

120 FT

# BIBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIÁTÉK MAGAZIN

1994. ÁPRILIS • III. ÉVFOLYAM 4. SZÁM



**EARTHDAWN**

**ÚJ RAVENLOFT BIRTOK**

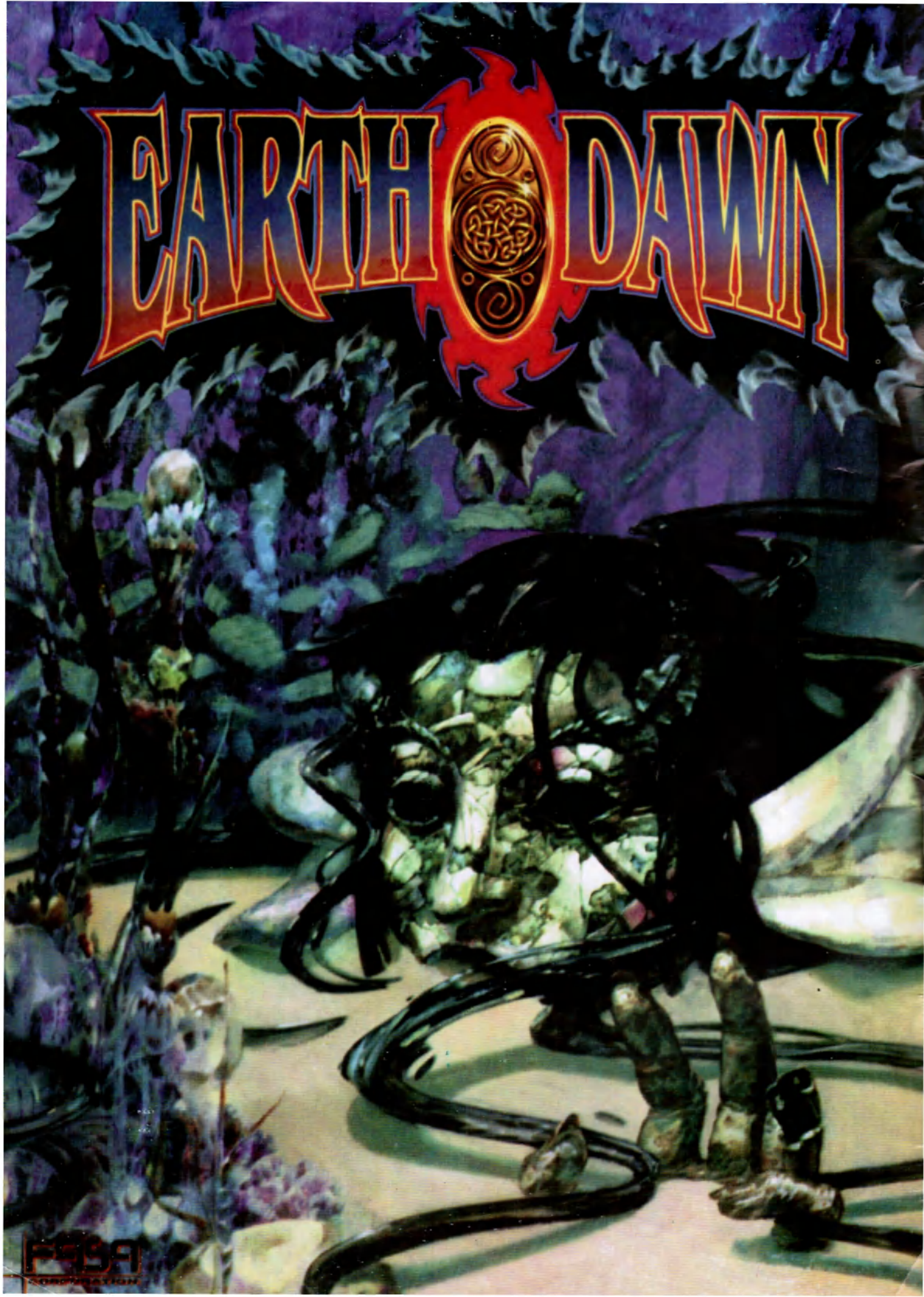
**ÁPRILISI BOLONDSÁGOK**

**SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA**

+4 OLDAL Középföldé  
(MERP) melléklet



# EARTH O DAWN



Kedves Olvasó!

Szomorú hírrrel kell kezdenem: a Bátorhold utolsó számát tartod a kezvedben. Lapunk nincs többé, a jóslat, miszerint nem húzzuk már sokáig, beteljesedett. Annak idején, '92 őszén nagy lelkesedéssel és világmegváltó tervekkel indultunk. A kis gárda, ami azóta is a szerkesztőség alapját képezi, elszánta magát, hogy mindenáron kitart a lap mellett.

Az eltelt másfél év alatt feltűnő változásokon ment át a Bátorhold. Tapasztaltabbak lettünk, komoly kapcsolatokat építettünk ki a külföldi szerepjáték cégekkel, megismertük az újságkészítés minden csínját-binját. A kezdetek kezdetén mindannyian szerelmünkéért kezdtük a lapot, a szerelem lángja mára már csillapodott valamelyest, komolyabbá, érettebbé lettünk. Most mégis szomorúan állunk Magyarország első szerepjáték magazinjának sirja felett. Engedtessek meg nekem, hogy búcsúbeszéd helyett François Villon egy verssorával zárjam le a Bátorhold történetét.

„Az őszi sárban már magamban járok,  
s lábam nyomában a Kaszás útet,  
hajam deres lett és az utcalányok  
másnak mutatják már a mellüket,  
s a csillagok is már fakóbban égnek,  
mint egykor égtek, mikor este lett:  
ajánlom bűnös lelkemet az égnek,  
s az út sarának vézna testemet.”



Üdv Kedves Olvasó!

Sajnos jó/rossz hírt kell közölnöm: a Bátorhold mégsem szűnik meg. A fenti szöveget egy Április Bolondja névre hallgató, akasztófa-humorú, enyhén illuminált illető pötyögte be. A szerkesztőségi ülésen végül is engedélyeztük, hogy részt vegyen e havi munkánkban – s ez felettebb nagy ostobaság volt. Bizony, a Bátorhold összes tagját bűvös hatalma alá kerítette, s így nem egy olyan cikket olvashatsz a mostani számunkban, mely erősen hajlik a „marhaságnak” nevezett irányzat felé. Az olyan cikkektől, amelyek mellett egy csörgőcipkás, vigyorgó manótlátsz, ne várj semmi értelmeset.

Más tekintetben is rendhagyó az április Bátorhold. A nemrég megjelent, várva-várt MERP-hez, a Középfölde Szerepjátékhoz közlünk plusz négy oldalnyi kiegészítő anyagot, a játék újdonsült rajongóinak kedvéért. Régi álmunk vált valóra e játék megjelenésével: ledől a szerepjáték elterjedésének legnagyobb akadálya, nem kell többé a szájhagyományra vagy rossz minőségű fénymásolatokra támaszkodnunk, ha játszani akarunk. A MERP megjelenésével a hazai rajongók színvonalas és rendkívül kidolgozott szerepjátékrendszerhez juthatnak, mely már kiállta az idő próbáját. Reméljük, hamarosan a MERP első kiegészítő kiadványáról is beszámolhatunk lapunk hasábjain.

Továbbra is szívesen fogadjuk véleményeket, kritikáitokat a lappal kapcsolatban: írjátok meg, mi tetszik, szerintetek min kellené változtatni! Előre is köszönjük!

Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiteket Konczné Kampfner Zsuzsánál tehetitek fel, a Budapest Business Kft. telefonszámain.

Azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: **Computer Garázs** (Debrecen, Lőrántffy u. 2.), **Illés Gyula könyvesbolt** (Budapest, VI. ker., Andrássy 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).

## fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 4. szám, 1994 április – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Massár Mátyas; Zvezető szerkesztő: Nádori Gergely  
Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós

Tördelő szerkesztő: Szigeti Zsolt; Technikai szerkesztő: Szegedi Gábor  
Kiadja: a Budapest Business Kft. 1072 Budapest, Nagydíófa utca 5.  
Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320; Fax: 121-3797

Grafikák: Bójthe Csaba, Csikós György, Cziráki Gergely, Fischer Tamás,  
Mátéfy Szabolcs, Lipták László  
Külső borító: Angus McBride

Készítette: Kópia Kft. Felelős vezető: Lichtenberger Tibor  
Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál. Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.  
Terjeszti a Magyar Posta, a Budapest Business Kft., a Hírker, az NHRT, az EXTRA Hírlap Nagykereskedelmi RT. és a Passz Újság Kft.

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 MERP az Iron Crown Enterprises, az AD&D és a Ravenloft a TSR Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt., a Macho Women with Guns a Blacksburg Tactical Research Center, az Earthdawn a FASA Corp. védjegye.

A krónikás ..... 2

Quentin utolsó novellája

A Bölcs tanácsai ..... 5

Sylvia Theomer, a Bölcs válaszol kérdéseinkre

MERP ..... 6

Hogyan készítsünk kalandmodult?

A Fekete Druida ..... II

Új Ravenloft birtok

Levelezés ..... 14

Maci sörrovata

Galéria ..... 15

Macsó nők muskával

Hagyaték ..... 16

Earthdawn novella

Earthdawn ..... 21

Szerepjáték ismertető

Beszélgetés ..... 23

Louis Prosperivel, az Earthdawn egyik tervezőjével

Mitológiai ABC ..... 24

A Gigászok

Setét Patkány naplója ..... 26

Az árnymanó göcsörtös bunkóval

TF 2000 ..... 29

Csillagromboló gonyolék helyett

Fogat fogért ..... 32

Nélkülözhetetlen kiegészítés az AD&D-hez

De Horri Bili ..... 37

Borzalmas éjjeli edényekről

Rejtvény ..... 40

Fejtörő – Elképzelhető nyeremények



# A KRÓNIKÁS

## II. rész (2.)

*A februári számban elkezdett, különleges jelentőségű Quentin-novella harmadik részét olvashatjátok a következő oldalakon. A múlt számban megértük, hogy leközeljünk a mű második részének befejezését, ígértünket azonban sajnos nem vállalhatjuk be: a mostani számba olyan sok anyag gyűlt össze, hogy nem tudtuk már belerakni teljes terjedelmében a hátralevő részt. Így a befejezést májusban olvashatjátok majd – a késésért mindenkitől elnézést kérünk.*

**N**em tagadom, ugyancsak megrémültem, mikor titokzatos, magát „jóakarómnak” nevező látogatóm távozása után felfedeztem ajtómon előtt a kétségkívül a látogatótól származó vérfoltokat. Rögtön az villant eszembe, hogy ezek szerint szerencsétlen férfi sebesült volt, még hozzá a vérfolt nagyságából ítélve súlyosan sebesült, így hát ápolásra talán menedékre lett volna szüksége – igen, menedékre, mert, tisztán emlékszem, azt mondta: követik. Kínzó lelkiismeret-furdalás hasított belém – mekkora hibát követtem el, mikor beteges gyanakvásomban elküldtem őt, ahelyett, hogy beengedtem volna, talán menedéket nyújtva neki üldözői elől! Miközben értelmetlen rettegésben csak saját magamra gondoltam, talán egy másik ember halálát okoztam: egy emberét, akinek, ha én nem vagyok ilyen gyáva, nem kellett volna meghalnia.

A lelkiismeret-furdalással természetesen a tehetetlenség rettenetes érzete is együtt járt: bármekkora hibát követtem is el, most már semmit sem tehetek, az idegen bizonyára messze jár. Ha nem így lenne, akkor sem tudnék hogy neki látni felkutatásának. Tudtam, hogy nem tehetek semmit, ezért inkább elhessegettem magamtól a kínzó gondolatokat – bár valamiféle rossz érzés azért bennem maradt –, s elkezdtem vizsgálgatni a padlót. Alaposabban szemügyre véve, nemcsak az ajtó előtt, hanem lejjebb, a lépcsőfokokon is fel lehetett fedezni apró, szétszórótt vércseppeket, sőt, az emelet felé, a lépcsőkorláton is volt egy nagyobb folt – bizonyára akkor került oda, amikor az idegen, hallva az egyik hazaérkező lakót, fellépett a negyedikre vezető lépcsősorra, remélve, hogy így elkerülheti a felfedezést.

Elindultam lefelé a csigalépcsőn. A vérnyomok szinte egészen a lépcső aljáig folyamatosak voltak – elszórt cseppecskék szerteszét. A lépcsőházból kiérve, a kapu felé haladva – mivel itt már kevesebb volt a fény, mint a lépcsőházban, megporosabb is volt a padló – már elég nehéz volt kivenni őket, de azért több helyen észrevehetőek voltak. Aztán elérkeztem a súlyos bejárati ajtóhoz. Még nyitva volt – mint általában, akkor sem serénykedett a házmeister, hogy becsukja –, s a résen át ki lehetett látni az utcára.

Szélesebbre tártam az ajtót és kiléptem az utcára. Nyugalmas városi éjszaka volt – távolból időnként autózúgás hallatszott, de egyébként kellemes csend honolt. Könnyű szél fúj, meglobogtatva az utat szegélyező fácskák koronáját. A levegő lehűlt délután óta, de nem lett hideg, hasonlóan kellemes idő volt, mint napközben, s egy mély szippantás a hús levegőből ugyanúgy megnyugtatott, mint reggel.

Vagy fél percig álltam kint, s néztem az utcát meg a hold fényes-ezüst sarlóját, mikor valami neszt hallottam az utca túoldaláról. Megfordultam – az egyik lámpaoszlopnál egy ballonkabátos férfi állt az oszlopnak támaszkodva. Kiszolgált keménykalap volt a fején, szájában meggyújtatlan cigaretta.

Felemelte jobb kezét, eltakarva a cigarettát. A balban öngyújtó lobbant. A láng vetette fénykörben megpillanthattam az arcát.

Visszataszító, sötét arc volt. A kiugró pofacsontok és az alacsony homlok közötti sunyi szempár pislogott, az arcból pedig mintha rücskös lett volna, távolról legalábbis úgy tűnt. De a legrosszabb a száj volt – valami sebesülés vagy születési hiba miatt szájának bal széle felfelé húzódtott, részben láthatóvá téve ezzel a fogínyt.

A láng elaludt. A férfi megszívta cigarettáját – a parázsló cigarettavég felizzott –, s úgy tűnt, engem néz merőn. Aztán kifújta a füstöt, és elindult az utca túlsó vége felé. Lassan, bicegve járt, a koszos ballonkabát szárnyai meg-meglibbentek bokája körül.

Megborzongtam. Sietve visszaléptem a házba és becsuktam az ajtót.

Amikor kattant a zár, kaptam észbe, hogy pont azt felejtettem el ellenőrizni, amiért kimentem: tudniillik hogy vannak-e az utcán is vérnyomok. Most már mindegy – gondoltam –, ha voltak is, valószínűleg már úgyse látszanak, befújta őket a por, elkenték az arra járók. Vagy ha mégsem, azzal sem érek semmit: házáig úgysem követhetem a látogatót (ha lehetséges volna, sem tenném így ének idején). Legjobb, ha visszamegyek a házba és megnézem, milyen papírokat hozott nekem, ahogy ezt tenni akartam, mielőtt a vérnyomokat felfedeztem.

Már épp visszaindultam volna, amikor ajtónyikordulást, majd kulcscsörgést hallottam, s a lépcsőház felől előbotorkált Barnardal, a házmeister. Valószínűleg megint nyakára hágott egy üveg whiskynek, mondtam magamban, miközben figyeltem, ahogy – kezében egy nagy kulcsosomóval – bizonytalan léptekkel felém igyekezett.

– Szabad lesz... a kaput... szeretném... ehhh... becsukni... – szaggatottan törtek fel belőle a szavak.

Félreálltam, hogy hozzáférhessen a zárhoz. Arca elé emelte a kulcsosomót és remegő kezével nagy nehezen kitérta a temérdek kulcs közül a zárba való. Egyik kezével az bal oldali ajtószárnak támaszkodva megrángatta a kilincset, hogy helyén van-e a zár nyelve, aztán beleillesztette a kulcsot a nyílásba és addig csavargatta meg húzogatta, amíg sikerült ráfordítania. Mikor ezzel megvolt, elindult vissza, a lépcsőház aljánál lévő odújába.

– Elnézést – léptem elé –, nem látott véletlenül valakit félórával ezelőtt bejönni a kapun?

Rámnézett vérekes szemével, s vagy fél percig szólanul, pislogva bámult rám. Zavaros tekintetéből látszott, hogy nehezen sikerül felfognia, mit akarok tőle.

– De... a... Mr. Swan a másodikról... – kezdte lassan. – Vagy az... délután...? – ráncolta szemöldökét. – A ga... nem t’om.

Elnézett a vállam fölött, úgy tűnt, mintha erősen próbálna visszaemlékezni valamire, de mivel nem mondott semmi többet, udvariasan elköszöntem (a fickó tudomást sem vett róla), és a lépcső felé indultam.

– A... kereste az a...

– Tessék? – fordultam vissza.

– Aszonta az... a ferde szájú, hogy ha... izé... valaki, na... keresi magát, akkor izé... hogy a... mondjam meg neki... mer’ hogy... – Elhallgatott.

– Kicsoda?

– Má’ nem t’om... motyogta, és elballagott mellettem.

A ferde szájú!

Vajon csak az ital beszél belőle, vagy tényleg odament valaki hozzá, hogy kémkedjen utánam? Nem véletlen hát, hogy az a visszataszító külsejű fickó épp ez előtt a ház előtt állt, mikor kimentem? Beigazolódott volna hát sejtésem: mégsem sikerült a rendőrségnek elkapni az egész bűnbandát, és most utánam kutatnak?

Örökké félelemben kell hát énem?!

Feldúltan siettem fel a harmadik emeletre, s lakásomban visszatérve azonnal bezártam és elreteszeltam a bejárati ajtót, aztán magamhoz vettem a titokzatos látogató által itt hagyott iratokat. Átvágtam a teljes sötétségbe borult lakáson, bementem dolgozószobámba, s felkapcsoltam az íróasztali lámpát.

Leültem. A lámpa fénye bevilágította az asztalt, de a lakás többi része továbbra is sötétségbe burkolózott. Úgy éreztem magam, mintha egy kis bolygó lennék az űr sötétségében.



A papírköteg – a látogató elmondásának megfelelően – egy jegyzetfüzetből sitelve kitépelt papírfecnit és két borítékot tartalmazott. A papírfecni ez állt alig olvashatóan, ceruzával odafirkantva:

## Downhill 17b I Sanders

Ez hát a látogató címe. Nem tudtam pontosan, hol lehet, de rémlett, hogy valamelyik munkásnegyedben van egy „Downhill” nevű utca.

A fecni alsó csücskén valami vörös maszat is látszott. Nem kellett sokat töprengenem, hogy rájójjek, mi lehet. Gyorsan összehajtottam félretettem a papírdarabot.

Elővettem a borítékokat. Az egyiket a nevem állt halvány gépirással, a másik jeltelen volt. Először ezt vettem kézbe – emlékeztem, erről mondta azt az idegen, hogy „örizzem meg”. Le volt ragasztva. Kinyitni nem akartam (valószínűleg nem nekem szól, gondoltam). A lámpa elé tartottam – valami számlának vagy hasonlónak tűnő vékony papírlap volt benne –, aztán ezt is félretettem.

Utoljára maradt a nekem szóló levél. Kicsit remegett a kezem, amikor felvágtam a borítékot – lehet, hogy most derül fény minden eddigi titokra? Lehet, hogy új fejezetet nyit ez az iromány az életemben?

Négy lapot találtam benne, mündegyiken gépirás. A lapoknak csak az egyik oldalán volt szöveg, de ott sűrűn gépelve, mintha olyasvalaki írta volna, aki sietve bár, de rengeteg dolgot akar elmondani egyszerre.

Az eredeti levél sajnos már nincs a birtokomban, ezért kénytelen vagyok emlékezetből felidézni a levél szövegét. Így nyilvánvalóan csak halvány utáztatást olvashatják majd az eredetinek, nem lesz benne a tűz és lelkesülés, ami annak soraiból áradt. Bizonyára azt az érzetet sem sikerül majd beleolpnom az utáztatba, hogy egy tudásban, bölcsességben messze a közönséges emberek fölött álló valakinek a szavait olvassák, de azért a tartalom nagyjából egyezni fog.

„Tisztelt Richard A. Quentin úr!

Először is bocsássa meg, hogy – a szabályokat felrúgva – nem írok címet a levélre: nem akarom kockáztatni, hogy ha levelem illetéktelen kezekbe kerül, lakhelyem ismertté váljék nemkívánatos személyek előtt.

Engedje meg, hogy bemutatkozzam: Howard Phillips Lovecraft vagyok. Talán hallott már rólam – író vagyok, akárcsak Ön. Érdeklődési körünk hasonló, hiszen Ön is a különös, a háborzongató fogta meg. Úgy vélem, írásai figyelemre méltóak; különösen a Szentségtelen Alkony\* fogott meg, dacára, hogy talán ez a legkevésbé ismert alkotása.

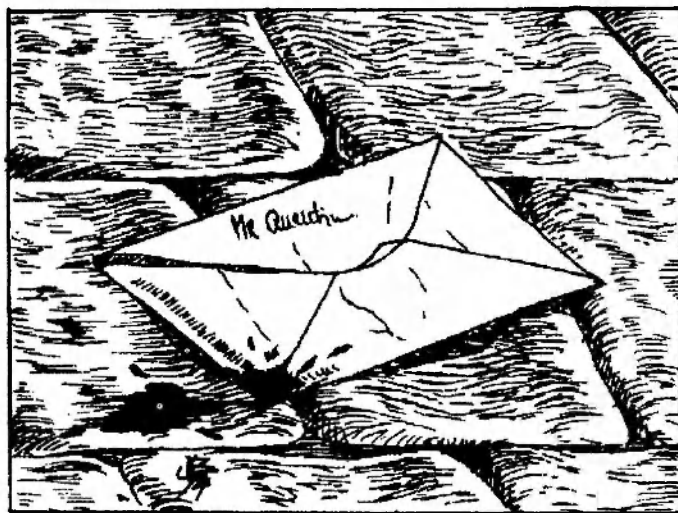
De ezúttal nem szakmai kérdésekben írok, hanem egészen más, fontosabb ügyben.

Azzal kezdem, hogy tisztában vagyok vele, mit élt át az utóbbi hetekben. Tudom, ez hihetetlennek hangzik, de kérem, előbb hallgasson végig, hamarosan mindent megmagyarázok.

Tudom, milyen sokkot okozott az élmény, hogy szembesülnie kellett az elvetemült emberáldozatokkal – s velük együtt az élet egy sötétebb oldalával. Nem közönséges megrázkódtatás az, amit árélt, mert nem közönséges rablógyilkosok vagy elmebetegek voltak, akikkel összeakadt. Ezek az emberek tudták – tudniuk kellett –, miéle titkokat rejt a rettenetes IVON KÖNYVE, és képesek voltak megszervezni fondorlatos elrablását. És nem a pénzhűség vezérelte őket – ők a TUDASra vágyakoztak, amit a borzalmas kötet rejt. Sötét erők feletti hatalomra áhítoztak, oly erőkre, melyek ellen hatástalanok gyarló földi eszközeink.

Ön mindezt nem tudhatta ugyan ilyen pontosan, de sok dolgot sejtett. És rá kellett döbennie általuk, hogy a biztonságosnak álcázott mindennapok mögött olyan dolgok rejtezhetnek, melyek nemcsak az illúziót zúzhatják szét, hogy a világ nyugodt és kiegyensúlyozott, hanem magát életünket veszélyeztethetik.

Ez félelemmel töltötte el: minden nap rettegvé lépett ki az utcára, borzalmas volt minden ébredés és nem tudta, mihez kezdjen, mert úgy érezte, csapdába került. Kérdéseket tett fel magának szüntelen, kérdéseket, melyekre hasztalan keresett választ. Súlyos kérdéseket, melyek könnyen megbonthatják az ép elme szövődését. Egy időben engem is minden nap, minden percben hasonló s még nagyobb kételyek és félelmek gyötörtek – én ugyanis évekig kutattam tudatosan a szerzetek és hitük után; s nem kívánom senkinek, hogy ugyanazt végig kelljen szenvednie, mint nekem. Több olyan kötetet olvastam, mint az Ivon Könyve, sőt, még borzalmasabbakat is – talán elég, ha csak a leírhatatlan NECRONOMICONra utalok.



Elém megrendült, de szívem megedződött e kutatás során – melynek történetét művéim őrzik – s egy idő után elmúlt belőlem a félelem. Sokfelé jártam a világban – olyan helyeken, melyekről nem szoktak útinaplót vezetni az arra járók. Európai és egyiptomi útjaim felbecsülhetetlen értékű ismeretekkel és tanulságokkal szolgáltak; olyasféllekkel, melyek egy közönséges embert talán kibillentettek volna lelki egyensúlyából. Eme élményekkel kapcsolatban talán elég csak annyit, ha elárulom, hogy ha nem is a New England-i partvidéken, de INNSMOUTH kísértetvárosának városának és a démoni DUNWICH-nek is VAN VALÓSÁGOS ALAPJA, nem beszélve több más, a történeteimben szereplő vidékekről és LÉNYRŐL.

Nem láttam, nem láthattam mindent. De amit igen, az elég volt, hogy hazatértemkor mindennél szilárdabb legyen bennem az elhatározás: küzdenem kell, amíg erőmből telik – küzdeni a romlottak ellen, akik az emberiség életére törnek.

A rettenetes tiltott könyvek nem hazudnak: szertartásaik nem pusztán borzalmas, kegyetlen vajákos hókuszpókuszok és a sokat emlegetett vérivó istenek sem egyszerűen egy bomlott elme szüleményei. MERT LÉTEZNEK, ÉLŐK ÉS VALÓSÁGOSOK AZ ELHALLGATOTT MÍTOSZOK BORZALMAI, melyek a történelem homályából eszmélése óta kísértik az emberfajt. Ismernie kell e mondaciklusokat, hiszen szakterületéhez tartoznak. Említhetném a rosszemlékű IVON KÖNYVET is, amit ha – szerencséjére – nem is behatóan, de volt alkalma megismerni. Gondoljon vissza egy pillanatra az elátkozott kötet mondataira – gondoljon bele, hogy EZREK VANNAK, AKIK KOMOLYAN VESZIK EZEKET A TANÍTÁSOKAT, ÉS EZEK A TANÍTÁSOK NEM HAZUDNAK! El tudja már képzelni, miéle Damoklesz-kard függ a fejünk felett egy cérnaszálon? EZÉRT mondom és mondhatom, hogy veszélyben az emberfaj, EZÉRT figyelmeztetem, hogy vannak, és – ha rejtőzködve is – ki tudja, milyen sokan vannak, akik életre akarják hívni a bukott szörnyetegeket, melyek végigsöpörhetnek bolygónkon.

Ha mást nem tehetünk, legalább ellenük küzdenünk kell. Ezt róta ránk a sors. Itt kell megemlítenem az Ébredés Testvériségét. A név még semmit nem mond Önnek, de sokan vannak, akik ismerik. Sokan, szerte a világon, a tibeti kolostorok mestereitől az afrikai fehér mágusokig. Legfeljebb a név más, ahogy e szövetséget nevezik. Mindannyian tisztában vannak azzal, amit leírtam (s még többel), s céljuk is egy: megmenteni az emberiséget, ha még lehet.

Megígérem, hogy választ adok, honnan tudom, mit élt át az elmúlt napok alatt. Nos, nem hiszem, hogy ez utólag segíteni fog, de jobb, ha megtudja, hogy nem volt egyedül. Van egy nagyon jó barátom Bostonban, akinek nem kerülte el a figyelmét az Ön kálváriája. Az Ivon Könyvének erről a darabjáról régóta tudtunk. Hogy miért került az Ön kezébe a kötet a könyvtárban, nem tudjuk, bizonyára egyszerű figyelmetlenség volt. Ellopása minket is váratlanul ért, de amint megtörtént, megpróbáltunk megmenteni mindent – Önre is figyelni kezdtünk, mert tisztában voltunk vele, hogy veszélybe került. Azon a szörnyű éjszakán is a közelben volt az illető, akit említettem, de sajnos késve érkezett – elvesztette az Ön nyomát, s már nem tudta figyelmeztetni Önt, így a tragédiát sem akadályozhatta meg. A feljelentés és a bűnösök leleplezése – mellyel az ügy részben lezárult – azonban már neki köszönhető.

Láthatja tehát, hogy erőfeszítéseink nem gyarló, elveszett próbálkozások. Az emberáldozók börtönbe juttatása már önmagában nagy dolog, de ennél sokkal fontosabb eredményeink is vannak.

\* Utalás Quentin *Unhallowed Twilight* című, 1935-ben megjelent horrorregényére (eredeti címlapja a következő szám belső borítóján lesz látható, a *Morrison's Encyclopaedia of American Literature* c. lexikon Quentinről szóló szócikkével együtt).



Hogy végre révbé érjek a hosszú és körülményes levél után, rátérek arra, amiért voltaképpen tollat ragadtam.

Segítsen nekünk. Segítsen, hogy minél kevesebb ember kerülhessen olyan helyzetbe, mint Ön. Felesleges félve elbűjnia – mi meg tudjuk védeni, de szükségünk van eszére és erejére. Ha már megverte – vagy megajándékozta – a sors azzal, hogy felnyitotta a szemét, használja ki az alkalmat. S ha néha nehéz és gyötrelmes lesz is élete, azzal térhet majd nyugovóra, hogy volt miért élnie ezen a Földön.

A legnagyobb tisztelettel

Howard Phillips Lovecraft''

Az utolsó sorok elolvasás után nagyon sokáig ültem a karszékben. Még mindig csak az íróasztali lámpám világított; fénye időnként meg-megrebbent. Pár perc múlva aztán előredőltem, letettem és kisimítottam a levelet, majd összehajtogattam és óvatosan visszacsúsztattam az asztal közepére helyezett borítékba. Tekintetem az órára rebbent: éjjel egy óra volt.

Eloltottam a lámpát – hirtelen betakart a feketeség – és vártam, amíg szemem hozzászokott a sötétnek. Mikor már ki tudtam venni a bútorok árnyait, felálltam és a nagyszobába mentem.

Az ablakon besütött a holdfény. Az óra ketyegését hallgattam, miközben az ablakhoz ballagtam és – akárcsak reggel – szélesre tártam az ablaktáblákat. Behunytam a szemem és mélyet lélegeztem. Most, hogy végére értem a levélnek, furcsa, csendes nyugalom ömlött végig rajtam. Nem éreztem többé azt a félelemmel vegyes, remegő izgatottságot, ami korábban minden percemet kitöltötte. Az sem rettentett már meg, ha eszembe jutott, hogy még mindig veszélyben vagyok, és visszagondoltam a kémre, aki az utcáról figyelt.

Talán így van jól. Talán eleve elrendeltetett életünk, s azt a feladatot szabták ránk, hogy világunkért küzdjünk.

Valóban felnyílt volna a szemem? Érettebb lennék? Még éreztem a megrázkódtatás tépte sebek sajtását, de készen álltam rá, hogy elinduljak a sors által felkínált új ösvényen, ismeretlen tájak felé.

Készen állok. Küzdeni fogok, s azt hiszem, lesz erőm a küzdelemhez.

((most már valóban a] vége következik)



1991

## FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET.

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények  
játékkönyvek

AD&D és más szerepjátékok  
kalandmodulok

4-6-8-10-12-20 oldalú dobókockák  
karakterlapok, művészeti albumok  
figurák, modellfestékek, társasjátékok  
poszterek, matricák, ajándéktárgyak  
egyéb kellékek

Új: angol nyelvű Tolkien, Lovecraft  
és Star Wars regények

Star Wars modellek

AMAZING ENGINE – új szerepjáték

# EZT LÁTNI KELL!

BUDAPEST, 1036

LAJOS U. 40.

T: 250-4157

NYITVA:

H-P: 10-18

Szo: 10-14







# A Bölcs tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer!

Kezdjük Massár Mátyás, budapesti olvasónk kérdéseivel:

*Ha Cthulhu elé tükröt tartunk, veszt-e sanity pontot?*

Sajnos nem vagyok túl járatos ebben a témakörben, de azért elkezdtem nyomozni. Ennek során annyi borzalmas rémél és rémséges borzallal ismerkedtem meg, hogy jelentősen csökkent az amúgy is alacsony sanity pontom. Amíg ezt ki nem heverem, egy kicsit furcsa válaszokat fogok adni. Egyébként kérdéssedre a válasz nem.

*Mi történik akkor, ha egy Katasztrófa fekete pengéje (Black Blade of Disaster) belesap egy Megsemmisülés gömbjébe (Sphere of Annihilation)?*

Gyakori problémával állunk szembe. Ez a varázslat és varázstárgy minden anyagot megsemmisítő antianyag. Még nem próbáltam ki, de szerintem kölcsönösen kioltanak egymás mágikus erejét. Persze az is lehet, hogy a Megsemmisülés gömbjének semmi baja nem lesz. Vagy esetleg a penge az erősebb. Előfordulhat, hogy taszítják egymást. A mesélőnek kell eldöntenie.

Egy páncélos fickó küldte a következő kérdést, a Gyalog galopp című filmből:

*Milyen alakú általában egy fantasy világban lévő bolygó?*

Már régóta tudjuk, hogy a bolygók banán alakúak. Amikor kiadták a *Spelljammet*, kiderült, hogy ez nem fedi teljes mértékben a valóságot. A Föld sokkal jobban hasonlít egy kókuszdióhoz, mint egy banánhoz. A tudósok huzáravágással oldották meg a hibát: kicserélték az értelmező szótárban a banán és a kókuszdió alatt található szöveget. Óriási égés lett volna a tévedésüket beismerni. Valójában a banán az a kemény héjú gyümölcs, amelyiknek kókusz íze van, a kókuszdió pedig banán alakú.

Szigeti Zsolt, Budapestről juttatta el hozzám kérdését:

*Ha egy követ, ami mindig kő volt, hússá változtatunk, akkor mi dönti el a hús minőségét? Miből lesz csirkenyak és miből libamáj? Romlott lesz vagy ehető?*

A kő értéke alapján lehet mindezt meghatározni. Mellékelek egy kis táblázatot:

Érték	hús
1 ezüst alatt	romlott tyúkbél
1-10 ezüst	ehető (?) tyúkbél
1-10 arany	csirkecomb
11-100 arany	rántott csirkecomb
101-1000 arany	rántott csirkecomb, sült krumplival és ketchuppal
1000 arany felett	ilyen értékes követ minek változtatsz hússá?

Ennél részletesebb táblázatot is kidolgozhat a lelkiismeretes mesélő, én most csak vázlatot adtam meg.

*Miért nem hallottam még szemüveges fantasy hősről? Nekik nem romlik a szemük? Ha mégis szemüveget kell viselniük, milyen minuszuk lesznek harcban?*

Az igazi hősök Vakság gyógyítása (Cure Blindness) varázslatot használnak. A még nagyobb hősök kontaktlencsét hordanak. Amennyiben mégse tennének így, akkor 5 dioptriánként -1 támadást kapnak, maximum -4-ig, de ha van Vakharc (Blind Fighting) képzettségük, akkor feleződik a büntetés.

Hancu kérdései:

*Ha valakit egy átkozott övvel nővé változtatnak, akkor automatikusan csökken az intelligenciája, vagy dobni kell rá? Fordított esetben nő az IQ?*

Lányoknak: Te aljas piszok, áragatlan tuskó! Hogy lehet ilyen kérdést feltenni?! Mindjárt felrobbanok dühömben. Szerencséd, hogy nem küldtél válaszborítékot, mert a Halál Szimbólumával (Symbol of Death) küldtem volna vissza. Soha többé ne merészelj koszos leveleiddel zaklatni!

Füeknek: Nem feltétlenül csökken. Erre az esélyt a következő módon kell kiszámítani: az áldozat életkorából kivonjuk a szintjét. Ha ez pozitív szám, akkor csökken. Ha negatív, akkor túl tápos a karakter, ezért szintén csökken. Az első esetben 2d3-mal, a másodikban 4d8-cal. Nem emberi karaktereknél a maximális életkor várható értéke alapján emberi évekké kell átszámolni a kort. Ha nő változik férfivá, akkor nem nő az intelligenciája, mert ez átkozott varázstárgy, nehogy ezzel is tápolhassatok. A tárgyról a pontos leírást megette a macska, így nem tudom igazamat bebizonyítani. Várom további kérdésedet.

*Lehet-e fokhagymaevés után vámpírt leheletfegyverrel támadni?*

Igen, hallottam már arról, hogy egy sárkány fokhagymát evett (ami egy kalandozó nyakában lógott), és utána szénné égetett egy vámpírt. A vámpír azonnal gázformát vett fel, és elmenekült. Nyilván a fokhagyma miatt.

*Hogyan tud borotválni egy Regeneráció gyűrűjét (Ring of Regeneration) viselő ember?*

Triviális a megoldás: addig leveszi. Persze ezzel óriási veszélyt vállal, hiszen az ellenségei minden bizonnyal figyelik lépéseit, és azonnal lecsapnának rá. Ezért van az öreg varázslóknak hosszú szakálluk.

Setét Patkány, a népszerű ghallai hős tette fel kérdését:

*Mér' üldöz engemet a sors?*

Kedves Pati! (Ugye megengeded, hogy Patinak szólítsalak?) Könnyekig meghatott szívemarkoló és lényegre törő kérdésed. Szeretted családod elvesztése minden bizonnyal nagy fájdalmat okozott, ezért kissé sötétebbnek látod a világot. Kisebbségi érzésed van, lenéznek. Társaid elfordultak tőled. Ám nézz magadba! Nem lehet, hogy benned van a hiba? Én megadom a választ: igen, te vagy a felelős mindeztért, mert te csak egy koszos árnymanó vagy, aki előbb tanult meg lopni, mint járni.

*Sylva Theomer*

## A Bölcs önkritikát gyakorol:

Pár számmal ezelőtt tévesen informáltam a Kedves Olvasókat. Ez nem tudatlanságomnak vagy rosszindulatomnak volt köszönhető, hanem sötét hatalmak próbálták átvenni elmém felett az uralmat. Tehát egy kör nem 20 szegmensből áll, mint ahogyan írtam. Az első kiadás szerint 10 szegmens volt egy kör. A második kiadásra már eltörölték a szegmens fogalmát, minden azzal kapcsolatos kifejezés csupán nyomdhiba. Mély fájdalmat és együttérzést tanúsítok azok iránt, akik bármilyen nemű hátrányt szenvedtek volna a téves információ miatt.



