze a hidrát. Nemsokára szembekerülnek vele. A stratégia csak addig működik, amíg levágják a hidra fejét, de hiába akarják kiégetni a sebet – a lángok nem hatnak rá. A Tigrisszív, ami a gyomrában hever, immúnissá teszi a tűzre.

Lehetséges megoldás savval támadni a sebekre, vagy valahogyan kiszedni belülről a drágakövet.



TÜLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

BEVEZETŐ

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bátorhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres felsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utastítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni – egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmeister felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomatával 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.

TF TALÁLKOZÓ

December 5-én, vasárnap megrendezésre került az első hivatalos Túlélők Földje találkozó. Az érdeklődés óriási volt, majdnem 400 vendég látogatta meg az egynapos rendezvényt, sokan közülük vidékről utaztak fel.

A programok között jónéhány vetélkedő szerepelt, értékes nyereményekkel. A hosszútávú vetélkedőre négyfős csapatok nevezhettek. Három feladatot kellett megoldaniuk, az egyik egy labirintusban való optimális mozgás meghatározása, a másik egy UL leegyszerűsítése, a harmadik pedig egy UL hibáinak kijavítása volt. A döntőbe bejutók feladata még összetettebb volt, több karakter mozgásával kellett egy adott játéktérpen minél több pontot összegyűjteniük. Ennek a feladatnak a kiértékelése sajnos nem fejeződött be a találkozó napján, a nyerteseket később értesítették, levélben.

A másikfajta vetélkedő résztvevőit sorsolták. Ez leginkább a „Mindent vagy semmit” c. vetélkedőre hasonlított stílusában, az öt versenyzőnek TF-fel kapcsolatos villámkérdésekre kellett válaszolnia, amelyet a számítógépes értékelőrendszer regisztrált. Összesen hat ilyen vetélkedő volt, az utolsóban az előzők nyertesei versenyeztek a fődíjért.

Tihor Miklós előadást tartott a játék múltjáról, jelenéről, terveikről. Bár nem volt külön tippözön előadás, a játékosok folyamatosan bombázták a játék kitalálóját kérdéseikkel. Minden játékos kapott a karaktere jellemének megfelelő névkártyát, a kapcsolatteremtést megkönnyítendő. A legtöbbünk számára a találkozó legnagyobb érdeme a kapcsolatteremtés volt, rengeteg, eddig csak a játékból ismert kalandzóval találkozhattunk élőben, és hatalmas mennyiségű információ csöpögött mind a kezdők, mind a veteránok számára. A fénymásolási lehetőség megkönnyítette a térképek és egyéb írott anyagok csereberéjét. A hírek szerint a lelkes közönség mintegy 1300 oldalnyi információt húzott le.

A találkozó fénypontja az I. Ghallai Olimpiai játékok eredményeiről szóló fordulóok szétosztása volt. A győztesek örültek, a selejtezőben kiesettek pedig egy kicsit szomorkodtak – bár panaszra nem lehetett ok, mert tapasztalati pontot mindenki kapott. Remélhetőleg a Ghalla News-ban részletesebb riport is megjelenik az Olimpiaióról.

A találkozó összességében jól volt megszervezve, a büfé és egyéb szolgáltatások profik voltak. Az egyetlen problémát a hely szűkössége jelentette. A maximum 250 főre elegendő teremben nagy volt a zsúfoltság, a nyitott ablakok mellett is nyári meleg volt bent. Az első találkozó lévén, a rendezőknek nemigen lehetett fogalmuk arról, hogy pontosan hány látogató is lesz. Reméljük legközelebb sikerül egy nagyobb helyen találkozni, akkor már valóban minden tökéletes lesz.

Erős fejfájással ébredtem. Lehet, hogy túl sok munyóka bogyót ettem a nagy győzelem öröme? Valamire emlékszem, hogy énekeltem, dicsőítettem magam, ócsároltam mindenki mást, meg ilyenek. Most már tudom, miért kedvelte az anyám is annyira a munyókat, elég érdekes állapotba kerül tőle az ember. De ez a másnapi reggel iszonyatos. Talán még egy kis munyóka segítene? Tartok tőle, hogy nem. Meg nem is túl biztonságos beszívva kódorogni egy ilyen veszélyes vidéken.

Előkaptam a szintszívó ektoplazmáját, undorító fekete ízű. Nézegettem egy fertály óráig, hátha jó valamire. Talán ha megeszem, én is tudok majd szintet szívní? Megkóstoltam, brrr... Ilyen rosszat még soha nem ettem. Tartok tőle, hogy nem belsőleg kell alkalmazni. Amint feladtam a kísérletezést, felhívtam mentálisan az a fickó, akinek egyszer lenyúltam a machináját. Ígért egy szent jogart az ektoplazmáért. Meg is állapotunk, hogy Gatin főterén rejtem el neki. Még egy hívásom volt reggel, a csalfa Yasmina hívott. Arról kérdezett, hogy meg lehet-e akadályozni a gyermek születését. Dalamar leteperete egy bokorban és most izgul, hogy mi lesz belőle. Hát ebből a Yasmina-Dalamar párosból semmi jó nem sült ki. Gondolom olyan szép lesz, mint Dalamar (vagyis, mint egy umor-piőca), és annyi esze lesz, mint Yasminának (vagyis, mint egy drótszőrű pincsinék).

Szokás szerint imádkoztam egy kicsit. Kíváncsi vagyok, mikor teszem véglegesen tönkre a növényzetet valahol ezekkel az életszívásokkal. Tartok tőle, hogy a Sheran hívek mindig visszacsinálják a dolgot. Bosszant, hogy olyan nehéz a holmim. Seba, majd eladok a boltban pár dolgot. Addig is csináltam két-három fekvőtámaszt, érezhető volt a hatása. Lényegesen könnyebbnek találtam a motyómat. Nekivágtam az útnak a város felé. Nem hiszem, hogy sok érdekes dolog történhetne útközben. Néhány szörny szembe mert szállni a nagy szintszívó-ölvél. Egy púpos burástya, egy sörényes ubuk, egy surranó kígyó meg egy





mélysegi grittang gazdagítja Leah népét. Az ubuknak örültem, mert ezeket a fránya dobonyilakat egyfolytában eltöröm. Nem izgultam hülyére magam a mai napon, de legalább életben vagyok. Az is valami.

467. Nap

Nicsak, egy drótszörű pincsi fészekben táboroztam le. Gyorsan agyoncsaptam a családapát, a porontyok visítva rohantak el. Nincs szükségem a drótszörőkre, majd eladom a városban. Csetepatéba keveredtem egy evaporőrrel is. Nem volt túl nagy kihívás, de azért rendesen kiszívta belőlem a vizet. Kicsit meg is szédültem a dologtól, talán ezért nem találtam meg a mίνosz-kúpot, amit kerestem. Egye meg a topránypolip, úgyse tudtam volna megfejteni a titkosírást. Ez az evaporőr úgy látszik falkákban jár. Ahogy befejeztem a kutakodást, nekem jött egy újabb. Ez se jelentett problémát. Ahogy üldöztem, belebotlottam egy hátizsákba. Feküdt mellette egy alakváltó nő is. Csendben átnéztem a cuccát, machinája nem volt, így hat sünnmaci tüskét emeltem el tőle. Jó lesz majd dobonyílnak. Nem messze egy ember nő is hortyogott, tőle egy surranó kígyó bőrt kölcsönöztem. Milyen jó, hogy még senki sem jött rá az eszes Setét Patkányon kívül, hogy hogyan kell csapdát készíteni!

Kicsit odébb találtam egy kutat, tök üres volt. Elérkeztem az oltáramhoz. Buzgón imádkoztam Leahhoz. Megdicsért (volt is miért) és adott egy új varázslatot is. Ennek segítségével el tudom rejteni a jellememet. Mindenki olyannak fogja látni az aurámat, amilyen az övé. Na Kelduin, remélem meglepődsz, hogy jószágos lett a haverod.

476. Nap

Varázslás, gyógyítás, már rutinból megy. Felkoslattam a városba. Útközben beleakadtam egy troll táborhelyébe. Ahogy szoktam, lassan a közelébe lopózkodtam. Bele is estem egy karócsapdába. Hatalmasat üvöltöttem, a troll persze fel is ébredt. Ez szerintem törvénytelen dolog. Meg kellene tiltani az ilyen szerkezetek használatát. Mit szólnának mások ahhoz, ha akadályoznák őket a munkájukban? Mindenkinél lehetővé kell tenni, hogy becsületes foglalkozását űzze. Rosszkedvemem kicsit javított, hogy a földre dőngöltem egy proteinfecskét. Kitéptem néhány tollát, most már minden

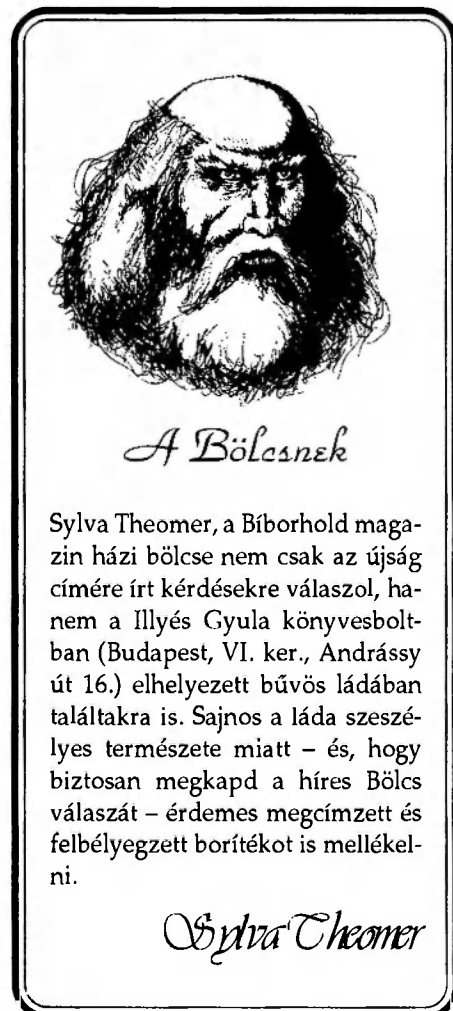
megvan az újabb dobonyilakhoz. Erősen romlott a közbiztonság a városban, egy útonálló és egy orgyilkos is megpróbált felaprítani. Az egyiket bravúrosan megöltem, a másiktól bravúrosan elszaladtam. A város közepén találtam egy táblát, valami Sir Kris hirdette magát. Ha ilyen gazdag figura, biztosan van egy-két érdekes holmija. Szívesen könnyíték a csomagján, ha az utamba akad. Egy törpétől csórtam egy lapockacsontot, semmi szükségem rá, behajítottam a kútba. Eldugtam az ektoplazmát, és eladtam egy rakat számomra felesleges dolgot a boltban. Több mint száz arany lapul az erszénykémben!! Eltársalogtam egy Rejtély nevezetű alakváltóval. Rosszalló megjegyzéseket tett a fajtámra. Ennyi elég is volt mára, kerestem egy kényelmesebb szemétdombot, jó meleg volt, és nyugovóra tértem.