# Hogyan tervezzük kalandmodult?



Az alábbiakban egy rendhagyó és rugalmas Középfölde kalandmodult szeretnénk közölni. Rendhagyó, ugyanis igyekszik kiküszöbölni a legkritikusabb problémát, amely általában együttjárója a publikusan megjelenő kalandmoduloknak – vagyis, hogy a játékosok is ugyanúgy végigolvassák, mint a Játékmester. És rugalmas, mert szinte bármelyik, most induló vagy már esetleg egy ideje játszó Középfölde parti meséjébe beépíthető. A cikk első felében leírt irányelveket egyébként bármilyen szerepjátékban fel lehet használni, nemcsak a MERP-ben.

Jelen kalandmodul nem más, mint a fantasy szerepjátékok egyik legáltalánosabb alapköve – egy kincsekkel, csapdákkal és szörnyekkel teli labirintus. Ilyent minden mesélőnek gyakran kell kitalálnia, bár a komplexitás a játékosok tapasztaltságától, ravaszságától nagymértékben függ. A tényleges leírás mellett ismertetni szeretném azt is, hogy a modul hogyan épült fel, így a jövőben mindenki készíthet hasonló labirintusokat, a saját csapata részére. A kiismerhetetlenségét az biztosítja, hogy nem határozom meg konkrétan, hogy hol mi található, hanem a szörnyeket, kincseket stb. egy táblázatból a JM választja ki, az igényeinek, a játékosok erősségének és a játék helyzetnek megfelelően. Így a játékosok valójában nem tudhatják, mire számíthatnak, még akkor sem, ha végigolvassák ezt a cikket (amit, az eddig megjelent kalandmoduloknál leírtakhoz hasonlóan változatlanul nem ajánlok, kivéve, ha az illető szeretne mesélni is).



## A LABIRINTUS KIDOLGOZÁSA

A labirintus egyike az alapvető kalandhelyszíneknek. (MERP 62-63. o.) Az alábbiakban néhány ötletet szeretnék adni egy labirintus megteremtéséhez.

1.) Miért tervezték és építették a helyet eredetileg?

A legkézenfekvőbb válasz, hogy egy természetes barlangképződményről van szó, amelyet persze az évszázadok során különböző lények (óriási férgék, orkok) fúrtak-faragtak-alakítottak saját kedvükre. (Ilyen lehet pl. bárhol a Ködhegység vagy az Árnyékhegység alatt.) Az intelligensebb lények (pl. törpök) által kibővített, továbbépített járatok civilizáltabb formát (egyenes falak, széles járatok) mutatnak. Jó helyszínt jelentenek erre pl. Mória bányái. Kisebb járatrendszereket elhelyezhetünk dombok alatt, vagy épületek alatt, rejtélyes pincék/kazamaták formájában. Tágabb értelemben labirintusnak tekinthető egy – akár többszintes – építmény (torony, vár), amely a földalatti labirintusokhoz hasonlóan folyosókból és szobákból áll, és ugyanúgy tartalmazhat kincseket, szörnyeket és csapdákat.

2.) Mi történt, amittől a hely kalandhelyszínné változott?

a.) A természetes barlangképződményeknél elegendő magyarázat, hogy a járatokat bővítő/fúró lények önmagukban is veszélyesek. Egyéb esetekben, a kalandhelyszínt b.) eleve gonosz lények építették, és ezért veszélyes a behatolás, vagy c.) szerezték jó/semleges lényektől szerezték meg, d.) korábbi tulajdonosai elhagyták, és a hátramaradt csapdák ill. beköltözött szörnyek jelentik a problémát. A fentiek egyben a célok meghatározásában is segítenek (ill. ha a cél adott, kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő változatot): az a.) esetben a megismerés, a felderítés, a legenda ellenőrzése lehet a cél (lehet, hogy a kalandozók előtt senki emberfia nem járt az adott helyen!) b.) esetben egy nagyobb küldetésorozat egyik állomása, egy akadály a kalandhelyszínen, amit le kell küzdeni. A feladat lehet egy tárgy megszerzése ill. a hely lakóinak legyőzése a hosszútávú cél érdekében. Egyszeri kaland esetén a gonosz hely lakói lehetnek a környék békés lakóit fenyegető fajok. c.) esetben a hely visszafoglalása, míg d.)-nél elsősorban rég elfeledett kincsek, titkok megszerzése a cél.

3.) Jelenleg mire használják a kalandhelyszínt?

Nyilvánvalóan a szörnyek nemcsak azért üldögélnék a labirintusban, hogy egy őket lemészárló kincsvadász kalandozóra várjanak. Alacsony intelligenciájú, szervezetlen lények esetén a labirintus lakóhely/vadászterület. Magas intelligenciájú lények ill. az irányításuk alatt levő kevésbé intelligens lények (pl. orkok egy varázsló vezetése alatt) lakóhelyen kívül hódítás, fosztogatás, (álcazott formában) kémkedés vagy egyéb sötét cél érdekében tartózkodhatnak az adott helyen. Jó példák erre a törpöktől zsákmányolt gazdag mithril lelőhely kiaknázása; az elűzött bölcs tornyában, annak felszerelésével az aranycinálás titkának kutatása; a környék megfigyelése Szauron vagy valamelyik szolgájának számára; sötét erők megidézésének előkészítése.

4.) Ki vagy mi lakik a kalandhelyszínen (látogatja rendszeresen)? Ha hosszútávú kalandot mesélünk, a kalandhelyszínen lakóinak természetesen illeszkedniük kell a történet fonalához. Fontos, hogy az adott lény előfordulása az adott környéken és helyen lehetséges legyen. Ezenkívül a játékegyensúly szem előtt tartásával határozzuk meg az erejüket. Lehetőség szerint osszuk szét az ellenfeleket a kalandhelyszínen különböző pontjain, hogy a játékosoknak ne egyszerre kelljen megküzdeni velük. Egy csoport legyőzése aránylag könnyű legyen, kivéve a végsoösszecsapást. Azonban itt is, ha a játékosok megszerzik minden segítséget, és okosan játszanak, legyen 95% esélyük a győzelemre. Néhány példa kalandhelyszínek lakóira: 1-2. szintű csapatnak: 3-5 gyenge ork, 1 közepes ork (főellenség), 5-8 kisebb denevér vagy 1-2 kisebb ork kutya. 3-4. szintű csapatnak: 6-9 gyenge ork, 1-2 közepes ork és néhány craban, legalább 2 csoportban vagy 1-2 Óriáspók, 1-5 nagy kigyó, 1-3 óriás denevér. 5-6. szintű csapatnak: 10-16 gyenge/közepes ork, 1 erős ork/5. szintű varázsló, legalább 3 csoportban, kis kráken, nyivajk, troll gyerekek (tulajdonságai fele a felnőtt trollnak). (A lények teljes listáját ld. MERP 250-251. o.)

5.) Az alaprajz megrajzolása.

Itt aránylag könnyű dolgunk van, hiszen mindenkibe szorult egy kevéske építész-tervező hajlam. A játék szempontjából célszerű a labirintust úgy megtervezni, hogy a fontosabb helyszínekre (főellenség, kincs) csak akkor lehessen bejutni, ha a csapat már a legtöbb egyéb akadályt leküzdötte. A legegyszerűbb olyan labirintust készíteni, amit csak egyféleképpen lehet bejárni. Másik megoldás a további jutást úgy korlátozni, hogy a csapatnak be kelljen járnia a többi lehetséges útvonalat is. (Kulcs ill. jelszó megszerzése, kar, kapcsoló megnyomása stb.) Mindig hagyjunk több megoldási lehetőséget, hátha a partiból senkinek nem jut az észébe pont az a megoldás, amit mi kigondoltunk. A realitásra is figyeljünk oda, ha egy kastélyt tervezünk, ne csak kincseskamra legyen benne, hanem konyha, étkező, hálószobák, fegyvertár és minden egyéb helyiség is, ami egy igazi kastélyban is megtalálható. A kalandmodulhoz adott térkép csak minta, minden JM elkészítheti a saját változatát, ugyanezen táblázatok felhasználásával. A kész alaprajzról érdemes egy másolatot készíteni, ezt kapják majd a játékosok (még jobb megoldás, ha a játék közben mi rajzoljuk nekik a térképet arról a részről, amit már bejártak). A mi példányunkra ezután bejelölhetjük a különböző veszélyeket.

6.) A veszélyek (csapdák, akadályok) meghatározása.

Célszerű először is a térképünkön besorszámozni azokat a helyszíneket, ahol van valami. Ezután az adott pontot található dolgokat egy másik lapra, a referenciapont alapján írhatjuk fel.

Ajtók. A természetes/buta lények által vájt barlangrendszerekben nincsenek ajtók, de az egyéb típusú labirintusokban általában vannak. Ajtókat álcázhat illúzió (fálnak látszanak), lehetnek titkosak (ha valaki keresi, és sikeres Észlelést dob, megtalálhatja), zártak (kulcsot kell hozzáhozni), jelszóval, csapdával vagy va-



rázslattal védettek. Ha a JM azt akarja, hogy az ajtót ne lehessen betörni, legyen különlegesen erős anyagból vagy tegye törhetetlenné varázslat (ez persze egy ork labirintusban igen valószínű). Néhány tipp a jelszóval védett ajtóhoz, a jelszó megszerzésére: (valódi, a JM által készített) titkosírást/rejtvény megfejtése; találos kérdés; egy feladat végrehajtásáért megmondja valaki; különlegesen nehezen megközelíthető helyen van stb. A csapdák valódi akadályt nem jelentenek (kivéve, ha a jelszavas/zárt ajtókon való bejutást akadályozzák meg), legfeljebb a karaktereket gyengítik.

Csapdák. Csak a csapdákról akár teljes könyvet is lehetne írni, így ezek felsorolására most nem vállalkozom (talán majd egy későbbi Bőborholdban). Fontos, hogy semmiképp se alkalmazzunk biztos halált okozó csapdákat, csak akkor, ha a menekülés lehetősége könnyen kitalálható/rendelkezésre áll. (Pl. halálos méreggel bekent nyilat kilövő csapda csak akkor legyen, ha a karakterek birtokában van/megtalálható a labirintusban a mérget semlegesítő anyag/varázslat.) A csapdák legjobbjai legyen elkerülhető ésszel és odafigyeléssel. Törekedjünk az eredeti hátásokra: a csak életpontvesztést okozó csapdák egy idő után unalmassá válnak. Példákat erre nem írok, mindenki gondoljon vissza az Indiana Jones-ra és egyéb kalandtörténetekre.

Egyéb akadályok. Az ajtókon és csapdákon kívül számtalan egyéb akadályval/érdekességgel színesíthetjük a labirintust. Ilyenek például a földalatti tavak, pa-

takok, vízesések, szakadékok, melyek mélyén sav/láva fortyog, óriási gombatelepek, ősi kultúra építményei, oltárok, amelyek még mindig bírnak bizonyos mágikus képességekkel, különös szobrok és egyéb tárgyak. A lehetőségek száma szinte végtelen.

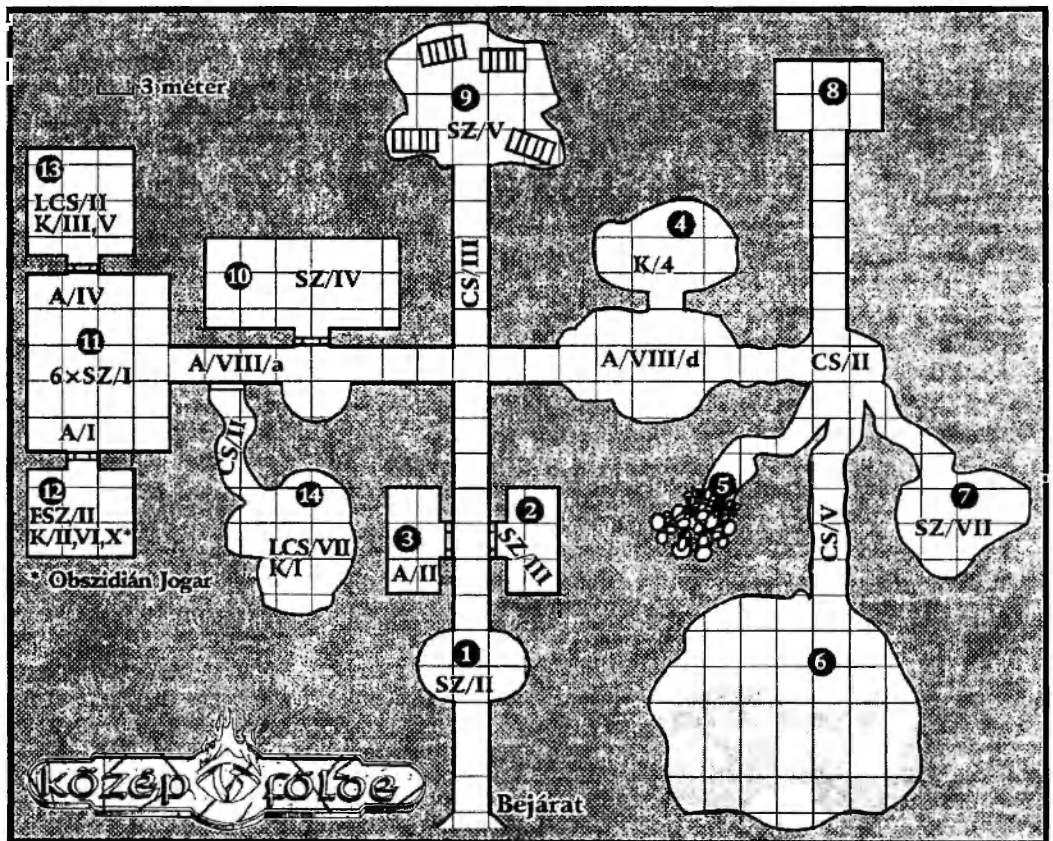
7.) Kincsek.

A kincsek meghatározása a legkönnyebb és leghálásabb feladat. Össze kell vetnünk, hogy a.) mit szeretnének a játékosok, b.) mi az, ami még belefér a játékegységnyiba, c.) mi az, ami a legjobban használható lesz a közeljövőben (küldetések, a karakterek fejlődése folyamán), d.) mi az a kincs, ami logikusan megtalálható az adott helyen. Ezek figyelembevételével olyan kincseket helyezhetünk a labirintusunkban, amely kellő sikerélményt nyújtanak és mégis lehetőséget adnak további izgalomra. A jutalomként talált kincshalom jó lehetőség arra is, hogy az elkövetkezendő kalandokhoz ötleteket adó tárgyakat/információmorzsákat helyezünk el. Pl. előkerülhet egy újabb térkép, egy átkozott tárgy, amittől meg kell szabadulni, vagy egy olyan tárgy, amely működésének megértése újabb küldetést igényel. Jó ötlet az olyan kalandsorozat, amelynek minden epizódjában egy nagyobb erejű varázstárgy egy-egy darabját (vagy a megszerzéséhez szükséges kulcsok egyikét) lehet megszerezni. Így a nagyobb kincsért arányosan többet dolgoznak a hősök.

## A LABIRINTUS FELÉPÍTÉSE

A következő oldalon táblázatok találhatók, amelyek alapján a JM egy teljes labirintust építhet fel. Bemutatok egy példa-térképet is, amelyről leolvasható, hogy hogyan használhatók ezek a táblázatok. A saját labirintusodat a fent leírt irányelvek alapján tervezd meg, és népesítsd be a táblázatokban felsorolt veszelyekkel! Sok táblázat közepén egy vonal van, ha 1-2. szintűeknek mesélsz, a vonal feletti lehetőségek közül válassz, ha 3-4. szintűeknek, a vonal alattiak közül! A lehetőségek közül semmiképp se véletlenül (kockadobással) válassz, hanem józan belátásod szerint! Elsőként azt válaszd meg, mi lesz a háttértörténet! (A példa-labirintus az 1. háttértörténethez tartozik 1-2. szintűek számára.)

Ezután a főellenség helyét határozd meg. Így helyezd el, hogy őt lehessen a legnehezebb elérni. A főellenséget az FSZ táblázatból válaszd. Helyezz el itt egy ládát (2-3 K kincsel, esetleg egy LCS csapdával). A következő feladat a főellenség eléréséhez szükséges akadályok felállítása. Légy bőkezű az A, SZ és CS táblázat lehetőségeivel. ügyelj azonban arra, hogy a nehézségek ne haladják meg a játékosok erejét és képességét. Végül elhelyezheted a „mellékvágányokat”, az olyan akadályokat, amelyek leküzdése nem feltétlenül szükséges a főellenség eléréséhez, de plusz izgalmat jelenthetnek. Ládákat 1, esetleg 2 K kincsel elhelyezhetsz egyéb helyeken is (LCS csapdával); azonban ezekkel ne bánj túl bőkezűen, és legyenek nehezen megközelíthetőek. Érdemes néhány találos kérdést vagy egyéb rejtvényt is kitalálni, amelyek megfejtése szükséges lehet/megkönnyítheti a küldetés teljesítését. Azokhoz a szobákhoz is érdemes leírást kitalálni, amelyekbe nem raktál se szörnyet, se kincset. Pl. raktár, tele szárított hússal vagy borral, börtöncella csontvázal stb.



## HÁTTÉRTÖRTÉNETEK

Ez három lehetőség, de te is kitalálhatsz bármilyen egyéb háttértörténetet.

1. Nalgurin, a vámpír lord kiszabadult ezeréves börtönéből, amelybe a valák zárták. Első ténykedése a tíz Obszidián Jogar szétosztása volt tíz ork törzsfő között. Az Obszidián Jogarok nagy hatalommal ruházzák fel használójukat, segítségükkel minden törzsfő több száz orkot tud egyesíteni a zászlaja alatt. Újabb háború fenyegeti Középföldét! Guerkhal, az egyik hírhedt ork törzsfő is útnak indult a neki járó Jogarért, amelyre pillanatnyilag néhány orkja, egy maroknyi, de hűséges csapat vigyáz. Radagast megbizta a partit, hogy szerezze meg a Jogart, mielőtt Guerkhal megérkezne a találkahelyre, majd adják át neki, hogy ő megsemmisítesse.

2. Mória bányái alatt a törpök nemrégiben új, mithrilben gazdag járatokat találtak. Kiderül azonban, hogy az új tárnákhöz vezető barlangokban egy ősi, rég elfeledett faj ütte szentségtelen szertartásait, és az átok még mindig erőteljes: gyilkos csapdák, szörnyű lények népesítik be a sötét folyosókat. A törpök az épp náluk vendégeskedő kalandozókat kérik meg, hogy segítsenek az út megtisztításában. (E mesében kevesebb a szörny, több a csapda és az egyéb akadály.)

3. A kalandozók egy elhagyatottnak tűnő faluba érkeznek. Kiderül, hogy a lakosság felemében bujkál, ugyanis a közeli dombok alatt meghúzódó régi bányákba – melyeket amúgy is sötét teremtmények népesítettek be – ork rablóbanda költözött, és éjszakánként a falut és a környékbeli tanyákat fosztogatja. A falubeliek megkérlik a csapatot, hogy segítsenek nekik az orkok elűzésében/elpusztításában.

## SZ-SZÖRNYTÁBLÁZAT

- I. nincs szörny
- II. 1 gyenge ork, örködik
- III. 2 gyenge ork, a fegyvereiket (rövid kardok) tisztogatják.
- IV. 3 gyenge ork, kockáznak (könnyen meglephetők). Pajzsaik, görbeszabályaik mellettük hevernek, az 1 kör meglepés után harcra készek.
- V. 5 gyenge ork (alszanak). „Ájultként” lehet őket támadni. Ha valaki 3 méterre megközelít egy alvó orkot, dobniá kell egy „Nagyon nehéz” lopózkodást (az orkok éberen alszanak). Amennyivel kevesebb az eredmény 100-nál, annyi plusszal dob az ork egy „közepes” észlelést. Ha sikeres, felébred és ordít. Ha egy orkot sebzés ér álmában (és nem hal bele) ordítani kezd, és az összes ork felébred.
- VI. 1 gyenge ork, éppen egy kis ork kutyát „idomít” (ver). Ha megtámadják, a kutya az ork oldalán harcol (félelmében).
- VII. 5-6 kisebb denevér alszik itt, a plafonról csüngve. Ha megzavarják őket, rémülten kirepülnek, de ha megtámadják, kétségbeesetten védekeznek.
- VIII. 5-6 kisebb denevér lapít itt. Mindnyájan egy mérges gombafajtából ettek, ezért most természetellenesen agresszívak. Ha valaki megzavarja őket, megtámadják, rátapadnak, harapják, amíg ők vagy áldozatuk el nem pusztul.
- IX. Majdnem az egész terem pókhálóval van beszóve. 3-4 nagy pók támad a behatolókra, ha megzavarják őket.
- X. 2 élőhalott kutya. (szint 1, seb: lassú, ép: 35, páncél: láncing, VB: 25, TB: 40, nem hatnak rá a mentális és hideg varázslatok) A kutyákból (talán sok száz évvel ezelőtt) gazdájuk élőhalott szolgálokat csinált. Azóta is gondolkodás és értelem nélkül védik ezt a sötét zugot, ahol a gazdának már porhüvelyét sem találni...

- I. nincs szörny
- II. 2 gyenge ork, örködik
- III. mint III. fent, csak 2 közepes orkkal
- IV. mint fent IV., csak 5 gyenge orkkal
- V. 6 gyenge ork foglyokat kínoz. Könnyen meglephetők, de a foglyok annyira le vannak gyengülve, hogy komoly segítséget nem jelenthetnek.
- VI. 5 craban pihen és tollászódik a földalatti fészkekben (ők az orkok hírvivői). Bár a crabanok rosszabbul repülnek a barlangfolyosón, támadás esetén legalább egy mindenképp megpróbál hírt vinni a barlangban tartózkodó szövetségeseiknek.
- VII. 2 ork 3 nagyobb kutya idomításával foglalkozik.
- VIII. Az egész helyiséget pókhálók szövik be, némelyik kötélvastagságú. 2 óriaspók és 5 nagy pók lakik itt. Habozás nélkül támadnak.
- IX. A sötét szemétkupacok alól sziszegés hallatszik. 2-3 nagy kígyó támad.
- X. Ebben a magas plafonú, nagyon sötét teremben egy óriás denevér-pár lakik. Minden belépő melegvérűt megtámadnak (beleértve az esetleg ide hajszolt orkokat is).

## CS-CSAPDATÁBLÁZAT

- I. Nincs csapda.
- II. Egy 1x1 méteres kőlap. Ha rálép valaki, egy szemben levő falból három nyílvesző repül elő. A nyílveszők TB-je 40. A csapda csak egyszer sül ki, észrevételéhez „Nehéz” észlelés dobás szükséges. Kikerüléséhez nem szükséges csapdasemlegesítés, egyszerűen csak át kell lépni a kőlapot.
- III. Egy sötét, 2m mély verem. Észrevétele „Nagyon könnyű”. Ha beesik valaki, „A” zúzó kritikust szenved el.
- IV. Egy kar a falon. Ha valaki meghúzza, egy nagy kő esik a fejére, amely „C” zúzó kritikus sebzést okoz. Ha valaki vizsgálni kezd, „közepes” csapdasemlegesítés dobással megállapíthatja, hogy mi lesz a kar meghúzásának az eredménye.
- V. Egy zsinór van kifeszítve keresztbe a folyosón. Meghúzására kinyílik egy csapóajtó, és az áldozat egy alant levő üregbe zuhan, „B” zúzó kritikust szenvedve el. A csapda észrevétele „Nagyon nehéz”.
- VI. Ua., mint V., de a zsinór meghúzásakor az oldalfalról mellmagasságban egy dárda vágódik ki. A célpont „C” szúró kritikust szenved el.
- VII. Egy kar a falon. Ha nem húzzák meg, a következő lépésnél egy kőlapra lépve a falból mérgezett tüskék vágódnak ki. A tüskék TB-je 60, és maximum 1 életpontot sebezhetnek, de minden tüske esetén, melynél az áldozat nem dobja meg MD-jét 3. szintű mérge ellen, -10-et kap minden TB-jére 1 teljes napra.



- I. Nincs csapda.
- II. A folyosót 6 méteres hosszúságban, teljes szélességben 1 méter hosszú kőlapok borítják. Minden páros/páratlan (JM dönti el) kőlapra lépve aktiválódik a csapda: megnyílik egy csapóajtó, és az áldozat egy gödörbe esik, amelyben hegyes karók vannak, melyektől 10 életpont sebzést valamint „C” szúró kritikust szenved el. Az, hogy mely kövek veszélyesek, „Könnyű” csapdasemlegesítés dobással állapítható meg.
- III. A folyosó közepén egy óriási, 3 küllőjű fakerék forog aránylag lassan körbe-körbe. A továbbjutáshoz át kell ugrani a küllők között. Ehhez egy „Közepes” mozgási manőver dobás szükséges. Ha az eredmény 100-nál kisebb, akkor van esélye, hogy a küllők rövid időre megakadtak, és a csapda aktíválódott. (esély=100-eredmény.) Ez azt jelenti, hogy a kerék forgása által csukva tartott csapóajtó a plafonon lebillen, és az áldozatra enyhén maró sav ömlik. Az eredményt legjobban egy „B” hő kritikus sebzéssel szimulálhatjuk. (Teljes kudarc esetén „C”.)
- IV. Ua., mint II., de megakadás esetén a küllőkből fémpengék csusszannak elő, és a forgás felgyorsul. Az áldozat „C” vágó kritikus sebzést szenved. (Kudarc esetén „D”).
- V. Egy zsinór van kifeszítve keresztbe a folyosón. Meghúzására dübörgés hallatszik a távolból. A folyosó végén kibillent egy ajtó, és egy meredek járatból egy kisebb kőgolyó indul el. A guruló golyó elkerülése egy „Nehéz” mozgási manővert igényel. Ha az eredmény kudarc, az áldozat „D”, ha 50-nél kevesebb „C”, ha 50 és 99 közötti, „B” zúzó kritikus sebzést kap.
- VI. Egy kar a falon. Ha meghúzzák (vagy ellenkezőleg, nem húzzák meg, és később rálépnek valahol egy bizonyos kőlapra, a JM döntése alapján) kinyílik egy csapóajtó, és az áldozat bezuhan egy 3 méter mély gödörbe, ahol három nagy kígyó vár rá. Van 50% esély, hogy a zuhanó test agyonzúzza az egyik kígyót. A kígyók sikeres támadása esetén az áldozat dobjon 1. szintű mérge ellen MD-t. Kudarc esetén kap -20 büntetést minden M&M-re. Ot rontás után teljesen lebénult, a bénaság csak 12 óra alatt múlik el. A kar működésének megértése „Nehéz” csapdasemlegesítést igényel.
- VII. A folyosó szélén két kötőmb látható. Mindkét kötőmbre a JM által meghatározott súlykorláton belül (pl. 10 és 20 kg között) kell terhet rakni. Sikertelenség esetén a folyosó 10-15 m-rel későbbi szakaszán egy kőlapra lépve a falban levő nyílásokból altatógáz kezd előszivárogni. Aki nem dobja meg 4. szintű mérge elleni MD-jét, az egy órára álomba zuhan (de ha fizikai támadás éri, pl. a csapdát állítótól, felébred 1 kör alatt). A szükséges súly megállapítása „Nagyon nehéz” csapdasemlegesítés dobást igényel.



**FSZ-FŐSZÖRNY-TÁBLÁZAT**

<p>I. 1 közepes ork („főork”) 1 gyenge orkkal és egy kis ork kutyával. Főork épp a legutóbbi rablás eredményét kéri számon a másiktól. A kincs egy durván összeeszkábált asztalon hever, kiborítva.</p> <p>II. 1 közepes ork („főork”) épp alvezéréivel, 2 gyenge orkkal vitakozik. Főork az orkok által felhalmozott kincset tartalmazó ládán ül.</p> <p>III. Élőhalott pap csontváz támolyog elő, védelmezve szentnek hitt termét (és kincsét). Segítségére van az uralma alatt álló 4-6 kis denevér. A pap 3-4. szintű, kidolgozásához javasoljuk a MERP könyvben megtalálható mintákat. Az „élőhalott” annyit jelent, hogy nem hatnak rá mentális és hideg varázslatok, és páncélzata lánccing kategóriának számít.</p>	<p>I. 2 közepes ork (egyikük a „főork”) 3 gyenge orkkal (ld. II., fent).</p> <p>II. 1 közepes ork („főork”) 4 gyenge ork testőrével épp kedvenc crabanjának mond egy továbbítandó üzenetet.</p> <p>III. Óriásira dagadt pók (Óriáspók, de másfélszeres életponttal) éppen egy áldozat (törp/falulakó) vérének megcsapolására készül.</p> <p>IV. Gonosz pap/varázsló, két gyenge orkkal. A pap/varázsló 4-5. szintű, kidolgozásához javasoljuk a MERP könyvben megtalálható minták használatát.</p>
---	--

**A-AJTÓTÁBLÁZAT**

<p>I. Nem zárt, átlagos fa- vagy kőajtó.</p> <p>II. Zárt faajtó. A kulcs egy, az ajtó előtti helyszínen megtalálható lakónál van. Az ajtó betörhető, ha valaki sikeres általános HM-et dob. A dobáshoz az erőbónuszt lehet hozzáadni. A zár „Könnyű” vagy „Közepes” zárnyitás dobással nyitható.</p> <p>III. Zárt kőajtó. A kulcs a labirintus másik részében, egy őrnél ill. egy lácában található meg. Az ajtó benyomása sikeres „Rendkívül nehéz” általános HM-et igényel. A dobáshoz az erőbónuszt kell hozzáadni. Kudarccs esetén a próbálkozó „A” zúzó kritikust szenved el. A zár „Közepes” vagy „Nehéz” zárnyitással nyitható.</p> <p>IV. Zárt kő/vasalt tölgyfaajtó. Nincs rajta sem kilincs, sem zár (tehát zárnyitással sem nyitható). Az ajtót varázszár védi, amely a megfelelő jelszó kimondása esetén egy percig feloldódik. A jelszó válasz egy találos kérdésre. A találos kérdés 1.) az ajtón; 2.) egy őrnél, egy papíron; 3.) a labirintus egy másik pontján, a falon olvasható. A varázszárat a parti varázslójánál magasabb szintű varázsló rakta fel.</p> <p>V. Ua., mint IV., de a jelszó bármelyik őrtől megtudható (ha rá tudják venni, hogy elárulja).</p> <p>VI. Ua., mint IV., de a jelszót egy, a labirintus másik pontján megtalálható szellem árulja el, ha a kalandozók megszereznek előtte neki egy tárgyat. A tárgy valamelyik ládában vagy őrnél legyen, persze még az ajtó előtt.</p> <p>VII. Ua., mint IV., de a bejutáshoz nem jelszó kell, hanem az ajtó melletti kapcsolók megfelelő sorrendbe való állítása. 3-6 kapcsoló helyes beállítása után az ajtó túoldalán levő másik kapcsolót kell meghúzni, amely felemeli az ajtót. Rossz beállítás esetén esetleg valamilyen csapda aktiválódhat (ötleteket ld. csapdatáblázatnál). A helyes beállítás megszerzése lehet valamilyen rejtvény megfejtése. Egyéb ötletekhez ld. IV–VI.</p> <p>VIII. Titkos ajtó. Mely egyszerű falnak látszik. Tüzetes keresgélés (sikeres „Közepes” észlelés) eredményeképp vékony, ajtó alakú repedés észlelhető a falon. Ötletek az ajtó nyitására: a.) egyszerűen az egyik oldalának megnyomása, b.) a labirintusban, egy távoli ponton egy kar meghúzása. c.) a szomszédban egy kőlap bizonyos súllyal való megterhelése (pl. min. 300 kg), d.) egy kiálló kődarab benyomása (megtalálása „Nehéz” észlelést igényel) e.) jelszó kimondása (ld. IV-VI).</p> <p>IX. Ajtócsapda. (I-III. bármelyikével lehet együtt alkalmazni.) a.) Amikor valaki a nyitott ajtó küszöbére lép, egy vasrács csapódik le. Sikeres „Nehéz” M&amp;M manőver esetén a karakter az ajtó innenső ill. túlsó oldalára ugrik (50-50%). Kudarccs esetén ezenkívül még „C” szúró kritikust is elszenved. b.) Az ajtó kinyitásakor a szobába belépőre kövek potyognak/forró vízzel teli vödör borul („B” zúzó ill. hő kritikust). c.) az ajtófélfából 6 éles penge pattan elő. Törpökre, hobbitokra és egyéb alacsony szerzetekre csak az alsó négy penge hat. Az áldozat 6/4 x „A” vágó kritikust kap. d.) A szemben levő falból nyílvessző csapódik az áldozat testébe (ld. CS/II). Lehet mérgezett is (pl. CS/VII). e.) A szobába való belépéskor az ajtó becsukódik. Lehetőségek: az ajtó belülről nem nyílik, csak ha az örök megérkeznek, vagy ha kibontják mellette a falat (hosszadalmas folyamat). Vagy: a szoba mérgező (altató) gázzal kezd megtelni (kikapcsolásra ötlet pl. VIII/c-e.). Esetleg a plafon kezd süllyedni. Megállítása a falon látható kapcsolók megfelelő kombinációjával történik. Ha nem sikerül megállítani, a plafon „E” zúzó kritikust okozása után felemelkedik, és az ajtó kinyílik.</p>
---

**KSZ-SZÖRNYEKNÉL LEVŐ KINCSEKTÁBLÁZATA**  
Ezt a táblázatot a szörnyeknél levő tárgyak meghatározására használd!

<p>I. Semmi. (nem intelligens szörnyénél csak ez lehetséges.)</p> <p>II. 2-20 réz.</p> <p>III. 1-10 bronz.</p> <p>IV. 1-2 ezüst.</p> <p>V. kis ezüstözött ékszer, 15-30 bronz értékben: karkötő, gyűrű stb.</p> <p>VI. kis ezüst ékszer, 3-5 ezüst értékben: nyaklánc, amulett, gyűrű stb.</p> <p>VII. Különösen könnyű, díszes nyelű tör (+5 TB).</p> <p>VIII. Max. 10 ezüst értékű gyógyfű, 1-2 adag (ld. MERP, 256-257. o.)</p> <p>IX. Kulcs valamelyik ajtóhoz vagy foglyok bilincséhez.</p> <p>X. Térkép, jelszó stb. egy darab papíron.</p>	<p>I. Semmi. (nem intelligens szörnyénél csak ez lehetséges.)</p> <p>II. 3-30 bronz és 5-50 réz.</p> <p>III. 1-10 ezüst és 2-20 réz.</p> <p>IV. 1 arany és 1-5 ezüst.</p> <p>V. aranyozott ékszer, 2-20 ezüst értékben.</p> <p>VI. ezüst és arany ékszer, 1-3 arany értékben.</p> <p>VII. +5-ös (főellenségénél +10-es) fegyver. Max. 2 az egész labirintusban.</p> <p>VIII. +5-ös (főellenségénél +10-es) könnyű ill. nehéz páncél, bőr lábszár- ill. karvédő. Max. 3 az egész labirintusban.</p> <p>IX. Max. 5-10 arany értékű gyógyfű, 1-3 adag.</p> <p>X. +1-es varázslatfokozó (főellenségénél).</p> <p>XI. Varázsvessző vagy egyéb töltetes varázstárgy, max. 20 töltettel és max. 3. szintű varázslattal (főellenségénél).</p> <p>XII. Rúnatekerccs, 1-3 max. 5. szintű varázslattal. (Kapcsolat v. Lényeg, attól függően, hogy főellenség mit tud használni.)</p> <p>XIII. Ua. mint a táblázat első felében IX–X.</p>
---	---

### LCS-KINCSEKET TARTALMAZÓ LÁDÁK CSAPDÁP

- I. Nincs csapda. (1-2. szintű parti esetén a legtöbb láda ilyen.)
- II. A láda mágikusan hidegen tartott gázt tartalmaz, amely a láda kinyitásakor előszivárog. A célpont „A” hideg kritikust szenved el.
- III. Ua. mint II., de a levegő mérges gázt tartalmaz. 1 méter sugarú körzetben mindenki belelegzi. 3. szintű mérge elleni MD szükséges, elrontása esetén a.) altatás, b.) 2-20 életpont elvesztése, c.) őrület (a kalandozók egymást támadják 1-10 körig) lehetséges.
- IV. Mérgezett tű. Csak akkor aktiválódik, ha a ládát nem kulccsal, hanem zárnyitó készlettel nyitják. A tű mérge 6. szintű, 20 életpont veszteséget okoz. Elkerülhető sikeres „Közepes” csapdasemlegesítés dobás esetén.
- V. A láda felnyitásakor egy rugó különösen éles dobócsillagot repít ki. A lövés TB-je 50, éles (C) elsődleges vágó kritikust okozhat.
- VI. A láda felnyitásakor egy rugó fellök egy lemezt, amelyben ezernyi parányi tüske van. A célpont dobhat egy „Közepes” csapdasemlegesítést, hogy felkészül-e ilyen csapdára, és félre tudott-e hajolni. Ha nem, a tüskék a bőre alá fúródnak (10% esélye van, hogy egyik szeme is megsérül). Ettől kezdve amíg az összes tüskét egyenként ki nem szedik a bőre alól, minden körben, amit intenzív mozgással tölt (pl. járás), 1 életpontot veszít.
- VII. A ládát nyitó egyén ládástul, mindenestül egy csapójaiton keresztül az alant levő szobába zuhan. A szoba mély, majdnem teljesen tele van vízzel, és egy kis kráken lakik benne, ami nem szereti, ha zavarják. A csapda „Nehéz” csapdasemlegesítéssel hatástalanítható. (Ha a ládát simán felemelik, a csapda akkor is működésbe lép.)
- VIII. A ládán robbanó rúna van. Ha a ládát nem a rúna elhelyezője által meghatározott személy nyitja ki, a ládából lángcsóva csap ki és „C” kritikus hő sebzést okoz.
- IX. A láda nem mozdítható. Kinyitásakor a bejárati kőajtó lassan kezd lecsukódni

\* A ládák zárjaira vonatkozó ötleteket ld. az ajtóknál.



### REFERENCIAPONTOK A TÉRKÉPEN

1. Kiszélesedő barlangfolyosó, őrszoki.
2. Őrszoba.
3. Fegyverraktár. (Csak rozsdás ork fegyverek vannak itt.)
4. Kis rejtett helyiség.
5. Kőomlás.
6. Földalatti tó, kis szigettel. A szigeten, a kövek között hever egy csontváz. Nála egy papírdarab, ami egy ősi csapdáról szól, melyet az északi barlangból lehet aktiválni.
7. Természetes barlanghelyiség.
8. Itt gyűjtik a szemetet az orkok. Van itt egy gomb a falban, amit csak 6. információ alapján lehet megtalálni. A gomb megnyomására 11. termet altatógáz árasztja el.
9. Kínzókamra.
10. Pihenő.
11. Itt várnak az orkok a legutóbbi zsákmány szétoztására.
12. Főork szobája.
13. Ebbe a szobába az orkok sosem tudtak bejutni. A jelszóra utaló talalós kérdés a 14. helyszínen szerezhető meg.
14. Kisebb barlangterem, falán altiduk nyelven a jelszó.

### SPECIÁLIS TÁRGYAK

**Obszidián Jogar.** A Jogar használója +50-et kap mindenféle befolyássalal kapcsolatos dobásra. Ezenkívül naponta egyszer képes a következő varázslatokat létrehozni: Szuggesztió, Nyugtatás III, Kábítás. Minden nap, amikor valaki a jogart használja, kap 1 rontáspontot. Ha át kell adnia, annyi % esélye van, hogy erre nem lesz hajlandó, ahányszor használta.

**Tünde csizma.** A viselője kap +20%-ot lopózkodásra és +5%-ot minden M&M szakértelmére. Csak tündék használhatják, nem-tünde viselőnek nagyon szorítja a lábát, és egy óra használat után a fenti előnyök ellenkezője érvényesül.

**Orkező kard.** Ez egy mesteri kidolgozású mithril pengéjű rövid kard. Nyele elkámpicsorodott ork fejet formáz. Alapban ez egy +10-es fegyver, de orkok ellen a TB-je megduplázódik, +20 lesz, ha használója ismeri a varázsszót, amit orkok elleni csatában ki kell mondani. (A jelszót sikeres „Közepes” tárgyhasználat dobás esetén akár a játékosok egyike is megállapíthatja.)

**A tűz gyűrűje.** Az aranyból készült gyűrű belsejére rúnák vannak írva. A gyűrű 20-szal csökkent minden hő kritikust dobást, amely a gyűrű viselője ellen irányul.

### K-KINCSEK A LÁDÁKBAN

- |   |   |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>I. A láda teljesen üres (főellenség szobájában nem lehetséges).</li> <li>II. 10-100 réz, 10-50 bronz.</li> <li>III. 2-20 ezüst, 10-100 bronz.</li> <li>IV. 2 rúnatekercs, 1-4. szintű varázslatokkal.</li> <li>V. +10-es hosszú kard vagy buzogány.</li> <li>VI. 10 db +5-ös nyílvesztő.</li> <li>VII. +10-es rövid íj.</li> <li>VIII. +5-ös lánccing, ember/tünde/törp (JM döntése) méret.</li> <li>IX. 1-2 varázssital (hatásuk megegyezik egy, a JM által választott, max. 20 arany értékű gyógyfűvel).</li> <li>X. Egy speciális, JM által kiválasztott tárgy (pl. Obszidián Jogar, ld. alább).</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>I. A láda teljesen üres. (Nem lehetséges főellenség szobájában.)</li> <li>II. 10-1000 réz, 10-50 ezüst, 1-5 db 1-3 arany értékű ékszer.</li> <li>III. 1-10 arany, 3-30 ezüst, 10-1000 bronz.</li> <li>IV. 3 rúnatekercs, 1-6. szintű varázslatokkal.</li> <li>V. 2 db +10-es, a JM által választott fegyver.</li> <li>VI. 20 db +10-es nyílvesztő.</li> <li>VII. +10-es páncél (bármilyen, kivéve lemezevértet). Varázsserejű: automatikusan féltölti használója méretét.</li> <li>VIII. Naponta használható varázstárgy.</li> <li>IX. Átkozott varázstárgy.</li> <li>X. 1-3 gyógyfű (JM döntése alapján esetleg olyan, ami a játékosok egyike által elszennvedett, számukra más módon nem gyógyítható kritikus sebzést gyógyítja.)</li> <li>XI. Egy speciális, JM által kiválasztott tárgy (pl. Obszidián Jogar, ld. alább).</li> </ol> |
|---|---|



# A Fekete Druida

„Messze feur, a Karvaly hegy tóvár szírién, rávol a völgyi falvak élterrel reli zsongásáról áll Eakben vára. Megkopott, szürke falaival, elfonnyadt indákkal övezett négy bástyájával igen lehangoló látványt nyújt. A völgybeliek a várat Dol Matarének, a Vereség Házának nevezik.” – olvashatjuk a híres tudós, Rudolf Van Richten naplójában. A paranaturalisztika neves képviselője a továbbiakban még figyelmeztet arra, hogy a várat kerüljük el, hiszen minden jel arra utal, hogy szellemek kísértenek szürke falai között. Ő sem ismeri a vár szomorú történetét, mint ahogy magát Arkeon-t, a fekete druidát sem.

## Ilmur

**Az Úr és a Törvény:** Arkeon, a fekete druida a birtok ura. A vidék lakói ezt nem tudják, sőt mi több Arkeont sem ismeri senki Ilmur földjén (ez része az átoknak, lásd később).

**A Vörk:** Ilmur egy hozzávetőlegesen 80 mérföldes sziget Ravenloft ködében. A többi szigettel ellentétben van egy út kifelé a birtokról: a Keleti útnak nevezett öreg földút átvezet Lamordiába, az Alvó Vad (*The Sleeping Beast*) néven ismert hegység déli lejtőire, nem messze a falkovniai határtól. Ha valaki letér az útról, eltéved a hihetetlenül sűrű erdőben; ha sikerül kijutnia, ismét Ilmur földjén találja magát. Ezt az utat Ilmur lakói, akik főleg földművesek, kereskedelmi útként használják. Élelmiszert, gabonát visznek Lamordiába, és árucikkeket, használati eszközöket hoznak haza.

Ilmur földjének mintegy 90-95%-át sűrű, szinte átjárhatatlan erdő borítja. Nagyrészt bükk- és tölgyfák a jellemzők, az északnyugati szegletben egy kisebb fenyőerdővel. Bárki, aki letér a falvakat összekötő útról, szinte biztosan eltéved (90% esély).

A felszín nagyrészt sík. Egyedül északon található egy jelentősebb kiemelkedés, a mintegy 800-900 méter magas Karvaly-hegy. Itt áll Dol Mataré, Arkeon vára.

A Karvaly-hegy déli lejtőjén van a Bükk-forrás, melynek vize kettéválasztja Ilmur földjét. A többi forrás és patak vizét magába gyűjtő, roppant széles folyam délnyugaton torkollik bele a Nagy-lápra.

Arkeon birtokán négy település található, ezek közül a legnagyobb, Észak-ilmur, 1500 lakost számlál, testvére, Dél-ilmur fele ekkora, míg a másik két falu, Tölgyvár, illetve Lápfalva 350, illetve 200 fős.

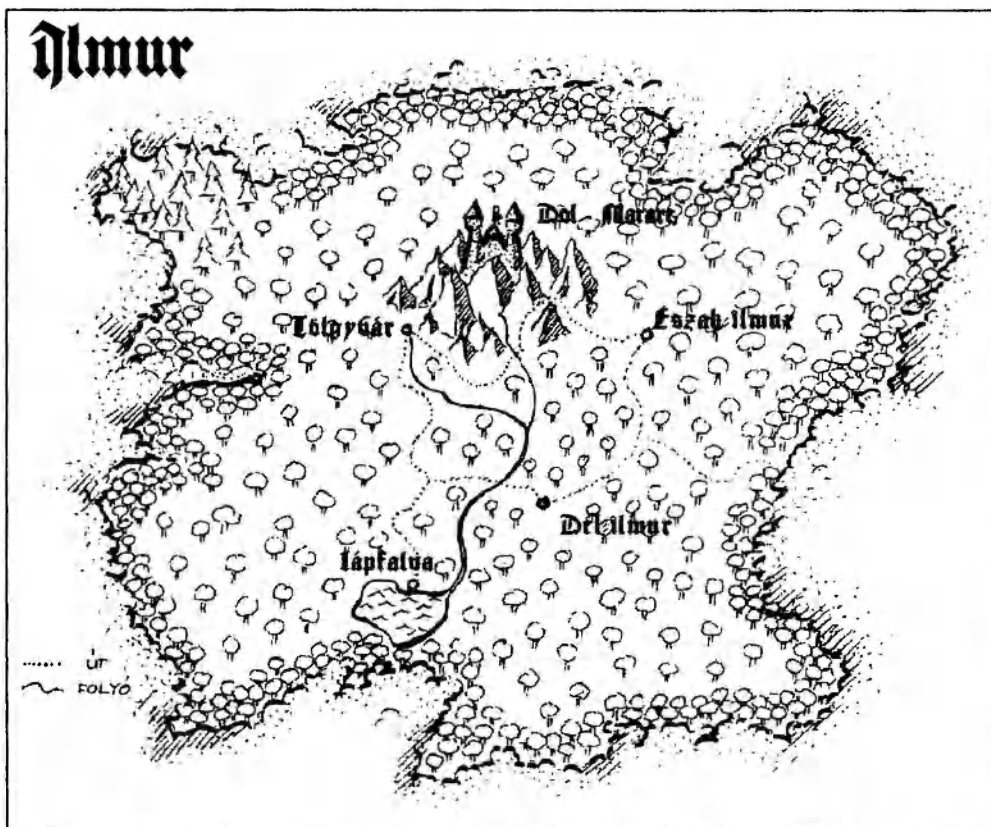
**A Határ lezárása:** A határ permanensen le van zárva. Ilmur erdejei a határ környékén áthatolhatatlanul sűrűvé válnak. A birtokot egyedül a Keleti úton lehet elhagyni, amelyet a fekete druida képtelen lezárni. (Bár a hatalma alatt álló gonosz entek hadán csak a legerősebb kalandozók képesek átverekedni magukat.)

**Nép:** Ilmur lakosai nagyrészt egyszerű földművesek. Ilmur vezetője, a lamordiai Von Aubrecker hűbérese, Walstein főnemes, akinek kúriája Észak-ilmurtól egy mérföldnyire található. Ilmur békés birtoknak mondható. A parasztok tudják, hogyha elkerülik az erdőt, nem esik bántódásuk.

Ilmur vallása egyedi. A legtöbben nyíltan, mások – bár tagadják – titokban a Nagy Faistent tisztelik, aki ura „minden élőnek és zöldnek”. A hit egyik alaptörvénye a fák és az állatok szeretete. Az ilmuriak egyetlen fát sem vágnak ki ok nélkül. Sőt, az idegen földről érkező vándor elcsodálkozhat azon, hogy milyen kevés fát használnak. A házak nagy része kőből vagy vályogból épült, falfaragásokat, fadiszeket sehol sem lehet látni (a vallás szerint ez a természet értékeinek pazarlása lenne). Az az idegen, aki meggondolatlanul fejszét emel egy fára, igen megjárhatja: az addig barátságos emberek ellenségessé, agresszívvá válnak: el kell hagynia a települést.

Ilmur lakóinak zöme természetszerető, vidám, mosolygós ember, de velejéig babonás. Más Ravenloft birtokokkal szemben az itteniek nyitottak, beszélések. Egyetlen tabu téma van: az erdő és annak lényei. Sok ismerője van a herbalisztika tudományának ezen a földön. A vajásokok és kuruzslók a mindennapok részét képezik.

**Találkozások:** A falvakban, és az azokat összekötő földutakon biztonságban van a kalandozó. Ezekben a helyeken csak ártalmatlan találkozásokra van esély (kivétel lehet valamilyen ragadozó nagyvad: farkas, medve stb.). Az erdőben ellenkező a helyzet. Itt emberrel nem lehet találkozni, a helybeliek elkerülik az



erdőket. Az erdőben 33% esély van találkozásra nappal és három alkalommal 33% éjszaka.

Leggyakoribb ellenfelek a ragadozók, de a parti könnyen összefuthat gonosz vagy élőhalott entekkel. A Nagy-lápon átvágó kalandozók lidércekre és ghoulokra számíthatnak.

<b>Gyakori</b>	<b>Ritka</b>
barna medve	korred
vaddisznó	vérfarkas
farkas	emberfarkas
obliviax	ettercap
mozgófa (quickwood)	boszorka
gonosz ent (evil treant)	élőholt ent (undead treant)



## Arkeon, a fekete druida

Ilmur ura

12. szintű druida, Semleges/Semleges gonosz (tudathasadásos)

*Az első értékek a semleges, második értékek a semleges gonosz Arkeon képességeit jelzik.*

Erő:	12/14
Ügyesség:	12/16
Egészség:	13
Intelligencia:	15
Bölcsesség:	15/12
Vonzero:	13
AC:	3
Mozgás:	12
Szint/Hit kocka:	12
Életerőpont:	50
THACO:	14
Támadások száma:	1
Sebzés/Támadás:	fegyvertől függő
Különleges támadások:	kővé változtató érintés
Különleges védekezések:	nincs
Varázslatellenállás:	nincs

Arkeon 158 cm magas, szikár férfi. Aznap, amikor a Ravenloft segedelmével legyőzte druida ellenfelét, megbomlott az elméje, azóta tudathasadásos.

Arkeon normális énje hüvös, tartozkodó. Valami mély szomorúság árad a szávaiból. A Fekete druida tisztában van a Ravenloft és közte levő kapcsolattal, sőt a másik énje létezésével is.

A druida másik énje egy kegyetlen, tébolyult gyilkos. Perverz élvezettel tölti el más élőlények, különösen intelligens lények halálfélelme és pusztulása. Meggyarázhatatlan, miért gyűlöli ennyire az életet.

**Háttér:** A Ravenloft misztikus, sötét ereje megszámlálhatatlan korok óta működik. A titokzatos erő lankadatlanul fürkészi világunkat. Kíméletlen tekintete elől senkisen rejtőzhet el. Ha felfigyel egy elemi erejű gonosz tette, ködszerű ujjaival kinyúl, és magával ragadja a bűnöst, gyakran környezetével együtt. Legelső juhnyájak, erdők, folyók, sőt falvak tűntek már el örökre az átláthatatlan Ködben. Senki sem keresett összefüggést az eltűnések között – ki gondolta volna, hogy az egymástól térben, és időben is távol álló, hihetetlen történések között kapcsolat lehet? Senki. Egyetlen kivétel az a csoport, melynek kötelessége a Természet egyensúlyának fenntartása: a Druidák Rendje.

A druidatanács egyik gyűlésén egyszerre három misztikus eltűnés is jelenttek. A földruida, miután társaival megtanácskozta a kérdést, egy fiatal, de hatalmában és tudásában gyorsan gyarapodó fiatal, Arkeont bízta meg a jelenségek kivizsgálásával.

Arkeon a rá jellemző vehemenciával látott hozzá feladata végrehajtásához. Még aznap értesítette a Sólymok társaságát, azt a csapatot, akikkel gyakran kalandozott együtt és a segítségüket kérte az eltűnések felderítésében. Eltelt néhány év, és a fiatal druida az információmorzskákból lassan ráébredt egy különös és hátborzongató entitás létezésére. Hosszú ideig kutatót tovább, nem hitte el, hogy ilyen sötét hatalom létezhet. Miután végső bizonyosságot kapott arról, hogy milyen gigászi hatalom után is kutat valójában, megírta jelentését. De a jelentés sohasem jutott el a druidatanácshoz.

Arkeon időközben olyan hatalomra tett szert, hogy a ranglistán feljebb léphetett, csak hogy ehhez le kellett győznie egy felette állót (szabályok szerint: 12. szintű

druida csak kilenc lehet egy geográfiai területen belül, erre a szintre csak úgy léphet valaki, ha legyőzi egyik 12. szintű, a rangsorban felette álló vetélytársát). A Ravenloft sötét ereje mindenkiné kikezdi a józanságát, aki túl közel kerül hozzá. Ezt Arkeon sem kerülhette el. A sok sötétség, kegyetlenség és tébolyult pusztítás, amivel kutatásai folyamán találkozott, megbontották a Rendbe vett hitét. Aznap, amikor a felette álló druidával vívott csatában, már majdnem alul maradt, segítségül hívta a Sötét Erőt, úgy gondolta, ha valaki, hát ő képes kivédni a negatív energiák hátrányos hatásait. Tévedett.

A fiatal Arkeon, miután magához tért a harc után, egy sötét és hideg várkastélyban találta magát. Megdöbbenve emelkedett fel, s elindult, hogy felderítse a helyet, ahova került. Kongó, végtelenül hosszú folyosókon, ódon bútorokkal berendezett, porlepte szobákon ment keresztül. Először érdeklődéssel figyelte a számára ismeretlen környezetet, majd amikor kezdte sejteni, hogy mi is történt vele, megérezte, hogy Ravenloft ködös hatalma van a háttérben, megrettent. Megszaporázta a lépteit, újabb szobákon, csarnokon sietett át, ablakokat keresett, ahol kiláthat a külvilágra, de csak sötét falak vették körül. Végül, amikor elhatalmasodott rajta a pánik rohanni kezdett, tébolyában üvöltött, segítségéért kiáltott, de az egyetlen válasz a saját visszhangja volt.

Végül, nagysokára meglelte a kaput, és a lebukó nap fényében Arkeon az ég felé kiáltotta örömet, úgy érezte, legyőzte a démoni erőket, melyek a kastélyba kényszerítették.

Hatalmas fák alatt hajtotta álomra a fejét, és különös idegenszerű álmai voltak. Egy szikár férfit látott, aki fel s alá sétálgatott egy hatalmas, pókhálókkel teli csarnokban. A férfi fekete csuhát viselt, az oldalán pedig egy sarló lógott. Arkeon érezte a belőle sütő gonosz hatalmat – soha azelőtt nem érzett ekkora erőt áradni senkiből sem. De ennek ellenére a férfi valahogy ismerősnek tetszett a számára. Sejtette, tudta, hogy ismeri őt valahonnan. Aztán az idegen megfordult, és

ADATLAP	
Cím:	RAVENLOFT
Műfaj:	FANTASY
Kiadó:	TSR Inc.
Első megjelenés, legutóbbi kiadás:	1992, 1994 május
Bíborhold ismertető:	93./1.
A „gótikus” rémregények hangulatát felelevenítő világleírás a második kiadású AD&D-hez. Ködös, sötét vidék a Ravenloft, ahol a kalandozókra hátborzongató misztériumok, vámpírok, vérfarkasok, szellemek és elátkozott, félistenszerű Sötéturak várnak.	



Arkeonra nézett, a druida pedig felüvöltött, mert saját magát látta fekete ruhában a baljós várkastély kongóan üres csarnokában.

Saját kiáltára riadt fel, és ahogy körül nézett, ismét a sötét erődítmény hálósobájában találta magát. Azonnal felpattant és eszeveszetten rohanni kezdett, hosszú ideig rohant, átesett a poros bútorokon, nekirohant a falaknak. Tombolt, varázslatait kilötte mindenre, amit csak látott, majd amikor minden ereje elhagyta, üvöltöni kezdett.

Amikor végül magához tért, teste véres volt, és egyik karja törötten lógott az oldalán, mellette pedig egy fekete, durva szövésű csuha hevert. Arkeon szemébe kiült az örület, felkacagott, lehajolt, felvette és magára öltötte a csuhát, aztán pedig kacagott és kacagott...

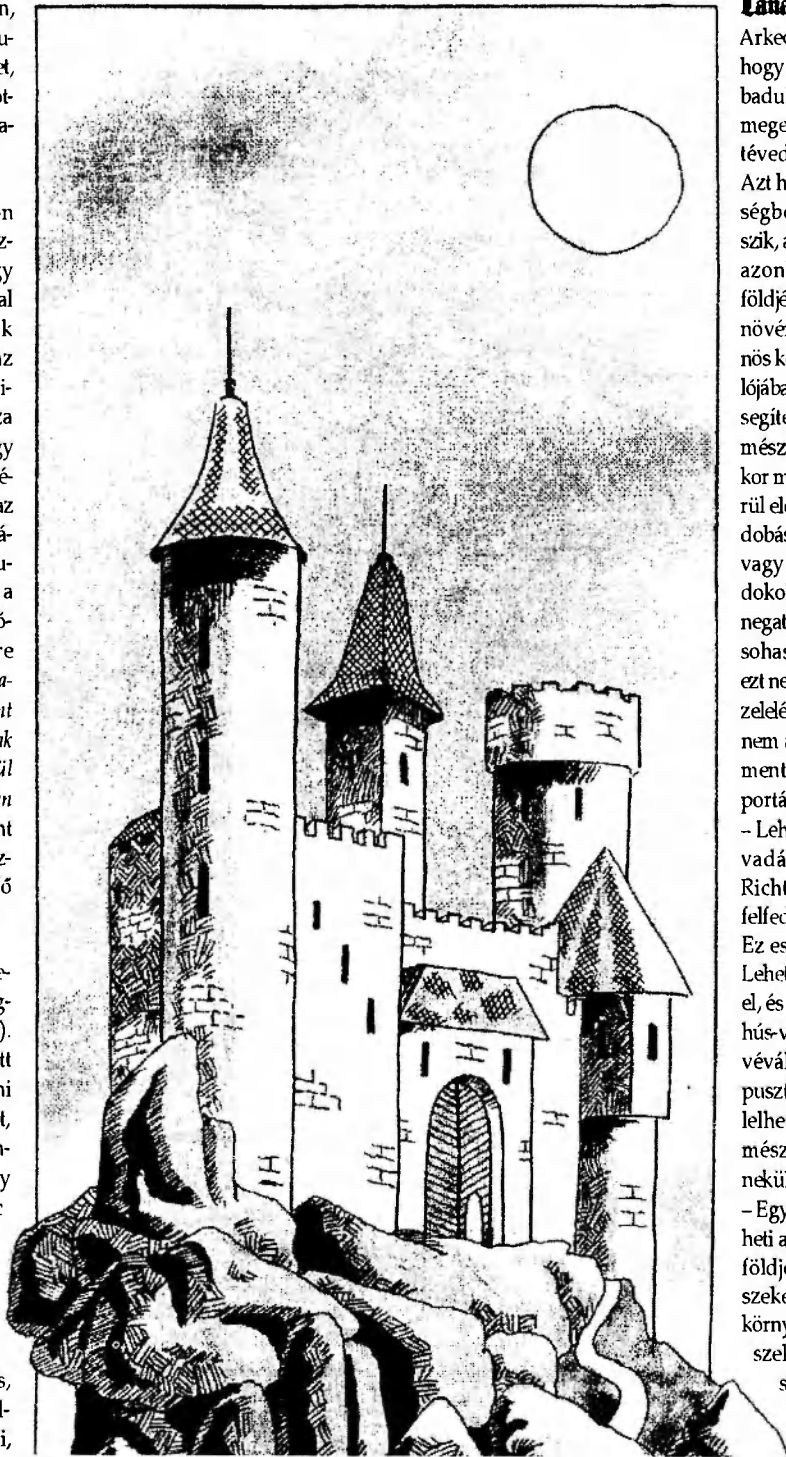
**A jelenlegi helyzet:** Arkeon egyetlen célja, hogy elhagyja Ilmurt. Tisztában van azzal, hogy rab, fogoly egy olyan földön, amit egy isteni hatalommal bíró entitás teremtett a számára, csak azért, aban akárhányszor elnyomja az álmot, mindig ismét a sötét várkastély rideg hálósobájában találja hogy kínozza őt. A druida folyamatosan úton van, hogy egyszer sikerüljön kilépnie birtoka földről. Azonban akárhányszor elnyomja az álmot, mindig a sötét várkastély rideg hálósobájában találja magát ismét. A tudat, hogy meg van átkozva, még hozzá a lehető legbiztosabb, és legszörnyűbb módon, kikezdte épp elméjét. Időről időre pusztító, gyilkoló eszelősség válik. (Szabályrendszeri szempontból: minden óránként dobni kell a százalék kockákkal, Arkeonnak 25% esélye van, hogy a gonosz tudata kerül előtérbe. A visszaalakulásra 75% esély van óránként). Tébolyult, fekete druidaként Arkeon elsősorban nem a saját kezével pusztít, hanem a neki feltétlenül engedelmeskedő gonosz vagy élőhalott entékek gyilkolat.

**Harc:** Arkeon józan állapotában elkerüli a harcot (bár minden olyan képességgel rendelkezik, amivel örült óráiban). Varázslatait, amit Ravenloft meghagyott neki (egyedül arra képtelen használni mágikus képességeit, hogy a várkastélyt, illetve Ilmurt elhagyja), okosan, megfontoltan használja. Fekete csuhája alatt egy könnyű, +2-es bőrvért van, kedvenc fegyverét, jatagánját (megegyezik a scimitar adataival) is mindig magával hordja, és természetesen a szent szimbólum, a sarló is vele van.

Ha elhatalmasodik rajta a téboly, és van valaki a közelében, akkor különös, kegyetlen mosollyal néz jövődöbéli áldozataira. Majd mély hangon kántálni,

dalolni kezd – hívja az enteket. Hívására 1d10 percen belül 1d8 gonosz ent, és 50%-os eséllyel 1d3 élőhalott ent érkezik, majd kezdetét veszi a pusztítás.

Még egy különös és megdöbbentő képessége van Arkeonnak. Bármű élőhöz hozzáér, az menten kővé válik. Ezzel az erővel részben azért ruházta fel Ravenloft, hogy kegyellenebbül pusztíthasson, részben pedig azért, mert nincs egy druida számára nagyobb kín, mint az, ha képtelen kapcsolatot tartani a növényekkel és állatokkal (természetesen sikeres mentődobás semlegesíti a hatást).



### Lanársok és kalandörlekek:

Arkeon az idők folyamán rádöbben, hogy saját erejéből képtelen lesz elszakadni birtokáról. Ezért nem egyszer megesett már, hogy az Ilmur földjére tévedt kalandozók segítségét kérte. Azt hazudja nekik, hogy olyan beteg-szegen szenved, ami miatt, ha elalszik, akkor soha többé nem kell fel. Ha azonban sikerül eljutnia Lamordia földrére, ott állítólag terem egy gyógynövény, ami kiváló orvosság e különös kór ellen. Nem árulja el, hogy ő valóban Ilmur ura, fél, hogy ekkor nem segítenének neki a kalandozók. Természetesen, ha a patival tart, bármikor megtörténhet, hogy gonosz éne kerül előtérbe (ami azonban ne a kockadobástól függően, legyen egy esemény vagy egy megjegyzés, amivel megindokoljuk, hogy miért kerül felszínre a negatív én). A birtokról természetesen sohasem juthat ki Arkeon, Ravenloft ezt nem engedi. Ha egészen a határ közelébe jutott a csapat, és még mindig nem alakult át a Fekete druida, akkor menthetetlenül elalszik, és teste teleportálódik Dol Mataréba.

– Lehetséges kaland, hogy a szellemvadász parti (akár Rudolf Van Richten vezetésével) elindul, hogy felfedezzék Dol Mataré várkastélyát. Ez esetben dolgozzuk ki a kastélyt! Lehetőleg kevés ellenfelet helyezünk el, és ezek semmiképpen se legyenek hús-vér élőlények (ezeket Arkeon a kővévaltoztató érintésével már régen elpusztította – a szobrokat esetleg megellelhetik a kalandozók). Éjszaka természetesen találkozhatnak a menekülő, esetleg tomboló Arkeonnal.

– Egy lamordiai kereskedő is félbehelheti a csapatot, hogy kísérje el Ilmur földrére, megörzendő az árut, ami a szekerén van. A csapatot Dél-Ilmur környékén egy, a Nagy Faistent imádó szekta tagjai támadhatják meg. Később a parti szembe nézhet a Nagy Faistennel, egy őseörg, gonosz enttel.

„Időtelen időktől óra figyel minket. Szürke lehete ködhémet borul világunk sötétlekkü gonosztevői köré, elragadva őket valahova, valahova távol, messze minden fénytől és melegségtől. Talán egy elfeledett isteni névtelen fartya, vagy egy réges régen rabságba vetett démonherceg, esetleg az örökl, eddig ismeretlen őselem! Erre nem tudok választ adni, de azt tudom, hogy gyakran felborítja a természet rendjét, darabolja szaktit ki világunk anyagából. Sfeltétlenül közbe kell anarkoznunk!”

Arkeon

# LEVELEZÉS

Úgy vettem észre, hogy mostanában megfeledkeztem az elemi udvariasságról, és már vagy három szám óta lemaradt a megszólítás a Lev. Rovat elejéről. Ezért most következzen egy visszamenőleg is érvényes Hello Mindeneknek!!!! A tervek szerint ennek a számnak áprilisi hangulatot kell árasztania. Ez azt jelenti, hogy az ebben a számban előforduló összes elírás, értelmetlen mondat, cikk stb. áprilisi tréfaként kezelendő, ezekkel kapcsolatban reklamációkat nem fogadunk el. A Lev. Rovat nem készült áprilisi különlegességgel, pontosan ugyanolyan (egysíkú, unalmas, semmitmondó stb., mega-hiper-szuper-giga, zseniális, fenomenális stb.) mint máskor. (Nem kívánt rész törlendő.)

## KLUBOK

Ez a rovat csupán a hagyomány kedvéért szerepel a mostani számban, mivel egyetlen új klub megalakításáról sem kaptunk hírt. Remélhetőleg ez csak olvasói áprilisi tréfa, és a következő számban annyi új klub lesz, hogy 4 pontos betűkkel kell majd szedni az oldalt.

*Lapzárta után érkezett (így Maci nem tudhatott róla):*

AD&D; Vác, Berkes András utca 21.  
Szombat, Vasárnap 14-19h  
Varga Zsolt, Tel.: 316-927

Az egri **Fekete Szív** klub ezentúl Vasárnap 14h-tól 20h-ig működik, a 203. teremben.

## LEVELEK

A februári számban azt írtam, hogy a szokottnál kevesebb levél érkezett. Többen rögtön tollat ragadtak, és hajlandók voltak pusztán azért levelet írni, hogy meglegyen a megszokott levélmennyiség, és nehogy munkanélkülivé váljak. Köszönöm.

Elsőnek egy levél Szabó B. Zoltántól, aki fenti levélírók közé tartozik. „Üdv Maci(sajt)!... Kedvenc regényeim közé tartozik az eddig megjelent 2 Ravenloft kötet, melyet az Amon kiadó jelentetett meg. A borítói is nagyon tetszenek, de a kötetekbe sajnos nincs beírva, ki festette az ott látható képeket. Először azt hittem, Te, majd később, hogy Setét Patkány, ám az idő múlásával arra a megdöbbentő következtetésre jutottam, hogy inkább valaki más lehetett az. Egy különleges jelet véltem felfedezni ezeken a képeken, s úgy gondoltam, ez mégis intelligensebb egyénre vall. Nos, gondolom, Ti tájékozottabbak vagytok, és választ tudtok adni Nekem.” Igazán megtisztelt az a gondolat, hogy egyáltalán felmerült benned a gondolat, hogy esetleg képes lehetek egy ilyen rajz megalkotására. Látszik, hogy még nem láttál olyan rajzot, amit én készítettem. Eddig kevés ember úszta meg agykárosodás nélkül a látványt. Setét Patkány rajzait még nem láttam, de gondolom egy árnymanónak jobb a kézügyessége. Ami a kérdést illeti, kis nyomozásunk után arra a következtetésre jutottunk, hogy a rajzot Clyde Caldwell készítette. A tévedés jogát természetesen fenntartjuk. (Nem tévesztendő össze John Caldwellel.)

„Szevasz Maci! Sass Tamás vagyok a leendő Arany-sárkány klub tagja. (Az arany-sárkány felirat a levélben szépen cizellált betűkkel volt írva, ezt nem tudom utánozni azzal a primitív szövegszerkesztővel, amit használok.) Azért írok, mert 1. olvastam Thakisis-hez intézett könyörgésedet a februári számban a kevés levél ügyében. 2. már marhára unatkoztam itthon. 3. 1992 december óta rendszeresen olvasom a Bőborholdat, és kb. ugyanezév elejétől foglalkozom szerepjátékokkal, és még nem keserítettek levelemmel.... A februári szám elején mi az a szürke, nagy bazi akármí?...A szőke fickó fog nyerni vagy a behemót.... Ne mondd, hogy 4d6+5 éves vagy! A bölcsességed felér 2d8 éves B.A. bölcsességével. (Itt egy kis leírás következik B.A.-ról). Egyszóval nagy ökör!!! (Köszü)!” Kedves Tamási! Sikeresen végigolvastam a mintegy kilenc oldalt felölő leveledet, plusz a mellékleteket is. Ezekből az Idézés címűt szerintem ne küldözgesd

senkinek. (Ezzel kapcsolatban ajánlom a Schindler listája c. filmet.) A többi viszont nagyon gromek. Főleg az *Így jár, aki sör helyett mindig csak tejet iszik* című plakát tetszett. A plakát sajnos nem jelenhet meg egy ilyen prúd lapban, de az élénkebb fantáziájuk elképzelhetik, hogy a tej hatására mi cserélődött le egy öt ujjú kesztyűre. (Gyengébbek kedvéért tőgyre.) Remélem, ha a klub már nem leendő lesz, akkor értesítsz minket róla. A szürke nagy bazi egy troll volt művészi ábrázolásban.

Szerintem a szőke teljesen esélytelen. Én a trollnak drukkolok. A bölcsességről szóló résznél nem volt teljesen világos, hogy az „egyszóval nagy ökör” megállapítás rám is vonatkozik-e. Remélem csak én értettem félre. A varázslataidat, varázstárgyaidat, szörnyeidet stb. továbbítottam az illetékeseknek. A lapról írt kritikát köszönjük. Nincs C-64-em, ezért nem sokat érnek a játékokkal, de azért azt is köszi.

Asztalos Krisztián, régi levelezőnk a Greyhawk cikkhez szeretne hozzáfűzni néhány szót. „Ez egy igazán jó cikk volt, de azért lenne néhány hozzászólásom. - Magó Zsolt úr találon megjegyezte, hogy a TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL "...kezdő kalandozó számára íródott, így újonc játékosok is bátran nekivághatnak.” Ez enyhén szólva túlzás volt!! Ez a kalandmodul az általam ismertek közül a lehető legdurvább.... a 93'-as kollektor kártyák 3. sorozatában megtalálhatók azok a karakterek, akik végigvittek a kalandot. Vessetek rájuk egy pillantást... Ja, a falucska nem Hamlet, hanem Hommet.”

Én sajnos nem ismerem a kérdéses modult, de mint-hogy hűséges olvasónk vagy, nyilvánosságot kaphat véleményed. Kíváncsi vagyok, jön-e ellenszavazat.

Ezúton értesítem az érdeklődőket (nem kevesen vannak), hogy új AD&D karaktert indítottam, faja törpe, kasztja harcos. Ideiglenes neve Brutál Pedál. (Ez még változhat.) Jellemét nem árulom el. Akit nem érdekel, annak kár volt elolvasni.

## IRODALMIALROVAT

Mai első vendégköltőnk két rövidlélegzetű verssel lepett meg minket. Ebből minőségi megfontolások után (tartanunk kell a hónapok alatt elért, szinte már irodalmi lapba kívánczó színvonalat), a rövidebbet választottam.

## Balhé az orkoknál

Egy barlangban jártunk  
vérmormokat láttunk.  
A sarokban két ork volt,  
csak az egyik horkolt.  
A másik mereven nézett.  
Vele vajon ki végzett?  
A hortyogónak véres a kardja,  
azzal szúrta társát hasba.  
Mi volt a balhé oka?  
Egy fél üveg ork vodka.

Leslie Taylor

Második költőnk valószínűleg amatőr bűvár, és emiatt a versei is hosszabb lélegzetűek lettek mint fent említett költő- és harcosársáé. Ezek a versek már régebb óta aszalódnak a versgyűjtő dobozomban, arra várva, hogy beférjenek a rovatba. Mivel azt az ígéretet kaptam, hogy most nem szükséges leállítanom magam a lap alján, gyorsan besuvasztottam egyet a lappangó versek közül. (Azt hiszem, hogy a winchesteremen levő kb. 5 szabad megabyte-ba az összes vers beférne. De valahogy van egy olyan érzésem, hogy egy ekkora méretű Lev. Rovattal az összes szerkesztő (beleértve a tördelőt és a főt is) tudatalattijára tudnék hatni 30' rádiuszban, és olyan ősi ösztönöket hoznék a felszínre, aminek a létezését nem is sejtették, vagy legalábbis gondosan titkollák.)

## Párviadal

Egy kis tisztáson játszódik e történet,  
hogy hol van ez a tisztás, az most mellékes.  
Két harcos áll egymással szemben némán,  
valamelyikükre tilt most szomorú vég vár.  
Arcukon mégsem látszik félelem,  
tán már nincs is bennük érzelem.  
Kezükből mozdul a pajzs és buzogány,  
majd csendül a kard, és szikrát hány.  
Páncél kondul, csont recsszen,  
hús szakad fel, vér fröccsen.  
Aztán sötétség borul mindenre,  
némaság borít mindent be.  
Két test fekszik most a tisztáson  
mozdulatlan egymáson.  
Mi volt az ok min öre mentek,  
titok marad mindörökkre.

Gangl István

Lehet, hogy az előző vers orkjától zsákmányolt maradék vodkán vesztet össze? Mindenesetre örülök, hogy sikerült a vidám áprilisi hangulathoz ennyire illeszkedő verseket találnom. További jó mulatást, vizslát a májusi számban.

Maci

## APRÓHÍRDETÉS

Atlantisz magazinokat vásárolnék. Érdeklődni: Lapis József 3950, Sárospatak Katona J. u. 26. II/3.  
Alient, Warhammer játszanék, vennék. **Tóth Ferenc**, 1147, Budapest, Lőcsey u. 22/a.  
Gyömrői szerepjátékosok, jelentkeztek a Mendei u. 7.-ben, Nagy Richárdnál!



# GALÉRIA

## Macho Women with Guns

A szerepjáték egyik célja, hogy valóra válthasd álmaidat. Ha hős akarsz lenni, hatalmas varázsló, legyőzhetetlen harcos, itt megteheted. Ha rettegni akarsz a csápos iszonyatoktól, erre is lehetőség nyílik. Az a játék, melyről a következőkben lesz szó, direkt abból a célból készült, hogy legtitkosabb álmaidat tegye valósággá. A játékban bomba nők és hatalmas fegyverek kapnak főszerepet. Ugye te is mindig erről álmodtál?