485. Nap

Nem szeretek sokáig táborozni a városban, félek, hogy más is pont olyan jó vadászterületnek tekinti a helyet, mint én. Felébredés után rögtön elmormoltam egy jellemtükröt. Remélem, hasznát látom, eléggé megcsapolta a mágikus energiáimat. A városháza mellett egy törpe szuszogott, a nyakában lógott a deus ex machinája. Pont ez a darab hiányzik a gyűjteményemből. Túl mohó lehettem, mert a törpe felébredt. Ahogy szoktam, rohanni kezdtem. A törpe, ahelyett, hogy visszafeküdt volna, kiabálni kezdett a városi őrség után. Tíz markos legény rohant nekem. Gyorsan megadtam magam, elvégre csak a törpe láthatott meg. Mondtam az őrparancsnoknak, hogy semmi bizonyítéka nincs ellenem. Azt felelte,

hogy elég bizonyíték, hogy árnymanó vagyok, már azért is haláljár. Megpróbáltam megvesztegetni egy smirgilevéllal, de nem érdekelt. Mondtam, kaphat egy kis aranyat is, negyvennégy pénzre megvágott. Micsoda korrupst fajgyűlölőket foglalkoztatnak ebben a porfészekben. Persze a dagadt bíró sem hallott még a fajok egyenlőségéről, rögtön kézlevegásra ítélte. Elég nekem, hogy félszemem van, félkezüként már semmi esélyem nem lenne a túlélésre. Vagyonom másik tetemes része, negyvennégy arany az ő szívét is meglágyította. Így csak dutyiba vágtak, persze néhány óra alatt sikerült kidumálnom magam. Szomorúan baktattam az utcán. Csak az önbecsülésem helyrehozása végett loptam egy gyöngymangót Rejtélytől. Megnyugodtam, tudok én azért lopni. A boltban eladtam a régóta gyűjtögetett sallankarmaimat (mind a huszonkettőt), vásároltam egy kis kaját, meg egy vadi új távcsövet. Tuttó, most már távolról is észreveszem az oltárokat, kutakat meg a mίνosz-kúpokat. A város mellett egy kobudera csapdája sétáltam bele. Elegendem van a csapdából!!! Feltöltöttem pirkitkészleteimet egy piromenyét gyomrából. Jó messzire szaladtam egy uzbánytól, aztán jöhet a szunya. Tökéletesen sikertelen pár nap áll mögöttem, ennél már csak jobb idők jöhetnek!

S.P



Sylva Theomer, a BÍBORHOLD magazin házi bölcse nem csak az újság címére írt kérdésekre válaszol, hanem a Illyés Gyula könyvesboltban (Budapest, VI. ker., Andrassy út 16.) elhelyezett bűvös ládában találtakra is. Sajnos a láda szeszélyes természete miatt – és, hogy biztosan megkapd a híres Bölcs válaszát – érdemes megcímzett és felbélyegzett borítékot is mellékelni.

Sylva Theomer

FANTASY ÉS STRATÉGIA



Sok klasszikus fantasy regényben kapnak fontos szerepet a csaták. Gondoljunk csak a Pelennor mezei csatára vagy az Érző szívű mágus hatalmas összecsapásaira a midkemiai és tsurani seregek között. A csatamezőn szerzett dicsőség épp olyan fontos része a fantasy hős életének, mint a sárkányölés vagy a herceg-nő szabadítás. Mégis a fantasy szerepjátékokból általában hiányoznak a nagyszámú seregek közti csatákra vonatkozó szabályok. Ennek egyik oka lehet, hogy a szerepjátékok éppen az ilyen ha-

di játékokból nőttek ki, pont azért mert a játékosok nem elégedtek meg a háborúkkal. Furcsa, de végül a szerepjátékok is megteremtették a maguk nagy csatákra vonatkozó szabályait. Ebben a cikkben az AD&D[®]-hez készült Battlesystem[™] 2nd Edition szabályrendszerrel és a specifikus szerepjátékhoz nem kapcsolódó Fantasy Warlord[™]-dal foglalkozom (érintem még a Pendragon[®] csatákra vonatkozó szabályait is), ez persze korántsem a teljes skála, a Warhammer[®] például kifejezetten harci játéknak indult és innen nőtte ki magát szerepjátékká, a Rolemaster[™]hez is kapcsolódik hadi szabálygyűjtemény, mely a War Law[™] nevet viseli.

Szinte az összes fantasy harci szimulációt úgy írták, hogy ólomfigurákkal lehessen játszani őket. Ezek az ólomfigurák nem azonosak az ólomkatonákkal, azoknál sokkal részletesebben kidolgozott és kézzel festett apró szobrok (mostantól fogva nevezzük őket figurinoknak).

A figurinok festése magában külön hobby. Egy harctér tele gyönyörűen festett figurinokkal lenyűgöző látvány, hasonló a múzeumokban látható makettekhez. Az egyszerű szerepjátékosnak azonban két súlyos gondja is lehet velük. Egyfelől egy-egy ilyen figurin elég drága mulatság, a partit még összevásárolhatjuk belőlük, de egy hatezer fős hadsereget felszerelni már komoly vagyon. A másik probléma az időigény, egy figurin kifestése (ha rendes munkát akarunk végezni) legalább két óráig tart, hússzal még eljátszadozik az ember, de ezerrel... Azért nem kell rögtön lemondani a harctéri dicsőségről, a figurinokat kartonnégyzetek is helyettesíthetik, nem néz ki olyan jól, de lényegesen olcsóbb és gyorsabban megvan. Az egységeket jelképező figurinokon vagy kartonnégyzeteken kívül jó nagy üres térre is szükségünk lesz, ahol a csatát játszhatjuk.

Lássuk először a Battlesystemet. Az íróknak nem csak jól működő szabályrendszert kellett kidolgozniuk, hanem illeszteni is azt az AD&D-hez. Ez nem olyan könnyű feladat, mint amilyennek gondolnánk. Néhány komolyabb problémát nem is sikerült megoldaniuk, de a játék azért még így is sok élvezetet szerezhet. A csapatok egységekből és karakterekből állnak. Az egységek tíz főt jelképeznek, ők a sorkatonák, a karakterek a seregek vezetői és a független személyek (például mágusok). Az egységeknek azonos szintű és felszerelésű egyedekből kell állnia. Az egységek csapatokba szerveződnek, a csapatban csak azonos tulajdonságú egységek lehetnek, az egységek minimális száma gyalogosnál 6, lovasságnál 4. Az AC-t AR-ré (Armour Rating), a hit pontokat Hitekké kell átalakítanunk. Az AR nullától tízig terjedhet, tehát tulajdonképpen az AC skála megfelelése, mint az AD&D-ben, itt is az alacsonyabb AR jelent jobb védettséget. A Hit tulajdonképpen a hit kockák számának felét jelenti. Ki kell számolnunk az egyedek által egy körben okozott maximális sebzést is, ebből és az AC0 ütésből kapjuk meg a Támadási Kockát. Egy első szintű karddal és lánccinggel fel-

szertelt harcosokból álló egység AR-je 7, Hitje 1, Támadási Kockája d6 lesz. A lovas egységek Hitje és Támadási Kockája is nagyobb, mint a hasonlóan felszerelt gyalogosoké, AR-je viszont a lóé és lovasé közül a magasabb. A karaktereket is hasonlóan kell átalakítani. Az egységeknek még egy fontos statisztikájuk van, a morál. Ez fajtól, szinttől, jellemtől és még sok egyébtől függ. Ha kitaláltuk, milyen csapatok alkotják a szembenálló seregeket, nekikezdhünk a csatának. Rajzoljuk meg a terepet (legjobb a földön játszani), helyezük el az erdőket, folyókat és egyéb tereptárgyakat. Állítsuk fel a csapatokat, és már kezdődhet is a harc. A csapatok zárt vagy nyitott alakzatban lehetnek, a zárt alakzat előnyt jelent a kézitusában és a morált is növeli, nehezebb terepen (pl. erdőben) azonban nem lehet felvenni.

A harc fordulókra osztott. A játékosok először a kezdeményezésre dobnak. A jobbat dobó fél eldöntheti, hogy elsőnek vagy másodiknak akar lépni. Minden egység mozgásával (Move) egyenlő hüvelyknyit haladhat a csataterén. A különböző alakváltoztatások, fordulások, csökkentik a mozgást. És itt el is érkeztünk a játék egyik legkellemetlenebb pontjához. Egy egyszerű csatában, ahol egy hadsereg potom tízezer főt számlál, minden fordulóban ezer kis figurint vagy kartonlapot kell mozgatnunk. Ez elég sok időt vesz igénybe és elég unalmas is. Egy csata, melyben csak tízezer katona vesz részt nem számított túl nagyoknak a középkorban. A másik probléma, hogy elég sok múlik a kezdeményezésen, a valóságban viszont a seregek nem várják meg, amíg a másik befejezi a mozgását. Néhány szabállyal próbáltk enyhíteni ezen a problémán, de tökéletesen nem oldották meg. A harc egyszerű, ahány egységünk kapcsolatban áll az ellenséggel, annyi kockával dobhatunk, olyannal, amilyen a csapat Támadási Kockája. A dobások, értéküktől függően találatokat érnek el. A megtámadott csapat minden találatra dob egy tízoldalú kockával, ha nagyobbat dob, mint az AR-je, kivédte a támadást. Az ellenfél visszatámad, majd mindkét csapat leveszi a veszteségeket. Mint látható, jó sok kockára van szükségünk minden fajtából. Ezek után, ha szükséges, morált kell dobniuk. Moráldobás helyett hátrálhatnak négy hüvelyket. Moráldobást tesz szükségessé a csapat felének elvesztése, négy vagy több találat egy körben, mágikus támadás és sok egyéb dolog. A csapat, mely elrontja a moráldobást, megrázott állapotba kerül, a megrázott egység, újabb morál elrontásnál, fejvesztve menekülni kezd. A forduló végén a csapatok vezetőinek lehetősége van rá, hogy összegyűjtsék menekülő csapataikat.