A *Macho Women with Gunst* (Macsó nők puskával) 1988-ban jelentette meg a Blacksburg Tactical Research Center, 1989-ben már a második kiadás jelent meg. Főszerkesztőnk panaszkodott a márciusi számban a *Dangerous Journeys* játék terjedelmére, sokallta a képességeket és tulajdonságokat, feleslegesnek tartotta a túlzottan részletes szabályokat. Az MWG-vel minden bizonnyal meg lesz elégedve. A teljes alapkönyv 12 oldalt tesz ki, ebben a szabályokon kívül egy kezdő kaland és néhány szörny leírása is benne van. Ismerkedjünk meg egy kicsit ezzel a csodás a játékkal! Természetesen mindenki nővel játszik. Mint minden jobb játékban, a tulajdonságokat pontok elosztásával határozhatjuk meg. A legalacsonyabb tulajdonság 8, ha ennyit rakunk csak valamelyik tulajdonságunkra, az csak -5 pontba kerül. A 18-as tulajdonság ára már 50 pont. A következő tulajdonságaink vannak: Erő, Ügyesség, Egészség, Kinézet és Macsó. A Macsó megjelenésünk parancsoló voltát és bátorságunkat méri, intelligenciára és hasonló tulajdonságokra nincs szükség a játékban, mivel a kalandok során semmi szerepük sincs. A képességek a következők: *Lövés kisebb fegyverekkel, Lövés nagyobb fegyverekkel, Dolgok dobása, Dolgok ütése, Dolgok ütése más dolgokkal, Elhajolgtatás, Lény elcsábítása, Dolgok vezetése, Dolgokkal repülés, Technikai izék csinálása, Futás magas sarkú cipőben*. Ez utóbbi nagyon fontos, mert a magas sarkú cipő kettővel növeli a kinézetet, enélkül a képesség nélkül azonban nagy az esélye, hogy futás közben hasra esünk. A járművekre vonatkozó *Dolgok vezetése* képességet tovább részletezi a *Renegát apácák két keréken*, a *Repülés dolgokkal* a *Denevérszárnyú macák a pokolból* kiegészítő. Ezek után még vásárolhatunk előnyöket karakterünknek. Ezek között található a Teflon bőr (nem ragad ránk a leőltek vére) és a Forгатókönyvíró (minden harcban újradobhatjuk egy dobásunkat). A hátrányokért (Titkos vonzalom pl. Patrick Swayze iránt, Bőrallergia) plusz pontokat kapunk. A harcban a képességre kell dobunk 3D6-tal, ha a dobás



kiseb mint a tulajdonság és a képesség összege, a támadás sikeres volt, a megfelelő sebést le kell vonni az ellenfél Egészségéből. Ha valakinek az Egészsége eléri a nullát, Szörnyfalkává™ változik. Néhány további szabály vonatkozik a lángszórókra és gránátokra. Lehetőségünk van ellenfeleinket pusztá megjelenésünkkel lehangolni, ez a Macsó támadás. A Macsó támadásba beleszámít Kinézetünk is bizonyos alacsonyrendű létformák (férfiak) ellen. Ha sikeres a Macsó támadás, az ellenfél megdermedve áll.

A mintakalandban a hatalmas Bthulhuval találkozunk a mindenre elszánt hölgyek. A történet egy strandon játszódik, és karakterek még egy átkozott varáz-



könyvet is találhatunk. Nemcsak a hatalmas Bthulhu az egyetlen ellenfél, megjelennek Tindalos kutyuskái és Hímsoviniszta disznók is.

A továbbiakban egy dobással generálhatunk további kalandokat. Ezek az alábbi típusokba tartozhatnak: Gyilkolni, gyilkolni, gyilkolni; Fuss az életedért; Mentés (itt vagy a Kiskegyed hátramaradt példányait vagy egy szemfestőkészletet kell kimenteni a szörnyek karmai közül).

A szörnyek között megtalálhatjuk az Idegenek, a Pokolcicusok, a Parlamenti albizottság és Isaac Azathoth statisztikáit is (a félelmetes sci-fi író hatalmas halom könyvvel borítja be áldozatait).

Ha igazán valóra akarod váltani álmaidat, ne késlekedj tovább, rád várnak a *Macsó nők puskával*.

-18

# HAGYATÉK

Az *Earthdawn* szabálykönyv ezzel a rövid novellával kezdődik. A játék hangulatát remekül visszaadja, reméljük nektek is tetszeni fog.

Amikor véget ért a Csapás, elhatároztuk, hogy visszazerezzük az örökségünket.

De még nem voltunk kész megfizetni érte az írat.

– Tolan Oddear, Landis Történése

Valóban, ez egy nagyszerű csatabárd, és sok csatában vett már részt, barátom. Valaha még egy Rév vérét is megízlelte. Hogyan került hozzám ez a csodálatos fegyver? Nos, töltsd csak tele a korsóm azzal a jóféle törpsörrel, és boldogan elmondom neked a történetét.

Jalendale elveszett városát kerestük – soha nem fogom elfelejteni. Hideg, nyirkos napon indultunk útnak – pont olyanon, mint ez a mai –, a tünde mágus, jómagam, és a harcos, aki ezt a hatalmas csatabárdot használta: Lorm, a troll...

Zihálva rohantam felfelé egy sziklás, meredek kaptatón; lélegzetem párát vetett a hideg levegőben. A sziklákon kopogó esőcseppek hangján túl is hallottam az ork fosztogatók lépéseit. Megbotlottam és visszagurultam, de sikerült lábraállnom. Fakóvörös szakállamról mohaszálak lógtak. Ahogy visszabotorkáltam leesett sisakomért, nyílveszők szisszentek és csapódtak fölöttem a szikláknak. A félelem

új erőt öntött belém: ahogy csak tudtam, a dombtető felé iramodtam. Amögé a szikla mögé vettem magam, ahová társaim rejtőztek az előbb.

Felpillantva megláttam Lorm szemölcsös, zöld kezét. Csatabárdját fenyegetőn, alig egy ujjnyira tartotta Mestoph arcától. Lorm fülében remegtek a szőrösorrók, orrlyukai kitágultak. Érdes nyelvvel megnyalta kiálló bal szemfogát, sárga szeméi résnyre szűkültek. Lorm igen dühös volt.

– Hol az arany? Hol az elveszett város? *Hol van Jalendale?*

Mestoph megrázta a fejét; hosszú, fehér haja ellibbent az arcából, láthatóvá léve ijesztő mosolyát. A bal szemeként szolgáló mágikus borostyángömbön keresztül nézett Lormra.

Lihegve Lormhoz siettem és megpaskoltam a hátát. Épphogy az övéig értem fel.

– Nem foglalkoznál inkább az orkokkal? – kérdeztem.

– Nem, kösz', törp.

– Akkor talán fontolóra vennéd, hogy *elöttem* öld meg őket? – kérdezte Mestoph.

Lorm pislogott egyet, aztán leeresztette a bárdját. Mestoph arrébb ugrott és egy pocsolóban ért földet; eső áztatta markáns arcvonásait.

Lorm és Mestoph már a sziklának támasztották hátizsákjaikat, levettem hát én is a sajátomat. A hogy a vér visszatért a vállamba, lepillantottam a domboldalra.

A fosztogatók félúton voltak a dombunktól. Láthatólag azon tanakodtak, miféle védelmet rögtönözhetünk. Úgy gondolhatták, nem árt, ha mérlegelik a lehetőségeket, mielőtt lerohannak minket. Jobban tartottak tőlünk, mint indokolt lett volna.

Mestoph-hoz léptem. A tünde rámpillantott borostyán szemével.

– Esküszöm, a térkép itt jelölte Jalendale-t – vagy legalábbis itt valahol – mondta.

– Hát ez nagyszerű. Mi lenne, ha a dühös banditákra csattintanál valami varázslatot?

– Attól tartok, a „dühös orkot pusztító” készletem korlátozott.

– És mi van a „csinálj valamit, hogy a dühös troll vidám legyen” készleteddel?

Mestoph bólintott. Leguggolt, és ügyelve arra, hogy fedezékben maradjon, néhány kavicsot gyűjtött össze, aztán szólni kezdte a varázslatát.

Lorm és én már láttuk ezt azelőtt. Előhúztam rövid kardomat, Lorm két kézre kapta a csatabárdját.

Váratlanul elsötétült felettünk az égbolt, és pillanatokon belül olyan sötétségben találtuk magunkat, hogy az orrunkig sem láttunk. Éjsötét volt, szurokfekete-barlangmélyi-lámpás nélküli sötét. Mestoph sötétsége. Lekuporodtam és vártam.

Kisvártatva újra visszatért a vihar szűrt fénye. Mestoph sötétséget ígézett a kavicsokra, aztán ledobta őket az orkokra. Zavardott kiáltások jöttek a három nagy, fekete buborékból, melyekben az orkok álltak.

Lormmal lerohantunk a domboldalra, és harcra készen megálltunk a sötétség szélén. Egy ork kóválygott elő. Lorm meglendítette a bárdját, és a bandita vörös tócsát hagyva a talajon, viszapenderült a feketeségbe.

Az orkok elvesztették tájékozódóképességüket, vaktában bukkantak elő a sötétből. Annyit vágunk le Lormmal, amennyit csak tudtunk, de amikor egyszerre már négyen keveredtek ki a buborékból, visszamenekültünk a dombra.

Most kellett volna Mestophnak jönnie, hogy egy-két üldözőnket egy jól irányzott varázslattal a másvilágra küldje, de nem történt semmi.

Lorm gyorsabban futott mint én, az orkok már a sarkamban lehettek.





Azt szokták mondani, soha ne nézz hátra, ha üldöznek, mert lelassít. Én hát-ranéztem. Már csak vagy tizenöt lépésnyire lehettek tőlem. Kardjaikkal széles mozdulatokat téve kaszáltak futás közben. Dühösebbnek látszottak Lormnál. Kéten megálltak és előkapták az íjukat.

Lorm kiáltása – különös, elhaló kiáltása – ütötte meg a fülem. Az orkok vezére gyorsított – így tettem én is. A tőlem telhető legnagyobb sebességgel értem a tetőre, és a szikla mögé vetődtem. Emlékszem, ilyesmire gondoltam, „Nem úgy néz ki, mint Mestoph sötétségvarázsa!”, aztán csak zuhantam.

Ismét sötétség vett körül, amibe időnként kékes fény villant. Aztán a vártnál lágyabban nekicsapódtam valaminek. Kék izzás borított be és újra zuhanni kezdtem, de már nem olyan gyorsan. Újabb csapódás, újabb kék izzás, újabb zuhanás.

Valamiféle kürtöbe kerültem, melyet a dombba vájtak. A kék izzás azokból a rúnákból jött, amiket három testhosszonként a falba véstek. Tucatnyi rúnán pottyantam át, amíg a kürtő sziklájára nem értem.

Miközben próbálgattam, nem tört-e csontom, valami szikrát vetett. A követ-kező szikra meleg, sárga fénné nőtt, Mestoph gyújtott meg egy fáklyát. Amíg Lorm szédülten üldögélt, Mestoph odajött hozzám és átnyújtotta fáklyáját. Egy másikat vett elő a csomagjából, amit nehezebb volt meggyújtani, mert át-vedesedett az esőben. Sercegett és remegett a fáklya, de lángra kapva megvilágította a néhány lányira heverő zsákomat. Lorm már felkapta a csomagját. Mestoph megköszöri a torkát.

– Illúzió rejthette el a kürtőt, de úgy látszik, egyik varázslatom felfedte. Feletébb meglepő.

– Mestoph, nézz csak ide! – mondta Lorm, a csomagja melletti falrészre mutatva. Mestoph odament, és magasra emelt fáklyával vizsgálódni kezdett. Ujjait könnyedén végigfuttatta rajta, majd megborzongva elkapta a kezét. Vett egy mély lélegzetet, és ujjai máris megint a sziklafalon kutattak.

A falat kanyargó vonalak borították, alig vastagabbak mint a körmöm. Változó mélységben vésték őket, némelyik tán még ujjnyi mély is lehetett. A vésetek csaknem befedték a falat, tenyérnyi helyek maradtak csupán itt-ott üresen.

Hetven lépést számláltam, amíg körbejártam a kürtőt, a cirkalmas jelek öt-hat törpma-gasságig is felértek. A vonások ott voltak a leg-mélyebbek, ahol három rozsdás fémháromszög függött egy oszlopos befárat fölött. Megtaláltuk a Jalendale Kaer-t.

Egy négy törp magasságú kőajtó hevert tö-rőten a talajon. Kétségtelenül nem mi voltunk az elsők, akik a városra leltünk.

Mestoph a háromszögekre mutatott.

– Azt hiszem, azok orikhalkumot tartalmazó fémből vannak. Bizonyára ezek a várost óvó mágikus védőjelek.

Lorm végigfuttatta bárdját a falon, a vonalakon.

– És ez? – kérdezte.

– Egy Rém karmolhatta bele. Minden egyes vonalnak asztrális képe is van. A vésetek kiszívták a mágiát a védőjelekből – de ennyi jelet bevésni egy teljes évbe is beletelik, ha nem ötle.

– Egy Rém öt évet töltött el itt, hogy bejusson Jalendale-be? – Hangom megbicsaklott. Elképzeltem azt a valamit, ami bekarcol néhány bűvös jelet, aztán hát-ralép, hogy megszemlélje művét, majd megint elkészít néhányat. Egy ékszerész szerencsésnek mondhatná magát, ha ilyen pontosra sikeredne a munkája. Valami, ami egyre csak vés napról napra, évről évre, csak arra várva, hogy bejusson a városba. Kincs utáni vágyam máris lohadni kezdett.

– Ők tudták? – kérdezte Lorm.

– A lakók? Először talán nem – addig biztosan nem, amíg az első védőjel el nem halt. És akkor már késő volt, semhogy bármit tehettek volna.

Lorm hosszan nézett át a kapun, én a kardom markolatát babráltam, Mestoph csak mosolygott. – Várhatunk a szörnyre itt kint, vagy körülnézhetünk a kincs után bent.

Mestoph megfordult és átlépett a betört kapu küszöbén. Kortyoltam egyet a kulacsomból és elméáztam. Azt hiszem, csak egy kétségbeesett törp gondol ilyenkor a vízre. Lorm felhajtotta egy követ a kürtőben, amilyen magasra csak tudta, aztán Mestoph nyomába eredt. Egy „csak ön után” meghajlás után átléptem egy törött sziklát a troll mögött.

A város száraz, dohszagú volt, mint az őszi avar. Köszönetet rebegetem az Isteneknek a szárazságért. Mestoph térképén láttuk, hogy Jalendale törp mesterek

tudását dicséri. A központi piactéren volt a városház, a börtön és az Istenek temploma. Nyolc utca nyílt a térről, ezeket szabályos köztérben keresztutcák metsz-ték, pókhálóhoz téve hasonlatossá Jalendale útjait.

Adj néhány évszázadot az embereknek és az orkoknak, és meglásd, ezek minden törp-tervet elrondítanak. Az első bizonyítékom a kötélletrák és a kötél-és-léc hidak voltak, a fejünk fölött. Jalendale alighanem túlnépesedett, és felfelé bőví-tették. Néhány épület, melyet a mennyezet sziklájából készítettek, a kötelek meg-tartására szolgált. A köteleken emelvényeket és ingatag dobogókat láttam. Más kalyibák a Jalendale eredeti épületein nyugvó állványokon kaptak helyet. Az egész tákolmányi kötelek, rudak és gerendák kusza szövevénye borította.

Egy őrhelyen fény-kvarcot találtam, ami még kivilágosodott az érintésemre; Lorm némi kötél és egyik zsákja segítségével lámpást fabrikált belőle. Erősebb fényt adott, mint fáklyáink, de azért égve hagytuk azokat is. Az erős fény elriaszt pár dolgot, de a tűz sebet is okoz.

Mestoph a városházba próbált vezetni minket. A főúton indultunk el, de még



mielőtt ötven lépést megtehetünk volna a kaputól, a felső várost tartó oszlopok és kötelek állták utunkat.

Ork-hülyeségnek tűnt eltorlaszolni a főutat, aztán rájöttem, hogy mivel a kaput zárva tartották, nem számított, hogy elzárja az utat, ilyen távol a piactértől. Senki sem tudott volna átjönni a kapun – egészen addig a napig, amíg a Rém meg nem érkezett. A tákolmányon még több kacskaringós jelet fedeztünk fel – olyanokat, mint a kapun túli irás.

Mestoph másik utat választott – azt kunyhók zárták el. A következőn tovább sikerült jutnunk. Egész közel voltunk már a piactérhez, amikor kötűske-erdőhöz értünk. Némelyik túska a közeli épületek falát ütötte át.

Visszafelé menet Lorm egyik épülettől a mélyik köszált, benézegetve az ablakokon. Rásandítottam a kvarckristály fényében. Lorm a másik kezébe vette a lámpást, úgy sut-togta.

– Hol vannak a holttestek?

– Talán azokat is felfalta a Rém.

– A csontokat is? – pislogott Lorm.

– Lehet, hogy ez egy rendszerető Rém, és ta-lán felhalmozta a csontokat egy sarokban.

– Tolvaj, nézd csak meg ezeket!

Éreztem a feszültséget Mestoph hangjában. Egy síkator szájában állt. Őt repedt kristály-héj hevert egy halom agyagszerű mellett. Né-hány lépéssel közelebb mentem.

Csípős szag csapta meg az orrom, mikor a fáklyámat markolva közelebb ha-joltam az egyik üres héjhoz, hogy jobban lássam a szürke csíkos iszapot. A kris-tályhéjak valamiféle tartók voltak. Bárki is jött erre, volt fogadóbizottsága.

Az árnymanták a Jalendale közepétől számított félúton támadtak ránk. Ver-deső hangokat hallottam, és pont akkor kaptam fel a fejem, amikor két sötét alak röp-pent Lorm felé. A lapos fejek sima, tollatlan szárnyakká szélesedtek; a testek skorpiószzerű farkokká vékonyodtak, amint fenyegedően előrehajoltak. Kristályful-lánkok meredeztek a farkak végén.

Lorm felkiáltott és meglengette feje fölött a lámpást, akár egy parittyát. A lé-nyek halk számcsapásokkal kiröppentek látómezőnk-ből.

Mire kihúztam a kardom, négy hasonló szerzet csapott le ránk a sötétből. Mestoph félrevetődött, hogy elkerüljön három sötét alakot. Hallottam, ahogy egy varázslatba kezd.

Vaktában döfködtem a kardommal, remélve, hogy felnyársalok egy árnyman-tát, de az előttem csapkodó lény még időben lefékezett, hogy elkerülje pengémet. Hárítottam farkának támadását – fullánkja egy hüvelyknyire csapott le az ar-comtól.

Felrántottam a kardom, anélkül, hogy odanéztem volna, és éreztem, hogy va-lami puhát találtam el vele. Az árnymanta visszarebbent néhány lépésnyi távol-ságot, aztán megint nekemrontott. Vakon ismét előredőfitem, de csak a mellvér-temnek csapódó fullánk hangját hallottam.

Az árnymanta újból lecsapott. Egy lendítés a pengével, és a lény visszahőkölt. Leguggoltam, aztán amikor meghallottam a verdesést, felugrottam és teljes erő-mből felfelé dőfitem. Egy pillanatig éreztem újra, hogy a test vergődik, aztán el-csitul. Éppen gratulálni akartam magamnak, amikor meghallottam Lorm bömbölését.

Megpördültem, és láttam, hogy egy árnymanta rángatózik a lábánál, sötét hú-sában a bárddal. Egy másik a troll fejénél lebegett, fullánkját Lorm nyakába

nyomva. Odarohantam és letéptem a farkát, mire az árnymanta elrepült. Lorm kiejtette kezéből a csatabárdját és térdre esett. Bal keze ütemesen nyílt-csukódott, jobbát a nyakára szorította. Előhúztam egy üvegcsét.

– Ne érj hozzám, féregszakáll!

Hátrahőköltem, széttárt karomat, üres kezemet mutatva. Lormnak szüksége volt a gyógyírre, de várnom kellett, amíg már nem kellett attól félnem, hogy letépi a karom.

Három árnymanta hevert a földön. Mestoph a két feje fölött keringőt nézte, aztán mormolt valamit, mire az árnymanták széles köröket leírva eltávolodtak tőlünk.

Lorm felém bólintott. Mestoph közelebb jött, de amikor látta, mit művelek, elfordult és beletemetkezett a térdébe.

Előhúztam Lorm egyik kését és kipróbáltam a szakállamon, elég éles-e. Egy apró nyílást próbáltam vágni Lorm sebe mellett.

– Aúúú!

– Bocsásd meg! Ha a trollok bőre kevésbé volna vastag, könnyebben menne.

– Ha a törpök keze kevésbé remegne, könnyebben menne.

Sikerült egy tiszta vágást ejteni. Mindkét kezemmel megnyomtam a sebe táját, aztán megpróbáltam tisztára szívni. Éreztem a nyakán, ahogy beszélni kezdett.

– Láttál már valaha Rémet?

Elhajoltam, hogy köpjek. Nem tudtam, mi volt a keserűbb, a méreg, vagy a troll vére.

– Nem. Hát te? – hajoltam vissza a sebhez.

– Évekkel ezelőtt az apám kapitánya elmeüzenetet kapott egy Caucavik-hegyi rokontól. Felszálltunk a hajónkkal, egész átkozott éjjel repültünk, és kifáradva érkezünk meg. A felnőtteket holtan találtuk; szertesztét heverték, testük már rohadásnak indult. A gyerekek még életben voltak, a csecsemőket nem számítva, akik a törődés hiányában pusztultak el.

Másodszor és harmadszor is koptem. Lorm folytatta.

– Túlélők után kutattam, amikor megpillantottam a Rémet. Olyan volt, mint egy csiga, sárga és fehér foltos. Feleakkora lehetett, mint én; két lépésnyire volt tőlem, egy sarokban.

– Úgy érted, kétszer akkora volt, mint te? – kérdeztem, és rázni kezdtem a gyógyszeres üvegcsét. Már melegeedett.

– Nem, fele. Azon vettem észre magam, nem hiszem el, hogy ez az, ami az összes rokonunkat lemészárolta. Hihetetlen volt. Léptem egyet felé, ám ekkor ezüstös vonalak jelentek meg a szeme helyén, és én mozdulatlanra dermedtem. Ránézett, aztán elfordult, lassabban, mint ahogy én valaha is tudnék mozogni. Nem is tehettem semmit, amíg csak láttam.

Kiszedtem a gyógyírt az üvegcséből. Meleg és nedves volt, és bazzalikomillatot árasztott magából. Óvatosan a sebre helyeztem. Lorm fintorgott egy kicsit.

– Hazavittük a gyerekeket. Ahogy múlt az idő, a Rém mindegyiküket megérintette, egyiket a másik után. Az egyik fiú hangja rettenetes lett, egy lány pedig megdermesztette a mézsört, amikor közel került hozzá. Mielőtt felfoghattuk volna, mi történik, páran már eltűntek.

– Fel tudsz ülni? – kérdeztem. Segítettem a trollnak, ahogy tudtam, megragadva a vállánál az ingét.

– Emlékszem, azt gondoltam, a Rém a hatalmában tartotta két gyereket.

– Fel tudsz állni?

– Még nem. Gyakran törtem a fejem azon, hogy mi lett volna, ha közelebb tudok menni hozzá.

– Talán izzó darabokra szakított volna. Gyerünk, próbáljuk meg azt a felállást!

Csipőjének feszítettem a hátam, megvettem a lábam, és nyomni kezdtem. Lorm velem együtt emelkedett, s nemsokára már állt. Előrehajolva, a térdére támaszkodva lihegett.

– Biztos, hogy jó lesz a gyógyíred?

– Jónak kell lennie. Nagy gonddal választottam ki.

– Semmit sem érzek még jónak. Pont mint ez a hely. Az egész valahogy... rossz.

A szag.

– Olyan, mintha avar lenne.

– Száraz levelek. Kint esik. Bent meg sivatag-szárazság van.

– Talán... – elhallgattam. Egyik folytatás sem tűnt bizalomgerjesztőnek. – Jobban leszél – mondtam végül nagyon halkán.

Lorm lépett egyet. Összerezent – furcsa dolog ez egy szemölcsös, öreg trolltól. Egyik szemfoga kivillant az ismerős, féldalalás vigyor mögül.

– Talán. Kösz' a segítségért, Ragnar.

Meglepettem. A annak idején Throalban találkoztunk. Valahol, a Jalendale felé vezető úton elvesztették „Ragnar”-t. „Törp” lettem, néha meg „tolvaj”. Fáj, hogy a név az egyetlen, amit úgy lehet ellopni, hogy megtagadják a használatát.

– A rövid és a hosszú kész továbbmenni?

Mestoph gúnyos meghajlására én is hasonló meghajlással válaszoltam.

Mestoph vezetett minket – helyesebb volna tán úgy mondani, előttünk ment néhány lépéssel. Minden alkalommal, amikor elérkeztünk az út eltorlaszolt végéhez, Mestoph meghatározta az új irányt, és így bebarangoltuk Jalendale csaknem összes síkatorát.

Amíg Mestoph tűnődött, Lorm és én a közeli épületekbe kukkantottunk be. A boltok romokban álltak. Nem maguk az épületek, csak a tárgyak, a berendezés. A porcelánbollban minden tárgy szilánkokban, minden edény szétzúzva. Az aranyműves összes doboza rípiyára törve, minden egyengetőkalapács meghajlítva, az összes kés kettétörve. Egyetlen ép berendezési tárgy sem láttam, egyetlen ép áru sem volt sehol.

Lorm kevesebb időt töltött a kutatással – üldögeléssel volt elfoglalva. Még mindig lélegzett, úgyhogy a gyógyírnak volt némi hatása, de a szaggatott, kapkodó szuszogás arról árulkodott, hogy ereje kevésnek bizonyul.

Mestoph útmutatását követve elértünk végre arra az útra, ami a piactérre vezetett. A keresztutcák nem voltak sehol. Huszonöt lépés széles, és ennél még mélyebb árkot láttunk helyettük.

Közelebb óvakodtunk az árokhoz, ám ekkor a téren fények villantak fel. Minden szívdobbanással újabb fény gyúlt ki, és egy óriási árnyalak körvonalai derengtek fel előttünk. Mestoph-fal a piactérre kaptuk a tekintetünket. Egyetlen hatalmas, szabálytalan építmény állt ott, ahol Mestoph térképe szerint háromnak kellett volna lennie. Különböző méretű kövek és sziklák alkották az egyszerű buckához hasonlatos valami falait. Nemsokára az egész tér reszketeg kék, bíbor és ezüstfehér fényektől vibrált.

– Tetem-emberek!

Lorm kiáltásáig nem is tűnt fel, hogy a teret bámulom. Mestoph már futásnak eredt, mire hátrafordultam. Nyolc alak bukkant fel a távolból – felénk tartottak.

Lorm egy üres üzletben húzta meg magát. Leült a küszöbre, a bárdját maga mellé fektette a földre.

Mestoph megtorpant és kissé lehajolt, védekező helyzetet véve fel. Lassan hátrált a legközelebbi épület felé. Nem úgy nézett ki, mint aki át akar törni a tetem-emberek sorai között. Szívem és lábam azt súgta, legalább meg kéne próbálni, de józan eszem tanácsára hallgatva Mestoph mellett maradtam. Együtt lopóztunk tovább. A kardom csak egy kicsit remegett.

A tetem-emberek valaha orkok voltak. Kettejüknek még mindig megvolt a kiálló szemfogaikra húzott díszítő aranygyűszűjük. Copfokba font fekete hajukat vastagon fedte a por, összeaszott húsuk jobban nyirkogott, mint bőrpáncéljaik. Az agyar-gyűszűsök kardot tartottak a kezükben, a vállukon átvetve oldalzsákot viseltek. A többi hat dárdákkal, kötelekkel és fadarabokkal követte őket. Borsra emlékeztető szagukon kívül éreztük a rohadás szagát – mintha a szakács fűszerrel próbálná alcázni a romlott ételt.

Aztán egyszerűen továbbmentek.

Hadd mondjam ezt el újra, hátha nem figyeltél fel rá. Nyolc tetem-ember sarokba szorította kis csapatunkat, aztán egyszerűen csak továbbmentek. Az árok széléhez érve két kötelet dobtak le. A kötelek megremegek, majd a levegőben kigyózáva átbeugrtek az árok fölé.

Mestoph szaporán lélegzett, arcát fájdalom torzította el. Lassan visszanyerte uralmát arcizmai felett, és vonásai ellazultak.

– Közel a Rém.

Lorm csatlakozott hozzánk. A tetem-emberek végre eltávolodtak az ároktól, de egyikük még beütötte a földbe az utolsó karót. Erőteljes, messzire hangzó ütéssel beféjezte művét, aztán összegyűjtve szerszámaikat, társai után sietett.

A nyolc tetem-ember felsorakozott a visszavezető úton. Tudtuk, akár örökké ottmaradhatnak. Lorm megcsavarta a csatabárdja nyelét, mintha csak egy nedves ruhát facsart volna ki.

– Ragnar, egy Rém meghívását ostobaság visszautasítani, nem?

Mestoph halálra vált tekintettel meredt a rögtönzött hídra. Borostyán szeme kifehéredett, mintha a haja színe valahogyan átfolyt volna rajta. Összeráncolta homlokát, aztán felhúzta szemöldökét. Elindult a hid felé.

– Ha meg akarja ölni minket, a tetem-emberek már megtámadtak volna. Valami olyasmit akarhat tőlünk, amit holtunkban nem kaphat meg.

– És utána öl meg – mondtam.

Mestoph megtorpant és széttárta a karjait.

– Megpróbálhatunk túljárni az eszén, próbára tehetjük a türelmét, de meg is küzdhetünk vele. Azt már tudom, hogy nekem mit kellene tennem.

Megfordult és továbbment. Lorm tett egy bizonytalan lépést, de erőt vett magán és követte Mestoph-ot. Velük tartottam én is.

A teret vésetek száza borították. Cszimáink úgy csikorogtak, mintha láthatatlan homokon lépdeltünk volna. Úgy éreztem, késeken talpalkok – tollpuha, mégis borotvaéles érintés.

A tér közepén álló bucka felé közeledtünk – ez volt az egyetlen hely, ahová mehettünk. Csak egy boltíves ajtónyílást láttam; azon túl sötétség.

Egyszer csak ott állt Mestoph mellett. Kétszer olyan magas volt mint én, és rézszínű, hosszú szárú csizmát viselt. Kesztyűjének hat ujjá kisüjnyi hosszú, mozgó csápokban végződött; mindegyik csáp végén egy-egy átlátszó drágakő volt. A drágakövek pengeélesnek látszottak. Ujjnyi vastag réz mellvért védte a testét, nyakát és végtagjait a páncél mögül kiáramló szürkésbarna, sűrű füst alkotta.

Arca megfagyasztotta eremben a vért. Gombaszürke koponyája nem volt más, mint nyüzsgő féreg ocsmány hada. A férgek leginkább a szemüreg környékén tekeregtek, melynek közepéből egy-egy hosszabb féreg bújt elő.

A Rém varázslatára két vérsugar tört fel Lorm sebéből, aztán fehér villanással,



sisterege olvadtak szét a jelenés páncélján. A Rém megrándult, arcán a férgék gyorsabban kezdtek tekeregni.

Szólásra nyitotta a száját, láthatóvá téve nyelvének vonagló féregszövevényét. Hangját hallva égni kezdett a tudóm és kiszáradt a szám.

– Az, aki elhossa a kis orikhalkum-pajzsot, életben marad. A többiek...

A Rém kinyújtotta felém a karját. Az egyik ujje végi drágakő megérintette az arcom, és a lábam megbicsaklott. Izmaim szétszakadásának hangjával együtt jött a kibírhatatlan fájdalom. Összeestem. Bordáim meghajlottak és széttröktek. Ordítottam, bögttem, megpróbáltam arrébb mászni, de a testem görcsbe rándult. Őklendezni kezdtem, a keserű hányadék bemocskolta ajkam és szakállam. Lábam vadul rángatóztak, már könyörögni sem volt erőm.

Aztán a fájdalom megszűnt. Ismét uraltam a – hihetetlenül de – sértelen testem. A Rém megállt fölöttem és figyelmesen nézett rám.

Vakrémületemben a bucka felé rohantam. Nekifutottam a falnak, visszapattantam róla és elestem. Felkászálódtam, és továbbra is üvöltve megint nekirohantam a falnak. Lorm húzót be a bucka aijtáján.

Nem tudom, meddig ültem magamba fordulva, önmagamot ringatva. Emlékszem, Lorm megitatott velem valamit, és Mestoph egyre csak kérdezgetett.

– Úgy látom, a törpünk velünk van újra.

Mestoph mellém térdelt, majd átnyújtotta egyik kulacsát. Ittam egy korty bort, aztán visszaadtam neki.

– Nem voltál magadnál egy darabig. Isten hozott új otthonodban.

– Hol vagyunk?

– A legnagyobb síremlékben, amit valaha is láttam.

Mestoph végigmutatott a termen. A nyolc oszlopon nyugvó kvarcok negyven darab, körülbelül ötven karhossznyi magas polcot világitottak meg. Gigantikus könyvtárra emlékeztettek, azzal a különbséggel, hogy a könyvek helyén testek heverték. A testek zömét halotti lepelbe csavarták, de néhányat köpenyben vagy páncélban helyeztek örök nyugalomra. Az egész hely fűszerillatot árasztott magából, éppen csak érződött az elmúlás szaga.

Mestoph felállt és intett, hogy kövessem. Ahogy mögöttem lépdeltem, felfigyeltem néhány új könyvre a hátszákjában. A síremlék közepén nyolc oltár vett körül két négyzet alakú, a középpontjuk felé lépcsőzetesen mélyülő üreget. Az üregek minden oldalára jutott egy oltár, és minden oltárból vajatok vezettek az üregekig. A vajatok mélyedésekben futottak össze, amik egy-egy fénylő arany-pajzsot tartottak. A pajzsok úgy törték meg a fényt, ahogy azt még a legjobb minőségű arany sem tudná. Orikhalkum.

Mestoph félresimított egy rakoncátlan tincset a füléről.

– A pajzsok varázsvédelmek. A mágiát a lakók vére táplálta.

– Megölték magukat?

– Feláldozták, majdnem az utolsó emberig. Az utolsóknak maradtak mérget ittak. A nagyobbik pajzs megakadályozza, hogy „testvéreink elpusztítója”, vagy „előholt szolgálói” beléphessenek ide. A kisebb nem engedi „testvéreink elpusztítóját” néhány száz méterrel távolabb tölle.

– „Testvéreink elpusztítója”?

– Azt hiszem, kiválasztottak maguk közül nyolcat, akiket kizártak a sírból. A haláluk keltette életre a mágiát a pajzsokban.

– Belőlük lettek a tetem-emberek?

– Igen, de akkor még élniük kellett.

Jalendale lakóira gondoltam. Egy Rém átragja magát a város védelméin. Nincs olyan hatalmas mágia, ami megvédené őket tőle, de elszántságuk erőt ad nekik, hogy megakadályozzák, hogy más vörst is elpusztíthasson.

– Rengeget kincs van itt – biccentett Lorm a fal felé. Jól láttam az aranyhalmok csillogását. Dobozokban és ládákban különféle tárgyak, fegyverek, páncélruhák heverték. Vonzósnak tűntek, de már nem aranyra, mint amilyenek korábban gondoltam.

– Kapj fel valamit könnyűt – mondta Lorm, egy fényes törrel a kezében, melynek markolata farkasfejet formált, pengéje pedig ugyanazzal a fényvel szikrázott, mint a pajzsok. – Tervünk gyorsaságot igényel.

A kincshez léptem. Lorm egy kisebb halomhoz irányított.

– Mestoph már kiválasztott néhány tárgyat, amik ígéretesnek tűnnek.

Kotorászni kezdtem a kincsek között. Félretoltam egy kardot, aminek öt smaragd díszítette a markolatát, és sokáig tétováztam egy sisakkal a kezemben. Átlátszó volt, mint az üveg, és könnyebb, mint tűz pénzdarab.

– Azok a karperecek – mutatott Lorm a gondosan formált, jádéval és lapis lazulival ékesített rézkarperecekre –, valószínűleg mágikus védelmet nyújtanak. Egy olyan, mint ez, segíthet a kijutásban.

Nézegettem egy darabig a karpereceket, aztán mégiscsak a sisak mellett döntöttem. Lorm elvigyorodott. Felpróbáltam a sisakot. Egy kicsit lötyögött, de hűvös volt és valahogyan megnyugtató is. A régi sisakomat belöktem a hátszákomba.

Mestoph éppen az egyik könyvét bújta, amikor visszaértünk. Lorm felé biccentett a fejével.

– Amíg használhatatlan voltál, Mestoph olvasott. Már sikerült visszafordítania a kürtő levitáció-varázsát. Most valószínűleg lebegni kezdenék benne.

– Hogy jutunk el a kürtőig?

– Mestoph egy új varázslatot próbál ki. Kiviszem a pajzsot, és elbunyóztatok a szörnyivel, amíg hatni kezd a varázs. Te kirohansz, és visszadobod ide a pajzsot, hogy ne érje el. Tündérke belőki a varázsigéjét. Mire szörnyi észbekap, már messze járunk. Ered?

– Kétlem, hogy sikerülne csak úgy kirohanni és felkapni a pajzsot. És nagyon kétlem, hogy addig tudnál bunyóztatni a szörnyivel, amíg Mestoph befejezi a varázslatot.

Lorm a levegőbe dobta a csatabárdját, és pontosan a nyele közepén kapta el. Elengedte egy pillanatra, majd újra összeszorította az ujjait, így pont a foka alatt tartotta a fegyvert. Bal kezével az élet próbálgatta.

– Ez az én csatabárdom. A nagyapám készítette az apámnak. Azt mondta neki, a bárd rendeltetése, hogy megizlelje egy Rém véréét, s talán hogy legyőzzön egyet.

– Persze. Amint a Rém végez veled, a csatabárd dal lecsaphatja majd a barátait. Egy könyv lap zizzent meg.

– Javíthatatlan borulátó vagy, törp.

– A nevem Ragnar.

Mestoph becsukta a könyvét és rám emelte borostyánszemét.

– Ragnar. Jalendale népe nem halt meg értelmetlenül. Rézletes feljegyzéseket hagytak maguk után, amiből megtudtam, hogy ez a Rém némiképp érzékeny az életmágiára. Készen állunk?

Lorm erősen bólintott, én megvontam a vállam. Mestoph újra felütötte könyvét. Lorm letette csatabárdját, majd előhúzta újdonsült farkasfejes törét, és szertartásosan három kis sebet ejtett az alkarján. Elrakta a törét, aztán felkapva a bárdját az élére csepegtette véréét.

Az egyik üreghöz léptem és felkaptam a kisebb pajzsot. Lorm már teljesen bevezerte a csatabárdját. Felpillantott.

– Arra az esetre, ha valami rosszul sülné el: azt akarom, hogy tudd, a gyógyszered végül segített. Jól választottál.

– Mi az, ami esetleg rosszul sülné el, Lorm?

Lorm felhorkant. Átnyújtottam neki a pajzsot.

Együtt néztük Mestophot, ahogy belekezdett a varázslatába. A tünde halkán motyogott, ujjai együtt mozgottak szavai ritmusára. Jobb szemét lehunyta, bal szeme fényt árasztva forgott. Motyogása lelassult.

– Ez a jel.

Lorm négy lépéssel kint termett, aztán ledobta a pajzsot és ráállt.

– Itt az átkozott pajzsod!

A Rém alig egy méterre jelent meg Lormtól; a nyelve ki-be járt a szájából, akár a támadni készülő kígyóé. Lorm a csatabárdját lóbálva megindult. A Rém mellvértjét találta el, és a bárd fokára kent vör fehér lángra gyulladt. A Rém sziszegett és felrikkolt. Lorm üvöltött.

Hirtelen eszembe ötlött, hogy meg kell szereznem a pajzsot. Odakúsztam és megragadtam, amikor Lorm újabb csapást mért a Rém páncéljára. Visszarohantam a pajzsral a buckába. Mestoph a feje fölé emelte a karjait és három tünde szót kiáltott.

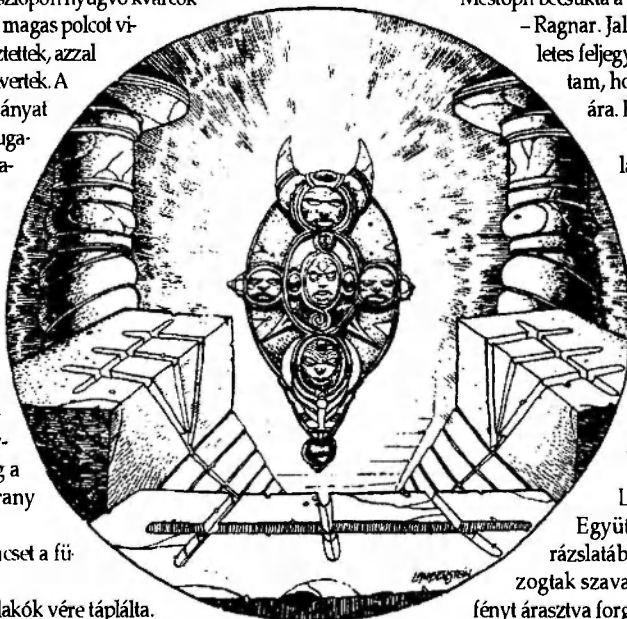
Vízcseppek ezrei tűntek fel a levegőben és alakultak át pörgő-forgó pengékké. A pengék túllendültek Lormon és a Rémnek csapódtak. A rikoltás fájdalomüvöltéssé változott. A pengék kis darabkákat csaptak le lábáról és karjáról, bal kezéről lementszettek az egyik csapját, de a mellvértjén nem tudtak áthatolni. A Rém megpördült. Két penge a fejét találta el, levágott fehér féregcsomók szálltak a levegőben.

Mestoph már futott, én is utánaeredtem. Lorm adott még egy kis időt nekünk, aztán felzárkózott mögénk.

– Kövesetek! Találtam néhány térképet a sírban, és azt hiszem, tudok egy utat, ami kivezet innen!

Átjutottunk a hídon, majd balra fordultunk. Átrohantunk egy téren, ahol négy rézszlop állt; poros sáktorokon száguldottunk át, két ajtájú boltokat hagytunk el, aztán egy kiszáradt, oroszlánfejű szökőkúttnál jobbra kanyarodtunk.

Jalendale kihalt utcáin Mestoph felszendülő nevetése visszhangzott. A mágus lelassította lépteit, és én is megtorpantam. Lorm néhány lépéssel mögöttünk futott.



-Jól elbántál velem, mondhatom! - bömbölte Lorm.

A Rém közvetlenül Mestoph mellett jelent meg. Bal szem-férgé összevissza teker-gözött. Előrenyúlt, hogy megérintse a mágust. Mestoph megpróbált elugrani, de el-kését. Rettenetes szakadó-cuppanó hang hallatszott, amit később elnyomott a tünde kétségbeesett sikolya. Aztán égnek lendült a haja, és kiáltása furcsán elfulladt.

Én is felsikoltottam - szánalmas, rekedt hangon. Mestoph szemét és száját bá-multam, amik a tünde arcának oldalán lógtak. A Rém letépte a bőrt az izmokról, és elcsavarta azt a tünde egész teste körül.

Mestoph vére nem folyt - ömlött a Rém felé, lángoló fehér szalagokká változva, amik szorosan a jelenés köré tekeredtek. A Rém diadalmas rikoltása elnyomta sikolyainkat.

A Mestoph-lény összeesett. A Rém arca már csak füstölő, széttronsolt massa volt.

-Add ide a pajzsot! - mutatott Lormra.

Lorm futásnak eredt. Őt lépést, ha megtehetett, amikor megállt és megfordult. Szemeiben ezüstös pókhálóminta fénylett.

-Akit egy Rém egyszer megérint, nem szabadulhat többé soha. Add ide a pajzsot! - sziszegte a Rém.

Megpróbáltam feltartóztatni a trollt, de az félrependített. A Rém rámpillantott.

-Ne többet!

Odafagytam a földhöz. A Rém egyetlen ép szem-férgén keresztül bámult rám. Fonnyadt nyelve ki-be járt, mintha felelmemet és aggodalmamat izlelgetné.

A Rém megosztott figyelmével gyengült a Lormra ható varázs, és a troll ki-használta az alkalmat. A farkasfejes törrel kezében rávetette magát. A Rém oda-kapta a fejét, mire Lorm folytott nyögéssel a földre zuhant. Hólyagok dudorodtak fel a troll zöld bőrén; vér patakzott belőlük, ahogy felpattantak.

-Neeeeeem!

Nem emlékszem, az én kiáltásom volt-e, vagy a Rémé. Az megpróbálta elérni a trollt, de a talajon tócsákba gyűlő vér szikrákat vetett közeledtére. A Rém vissza-rettent és ütemesen sziszegett.

Küszködtem, hogy uraljam a lábaim, és sikerült a troll mellé térdelnem. Ködös, sárga tekintete egy pillanatig találkozott az enyémmel, aztán a csatabárdjára pil-lantott.

Megragadtam a fegyvert, de éppen csak meg tudtam mozdítani a nyavalyás tárgyat. Nagy nehezen keresztülvonszoltam a troll vérenek tócsáján. Lorm léleg-zete eggyé vált a Rém sziszegésével.

Mikor rohamozni kezdtem, a Rém felpillantott, de nem moccant - csak sziszegése lett hangosabb egy kicsit. A csatabárd megremegett a kezemben, és már majdnem meggondoltam magam, amikor végre lesújtottam a lény fejére. A bárd megakadt, hallottam a betört koponya recsenését; olyan szaga volt, mint a kor-hadt fának.

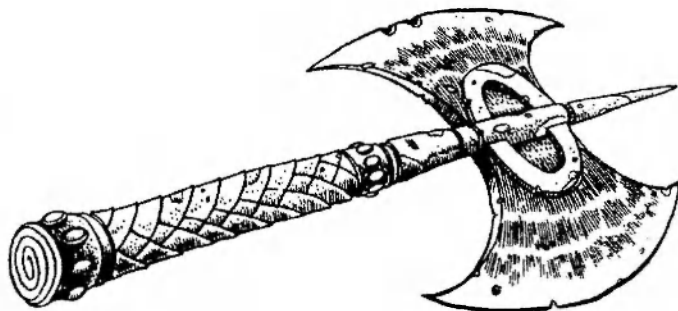
A Rém visszahökölt. A bárd nyelébe kapaszkodtam, így az kiszabadult, ami-kor a Rém megmozdult. Már nem maradt épen egyetlen szeme sem, de nem hagyta abba a sziszegést. Nem tudtam tovább tartani a fegyvert. Lormra pillantottam és láttam, hogy már nem él.

Magamhoz szorítottam a fegyvert. A sziszegés azt sugallta, hagyjam ott. Meg-fordultam. A sziszegés azt sugallta, maradjak. Tettem egy lépést. A sziszegés fel-hangosodott, fülsértővé vált. Egy újabb lépés. Egy másik - a sziszegés halkult, gyengült. Aztán egyszer csak nem hallottam többé.

Ráakadtam a kürtőre. Erőlködtem, hogy fel tudjak mászni az első kék rúnáig. Elhomályosult érzékimmel csak halványan észleltem, hogy a tetem-emberek be-léptek a kamrába és utánam kapaszkodtak. Hallottam kaparászásukat a falnál. Elértem a rúnát.

Meleg érzés fogott el és emelt a magasba, egyre magasabbra. Rúnát rúna után hagytam el, egyre sebesebben és sebesebben szálltam felfelé.

Az órként hátrahagyott fosztogatók gyanúlan feje fölött vágódtam elő a kürtőből. Bizonyára üldözni kezdtek volna, ha nem gyűlik meg a bajuk az előbukkanó tetem-emberekkel. Futottam, ahogy csak tudtam, és másnap reggelre elértem az első falut. Itt találtam menedéket. Napokig aludtam, de nem hiszem, hogy egy pillanatra is elengedtem volna Lorm csatabárdját.



...Sok év telt el azóta az éjszaka óta, és sok kalandban volt részem. Egy feladat azonban bevégezellen maradt, és mostanáig azt hittem, bevégezellenül kísér a síromig. De ma éjjel, bétérvé ebbe a fogadóba, hallottam a kalandjaid történetét. Most már remélhetem, hogy valaki elvégzi majd helyettem.

Fogd ezt a bárdot. Ez Lorm csatabárdja. A nagypapa készítette Lorm apjának. Egyszer már megízlelte egy Rém vérét. Talán most majd le is győz egyet.

© Copyright 1993, FASA Corporation

fordította: Szigeti Sándor

# Sárkányfészek

szerepjáték szaküzlet

szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok,  
poszterek, művészi albumok, olomfigurák, naptárak,  
magazinok, magyar és angol nyelvű regények

1052 Budapest, Bárczy István u. 43. 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.



# EARTHDAWN™

1993 nyarának végén hallottam először az Earthdawn nevet – valahogy a kezembe került egy három részből álló prospektus-sorozat. Az első két részben két-két Earthdawn karaktert írtak le, teljes játéktisztikáikkal együtt, a harmadikban viszont egy teljes, játszható Earthdawn kalandmodul kapott helyet, az új szerepjáték leegyszerűsített szabályaival. Aztán megjelent a könyv is. Keménykötés, szerény háromszázharminc-akárhány oldal; színes festmények és a FASA művészeitől megszokott, nagyszerű illusztrációk díszítik.

Az Earthdawn fantasy-szerepjáték, kötött világgal. A világ a Barsaive nevet kapta, története két részre osztható. Az egyik a Legendák Kora, a jelenkor, a másik pedig a Csapás előtti. Évszázadokkal ezelőtt élt egy tünde tudós, akit „liberális nézetei miatt” száműztek a Sárkányvadonból, a tündék ősi birodalmából. A tudós, híveivel a messze délkeleten emelkedő Delaris hegyekben telepedett le, ahol ősi könyvek tanulmányozásának szentelte életét. Hat könyvvel különösen sokat foglalkozott. A jóslatokat olvasva megtudta, hogy alig néhány száz év múlva megnyílnak az asztrális sík, a mágia síkjának kapui, ahonnan Rémek özönlének majd elő, pusztulást hozva Barsaive világára – bekövetkezik a Csapás. A tudós hívei alapították meg később a rabszolgatartó világhatalommá váló gyűlölt, elnyomó Thera birodalmat. A birodalom mindent megtett, hogy az egész világot uralja, és a sötét jövőről csak későn számolt be gyanútan vazallusainak. Az egész világ a közeledő Csapásra készült: földalatti városokat, *kaereket* építettek, amik reményeik szerint majd megvédi őket a Rémeektől. A Rémek megmérgezték az asztrális síkot, így a varázslás életveszélyessé vált, ha nem használták a theraiak által kifejlesztett varázsmatrixokat, melyeknek a rontó asztrális energiák kiszűrése volt a rendeltetésük.

A kaerek bezárták kapuikat, és megkezdődött a Csapás. A Rémek persze hamar rájöttek, hogy hol kell keresni Barsaive lakóit, így jónéhány, gyengébben védett kaer szerencsétlen lakóinak szörnyű halál lett a sorsa. A kaerek lakói egyre csak azt a földdarabot figyelték, ami egy tálka víz fölött lassan süllyedve lebegett. A varázslat szerint, amikor a földdarab leereszkedik a vízre, véget ér a Csapás és biztonságban kinyithatják a kaerek kapuit. De a földdarab megállt, és úgy tűnik, már soha többé nem moccan meg. A Rémek nagy része már elkotródott, de még mindig maradtak bőven.

Egy legendává vált léghajó, az Earthdawn (Földhajnal) indult felfedező útjára, hogy felkeresse a még mindig elzárt kaereket. A Landis királyság felé haladva azonban Rémek támadták meg és foglalták el a hajót. A léghajót azóta is látják erre-arra, de mielőtt még bárki is a közelébe kerülhetne, eltűnik.

A törp-birodalom, Throal végül megnyitotta kapuit, és a megváltozott Barsaive éledezni kezdett. A Thera birodalom csak későn, évek múlva eszmélt fel, Barsaive népe már megízlelte a szabadságot, és nem hajtotta a fejét önként rabigába.

Ebben a világban nagy szükség van kalandozókra, hősökre, akik felkutatják az elpusztított kaereket, megakadályozzák a theraiak gonosz tervét és reményt ébresztenek az elkecseregetett emberek (és más lények) szívében. A kalandozók természetesen a játékosok, a Beavatottak (*Adept*).

Összesen nyolc faj közül lehet vá-



lasztani, ezek mindegyike Névadó faj (l. később). Az ember, törp és tünde fajok a már jól ismert előnyökkel és hátrányokkal rendelkeznek, bár némi kis különbség akad: Barsaive-ben a törp a legáltalánosabban beszélt nyelv, egyszerűen csak azért, mert törp nyelven írták azokat a könyveket, amiből a kaerekből kimerészkedők megtudhatták, hogyan építsék újra birodalmaikat. A tünde nép itt is a szokásos „felsőbbrendű” faj, de jól rá is fáztak nagyképességükre: királynőjük úgy vélte, ősi erdejük fái jobb védelmet szolgáltathatnak majd, mint a kaerek. Nos... nem szolgáltattak. Tanúk erre a tündék leszámzottai – rettenetes árat fizettek életükért Testükből vérző tövises nőnek, állandó, elviselhetetlen fájdalmat okozva nekik.

Orkként és trollként is lehet kalandozni, de érdemes kipróbálni Barsaive három különleges fajtát, az obszidembert, a t'skrangot és a szélszerzetet. Az obszidemberek – mint nevíük is mutatja – kőből vannak, ezért fizikai adottságaik is ehhez hasonlítanak. A t'skrangok kétlábú hiüllők, imádnak úszni, és ha tehetik, idejük nagy részét vízben töltik. Barsaive tolvajnépe a szélszerzet, ezek az apró, szárnyas kis tünde-lények, akiknek bár kicsi a termetük, mégis sok borsot törhetnek a nagyobb fajok orra alá.

A karaktereket itt is tulajdonságpontjaik jellemzik, ezek sorban az ügyesség, erő, állóképesség, felfogóképesség, akarat és a vonzerő. Az első újdonság már itt jelentkezik: minden tulajdonságértékhez tartozik egy fokozat (*step number*), ami meghatározza az ún. akciókockát (*action dice*), vagyis azt a kocka-kombinációt, amivel a cselekvésekkor dobni kell. Az Earthdawn 4, 6, 8, 10, 12 és 20 oldalú kockákat használ, és általánosságban igaz, hogy minél többet dob valaki, annál jobb.

A manapság divatos jellemvonások (pl. bátor, vérszomjas, könnyelmű, hűséges, önző stb.) felírása után hivatást (*discipline*) kell választani. A hivatás nem egyszerű kaszt, amibe csak besorolják a karaktert, hanem önként választott, mágikus képességeket (*talent*) adó eletszemlelet. Az Íjászok (*Archer*) az íjak nagymesterei, érzelmeik csodálatos módon kiélesednek. Az Állatszédítők (*Beastmaster*) az AD&D kószáira hasonlít, de még közelebb kerülnek az állatokhoz. Lovasoknak (*Cavalryman*) nevezik a hátasukkal misztikus kapcsolatban álló harcosokat. Az Elementalisták (*Elementalist*) az öt alapelemet – föld, levegő, tűz, víz és fa – uraló varázslók. Az Illuzionisták (*Illusionist*) a valóságot változtatják meg varázsigéikkel – legalábbis látszólag. A *Nethermancer* olyan varázsló, aki az alvilág erőit használja saját céljaira. A léghajókat irányító Égi Rablók (*Sky Raider*) a vikingekhez hasonló ádáz harcosok. A Kardművészek (*Swordmaster*) – nem meglepő módon – a hosszú pengék fűrge lovagjai. Itt is játszható Tolvaj (*Thief*), képességei a róluk kialakult általános képéhez igazodnak. A Trubadúrok (*Troubadour*) énekmondók, vándorszínészek; mivel sokféle megfordulnak és sok történetet ismernek, sokmindenhez konyitanak valamit. A Harcosoknak (*Warrior*) nincs szükségük különleges fegyverekre, hátaállatokra, csak magukra számítanak. A Fegyverkovácsok (*Weaponsmith*) a fegyverek lelkét vizsgálják, hogy a bennük szunnyadó hatalmat életre kelthessék. A Varázslók (*Wizard*) igazi méltóságteljes tudósok, emellett varázslataik igen nagy segítséget jelenthetnek a kalandozóknak.

A karakterek fejlettségét körökben (*circle*) mérik, ezek megfelelnek az AD&D szintjeinek. Egyre magasabb körbe jutva más és más, a hivatásuktól függő képességet kapnak a karakterek. A képességek nagyban különböznek a képzettségektől (*skill*), mert sokkal inkább a karakter hivatására jellemzők és messze nagyobb hatalmat adnak. A Lovas hivatás egyik képessége a Vérmegosztás (*blood share*), amivel a karakter a hátasa sérüléseit átválthatja, vagy éppen ellenkezőleg átadhatja a sajátját. Az Íjászok csak kinyújtják a karukat, és az előtt nyíl már is kezükben terem. Az Égi Rablók több száz méterről, a szelet meglovagolva ugyanak ellenségeikre – és sértetlenül érnek földet. A Beavatottak képességeik feljavítására két módot ismernek. Az első a vér- más néven életmágia, amikor néhány csepp véruket – életerejuket – feláldozva lendítenek a varázsképeség hatóterején, a másik pedig a Karma, a nyers mágikus energia.

Mivel nem mindenki rendelkezik a Beavatottak csodás képességeivel, az egyszerűbb feladatokat a képzettségrendszer segítségével hajthatják végre.

Barsaive-ben a mágia mindennapos, gyakori dolog, mivel ha valaminek nevet adnak, az már meghatározó egy asztrális mintát. A tárgyak és lények nevét megtudva megismerhető a tárgy vagy a lény valója, a világegyetemmel való kapcsolata. A varázslás bonyolultabb, mint az elterjedt szerepjátékokban. Ahhoz, hogy egy varázsigét használni lehessen, előbb egy üres varázsmátrixba a megfelelő módon energiaszálakat (*thread*) kell szőni. Természetesen lehetséges az asztrális szűrő mellőzésével is varázsolni, ám ez a legtöbb helyen (pl. a Throal hegységben egyáltalán nem szennyezett az asztrális sík, de aki a Halál Tengerén próbálozik, rosszul jár.) súlyos sebzést okoz az óvatlan varázslónak. A varázstárgyak használata is eltér a bevált – helyesebben: megszokottól. Minden mágikus erejű tárgynak külön története van, és ezt megismerve (és a megfelelő mennyiségű Legenda Pontot levonva) lehet csak használni az igazi képességeit. Az első lépés általában a tárgy Nevének megtudása, de később a tárgyat készítő mester Nevére kell rájönni, vagy arra, hol készítették el. Gyakran nem elég csak információkat megtudni, előfordulhat, hogy egy bizonyos tettet kell végrehajtani, hogy elérülje egy újabb titkát. Ha például Lorm csatabárdjával legyőznek egy Rémet, a bárd sebzése hihetetlenül megnő. Ha azt a Rémet (Féregkoponya, *Wormskull*) sikerül elkapni, amelyik végzett Lormmal, sokkal több Legenda Pont jár a győzelemért, mint egyébként. (I. *Greg Garden: Hagyaték*, 16. old.)

A harc folyamata körökre osztott. Minden kör elején a karakter ügyességén alapuló kezdeményezést kell dobni. Minden cselekvés sikerét tesztekkel döntik el. A megfelelő célszámnak megfelelő, vagy azt meghaladó értéket kell dobni a használt képességhez rendelt akciókockákkal. A fegyverek sebzése az Erő tulajdonság által meghatározott akciókockákat befolyásolják. Egy széles kard például 5 fokozattal növeli a sebzést. Ha egy 14-es Erejű karakter használja, akkor a 14-es Erőhöz tartozó 6-os fokozatot 11-re növeli, ami 1D10+1D8-nak felel meg. A Karma pontokat a legtöbb esetben hozzá lehet adni a sebzéshez, így igazán nagyokat lehet ütni. A sebzést a karakter által viselt páncél csökkenti. A páncélok egy új típusát vezették be, az Élő páncélok. Többféle típusuk van, ezek nemcsak fizikai, de mágikus védelmet is adnak: a Vérkavicsok használatakor 4 pontot sebződik a karakter, de elég jól véd; a növényekből szőtt páncél egyetlen hátránya, hogy háromnaponta „meg kell öntözni”



vízzel, különben kiszárad; az élő kristálypáncél magába a testbe ültetik, és a karakter véreből táplálkozva, kristállyal fedi be a bőrt.

A sérülések jegyzésére egy nagyon jól eltalált rendszert alakítottak ki. Ha egy karakter egy meghatározott nagyságú sérülésnél nagyobbat sebződik, úgy Sebet kap, amit csak pihenve vagy mágikus eljárásokkal lehet felgyógyulni. Ha ennél kisebb a seb, akkor azt a harc befejezése után a Gyógyulásnál (*Recovery Test*) meghatározott akciókockának megfelelő pontnyi sebzés tűnik el. Naponta csak néhány Gyógyulás dobható. Ha a sérülések összege meghaladja az Eszmélethatárt (*Unconsciousness Rating*), a karakter elájul. Ha a Halálthatárt (*Death Rating*), akkor sajnos befelegett.

A feladatok, küldetések sikeres végrehajtásáért és a jó szerepjátszásért Legenda pont jár. Ezekről a pontokról függ a fejlődés és a karakterről kialakított kép. Sok Legenda ponttal már hősé válik a karakter. Ezzel bizonyos elvárások is járnak; a hőseket kéri meg arra, hogy mentse meg a Rémek által ostromolt kaert, és ki látott már olyan hőst, aki egy ilyen felkérést visszautasítja?

Külön fejezetet szenteltek a játék mestereknek, számos általánosan hasznos – használható – tanácsot adva kezdőknek és haladóknak egyaránt.

Néhány veszedelmes szörnyeteg leírása is megtalálható a könyvben, köztük a Rémek ismertetése is. A könyvet Barsaive főbb helyszíneinek bemutatásával és az istenek (*Passion*) és követőik leírásával zárják.

Egy nagy hátránya van csak az Earthdawn-nak, és ez sem a játékszerben jelenkezik. Fontos, nélkülözhetetlen információk bújnak meg egy-egy ártalmatlan tünő sorban, míg egyértelmű dolgokat kétszer, háromszor is megismételnek. A kezdő játékosoknak nem kevés idejükbe fog telni, amíg megismerik a főbb szabályokat, és azt, hogy mit hol keressenek. Ha azonban egyszer (kétszer, háromszor) átrágja magát valaki a szabálytengeren, olyan játékot ismer meg, ami megéri a rengeteg olvasást. A szabályok logikusan felépítettek, azonos vezérvonalat képviselnek, így egységes, kerek rendszert alkotnak. A játékosok igazi hőseket alakíthatnak, akiknek valóban hatalmuk van, és érezhetik azt is, hogy *lényeg* rajtuk múlik Barsaive jövője.

A játékhoz eddig megjelent, és a '94-re tervezett kiadványokról a BÍBORHOLD '94/3. (márciusi) számában olvashatsz.

-szs

# TROLL BARLANG

... AHOLO A FANTÁZIA VALÓSÁGGÁ VÁLIK ...

MŰKEDVELŐK, FANATIKUSOK! JÓK SZERETETTEL VÁR BENNETEKET AZ ELSŐ MAGYARORSZÁGI FANTASY MODELNBOLT

- WARHAMMER
- WARHAMMER 40 000
- SPACE MARINE

AZ INKVIZITOR ÉS AZ ÜRGÁRDISTA REGÉNYEK VILÁGA KÉZZELFOGHATÓVÁ VÁLIK

MEGRENDELÉSEKET FELVESZÜNK

BUDAPEST, VI., TERÉZ KÖRÚT 13



# Beszélgetés Louis Prosperivel

**Bíborhold:** Hogyan lettél játékkervező?

**Louis Prosperi:** Játéktesztelőként kezdtem. Először a Mayfair Games-nek végeztem teszteléseket. Miután én képviseltem a céget különböző játéktalálkozókon, felajánlottak egy állást. Mikor otthagytam a Mayfair Games-t, folytattam a tesztelést egy csomó játékhoz, elsősorban a West End Games-nek. Külsős játékkervező is lettem náluk. Mikor aztán az Earthdawn egyik készítője, Greg Gorden tervezni kezdte a játékot, csatlakoztam a tesztelőkhöz. Aztán a FASA-nak szüksége volt egy szerzőre és engem ajánlottak.

**Bíborhold:** Milyen szerepjátékokat játszol az Earthdawnon kívül?

**Louis Prosperi:** AD&D-t, Torgot és Shadowrun-t. Jónéhány játékkal játszottam már, de jelenleg ezekkel játszom.

**Bíborhold:** Az AD&D-vel kezdted?

**Louis Prosperi:** Nem, a DC Heroes-zal. Ez volt az első játék, amivel megismerkedtem, méghozzá úgy, hogy én voltam a játékmester.

**Bíborhold:** Miért gondoltátok, hogy egy új fantasy szerepjátékra van szükség? Elég sok ilyen van már.

**Louis Prosperi:** Úgy gondoltuk, valami lényegeset tudunk hozzáadni a fantasy szerepjátszáshoz, egy újfajta megközelítést.

**Bíborhold:** Mi ez az újfajta megközelítés?

**Louis Prosperi:** A mágia elemei, a karakterek típusa, és az, hogy amit csinálnak, szorosabb kapcsolatban van a világgal. Meg aztán a FASA érdekes, különleges játékvilágairól is ismert. Ugyanazt tehettük a fantaszyval, mint a Shadowrun-t a cyberpunkkal.

**Bíborhold:** Javaslánád az Earthdawn-t AD&D játékosoknak? Mik a fő különbségek a két játék között?

**Louis Prosperi:** Azt hiszem, a karakterek, és ahogyan fejlődnek, nagyobb mértékben függ a játékosoktól, mint az AD&D-ben. Például, az AD&D-ben ha egy karakter összegyűjt meghatározott XP-t, eggyel magasabb szintre lép és képességei megváltoznak. Az Earthdawnban, ha egy karakter Legenda Pontokat szerez, a karakter döntheti el, merre fejlődik tovább e pontok elköltésével különböző területeken. A mágia rendszere is sokkal inkább összefonódik a világgal, mint a legtöbb AD&D világban. A varázstárgyak kezelése is nagyon különböző: nincs olyan, hogy találsz egy +2-es kardot és rögtön el is kezded használni. Ahhoz, hogy az Earthdawnban használhass egy varázskardot, meg kell ismerned, meg kell értened a történetét és „magadhoz kell kötnöd”.

**Bíborhold:** Mennyi ideig tartott a játék elkészítése?

**Louis Prosperi:** Az első tervek 1991. augusztusában keletkeztek, tehát két évig. A tesztelés másfél évig tartott.

**Bíborhold:** Mi volt kész előbb, a játékrendszer vagy a világ?

**Louis Prosperi:** Párhuzamosan készültek, nagyon összedolgoztunk, így a rendszertervezők mindig elgondolkodhattak azon, amit a világot tervezők készítettek.

**Bíborhold:** Mennyire támaszkodtatok a Shadowrun-ra?

**Louis Prosperi:** Gyakorlatilag semennyire. A két játék teljesen más.

**Bíborhold:** Melyik az Earthdawn legjobb része?

**Louis Prosperi:** Szerintem a karaktertervezés. Mikor felépítesz egy karaktert, egy hőst alkotsz meg. Az Earthdawn világának nagyon nagy szüksége van hősökre, és mindegyik karakternek vannak mágikus képességei, tehát lehetőségük van rá, hogy hőssé váljanak.

**Bíborhold:** Melyik az Earthdawn leggyengébb része?

**Louis Prosperi:** Erre nagyon nehéz válaszolnom...

**Bíborhold:** Tudom...

**Louis Prosperi:** Ha muszáj említenem valamit, akkor az, hogy sok elem van benne, ami hasonló más fantasy játékokhoz. Ez a hasonlóság néha a játék gyengeségének is bizonyul. De ez előnyös is, mert a játékosok könnyen azonosíthatnak és felismerhetnek dolgokat.

**Bíborhold:** Mit gondolsz, kik fognak az Earthdawnnal játszani? A kezdő szerepjátékosok vagy a veteránok?

**Louis Prosperi:** Szerintem mindketten. A játék kellően megérthető ahhoz, hogy bármelyik újdonsült szerepjátékos is belefoghasson. Tavaly készítettünk három prospektust, amik tartalmazták a szabályoknak egy

könnyen megtanulható változatát. De az is igaz, hogy az olvasóközönség legnagyobb része azokból kerül majd ki, akik igazán szeretik a fantaszyt és ki akarnak próbálni valami újat, valami mást. Sokakkal beszéltem, akik éveket játszottak más játékkal és nagyon élvezték az Earthdawn-t.

**Bíborhold:** Lehetséges nem Barsaive-en játszani Earthdawn-t?

**Louis Prosperi:** A játékrendszer a világra és annak történelmére alapulva készült. De találékony játékmesterek felhasználhatják és alkalmazhatják más helyzetekben is.

**Bíborhold:** Mennyi szabadsága van a játékmesternek? Ha valami, amit meg szeretne valósítani, de ellenkezik a kiegészítőkből és regényekben leírtakkal, mit tehet?

**Louis Prosperi:** Úgy gondolom, és ezt jónéhányszor le is szögeztem a könyvben, hogy ha valaki már megszerezte a köteteket, ő dönti el, hogyan használja fel őket. Mi vezérvonalakat adunk; termékeink összhangban állnak azzal, amit megalkottunk. De sosem mondanám egy játékmesternek, hogy így *kell* csinálnod. Biztatom a játékmestereket, hogy kívánalmaiknak megfelelően alakítsák a játékot.

**Bíborhold:** Barsaive melyik részét ajánlanád egy kezdő partinak?

**Louis Prosperi:** Nem feltétlenül kell egy meghatározott földrajzi területen kezdeni. Én egy olyan történettel kezdeném, ami viszonylag egyszerű és biztosítja a játék hangulatát, például egy kaer sorsának vagy egy fellegrárnak a felfedezése, amiről a Csapás óta nem hallottak. A legtöbb leírt hely meglehetősen veszélyes. Mielőtt azt mondanám, irány a Vérdadon, tennék róla, hogy a játékosok megérezzék a játék hangulatát. Ezekben a kezdeti kalandokban bemutatatható az Earthdawn főbb hatalmi csoportjait, népeit és teremtményeit, és megmutatható nekik, hogy tessék, így néz ki a dolog, és ha már beleéltétek magatokat, tovább léphetünk.

*Az interjút Nádori Gergely készítette (és Adeptus fordította)*



# MITOLÓGIAI ABC

## A Gigász

*A földistenő fiai, kígyólábú óriások.*

**Mítosz:** A görög mitológia szörnyetegei a gigászok. Gaia, a földistenő gyermekei. A legendák szerint a megcsontított Uránusz (az ég istene) földre hullott vércseppeiből lettek. A gigászok, mint a nevük is jelzi, óriási természetű lények, hasonlatosak az emberekhez, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy lábaik helyén kígyók tekeregnek. Rendkívül rútak, fejükről, testükről csomókban lóg mocsos szőrzetük. Kegyetlenek és szilajok, a Földistenő azért szülte őket, hogy bosszút álljon az isteneken, akik rabságba vették a titánokat (akik szintén az ő gyermekei).

Miután napvilágot láttak a kígyólábú óriások, anyjuk az istenek ellen uszította őket. A titánok bebörtönzésén és kegyetlen megkínzásain felbőszült anya vad haraggal tüzelte fel az amúgy is szilaj óriásokat. Testrészeit, a hegyeket, dombokat, folyókat és tengereket adta fegyverül fiai kezébe. Miután mind felfegyverkeztek az istenek ellen, kisimult a Föld, mert minden porcikáját kiosztotta kegyetlen gyermekek között. A mintegy 150 gigász bömbölve rontott az olümposzi istenekre.

A támadás azonban nem érte váratlanul a őket, Írisz, az istenek hírnöke ugyanis egybehívta az isteni sereget. Összegyűltek a halhatatlanok Olümposz hegyén, még a tengerek, folyók, sőt az alvilág istenei is ott voltak haditanácsot ülni.

A döntés megszületett, és megharsantak az ég trombitái: hadra kelt az istenek serege a gigászokkal – megkezdődött a giganthomak-hia, a gigászok és istenek háborúja. Elsőnek Árész, a háborúk istene rontott a gigászokra. Pelóroszt szemelte ki ellenfeléül. Harci szeke-revel a gigász felé robogott. Megsuhintotta kardját, és a gigászt pont ott találta el, ahol a két kígyótest az óriástarttal találkozott. Így egy csapással kioltotta az óriás mindhárom életét.

Mimasz bosszút üvöltve rohant testvére gyilkosára, de Árész dárdája agyveléjébe hatolt, kioltva az óriás életét, de nem a két kígyótest, melyek tovább támadták az istent. Pallas Athéné harcmodora eltért testvérétől. A tudományok istennője csak pajzsát mutatta meg ellenfelének, aki a pajzsra erősített medusza-fő látványától menten kővé vált.

Porphüion gigász Delosz szigetére rontott, hogy a világ tengelyét csavarja az istenek ellen. Delosz szigete Apollónhoz kiáltott segítséget, hiszen az ő földjén született az arany-

fűrtű isten. Apollón alászállt az égből, és megölte a gigászt.

De hiába pusztították az istenek a gigászokat, azok újraeredtek, mert úgy szólt a jóslat, hogy csak halandó kéztől halhatnak meg. Ekkor az istenek Héraklést, Zeusz fiát hívták segítségül, aki megadta az utolsó döfést a legyőzött gigászoknak.

A gigászok véréből születtek az első emberek, akik érthetően szilajok és vadak voltak, így kiérdemelték, hogy Zeusz vízzel keverve pusztítsa el őket.

**RPG:** A Palladiumon kívül egyetlen játékban sem találkoztam a gigászokkal, az AD&D-ben sincsenek kidolgozva. A Palladiumban a legrettegettebb óriások a gigászok. Eltorzult, agresszív, 3-5 méter magas humanoid lények. Emberevők, kedvencük a tünde-hús, de bármit megesznek, még más óriás fajok tagjait is. Mindegyikük egyedi, különleges képességekkel rendelkezik, legtöbbször tébolyodott.

**Ötletek gigász-vadászoknak:** A leghatalmasabb ellenfelek közé tartoznak. Ha szembekeverülünk velük, vessünk be mindent, amink csak van. Mágusok és papok a legerősebb varázslataikkal támadjanak (nem lesz könnyű dolguk: a gigászok éppoly ósi teremtmények, mint a sárkányok, a földalapú varázslatok nem mindig hatnak rájuk).

Számítsunk arra, hogy mivel különös kapcsolat-

ban állnak a földdel, támadásaik nem mindig szemtől szembe érnék minket. Egy gigász képes akár föld-rengést is kelteni, vagy átsétálni a tömör kőfalon.

**Mesélőknek:** A gigász magasszintű parti számára is kihívás lehet. A kígyólábú óriások a Tartarosz legfelső szintjén, Othriszon élnek, ott, ahol a gonosz titánok (lásd: Bíborhold 1993. december, Az AD&D létsíkjai). Ha a parti valamilyen úton-módon erre a síkra kerül, nagy esélye van, hogy találkozzon a vad gigászokkal. Találkozhatunk még velük a Föld Elemi Síkján, illetve nagy ritkán az Elsődleges Anyagi Síkon is. Itt, a halandó világban azonban mindig valamilyen határozott céllal jelennek meg. Vagy egy ősi erőknél parancsoló arkmágus vagy egy boszorkánykirály idézi meg őket testőrként vagy feladatvégrehajtóként, vagy saját erejükből, valamilyen mágikus tárgy vagy varázsolni képes másvilági lény segítségével lépnek át a világokat elválasztó hasadékon, hogy megszerezzenek valamit, vagy elpusztítsanak valakit. Szemük előtt mindig ugyanaz a cél lebeg, ártani az isteneknek (az olümposzi isteneknek).

**Kalandötletek:**

– A Császár és házimágusa, Targhana összekülönböznek. A idézés iskolájának leghatalmasabb földi ismerője, miután elhagyja a császári udvart, hadat üzen a Birodalomnak. A két hatalom, a fegyver és a mágia között elhúzódik a harc. Aztán egy ideig úgy tűnik, hogy a Császár seregei győzedelmeskednek, csak hogy a sarokba szorított Targhana megidézi a gigászt.

– A parti békésen pihen a hatalmas síkságon. Tábornözüik mellett a múltkorai kaland izgalmasabb eseményeit tárgyalják éppen, amikor a békés éjszakai égből csillaggyöngyö hirtelen elsötétül. Villámok csapnak a földre, és megremege a föld a mennydörgéstől, majd a fekete fellegből egy vakító ragyogású üstökös bukkan elő. A különös meteor ragyogó sávot húz maga után, miközben zuhan. Nemsokára földet ér, nem messze a parttól. Az égi jelenség amilyen hirtelen támadt, ugyanolyan hirtelen el is múlik, ismét előbukkannak az ég csillagai.

A parti természetesen elmegy megnézni, hogy mi is az, ami a földnek ütközött. Egy hatalmas kráter melyén aztán egy szármayas aranyisakat találnak. Magukhoz veszik, és ezzel elindul a kaland, hiszen nem más került hozzájuk, mint Hermész (a tolvajlás istenének) sísakja, melyet akkor vesztett el az isten, amikor harcba keveredett egy gonosz gigász csapattal. Természetesen az *artifact* nem akármilyen ellenfeleket vonz a partihoz, köztük gigászokat is.



## Gigász

Klíma:	Tartarosz
Gyakoriság:	Ritka
Szerveződés:	Csapat
Aktív ciklus:	Bármikor
Táplálkozás:	Húsevő
Intelligencia:	Géniuszi (17-18)
Kincs:	E, Q (x 10), R
Jellem:	Kaotikus gonosz
Előfordulási szám:	1-8
Védettség (AC):	0
Mozgás:	12
Hit Kocka (HD):	20
AC0 útése:	5
Támadások száma:	3
Sebzések:	6-36 (6d6) + 14 (Erő bónusz)/2-16/2-16
Speciális támadások:	lásd szöveg
Speciális védekezések:	lásd szöveg
Varázslatellenállás:	40%
Méret:	G (15 méter)
Morál:	Fantasztikus (17-18)
TP érték:	30 000

A jellemzők a mitológiával egyeznek: a gigászok szilaj óriások, gyűlölik az isteneket. Értelmetlenül pusztítanak, erejük óriási (25).