Természetesen a szabályrendszer jóval bonyolultabb az itt leírtánál, összesen száz oldalt tölt meg. Az igazi kérdés a szerepjátékos számára, hogy hogyan illeszthető be az AD&D játékba. Sok problémára kell felkészülnie a DM-nek, aki elszánja magát, hogy csatákat is beépít a meséjébe. A legnagyobb probléma a mágia. Képzelnünk el egy birodalmat, melynek kétmillió lakója van (a középkori magyar királyságnak ennyi volt). Tegyük fel, hogy minden századik lakosnak van



mágikus képessége. Mondjuk, hogy ezeknek fele első szintű, a maradék fele második szintű, a fennmaradó rész fele harmadik szintű és így tovább. Ezek szerint a birodalomban húsz tizedik szintű mágus van. Ha az országot veszély fenyegeti vagy ha a királyi hatalom elég erős, mind a húsz a király rendelkezésére áll. Húsz tizedik osztályú varázsló kacagva bánik el tizenöt-, húszezer egyszerű katonával. Röviden, a seregekre szinte egyáltalán nincs szükség. Azokban a fantasy könyvekben, ahol nagy csatákról olvashatunk általában sokkal ritkább a mágia, mint egy szokványos AD&D világban (gondoljunk csak Tolkienra, vagy az Artúr mondakörre). Több megoldás is kínálkozik: az egyik, hogy csökkentsük a varázslók számát, de így elveszik a fantasy íz. Az is jó megoldás, hogy az első világháborús tüzéségi előkészítésekhez hasonlóan a csaták előtt a két fél varázslói vívnak meg egymással. A harmadik lehetőség a mágia legyengítése. A Battlesystem szerzői az utóbbi megoldást választották. A szabályok erősen módosítják az AD&D varázslat rendszerét, de a mágia még így is túl erős. Néha a seregeknek semmiféle szerep sem jut, a varázslók döntik el az ütközetet. A varázsló karaktereknek is rossz érzés, hogy nem olyan erősek, mint általában. Meg kell azonban jegyeznünk, hogy a *Tome of Magic*-ben található Háború szféra varázslatai nagyon jól illeszkednek a Battlesystemhez. Nehéz megtalálni a karakterek helyét is a csatákban. Ha túl alacsony szintűek, nem nagyon jutnak szerephez a csata irányításában.

Az alapkönyvben található néhány egyre bonyolultabb scenáriót is. Olvashatunk még egy-két jótanácsot is a figurinok festéséhez.

Még egy kiegészítése van a Battlesystemnek, amiről szólni érdemes. Ez a *Castles* (Kastélyok) című dobozban található és segítségével nem csak csatákat játszhatunk, hanem össze is kapcsolhatjuk őket hadjáratokká. A szabályok nem túl bonyolultak és jól működnek. Akinek szívserelme a stratégia, kedvelni fogja őket. Ha viszont a parti többsége nem kedveli a csatát, nem érdemes belebonyolódni a hosszadalmas háborúskodásba.

A Fantasy Hadúr (*Fantasy Warlord*) a Folio Works játéka. Nem szerepjáték, csak harci szabályrendszer, nem kapcsolódik egy szerepjátékhoz sem. A szerzők érezhetően ismerték a Battlesystemet és megkísérelték kijavítani annak hibáit. Természetesen sokkal egyszerűbb dolguk volt, hiszen nem kellett egy már meglévő rendszerhez igazítaniuk játékukat. Az egységeknek nincsen szintje, csak a különböző fajok képességeiben van eltérés. Mindegyik fajon belül három szintje lehet az egységeknek az elitcsapatoktól a szedett-vedett hordáig. A játékban főleg százalékokkal dolgoznak, bár szükségünk van más kockákra is. Az egyes figurinok egy-egy embert (tündét, orkot) jelképeznek, így még többre van szükség belőlük egy igazi csatához. Csapatainkat nagyobb egységekbe, brigádokba szervezhetjük. Azok a csapatok, melyek nem tagjai valamilyen brigádnak, vagy nincsenek egy karakter közvetlen irányítása alatt, gyakran nem engedelmeskednek a parancsoknak. Ha parancspróbájuk sikertelen, helyben maradnak, visszahúzódnak vagy szomszédos egységek mozgását másolják. Ez a szabály hüen

adja vissza azt a fejetlenséget, ami gyakran eluralkodott a középkori csatamezőkön. A játékosok ezek után kiadják parancsaikat, az egységek mellé parancs jelzőket tesznek, természetesen lefelé fordítva. Ezek a jelzők a következők lehetnek: alakzat változtatás, mozgás, roham, kitartás, fordulás, visszavonulás és tüzelés (van még néhány ritkábban használt parancs is). Ezután a jelzőket felfordítják és végrehajtják a parancsokat. A mozgás tehát itt szimultán történik, ez a játék egyik legnagyobb erőssége.



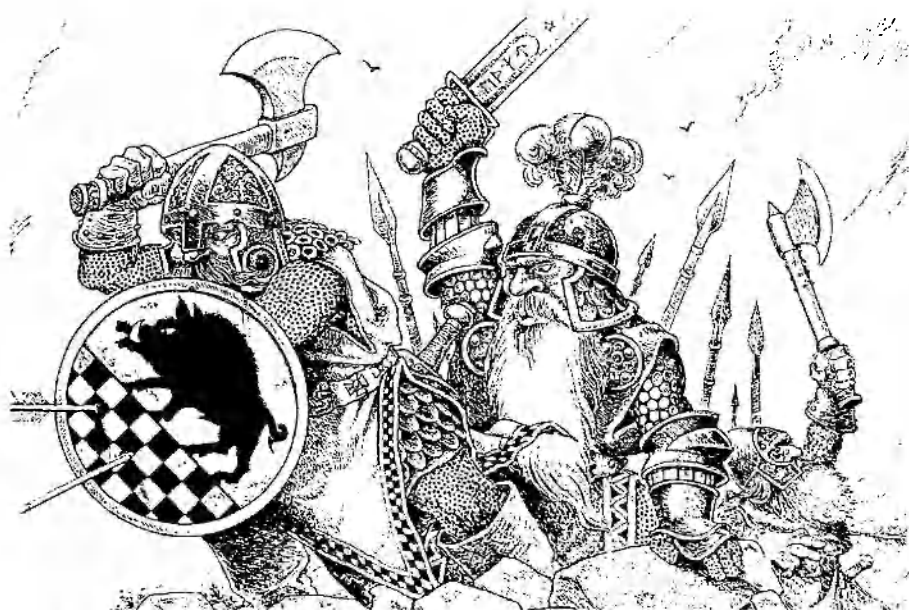
A harc is lényegesen eltér a Battlesystemtől, sokkal kisebb benne a véletlen szerepe. Minden fajnak különböző alap harci százaléakai vannak fegyvereikre. A százalékok függnek attól is, milyen páncélt visel a megtámadott, ezt az értéket még módosítja jó néhány dolog, többek között, ha az ellenfél takarásban van, a támadó sereg sorainak száma stb. A módosított értéket meg kell szorozni a támadók számával, ez a végső harci százalék. Minden száz százalék egy ellenség halálát jelenti, a fennmaradó részre dobni kell, ha a dobott érték kisebb a fennmaradó résznél, plusz egy találatot értünk el. Látható, hogy a dobásoknak sokkal kisebb a szerepük. Az a csapat, amelyik többet öl meg a szembenálló felek közül, hátrébb tolja ellenfelét, ez az egyszerű szabály jól érzékelteti a harc mozgalmasságát. Moráldobásra persze ebben a játékban is szükség van. A túl jó morál is bajjal járhat, a győzelemtias csapat meggondolatlanul nyomulhat előre.

A szerzők külön varázslatrendszert alkottak a játékhoz, ez jól működik a harcmezőn, de nehéz más szerepjátékokhoz igazítani. Sajnos a könyvből hiányoznak a scenáriók, így kicsit nehezebb nekikezdeni a játéknak. Sok szempontból jobb, gördülékenyebb a Fantasy Warlord, mint a Battlesystem, azonban ennél a játéknál is fel kell készülnünk a hosszas és gyakran unalmas figurin tologatásra. Nem lesz könnyű dolgunk, ha az AD&D-hez próbáljuk felhasználni a szabályokat, a dolog azonban megoldható. A kreatív DM jó játékot csinálhat a Battlesystem és a Fantasy Hadúr vegyítésével.

A Fantasy Hadúr nem csak harci szabályrendszer, a könyv második felében egy fantasy világ, Vortimax leírását találhatjuk meg. Egetrengető új-donságokra és ötletekre ne számítsunk, a világ elég szokványos. Mindazonáltal részletesen és körültekintően kidolgozott.

Néhány szóban megemlíteném még a Pendragon csatarendszerét is. Természetesen a Kerek asztal lovagjairól szóló játék nem lehet teljes a csaták nélkül, Artúr lovagjai gyakran hadakoztak a szászok, a piktek és más népek ellen. A Chaosium játékában a hangsúly nem a stratégián, hanem a szerepjátékon van. A játékosok nem feltétlenül a seregek vezetői, élvezhetik a játékot akkor is, ha csak egyszerű lovagok a seregben. A csata az első rohammal kezdődik, ezután a kézitusá következik. A játék-mester véletlenszerűen kiválasztja a játékosokkal szembekerülő ellenfeleket, akikkel azok kézitusába bonyolódnak. Minden fordulóban új ellenfelek kerülnek szembe a játékosokkal. Közben a játék-mester néhány kockadobással meghatározza, hogyan alakul a csata. A játékosok oldala előretörhet, kitarthat vagy visszavonulhat. A játékosok minden fordulóban dobhatnak Csata képességükre. Különösen jó dobásoknál személyes példájuk befolyásolhatja az események menetét. Ha a játékosok nem csak egyszerű tagjai a csapatoknak, hanem valamilyen seregrész vezetői is, az ő dobásuk is erősen beleszámít a csata alakulásába. Ebben a rendszerben nincs szükség valódi stratégiai érzekre, mégis tökéletesen átérezhetjük a csata forgatagát, ha a játék-mester elég színesen tudja az eseményeket tálalni.

-ruq



IKKHARES

Huszonhat Jeges Holddal ez előtt Yitharg hegyei sötét fellegekbe burkolózva várták a Tavaszt. Völgyeiben sűrű, téli köd ült, időnként felsejlett benne valami hatalmas, bizonytalan körvonal – talán valamilyen madáré –; szögletes, esetlen, mégis erőteljes mozdulatokkal szárnyak suhogtak. Mint hatalmas bordák, úgy magasodtak a szürke homály fölé a meredek, néhol ősi fenyőerdőkkel borított hegyek. Nomád vadászok és pásztorok éltek itt barlangokban, uralkodtak az erdőn és a tavakon. Bár elszigetelten éltek, távol a civilizált városoktól, mégsem voltak műveletlenek, vagy ostobán babonások. A mindennapi kemény megpróbáltatások, az életbenmaradásért való küzdelem nem oltotta ki szívükben a szép, a hasznos iránt érzett szeretetet. Tisztelettel bántak öreg, fáradt társaikkal, nem úgy, mint ahogy azt némely vad, barbár népek tették, akik farkasok elé vetették, vagy szakadékok mélyére lökték véneiket.