**Harc:** Óriási porölyökkel hadakoznak, kedvelt stratégiájuk sziklát hajigálni ellenfeleikre (a gigantikus kőtömbök sebzése: 10-60). A kígyólábak szájával is képesek támadni (a kígyótesten csúsznak, a fej felemelkedik a talajról). A támadás 2d8 pontot sebez, és mentődobást kell dobni mérgezés ellen. Sikertelen dobás azonnali halált jelent.

Bár rokonaik a titánoknak, mágikus képességeik gyengébbek testvéreikénél: minden mágikus képességüket 15-ös szinten használják, és mindegyiket maximum háromszor egy nap. Az óriásnak koncentrálnia kell, hogy mágikus képességei működésbe lépjenek, de a két kígyóláb ilyenkor is támadhat. Képességeik összefüggnek az őselemekkel, leginkább „szülőanyjuk”, a föld a specialitásuk. A képességek listája:

- Parancsvarázs (*Command*)
- Osonó végzet (*Creeping Doom*)
- Földrengés (*Earthquake*)
- Evard fekete csápjai (*Evard's Black Tentacles*)
- Átjáró (*Passwall*)
- Gránitbőr (*Stoneskin*) (ha nincsenek érintkezésben a földdel, azonnal megszűnik a hatás!)
- Kövek szava (*Stone Tell*)
- Szikla sárrá alakítása (*Transmute Rock to Mud*) (és a megfordítottja)
- Kőfal (*Wall of Stone*)

-mm-



Ugye olvastad A Gyűrűk Urát, a fantasy irodalom leghíresebb alkotását?  
Ugye ismered a szerepjátékot, az egyik legszórakoztatóbb játékformát?  
Van kedved egy nagy utazáshoz – ellátogatni Középföldre és részt venni e csodálatos világ kalandjaiban?

**Ha igen, akkor a Középfölde Szerepjáték a Te játszod!**

**KÖZÉPFÖLDE SZEREJÁTÉK™**

"Egy játék mind fölött"

Az amerikai *Middle-earth Roleplaying (MERP)* szerepjáték magyar kiadása

A játérendszer összefoglaló kötet ára 1280 Ft., megvásárolható a szerepjáték szaküzletekben (*Sárkányfészek*, 1052 Budapest, Bárczy I. u. 1.—3.; *Silverland*, 1036 Budapest, Lajos u. 40.), ill. megrendelhető rózsaszínű csekken az **ODIN Bt.**-től (**1680 Pf. 33.**). A címetet lehetőleg *olvashatóan* írd fel; ne felejtse el az **irányítószámot**! A kiadó a csekk 60 Ft-os feladási költségét magára vállalja, ezért a csekken csak 1220 Ft-ot kell feladnod. (Tehát a feladásakor összesen 1280 Ft-ot fizetsz. Több példány rendelése esetén a kedvezmény csak az egyik kötetre áll.) A *Közlemények* rovatban tüntesd fel, hogy a pénzt a Középfölde Szerepjáték megrendelésére küldöd. A feladóvevényt tartsd meg, ez a Te nyugtád.

A kötetet postán küldjük el, külön postaköltséget nem számítunk fel.

A játékhoz szükséges két db. tízoldalú dobókockát ajándékba adjuk a keménykötésű szabálykönyvhöz.

Kedvezmények: ha Túlélők Földje játékos vagy, ezt tüntesd fel a Közleményeknél, és minden megrendelt példány után egy ingyenfordulót kapsz ajándékba. Ha a könyvvel együtt egy évre előfizeted a Bátorholdat, a könyvre 100 Ft kedvezményt kapsz (tehát 1 MERP + egyéves Bátorhold-előfizetés megrendelésére 2660 Ft helyett csak 2560 Ft-ot kell küldened).

A nagy hősök, Aragorn, Frodó és Gandalf után Te is beírhatod neved a legcsodálatosabb fantasy világ történelmébe!

Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a szerepjátékot, mely a legnagyobb fantasy világot kelti életre!



# TÜLÉLŐK FÖLDJE

## Levélben játszható fantasy szerepjáték

Bizonyára nagyon sokan ismerik már a Túlélők Földjét, Magyarország első levélben játszható szerepjátékát. Rövidebb ismertetőket jelentek már meg a játékról, de a lehetőségek teljes skáláját csak az ismerhette meg eddig, aki játszik a játékban, és nem is rövid idő óta. Azoknak a kedvéért, akiknek még mindig nem teljesen világos, hogy mit is lehet ebben a játékban csinálni, no meg a kezdő játékosokéért most közlünk egy részletesebb listát arról, hogy milyen tevékenységek közül is választhatnak a TF kalandozói.

- A játékban Ghalla nyolc őshonos intelligens fajának (ember, elf, törpe, árnymanó, gnóm, troll, alakváltó, kobudera) képviselői közül bármelyiknek a szerepében részt vehetsz. Ot alap tulajdonságodon kívül (erő, intelligencia, ügyesség, egészség, szerencse) számos szakértelmet sajátíthatsz el. Az, hogy ezek közül melyik milyen gyorsan fejlődik, fajdtól függ. Például az árnymanók a lopás tudományában, a kobudérák a harcművészetben, a gnómok a mágiában jeleskednek leginkább.
- A játék során egy 300x128 mezőből álló félszigeten kalandozol, minden mező 3x3 mérföld területű. Hatalmas hegységeket, sivatagokat, erdőket és mocsarakat járhatsz be. A játék alapvető mozzanata, hogy ezen a hatalmas területen mozogva, kalandozva különböző események történnek veled.
- Először is találkozhatsz szörnyekkel. Ezekkel harcba szállsz, vagy elfutsz előlük, a tőlük függően, hogy az általad meghatározott viselkedés parancsok mit határoznak meg. Sok szörny speciális támadási képességekkel (mérgezés, bénítás, vérszívás, tűz ill. savköpés, varázslás, kővéáltoztatás stb.) is rendelkezik! Ha egy szörnyet legyőzöl, tapasztalati pontot kapsz érte. Bizonyos mennyiségű TP összegyűjtésével magasabb szintre lépsz, ez egyben tulajdonságaid és képességeid fejlődését is jelenti. Ezenkívül a legtöbb szörnyből megfelelő felszereléssel különböző alkotóelemek is kinyerhetők. Ezekből páncélt, fegyvert és más hasznos eszközöket készíthetsz.
- Utad során növényeket, tereptárgyakat, épületeket, építményeket, sőt városokat is találhatsz. Ezeket megvizsgálhatod, a növények természetét begyűjtheted, az épületekbe bemehetsz.

Minden új dologról, legyen az tárgy, szörny vagy növény, részletes leírást kapsz, amikor először találkozol vele.

- Mivel rajtad kívül több száz másik játékos is játszik, velük is találkozhatsz. Tárgyakat cserélhettek, lophattok egymástól, sőt harcolhattok is! Az sem mindegy, hogy a sötétség vagy a fény útját járod, esetleg az arany középutat. Később lesznek tevékenységek, amelyekhez több kalandozó együttműködése szükséges, mint például egy oltár felszentelése. A többi játékosnak levelet is írhatasz, és itt jön be a nagy különbség a száraz számítógép-vezérelt játékokhoz képest itt ugyanis valóban van lehetőség szerepjátékra, az egymásnak írt levelekben nemcsak információt cserélni lehet, hanem mesélhatsz kalandozódról, háttértörténetéről, a vele megesett kalandokról, szövetséget ajánlhatsz, fenyegetőzhetsz, barátkozhatsz, esetleg udvarolhatsz is, az ellentétes neműeknek! A „színfalak mögött” tehát a játékosok életre keltik a játékot.
- A játékban magad készítheted el felszereléseidet: a nálad levő dolgokkal való kísérletezés folyamán páncélokat, fegyvereket és egyéb eszközöket találhatsz fel! Később megtanulhatsz fémeket bányászni, azokat a magad által épített olvasztókemencében megkovácsolhatod. Csapdákat készíthetsz, amelyekkel megvédheted magad táborozás alatt. Tartóedényeket gyártasz, amelyekbe speciális folyadékokat gyűjthetsz.
- Küldetéseket kaphatsz a Túlélők Földjének lakóitól. Különböző tárgyakat kérnek tőled, csapdákkal, szörnyekkel és egyéb misztikus dolgokkal teli sötét labirintusokat kell bejárod, amelyekről külön térképet kapsz. És a jutalom sem marad el...
- Követőjévé válhatsz Ghalla hét istene közül bármelyiknek, ha a megfelelő áldozatot bemutatod egy rúnakőnél. Az istened ezután egzotikus feladatokat ad neked, amelyekért cserébe papi varázslatokat kapsz. A helytartói városokban, a varázslómestertől is tanulhatsz varázslatokat, ez a rúnamágia, főként a csatában alkalmazható varázslatok mágiája.
- A játék persze nemcsak heroikus küldetésekből, az életben maradásért folytatott küzdelemből áll: udvarolhatsz szíved választottjának, és

a sikeres nászból egészen különleges képességekkel megáldott gyermek is születhet... Ezenkívül lehetőség van arra, hogy szörnyeket fogj el és idomíts be élelemszerzésre, hátszállatnak és még sok egyéb célra. Megtanulhatsz különböző hangszereken játszani, különleges fejtörőket oldhatsz meg vagy megpróbálhatsz egy szál ásóval felfegyverezve kincset kutatni. A városokban boltok, jósdák, fegyvermesterek, bölcsek, bankok és küldetésadó helyek várnak. A legmagasabb hegyek közt megbúvó kolostorokban elsajátíthatod a harcművészet, a kí technikáját. Legendák szólnak egy speciális mentális képességről, a psziról is.

- Az igazán tapasztalt kalandozóknak lehetősége van arra, hogy különösen erős szövetséget hozzanak létre, tudataik összekapcsolásával. Ez a Közös Tudat, amely jónéhány előnnyel jár. A szövetségek versengése már folyik, diplomáciával, cselszövésssel és minden elképzelhető eszközzel igyekeznek tagjaik számát növelni. Nem kell persze egy, már meglévő Tudathoz kapcsolódnod, létrehozhatod akár a sajátodat is, melynek te vagy a vezetője!
- A játék belső üzenetküldő rendszerrel rendelkezik, ami azt jelenti, hogy nem kell külön postaköltséget fizetned, ha egy játékosnak üzenni akarsz. Ezenkívül a játékosok havonta kézhez kapják a játékosok ingyenes magazinját, a Ghalla News-t, amelyben az általuk feladott apróhírdetések, tanácsok, kalandleírások, top-listák találhatóak.
- A játékot nagyon egyszerű megtanulni, mivel klasszikus önkéntes rendszerként épül fel: a kezdéshez csak néhány parancsot kell ismerned, a többit játék közben, játszva tanulsz meg, anélkül, hogy lexikon vastagságú szabálykönyvet kellene memorizálnod. A kalandozódról nyilvántartott tömördek információban való könnyű tájékozódást részletes karakterlap, grafikus térképek, referencialisták segítik. Ez az első olyan szerepjáték, amelyet bárki nyugodtan elkezdhet akár mindenféle előzetes ismeret nélkül is.

A játék kb. másfél éve kezdődött, és azóta is sikeres, játékosaink száma egyre nő. A játékba bármikor be lehet szállni, a TF rugalmas, mindenkit elfogadó fantasy világ. Amennyiben információra van szükséged a játékkal kapcsolatban, ingyen elküldjük a játék szabálykönyvét és egy jelentkezési lapot. Ehhez a következő címre írd:

**BEHOLDER BT**

1680 BUDAPEST, PF. 134.

## 539. Nap

Teljesen megbolondult a világ. Olyan ellentmondó híreket hallok a világról, hogy igazán nem tudom, ki nek higgyek. Itt van például az Álomörzök nevű közös tudat. Smack ugye azt mondta róla, hogy ebbe csak az ál-jók léphetnek be. Ennek alapján Dalamarnak igazán ott lenne a helye. Tudjátok, ő volt az, aki csak azért változtatta meg a jellemét, hogy a kolostorban harcművészetet tanulhasson. Kreált hozzá mindenféle ideológiákat, de az igazság ez. Az már más kérdés, hogy elég lett volna megtanulnia a jellemrejtés varázslatot, de hagyjuk. No, ennek a Dalamarnak igazán az Álomörzök között lenne a helye, ehelyett ő az, aki a legjobban szidja őket. A múltkor azt üzenté, hogy Jerikó nem is közös tudat vezető, csak domináns hím a csapatban. A másik közös tudat, a Serény Múmiák is sokat hazudott a kampányában, csábítottak minden gonoszt, ígértek mindent. Hiába jelentkeztem náluk, azóta félem sem köp-tek. A barátaim is furcsán viselkednek. Zurgblug mély depresszióba esett, azt mondja, semmi kedve sincs az élethez. Shadowhunter összebékült ősi ellen-ségével Knight Erranddal (akit ő csak Knight Error-ként szokott emlegetni), annak ellenére, hogy pár hete még hosszútávú terveket szőtt az átvágására.

„Kizökkent az idő, ó kárhozat, hogy én születtem helyretolni azt”, mondta a híres elf herceg, Omlett.

Reggel sebtében összeütöttem magamnak valami harapnivalót. Sajnos az utolsó falatokat ettem meg-

Vadásznom kéne, de itt a labirintus mélyén nem sok esélyem van rá. Ideje is lenne kimenni innen. Kifelé menet találok egy újabb toprányopolippal, tudtam, hogy ez ellen nem érdemes a bunkóval próbálkoznom, ezért a csontszabályomat kaptam elő. Pár-szor megcsiklandoztam a csápja tövét, de más gondot nem okoztam neki. Szerencsére elfutásban nem tudta felvenni velem a versenyt. Az ősi romok tövében táborozott le Im Med Haul, emlékszem az egyik első kalandozó volt, akivel a Túlélők Földjén találkoztam. Eljött az ideje, hogy ő is befizesse hozzájárulását az Árnymanó Szolidaritási Alapba. Az alap minden árnymanót támogat, akinek „S”-sel kezdődik és „ét Patkány”-ra végződik a neve. Ez az adomá-ny sajnos elmaradt, mert a gonosz teremtés csap-dával védte a holmiját. Lemásztam egy kútba, persze megint egy toprányopolippal találok. A szokásos menekülési számomat mutattam be egy vikóc majom nagy szórakozására.

Észak felé menet találok még egy ubukkal és egy süvítő rájával is, persze mindegyik ellen teljesen hatástalan az ütőfegyver. Kíváncsi vagyok mikor találkozik végre egy olyan lényel, amit lehet olyan fegyverrel is ütni, ami van nálam.

Miután messze magam mögött hagytam az irdatlan méretű porcos halat, megpróbáltam letáborozni. Sikerült is alkalmas helyet találnom egy gonzágó cserje tövében. Sajnos aludni egyáltalán nem tudtam, olyan hangosan korgott a gyomrom. Pontosan olyan volt, mint a régi szép időkben, a falumban. A bátyám, Bonyók elevett előlem minden kaját, aztán este jól megvert, mert nem tudott aludni a gyomrom kor-

gásától. Itt a Túlélők Földjén annyival jobb a helyzet, hogy legalább nem vernek meg.

Bonyókról jut eszembe, egy gumifán találtam egy újságot, amibe Bonyók adott fel hirdetést. Lehet, hogy nem ugyanarról a Büdös Bonyókról van szó (a Bonyók elég mindennapos név mifelénk, azt, hogy büdös, szinte mindegyik árnymanóról el lehet monda-ni), lehet, hogy már nem is emlékszik rám (ezt kötvé hiszem). Ha viszont ő az, akkor nagyon kell vigyáznom, nehogy találkozzunk. Igaz, hogy ma már talán oda tudnám kenni, de félek, hogy ő sem töltötte sem-mittevéssel az elmúlt másfél évet.

## 548. Nap

Hajnaltól ébredtem a gyomrom hangjára, szörnyű volt, mintha az ég döngött volna. Most már muszáj lesz vadásznom valamit, nem tehetek mást. A megszokott módon, ételszivással gyógyítottam be a se-beimet. Teljesen rutinból megy már.

Hosszas tépelődés és lelki tusa után komoly döntést hoztam, elkészítettem egy hebrencs csapdát. Bár-mennyire is etikátlannak tartom a csapdák elhelye-zését a táborok környékén, követnem kell a trendet, ha nem akarok teljesen eselytelen maradni. Azt hiszem, az a kevés fickó, aki nem használ csapdát, különleges célpontja lesz a becstelen tolvajoknak. (Persze én nem tartozom a becstelen tolvajok közé, én egy száz szá-zalékig becsületes tolvaj vagyok.)

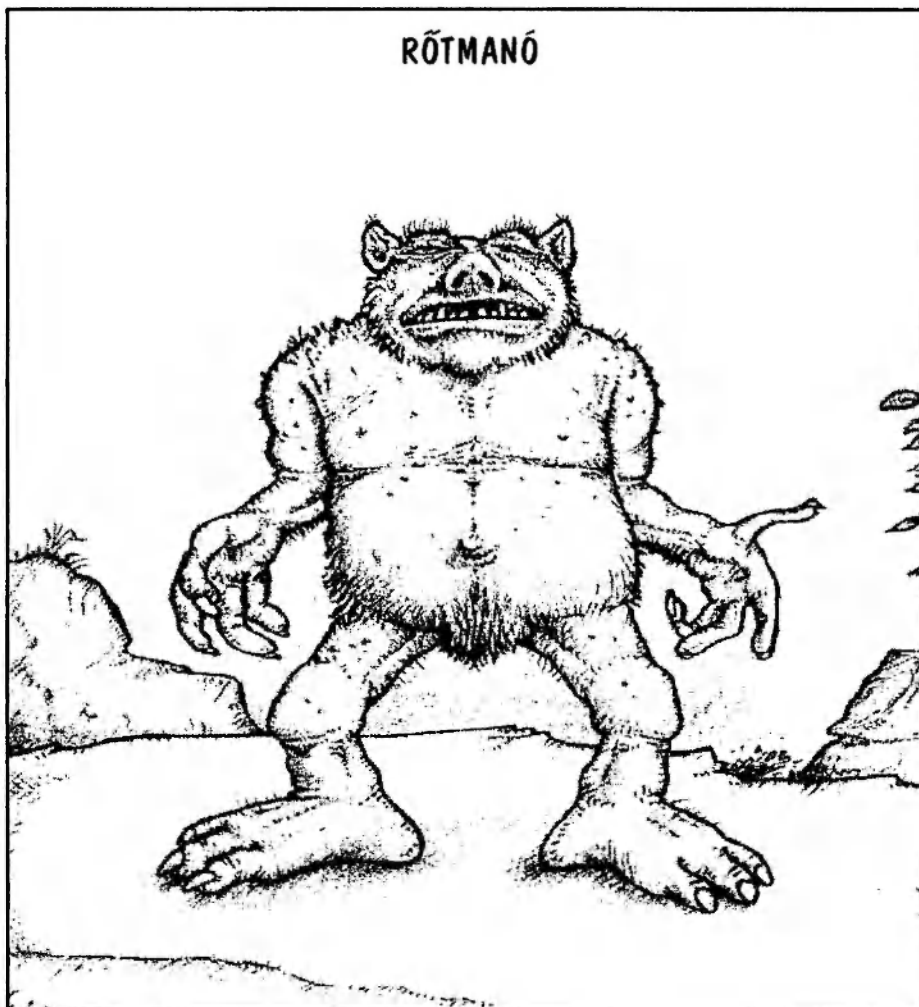
A csapda készítése közben támadt rám az a sö-rényes ubuk, amelyiket egy kicsit már megcsapko-dtam a múltkor. Én is rendezetlenné éreztem a szá-mát, ezért gyorsan felkaptam az első kezem ügyébe ke-rülő fegyvert, a göcsörtös bunkómat. Csak az első csa-pás után jutott eszembe a régi szörny mondóka:

„...Arról ismered fel a bátort,  
hogy szúrja az agglomerátort.  
Nem üt trollfát az okos,  
Ubuk ellen vágófegyver a gyilkos...”

Én barom, ubuk ellen próbálkozom a bunkómmal, pedig évszázadok árnymanó bölcsességének kvint-esszenciája azt mondja, hogy oda vágófegyver kell. Éppen készültem fegyvert váltani, amikor megláttam, hogy ezzel az első csapással sikerült leszakítanom az ubuk bal lábát. Ezzel szemben a csontszablyával, amit a bal kezemmel forgattam, csak karcolásokat ej-tettem rajta. Ennyit az árnymanó bölcseskről, ezek is jobban el voltak foglalva a szomszéd kanalainak el-lopásával, mint okos dolgok irkálásával. Miután a következő ütésemről az ubuk egy latyakos vércsomó-ként terült el a lábaim előtt, elhatároztam, hogy ezen-től csak a bunkót fogom használni, tökmindegy, mit mond a mondóka.

Útban a trikornis fészek felé legyűrtem egy tig-roszlánt és egy magzimat is, de ehét dolgot nem találtam semmit. Biztos vagyok benne, hogy már ökölnyi lik tátong a gyomromon.

Lassú léptekkel beétem a riika erdőbe, valahol erre kell kószálnia a trikornisnak az elmondások sze-rint. Most nem vagyok olyan jó bőrben, hogy szem-beszálljak vele, de legalább jól megnézem magamnak. Igen, meg is találtam, nagyon ijesztő látvány volt. Ha-talmas, fehér, lószerű lény, testét visszataszító ragyo-gás övezi, a velejeig romlott jószág érzete árad belőle. Középső, hosszú szarva mellett két kisebb képződ-mény is meredezik (talán innen nyerhette a nevét). Ahogy remegő térdekkel botorkáltam tovább, szem-



betaláltam magam egy gyilkos tetével. Komolyan mondom, mesébe illő küzdelem volt, gigászok párvadala. A tetű alig tudta megkarcolni a jobb fülemet én pedig egy jól irányzott csapással agyoncsaptam. Így párbajozhat egy gigász egy léggel.

Miközben táborhelyet kerestem, sikerült megtalálnom egy kobudera táborát is. Iszonyú óvatosan lopkodtam a közelébe, csapdától tartva. Nem volt. Annál több kaja volt viszont a zsákjában. Hagytam neki egy párat, csak tizenhét adagot emeltem el. Ő biztosan nem éhezik annyira, mint én, tehát jogosan jár nekem. Hatalmas vacsorát rendeztem. Őt alpesi tehén szeletet sütöttem meg gurnyóka bogó köritéssel. Csodálatos volt végre csendben aludni.

#### 557. Nap

Úgy látszik, összekeverhettem a gurnyóka bogókat a möricsérje bogóival, mert olyan hasmenésem volt reggel, amilyen még soha. Megpróbáltam mindenféle népies gyógy módokat, ráolvasást alkalmazni, de nem volt semmi hatása.

Éppen egy bokorból kászálódtam kifelé és kötöttem meg a nadrágom zsinagét, amikor egy ocsmány háromkarú lény esett nekem. (Nem kéne itt, a Yaurr királyságban nagyobb közbiztonságnak lennie?) Felkaptam a bunkót, aztán gyérünk, mire odacsaptam, csak szürke füst volt a helyén. Büszke voltam magamra, hogy egy ilyen óriás lényt egy ütessel dezintegráltam, amikor újra megjelent előttem és lekevert egy hatalmas pofont. Nem volt kedvem tovább időzni ezen a helyen, gyorsan odébb tettem a székelyemet. Útban a trikornis lakóhelye felé találtam egy sünmedve fészket! Végre lesz tuském bőven, és meg tudom csinálni az áhított szöges bőrpáncélt. Akkor aztán semmi nem állhat az utamba. Most, hogy végre nem törődöm azzal, milyen fegyvert kéne használnom a szörnyek ellen, kacagva vertem agyon egy tintacsigát. Eleddig, amikor a szabályommal hadonásztam, alig tudtam megsebezni. Gyorsan gyógyítottam magamon a csata után, de még így sem érzem magam elég jó bőrben ahhoz, hogy nekimenjek a trikornisnak.

#### 566. Nap

Most már érzem, hogy nem babra megy a játék. Be kell bizonyítanom Leahnak, hogy megfelelek a kívánalmainak, le kell ölnöm a trikornist. Gyógyítottam magamon, imádkoztam, átnéztem az arsenálomat. Göcsörtös bunkó, csontszablya. Ó anyám, te fellábú szépség, nincs semmi dobófegyverem. Gyorsan össze kéne raknom egy ubuk dobónyilat. Minden megvan hozzá, kivéve a madártollat, sebaj szerencsére tudok egy bombagoly fészket a közelben. Onnan majd lesz jó kis tollacska.

El is csörtöttem a bombagoly lakához és meg is szabadítottam néhány hosszabb faroktollától. Gyorsan összeütöttem a dobónyilat. Ezután sajnos erőlt vettem rajtam a mohóság, és tettem egy kis kiterőt a sünmedvék fészke felé. Nagyon szerettem volna már azt a fránya szöges bőrpáncélt. Legnagyobb bánatomra nemcsak én akartam meglátogatni a macikat, hanem egy trolla is. Csúnyán elgyepált, de én nem keseredtem el, megtaláltam a sünmedve papát is, és egy csapással padlóra küldtem. Nem messze a fészektől ta-



láltam egy érdekes izét. Magas volt, sárga, és nagyon csábított rá, hogy felmászak a közepére. Előkaptam a mászókarmomat és nekivágtam, nem volt olyan egyszerű, mint kútba mászkálni, de azért sikerült. Egy hatalmas kehelybe jutottam, néhány csont között csillogott valami. Gyorsan felkaptam azt a valamit, sajnos nem arany volt. Valami állat bőre lehet, talán a legendás goldugaré. Ha az, akkor Shadowhunter szerint tinta tárolására lehet felhasználni. Majd csak jó lesz valamire.

Beérve az erdőbe gyorsan elmormoltam néhány életszívást, sebeim beforrtak. Hálát adtam Leahnak, megmarkoltam a fegyveremet, és elindultam a trikornis kedvenc pihenőhelye felé. Ott pihent, ahogy minden délután. Ragyogása visszatükröződött a kis patokról, madarak és kis állatok gyűtek köré. Mellette összebújtak a menyétek és a pockok. A jóság és béke érzése töltötte el az erdőt. Ilyen undorító dolgot még életemben nem láttam! Pfuuj, szerencse, hogy elég erős a gyomrom, de még így alig bírta el.

Leah! Leah! – üvöltéssel rohantam a kis tisztásra. A kis idillnek rögtön vége lett, az ocsmány kis állatok visongva menekültek szerteszét. A trikornis felpattant, felém fordította a fejét és kékes színű tüzet lőtt belőle. Iszonytató kínokat éltem, mintha belülről szaggatott, tépett volna szét egy emberfeletti erő. Én sem akartam lemaradni, megmarkoltam a dobónyilat és elhajítottam felé. A lapockája felett fúródott bele, mire a trikornis felágaskodott, kékes tüzet prüszkolt, és felém rohant. Úgyesen elugrottam a roham

elől, ezért csak az oldalamat érte egy kisebb rúgás, öt percig nem kaptam levegőt utána. Ahogy elszaladt mellettem, a gerincére csaptam a bunkómmal, és megpróbáltam átmetszeni az inát a csontszablyával. A ragyogó aurról azonban részben lepattant a fegyverem, csak jelentéktelen sebet okozva a lénynek. A tisztás másik végén a trikornis megfordult, és újra felém indult. Most már nem ugrottam félre, belém is döfte a szarvát, nekem is sikerült azonban hasba csapnom a bunkómmal. Itt már nem védte annyira az aurája, ezért nagyobb sikerrel jártam, mint előbb. Vért köpött, és menekülni próbált. Nem volt kedvem üldözni, inkább a beleimet tömködtem vissza a lukon, amit a szarva hagyott a hasamban. Nem baj, úgy látom ő húzta a rövidebbet, pihenek egy kicsit, aztán ellátom a baját.

Észak felé indultam táborhelyet keresve. Úgy mondják, van arra egy nekrofun, ha azon pihenek, sokkal jobban regenerálódnak a varázspontjaim (taspasztalat). Úgy látszik, egy mutáns pók is megtanult varázsolni, mivel ő is a nekrofun tövében táborozott. Göcsörtös bunkóm megtanította arra, hogy átengedje a helyet az idősebbeknek. A csata után még időben kiszívtam a sebet, így megmenekültem a mérgezésről.

Most táboroznom kell, pihennem, gyógyulnom. Nem henyélhetek azonban sokáig, nem szabad időt adnom a trikornisnak, hogy felgyógyuljon. Amint kicsit magamhoz térek, visszamegyek, és bevégzem a munkát, amit ma félbehagytam.

S.P.



Innen kezdve a Bátorhold az Április Bolondja névre hallgató galád manó hatására íródott. Csak az olvassa el, aki felkészült a legnagyobb marhaságok befogadására is. Sok levélírónk kérése volt, hogy közöljünk le magunkról szerkesztőségi fotókat. Itt az ideje, hogy eleget tegyünk a tomboló rajongótábor kérésének. A szerkesztőség tagjairól egy-egy karikatúrát csodálhatsz meg az elkövetkező oldalakon. Cziráky maestro kiváló ráérzéssel adja vissza munkatársai életszenléletét...



Lapunk munkatársai különleges kegyben részesültek nemrégiben: A NASA szupertitkos laboratóriumának legújabb fejlesztését, az időgép prototípusát próbálhatták ki. 6 évvel repülhettek előre, és az ott tapasztaltakból, látottakból, hallottakból egyetlen dolgot tarthattak meg: egy Túlélők Földje fordulót. No persze ez is igazán értékes kincs egy TF-rajongó számára. Rengeteg adatot kaphatunk arról, hogy milyen fejlesztések is várhatók a játékkal kapcsolatban. No és persze az is fontos szempont, hogy most már tudjuk: a TF még 6 év múlva is élni és virulni fog! Sajnos a forduló utolsó tíz lapját, amely az E.F.-et, a térképet és a karakterlapot tartalmazza helyszűke miatt nem áll módunkban leköszölni, de a forduló szöveges része álljon itt mindenki okulására.

Betáplálva: 2000. ápr. 1. 10h:00'  
EZ A 310. JÁTÉKHETED, 310. FORDULÓD  
311. játékhét kezdete: ápr. 10.  
A következő fordulódat legkorábban  
a 311. játékhéten tudjuk betáplálni.

## AZBESZTAGYÚ ARKTISZ KALANDJAI

9 nap telt el azóta, hogy letáboroztál. Ez az idő nem múlt el esemény nélkül: A táborozás 3. napján valaki tőled 15 mérföldre keletre elmondott egy ősröbbit varázslatot. A világegyetem fizikai törvényszerűségeinek megváltozása részben rád is hatással volt: helyet cserélt az IQ-d az erőddel, az aranyaidnak a száma a testsúlyoddal valamint a hareművészet szakértelmed a titkosírással. Az 5. napon unaloműzéseként váratlan látogatót kapsz. Még idejében észreveszed, ezért meg tudod figyelni: egy **kopasz, összetett szemű, preparált állkaposú, kecskeszakállas mutáns nő**. A bőre szinte átetsző. Egy plazmapocok páncélt, egy energiakesztyűt, egy sárkánysisakot, egy elf csizmát és egy nap szimbólumot visel. Jobb kezében egy szent démonlyuggatót, bal kezében egy fekete lyukat tart. Lőfegyvere egy törpemammut-vető. Fegyverzetét egy büntető pragonc trófea, egy bolygórág hólyag trófea és egy atombontó szójer trófea díszíti. Holniját egy ezeréves behemót cipeli. Szegényke, majd megszakad a sok súlytól! Villámgyorsan elrejtőzöl a másik kalandozó elől. A két forduló között **Bányász Arktisz** adott neked 40 mithril, 35 kvazárt és 260 vasat.

**Hernyógyűjtő és Alkímázó Arktisz** átadott neked 3500 aranyat.

A két forduló között a dimenzióhajlító birkád 200 TVP-t termelt.

A táborozás alatt próbáltál minél többet pihenni. (+99 életerő.) Varázserőd regenerálódik. (+137 varázspont.) Visszanyered pszi energiáid egy részét. (+65 pszi pont.) Erőt merítesz a Közös Tudatból. (+6 TU.) Működik a tápgenerátor. (+1 tulajdonságpont.) Ilyesmi még programlűbából sem fordul elő. (+800 zseton.)

### \* 1. KP: varázslatfrissítés

Frissíted magadon az egy körig tartó varázslatokat. Felrakásra kerül: asztrális fonnyadásgátló, sűrű galaxisfalóval való találkozás esélyének növelése, automatikus törpemammutgyűjtés, erőpajzs MCIX, folyamatos ülgömű-ápolás. [10 pontot használtál fel, van még 680.]

### \* 2. KP: automatikus lopás

OK., mostantól automatikusan lopsz mindentől és mindenkitől, aki él és mozog. [Ez a forduló utópia, vagy mi?] [0 pontot használtál fel, van még 680.]

### \* 3. KP: átadod a 10000. tárgyat a 9120. kalandozónak (999 darabot)

Tudatkinézist alkalmazol. Ok, sikeresen átadtad a legközelebbi tudatársadnak az összes átkozott és 5 kg-nál súlyosabb, 5 aranynál értéktelebb tárgyadat. (-12 TU.) [5 pontot használtál fel, van még 675.]

### h 765 használod a 765. tárgyat

Hamm, hamm, nyami-bőff! Bekaptad Elenios tojását. Mostantól kezdve három fordulón át képes vagy szörnyekre is Feltételes Udvarlást kiadni. [5 pontot használtál fel, van még 670.]

### fu 23 feltételesen udvarolsz a 23. fajnak

Ok, mostantól feltételesen udvarolsz minden öreg varázslónak, akivel találkozol. [0 pontot használtál fel, van még 670.]

### fp1b 60 feltételes parancs-lista bővítése

Ok, ebben a körben 60 feltételes parancsnak lesz hely a feltételes parancs-listában. [10 pontot használtál fel, van még 660.]

### m 1 2 mozogsz északkeletre, keletre

Tovább sétálsz a megáradt rizsföld tereptípuson. Párzó és vedlő harci hernyók illatát hozza a szél. Erőteljesen borostásodik az állad. Megpillantasz egy nukleáris csataclakányt. Undorodva eltaposod. 890 tapasztalati pontot kapsz. Látsz egy borotvahab-cserjét.

(Feltételes készítés:) Felhasználva a kőkalapácsot, begyűjtöttél 8 borotvahabot.

(Továbbmész...) Vált a terep: repedezett üveghegyen sétálsz. Mélyen a föld alatt ásványt érzeksz! (Feltételes ásás:) Felállítod a háromtonnás hordozható fúrótoronyt. A szőrös bozós beszáll, és szorgalmasan tekerni kezd. Az üvegteraj megpedezik, és hamarosan fekete lé kezd felfele szivárogni! Kiástál 80 olajat. Nincs a birtokodban elég olajhordó, ezért nincs mibe rakni 34 olajat. Továbbmész. A szakállad folyamatosan nő. (Feltételes borotválkozás:) Gyorsan levagdosod. [47 pontot használtál fel, van még 613.]

#### v 640 9 16 elmormolod a 640. varázslatot

Énekbe kezdesz a mágia különös nyelvén. Érzed, ahogy erő áramlik a tagjaidba. Egy utolsó kézmozdulattal kisütöd a kisebb tereprendezés varázslatot! Nagy remegés közepette a teljes Kardfogú-Fülemüle hegység síksággá változik. A hegyben bányászó rabszolgák által irányított lépegető bányászgépek nagy csattanással pottyannak le. [-860 varázspont.] Istened ennek örülni fog! [10 pontot használtál fel, van még 603.]

#### m 2 2 3 mozogsz keletre, keletre, délkeletre

Elérted az üveghegy lábát. Vált a terep: most olvadt lávafolyamban sétálsz. Karattyoló, vemhes-szárnyas burástya csapat húz el a fejed fölött. Szakállad növekszik. (Feltételes borotválkozás:) Megborotválkozol. Egyszer csak arra leszel figyelmes, hogy valami csörtet a bozótban! Végigméred a közeledő lényt. Csak egy **szürke galaxisfaló!** Lehetőség egy kis tapasztalatgyűjtésre.

Védekező varázslatként személyi atompajzsot húzol fel. Támadó varázslatot alkalmazol, és a következő pillanatban már repül is a szürke galaxisfaló felé egy elevenen kifordítás! Semmi eredmény, csak némi dühöd morogás a szörny részéről. Most a szürke galaxisfaló van soron: termomágikus bomba varázslatot használ. A személyi atompajzsunk köszönhetően egyetlen karcolás sem esik rajtad. Mielőtt összecsapnátok, a törpemammut-vetővel ellenfeledre lösz néhány lövedéket. Elrepül 6 törpemammut. Több lövedéket átfúrja a lény hidegen vibráló külső plazmakaróját és halványan zsezsög kvazárzékeldőt. (4 támadással 180 életpontot sebezve.) A szürke galaxisfaló káoszfelhőt lehel! A 14 deus ex machinád kerek kővé változott. Félelmet nem ismerve ellenfeledre rontasz. Öregteknős-aszalóddal néhányszor megpöccinted a szürke galaxisfaló bal középső füle tövét. (6 támadással 370 életpontot sebezve.) A szörny csáprágója annihilálja néhány milliárd sejtedet. (4 támadástól 120 életpontot vesztesz.) [A találat kritikus volta miatt mostantól számítva két héten át nem használható a Feltételes Udvarlás parancsot.] A szörny horgas karma a levegőben csattan! A szürke galaxisfaló bambán maga elé bámul, aztán elterül, és nem moccan többet.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. Két fájdalmasan nyögődő törpemammutot találsz meg, amit még használni tudsz. Felhasználva a kőkést, szerezteél 2 galaktikus esszenciát. 13621 tapasztalati pontot kapsz. Valami érdekesre bukkantál: azonosítasz magad előtt egy óriás hűsevő növényt. Érett termése van!

(Feltételes készítés:) Az óriás hűsevő növény szájába gyömöszölsz a kétségbeesetten sipító tuskés harci gromakodat, és miközben a növény a táplálkozással van elfoglalva, gyorsan lemetszel egy egyszer felhasználható hólyagtököt.

(Továbbmész...) A lávafolyót füstölgő kénmező váltja fel. Megpillantasz egy árnyanó gyermeket, amint éppen egy zan-indukátorral játszadozik. Az indukátor jelenleg 99%-os töltöttségen ingadozik. Ha meg akarod akadályozni a világ megsemmisülését, szükséged van egy egyszer felhasználható hólyagtökre. (76. jellempróba.)