Huszonhat Jeges Holddal ez előtt Yitharg hegyei között egy embergyerek sírása visszhangzott a sziklafalak között. Og, a pásztorkutya talált rá, miközben egy szemtelen nyulat kergetett. Nem törődött a sírással, hiszen a hegyek között sokféle hangot lehet hallani, ám ahogy megérezte a kis ember szagát, rögtön elfeledkezett a nyúlról. Elvégre egy magatehetetlen baba könnyebb préda egy sovány nyúlnál, és legalább annyi hús van zsenge csontjain, mint a rágcső. Mégis, amikor egy bokor tövises ágai közt rábukkant a bepólyált csecsemőre, megtorpant.

A gyermek anyja, pontosabban ami megmaradt belőle, a közelben fekdűt. Talán szirtimedve kaphatta el, és rossz irányba menekült. Csak később vette észre, hogy egy szakadék zárja el útját, és hogy megmentse a fiát, a bokrok közé rejtette és az ellenkező irányba kezdett szaladni. De nem volt elég gyors: a vadállat utolérte és leterítette.

Og mindennél erősebben érezte a friss vér szagát, csaknem beleőrült a vágyakozásba, hogy belekóstoljon a még meleg húsba. Orrlyukai kitágultan remegtek, hidegkék szeme lángolt, hatalmas agyari fehéren villogtak vicsorgó pofájában, torkából mély, szaggatott morgás tört fel. Farkasosok üvöltöttek vele az elmúlt idők homályából, és Og nem bírta tovább, engedett ösztönei parancsának. Rávetette magát a tetemre.

Éhségét hamar csillapította, mert megelégedve a vérengzést, pofáját nyalogatva lassan elhárította a felismerhetetlenségig széttépett holttesttől. Valamelyest megnyugodott, végre eljutott a tudatáig, hogy egy élő, árva csecsemő sír mellette. A gyengét védelmezni kell, súgták a belé nevelt pásztorosztönök. A kicsinek emberek között a helye. Egyedül elpusztul, vidd magaddal.

Lágyan a fogai közé kapta a rongyos pólyát, és mintha csak egy kutya-kölyköt vitt volna, óvatosan, egyenletes léptekkel elügetett.

Nagy pelyhekben hullani kezdett a hó és egy óra múlva már nem volt nyoma, hogy itt bármi is történt volna.

Og messzire futott a nyúl üldözése közben, órák teltek el, míg visszaért a rábizott csordához. A hatalmas testű, szürke bundájú yakok békésen kérődztek, nem zavarta őket a hirtelen támadt havazás, sem pedig a vele együtt érkezett csipős, hideg szél. Méretükhöz képest kevés eledellel is beérték, és nem voltak válogatósak. Megettek minden növényt, amit csak találtak, még a más élőlényekre káros hatásúakat is olyan nyugalommal kebelezték be, hogy azt tartották, köveken is megélnék. Voltaképpen kevés ragadozó merészelt volna megtámadni egy yakcsordát, az állatok görbe szarvai, kemény patái beszakították minden irhát, bőrt és pikkelypáncélt, és ha más megoldás nem volt, hatalmas súlyukkal tiporták halálra támadóikat. Vastag bőrükön csak az igazán edzett agyarak tudtak áthatolni, csontjaik törhetetlennek bizonyultak megannyi mancs-csapással szemben. Kevés ragadozó vadászott hát yakokra, és e kevesek közé tartozott az ember. Az ember messziről, nyilazva csapott le az állatokra, tűzzel riasztotta és menekülést tettetve, maga után csalogatva, mély

csapdába csalva ejtette el őket. Emberek ellen tehát emberekkel védték a csordákat, de méginkább kutyákkal. A pásztorok néha, egy-két aranypérez fénytől elvakulva nem vették észre, amint a rablók hurkot vetnek egy-egy állat nyakába, és magukkal hurcolják a bömbölő yakokat. A kutyákat azonban nem lehetett árulásra bírni, ha olyasvalaki jött a közelükbe, akit még nem ismertek, és nem a pásztorokkal volt, azonnyomban megtámadták, és kegyelmet nem ismerve széttépték. Az élelmes rablók persze próbálkoztak többféle csellel is, és mindközül leginkább a vadnyulas-trükk vált be, bár a jól idomított kutyák néha megéreztek a nyulakon az idegen emberszagot, és nem mozdultak a csorda mellől.

Og érezte a nyúl az emberszagot, mégis utánaeredt. Ennek az embernek a szaga nem volt teljesen ismeretlen a számára, egyszer már találkozott vele. Úgy döntött, elfogja a nyulat, és csak később indul a tolvaj nyomába. Egyetlen oka volt, hogy Og képes volt ilyen szinten gondolkodni, mégpedig az, hogy Og nem kutya volt. A csordatulajdonosok rájöttek arra, hogy sem az ember-, sem a kutyapásztorok nem jelentenek megfelelő védelmet, ezért „szelídített” vérfarkasokat használtak erre a célra. Ezek a ritka lények az évek során egyre inkább pásztorokká váltak, de sokkal intelligensebbek voltak minden más kutyánál. Kinézetre nem sokban különböztek a farkasoktól, bár jóval nagyobbak voltak náluk. Természetesen nem merték egyedül rájuk bízni az értékes yakcsordákat, jól felfegyverzett emberek vigyáztak úgy a csordára, mint rájuk.

A vérfarkas a pásztorok sebtében összetakolt gerendakunyhója előtt megállt. Óvatosan a hora tette a gyermeket és kaparni kezdte az ajtót, miközben halkán nyüszített. Vinnyogásában halványan fel lehetett ismerni egy primitív nyelv, a vérfarkasok nyelvének durva szavait. A vastag ajtó kinyílt, és egy alacsony, izmos férfi lépett ki rajta, meztelen kaddal a kezében. Döbentén állt meg, amikor megpillantotta a kisbabát, és értetlenül nézett Ogra, aztán felkapta a pólyát és beszaladt vele a kunyhóba.

A vérfarkas az ajtó eresztékeihez nyomta az orrát, úgy próbálta meg kiszimatolni, mi történik most benn. A yakok unottan nézték, hogy Og, miután nagyokat szuszogva elsompolyog az ajtótól, a kéményhez húzódva összegömbölyödik és lassan elszenderedik. Almában a kellemesen meleg kunyhóban állt, és a nyitott tenyereit nézte, amik nem karmos mancsok, hanem valódi, emberi kezek voltak.

Huszonhat Jeges Holddal később Yitharg hegyei megremegtek, amikor a prémruhás ifjú az ujjára húzta a rozsdás gyűrűt. Argil egy tisztáson talált rá az ékszerre, egy régi, hiányos csontváz kezének ujján. Azonnal felkeltette figyelmét különös, bonyolult formája és a tiszta, mélykék ékkő csillogása, amit három vékony pánt szorított le. A másik oldalán egy apró, fehér gyöngyöt vett észre, körülötte több, ugyanolyan kis mélyedés volt, ezekben is hasonló gyöngyök lehettek valaha. Nem mostanában szóródhattak el, hiába kutatott a földön négykézláb, nem talált semmit. Különös módon melegen érezte a gyűrűt, és meglepődve tapasztalta, hogy úgy illik az ujjára, mintha pont neki készítették volna. Ekkor halk, női hangot hallott a háta mögül, a nevének szólították. Megpördült, mintha kígyó csípte volna meg, de senkit sem látott. Mire visszafordult, a csontváz eltűnt, csak finom, barnás por maradt a helyén, amit a szél felkapott és szerteszt szórt. Tekintete követte a hamvakat a szakadékba, és rögtön meglepedkezett róluk, ahogy szeme egy távoli ponton fókuszált. Valami felbukkant a völgyben, bár a fagyos gomolygásban még nem lehetett kivenni sem formáját, sem a méretét.

Panaszos kürtszó harsant fel a távolban. Háromszor sikoltott, aztán várt egy kicsit. Újra megszólalt, ezúttal még panaszosabban. Odalenn végeláthatatlan sorokban fegyveresek vonultak, lándzsáikon fekete és vörös zászlókat cibált a szél, kerek pajzsai, otromba, szöges vállvédőjű páncélzatuk elárulta származásukat. Kor légiói közeledtek, annak a birodalomnak a ka-

tonái, amelyik már egyszer lerohanta Yitharg hegyeit, településeket égetett fel, embereket hajtott rabszolgáskorba és elorozta javaikat.

Akkor csak nagy veszteségek árán sikerült visszaverni őket. A bölcsek megjósolták visszatértüket, és azt, hogy a második sereg sokkal hatalmasabb lesz, mint az első volt. A jóslat igaznak bizonyult: a némán, fegyelmetlenül menetelő harcosok mellett csontpáncélos centúriók lovagoltak, yakok vontatta, jelvényekkel, lobogókkal ékesített négykerekű harci szekerek gurultak, és elvértve egy-két brulshagrát is lehetett látni, amint patáskarmos lábaikkal mély sebeket szakítanak a sziklás talajon. Ezek a szörnyű fenevadak a hadurak álmainak netovábbja lehetett volna, ha sikerül megszelídíteni, vagy legalább betörni őket. Hogy mégis valamennyire kordában tartsák az állatokat, minden nap egy rabszolgát vetettek eléjük. A szerencsétlen aztán szörnyű kínok közt pusztult el, mert a brulshagra kis szájjal csak lassan tudta felfalni a mérges leheletével megbénított áldozatait.

Bekövetkezett hát, amitől a nomádok mindig is tartottak, menekülniük kellett a túlerő elől, otthagya mindent, amiért eddig éltek, dolgoztak. Harcra még csak nem is gondolhattak, az inváziós seregek nem csak létszámban, de fegyverzetben és harci tapasztalatban is felülmúlták őket. Az egyetlen megoldás a fejeszett menekülés volt, de még ez sem adatott meg mindenkinek. Voltak, akik elhagyatott barlangok mélyén, vagy az erdők sűrűjében próbáltak menedéket találni. Itt-ott haláslikolyok hallatszottak; a harcosok tudták, hol keressék a bujdosókat.

Argil rémülten ugrott be egy nagyobb szikla mögé: léptek közeledtek. Nincs tovább – gondolta elkeseredetten, és szorosan behunyta a szemét. Valami halkán pattant, fanyar, csípős illat érződött a levegőben. Lehunyt szemhéjain különös kép jelent meg, mintha a egy másik nézőpontból szemlélne a tisztást, a közeledő harcos szemlein keresztül! Ugyanakkor távolról, alig hallható hangokra lett figyelmes. Nem értette az egészet, csak néhány szót tudott kivenni belőle. Keresés, jutalom, zsákmány. Rádöbrent, nem hangokat, gondolatokat hallott, az ellenség katonájának gondolatait. Nem lepte meg túlságosan, a lelke mélyén érezte, tudta, hogy a talált kincs mágiikus erővel bír.

Talán még sincs veszve minden – gondolta. –, igaz, fegyverem nincs, van viszont varázsgyűrűm, hátha sikerül valahogy meglógni...

A légionista eközben végighordozta tekintetét a tisztáson, aztán gonoszul elmosolyodott sisakja arclemeze mögött. Lassan a szakadék széléhez lépett, és magabiztosan lenézett. Azt várta, hogy a sziklapárkány alatt megbúvó, ijedt hegyipásztort talál majd, de tévedett. Halálosat tévedett. Valami meglökte hátulról, és ő elvesztve egyensúlyát, lezuhant. Kifinomult reflexei azonban megmentették a szétzúzódtástól. Megpördült a levegőben, és sikerült elkapnia párkány szélét. Sisakja lerepült a fejről, hosszú, fekete hajába belekapott a szél. Így lógott a szédítő mélység felett, ujjai kétségbeesetten kapaszkodtak a sziklába. Vaspántokkal megerősített keményített bőrpáncélja, karjára csatolt pajzsa, fekete buzogánya és acél-

kardja hihetetlenül súlyos volt, alig tudta magát tartani, felhúzódkodásra nem is gondolhatott. Nyögve kutatott támasz után a lábaival, ehelyütt azonban a sziklafal túl sima volt, csak jobban elfáradt. Már éppen szégyenszemre segítségért akart kiáltani, amikor Argil megjelent fölötte.

– Fiú! Húzz fel! Nem bántalak, sőt megjutalmazlak! – ígérte a harcos sziszegve.

– Mit adnál? – kérdezte az ifjú leguggolva.

– Bármit, csak segíts már!

Argil lenyúlt és megragadta a buzogány nyelét.

– Először ezeket... Ezek az igazán nehezek... – suttogetta. – Aztán a kardot is...

Felegyenesedett és a tenyerére fektetett pengét vizsgálta. Próbaképp suhintott vele párat, majd elégedetten nézett le.

– Add az életed! – mondta, és a görcsösen kapaszkodó ujjak alá tolt a kard hegyét. A bajbajutott arca teljesen elfehéredett a rémülettől. Megértette, hogy meg kell halnia.

– Ne! Mit csinálsz?! Ne! NE! NE! NEEEEEEEE!

A zuhanó test tompán puffanva csapódott a sziklákra, míg eltűnt a mélyben. Argil úgy állt, kezében a karddal, mint a győzelem szobra. Lehajította a buzogányt a szakadékba, diadalmasan nézte, ahogy a fegyver követi gazdáját a megsemmisülésbe. Gyűrűjére pillantott, és a gúnyos mosoly lefagyott ajkáról. A fehér gyöngy már nem volt ott. Ezek szerint elvesztette a varázshatalmát? – töprengett, ám nem tudott választ adni a kérdésére. A gyűrű ugyanolyan volt, mint azelőtt, csak mintha megtisztult volna, és mintha talán melegebb is lenne...

Argil egy fenyőfán rejtőzött. Kardját az övébe dugta, és óvatosan lepillantott a közeli ösvényre. Akik elől elbújt, megérkeztek. Hárman voltak, fegyverrel a kezükben. Lassan lépdeltek, sisakjuk arcvédőjét felnyitották, hogy jobban lássanak a fák sötétjében. Szemeik halványan parázslottak – mindannyian lil-főzetet ittak, ami kitágítja a pupillákat, ugyanakkor foszforeszkáló védőburkot képez könnyből a szemgolyó védelmére. A főzetet az éjszaka szolgáló őrök számára készítették

háborús időkben, hogy jobban lássanak, de itt, a sötét fenyvesben is jó szolgálatot tehetett. Argil mozdulatlanán dermedve lapult a fához, lélegezni is alig mert, tudta, ha bármelyikük megpillantja... nem, erre gondolni sem mert. Remélte, hogy eddigi jó szerencséje nem hagyja el, és az ágak eltakarják a fürkésző szemek elől. Hosszú idő telt el, míg újra ki mert kukkantani rejtékéből. Nem látott senkit, ezért gyakorlott mozdulatokkal lemászott a fenyőről és szaladni kezdett.

Hirtelen egy tisztásra ért, ahol már állt valaki. Mindketten nagyon meglepődtek a váratlan találkozástól, így módjában volt felismerni a magas, sovány alakban Kor boszorkányainak egyikét, mielőtt az cselekedhetett volna. Kor boszorkánymágusairól minden gyerek hallott a rémmesékből, könnyű volt azonosítani beesett arcáról, foltos, száraz, sárga bőréről, testét



rejtő sötét kámzsájáról. Annyit foglalkoztak bűzös kotyvaléaikkal, porló, lexikonnyi könyvekkel és véres szertartásaikkal, hogy evésre is alig maradt idejük. Egészségük korán megromlott a mérges kipárolgásoktól, feszült koncentrációban átvirrasztott éjszakáktól és az askéta életmódtól, de szellemük csodálatosan friss maradt, hihetetlen akaraterőjük pedig életben tartotta vézna testüket. Mélyen az arcába húzott csuklyája alatt két sötétlila pont derengett, jelezve, hogy a varázsló is lil-főzettel próbálta látását hatékonyabbá tenni. Argil nem értette, hogy egy ilyen sebezhető, ám hatalmas bűverőt birtokló mágus mellett miért nem áll egy mindenre figyelő testőr. A válasza nem kellett sokáig várnia, amint reflexszerűen körülpillantott, meglátott egy bronzpáncélos óriást. A szálas termetű harcos testét egy medvecsapda vastag farkói járták át, lova ugyanerre a sorsra jutott. Túl gyorsan nyargalhettek a fák közt, és csak későn vehették észre az ál-cázott csapdát. A boszorkány hátasa a közelben hevert, már nem élt. Törött mellső lábából fehéren világított a csont, feje furcsa szögben kicsavarodott.

Argil kirántotta a kardját és két kézzel markolva a feje fölé emelte. A varázsló vézna kezei eltűntek az övén függő zacskók egyikében. Undorító hullőre hasonlított, ahogyan kítátotta fogatlan, nyelv nélküli száját, és tor-kát halk, sziszegő hang hagyta el. Elsorvadt tüdeje nem volt képes többre, mint egy ilyen erőten kiáltás. Görcsös mozdulattal meglendítette ökölbe szorított kezét, és penészszerű port szórt ellenfele képébe. Ugyanabban a pillanatban a penge lesújtott, és a nyak és a váll találkozásánál a mágus testébe mélyedt. Bár az ütőere is átszakadt, a sebből alig folyt vér. A fájdalomtól és az iszonyattól kidüledtek homályos szemei, és a boszorkány összeroskadt.

A por hatására heves köhögés vett erőt Argilen. Úgy érezte, mintha nyúznák az arcbőrét, alatta a csontjait, és most már a tüdeje is elviselhetetlenül égett. Szíve rendszertelenül vert, izmai remegtek, mintha több órát harcolt volna. De ami a legborzalmasabb volt, hiába erőltette a szemeit, feketeségen kívül semmit sem látott. Ájultan rogyott a halott mágus mellé.

Nem tudta, mennyi idő telt el, amíg magához tért. Szeme világa még mindig nem tért vissza, zúgott a feje és minden porcikája sajgott. Ezekből, és abból, hogy még él, arra következtetett, hogy nem hevert túl sokáig eszméletlenül, hiszen egy errefjáró harcos könnyen végezhetett volna vele. Vakon tapogatózva megkereste fegyverét, és bizonytalan léptekkel elindult. Bal kezét, amilyen messzire csak tudta, kinyújtotta, a másik kezében tartott kardjával lendületes mozdulatokkal tapogatózott. Minél hamarabb el akart tűnni a környékről, de már nem remélte, hogy sikerülni fog. Túl sok katona nyüzsgött az erdőben és a hegyekben, nyomorult vakként pedig semmi esélye a túlélésre. Eszébe jutott a gyűrűje, de nem tudta, segítségére lehet-e egyáltalán valamiben. Bárhogy is igyekezett koncentrálni, semmi változást nem tapasztalt, ugyanazt a mozdulatlan, ijesztő sötétséget látta. Elkeseredetten folytatta útját, többször megbotlott és elesett, fejét minduntalan ágakba verte be, és bár baljával eltakarta az arcát, minden szúrós ág megtalálta a módját, hogyan sebezze meg.

Az ismét feltámadó szélről észre kellett volna vennie, hogy kiért az erdőből, ám annyira elfogta az önsajnálát és a kétségbeesés, hogy nem figyelt kellőképpen a külvilág jeleire. Lába a semmibe lépett, és hiába nyúlt fogódzó után, ujjai csak a levegőt markolták. Fejfel előre zuhant egy szakadékba, utolsó sikolya ugyanúgy visszhangzott a sziklák között, mint annak idején az első.

Og, a fehérszörű vérfarkas is felüvöltött, amikor a tolas nyílvesző az oldalába vágódott. Néhány ugrással elérte az erdőt, ahol már nem kellett tartania további lövedékektől és futásnak eredt. Bár már megöregedett és lassabban mozgott, szemei ugyanolyan jól láttak az éjszakai erdőben, mint évtizedekkel korábban. Nemsokára túljutott a fenyvesen. A hegyeken körös-körül táborúzek gyúltak. Kor légiói elfoglalták Yitharg nagyobbik részét, és hamarosan az övük lesz az egész tartomány is.

A vérfarkas útja meredek kaptatókon és veszélyes, éles sziklákon keresztül vezetett. Örökre el akarta hagyni a hegyeket, amiket már nem érzett otthonának. Egy tiszta vízü forrásnál megállt és zihálva ivott néhány kortyot a hideg vízből. Halk nyöszörgésre lett figyelmes. Nem tudta megállapítani, milyen élőlénytől származnak a hangok, mégis úgy döntött, ki deríti.

Egy fenyőfa tövében talált rá Argilre. Hiába bökdöste az orrával, az ember nem reagált, pedig élt, lélegzett. Nem emlékezett Argilre, mert a pász-



torok már másnap elvitték a csecsemőt egyik társuk feleségéhez, akinek éppen akkoriban halt meg a gyermeke. Argil majdnem húszéves koráig távol a csúcsoktól, a szelíd fennsíkokon élt, csak az utóbbi években került vissza a hegyekbe; segítette a mostohaapjának a csorda őrzésében.