(Feltételes segítség:) Felemeled az egyszer felhasználható hólyagtököt, és egy léha mozdulattal kidurrantod. Az árnyanó gyerek ijedtében összevizezi magát. A nedvesség miatt a zan-indukátor zárlatos lesz, és kicsapja a biztosítékot. A töltöttség 0-ra zuhan. Ismét megmentetted a világot! (+40 jószág.)

Szakállad folyamatosan nő! (Feltételes borotválkozás:) Gyorsan levágod a szakálladat. Hopp, valami közeledik feléd! Egy törpemammut. Elteszed. Megvizsgálod a talajt. Morholt, a Vészhozó mintegy 82 nappal ezelőtt járt erre, bal lábára kicsit sántított, és a molekulányi szagnúntákból ítélve utójára egy burástya anyakirálynővel harcolt. A sok gyakorlás növelte tudásodat. (+1 nyomkövetés.)

(Továbbmész...) Még mindig kietlen, füstölgő kénmezőn cammogsz. Ahogy tovább sétálsz, megpillantasz egy katedrális. Jerikó hívei építették! A szakállad hihetetlen mértékben növekszik. (Feltételes borotválkozás:) Fáradhatatlanul borotválkozol.

(Feltételes lopás:) Könnyűszerrel megtalálsz **Toborzásgátló Vlagyimir** táborhelyét. Türelmesen várakozol addig, amíg a másodosztályú planetáris őrdémon elszunyókál. Semlegesíted a tábor védő tolvajdaráló varázslatot! A fenébe, a tábor csapda védi! Úgyesen átlópódsz az ide-oda pattogó halálsugarak alatt. Sikertől! Nem látod a tárgyat, amit el akartál lopni, ezért más választasz. Zsákmányod 18 kőbunkó! A siker után olaj! (+1 gonoszság.) Figyelmeztetés: Megterheltség 200% fölé emelkedett! (Feltételes súlykiegyenlítés:) Eldobod a legfeleslegesebbnek ítélt tárgyakat. Elhajítasz egy Öregteknős-aszalót, egy törpemammut-vetőt, és egy Istenné Válushoz Elengedhetetlenül Szükséges És Csak Egyetlen Helyen Megtalálható Talizmánt. Most már rendben van a megterheltség. A helyi graffiti megnyilvánulását jelzi egy tábla. Rajta a következő feliratot olvasod: „Ezen a helyen rabolták ki a Serény Múmiák a dúsgazdag Lop-Nessy Esztit úgy, hogy csak egy fél pár zoknijja maradt.” Megtorpansz, mert valami felkelti a figyelmedet. Aha! Találtál egy teljesen lerombolt Kheopsz-piramist. Ez csak valami gonosz műve lehet! [65 pontot használtál fel, van még 528.]

#### lm imádkozol

Megtalálsz a katedrális, és megilletődve belépsz az ajtón. A belső szentély felé veszed az utadat. Útközben bepillantasz a kincseskamrába: 4 kitömött sötét főgnómot, 1 szent koronát, 3 ezüst erényövet, 9 Excaliburt és 17000 aranyat látsz. Elérkezve a belső szentélyhez, buzdón imádkozni kezdesz a főoltárnál. Megszólal egy ismerős hang.

- Jól van, félisten szolgám, hűségesen teljesíted parancsaimat! Jutalmad nem marad el. (+1 vállonveretés, max. varázspontod már úgyis épp elég van). Megtanítalak egy újabb varázslatra, melynek neve 8 napos játékhét (ld. enc.) A teljesített feladat helyett kapsz egy újabbat, és természetesen továbbra is kilúvás a másik kettő: 1.) Imádkozz úgy, hogy 100 zseton van a számládon. 2.) Öld meg egy körben három rabszolga karakteredet. 3.) Végezz egy sebesült rambó bogárral! [30 pontot használtál fel, van még 498.]

#### m 2 2 mozogsz keletre, keletre

Változik a terep: mélyűrben vagy. Messze előtted valami mozdul. Nyugodtan vársz, látva, hogy egy **birodalmi csillagromboló** jön feléd. A szörny nyilvánvalóan éhes. Az is látható, hogy Téged ehetnek vél. Majd rádöbben...

Néhány mozdulatot teszel, és a következő pillanatban már repül is ellenfeled irányába egy éhínség varázslat. Ellenfeled rettenetesen éhezni kezd! A birodalmi csillagromboló koncentrált bolygórobbantó sugarat lő feléd. Elhibázta! Vad csatakiáltással, öklödöt rázva ellenfeledre rontasz. Felkészülsz a Nagyméretű Űrjárművek Egy Csapással Való Szétzúzása ki-technika alkalmazására. Erőteljesen megkarcoltad a birodalmi csillagromboló hajtóművét és hajóorrát. (70 támadással 89687 életpontot sebezve.) A szörny összetűzet nyit rád. Felhasználva a nálad levő deus ex machinák közül mintegy 43 deus ex machinát, valahogy túléled a dolgot. Te itt életveszélyben vagy! Menekülsz, mint az őrült. Szerencsére gyorsabb vagy ellenfelednél. Huh, ezt megúsztad.

Szakállad sokat nőtt a legutóbbi borotválkozás óta. (Feltételes borotválkozás:) Megborotválkozol.

(Továbbmész...) Lassan elmarad mögöttem a mélyűr. Lakott területre érkeztem! Ez a Khór 1000-es metropolisz. Az egyik sarkon egy hatalmas fekete koponyát formázó felhőkarcoló áll. (1301. épület.) Jobbra Fairlight csillogó tőzsdepalotáját látod. (1302. épület.) Távolabb látod a genetikai átépítő intézetet. (1303. épület.) Itt van még Az Az Épület, Amelybe Ha Bemész, a Játékvezető Személyesen Fog Segíteni. Az ajtaja zárva van. (1304. épület.) Nocsak, itt van valami érdekes! Megpillantasz egy kiégett bombatölcsért. Növekszik a szakállad. (Feltételes borotválkozás:) Szorgalmasan nyírod a szakálladat. [20 pontot használtál fel, van még 478.]

**a 50 9001 40000** **átadod az 50. tárgyat a 9001. kalandozónak (40000 darabot)**

Sajnálom, de az a kalandozó nincs itt (vagy legalábbis nem találod). [A felesleges tinta- és ujjkoptatásért levontunk 1 zsetont.] [0 pontot használtál fel, van még 478.]

**lib 3 80000** **ingatlanügylet - bérbeadás a 3. ingatlanra, mln. 80000 aranyért**

Belépsz a Fairlight tőzsdepalotába, és bejelentet az árnymanó brókereknek, hogy szeretnéd a tulajdonodat képező Grákó-hegységet bérbeadni, min. évi 80000 aranyért. A részesezés a végleges kialakított ártól függ. A brókerek bólintanak, és közlik, hogy a pénzéd biztos kezekben lesz. Megvizsgálod a tőzsdei árfolyamokat. A smirgilevél tonnája 600 aranyra zuhan. A bordacsont, a drótszór és a praglonc hártya tonnájáért egységesen 2000 aranyat adnak.

Köszönsz, és távozol. [5 pontot használtál fel, van még 473.]

**be 1303 1 7** **bemész az 1303. épületbe**

A genetikai átépítő intézetben kedves, fehércőpenyes gnómok fogadnak. Agyátültetésen kívül bármilyen implantációt egy óra alatt elvégeznek. Közöld, hogy milyen műtétet szeretnél végrehajtani. Az orvosok örömmel bólintanak. Kifizeted a 10000 arany költséget, majd hosszas műtét során átoperálnak alakváltóvá. Mostantól minden alakváltó képességet használhatsz. [50 pontot használtál fel, van még 423.]

**plbrkt 4679** **???**

Sajnos ezt a parancsot nem tudtuk értelmezni, de mivel írásszakértőink ennek ellenére negyed órát töprengtek rajta, levontunk számládról 10 zsetont. [0 pontot használtál fel, van még 423.]

**öngy** **öngyilkosság elkövetése**

Valószínűleg ezt a parancsot te sem gondoltad komolyan, mivel még további parancsok szerepelnek az UL-edben. Ha mégis öngyilkosságot akarsz a karakterreddel elkövetni, a következő UL-re csak ÖNGY parancsokat írd. Persze ennek sem lesz semmi eredménye, mert semmiképp sem szeretnénk egy fizető ügyfelet elveszíteni. [0 pontot használtál fel, van még 423.]

**gyk 28 20** **gyakorolsz a 28. tárggyal**

Kiszemelve egy gránithegyet célpontként, öklözni kezded. A hosszadalmas, izzasztó edzés során porrá vered az egész hegyet. A gyakorlás meghozta eredményét: öklövívás szakértelmed készenáll, hogy 98. szintre nőjön. Az újonnan szerzett tudás hatékony felhasználása érdekében azonban meg kell keresned Bruce Lee szellemét, Tharr főistent és a Keleti Tökpukkasztó Bajnokok valamelyikét. Ha e három személy mindegyikénél legalább 1000 TVP-ért tanultál, megkapod a 98. öklövívás szintet. [20 pontot használtál fel, van még 403.]

**tf 7 40** **fejlesztet a 7. tulajdonságodat 40 pontért**

Forgatod a szemedet, kvázi-meditációt folytatsz, ütemesen hümmögsz. Még hihetetlenül sok gyakorlás szükséges ahhoz, hogy az asztrális intuíciónak megnövekedjen. [40 pontot használtál fel, van még 363.]

**btn 80** **bombatölcsér nézegetése 80 pontért**

Hosszasan, mészázva nézegeted a kiégett bombatölcsért. Már egész jól megy a dolog. A sok gyakorlás megnövelte tudásodat! (+1 bombatölcsér-nézegetés).

**\* 1. BP:** **elmormolod a 810. varázslatot**

Motyogni, mormogni kezdesz. A levegő vibrál az összegyűlt energiáktól! Egyetlen mozdulattal kisütöd az anyag létrehozása varázslatot. Létrehoztál 200 tonna betont!

**\* 2. BP:** **építet a 967. tárgyat**

Exkavátoroddal egy 40 méter mély gödröt ásol, majd kiöntöd betonnal. Hosszas munkádat siker koronázza: elkészült, felépült a betonbunker! 967 tapasztalati pontot kaptál.

**\* 3. BP:** **használot a 945. tárgyat**

Háromszintű neutrínógyorsítóval kombinált lézerszivattyús csapdát szerelsz a betonbunkerre.

**\* 4. BP:** **be 967**

Bemészol a betonbunkerbe, és légmentesen lezárod a bejáratot. Csak reménykedhetsz, hogy a táborozás alatt nem fognak tőled lopni!

**\* 5. BP:** **elmormolod a 21. varázslatot**

Kántálni kezdesz. Érzed, ahogy erő áramlik a tagjaidba. Egy végső mozdulattal előhívod a korgó gyomor, huss varázslatot. Létrehoztál 58 kaját. [-174 varázspont.]

Sórt kortyolsz a vizestőlmedből. Etetési idő! Megeteted a szörnyeidet. 48 kaját fal be a 12 törpemammut, 10 kaját a trottyos ördémon. 4 kaját fal fel a szőrös bozsó. Az öreg varázsló éhségében felfalja a szőrös pókot! A ragyás burástya éhségében felfalja az öreg varázslót! Az acélkolosszus éhségében felfalja a ragyás burástyát! Még egyszer végiggondolva a nap eseményeit, kényelmesen elhelyezkedsz a felfújható táboni ágyon, majd alámerülsz az álmó tengerébe. Érezhetően gyengült a szakállnövés varázslat ereje, amit 5 fordulóval ezelőtt Setét Patkány rakott rád. A fordulóban szerzett tapasztalatok jó hatással voltak a szervezetedre: ha eggyel több tapasztalati pontot szerzel, akkor +1 max. életerőt is kaphattál volna.



Ez a kép a 22. Greater Gods' Competition 1st Championját, Fairlightot ábrázolja, valamint az elnyert díjat.



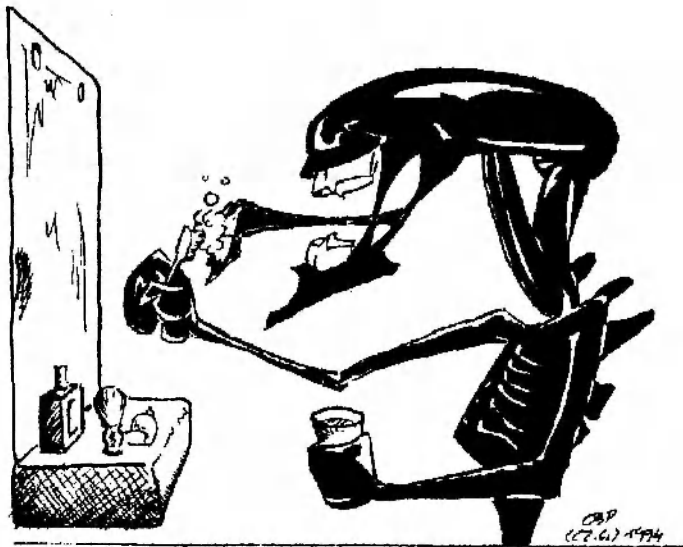
# FOGAT FOGÉRT

Keldor, a lich kortalan volt; megszámlálhatatlan évig létezett, emlékezete szerint a világ keletkezéséig visszanyúlóan, vagy még régebben. Már nem számolta azon kalandozók csoportjait, akik megkísérelték megszabadítani a világot elképzelhetetlen gonoszágától. Szórakoztatták. Kedvelte egyéni módszereiket, apró trükkjeiket, és a tőlük szerzett kincseket. Azok a szerencsétlenek, akik különös örömeire szolgálták, iszonyatos ajándékokat kaptak: Keldor a maga módján örök élettel lepte meg őket. Agyatlan élőhalottként szolgálhatták Őt.

Ismét itt voltak ketten: rettenthetetlen hősök, akik a lich elpusztítását tűzték célul maguk elé. Eddig már sokszor verték vissza sikeresen az élőhalottak és a megidézett démonok támadásait, azonban a kezdetben népes társaság két főre olvadt az ismétlődő rohamok során. Ennyien léptek tehát a lich elé. „Egyszerű rutinmunka” – gondolta a halott varázsló. Egy rövid pillanatig szánalmat érzett a kalandozók iránt, de az érzelem hamarosan elröppent. Keldor hatalmas erejű varázsige szavait kezdte mormolni.

Látta, hogy a pap kántálni kezd, míg a tolvaj kezében varázspálca tűnt fel. Egyszerre érkeztek – vörös gomolygás, egy lángcsapás; közvetlenül utána fehér jégsugár – fagykúp. „Azt hiszik, ezzel árthatnak nekem” – nevetett fel magában a lich. Egyszerre azonban koppanó zajt hallott, miközben állkapcsába iszonyú fájdalom nyilallott. „Mi lehet ez? Az éj teremtményeire! A fogam!” – jött a bénító felismerés.

A varázslat igéi azonnal érthetetlen motyogásba fulladtak a fogatlanná vált lich szájában. A megszakadt támadás helyett azonnal újabbat idézett fel, de az aktivizáláshoz szükséges egyetlen szót sem tudta érthetően kimondani. Varázslatai nélkül elveszett.



Lord Void volt a csapat egyetlen túlélője. Heten indultak a szent küldetésre, hogy megszabadítsák a világot Dornodontól, a sötét mágustól. A hatodik kalandozó, a pap perccel ezelőtt távozott istenéhez. Együtt néztek szembe a varázsló jobbkezeivel, az agyszívóval. Már csak ez a borzalmas teremtmény őrizte a mágus hatalmát, már csak ő állt a siker és a hősök között. A szörny halálos sebet kapott, egyetlen további ütés elegendő lett volna. Lord Void meglendítette kardját, hogy leadhassa a végső csapást, ám azonnal égő fájdalom borította el agyát. A harci indulat szempillantás alatt alábbhagyott, keze remegni kezdett, fegyvere lehanyatlott. Elvesztette tudatát, szellemi képességei elillantak. A szörnyeteg halálos közelségében egyetlen fegyvere maradt: a foga. Lord Void most döbbsen rá, milyen rossz állapotban van fogsora: a szuvas fogak még a puha csápokat sem tudták áthatrapni. És ahogy a tapogatózó nyúlványok az agyába hatoltak, a Lord érezte, hogy küldetése elbukott.

Reméljük, hogy ezek a rövid történetek megmutatták a fogak sorsdöntő szerepét a szerepjátékokban. Gondoljunk csak bele, mennyi hiányzó és lyukas fogunk van, és mennyi időt töltünk fogápolással. Nyilván mindenki tudja, milyen fájdalmas egy fogfájás. Tudunk koncentrálni, miközben nyilálló fájdalom szagattja állkapcsunkat? Egy olyan kalandozó, aki nem jár fogorvoshoz, nem vehet be fájdalomcsillapítót és nem mos fogat, sokkal inkább kiszolgáltatott. A kalandozók szokásos életvitele nagy veszélyt jelent a fogsorra nézve, gondoljunk csak a közelharcra, a rendszertelen étkezésekre és a kedvezőtlen higiéniai viszonyokra. Meglepő módon eddig egyetlen általunk ismert szabály sem foglalkozik részletesen a fogakkal. Ennek a hiánynak pótlására hoztuk létre ezen szabályokat. Meg kell jegyezni, hogy a rendszer még így sem lett teljes, ezért az itt közölt minimális módosításokat célszerű még továbbiakkal bővíteni.

## A Fognyilvántartás (FNT)

A fogak tisztántartása a XX. században könnyű feladat, de még így is megfáradhat a fogszuvasodás. Képzeljünk csak el, micsoda esélye van a fogszuvasodásnak a fantázia világában! Hogy fogunk állapotát a fontosságának megfelelő alapossággal végezhesük, szükségünk lesz a Fognyilvántartásra (FNT).

Az FNT a teljes fogsor állapotát mutatja, konstrukciója folytán kezelése egyszerű. (1. sz. ábra)

□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□

- Jelöli a jó fogakat
- × A hiányzó fogak
- A lyukas fogak jelölése
- ◆ Mesterséges fog
- Tömött (lyukas) fog
- ? Csak mágikus úton pótolható fog

Ha véletlenül fog kiválasztására van szükség, 1d4 majd 1d8 dobásával először a negyed, majd a negyeden belüli sorszámot határozhatjuk meg.

Példa: Egy minta-karakter teljes leírása

Fájóslábú Svalro

Erő: 18, Int: 9, Böl: 12, Ügy: 14, Egs: 16, Von: 8

Sztúr harcoss, szint: 6, AC: 2, Mozgás: 6", HP: 62, Jellem: Törvényes semleges, Támadás Támadások száma: 1, Sebzés: fegyver szerint, THACO: 11, Különleges támadás/védekezés: PHB, Varázslattenállás: –

(Fogsora: 2. sz. ábra)

×	□	○	□	□	□	□	□	□	□	□	?	◆	◆	○	□	○
×	×	□	□	□	□	×	□	□	□	□	□	○	●	○	○	○

Svalro 46 éves sztúr harcoss. 24 év, szülőfalujában eltöltött semmittevés után lépett a kalandozók útjára. Étkezési szokásai azonban nem változtak, mióta elhagyta a szülői házat: vonzódása a cukrozott ételekhez megmaradt; ennek hatását hősünk ma is nyögi (jobb oldalsó fogak).

28 éves korában Svalro gonosz szerzetesekkel akadt össze, a heves küzdelem nyomait ma is láthatjuk (bal felső 8, bal alsó 2, 7 és 8). A gyönyörű Stromberg hercegő megmentése közben az emberrabló mágus céltzott Zúzás (Shatter) varázslattal csapott le Svalro-ra. A rettenetes küzdelem után egy rendkívüli tudás birtokában lévő pap képes volt tisztá platínából elkészítve pótolni az elvesztett fogakat (jobb felső 3, 4).

Ahogy Svalro híre terjedni kezdett az ismert univerzumban, egy védelmet nyújtó fogat ajándékoztak a híres félszerzetnek. A nagylelkűség azonban csel volt (Érzékeny Fog (Tooth of Sensitivity)), és az átkozott fog heves küzdelemben cserben

hagyta hősünket, pontosan a nagy Manóirtási Háborúkat eldöntő ütközetben. Az átoktól Svalro azóta sem tudott szabadulni, a fog helye betöltetlen maradt (jobb felső 3).

Évekkel később, amikor az éttünde haditanács utolsó napfürdőjére sor került, a Völgy Gyógyító Királya királyi ajándékkal lepte meg Svalrot: egyik lyukas fogát saját kezűleg tömte be (jobb alsó 6). Ez az ajándék általában csak a halhatatlanoknak juthat, így Svalro méltán nevezhető az istenek kiválasztottjának.

### Fogakra vonatkozó szabályok

Fiatal (*young adult*) korban kezdő karakterek 32 ép foggal rendelkeznek, függetlenül attól, milyen humanoid fajba tartoznak. Fontos, hogy a karakterlapot FNT-vel egészítsük ki, mivel a fogak száma és állapota bizonyosan változni fog.

Minden karakter, aki a játékba nem fiatal korban lép be (például NPC-k) szintén FNT-vel felszerelve kerülhet csak játékba, itt azonban a fogsor állapotát az 1. és 2. táblázatok alapján kell meghatározni.

#### 1. Táblázat (fogak sérülésének valószínűsége)

Valószínűség/Elvesztett darabszám

Minden év különbség a karakter életkora és a fiatal kategória felső határa között	1% (ellenőrzés: évente)/1 db
A karakter barbár	80%/1d8
A karakter szerzetes	50%/1d6
A karakter harcos (nem barbár)	25%/1d6
A karakter lovag	25%/1d4
A karakter félorc	75%/2d4
A karakter törpe	25%/1d4
A karakter félszerzet	50%/1d6 (ezek a fogak nem hiányoznak, hanem lyukasak)
Vonzóerő ( <i>Charisma</i> ) 10 alatt	2% 10 alatti pontonként/1d4 (első fogak hiányoznak)

#### 2. Táblázat (A veszteségeket csökkentő tényezők)

A karakter pap (nem druida)	20%/1d3
A karakter druida	30%/1d4
A karakter tünde	30%/1d4
14 feletti Egészség ( <i>Constitution</i> )	2% pontonként/1d3

A tényleges veszteség kiszámításához az első táblázat minden, a karakterre vonatkozó sorában meg kell határozni a veszteség darabszámát, majd ezt a második táblázat szerint meghatározott számmal csökkenteni kell. Csak akkor következik be ténylegesen veszteség, ha az így kapott szám pozitív, ekkor az érintett fogakat véletlenszerűen kell kiválasztani.

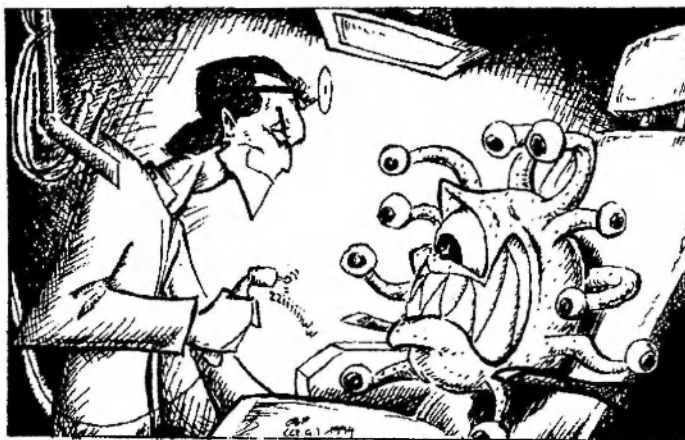
### Fogszuvasodás

Vannak olyan szituációk, amikor a karakter a biztos halállal néz farkasszemet. Démonok, ördögök, lichek vagy vámpírok mind pusztítóak lehetnek, a fogszuvasodás azonban még azokat a hősöket sem kíméli, akik kacagva szállnának szembe egy fő baatezuval! A fogszuvasodás a láthatatlan, állandóan működő hatalom, ami rettegéssel tölti el a világ leghatalmasabb mágusait, főpapjait, hadurait vagy tolvajkirályait.

A fogszuvasodás hatásának megállapításához Szuvasodási Próbára (SzP) van szükség minden hatodik hónapban. Ez az időszak minden humanoid fajra ennyi, függetlenül a faj életének várható hosszától. (A hosszú életű fajokat ez nagyon érzékenyen érinti, valószínűleg ez az oka pl. a drow-jelbeszéd kialakulásának, hiszen ehhez a kommunikációs formához nem szükséges (érthetően) beszélni.)

Ha a karakternek nincsen lyukas foga, a SzP tétje, hogy kilyukadt-e fog az előző SzP óta. Ennek megállapítása egy szuvasodás elleni mentődobással végezhető. Sikeres mentődobás esetén egyetlen fog sem lyukadt ki az előző SzP óta, ellenkező esetben 1d4-1 (0-3) fog kilyukadt. (Véletlenszerűen.)

Az új lyukak meghatározása után ellenőrizni kell az előző SzP-t túlélt lyukas fogakat, hogy kiestek-e. Ha a fog nem dobja meg szuvasodás elleni mentődobását,



kiesett (20% esély) vagy ki kellett húzni (80%). Az utóbbi változat 1d3 sebzéssel jár, és 1d8 óráig tartó melankóliával, de ez a sebzés nem csökkentheti az hit pontok számát 1 alá.

A kihullás és lyukadás ellenőrzése után következhet az előző SzP alkalmával lyukas vagy hiányzó fogak ép szomszédainak vizsgálata. Minden érintett fog köteles szuvasodás elleni mentődobást dobni, ha ez sikertelen, kilyukadt. Azon lyukas fogak szomszédai, amelyek nem hullottak ki az előző 6 hónapban, +2-es módosítóval dobják mentődobásukat.

#### 3. Táblázat (A mentődobások táblázatának kiegészítése)

Sav	Ütés	Dez.	Esés	M. tűz	N. tűz	Fagy	Vill.	El.	Szuu.
Term. fog	9	12	20	-	15	10	15	16	15
	11								11

Lyukas fogak minden mentődobása -4-es módosítóval dobandó.

Mesterséges fogak a fémek mentődobásait használják. Az aranyfogak minden mentődobása -2-es.

Tömött fogak minden mentődobást kétszer kell, hogy megdobjanak: a fog és a tömés külön-külön, a tömés a fémfogakra vonatkozó szabályok szerint.

Szuvasodás elleni mentődobása csak a természetes fogaknak van.

### Fogak elvesztése

Az alábbi támadási formák 100% valószínűséggel okoznak fogvesztést:

1. Vorpál penge találata, amely nem vágja le a fejet (1d4+2 fog elvesztése)
2. Elegendően magas szerzetes pusztá kézzel bevitt ütése (1d3-1 fog)
3. Óriás által hajított szikla becsapódása, ha az talál (1d5 fog)

A következő támadási formák nagy valószínűséggel okoznak fogászati sebést:

1. Hideg és meleg okozta sebzés azonos körben. A sebzés esélye annyi százalék, amennyi életpontot a két sebzés közül a nagyobbik okozott. Ha ezt a százalékértéket a játékos megdobja, minden fogára sikeres mágikus tűz elleni mentődobást kell dobnia, ellenkező esetben a fog azonnal kihullik. Ha valaki valamelyik támadási formára immúnis, az esély feleződik. 1% esély még akkor is van, ha az immunitás mindkét támadási formára kiterjed.
2. Esés során a fogvesztés százalékban kifejezett esélye egyenlő a zuhanással megtett útszakasz lábban mért hosszával plusz a karakter években mért életkorával, mínusz eggyel a 2 feletti minden 3 és fél egészségpontért, mínusz eggyel minden 4 feletti 2 és fél ügyességpontért. Az ügyesség csak akkor számít, ha a karakter eszméletlen van. Ezt a sebzésmodot akkor is ellenőrizni kell, ha a karakter teste és feje külön esik, például egy sikeres vorpál támadást követően.

A karikatúrán látható széles mosolyú fickó több feladatot is ellát a Bátorholdnál: rajzol, ír, betűt metsz, és M.A.S. újságok öt küldik el melegebb éghajlatra.



3. Ha a karakter fogával próbálja ki, hogy egy érme aranyból van-e, pénzérménként halmozódó 1%-os esélye van, hogy a tesztlésre használt fog kiesik.

4. Ha egy karakter életpontjainak száma közelharcban -15 alá süllyed, minden -10 alatti pontért 1% esélye van 1d6 fog elvesztésére. Ez az esély minden körben 5%-kal növekszik, ha a közelharc a holttest közelében folytatódik. Ezek a fogak természetesen a karakter feltámasztása után is hiányozni fognak.

#### A fogak elvesztésének hatása

A foghiány a következő tevékenységeket érinti:

- Verbális komponenssel rendelkező varázslatok elmondása
- Parancsszóra üzemelő varázstárgyak aktivizálása
- A Vonzerő módosul
- Érthető kommunikáció
- Harapási sebzés

#### 4. Táblázat (Fog elvesztés hatásai)

	1/4	1/2	3/4	Mind
Varázslás	1% h.	2% h.	1% s.	Képtelen
Varázstárgy	2% h.	1% s.	2% s.	Képtelen
Vonzerő	-1	-2	-3	-4
Kommunikáció	13% f.	21% f.	57% f.	84% f.
Harapás	1	1d2-1	1d3-2	1d1-1

Magyarázat: h.: hibás működés, s.: sikertelen, f.: félreértés. A százalékértékek hiányzó foganként értendők. 1/4-8—15 fog hiányzik; 1/2=16—23; 3/4=24—31; Mind=32 fog hiányzik.



„Ez az újság nem jöhetett volna létre, ha nincs a Teremtő”. Megfigyelhetők a vezetés eszközei: a lelkesítő „mézes madzag” és a fenyítő „isten ostora”.

## Varázslatok

### Varázslatok megváltozott hatásai

#### Félelem (Fear) és Félelem okozása (Cause Fear)

A Játékosok Kézikönyvében (PHB) és a Játékmester Kalauzában (DMG) leírtakon kívül az a karakter, aki nem dobja meg mentődobását a varázslat ellen, egy újabb mentális mentődobást köteles dobni. Ha ez a második próbálkozás sikertelen, az áldozat remegve rohan el, fogai menekülés közben ciceráznak. Játéknyelvre fordítva ez azt jelenti, hogy a karakter minden fogára ütés (Crushing Blow) elleni mentődobást kell dobnia, különben a fog kihullik.

#### Hősök Lakomája (Heroes' Feast)

A rendkívül hatékony varázslat minden felsorolt hatásán kívül sajnos kártékony oldallal is rendelkezik. Mivel a lakomán felszolgált nektár és ambrózia nagyon édes, cukortartalmú; minden lény, aki az étkezésben részt vett, következő szuvasodási próbáját -2-es módosítóval köteles dobni. Ez a hatás az egyes szuvasodási próbákig összeadódik.

#### Szájrengés (Mouthquake)

A hetedik szintű Földrengés (Earthquake) papi varázslat alkalmazható közvetlen, egy lény ellen irányuló támadásként is. A módosított varázslat hatására az áldozat mindkét állkapcsa heves rezgésbe jön, és így minden fognak ütés (Crushing Blow) elleni mentődobást kell megdobnia, vagy azonnal kihullik.

#### Növelés (Enlarge)

Ha a varázslat alkalmazása során egy élőlény mérete megnő, a harapási sebzése arányosan változik.

#### Zúzás (Shatter)

Közvetlenül a szájra célozva a varázslattal, az áldozat 1d4 véletlenszerűen kiválasztott fogának ütés elleni mentődobást kell dobnia +1-es módosítóval, vagy szétzúródik.

#### Dezintegrálás (Disintegrate)

Ha a varázslatot egy karakter fogsorára irányítják, minden fognak dezintegrálás ellen mentődobást kell dobnia, különben megsemmisül.

#### Süllyesztés (Sink)

Ezt a varázslatot módosított formájában egy kiszemelt fog ellen felhasználva a fog az állkapocsba süllyed vissza. Az ilyen módon eltüntetett fog csak mágikus úton pótolható. (lásd FNT)

#### Klónozás (Simulacrum vagy Clone)

A létrehozott klón fogai a karakter fogainak állapotában vannak, a töméseket és mesterséges fogakat azonban a varázslat nem tudja lemásolni.

### Új varázslatok

#### Fogsorismeret (Jóslás) (Know Jaw, Divination)

Szint: 3 (pap)	Komponens: V,S,M
Távolság: 1"	Elmondás: 1 kör
Hatás: Azonnal	Mentődobás: Neg.
Terület: Egy élőlény	Szféra: Jóslás

Ez a rendkívül erős varázslat az áldozat fogainak állapotáról szolgáltat részletes információt. Az elmondási rituálét követően az áldozat mentődobást dobhat varázslat ellen, ha ez sikertelen, a pap minden részletre kiterjedő tudást szerez a fogakat illetően. A játékban ez azt jelenti, hogy az áldozat fognyilvántartását meg kell mutatni a papnak. Anyagi komponensek: a pap szent szimbóluma és szentelt víz.

#### Gyors szuvasodás (Változtatás) (Fast Decay, Alteration)

Szint: 4 (varázsló)	Komponens: V,S
Távolság: 2"/szmt	Elmondás: 4
Hatás: 1 év/szint	Mentődobás: Neg.
Terület: Egy élőlény	

Ez a varázslat a 3. szintű Gyorsítás (Haste) varázslat továbbfejlesztett változata. A sikertelen mentődobást dobó áldozat szájában a fogszuvasodás sebessége duplájára nő, és azonnal szuvasodási próbát kell tennie. A hatás elmúltáig az SzP-ket



a karakter 3 havonta köteles ellenőrizni. A hatás Varázslatsemlegesítés (*Dispel Magic*) hatására megszűnik.

Vámpírfogak (Nekromantika) (*Vampiric Jaw, Necromantic*)  
 Szint: 4 (varázsló) Komponens: VS  
 Távolság: Harapásnyi Elmondás: 4  
 Hatás: 1 harapás Mentődobás: Nincs  
 Terület: A varázsló

Ez a varázslat a Vámpírérítés (*Vampiric Touch*) varázslat fejlettebb változata. Működését tekintve a két változat hatása azonos, ám itt a támadás harapással történik, a sebzés a fogak állapotától függő értéken felül 4x10 életpont.

#### Varázstárgyak

#### Varázstárgyak új hatásai

#### Kosgyűrű (*Ring of the Ram*)

A gyűrűvel a szájra célozva az áldozat metsző- és szemfogainak ütés elleni mentődobást kell dobniuk, vagy szétzúzódnak.

#### Ellenségfelderítő pálca (*Wand of Enemy Detection*)

Ez a tárgy képes felderíteni a fogakat pusztító mikroorganizmusokat. Azon felhasználók számára, akiknek van lyukas foguk, a pálca készséggel jelzi az apró (emberi szem számára láthatatlan) ellenséget a szájban. Ez néha a játékosok számára érthetetlen működéshez vezethet.

#### Fém- és ásványfelderítő pálca (*Wand of Metal & Mineral Detection*)

A pálcával mind a tömött, mind a mesterséges fogak detektálhatóak.

#### Az Omlasztás Kürtje (*Horn of Blasting*)

A kürt második funkciója a hatótávolságon belüli fogakat szétzúzza, ha azok nem dobják meg ütés elleni mentődobásukat.

#### Új varázstárgyak

#### 5. Táblázat (Fogászati varázstárgyak)

	TP
01-10 Cukornyíl ( <i>Arrow of Sugar</i> ) (1d4)	250
11 Artifact: Fogorvosi Szék ( <i>Chair of the Dentists</i> )	-
12-13 Ragyogás Fogsora ( <i>Denture of Shining</i> )	5000
14-16 Buborekgumi ( <i>Gum of Bubbles</i> )	-
17-19 Rágógumi ( <i>Gum of Chewing</i> )	100
20 A Műfogsorok Könyve ( <i>Manual of the Plates</i> ) (C)	8000
21-30 Odol Rejtélyes Kenőcsé ( <i>Odol's Mysterious Ointment</i> )	1500
31-40 Éthordó Fog ( <i>Tooth of Food Storing</i> )	1500
41-50 Védő Fog ( <i>Tooth of Protection</i> )	1000
51-60 Érzékeny Fog ( <i>Tooth of Sensitivity</i> )	-
61-70 Vámpírfog ( <i>Tooth of Vampirism</i> )	-
71-80 Bölcsességfog ( <i>Tooth of Wisdom</i> )	500
81-90 Szájjáró Fog ( <i>Tooth of Wizard Locking</i> )	-
91-95 +1-es Fogkefe ( <i>Toothbrush +1</i> )	1500
96-00 +2-es Fogkefe ( <i>Toothbrush +2</i> )	3000

Cukornyíl: Ez a nyíl +3/+3-es támadás és sebzés szempontjából, valamint egy speciális támadással is rendelkezik: az általánál áldozat szájába csapódva egy véletlenszerűen kiválasztott nem mágikus fogat azonnal kilyukaszt. Ha a fog már lyukas volt, a nyíl becsapódása után kiesik. Ha az áldozat csak mágikus foggal rendelkezik, vagy teljesen fogatlan, a nyíl speciális támadása hatástalan. (A vámpírok rettegnek ettől a tárgytól.)

Fogorvosi Szék: A legendák szerint valahol a világ gyökerénél, egy fenséges hegy szívében létezik ez a fehér trónus, amelyen az ősidőkben istenek ültek. A Szék mozdíthatatlan. Bárki, aki veszi a bátorságot, és a Székbe ül, érezni fogja annak jótékony és káros hatásait. A mondák alapján a Székbe ülők egészsége feljavul, ám borzasztó dolgok is történhetnek a vakmerőkkel. A Fogorvosi Szék hatásai:

Kiseb Jótékony hatás (*Minor Benign*):

- Fogcsiszolás (48 óráig tartó 1d3-es Vonzerő-növekedés; két hétig tart, ha Odol Kenőcsét is használja a karakter).
- Könnyű Sebek Gyógyítása (*Cure Light Wounds*), hetente 7 alkalommal.
- Fény (*Light*) gyullad a Szék felett.



Fő jótékony hatás (*Major Benign*):

- Platina (25%) vagy arany (75%) fogtömés, hetente 7 fogra.
- Fájdalomcsillapítás 20 percre, naponta kétszer.
- Fertőtlenítés (fogszuvasodás megszüntetése, 1 hónapig hat).

Kisebb kártékony hatás (*Minor Malevolent*)

- Ízlelési érzék elvesztése, 2d4 óra hosszan.
- A karakter nem ehet, 1d6+6 óra hosszú ideig.

Nagyobb kártékony hatás (*Major Malevolent*)

- A karakter 2d10 életpontot veszít.
- A karakter képtelen beszélni 1d6 óra hosszan.

Elsődleges hatás (*Prime Power*)

- A karakter hiányzó fogai újra kinőnek.
- Egy nem mágikus fog arannyá változik.