Mint huszonhat Jeges Holddal ezelőtt, Og ismét megmentette Argil életét. Bár maga is sebesült volt, fogaival megragadta a vastag prémruha szegélyét és a súlytól botladozva tovább botorkált.

Igy jutottak le a hegyről.

A következő két nap keserves utazással telt el, Argil állapota nem változott, és Og egyre fáradtabb és gyengébb lett. Az utóbbi napokban szinte alig evett, a nyíl ütötte sebe pedig egyre jobban lüktetett. Néha megkérdezte magától, minek is cipeli ezt a tehetetlen embert, miért nem hagyja valahol ott, vagy egyszerűen miért nem falja fel. Maga sem értette, miért is teszi mindezt. Az eszébe sem jutott, hogy bár félig-meddig farkas volt, soha nem volt társa, barátja, akivel együtt vadászhatott, játszhatott volna, eddigi életét a yakcsorda őrzésén kívül semmi más nem töltötte ki. Az emberek sohasem tekintették különbnak a kutyáknál, hacsak annyiban nem, hogy tőle félték. Ha nagynéha megpróbált a kutyákkal együtt enni, vagy csak közeledni hozzájuk, azok vicсорogva, morogva hátiáltak előle.

Találkozásuk az öregemberrel teljesen váratlan volt. Egy kiszáradt patakmedren keltek át éppen, felettük, a sötétedő égen a napkorong félig már a hegyek mögé bújt. Og éles hallásával felfigyelt egy számára szokatlan hangra, majd észrevette a hang forrását, egy feketeskék tollú sólymot. A madár is megpillantotta őt, de egy fácánt üldözött a magasban. Kiterjesztett szárnyai oly hatalmasak voltak, hogy még a vérfarkas is megrettent egy pillanatra. Sejtette, mit érezhet a fácán, annál is inkább, mert abban a pillanatban, amint a sólyom belevájta karmait az oldalába, Og félig behegedt sebébe újult erővel nyilallt a fájdalom. A sólyom és zsákmánya eltűnt a szeme elől, de még érezte a szagukat, a közelben érhetek talajt. Finoman letette Argilt a homokra és kiugrott a mederből. Egy szürkeruhás, őszhajú, fekete szakállú férfival találta magát szemben. Az ember, ahelyett, hogy fegyvert rántott volna, elmosolyodott és megszólalt.

– Ne félj tőlem! Gyere ide! Látom, megsebesültél, gyere ide és segítjek rajtad!

A hangjában volt valami, amit bár eddig még sohasem tapasztalt, meleg érzéssel töltötte el, és tudta, ettől az embertől nem kell tartania. Mégsem lépett közelebb, hanem megfordulva lemászott a mederbe.

– Ki ez az ember? Mi történt veletek?! – az öregember aggódva nézett le rájuk, aztán korát meghazudtoló fürgeséggel melléjük ereszkedett.

Letérdelt Argil mellé és megvizsgálta.

– Elég rosszul néz ki, de talán megmarad – motyogta a bajsza alatt. – Az lenne a leghelyesebb, ha szépen eljönnektek a hajlékomba – mondta hangosan. Og megértette, mit akar, bár csak kevés szó jelentését ismerte. Buzgón megragadta Argilt és újra nekiindult. Az öreg végig mellettük maradt, igyekezett minél könnyebb utat mutatni. Nem mentek messzire, egy füves domb oldalában barlang tátongott, itt lakott ismeretlen segítők. A bejáratnál rózsabokor nőtt, már nem volt rajta egyetlen virág sem. A tüskés ágak mélyen lehajlottak, eltakarva a hegy felől a barlangot. Az ősz férfi előresietett és gyorsan tüzet rakott.

– Előbb kihúszom ezt a nyilat, aztán megpróbálok segíteni a barátodon – mondta Ognak, és vizet tett fel forni egy rézüstben.

A vérfarkas nem is érezte, mikor értek hozzá a vékony, hosszú ujjak, a nyílvesző máris kint volt a testéből. Az öreg dühös mozdulattal eltörte és a lángok közé hajította a már ártalmatlan, halált hozó pálcát. A kis barlangot rögtön valami furcsa, édeskés szag töltötte be, a nyíl fém hegye pezseve forrt, körülötte elzöldültek a lángok és magasra csaptak.

A vénember ismeretlen nyelven ingerülten felkiáltott, és a tűzhöz ugrott. Egész közel hajolva nézte a zöldes lángnyelveket és a sistersgő nyílhegyet. A sistersgő megszűnt és a zöld lángok is eltűntek. Bármilyen is volt a nyíl hegyén, a tűz már elemészttette. Mély sóhajjal lassan felegyenesedett és némán meg-simogatta a vérfarkas fejét.

Egy agyagedényből szárított levelek kei ültek a forró vízbe, gyógyerejű illatuk elűzte az előbbi édeskés szagot. Og közelebb húzódott a tűzhöz és kényelmesen elnyújtózva egy nagy darab füstölt húst kezdett rágszálni. Teljesen belefeledkezett az evés gyönyöreibe, még sohasem evett ilyen jót életében.

– Nem látok! – hallotta a gyenge hangot.

Argil egy szalmából és levelekből összeállított ágyon feküdt. Fején fehér kötés volt, szemei tágra nyíltan meiedtek a tűzbe.

– Örülj neki, hogy ennyivel megúszad, rosszabbul is járhattál volna...

Argil az öregember szavába vágott. – Ki vagy te? Hol vagytok? Hogy kerültem ide?

– A nevem Núrvedir, a Csillaglátó, és most a barlangomban vagy. Egy fehér farkas hozott idáig a kiszáradt pataktól. Hogy oda hogy kerültél, nem tudom, csak sejtem. A farkasban egy nyíl volt, és a hegyekben Kor katonái hemzsegnének. Előlük menekültetek, ugye?

– Igen, de miféle farkasról beszélsz?

– Erről, itt, igazán szép állat. És milyen hatalmas... kár, hogy nemsokára vége. A nyíl mérgezett volt, csoda hogy eddig bírta. Mindig elszomorít, ha egy állat értelmetlenül pusztul el – felelte halkán. Ujjai haragosan öklöbe szorultak, arca megkeményedett.

Argil zavartan pislogott, szemei túl gyorsan kiszáradtak. Gyengének érezte magát és tanácstalan volt. Gondolatai az elmúlt napok eseményei körül forogtak, bár csak kevésé emlékezett rájuk. Felidézte zuhanását, harcát a boszorkánnyal, rejtőzését az erdőben, az első légionistát, akit a szakadékba lökött, és eszébe ötlött a gyűűje. Megpróbált koncentrálni, és sikerült! Gondolatokat nem érzett, de előbb sárga fényt látott, aztán tisztult a kép és már ki tudta venni a tűz lángjait. Furcsán közelről látta a tüzet, de amitől igazán meglepődött, az volt, hogy nem az öregember, hanem a farkas szeméin keresztül lát. Szűkölést hallott, aztán egy rövid nyikkanást, és a lángok megremegve oldalra dőltek.

– Mi történt?!

– Kimúlt... szegény – felelte Núrvedir, és egy könnycseppet morzsolt szét a szeme sarkában. – Kár érte. Szerettem volna, ha megmarad.

– Többet törődj az állatokkal, mint az emberekkel!

– Egy állat sem viselkedik úgy a fajtájával, mint az emberek. Ha viaskodnak is egymás közt, nem az értelmetlen pusztítás vezérli őket.

– Ugye te egyedül élsz, afféle remete vagy, igaz?

– Mit érdekel az téged?! Azt sem tudom, ki vagy, hát hogyan feleljek neked?

Argil szédelegve felállt.

– Mit érsz velem, ha mondom egy nevet? Mással pedig nemigen tudok szolgálni, nincs otthonom, a hegyekbe nem mehetek vissza, családom pedig nincs.

Rettenetesen idegesítette a tűz imbolgó látványa, hiába rázta a fejét, hiába hunyorgott, nem volt képes „becsukni a szemét”.

– No, mi az, kezd visszatérni a látásod? – kérdezte Núrvedir. Egy tálka főtt rizst nyomott Argil kezébe. – Egyél! Aztán ha jóllaktál, segítesz eltemetni a farkast. Ha akarod, egy darabig nálam maradhatsz, amíg... meggyógyulsz. Magam is értek valamit a mágiához, legalábbis egy részéhez.

– Mit jelent a neved?

– Csillaglátó? Többet, mint az a szó, hogy király. Többet, mint az a szó, hogy tudatlan. Kevesebbet, mint az a szó, hogy isten, és kevesebbet, mint az a szó, hogy mindentudó. Látom a csillagokat, és megmutatják a jövőt, a múltat és néha a jelent is.

– Akkor hogy lehet az, hogy egyedül élsz itt? Igaz is, hol vagyunk egyáltalán?

– Néhány napi járőföldnyire a hegyektől. Ennek a helynek nincs neve; nincs olyan, amit mindenki ismerne. És miért ne élhetnék itt egyedül? Hol kellene élnem? Az irigy és gonosz emberek közt, valami koszos faluban? Vagy költözsem be egy városba, és engedelmességek egy hígagyú hűbérúr ostoba parancsainak? Nem, fiam, itt a magam ura vagyok, és másra nincs szükségem.

– Ha valóban mindenre választ kaphatsz a csillagokból, ki tudnád-e olvasni belőlük, hogyan gyógyulhatnék meg?

– Ezt most is meg tudom mondani, nem kell állandóan a csillagok titkait fürkészni, még elfordítják tőlünk az arcukat. Ne sok jóra számíts, fiam. Úgy érzem, jobb, ha megmondom őszintén, olyasvalamivel álltal szemben, ami a nálad erősebb és hatalmasabb lényekkel is könnyen elbánik. A ruhádon és a bőrdőn halál-port találtam, és már késő volt lemosni rólad, a bensődbe ivódott. Ettől vagy ilyen gyenge, és fáradt. A szemed pedig alighanem rögtön kiszáradt.

Argil az ölébe ejtette a kiürült tálat. – Uram! Nincs gyógyír a bajomra? Meghalok?

– A halandók között biztosan nincs, tehát az a legjobb, ha pihensz és bízol a szerencsédben. Talán elég erős vagy, hogy legyőzd a betegséget, ám talán akkor is gyenge maradsz egész életedre. Tudod, nem véletlen, hogy

Kor boszorkányait messzire elkerülik. Senki más nem elég hatalmas ahhoz, hogy halál-port szerezzon, csak ők tudják, hogyan lehet rá szert tenni.

– Mit jelent az, hogy a halandók között nincs gyógyír? Máshol van? – kérdezte reménykedve Argil.