Mellékhatás (*Side Effect*)

• A Széket a rettegés légköre veszi körül (*Fear Aura*), minden intelligens, fogakkal rendelkező élőlény mentális varázslat elleni -4-es mentődobást köteles dobni a Szék megpillantásakor, vagy pánikba esve elmenekülni, és 1d100 percig rohan. Ez a hatás még azokra a lényekre is vonatkozik, akik a félelemre immúnisak.

• Abban a pillanatban, ahogy a karakter a Székbe ül, iszonyatos látomása támad: saját magát látja, ahogy fehér köpenyes humanoidok fogókkal felszerelve üldözik. A karakter hátralévő életében a Fantáziagyilkos (*Phantasmal Killer*) varázslatok ellen mentődobását -2-es módosítóval dobja.

Ragyogás Fogsora: Ez a mágikus félfogsor behelyezve azonnal pontosan illeszkedik tetszőleges méretű humanoid lény alsó vagy felső állkapcsába. A tökéletes, vakítóan csillogó, fehér fogak minden mentődobása +2-es, a viselő Vonzerője 1d3-mal növekszik.

Rágógumi: Kétségtelen, hogy egy ilyen tárgyat rágni áldás és átok egyszerre. A felhasználó a rágás ideje alatt csak a felét érzi az éhség és szomjúság hatásainak, azonban ez borzalmas mellékhatással jár együtt: a rágást követő első SzP-t a karakter -4-es módosítóval köteles dobni. A rágó karakter Vonzerője a rágás időtartamára eggyel csökken.

A legalább két kör óta rágott Rágógumi Mindenható Ragasztóként (*Sovereign Glue*) használható fel, ha az összeragasztott tárgyak megfelelően kicsik. A Rágógumi a ragasztás során megsemmisül.

Egy adag folyamatosan rágva 29-32 (28+1d4) napig marad rágható, egy csomagban általában 1d20 adag található.

Buborekgumi: Ez a tárgy a Rágógumira hasonlító csomagokban található, varázstárgyként felderíthető. Kezdetben Rágógumiként viselkedik, azonban életveszélyes szituációban a rágó karakter szájából ragacsos buborek bukkanak elő, és 6. szintű varázsló által elmondott Háló (*Web*) varázslatként rögzítik a karaktert.

Műfogsorok Könyve: Mint minden hasonló mágikus könyv, a fémborítás Kézikönyv ránézésre közönséges könyvnek tűnik, azonban varázserőt sugároz. Bármely pap elolvashatja a Könyvet (ez 8-13 (1d6+7) napot vesz igénybe), és utána a

műfokkészítés tudományának birtokába jut. A megértett Könyv alapján a pap képessé válik arra, hogy legfeljebb fél fogsornyi (16) hiányzó fogat pótoljon, foganként 100 aranypénznyi költség árán (ez tartalmazza a nyersanyagot, a kísérletek és a laboratórium költségét is). A műfogak elkészítése két hetet vesz igénybe, az utolsó fog megmunkálása után a Könyv eltűnik. Három hónap elteltével a pap semmire sem fog emlékezni a műfokkészítés titkairól, és nincs lehetősége jegyzeteket készíteni. A Könyv annyiban különbözik a többi mágikus könyvtől, hogy ugyanazon pap többet is elolvashat belőle élete során, ha arra alkalom kínálkozik.

11. szint alatti papnak 10% esélye van 11 alatti osztályonként, hogy tökéletes tudása miatt az általa készített műfogak 1d4 héten belül ki hullanak.

**Odol Rejtélyes Kenőcse:** Ez a gyógyító hatású kenőcs rendkívül hasznos azon karakterek számára, akik meg szeretnék védeni fogukat. Ha a kenőcsöt egyenletesen a fogakra kenik, a következő hatások érvényesülnek:

Gyakoriság	Vonzó növekedés	Védelem	Szuvasodás sebessége változatlan
hetente 1	-	+1	
hetente 2	-	+2	50%
hetente 3	+1	+2	25%
naponta 1	+1	+3	10%
naponta 2	+2	+3	5%
naponta 3	+3	+4	

Következő próba sikeres

A Vonzó növekedése átmeneti, 24 órával az utolsó adag felhasználása után elmúlik. A védelem növekedése a fogak mentődobásait módosítja.

A Kenőcs 3-18 (3d6) adagot tartalmazó tubusokban található. Egyszerre 1d3 tubus fordul elő.

**Éthordó Fog:** Ez a fog extradimenzionális térbe nyíló üreget tartalmaz. A megrágott ételt a karakter fogában tárolhatja, az extradimenzionális térben semmi nem rothad. A fog térfogata 1 hétre elegendő ételt tárolhat. Fontos megjegyezni, hogy a fog nem teremt ételt, csak az elfogyasztottat tárolja. A tárolt étel lenyelése külső szemlélő számára nem észrevehető.

**Védő Fog:** A fog +1-es módosítót ad a karakter minden mentődobásához, beleértve azokat is, amelyeket fogainak kell megdobnia. Egyszerre legfeljebb kettő működhet egy szájbán.

**Érzékeny Fog:** Ez az átkozott tárgy megkülönböztethetetlen egy Védő Fogtól. Szájba helyezve nem nyújt semmilyen védelmet. A viselőt érő első természetes (módosítatlan) 20-es támadás hatására azonban a fog szétesik, helye csak mágikus foggal tölthető be. Egy Átok-eltávolítás (*Remove Curse*) segítségével a fog elpusztítható, káros mellékhatás nélkül.

**Vámpírfog:** Ez a halálos átkot hordozó tárgy nem különböztethető meg egy Védő Fogtól.

Viselésekor az első héten +1-es módosítót ad minden mentődobásra. A második héten a viselő szemfogai nőni kezdenek, de ez csak a harmadik héten válik szembeutónóvá. A behelyezés utáni negyedik héten a karakter bőrt a napfény égetni kezdi, újabb hét nap elteltével a kalandozó jelleme véglegesen Törvénytelen Gonoszvá válik. A birtoklás hatodik hetének végén a tulajdonos egy számára szimpatikus koporsót keres a legközelebbi temetőben, belefekszik, majd hét nap elteltével vadonatúj vámpír mászik ki a sírból. A szörnyű átkot az első hat héten Gonosz elűzése (*Dispel Evil*) vagy Átokeltávolítás (*Remove Curse*) megszüntetheti, de a szemfogak mérete nem csökken normális méretűre.

**Bölcsességfog:** A viselő bölcsessége egy ponttal nő, amíg a fog az állkapocsban van. Egyszerre csak egy üzemelhet egy szájbán.

**Szárjázó Fog:** Amint valaki megérinti ezt az átkozott tárgyat, az a szájába teleportál, és egy nem mágikus fog helyére kerül. A karakter szája csak azokkal a módszerekkel nyitható ki, amelyek lehetővé teszik egy Zárt (*Wizard Locked*) ajtó nyitását. A Kopogtatás (*Knock*) egy körre nyitja ki a száját, ami alatt a fog kiemelhető. A Kívánság és különböző változatai (*Wish, Limited Wish, Alter Reality*) a száját kinyitják, de ekkor a fog hatása örökre elmúlik.

**Fogkefé, +1 és +2:** A nem mágikus fogkeféktől megkülönböztethetetlen fogkefék rendelkezésű használata esetén a karakter SzP-ít minden fog +1 vagy +2 módosítóval dobja. Odol Rejtélyes Kenőcsével együtt használva a hatás összeadódik. A fogkefék 1d4 SzP megdobásában segítenek, mielőtt felhasználásra alkalmatlanná válnak.

Fontos megjegyezni, hogy az AD&D világban nem léteznek nem mágikus fogkefék, így ezen tárgyak rendeltetészerű használatának elsajátítása meglehetősen nehéz feladat. Itt célszerű ügyelni a jó szerepjátékra.

Reméljük ez a pár apró szabály pótolja azt a hiányt, mely miatt nem lehetett tökéletes kedvenc szerepjátékunk. Tudjuk, ez nem minden, de az ötletes mesélő talán elindulhat ezen vezérfonalak mentén és további vitális szabályokkal egészítheti ki szerény munkánkat.



Kélmelhárítás, hírszerzés, kapcsolattartás és tulajdonátrendetés szakembere, kedvenc családjával.

Azt hiszem, mindenki tudja, kit ábrázol a fenti kép. Igen: a Szabadság-szolbot (vagy mégse?).

# De Horri Bili

...Történt pedig, hogy Adeptus a szokásos esti áldozásról hazatérve kicsit felöntött a garatra a múlt télről eltett lövese-facsarékából, majd elolvasta saját korábbi műveit, és e kettő együtt olyan sokkoló hatást tett rá (nem bírja szegény az italt, a mélyirodalmat meg még kevésbé), hogy leült pókhálós írógépe elé, és valami egészen szokatlan dolgot csinált... Azután pedig írni kezdett, szintén valami egészen szokatlan dolgot. Mielőtt önkívületbe esett volna, utolsó hörgésével tudatta, hogy ez az áprilisi Horribilibus. Sajnos Adeptus még mindig a sokkhatás okozta tudatfeletti állapotban lebeg, ezért nem sikerült vele tisztázni a művel kapcsolatban felmerült kérdéseket. Mi itt a szerkesztőségben nem nagyon értünk a Cthulhuhoz, ezért nem tudjuk, vannak-e benne hibák a szabályok értelmezésével kapcsolatban vagy sem (bár egy-két helyen gyanús a cikk). Ha esetleg előfordulnának ilyenek, elnézést kérünk. (a szerk.)

Mottó: „Kérünk azonban mindenkit, és most kivételesen komolyan is gondoljuk, aki nem múlt el még 18 éves, NE olvassa el ezt az írást. A benne leírtak nem nekik valók.” (ismeretlen művész alkotása, Bátorhold '93./7.)

A De Horri Bili, azaz A Borzalmas Éjjeliedényekről e havi, ünnepi díszkiadásában szokás szerint az univerzum legnagyobb titkairól rántjuk le a leplet. Az anyag az elátkozott, borzalmas Szapronomicon megzöldült, szentségtelen lapjairól származik. A kötetet ezer veszéllyel dacolva, egy könyvkereskedés zárolt anyagából szereztem meg (régii tapasztalatom – ami e kötet esetében is megerősítést nyert –, hogy a könyvesboltok este 7 után legalább 13-15 órára zárólják a gyűjteményüket (bizonyára a Bósi Istenek keze van ebben is), de én mindig jól kitolok velük: egy feszítővas, és nincs előttem zárolt gyűjtemény, haha! Hopp, most elárultam

legnagyobb titkomat...) Na, a lényeg az, hogy ciki volt éjszaka kipakolni azt az antikváriumot, de én az olvasók kedvéért mindenre kapható vagyok, még ezt is megtettem. (Nem érhet a tulajdonátrendezés vádja, csak a cikkhez szükséges könyveket, meg melleleg néhány vacak XIII. századi krónikát vittem el (rossz üzlet ez a sok krónika, nekem elhihetik; mindegyik csupa szakadás, meg alig olvasható rajtuk a szöveg; el is adom mindet a lengyel piacon, amint befejeztem ezt a nyavalyás cikket).)

Tehát figyelem, következzenek a legborzalmasabban szörnyetegek, melyek valaha is a világra születtek és a legfőbb titkok, melyeket ember megismerhet. Színes, szélesvásznú rettenet, kizárólag 3 éven felülieknek!

## Ltfglhnyagghw, a Kárhozat Bojtos Sapkája (Nagy-nagy Bósi Isten)

„George felemelte a fejét. Akkor láttam, hogy nincs is feje. A helyén undorító, nyálkás tapogatókkal tűzdelt, visszataszító nyálkás tapogató-tenger vonaglott, melyek a legjobban a béléférgeimre hasonlítottak. Remegő, gyűrűző felületükről zavaros, zöldes nyálka csöpögött, mely mint ha egy pondró nedveinek megrohadt, bélsárral és görénykivonattal kevert elegye lett volna. Alig hánytam ki a vastagbelemet, amikor George nagyon dühös lett, és kikelt magából. Mellkasa szétnyílt, tüdeje helyén hatalmas, vonagló tömlők voltak, melyek egy-egy hatalmas, vibráló, zöldesnyálkásrothadvörös szaglószerumben végződtek. A szaglószervek visszataszító, perverz görcsöléssel gyűrűzték felém kocsonyás folytatásukat, miközben (...)

Aztán mikor ujjai szétrobbantak, és végükből apró férgesek hada tört elő (...), a lábai helyén pedig (...), akkor legnagyobb meglepetésemre (...) Most már a szememből is folyt a hányadék.

Ekkor vettem észre a mennyezetből előtörő turha-folyamot és a (...) – mintha egy trágyalével töltött léghajó robbant volna fel, amely (...).

És akkor belépett Howard, és a fején ott volt a... aaaaaarrrrrrrrrrggggggghhhhh!”

(K.P. Handcraft: Borzalmas rettenet, ford. Gasperek Dada)

A nagy Handcrafton kívül egy másik világhírű horrorszerezónél is szembesülhetünk Ltfglhnyagghw borzalmával:

„...A szobában sötét volt, mint mindig, ha eloltottam az összes lámpát (...) De végül mégis elszántam magam, hogy leülök. (...) Volt valami furcsa a levegőben. Pont előttem, és hiába nyúltam utána, mindig csak a semmit markoltam. (...)

Akkor – két óra múltán – döböntem rá, hogy a kezem az. Megborzongtam. A levegő is hirtelen hűvössé vált. Összehúztam magamon a kabátot. Nem kellett volna a frizsider elé raknom a karosszékem, gondoltam. (...)



Ez a kép az anyagi Adeptust ábrázolja, amint éppen egy Vegetáriánus Whoppert rendel. (A kiszolgálás érthetően gyors.)



Ránéztem a redőnyre. Milyen furcsa, ötlött eszembe, hogy a redőnyt pont felülről lefelé eresztjük le és nem jobbról balra. Esetleg balról jobbra. (...) Eltöprengtem hattól tízig. (...) A kakukkos órára tévedt a tekintetem.

De hiszen, hasított belém, nekem nincs is kakukkos óram. És tényleg, ahogy jobban megnéztem, nem is kakukkos óra volt, hanem a feleségem. (...)

Kimondhatatlan félelem lett úrrá rajtam. Remegni kezdtem, nem tudtam, mit tegyek. De jó is a szerelmes füzetek szereplőinek, gondoltam. Nekik egyszerű az életük, én meg olyan boldogtalan vagyok. (...)

Hirtelen a veríték egy jól irányzott svungos ütessel kiveret az erkélyre. Akkor már nagyon félnék hangulatban voltam. Megpróbáltam visszamenni a szobába, de egyszer csak furcsa hangot hallottam magam mögül.

Megfordultam. Ő volt ott.

Azonnal meghaltam, gőzölgő beleim szelíd trottyanással ömlöttek az erkély kövére."

(Richard É. Brillantin: Az Olvasó nyughelye avagy a Rémség visszatér, III. kötet; ford. Hodály Spániel)

Ltfglhnyagghw a Hhuhhú De Ijesztő Mítosz egyik legborzalmasabb szörnyetege. Valami ismeretlen, sötét világból származik, valami ördögi, borzalmas helyről, valami rettenetes örömtanya... pardon, szörnylak helyről, a hegymélyek undorító, nyálkás, sötét, csöpögő, hatalmas, perverz, elmondhatatlan, hátborzongató, Lipótmezőre számúzóen szentségtelen és egészen szörnyű... brrrr... uh... szóval, nagyon félelmetes helyeiről, ahol csupa-csupa bojtos sapka él, rengeteg bojtos sapka, ameddig csak a szem ellát, és még tovább... Szigorú hierarchiában élnek, legalul a lógóbojtos harántcsikolt apróságok állnak, míg valamennyi Sapka rettegett uralkodója a néven nevezhetetlen Kbwfgcduiwdghjedbhedvbjhdedvjhwdgwkedhgwjehdgkjdwbvnbvcndscv(...) asjdgakdkjaisdghgasdthg(...))hsagdkjahgdg(...)hgfdhghahsdhguyeunbxélkastb, az emberiség Triplabojtos Pöttyösminthás Atka. A sapkák egyetlen életcélja az emberiség elpusztítása, a Föld teljes felületének pusztasággal egyenlővé tétele, az óceánok kiszáritása, a Nap felrobbantása, a Naprendszer kitérítése útjából, a Tejút eltörlése, az Univerzum porba és hamuba döntése. Ezen kívül a papucsomat is ellopták tegnap az ajtóm elől. Disznók.

Ltfglhnyagghw a bojtos sapkák társadalmában a legalsó (lógóbojtos harántcsikolt) sapkák, a bojtos sapka társadalom szegényeinek, rabszolgáinak, a koldus aljánépeknek a számkivetettje. Társai még a bojt nélküli sapkáknál is (akiknek az élete pedig annyit számít a bojtosok közt, mint nálunk egy szűnyögé) jobban megvetik és állandóan megalázzák, eltíporják. A bojtos sapkák leggyengébbjei szegényfoltjának is nevezhetjük őt.

Ltfglhnyagghw valódi alakjában két és fél kilométer magas, testéről piszkosfehér nyálka ömlik pataokban, és remegő hájtömegei tele vannak szájjakkal meg nyelvekkel meg szemekkel meg lábakkal meg nyirokcsomókkal meg nyálmirigyekkel meg... pfujj! Nem is részletezem tovább. Ltfglhnyagghw háromféleképpen tud támadni: halálosan, nagyon halálosan és teljesen halálosan. Minden támadásával egyszerre háromezer emberméretű lényre képes hatni nyolcszáz kilométeres körzeten belül, és körönként háromszázszor támadhat – persze csak az első fajta támadásból, különben túl erős lenne! Nagyon halálosat csak (!) kétszázszor, teljesen halálosat pedig (a tavaszi árengedményre való tekintettel akciós áron) **csak száznyolcvanszor!** (A hülyének is megéri! Rendelje meg még ma!) Különböző mértékben ugyan, de minden támadása halálos, és lehetetlen ellene védekezni.

Ltfglhnyagghw-t nem könnyű megölni, mert ha nulla HP-ra sebzik, azonnal visszakerül maximális HP-ra.

Ltfglhnyagghw álca-alakjában hétköznapiak tűnő mocskosrózsaszín bojtos sapka, ami titokzatos módon mindenkire kicsi. (Mondanunk sem kell, hogy ez még veszedelmesebb forma, mint a fentebb részletezett, ui. olyan ronda, hogy bárki, aki meglátja, azonnal szörnyethal.)

### Statisztikák

(ÁBRÁK: a Petya's Super Shop banáneladási mérlege 1991-94-ben + a szerkesztőség össz-IQ-jának mozgása 94.jan.-ápr. között [értékek: 830, 578, 137, -917])

Varázslatok: minden + 8D100 db.

Fegyver: minden + 4D6000 db., mindegyik halálos, támadás: ahányszor csak lehetséges



Páncél: minden + 2

**SAN-vesztés:** E szám közlésére külön kiegészítő kötetet adunk majd ki (addig is: elég nagy) (Ltfglhnyagghw-val kapcsolatban ld. még a *Ltfglhnyagghw megidézése* varázslatot alább.)

### Titkos könyvek

*Damnatus est qui non habet lucerna*

Ez egy lélekborzoló, belezést és perverz szertartásokat leíró, rettenetes, örökös örülségbe taszító, szentségtelenül borzasztó kötet, amit szodomiták, emberevők és gyerekgyilkosok írtak. Szóval a szokásos. Leírás: elolvasása halálos. A többi részletet a mesélőre bízuk.

*Unausgeschnitzel Kulturzen*

Ez a könyv annyira titkos, hogy mi se tudunk róla semmit, de a mesélő nyugodtan kitalálhat hozzá néhány dolgot.

### Varázslatok

*Ölés*

Ezt a varázslatot mindenki ismeri, csak a játékosok nem. Lényege, hogy az áldozatot minden előrejelzés nélkül, könnyörtelenül, egy pillanat alatt megöli. 1 Tám-pont felhasználása szükséges hozzá. Az áldozat akárhol lehet, mindenképpen meghal (nehogy má' jó legyen a játékosoknak is!). A varázslat ellen védekezés természetesen nincs.

*Gyógyítás*

Ez az előző varázslat párja. A létező egyetlen gyógyító varázslat a *Hhuhhú Nyílása* játékban. Tapasztalt karakterek esetleg a birtokába juthatnak, bár ez nem a legegyszerűbb, mert a varázslat egyetlen létező leírását a Nagy Hhuhhú szorongatja a kezében kókoporsójában, 50 000 mérfölddel a tenger alatt.

A varázslat aktivizálásához 130 POW-pont, 88 Mágia-pont, 911 Tam-pont és 3000 A Karaktereknek Ilyen Nincs (AKIN)-pont szükséges; ezen felül felhasználandó az összes SAN-pont plusz három. A szertartás öt évig tart és legalább két olyan összetevő szükséges hozzá, amit a játékosok biztos nem tudnak megszerezni. A szertartás sikertelenségére (minden külső tényezőtől függetlenül) 98+(amennyit a mesélő gondol)% az esély. Kedden és csütörtökön a varázslat mindig sikertelen.

A szertartással a m.á.g.u.s. egy általa kiválasztott személyen 1 HP-t VAGY ½ SAN-pontot gyógyíthat.

A varázslat hatása 1D4 óráig tart.

### Ltfglhnyagghw megidézése

Erre a megidéző varázslatra a megidéző varázslatok szokásos szabályai vonatkoznak, néhány apró kivétellel.

A szertartáshoz egy 15 méter magas, egy darabból faragott kőbálvány szükséges, amit a mágusnak egyedül kell megalkotnia és felállítania. A varázslat csak a Pokol Kettes számú bejárata előtt mondható el (aki nem tudja, hogy ez hol van, ne is játsszon a *Hhuhhú Nyílásával*, kár belé). Az oltárt először meg kell szentelni. Ehhez össze kell gyűjteni tizenhét elefánt egyévi váladéktermelését, és az egészet ráönteni a kóhasábra, egy varázslatos mantrát mormolva. Azután tizenhét nap alatt el kell fogyasztani nyersen mind a tizenhét elefántot, evés közben a nagy Ltfghhnyagghw jószágán és nagyságán töpöngve. Ezzel az oltár kész is, nekiláthatunk a szertartásnak. Első nekifutásra két hónapig minden nap belekben kell turkálni (mindegy, kiében, csak sok legyen és véres), aztán élve megdarálni sok-sok élőlényt (nem számít, hogy milyen típusúak, lényeg, hogy visítsanak), és fél évig dagonyázní a maradványaikban. Ha ezzel kész vagyunk, valami nagyon undorított kell tenni (hogy mit, az a mágusra van bízva). Ezután az oltárhoz visszatérve meg kell idézni Ltfghhnyagghw Szolgálójából nyolc darabot, mindnek hekatombát mutatva be kilencven színfekete tyúkból. Ezeket valamennyi Szolgáló esetében a mágusnak kell összerágnia és a Szolgáló szájába öklendeznie (a Szolgálót és a hozzá tartozó megidéző szertartást ld. Bíborhold 90./4). Ezzel végezve, a Szolgálókkal együtt el kell kántálni a megidéző formulát vagy a Csenedes éjt (hogy melyiket, az teljesen a mesélőre van bízva). A szertartás sikertelenségére minden egyéb tényezőtől függetlenül 199% az esély, de (!) a mágus ebből levonhatja a SAN-ját.

Ha mindent jól csináltunk, megjelenik Ltfghhnyagghw, és felfal minket az ő nagy kegyességében.

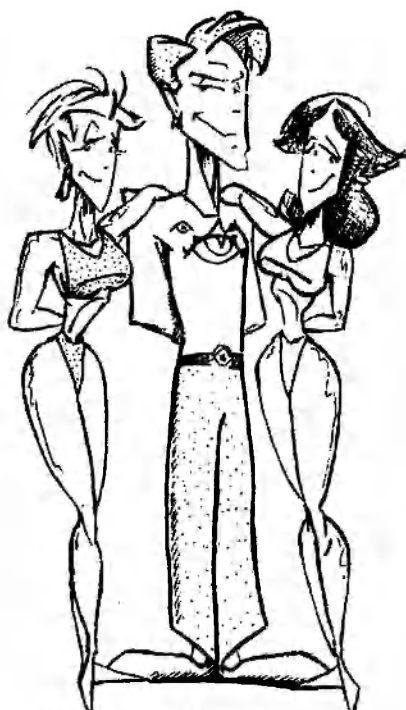
## Varázstárgyak

*Horri Bili, a Rettenetes Éjjeliedény*

Ez a borzalmas tárgy már külsejével is félelmet sugároz. Csillogó, repedezett felülete nem evilági fémből készült, belsejét nem evilági kezek (kezek?) vájták a lehető legnemevilágibb, borzasztóan elképzelhetetlen eredetű anyagból (pfuj! még gondolni sem merek rá!). A történelem előtti nem evilági, idegen kacsók úgy alakították ki ezt a szentségtelen és ördögi Edényt, hogy semmiképp se eressze át a nedvességet. (Nincs többé hoppáá!)



A Kód felemelkedett. Nem, ez inkább fiúst. A történelmi szerkesztőnk ismét pipázik.



A Lipták Design stúdióvezetőjét ábrázoló képen fontos motívum a gyakran cserélődő segédszemélyzet két kurrens tagja.



Technikai szerkesztőnk technikai szerkesztést végez. Négyszögösíti a Bíborholdat (úgy is mondhatnánk, szabványosítja).

A tárgy évmilliárdokon át szolgálta az ördögi szörnyek generációit; trónolt rajta Nyaldhkythoteptől kezdve Shub-borkán és Nyögtén keresztül magáig a Nagy Hhuhhúig minden rémség, s a Bili ezalatt borzalmas, sötét, alvilági energiával itatódott át. Bárki, aki a Bili közelébe kerül, azonnal transzba esik. Rettenetes látomások rohanják meg: különös tájakon repül, a Nagy Hhuhhú bélcatornájában kanyarog, ott emésztődik és sikolt hasztalan, míg kipottyan az éjjeliedénybe. A végtelen, egyre újra és újra kezdődő álmok során a szerencsétlen áldozaton kízó vágy vesz erőt, hogy ugyanazt tegye az éjjeliedénnyel (vagy inkább éjjeliedénybe), mint Hhuhhú, és ez a vágyakozás nem szűnik meg a felébredéssel... Csakhogy nincs felébredés. A szerencsétlen áldozatra a transzba esés után pár órával a földön fetrengve találunk rá a társai, amint görcsösen szorongatja a Bilit a fogantyújánál fogva, hogy kivigye és kiürítse. Utolsó hörgéseivel vécékeféért kiált, hasztalan. A haláltusa hosszú, fájdalmas, és nincs ellene védekezési mód.

## Meseötlek

*Halálos kaland*

A nyomozók különös iratra bukkannak egy könyvtárban. Az iraton a következő felirat áll serpául (vagy egy másik olyan nyelven, amit a karakterek egyike sem ismer): „*Két medve nem tud fityülni*”. Szokatlan események történnek, (melyekből a játékosok gyanút foghatnak, hogy valami készül ellenük), például a nyomozók egymás után hatszor kapnak postán fél-fél pár zoknit (melyek mindegyikén más-más ujj helye lyukas), egyik nap két megsárgult falevelet találunk az asztalukon, az utcán időről időre egy félszemű képeslapárus rohanja le őket, arról faggatózva, hogy hová tűnt Matild, nem beszélve a három méter magas kopasz kínairól, aki állandóan mögöttük ólálkodik, kezében két hatalmas alabárdal, és időnként kettéhasít valakit közülük.

A mese végén a szörnyek győznek és mindenki meghal.

Jövő hónapban veled ugyanitt...

*Adjunktus*

A *Halálos kaland* c. meseötlekben olvasható idézet Fogaras Dániel szellemi tulajdona.

# ÁRHÍREK

Feminista szerepjáték rajongók kardéltre hányták Sylva Theomert, az április számban leírt, arra a kérdésre adott válaszáért, miszerint ha egy férfit egy átkozott övvel nővé változtatnak, veszít-e intelligenciájából.

A Bátorhold jeles Tördelő Szerkesztője (TSZ.), mivel lemezhiány lépett fel a szerkesztőségben, kénytelen volt formattálni egy parizer-szeletet. A 3/4-es lemezként szuperáló adattároló kiválóan megfelelt a célnak. Valaki azonban gaz módon merényletet követel el a parizer-szeletek ellen, s így komoly kár érte a szerkesztőséget. A TSZ. a zöldekre gyanakszik...

Debrecen főutcáján Jeffrey Stone aljas utánzóinak nevezte John Caldwell. John Caldwell sem hagyta válasz nélkül a vádat. Az összeszóalkozásból nemsokára heves ütésváltás lett. Bár a 12. menetnek vége, a zsűri lapzártáig nem hozta nyilvánosságra a pontozás eredményét.

A M.A.G.U.S. megnyerte a prazsevicai Novaja Fantázija (jeles fantasy szaklap) első díját. Sajtótájékoztatóján a díszvendég, Tierij Nanszkovics Gordovan kifejtette, hogy külön kiemelendő a második kiadású M.A.G.U.S. villámgyors megjelenítése, mely kiváló példája annak, hogy Magyarországon milyen sokan átérzik a glasznoszty szellemét.

Maci leszokott a sörivásról. Áttért az infúzióra.

Április 2-án Tiamat alászállt a Sárkányfészekbe, visszakövetelve magának az ősi földet. Az eladó hősies harcban győzedelmeskedett a szőmlysárkány felett, majd szintet lépett.

Új szabályt programozott be a Túlélők Földjének istene. Ezentúl, ha a bátor kalandozó FU-t ad ki az alpesi tehénre (#91), komoly esélye van, hogy néhány forduló múlva minótaurusszal játszhat.

Hosszú várakozás előzte meg a harmadik kiadású AD&D megjelenését. Végre itt az újszülött. Miss Goldy Rockefeller, a TSR marketing managere azt nyilatkozta szerkesztőségünknek, hogy nagy reményeket fűznek az új kiadáshoz, mely CD-n, videón, és csokipapíron is megjelenik majd.

A White Wolf a Vampire és a Werewolf után megjelenteti a Zombie, majd a Jack the Ripper (Hasfelmetsző Jack) és végül a Conductor című szerepjátékát. Az elsőben agyaltalan zombikat, a másodikban kíméletlen pszicho-gyilkosokat, míg a harmadikban kaján vigyorú BKV-ellenőröket alakíthatunk, akiknek az a feladata, hogy minél ügyesebben lefűljék a furfangos biccelőket.

A Középfölde Szerepjáték (MERP) megjelenését követő egy héten belül a lelkes kalandozók kiirtották Tolkien világának összes orkját és trollját, minden létező gyűrűt elpusztítottak, és Szauront többször is elfenekeltek. Az Odin Fantasy Bt. tagjai egyesült erővel gyártják zombikat és öntik az új gyűrűket, hogy biztossítsák az utánpótlást.

# Rejtvény

A múltkori rejtvény szerencsés nyertesei: TF 10 ingyenforduló Sass Tamás Budapesti olvasóink – esetleges – TF számláját gyarapítja. A szintén budapesti (nem család!) Sziklai István egy Priest Handbookkal (és tapasztalatokkal) lett gazdagabb.

Berger Hanna és Vörös Ferenc rejtvénye mind megfejtésében, mind meghatározásában J. R. R. Tolkien: „A gyűrűk ura” c. regényéből merít.

A Középföldre lépő Gandalfot Círdan, a hajóács fogadta Szürkerévben, és e szavakkal nyújtotta át neki gyűrűjét: „Vedd ezt a gyűrűt, uram, mert nehéz munka vár rád; hadd legyen segítségére a fáradalmakban, amiket vállalál. ....” – A szöveg folytatása a rejtvény megfejtése. Ha beküldöd a szelvényt a helyes megfejtéssel, vagy 10 TF fordulót, vagy a MERP-hez és a Rolemasterhez is használható Spell Law című könyvet nyered (Vagy semmit. HEHE! – Április Böllöndlya).

## VÍZSZINTES SOROK:

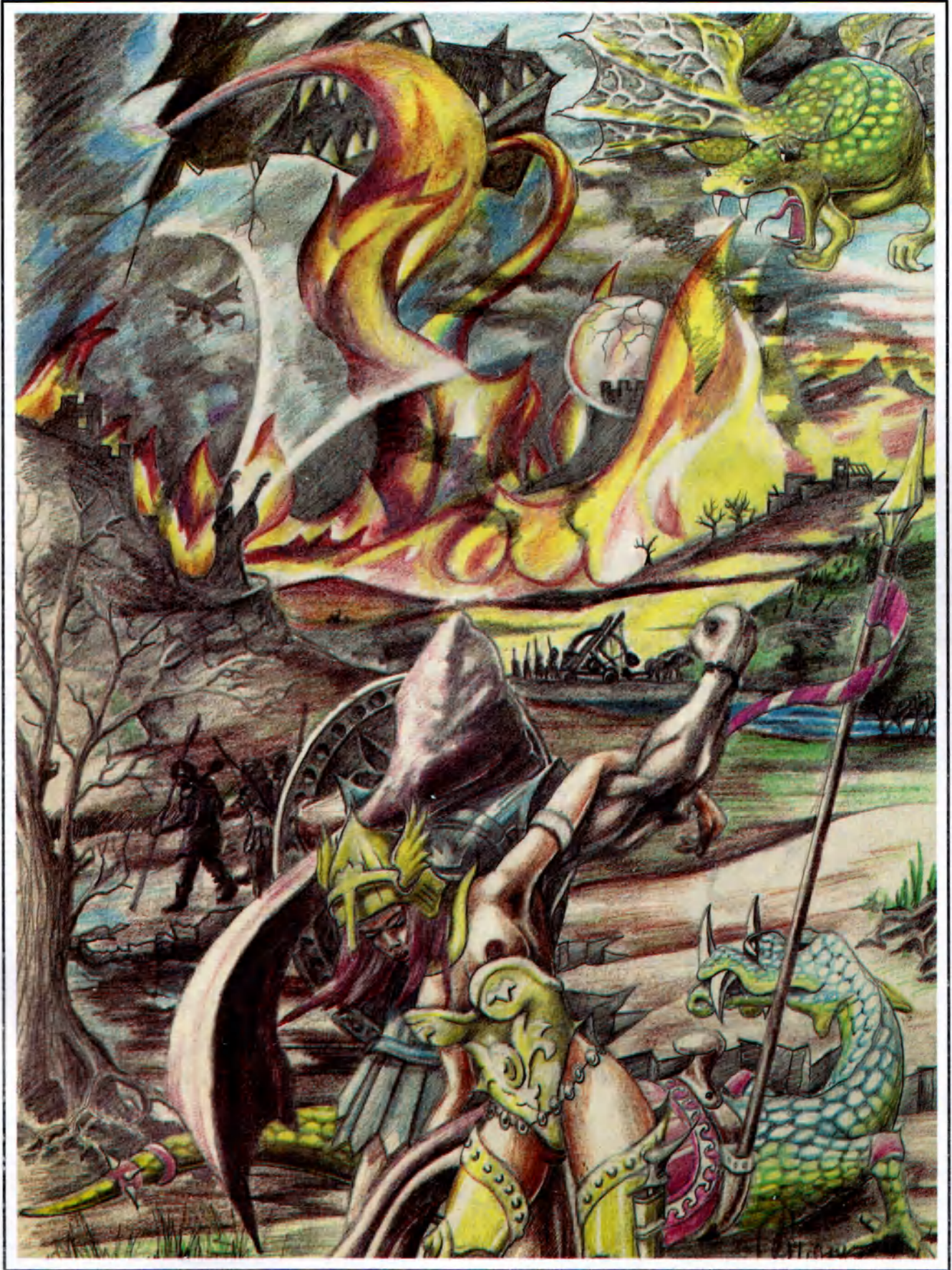
- Az idézet első része, folyt. a függ. 20. sorban
- Ősi sumér város – Időszámításunk előtt – Műholdas csatorna – Egyiptomi isten – Bőr vegyjele – Főleg Távolságot-Keleten fogyasztják – Az egyik égtáj
- A Feanor készítette „Három Ékszer” másik neve – Túltra – Bizonyos vagy felde – Jézus nevének latin rövidítése
- Kép, kialakult képzelet – Libahang – Az idézet harmadik része
- Fefedek – Karolját! – Kétkerekű kordé – Éneklő szócska
- Becézett női név – Az erdőünnök földjének neve – Állami jövedelem – Az a bizonyos – 3,14 – Űrmérték
- Óegyiptomi napisten – Bölcsélet – Óriásira – Otromba lény, aki irtózik a napfénytől – A Zodiákus jelek egyike – Dehogy!
- Útchangszer – Eszménykép – Híres fizikus monogramja, de latin „é” betű is – A Fekete Úr
- A függ. 1. sor folytatása – A görög ABC 13. betűje

## FÜGGŐLEGES SOROK:

- Közlelre mutató szócska – Az idézet második része
- Téli táj jellemzője – Mértékegységrendszer
- ... Geller, parafenomén – Lent, nála lejjebb – Kén vegyjele
- A három legnagyobb tünde egyike – Hosszmérték
- Az egyik kromoszóma – Ez – Olasz folyó – A szőlészet atyja
- A Vándor, később: Elessar, a Tündekő – Betéti Társaság
- Nitrogén vegyjele – Ókori állam a Balkán-félszigeten – Innen szökött Monte Christo
- Becézett női név – Vesd össze! – Ergo páratlan betűi – Ellenben
- Nap, latinul – Magába olvaszt
- Örökzöld növény – Foggal örül
- Szabadegyetem – Az „Óidők” nyugati tündéinek neve – Kettős betű
- Rakéta – A görög ABC egyik betűje
- Kettőzve: édesség – Középfölde mágusainak másik neve – Indulatszó
- Gésa egyenműi – Magyarországi folyó – Tárgyrag
- Itterbium vegyjele – Teherautómárka – Oroszlán, akiről könyvet is írtak
- Kozmosz – Spanyolország autójelke – Hirtelen felfénylik
- Fagyos – Ittrium és Bőr vegyjele – Ugyanott!
- Üldözi, kergeti – Vájd a körmödde!
- Néma jós! – A műszak hegye, de cigaretta-márka is
- A vízsz. 1. sor folytatása – A magyar ABC utolsó magánhangzója

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				
D																				
E																				
F																				
G																				
H																				
I																				





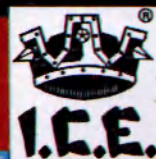
GHALLA – A VILÁGÉGÉS



Közép Földe

EGY JÁTÉK MIND FÖLÖTT

Közép Földe



KÖZÉPFÖLDE  
SZEREPJÁTÉK™

J.R.R. TÖLKIEN  
A GYŰRŰK URA  
FILMJE ALAPJÁN



MEGJELENT MAGYAR NYELVEN!

A MEGRENDELÉSRŐL RÉSZLETESEN A MELLÉKLETBEN OLVASHATSZ