Núrvedir elvette a tálkát és egy pohár rózsateát nyújtott át Argilnak. – Emlékszem, évekkkel ezelőtt nagy csillaghullás volt. Kíváncsi voltam, mivel búcsúznak a halott csillagok, ezért egész éjszaka a szabadban ültem és az eget bámultam. Az ég fiai régmúlt korokról meséltek, egy fehér toronyról, ami olyan gyönyörű, hogy ahhoz fogható nincs és nem is lesz e világban soha. Az Ikkhares az égig ér, rajta keresztül el lehet jutni a Vénekhez, akik mindent tudnak. Ők biztosan ismerik a halál-por ellenszerét.

– Hol ez a torony? – kiáltott fel Argil izgatottan.

– Arról fogalmam sincs. De még ha tudnám is, mihez kezdenél vele? Ha valahol a közelben lenne, látszana, feltéve, hogy egyáltalán még létezik, ha pedig messze van, hogyan akarsz odajutni? Beteg vagy és vak.

Argil lehajtott a fejét és elnémult. Egyetlen reménye, hogy eljut az égig-érő toronyhoz, és feljut rajta a Vénekhez. Vakon valóban nem kelhet útra, vezetőt pedig nem fogadhat. Vajon a gyűrű meddig segíti látni a farkaszemekkel? Bármeddig is, nincs vesztegetni való ideje. Merész terv kezdett körvonalazódni lázasan gondolkodó agyában.

Döntött.

– Én... én látom a tüzet...

– Hogyan? Ez teljességgel lehetetlen!

Argil feltartotta az ujját és megmutatta a gyűrűt. – Ezt találtam nemrég, és még aznap megmentette az életemet. Varázsgyűrű. Láttam az engem kereső katoná szemével, és most látok a farkasával. Nem tudom, hogyan, de nem vagyok képes abbahagyni a tűz nézését.

Núrvedir leült Argil mellé, és hol a gyűrűt, hol Ogot nézte felhúzott szemöldökkel.

– Tudod-e miféle ékesség ez? – kérdezte. – Még én sem éltem, amikor ezeket készítették. Csak a leghatalmasabb hadvezérek viselték, akik használatukkal a leghűbb embereiket személyesen irányíthatták. Bizony, mondom neked, láttak a szemeikkel és üzenhettek nekik a gondolataikkal.

– De azt a katonát még csak nem is láttam azelőtt, és a farkas sem volt a leghűbb emberem soha.

– Talán nem csak egyféle gyűrű készült. Erre nem is gondolsz? Talán voltak olyanok, amik többre voltak képesek. Gondold csak el, milyen hasznos lehet, ha az ellenséged szemein keresztül láthatsz, hát ha még érzed a gondolatait is.

– Lehet, hogy igazad van – mondta Argil és lassan hátradőlt. A barlang fala hideg volt, azonban ez nem zavarta. – Azt mondd, többé nem gyógyul meg a szemem?

– Ez a helyzet. Attól tartok.

– Arra gondoltam, mi lenne, ha megkísérelnénk... – mélyet sóhajtott. – a farkas szemeit kicserélni az enyémeke... Úgy értem, helyettük... Elég lenne csak odailleszteni, a többi már a mágia dolga, nem igaz?

Az öregember érdeklődve nézte Argilt. Milyen furcsa, ugyanakkor használható gondolatokat ébreszthet valakiben a kényszer!

– Meg lehetne csinálni, de nem túl könnyű. Ki kell vágni a farkas szemeit, óvatosan, nehogy megsérüljenek, meg kell tisztítani, és konzerválni is kell, nehogy megrohadjanak. Neked is készítenem kell egy érzéstelenítő italt. Fogadok, hogy fájdalmat éreznél, bármennyire is megvakultál. Az ilyen gonosz mérgek, mint a halál-por mindig a lehető legártalmasabban működnek. Aztán egyesíteni kell a szemet a hússal, ehhez egy másik főzetet kell összekotyvasztanom. No persze még ekkor sem biztos, hogy sikerülni fog. Mit mondasz erre?

– Nincs veszteni valóm!

– Akkor – állt fel Núrvedir. – kezdjük.

Kint, a közeli erdő fái mokusok kutattak élelem után. Némelyikük érdeklődve szaglászott bele a barlang száján kiszűrődő zöldes füstbe, aztán tüsszögve futott el. Bent fellobbant a tűz és a füst sűrűbb lett. Argil borzalmas fájdalomkiáltása talán még a hegyeken is hallatszott.

Argil felállt. A farkaszemek lepillantottak. Nyitott, véres emberi tenyereket láttak.

Másnap korán hajnalban ébredtek. Árgil megtapogatta a vastag fehér kötést a szemén. Az éjjel komoly fájdalmai voltak, szemüregéből gennyes, véres váladék folyt, közel került a teljes vaksághoz. Igaz ugyan, hogy Núrvedir bűvös kenőcse valamelyest enyhítette szenvedését, a gyógyító álmat csak egy bódító-bénító italtól kaphatta meg. A feje kóválygott még, de már valamivel jobban érezte magát.

– Hogy érzed magad? – kérdezte Núrvedir.

Argil megrázta a fejét. Érezte, hogy ismét szivárogo valami a szeméből.

– Nem sokat ért a kenőcsöd, de már nem fáj annyira. A kötést viszont cserélni kellene.

Núrvedir gondterhelten ráncolta a homlokát, szemeiben aggodalom tükröződött.

– Ez semmiképpen sem jó hír. Azt hiszem, nem sikerült teljesen... – egy időre elhallgatott. – Lehet, hogy nem fogsz látni nappal, az erős fényben.

– Most nappal van?

– Igen, és erősen süt a nap. Azt tanácsolom, várd meg az éjjelt!

– Nem, itt az ideje, hogy kipróbáljam az új szemem! – mondta Argil, és egy mozdulattal letépte a kötést. Rögtön utána a tenyereibe temette az arcát. Semmit sem látott, teljesen vak volt. Agya benuitlan ismételtette a hihetetlen tény: soha többé nem láthatja a napot, számára most már örökké éjszaka lesz. Ez már sok volt neki. Körmei arcának húsába vájta, a sebekből folyó kezdett piros vére. Szája hangtalan sikolyra nyúlt, aztán égnak emelte karjait és sokáig így maradt. Núrvedir bölcsen nem szólt hozzá, tudta, semmi olyat nem mondhat, ami segítene a szerencsétlen ifjún. Főlősleges beszéd és sajnálkozás helyett egy korty bódító italt erőltetett le Argil torkán. Az ital jótékony hatására feledtető álom szállt a fiatalemberre, és csak későn tért magához.

Kinyitotta a szemét.

A fekete, csillagporos égen sápadtan fénylett a hold és a szivárványként villódzó, lebegő sziklából és porfelhőkből álló égi gyűrű. Ködfátylak szálltak az évszakhoz képest meleg szellőben, el-eltakarva a hold sárga korongját.

– Látok! – kiáltotta, és eszelősként kirohant a barlangból.

Tágra nyílt szemei szomjasan fogadták be az égbolt pompás látványát. Úgy érezte, mintha egy másik világon járna, és ez a világ csodálatosnak ígérkezett. Hosszú, magányos sétát tett az erdőben, nem tudott betelni azzal, hogy újra lát. Már nem úgy gondolt az éjszakára, mint a nappal gyilkosára, amikor megszűnik a fény és a megnevezhetetlen árnyak veszik át a hatalmat a táj felett, hanem mint a tiszta és igaz sötétség mágikus birodalmára, ami balzsamos feketeséggel gyógyítja a földön a napfény által ejtett sebeket. Megbékélve tért vissza Núrvedirhez. Az öregember már várta. A barlangja előtt ült és halkán dúdolt valami lassú, néhány hangból álló dalt. Argil megállt előtte és türelmesen kivárta az ének végét.

– Kérdezd a csillagokat! – kérte halkán, ahogy az énekesz elhallgatott.

Núrvedir szó nélkül felállt, kitért karokkal felnézett az égre.

– Itt vagyok... – suttogta valami az égből. – Itt vagyok...

Sötét felhő úszott át lomhán az égen és eltakarta a holdkorongot. Percekig teljes volt a sötétség, aztán az égi takaró felszakadt, és a hold, mint valami ősi, gonosz szem, letekintett a két emberre.

Valami fekete csapott le a magasból, éles visítással. Két sárga, fénylő szemének macskaszzerű, függőlegesen nyújtott pupillája és magas, füstszerűen áttetsző teste jeges iszonyatot és gyilkos rémületet keltett szívükben. Éreztére a fákat és a talajt zúzvara lepte be, a tűz varázsütésre lelohadt, s nem sokkal később már csak néhány vastagabb fadarab parázslott. A jelenés gonoszul lebegett felettük, úgy tetszett, magába szívja az összes meleget és az összes fényt. Núrvedir elerőtlenedve esett térdre és lehajtotta a fejét.

– Túl sokat kérsz az égi hatalmaktól! – A kísértet hangja hidegebb és kegyetlenebb volt, mint bármi, amit Argil eddig valaha is hallott, vagy elképzelt. Onkéntelenül is hátrébb lépett, amikor a két szellem-kar megragadta az öregember torkát és a karmos ujjak szorítani kezdték a sovány, inas nyakat. Núrvedir felkiáltott fájdalmában. Csontok recsenése hallatszott, aztán néma csend.

– Ikkhares! – suttogta a rém, majd felkacagott.

Az égbolt vérszínűvé vált, mintha csak elérkezett volna a napkelte. A kísértet sebesen felröppent, alakja egybemosódott a ragyogva lebegő sziklagyűrűvel.

(folytatjuk)

Középfölde

Az alábbiakban egy rövid csata lejátszását szeretném bemutatni, a hamarosan magyarul is megjelenő Középfölde Szerepjáték rendszerében. Úgy vélem, értelmetlen dolog lenne több számon keresztül érthetetlen statisztikákkal, szörnyleírásokkal bombázni a nagyközönséget, az előzetes információözon ígéretével, egy még meg nem jelent játék kiegészítőjeként reklámozva. A most következő példa célja azonban nem a szabályok – akár részleges – megtanítása, hanem inkább a lehetőségek, a harc rendszerének korlátozott demonstrálása. A történetben szereplő JK-kat (Játékos Karakterek) a szabálykönyvben szereplő előre kidolgozott karakterek közül választottam.

Vérsisakos Bali, a törp harcos, Galadhil, a dúnadán kőszá és Lamalas, az erdőtündé mágus kíséretében Völgyzugoly felé tart a Délkeleti úton. Egy fontos üzenetet visznek Elrondnak Bombadil Tomától. Már szürkülni kezd, és épp alkalmas táborhely után kezdenek nézelődni, amikor Galadhilnek kényelmetlen érzése támad. (a JM titokban minden karakternek dobott észlelésre, de Bali és Lamalas semmit sem vett észre, Galadhil esetén pedig az eredmény „közel siker” volt.) Alaposabb nézelődésre azonban nincs idő, mert a következő pillanatban nyílzápor zúdul rájuk. A bokrokban ugyanis öt ork rejtőzött, lesben állva, felajzott íjjakkal.

1. kör. Két ork lő rövid íjjal a törpre, kettő a tündére és egy a kőszára. A törpöt célzó 46-os és 29-es dobással nem találják. A tündére 49 és 94 közül a 94 talál, Lamalas 13 ép-t veszít, plusz egy 'C' kritikus hatás éri, a kritikus hatás táblázatban a dobás 13, így mindössze még 3 ép-t veszít. A kőszára célzó ork 04-et dob, ez bizony balsiker. A balsiker táblázatban 60-at dob a JM: az ork elejtette a nyílvesztőt (valószínűleg izgalomban) és most azt keresgéli.

2. kör. Az orkok (kivéve a nyilát keresgélőt) előrontanak a sűrűből. Bali, harci kalapácsát forgatva, eléjük rohan. Galadhil egy sebtiben ellőtt nyílvesztővel köszönti őket. Lamalas egy Altatás V. varázslatra kezd készülni.

Galadhil felajzotta az íját, a négy vicsorgó ork kiért az útra, Bali pedig előremozgott az orkok irányába kb. 20 métert.

3. kör. Lamalas elmondja a varázslatát. Az ügyetlenkedő ork a bokrokból lő a varázslóra. Galadhil az egyik orkra tüzel, Bali és a négy ork harcba bocsátkoznak.

Az első esemény a varázslat. Mivel Lamalas csak egy körig készült, -15-tel dobhat. 75-öt dob. 75-15=60, az Alapmágia táblázatból kikeresve ez azt jelenti, hogy az orkok -10-zel dobnak mentődobást. A varázslat maximum 5 első szintű célpontra hat, de mivel a bokorból lődöző ork takarva

81 – 86	Ütés a fegyverforgató kézre. +8 ÉP, kábultság 2 körig. Ha nincs karvért, insérülés, a kar eltörik és használhatatlan.
87 – 89	Térdroncsolás. +9 ÉP, -60 a tevékenységekre. Ledöntés, kábultság 3 körig.
90	Ütés a nyakszirtre, bénulás válltól lefelé. +25 EP.
91 – 96	Ütés a halántékra, az áldozat 4 óráig eszméletlen. Ha nincs rajta sisak: a koponya szétroncsolódott, +20 ÉP.
97 – 99	Ütés a mellkasra, a bordák a tüdőbe hatolnak. Az áldozat elterül, és 6 körön belül meghal.
100	Ütés az állkapocsra. A csont az agyba hatol. Azonnali halál.
101 – 106	Csípőtörés. +15 ÉP, -75 a tevékenységekre. Ledöntés, kábultság 3 körig.
107 – 109	Ütés a nyakra, a torok szétroncsolódik. Az áldozat nem képes lélegezni, 12 körig kábult, aztán meghal.
110	Csípőzúzás. +36 ÉP, kábultság 2 körig. Az áldozat az azután következő 4 körben aktív, de utána az idegrendszer elégtelensége miatt meghal.
111 – 116	Ütés a fegyverforgató kéz könyökére. Kar használhatatlan. Kábultság 5 körig.
117 – 119	Oldalütés összezúzza a mellüregget. Az áldozat elterül és 3 körön belül meghal.
120	Ütés a mellkasi területre. Szív megsemmisül. Azonnali halál, +25 ÉP.

van, ezért a négy látható ork dob mentődobást. Minden orknak 70-et vagy annál nagyobbat kell dobnia, hogy megússza. 15, 79, 81, 16 – két ork a földre zuhan, hortyogva. Most következnek a löfegyverek, ez párhuzamosan folyik. Galadhil a két álló ork bármelyikét célba veheti, hiszen azok még nem bocsátkoztak közelharcba. Az eredmény 97 – ez azt jelenti, hogy újból dobhat, és ezt hozzáadhatja az előzőhöz. 66, tehát a végső eredmény 97+66+21 (Löfegyver Támadás Bónusza (TB)) -25 (ork Védekezés Bónusza (VB))=159. Kikeresve a Hajító-löfegyver Támadási Táblázatból, az ork 27 életpontot veszített, plusz kapott egy 'E' kritikus találatot. Galadhil 71-et dob, mivel az 'E' kritikus hatásból a dobáshoz +20-at kell hozzáadni, az eredmény 91, ami azt jelenti, hogy ha a célpont nem visel sisakot, azonnal meghal (a nyíl átlötte a fejét). Szegény ork fején nem volt sisak, így már ő sem jelent további gondot a csapat számára.

Tüzel a bokorban rejtőző ork. A szimuláció párhuzamos jellege miatt akkor is lehetővé volna, ha Galadhil őt ölte volna meg. Mivel nem céltott egy körig, -10-zel kell dobnia. 43-at dob, a lövedék közelében sem járt az elmélyült varázslónak. Következik a közelharc. Bali jön elsőként, mert az ő M&M-je a nagyobb. 45-öt dob, így 45+84 (TB harci kalapáccsal) -25 (ork VB-je) = 104. Kikeresve az Ütőfegyverek Támadási Táblázatának „semmi” (nincs páncél) oszlopából, azt kapjuk, hogy az ork 12 életpontot veszített, és kapott egy 'C' kritikus hatást. A Kritikus Zúzódás Táblázatban 64-et dobva azt kapjuk, hogy az ütés összezúzta a célpont pajzsát. Az orknak szerencsés-

	szint	M&M	életpont	páncél	VB	TB	TB/löfegyver
Bali	3	+15	86	lánging	35	84	14
Galadhil	3	+5	61	nehéz bőr	35	86	21
Lamalas	3	+20	22	nincs	10	5	25
ork	1	+10	35	nincs	25	35	20

je volt, hogy pajzsot viselt – egyébként eltört volna a bal válla. Mindenesetre, pajzs nélkül a VB-je 0-ra változott. Most ő támad vissza. 13-at dob, nem talált.

4. kör. Az orkok helyzete kilátástalanná vált: a bokorban rejtőző döböntөнen látja, hogy az előző pillanatban előrontó négy társa közül már csak egy van talpon. A legbölcsebb, amit tehet, hogy gyorsan elslisszol a sűrűben. Az úton álló orknak már ennyi esélye sincs: akármit is csinál, a következő körben valószínűleg meg fogják ölni (Galadhil kardot ránt, és ő is csatlakozik a közelharcba), így harcol tovább.

1. A fenti dobások mind százalékkockával (két tízoldalúval) történtek.

2. A Védelem Bónusz elsősorban a karakter ügyességéből, a pajzsából (ha van pajzs, +25) és a varázspáncélok pluszából jön össze. Maga a páncél nem ebbe számít, hanem a sebzés értékébe. A páncél típusától függ, hogy egy adott támadás eredmény mekkora sebet okozott. Általában, páncélban már kisebb támadás értékénél is sebződik a célpont, mivel nehezebben tud félreugrani, viszont ugyanakkora támadás értékénél a páncélt viselő jóval kevesebbet sebződik, mint a páncélatlan.

3. A fegyvereknek nincs külön sebzése megadva, viszont a jobb fegyverek bónuszt kapnak a támadásra, így a sebzésük is nagyobb lesz.

4. Az összeadó (ún. nyitott) dobásokból és a kritikus ütésekkel úgy tűnhet, hogy a karakterek sokkal halandóbbak, mint más játékokban. Ez azonban nem igaz, mivel erős ellenféllel szemben a Támadás Bónusz (TB) egy része is felhasználható védekezésre, támadás helyett, így szinte nullára csökkenthetjük a végzetes támadás esélyét. Másrészt, a páncélzatok a kritikus ütések legtöbbjéről megvédnek (a varázsló, aki nem viselhet páncélt, pedig ne kerüljön közelharcba). És ha a legrosszabb bekövetkezett, a halálból, illetve a 'halál kapujából' való visszaráncigálás sem olyan bonyolult, mint hinnénk.



1991

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK 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

Rejtvény

Drága Rejtvényfejtők! A most kisorsolt rejtvény helyes megfejtése Shadowrun volt. A Shadowrun alapkönyvet Varga József, egri olvasónk, a 10 ingyenfordulót a TF-en Matuszka István, budapesti olvasónk nyerte. A mostani rejtvény megfejtése AD&D-beli varázslat neve angolul. Írd fel a helyes megfejtések melletti betűket, ezek adják a megfejtést. A jó megfejtők között kisorsolunk egy Forbidden Lore Boxed Setet és 10 ingyenfordulót a TF-en. Ne felejtsetek el az igazoló szelvényt felragasztani a levelezőlapra! A megfejtéseket 1994 február 25-ig küldjétek be valamelyik lent látható címünkre!

1. Melyik fajjal nem lehet játszani Shadowrunban az alapkönyv szerint?

- A) troll
- H) tünde
- M) gnóm
- Q) ork
- T) ember

5. Ki a mágia és a pénz istene a Túlélők Földjén?

- C) Fairlight
- I) Jockey Ewing
- L) Dagobert McChip
- M) Mordenkainen
- T) Loki

2. Hogy hívták Tyr varázsló királyát? (Dark Sun)

- A) Kalak
- E) Hamanu
- N) Rikus
- O) Troy Denning
- S) Andropinis

6. Az alábbiak közül melyik élőhalott szív szintet érintéssel?

- B) ghost
- J) vámpír
- N) szellem
- U) lich
- W) ju-ju zombi

3. Melyik szörny ölte meg Fehér Kelduint?

- G) sullár
- L) tarrasque
- R) karmos tankány
- X) vémarancs
- Y) trollfa

7. Egyikük nem lehel lángot, melyik az?

- A) kék sárkány
- C) tűzgőte
- D) pokolkutya
- K) vörös sárkány
- R) pirohidra

4. Melyikük Barovia ura? (Ravenloft)

- A) Tara Kolyana
- H) Victor Mordenheim
- I) Strahd Von Zarovich
- M) Frantisek Markov
- V) Harkon Lukas

8. A következő lények közül melyik fajból nem került ki Ravenloft birtokú?

- F) lich
- I) rakshasa
- L) szellem
- R) kétfejű troll
- T) vámpír

Címünk

Budapest Business Kft.
1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.

Odin Fantasy Bt.
1680 Budapest, Pf. 33.

TM

Középfölde

Középfölde szerepjáték második kiadás

TM

egy játék mind fölött

szerelijáték, mely a legnépszerűbb
fantasy világban játszódik

1994 tavaszán
megjelenik magyarul



FIR MAN O'G



F959

CARL SARGENT & MARK GASCOIGNE